

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian serta saran penelitian yang didasarkan oleh hasil penelitian tentang pola komunikasi untuk pemeliharaan hubungan pertemanan antara *gamers online*. Kesimpulan akan mendeskripsikan hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya, yaitu komunikasi untuk menjaga hubungan pertemanan antara *gamers online*. Sementara pada bagian saran berisikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya yang memiliki kaitan dengan penelitian ini.

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menggunakan metode wawancara mendalam mengenai komunikasi untuk pemeliharaan hubungan pertemanan antara *gamers online*, maka beberapa hal dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Individu tidak bisa merasakan kedekatan dengan teman daring meskipun memiliki pola komunikasi yang sama dengan pertemanan luring. Hal tersebut dikarenakan tidak adanya kontak fisik secara langsung antar individu.
2. Memiliki komitmen dalam menjaga serta meningkatkan hubungan pertemanan dalam komunitas *game online* merupakan salah satu cara

untuk menjaga hubungan pertemanan tetap harmonis dalam jangka panjang.

3. Dalam mencegah konflik serta menjaga hubungan pertemanan, individu yang berada dalam komunitas *virtual* harus memiliki sifat kooperatif ketika terjadi perdebatan guna mencegah timbulnya konflik, serta untuk menjaga hubungan pertemanan agar tetap harmonis.

## 5.2 Saran

1. Komunitas *game online* sebaiknya mengadakan pertemuan atau perkumpulan secara tatap muka secara berkala. Melalui pertemuan tatap muka tersebut keterbatasan interaksi yang dialami secara *online* dapat tersampaikan dan menimbulkan keintiman diantara individu dalam komunitas *virtual* tersebut.
2. Individu dalam komunitas *virtual* harus bisa memahami perbedaan latar belakang yang dimiliki oleh masing-masing individu lain guna memahami konteks ataupun perilaku dari individu tersebut agar tidak adanya kesalahan pemaknaan dan menimbulkan konflik dalam kelompok tersebut. Tidak adanya *social control* di komunitas virtual menyebabkan tiap individu bebas untuk menyampaikan pendapat tanpa memikirkan norma sosial yang ada.