

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil dari penelitian ini menjawab rumusan masalah, yaitu intensitas komunikasi *virtual* dalam bermain *game GTA V Roleplay* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan komunikasi *interpersonal*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terdapat temuan pada objek dan kelemahan pada penelitian ini. Berikut beberapa saran yang hendak peneliti sampaikan, antara lain:

5.2.1 Bagi Objek

Berdasarkan temuan pada analisis deskriptif pada item durasi komunikasi *virtual*, mayoritas responden tidak bermain di waktu pagi, siang, dan sore hari, maka hal tersebut dapat menjadi acuan bagi objek atau *server indopride* untuk dapat menambahkan *event* atau acara yang dapat menarik pemain untuk bermain pada waktu tersebut, guna meramaikan *server* tersebut tidak hanya di malam hari, melainkan pagi, siang, dan sore.

5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Karena penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, maka penelitian ini memiliki kelemahan yaitu tidak dapat melakukan penggalian informasi terhadap informan lebih dalam. Maka saran untuk penelitian selanjutnya yaitu, dapat dilakukan penggalian informasi kepada informan lebih dalam

menggunakan metode kualitatif untuk dapat menjelaskan fenomena mengenai intensitas komunikasi *virtual* dalam bermain *game GTA V Roleplay* dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan komunikasi *interpersonal*.

- b. Pada penelitian ini, variabel intensitas komunikasi *virtual* dalam bermain *game GTA V Roleplay* (X), memiliki pengaruh sebesar 6,9% terhadap peningkatan kemampuan komunikasi *interpersonal* (Y). Sisanya atau 93,1% dipengaruhi oleh variabel selain intensitas komunikasi *virtual*. Maka saran peneliti untuk peneliti selanjutnya adalah untuk menambahkan atau menggunakan variabel lain yang dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan komunikasi *interpersonal*. Dengan demikian penelitian ini dapat terus berkembang untuk menemukan suatu hal yang baru.