

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Studi ini menemukan bahwa sebagian besar anggota kelompok lebih sadar gender dibandingkan yang lain, terutama sebelum bergabung dengan kelompok seperti Plenyun SQUAD. Mereka memiliki preferensi yang berbeda dan lebih memilih untuk mengkomunikasikan identitas mereka melalui WhatsApp yang menjadi bagian dari CMC untuk berpartisipasi dalam permainan. Dalam dunia game online, banyak kelompok yang menggunakan turnamen untuk meningkatkan keterampilan dan mendapatkan poin, namun anggota Plenyun Squad tidak memprioritaskan permainan berdasarkan kemampuannya. Mereka juga mengetahui role hero dan cara menggunakan item skill untuk meningkatkan damage.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Bidang Akademis

Dari hasil Temuan penelitian ini tentang bagaimana Negosiasi Identitas Kelompok Pemain Gim melalui Whatsapp Studi Deskriptif Kualitatif Kelompok Plenyun Squad. Maka peneliti dapat berharap temuan ini dapat lebih di kembangkan atau dilanjutkan agar Whatsapp lebih dapat dimanfaatkan sebagai media komunikasi dan bernegosiasi bagi sekelompok orang

bermain gim yang memiliki banyak fitur untuk mendukung proses komunikasi yang terjadi. Dan peneliti mengharapkan temuan ini bisa menjadi referensi untuk penelitian yang akan dilanjutkan nanti nya dengan mengeksplorasikan lebih jauh lagi serta sudut pemikiran yang berbeda.

5.2.2 Saran Bidang Praktis

Saran untuk kelompok Plenyun Squad agar dapat terus memberikan dan membuat lebih aktif lagi pada akun media yang digunakan, dan memperbanyak anggota dan memperluas jaringan pertemanan hingga mengikuti pertandingan turnamen kecil sampai besar.

