**BAB V**

**PENUTUP**

* 1. **Simpulan**

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis yang telah dijabarkan oleh peneliti pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa cara akomodasi komunikasi pemain dalam permainan *online PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile.* Akomodasi yang pertama merupakan akomodasi persamaan dan perbedaan cara bicara dan perilaku komunikasi pemain. Persamaan dan perbedaan cara bicara dan perilaku komunikasi pemain diakomodasi menggunakan strategi konvergensi pada gaya bermain dan nada bicara pemain. Akomodasi terjadi pada proses komunikasi kelompok di fase dukungan, konflik, atau munculnya sikap baru dengan alasan persamaan sasaran.

Akomodasi yang kedua merupakan pendekatan dalam memahami cara bicara dan perilaku komunikasi pemain. Poin ini merujuk kepada proses persepsi dan evaluasi pemain yang ditunjukkan lewat penggunaan strategi divergensi. Pemain melakukan strategi divergensi pada gaya bermain, penggunaan kata-kata dalam penyebutan barang, dan cara berkomunikasi. Strategi terjadi pada fase munculnya sikap baru dan dukungan dalam proses komunikasi kelompok.

Akomodasi yang ketiga adalah akomodasi bahasa dan tingkah laku pemain dalam permainan. Akomodasi ini dilakukan oleh pemain dengan menggunakan strategi divergensi. Pemain menginformasikan perbedaan status sosialnya atau kelompok berdasarkan bahasa, logat, penyebutan nama barang, dan tingkah laku komunikasi pemain. Tingkah laku komunikasi pemain terdapat pada cara pemain merefleksikan perbedaan peran dalam tim dan cara berkomunikasi. Hal ini terjadi pada fase munculnya sikap baru dan dukungan.

Akomodasi yang keempat adalah akomodasi derajat kepantasan dan norma pemain. Pemain menggunakan strategi akomodasi berlebihan atau *overaccommodation* pada perilaku dan kata-kata yang digunakan. Kata-kata di sini berbentuk hinaan, ejekan, atau sumpah serapah yang ditujukan kepada pemain dengan keterbatasan bahasa atau kemampuan bermain. Strategi ini dibagi dalam tiga derajat kepantasan, antara lain bentuk *sensory overaccommodation* ketika pemain melakukan penghinaan atau menggunakan kata-kata sumpah, *dependency overaccommodation* ketika pemain mengambil hak komando pemain lain dalam tim, dan *intergroup overaccommodation* ketika pemain menghina pemain luar negeri dengan stereotip. Hal ini terjadi pada fase orientasi atau orientasi dalam proses komunikasi kelompok.

* 1. **Saran**
		1. Saran Akademis

Hasil penelitian ini disarankan dapat menjadi suatu titik awal akan penelitian-penelitian akademis yang serupa. Untuk itu peneliti menyarankan adanya beberapa bagian yang dapat diperdalam dalam penelitian mengenai akomodasi komunikasi dalam penggunaan media komunikasi dalam *online game*. Penelitian berikutnya dapat melengkapi informasi penelitian menyangkut latar belakang akomodasi pemain dan efek dari akomodasi dalam dunia virtual *online game* terhadap dunia nyata.

* + 1. Saran Praktis

Hasil penelitian terhadap pemain dalam permainan *online PlayerUnknown’s Battlegrounds Mobile* ini dapat menjadi masukan bagi para pemain *online game* agar memperhatikan akomodasi yang terjadi dalam permainan. Peneliti menyarankan agar pemain dapat menyesuaikan diri ketika berkomunikasi dengan orang yang memiliki persamaan atau perbedaan budaya, bahasa, ataupun perilaku. Selain itu peneliti juga menyarankan agar perusahaan pengembang *online game* dapat menjembatani pemain dengan perbedaan bahasa dengan pengembangan variasi kata-kata pada fitur *quick chat* atau membentuk fitur penerjemah.