

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk memahami peran komunikasi interpersonal dalam membentuk kualitas interaksi sosial pemain di platform game Roblox. Roblox tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga berkembang menjadi ruang sosial virtual yang memungkinkan pemain membangun hubungan sosial, berinteraksi secara intens, serta membentuk makna dan identitas melalui komunikasi digital.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal merupakan faktor utama dalam interaksi sosial antarpemain Roblox. Melalui komunikasi, pemain dapat menyampaikan pesan, mengekspresikan diri, serta merespons tindakan pemain lain selama bermain. Komunikasi menjadi penghubung utama yang mendukung berlangsungnya interaksi sosial secara berkelanjutan dalam ruang virtual.

Bentuk komunikasi interpersonal yang paling sering digunakan oleh pemain meliputi chat teks, voice chat, dan kerja sama tim. Ketiga bentuk komunikasi tersebut digunakan sesuai dengan kebutuhan dan situasi permainan, baik untuk kebutuhan teknis maupun untuk membangun hubungan sosial. Perbedaan cara berkomunikasi ini menunjukkan bahwa interaksi sosial di Roblox dipengaruhi oleh situasi dan kebutuhan.

Komunikasi interpersonal yang berlangsung antarpemain membentuk proses interaksi sosial yang mencakup kerja sama, pertukaran makna, penyesuaian perilaku, serta menghargai perbedaan. Proses interaksi sosial ini tidak terjadi secara spontan, melainkan dibangun melalui komunikasi yang terus berlangsung selama pemain berinteraksi dalam permainan.

Dalam interaksi tersebut, pemain menggunakan berbagai simbol sosial seperti bahasa, avatar, gesture, dan peran permainan. Simbol-simbol ini dimaknai melalui proses interaksi sosial dan menjadi dasar bagi pemain dalam memahami

situasi serta tindakan pemain lain. Pemaknaan simbol berperan penting dalam menentukan arah tindakan sosial yang diambil oleh pemain.

Proses pemaknaan simbol tersebut berperan pada pembentukan identitas sosial pemain di ruang virtual. Identitas sosial pemain berkembang melalui respons sosial yang diterima dari pemain lain, seperti penerimaan, pengakuan, maupun penolakan. Identitas ini memengaruhi cara pemain memosisikan diri dan berinteraksi dalam komunitas permainan.

Identitas sosial yang terbentuk kemudian berperan dalam perkembangan kehidupan sosial virtual di Roblox. Kehidupan sosial virtual ditandai oleh adanya aturan, peran, dan struktur sosial yang muncul dari kebiasaan interaksi dan kesepakatan bersama antarpemain. Kehidupan sosial ini bersifat aktif dan terus berkembang seiring dengan perubahan pola interaksi pemain.

Kualitas komunikasi interpersonal menjadi faktor penting dalam menentukan bagaimana kehidupan sosial virtual tersebut berkembang. Komunikasi yang dilakukan secara terbuka, empati, suportif, positif, dan setara mendorong terbentuknya hubungan sosial yang lebih harmonis. Sebaliknya, komunikasi yang kurang berkualitas berpotensi memicu kesalahpahaman, konflik, dan perilaku negatif dalam interaksi sosial.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa kualitas komunikasi interpersonal tidak hanya memengaruhi keberhasilan permainan, tetapi juga kualitas hubungan sosial antarpemain. Komunikasi yang baik memperkuat kerja sama, membangun kepercayaan, serta menciptakan suasana bermain yang nyaman. Sebaliknya, komunikasi yang buruk dapat menurunkan kualitas interaksi sosial dan merusak hubungan antarpemain.

Penelitian ini menegaskan bahwa komunikasi interpersonal di Roblox tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga memiliki aspek sosial yang signifikan. Komunikasi menjadi alat yang membentuk makna, identitas, dan hubungan sosial dalam ruang virtual permainan. Dengan demikian, komunikasi interpersonal memiliki peran penting dalam membentuk kualitas interaksi sosial pemain.

