KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kapten mempunyai peran yang sangat penting didalam permainan *"Dartslive"*. Setiap pemain mempunyai karakter yang berbeda-beda, baik dalam hal *skill* maupun kemampuan berkomunikasi. Menjadi seorang kapten harus dapat menerima kritikan dan saran dari anggotanya. Menjadi seorang kapten di dalam permainan *"Darstlive"* bisa melatih gaya kepemimpinan dan mengasah pengambilan keputusan di kehidupan sosial.

Menjadi seorang kapten *"Dartslive"* harus mempunyai kedekatan dengan anggotanya, kedekatan yang terjadi tidak hanya berada di dalam permainan *darts* tetapi juga harus dekat di luar lingkungan *darts*. Sehingga dengan sering terjadinya komunikasi dan terciptanya suatu hubungan yang erat tentunya akan sangat membantu seorang kapten dalam berkomunikasi atau menyampaikan sesuatu ke anggotanya.

Di dalam komunikasi pasti mempunya hambatan dan konflik, mengingat konflik akan selalu terjadi dan tidak dapat dihindari. Tetapi dengan adanya hambatan dan konflik tersebut dapat membantu seorang kapten dan anggotanya dalam membentuk karakter dan memajukan tim tersebut. Konflik yang muncul membuat kapten dan para pemain *darts* harus berpikir dan menyelesaikan masalah tersebut sehingga komunikasi yang terjadi dapat terus berjalan dengan lancar. Peran dari setiap anggota tim juga menjadi acuan dimana hal tersebut sangat membantu seorang kapten dalam menghindari konflik-konflik yang akan terjadi di dalam tim.

Konflik tim yang muncul dalam liga "*Dartslive*" biasanya terjadi dikarenakan rasa kurang percaya sesama anggota, kesalahpahaman, dan sifat arogansi dari masing-masing individu. Konflik yang terjadi dapat menyebabkan kurangnya fokus pemain,

menurunkan kekompakan tim, menimbulkan perpecahan, serta dapat menggangu hubungan sosial di luar konteks permainan *darts* itu sendiri. Penyelesaian konflik yang dilakukan oleh ketiga narasumber lebih mengarah pada cara kekeluargaan. Membuka forum, meminta keterbukaan dan kejujuran merupakan solusi terbaik menurut kapten tim sebagai cara memperlancar komunikasi yang terjadi dalam tim.

B. Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan saran bagi pihak yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Saran Akademis

   Penelitian ini dapat berguna bagi penelitian selanjutnya yang tertarik untuk meneliti mengenai komunikasi dan konflik yang terjadi didalam liga "*Dartslive*" dengan masalah lain ataupun subjek yang berbeda. Penelitian ini lebih berfokus kepada konflik dan penyelesaian konflik dalam proses liga "*Dartslive*" dalam pandangan seorang kapten dalam tim.

2. Saran Praktis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi para kapten tim liga *"Dartslive"* dalam berkomunikasi dengan anggotanya. Begitu juga bagi masyarakat pada umumnya untuk lebih memahami liga *"Dartslive"* dan menjadi masukan bagi mereka untuk dapat mengetahui dan lebih mengerti para pemain *darts*. Selain itu juga bagi orang tua dari para pemain *darts*, bahwa permainan ini dapat melatih ketangkasan dan dapat melatih cara berkomunikasi serta membentuk karakter pada individu tersebut. Dan untuk kepada para kapten tim *"Dartslive"* agar mereka menjadi lebih mengerti mengenai bagaimana komunikasi yang terjadi di dalam tim.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.