

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Perilaku Komunikasi Interpersonal Para Pecandu *Game Online* MOBA di Tribe Kopi Kediri.

Perilaku komunikasi interpersonal pecandu *game online* MOBA di Tribe Kopi Kota Kediri terbentuk secara bertahap dari kebiasaan bermain bersama. Awalnya komunikasi terjadi karena kebutuhan strategi permainan, namun seiring berjalannya waktu, interaksi itu berkembang menjadi relasi sosial yang lebih dekat. Hal ini terjadi karena adanya kenyamanan, kecocokan, dan frekuensi komunikasi yang tinggi antar pemain.

Gaya komunikasi yang ditunjukkan juga bersifat kontekstual. Saat bermain, komunikasi dilakukan secara singkat dan langsung karena situasi permainan yang menuntut kecepatan. Sebaliknya, di luar permainan, gaya komunikasi cenderung lebih santai, terbuka, dan penuh ekspresi. Kepercayaan antarpemain juga terlihat dalam beberapa kasus, seperti saat meminjamkan akun meski belum pernah bertemu secara langsung.

2. Dampak Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game Online* MOBA di Tribe Kopi Kota Kediri

Komunikasi yang memberikan dampak terhadap cara mereka mengelola konflik dan emosi. Sebagian pemain mampu menahan diri dan membalas kritik dengan memperbaiki performa, namun ada juga yang

meluapkan emosi secara spontan. Meskipun begitu, hubungan mereka tetap dijaga melalui interaksi sosial yang dilakukan di luar permainan.

Game online MOBA dalam konteks ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga ruang untuk belajar membangun hubungan, beradaptasi dengan karakter orang lain, dan membentuk pola komunikasi yang fleksibel. Namun, dampaknya tetap bergantung pada bagaimana masing-masing individu menyeimbangkan aktivitas virtual dan interaksi di dunia nyata.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena seluruh informan merupakan laki-laki. Hal ini terjadi karena mayoritas pengunjung perempuan di lokasi penelitian bukan merupakan pemain aktif. Oleh karena itu, temuan dalam penelitian ini belum mencakup perspektif perempuan. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggali sisi tersebut agar pemahaman mengenai komunikasi interpersonal dalam komunitas *game online* menjadi lebih menyeluruh.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dijelaskan, peneliti memberikan saran sebagai bahan evaluasi dan pertimbangan untuk berbagai pihak yang terkait:

1. Bagi Pemain *Game Online*: Penting untuk menjaga keseimbangan antara aktivitas bermain dengan kehidupan sosial secara langsung. Komunikasi dalam *game* sebaiknya dijadikan jembatan untuk

membangun relasi yang sehat, bukan sebagai pelarian dari interaksi nyata.

2. Bagi Keluarga dan Lingkungan: Alih-alih melarang, pendekatan dialog dan pemahaman terhadap motivasi bermain dapat menciptakan hubungan yang lebih suportif dan minim konflik.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya: Disarankan memperluas cakupan lokasi dan karakteristik informan. Penelitian kuantitatif, studi longitudinal, atau pendekatan lintas budaya dapat memperkaya pemahaman tentang dampak *game* terhadap komunikasi interpersonal secara lebih luas dan mendalam.