# BAB V
# PENUTUP

## 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi memainkan peran yang sangat penting dalam keberhasilan pelaksanaan skenario *roleplay* di server Alura High School Roleplay Indonesia. Komunikasi antar pemain menjadi fondasi utama dalam menjaga konsistensi alur cerita, membangun interaksi yang bermakna antar karakter, dan menciptakan dunia virtual yang imersif serta logis. Namun, dalam praktiknya, ditemukan berbagai hambatan komunikasi yang secara langsung maupun tidak langsung mengganggu jalannya narasi kolektif (Handayani, 2021).

Pertama, Hambatan yang paling sering muncul berasal dari perbedaan pemahaman terhadap konteks peran *(IC dan OOC)*. Banyak pemain yang belum mampu membedakan secara jelas mana komunikasi yang dilakukan dalam peran, dan mana yang di luar peran. Hal ini menyebabkan konflik internal dalam komunitas karena ada pemain yang merasa tersinggung secara personal atas sesuatu yang sebenarnya merupakan bagian dari alur cerita. Ketidakmampuan memisahkan realitas permainan dengan hubungan pribadi di luar permainan menjadi akar dari banyak miskomunikasi yang terjadi (Nugroho, 2020).

Selain itu, perbedaan gaya komunikasi dan kepribadian pemain juga memperparah hambatan yang ada. Beberapa pemain terlalu dominan, terlalu cepat mengambil keputusan, atau terlalu memaksakan kehendak terhadap alur cerita yang seharusnya dibangun secara kolektif. Di sisi lain, ada pula pemain yang terlalu pendiam atau pasif, sehingga tidak mampu menyesuaikan diri dengan ritme permainan yang dinamis. Ketimpangan ini menimbulkan ketidakseimbangan komunikasi, di mana sebagian suara pemain menjadi kurang terdengar dalam pengambilan keputusan cerita (Nugroho, 2020).

Kedua, hambatan komunikasi juga disebabkan oleh faktor teknis, seperti koneksi internet yang tidak stabil, *delay* dalam *voice chat*, serta penggunaan fitur komunikasi yang tidak tepat. Misalnya, penggunaan *voice chat* yang terputus-putus

menyebabkan pesan tidak tersampaikan dengan sempurna, dan penggunaan teks *IC* yang terlalu panjang tanpa konteks membuat pemain lain sulit menanggapi secara responsif. Hal-hal ini secara langsung memengaruhi dinamika cerita, bahkan kadang memaksa admin untuk menghentikan atau mengulang skenario.

Dari perspektif teori narasi Walter Fisher, hambatan-hambatan ini memengaruhi dua aspek penting dalam narasi kolektif: koherensi (keterpaduan logika cerita) dan fidelitas (keterpercayaan cerita). Ketika komunikasi terganggu, narasi menjadi tidak konsisten, melompat-lompat, atau bahkan tidak masuk akal. Cerita yang seharusnya berkembang secara organik menjadi stagnan karena miskomunikasi yang tidak ditangani dengan baik (Alfarisi, 2024)

Ketiga, beberapa informan dalam penelitian ini menjelaskan bahwa hambatan komunikasi tidak hanya muncul karena persoalan teknis atau perbedaan pemahaman terhadap konteks cerita, tetapi juga dipengaruhi oleh kondisi psikologis pemain. Contohnya, pemain yang merasa minder atau tidak percaya diri dalam memerankan karakternya cenderung pasif dan tidak berani berimprovisasi, yang akhirnya membuat alur cerita menjadi datar. Sebaliknya, pemain yang terlalu dominan dan terlalu mengatur narasi tanpa memberikan ruang bagi pemain lain justru menimbulkan konflik dan ketidakseimbangan dalam skenario (Yuliana, 2020)

Meski demikian, penelitian ini juga mencatat bahwa komunitas di server Alura High School Roleplay Indonesia memiliki potensi yang besar untuk berkembang menjadi lingkungan yang suportif dan edukatif. Pemanfaatan media seperti *Discord* sebagai sarana *OOC* untuk menyampaikan saran, diskusi, dan klarifikasi, telah menjadi langkah positif yang membantu pemain mengatasi hambatan komunikasi. Begitu pula dengan peran admin sebagai fasilitator dan penengah konflik sangat membantu menjaga keseimbangan antara kebebasan berimprovisasi dan aturan naratif yang telah disepakati bersama.

Namun, meskipun banyak hambatan yang ditemukan, penelitian ini juga mencatat adanya upaya kolektif dari komunitas untuk memperbaiki pola komunikasi tersebut. Misalnya dengan adanya forum diskusi *OOC* di *Discord*, briefing sebelum menjalankan skenario besar, serta evaluasi pasca *roleplay*.

Beberapa informan juga menunjukkan bahwa peran admin sangat krusial dalam menyelesaikan konflik komunikasi. Admin berperan sebagai moderator sekaligus fasilitator narasi yang mampu menjaga keseimbangan antara kebebasan berekspresi pemain dengan kesinambungan cerita secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, hambatan komunikasi dalam *roleplay* bukanlah sesuatu yang tidak dapat dihindari, tetapi dapat diminimalkan melalui edukasi, latihan komunikasi, serta kesadaran kolektif akan pentingnya memahami peran dan menjaga etika komunikasi. Dunia *roleplay* bukan hanya arena hiburan, tetapi juga ruang belajar sosial tempat pemain bisa mengembangkan keterampilan komunikasi, empati, dan kerja sama dalam membangun cerita bersama. Penelitian ini menegaskan bahwa membangun narasi kolektif dalam dunia virtual seperti GTA V *roleplay* sangat bergantung pada keberhasilan komunikasi antar pemain.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

### 5.2.1 Akademis

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Penelitian ini dapat menjadi pijakan awal untuk kajian lanjutan yang mengeksplorasi lebih dalam tentang dinamika komunikasi dalam komunitas game online. Peneliti selanjutnya dapat menyoroti aspek lain seperti gaya kepemimpinan dalam komunitas, bentuk-bentuk kekuasaan simbolik antar pemain, atau transformasi identitas digital yang dibangun melalui interaksi *roleplay*.

### 5.2.2 Praktis

1. Bagi Pengelola Server Alura High School Roleplay Indonesia

   Diharapkan dapat mempertahankan sistem komunikasi yang terbuka dan partisipatif, serta memperkuat edukasi terkait aturan *roleplay* kepada pemain, baik melalui media Discord maupun forum internal. Pengelola juga dapat mengembangkan fitur pelaporan konflik dan pelatihan komunikasi bagi pemain baru guna meminimalisasi miskomunikasi dan menjaga kualitas narasi kolektif dalam server.

2. Bagi Pemain Server *Roleplay*

Disarankan untuk tetap bersikap kritis dan selektif terhadap informasi yang diperoleh dari komunitas. Meskipun mayoritas informasi berasal dari pengalaman nyata, pengguna tetap perlu melakukan verifikasi tambahan untuk konten yang bersifat spekulatif atau sensitif.