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat penerapan teori Interaksi Simbolik dalam memahami proses interaksi sosial di ruang digital serta konsep komunikasi interpersonal dalam menilai kualitas hubungan sosial. Penelitian ini menunjukkan bahwa teori-teori tersebut tetap relevan untuk menjelaskan fenomena komunikasi dan interaksi sosial dalam permainan online.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa kualitas interaksi sosial pemain Roblox sangat dipengaruhi oleh cara pemain berkomunikasi secara interpersonal. Komunikasi interpersonal menjadi faktor utama yang menghubungkan penggunaan simbol, pembentukan identitas sosial, dan kehidupan sosial virtual, sehingga berperan penting dalam membentuk kualitas interaksi sosial pemain di platform game Roblox.

5.2 Saran

Bagian saran disusun berdasarkan hasil penelitian mengenai peran komunikasi interpersonal dalam membentuk kualitas interaksi sosial pemain di platform game Roblox. Saran ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi yang bersifat praktis dan akademik sebagai tindak lanjut dari temuan penelitian. Melalui saran yang disampaikan, diharapkan hasil penelitian ini tidak hanya memberikan peran secara teoretis, tetapi juga dapat dimanfaatkan secara praktis oleh pihak-pihak yang berkaitan dengan interaksi sosial dalam game online.

Saran dalam penelitian ini disusun untuk memberikan arahan mengenai upaya peningkatan kualitas komunikasi interpersonal dan interaksi sosial di lingkungan permainan Roblox, serta sebagai bahan pertimbangan bagi pengembangan analisis akademik di bidang ilmu komunikasi. Oleh karena itu, saran dibagi ke dalam dua bagian, yaitu saran praktis dan saran akademik.

5.2.1 Saran Praktis

Saran ini ditujukan kepada pihak-pihak yang terlibat langsung dalam aktivitas bermain dan proses interaksi sosial di ruang digital, agar hasil penelitian dapat dimanfaatkan secara nyata.

1. Bagi Pemain Platform Game Roblox

a. Meningkatkan kesadaran terhadap cara berkomunikasi

Pemain disarankan untuk lebih memperhatikan cara menyampaikan pesan kepada pemain lain, baik melalui chat teks maupun voice chat. Penggunaan bahasa yang sopan, jelas, dan tidak merendahkan dapat membantu menjaga suasana interaksi sosial tetap positif dan mengurangi potensi kesalahpahaman.

b. Mengembangkan sikap empati dalam berinteraksi

Pemain diharapkan mampu memahami kondisi dan latar belakang pemain lain yang berbeda. Sikap empati diperlukan terutama ketika berinteraksi dengan pemain yang memiliki tingkat pengalaman bermain yang masih pemula, sehingga komunikasi tidak memicu konflik atau tekanan sosial.

c. Mendorong komunikasi yang suportif dan saling menghargai

Pemain disarankan untuk memberikan dukungan verbal kepada pemain lain, terutama dalam kerja sama tim. Sikap suportif seperti memberi semangat atau membantu pemain lain dapat memperkuat hubungan sosial dan meningkatkan kualitas interaksi selama bermain.

d. Menjaga sikap positif dalam interaksi sosial

Pemain diharapkan menjaga sikap positif dalam berkomunikasi, baik saat bermain santai maupun kompetitif. Sikap positif membantu menciptakan lingkungan bermain yang nyaman dan mencegah berkembangnya perilaku toxic yang dapat merusak hubungan sosial.

e. Menghargai kesetaraan dalam komunikasi

Pemain disarankan untuk memposisikan pemain lain secara setara tanpa membedakan usia, kemampuan bermain, atau status tertentu dalam permainan. Sikap ini penting untuk menciptakan ruang interaksi sosial yang terbuka bagi semua pemain.

