BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa komunikasi tim dalam klan OGAJMAYA saat bermain PUBG Mobile didominasi oleh gaya komunikasi impersonal yang berorientasi pada efisiensi, tugas, dan pencapaian tujuan permainan. Pemanfaatan fitur komunikasi seperti *voice chat, quick chat,* dan *text box* menjadi instrumen utama dalam menyampaikan instruksi dan informasi penting secara cepat dan praktis, sejalan dengan konsep komunikasi impersonal yang dikemukakan oleh Joseph A. DeVito (2022), yaitu komunikasi yang tidak menekankan hubungan personal, melainkan fungsi praktis dalam konteks sosial tertentu. Temuan ini menegaskan bahwa komunikasi impersonal bukan sekadar pilihan spontan, melainkan strategi yang terbentuk secara adaptif dari dinamika permainan yang cepat, kompetitif, dan menuntut koordinasi *real-time*. Interaksi antar pemain cenderung bersifat teknis, singkat, dan minim ekspresi emosional.

Komunikasi impersonal dalam klan OGAJMAYA tetap mampu membentuk kekompakan tim melalui intensitas bermain bersama dan penggunaan kode khusus. Meskipun interaksi emosional terbatas, pola komunikasi yang stabil tercipta dari durasi interaksi yang tinggi. Hambatan seperti gangguan jaringan, perangkat, dan *noise* dapat mengganggu kelancaran komunikasi, namun tim mampu mengatasinya melalui adaptasi fitur dan penyusunan kode komunikasi yang efektif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa komunikasi impersonal dalam konteks permainan PUBG Mobile bukanlah bentuk komunikasi yang lemah, melainkan menjadi fondasi yang mendukung kerja sama tim yang strategis, efisien, dan adaptif. Efektivitas komunikasi tidak selalu ditentukan oleh kedekatan emosional, tetapi oleh ketepatan, kecepatan, dan kejelasan pesan dalam mencapai tujuan tim.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah disampaikan, peneliti memberikan beberapa saran berikut:

Komunikasi Impersonal.., Rizka Aulia Nurdin, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

Berdasarkan hasil penelitian mengenai komunikasi impersonal dalam tim PUBG Mobile klan OGAJMAYA, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Pemain

   Penting bagi tim untuk terus meningkatkan komunikasi dengan memperkuat penggunaan *voice chat* dan kode khusus yang mudah dipahami bersama. Namun, menjaga keseimbangan antara komunikasi impersonal dan antarpribadi tetap diperlukan guna membangun kepercayaan dan hubungan jangka panjang antar anggota.

2. Bagi Developer Game

   Disarankan untuk terus mengembangkan fitur komunikasi dalam game yang stabil, responsif, dan adaptif terhadap kondisi teknis pemain di berbagai wilayah. Penyediaan server lokal yang stabil dan fitur pengelolaan komunikasi (seperti filter noise dan pengaturan audio) akan sangat membantu kelancaran komunikasi tim.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Penelitian selanjutnya dapat memperluas kajian ini dengan membandingkan pola komunikasi impersonal antara tim yang telah lama bermain bersama dan tim yang baru terbentuk, atau dengan mengeksplorasi genre game lain untuk melihat apakah karakteristik komunikasi serupa juga muncul.