KWIK KIAN GIE
SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBI KKG (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.
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Pola interaksi yang terjadi dalam *game online "Mobile Legends"* bersifat terbatas, pertukaran informasi hanya di dalam *game*. Hubungan sosial yang terbentuk tidak terlalu intens karena pemain bermain bersama individu yang berbeda secara *random* tiap *game*.
2. Adapun pemain *game online "Mobile Legends*" yang bersifat terbuka, melalui pertukaran informasi yang terjadi di *game*, lanjut menuju hubungan sosial sebagai teman bahkan sampai mengatur waktu untuk bertemu melalu fitur *chatting* ini.Setiap pemain dapat menggunakan berbagai fitur *chatting* yang beragam seperti *voice chat, type chat, dan auto chat* . Dalam fitur *chatting* ini masing-masing memiliki kekurangan tersendiri. *Type chat* memiliki kendala yaitu tampilan layar tertutup *virtual keyboard* yang muncul saat ingin mengetik, sehingga mengurangi performa pemain dalam *game*. Sama hal nya dengan *voice chat* yang digunakan pada umumnya juga memiliki kekurangan, yaitu pertukaran informasi yang terjadi *delay* dan permainan dalam *game* menjadi *lagging. Auto chat* adalah salah satu yang sangat sering digunakan oleh pemain game ini pun memiliki kekurangan, pemain hanya dapat memberikan dan menyimpan tujuh pesan-pesan yang sudah di *setting* sejak awal di dalam *home game* ini. Menggunakan *auto chat* lebih mudah dibandingkan dengan *type chat* dan *voice chat* meskipun

demikian melalui fitur *chatting* ini pertukaran pesan tidak tepat pada sasaran yang dituju.

3. Pertukaran informasi sangatlah digunakan di dalam permainan ini, sehingga pemain lebih memilih untuk berinteraksi langsung atau berkomunikasi secara tatap muka, sehingga informasi yang disampaikan tidak *delay* dan juga tepat pada sasaran yang dituju.

B. Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan, maka penulis 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 dalam pola interaksi menggunakan fitur *chatting* dalam *game online "Mobile Legends"* dengan masalah lain ataupun subjek yang berbeda. Penelitian ini lebih berfokus kepada proses komunikasi melalu fitur *chatting* dalam *game online* "*Mobile Legends"*.

2. Saran Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi para pemain *game online "Mobile Legends"* dalam pola interkasi menggunakan fitur *chatting* yang disediakan. Begitu juga bagi masyarakat pada umumnya untuk lebih memahami pentingnya interaksi dan menjadi masukan bagi mereka untuk dapat mengetahui dan lebih mengerti para pemain *game online "Mobile Legends"*. Selain itu juga bagi orang tua dari para pemain *game online*, bahwa permainan ini dapat melatih pemain untuk berkomunikasi dengan pemain lainnya.

KWIK KIAN GIE SCHOOL OF BUSINESS
© Hak cipta milik IBI KKG (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.
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie