

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada penelitian ini ingin mengetahui pola komunikasi virtual yang terjadi antara pelatih dan pemain Tim Utero Esport Dota 2 yang berfokus pada sebelum pertandingan, saat Pertandingan, dan sesudah pertandingan. Maka penulis ingin mengetahui bagaimana pola komunikasi yang dilakukan oleh pelatih dan para pemain Tim Utero Esport Dota 2 sebelum pertandingan, saat pertandingan, maupun sesudah pertandingan. Dari hasil penelitian yang dilakukan, penulis mendapatkan hasil tiga (3) pola komunikasi antara pelatih dan pemain yaitu :

1. Pola Komunikasi Virtual Sebelum Pertandingan

a. Pola Komunikasi Interaktif

Pertukaran informasi antara pelatih dan pemain sangat penting untuk dilakukan, terutama disaat diskusi sebelum pertandingan berlangsung. bahwa kegiatan di situasi pola komunikasi virtual menggunakan media discord dan terdapat kebiasaan yang mereka lakukan seperti dihasil analisis data yang penulis temukan, bahwa mereka terdapat sesi *Sharing* dan *Refreshing*. Hal tersebut bisa dikaitkan dengan komunikasi yang melibatkan gagasan pertukaran pesan yang timbal balik antara pengirim dan penerima. Komunikasi dalam pola ini melibatkan dialog, diskusi, dan respons dari pelatih dan para anggotanya secara fleksibel dan santai.

b. Pola Komunikasi Linear

Menyimpulkan pada peristiwa komunikasi yang terjalin secara khusus di mana komunikasi menjadi penting. Ini dapat mencakup momen seperti dalam peristiwa ini terjalin menjadi pola komunikasi yang satu arah karena para pemain mendengarkan instruksi dan arahan dari pelatih saja saat sesi diskusi mengenai pertandingan

2. Pola Komunikasi Virtual Saat Pertandingan

a. Pola Komunikasi Sirkular

Peristiwa pola komunikasi tersebut terdapat di *early game* dan *mid game* karena sesuai dari dokumentasi *game replay* yang telah peneliti lihat saat pertandingan. Pola yang cocok digunakan pada keadaan tersebut yaitu Pola Komunikasi Sirkular karena para pemain melakukan komunikasi secara intens dan terdapat umpan balik

b. Pola Komunikasi Linear

Figur kapten yang memegang kendali dalam komunikasi dengan menentukan keputusan yang diambil adalah tanggung jawab dan tugasnya. Dalam hal ini jika terdapat perbedaan pendapat maka sosok kapten yang mengambil alih keputusan tersebut dan bertanggung jawab pada keputusan akhir. Dalam pola ini, semua komunikasi mengalir melalui satu individu yang bertindak sebagai penghubung utama atau pemimpin dalam kelompok. Pola ini memungkinkan pengambilan keputusan yang cepat dan koordinasi yang efektif, tetapi dapat menghasilkan ketidakseimbangan informasi dan tergantung pada satu individu.

3. Pola Komunikasi Virtual Sesudah Pertandingan

Pola Komunikasi pasca pertandingan bertujuan untuk memberikan penjelasan informasi mengenai tentang game play yang sudah terlaksana sebelumnya baik itu posisi menang atau kalah, dan pelatih memberikan kata-kata motivasi dan pertukaran informasi terjadi saat sesi evaluasi diskusi yang dilakukan tim Utero Esport mengenai pertandingan, instruksi, arahan, decision making untuk tahap selanjutnya atau pertandingan berikutnya

5.2 Saran

1. Subjek Penelitian

Bagi para anggota sebaiknya lebih profesional ketika ada terdapat pertemuan mengenai diskusi atau sesi latihan dan manajemen waktu dengan baik agar faktor keberlangsungannya hal teknis diluar pertandingan bisa meningkat baik itu secara bonding antar para pemain dan pelatih, juga menyiapkan hal-hal pendukung dari keberlangsungan komunikasi seperti mic, sinyal, dan jadwal.

Untuk sisi saat pertandingan mengenai hal perbedaan pendapat antar pemain lebih dilihat sisi baik dan buruknya dan bersikap bijak sehingga meminimalisir terjadinya kemungkinan miss komunikasi, juga dari faktor tekanan yang mereka dapatkan saat pertandingan di mulai terlebih lagi saat terjadinya peperangan harus di sikap se-santai mungkin.

2. Penelitian Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan landasan untuk penelitian yang serupa pada variabel yang belum diteliti, karena masalah komunikasi pelatih dengan atlet sangat beragam untuk diteliti.



]