

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Squad Aizen Asano terdiri dari anggota yang memiliki hak yang sama. Semua orang memiliki suara yang sama saat memberikan saran atau komentar tentang hero mana yang akan dipilih selama fase Draft Pick dengan pertimbangan hero apa yang bisa dia (anggota Squad Aizen Asano) gunakan dan dapat untuk mengalahkan musuh atau anggota squad lainnya. Jenis pola komunikasi dalam fase Draft Pick ini yaitu pola komunikasi model bebas di mana tiap anggota squad Aizen Asano dapat menjadi komunikator maupun komunikan. Sedangkan yang menjadi pesan ialah strategi atau rencana yang mereka perbincangkan dalam fase Draft Pick.
2. Pada fase yang dikenal sebagai fase *In Game*, atau istilah yang lebih awam yaitu fase di mana pertandingan berlangsung, kedua regu terlibat dalam pertempuran dengan tujuan utama menghancurkan markas tim lain dengan mempraktikkan rencana yang sebelumnya dikembangkan selama fase Draft Pick. Selama fase ini, hanya satu atau dua orang yang bertugas mengarahkan pergerakan (Roaming) dari satu jalur (lane) ke jalur lain melalui pola komunikasi rantai. Komunikator dalam fase *In Game* yaitu Aditya sebagai inisiator dan Reza sebagai midliner. Komunikan dalam fase *In Game* yaitu Kautzar Maulidivo, Syah Furqon, Keane William, Aldo Dwi. Sedangkan yang

menjadi pesan ialah strategi atau rencana yang mereka perbincangkan dalam fase Draft Pick.

5.2 Saran

Saran yang penulis berikan terkait dengan penelitian ini, yaitu:

5.2.1 Bagi Squad Aizen Asano

Kerja sama yang dilakukan oleh antar anggota squad Aizen Asano terhitung sangat baik. Oleh sebab itu diharapkan squad Aizen Asano dapat mempertahankan solidaritas dan pola komunikasi yang selamat ini mereka lakukan.

5.2.2 Bagi Masyarakat

Game tidaklah selalu berkonotasi buruk. Para pelajar biasanya bermain *game* sebagai cara untuk hiburan setelah belajar di sekolah. Setelah bermain *game*, pelajar dapat merasa bahagia dan siap untuk belajar lagi. Oleh sebab itu diharapkan masyarakat dapat meningkatkan pandangan positif terhadap *game*.

5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti lanjutan dapat berguna sebagai referensi sehingga mendapat wawasan dalam menganalisis pola komunikasi suatu kelompok. Semoga bisa mendorong munculnya penelitian-penelitian lain, sehingga muncul penelitian yang berkaitan dengan pola komunikasi dengan lebih bervariasi lagi.