

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa data dan pembahasan penelitian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perbedaan bahasa memang menjadi kesulitan tersendiri dalam berkomunikasi dengan pemain gim yang berasal dari daerah, budaya atau negara yang berbeda. Tetapi hal tersebut tidak menjadi hambatan anggota tim “It’s Me Var” untuk memainkan permainan (PUBG) Mobile. Pola komunikasi tetap terus berlangsung dengan menggunakan bahasa universal, seperti bahasa Indonesia untuk anggota “It’s Me Var” ketika di dalam gim, dan bahasa Inggris jika bertemu pemain yang berbeda negara namun secara random ada dalam satu tim dan bersifat satu arah. Pola komunikasi dalam komunitas ini terbentuk dengan cara mengkaitkan dua komponen yaitu ilustrasi atau rencana yang menjadi langkah–langkah di suatu aktifitas menggunakan komponen–komponen yang merupakan bagian penting atas terjadinya korelasi antar anggota ataupun pula insan dan Pemilihan serta penggunaan *voice chat* pada *gim online Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG) Mobile* diarahkan pada peraturan yang sudah ditetapkan oleh ketua komunitas tersebut dan juga gratifikasi pemain untuk mendapatkan hiburan, interaksi sosial, hubungan sosial, informasi dan edukasi budaya asing.

5.2. Saran

5.2.1. Saran Teoretis

1. Bagi peneliti selanjutnya
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi titik awal dari penelitian-penelitian akademis serupa. Untuk itu peneliti menyarankan hendaknya mampu mengembangkan lebih mendalam pengetahuan mengenai

komunikasi antarbudaya pada gim *online*. Perlu diperhatikan juga dalam pengambilan data hendaknya peneliti memilih waktu yang tepat dalam pengambilan data dan juga lebih banyak mengumpulkan data.

5.2.2. Saran Praktis

1. Bagi pemain gim *online* *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai Pola komunikasi antarbudaya yang terjadi. Selain itu diharapkan pemain gim *online* *Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile* dapat memanfaatkan fitur *voice chat* sebaik mungkin.

