

## BAB 5

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pemanfaatan fitur komunikasi Mobile Legends dalam mendukung komunikasi interpersonal pemain di Kota Padang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pertama, Voice Chat, Quick Chat, dan Text Chat berfungsi sebagai saluran utama komunikasi bermediasi komputer di dalam Mobile Legends. Quick Chat menjadi fitur yang paling dominan untuk koordinasi cepat. Voice Chat menghadirkan isyarat interpersonal yang lebih kaya melalui intonasi, tekanan suara, dan ekspresi emosi. Sementara itu, Text Chat memberi ruang yang lebih terkontrol untuk memperjelas pesan, menyampaikan ketidaksetujuan, atau mengelola ketegangan. Temuan ini menunjukkan bahwa komunikasi dalam Mobile Legends pada awalnya berangkat dari kebutuhan koordinasi permainan.
2. Kedua, komunikasi di dalam game tidak seluruhnya otomatis menjadi komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal muncul ketika pertukaran pesan melibatkan respons timbal balik, penyesuaian emosi, dukungan, pengenalan karakter, dan kenyamanan bermain secara berulang. Pada sebagian informan, pengalaman komunikasi tersebut terefleksi ke dunia nyata dalam bentuk kejelasan memberi instruksi, keberanian menyampaikan pendapat, serta kemudahan membangun kedekatan dengan orang lain. Karena itu, fitur komunikasi Mobile Legends dapat dipahami bukan hanya sebagai alat teknis permainan, tetapi juga

sebagai medium yang dalam kondisi tertentu mendukung terbentuknya komunikasi interpersonal pemain.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

### 1. Saran Akademis

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas kajian komunikasi dalam *Game Online* dengan membandingkan pola interaksi verbal dan nonverbal pada jenis *game* lain, seperti pada *game* PC atau *Console* yang memiliki mekanisme komunikasi yang berbeda. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengkaji lebih dalam perbandingan efektivitas komunikasi berbasis teks dan suara dalam membangun relasi interpersonal jangka panjang antar pemain. Pendekatan teori lain seperti teori identitas sosial atau teori performativitas komunikasi juga dapat digunakan untuk memperkaya pemahaman mengenai dinamika komunikasi digital dalam komunitas *Game Online*.

### 2. Saran Praktis

Bagi pemain *Mobile Legends*, hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya penggunaan fitur komunikasi secara bijak dan kontekstual. Pemilihan saluran komunikasi yang tepat dapat membantu menjaga koordinasi tim, mengurangi konflik, serta menciptakan suasana permainan yang lebih kondusif. Bagi pengembang *game*, penelitian ini dapat menjadi bahan

pertimbangan untuk terus mengembangkan fitur komunikasi yang lebih adaptif, inklusif, dan ramah pengguna, terutama dalam mendukung komunikasi nonverbal dan pengelolaan emosi pemain. Dengan demikian, *Mobile Legends* tidak hanya menjadi media permainan kompetitif, tetapi juga ruang interaksi sosial digital yang sehat dan produktif.

