BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai Pola Komunikasi Virtual dalam *game* Mobile Legends pada *Squad* Jaws Dangers, dapat disimpulkan bahwa komunikasi dalam *squad* ini sepenuhnya dimediasi oleh teknologi digital melalui *platform* WhatsApp dan Discord. WhatsApp digunakan untuk komunikasi sehari-hari di luar pertandingan dengan bentuk komunikasi asinkron, sementara Discord digunakan selama pertandingan berlangsung melalui *voice channel*, yang mencerminkan komunikasi sinkron. Penggunaan kedua media ini menunjukkan efisiensi dan fleksibilitas dalam mendukung kebutuhan komunikasi tim.

Berdasarkan analisis *Computer Mediated Communication* (CMC), *squad* Jaws Dangers mengadopsi pola komunikasi *all channel*, di mana setiap anggota tim dapat berkomunikasi langsung tanpa perantara. Namun, dalam situasi strategis tertentu, pola komunikasi roda muncul ketika kapten tim, Ferdi, mengambil peran sebagai pusat koordinasi dan pengambilan keputusan.

Pola komunikasi dalam *squad* Jaws Dangers menunjukkan pola yang berbeda pada setiap fase pertandingan. Sebelum pertandingan, kapten memimpin diskusi melalui WhatsApp dengan pola komunikasi roda untuk menyusun strategi. Saat pertandingan berlangsung, komunikasi menggunakan Discord menerapkan pola *all channel*, meskipun kapten tetap menjadi koordinator utama. Setelah pertandingan, evaluasi dilakukan secara terbuka melalui WhatsApp atau Discord dengan pola *all channel*, di mana semua anggota bebas memberikan umpan balik.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pola komunikasi virtual dalam *squad* Jaws Dangers terbentuk secara efisien dan efektif, sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui Pola Komunikasi Virtual Dalam *Game* Mobile Legends Pada *Squad* Jaws Dangers.

Pola Komunikasi.., Muhammad Reza Ansari, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

5.2 Saran

5.2.1 Saran Teoritis

Penelitian ini membantu memahami pola komunikasi virtual dalam tim permainan daring, khususnya dengan menggunakan teori *Computer Mediated Communication* (CMC). Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar memperluas studi ini dengan membandingkan pola komunikasi pada berbagai jenis *game* atau *platform* komunikasi lainnya. Selain itu, menggabungkan teori ini dengan teori lain, seperti teori *Media Richness* atau teori Pemanfaatan Media (*Uses and Gratifications*), dapat memberikan pemahaman yang lebih luas tentang bagaimana media komunikasi memengaruhi cara tim bekerja.

5.2.2 Saran Praktis

Bagi *squad* Jaws Dangers, hasil penelitian ini bisa digunakan untuk meningkatkan pola komunikasi dalam tim. Misalnya, tim dapat memanfaatkan fitur tambahan di Discord, seperti berbagi layar (*screen sharing*), untuk mendiskusikan strategi secara lebih visual. Selain itu, latihan komunikasi antar anggota tim juga dapat membantu meningkatkan respons dan koordinasi saat pertandingan.

Bagi tim lain yang ingin meningkatkan komunikasi virtualnya, disarankan untuk memilih *platform* yang sesuai dengan kebutuhan. Gunakan aplikasi seperti WhatsApp untuk diskusi harian dan Discord untuk komunikasi langsung saat bermain. Selain itu, penting untuk menunjuk seorang pemimpin tim yang bisa mengatur alur komunikasi agar lebih terorganisir dan efisien.