BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, peneliti menemukan bahwa komunikasi yang terjadi dalam kelompok *game Onic Olympus* adalah memahami peran komunikasi yang efektif dalam mendukung kesuksesan tim. Dalam permainan kompetitif seperti *game online free fire*, komunikasi sangat penting untuk mencapai tujuan bersama, yaitu kemenangan. Komunikasi yang efektif memungkinkan pemain dalam kelompok *game* seperti *Onic Olympus* untuk berkoordinasi dengan baik antar anggota kelompoknya, berbagi informasi secara *real-time* untuk membuat keputusan yang tepat. Peneliti dapat mengidentifikasi beberapa elemen penting dalam komunikasi kelompok ini, seperti:

1. **Dalam koordinasi tim**: peran komunikasi mencakup bagaimana pemain berkomunikasi satu sama lain, memberikan instruksi, dan mengatur pergerakan tim secara efisien selama pertandingan.
2. **Tipe Komunikasi yang Digunakan**: Apa jenis komunikasi yang lebih sering digunakan, seperti suara (*voice chat*) atau teks (*chat* dalam *game*), dan bagaimana hal itu memengaruhi kecepatan dan efektivitas keputusan tim.
3. **Pengaruh Komunikasi terhadap Strategi**: Bagaimana aliran informasi memengaruhi pembentukan dan pelaksanaan strategi tim,

Komunikasi Kelompok.., Fajar Imanul Kholiq, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

serta peran masing-masing pemain (analisis, strategi, atau eksekutor) dalam memberikan kontribusi informasi.

4. **Tantangan dalam Komunikasi Tim**: Mengidentifikasi hambatan yang muncul dalam komunikasi, seperti masalah teknis (lag, koneksi buruk), perbedaan pemahaman strategi, atau kesulitan dalam koordinasi antara pemain yang berbeda peran.

Dengan memahami bagaimana komunikasi yang terjadi di kelompok *Onic Olympus*, peneliti bisa mengetahui komunikasi yang terjadi antara anggota tim dan bagaimana mereka beradaptasi dengan situasi yang berubah-ubah dalam permainan. Ini juga memberi pemahaman tentang bagaimana komunikasi yang efektif dapat berkontribusi pada keberhasilan tim, dan bagaimana komunikasi yang buruk atau *error* bisa menyebabkan tim kehilangan kemenangan.

5.2 Saran

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, peneliti memberikan saran sebagai berikut berdasarkan kesimpulan di atas dan sebagai akhir dari skripsi ini:

1. Saran bagi komunitas kelompok *game online* yang akan dibentuk:

a) Fokus pada komunikasi yang efektif dan positif

Kelompok *game online* yang akan dibangun harus menekankan pada komunikasi yang efektif dan postitif sejak awal. Membangun dan membentuk suasana yang positif serta menekankan komunikasi yang efektif dapat memastikan setiap anggota memahami tanggung jawab dan peran mereka masing-masing

sehingga dapat meminimalisirkan kesalahan yang akan menghambat perkembangan dalam kelompok *game online*.

2. Saran untuk penelitian yang mendatang:

Untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan pendekatan yang sama dan dengan meneliti objek yang berbeda seperti komunikasi virtual dalam kelompok *game online*.