2. Bagi Komunitas Pemain atau Pengelola Ruang Bermain

a. Menyusun dan menegakkan aturan komunikasi yang jelas

Komunitas pemain disarankan untuk memiliki aturan atau kesepakatan bersama terkait etika komunikasi, sehingga interaksi sosial dapat berlangsung secara tertib dan saling menghargai.

b. Mendorong budaya komunikasi yang sehat

Pengelola komunitas dapat mendorong diskusi dan aktivitas yang menanamkan nilai komunikasi interpersonal yang baik, seperti keterbukaan, empati, dan sikap saling mendukung dalam interaksi sosial.

3. Bagi Pengelola Platform Game Roblox (Developer)

a. Menyediakan fitur yang mendukung komunikasi positif

Pengelola platform disarankan untuk terus mengembangkan fitur komunikasi yang aman dan ramah pengguna, serta mekanisme pelaporan yang efektif untuk mengatasi perilaku komunikasi yang merugikan.

b. Memperkuat moderasi terhadap perilaku komunikasi negatif

Pengelola platform diharapkan dapat meningkatkan pengawasan dan penanganan terhadap perilaku komunikasi yang melanggar aturan, sehingga kualitas interaksi sosial di dalam platform dapat terjaga.

5.2.2 Saran Akademik

Saran akademik disusun sebagai bentuk tindak lanjut dari temuan penelitian mengenai peran komunikasi interpersonal dalam membentuk kualitas interaksi sosial pemain di platform game Roblox. Saran ini bertujuan untuk memberikan arah pengembangan penelitian akademik di bidang ilmu komunikasi.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan subjek penelitian dengan melibatkan jumlah informan yang lebih beragam, baik dari segi usia, latar belakang budaya, maupun tingkat pengalaman bermain. Perluasan subjek dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai perkembangan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial dalam ruang virtual yang beragam.

Penelitian lanjutan juga dapat menganalisis perbedaan bentuk komunikasi interpersonal berdasarkan jenis permainan atau mode permainan yang dimainkan di platform Roblox. Setiap jenis permainan memiliki ciri khas interaksi yang berbeda, sehingga penelitian yang lebih terarah dapat memperluas pemahaman mengenai macam-macam komunikasi interpersonal dalam game online.

Selain itu, penelitian di masa mendatang dapat menggunakan pendekatan metodologi yang berbeda untuk melengkapi temuan penelitian ini. Pendekatan kuantitatif atau metode campuran dapat digunakan untuk mengukur hubungan antara kualitas komunikasi interpersonal dan interaksi sosial secara lebih luas, sehingga hasil penelitian dapat dibandingkan dengan temuan kualitatif yang telah diperoleh.

Penelitian akademik berikutnya juga dapat menyoroti peran identitas sosial secara lebih mendalam, terutama terkait perbedaan antara identitas virtual dan identitas asli pemain. Penelitian semacam ini dapat memberikan pemahaman yang lebih tajam mengenai bagaimana pemain mengekspresikan diri dan berinteraksi di ruang sosial virtual.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk meneliti perkembangan komunikasi interpersonal dalam ranah konflik dan perilaku negatif yang muncul dalam game online. Kajian ini dapat berfokus pada bagaimana pola komunikasi tertentu memicu atau meredam konflik, serta strategi komunikasi yang efektif dalam menghadapi perbedaan dan ketegangan sosial.

Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan metode yang lebih beragam dengan menggabungkan sudut pandang dari bidang komunikasi, sosiologi, psikologi, dan studi komunikasi digital. Penggabungan ini membantu peneliti melihat interaksi sosial dan komunikasi interpersonal di game online dari berbagai sisi, sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi lebih menyeluruh dan tidak terbatas pada satu sudut pandang saja.

Dengan adanya pengembangan kajian akademik tersebut, diharapkan penelitian mengenai komunikasi interpersonal dan interaksi sosial dalam game

online dapat terus berkembang dan memberikan peran penting bagi perkembangan karya ilmiah. Saran akademik ini diharapkan menjadi landasan bagi penelitian selanjutnya dalam menganalisis fenomena komunikasi dan kehidupan sosial di ruang digital secara lebih mendalam dan berkelanjutan.

