

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dijelaskan pada bab sebelumnya tentang komunikasi kelompok dalam pembentukan kebersamaan di dalam *game online clash of clans* dapat disimpulkan bahwa kebersamaan yang terbentuk dari aktifitas bermain *games clash of clans* mampu membangun hubungan yang erat antar anggotanya. Hubungan ini terlihat dari proses berjalannya *clan aquarium* yang mengutamakan keakraban antar anggota. Saat di dalam *game*, anggota *clan aquarium* aktif melakukan komunikasi walaupun hanya dimediasi oleh *chat room* yang disediakan oleh *game clash of clans*. Isi pembicaraan pun tidak hanya tentang bermain *game*, akan tetapi juga kegiatan sehari-hari anggota *clan*.

Pembentukan kebersamaan anggota *clan aquarium* berdasarkan elemen-elemen *sense of virtual community* (SOVC) menunjukkan adanya pengakuan dari anggota kepada anggota baru. Saling mendukung antar anggota baik di dalam *game* maupun dalam realitas kehidupan sehari-hari seperti saling *sharing* dan simpati empati, rasa kewajiban untuk membesarkan *clan* bersama-sama, mengakui identitas dan identifikasi *clan* secara struktural *clan*, tidak membatasi hubungan baik hanya sekedar di dalam dunia virtual akan tetapi juga dalam realitas kegiatan sehari-hari.

5.2 Saran

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan bagi peneliti selanjutnya agar dapat meneliti dan menganalisis lebih jauh tentang komunikasi kelompok dalam pembentukan kebersamaan dalam sudut pandang dan fokus yang berbeda.
2. Bagi masyarakat yang mencari wadah untuk membina keakraban antar anggota masyarakat, *game COC* bisa menjadi salah satu pilihan karena didalam *game*

COC terdapat fasilitas yang menunjang untuk berkomunikasi seperti *chat clan*. Keakraban yang dimunculkan tidak hanya secara virtual tapi berlanjut ke dunia aktual.

3. Bagi pemain *game* COC agar lebih bisa menyeimbangkan waktu antara bermain *game* dengan kegiatan aktual lainnya.

