

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang sudah dituliskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa individu dalam komunitas @txtfromvalorant menerapkan kedekatan komunikasi interpersonal yang dinamis. Hal ini dapat terlihat melalui model tahapan hubungan DeVito serta Teori Penetrasi Sosial. *Computer Mediated Communication* (CMC) menjadi jembatan komunikasi dengan penggunaan media sosial seperti X, Discord, dan permainan Valorant itu sendiri. Interaksi yang muncul berawal dari fase kontak, dengan bantuan media sosial seperti Discord dan X agar informan dan teman-temannya bisa saling berkomunikasi lalu bertahap lanjut ke tahapan-tahapan lainnya dengan media digital yang ada sampai ke tahap kedekatan. Hasilnya perkembangan komunikasi interpersonal ini bersifat progresif sehingga suatu hubungan dapat dirasakan bermakna. Hal ini juga didukung oleh komunikasi yang suportif terhadap satu sama lain dan adanya kesamaan antar individu lewat ketertarikan terhadap permainan Valorant, sehingga memberi sebuah gerbang pembuka komunikasi yang mengantarkan informan untuk berkomunikasi lebih jauh.

Fenomena penggunaan beberapa platform untuk berkomunikasi ini memperluas bagian kedalaman dan keluasan dalam hubungan mereka. Dengan ini, komunikasi juga terlihat bergerak ke arah yang lebih dalam melalui model tahapan hubungan DeVito dengan lancar dan tidak memiliki banyak gangguan sehingga mereka bisa menjadi teman dekat. Penelitian ini juga menemukan bahwa sikap yang diambil ketika mereka berada dalam fase kemerosotan akan cenderung memilih masuk ke dalam fase perbaikan dengan segera berkomunikasi apabila hal tersebut terjadi, sehingga tidak ada yang ditutup-tutupi dan saling mengetahui apa perasaan masing-masing, dibanding melakukan pembubaran. Apabila informan tidak bisa mentoleransi lagi masalah tersebut maka akan terjadi pembubaran. Ketahanan ini berasal dari bagian ganjaran berupa dukungan yang tinggi dan kepercayaan yang

didapatkan dalam hubungan sehingga biaya dalam hubungan tidak terlalu dikhawatirkan. Dengan prinsip ini, para informan dapat menghasilkan aksi untuk melakukan yang mereka bisa untuk melestarikan hubungan yang ada.

Konotasi yang umum di masyarakat mengenai aktivitas bermain permainan digital kerap dipandang sebagai kegiatan yang membuang waktu dan tidak memiliki manfaat. 66% orang tua merasa game menyebabkan anak kehilangan minat pada aktivitas lain. (Ygam & Mumsnet, 2025) Namun, melalui temuan dalam penelitian ini data menunjukkan platform Valorant dan Discord bukan hanya platform hiburan, tetapi menjadi sebuah tempat untuk menunjukkan dukungan ke sosial dan emosional pada masing-masing informan. Informan memanfaatkan waktu bermain dan berinteraksi secara digital bukan tanpa tujuan atau sekadar untuk menghabiskan waktu. Sebaliknya, aktivitas tersebut menjadi sarana terbentuknya kedekatan komunikasi interpersonal dengan teman-teman mereka, yang dirasakan memiliki makna yang signifikan dalam kehidupan sosial mereka. Dalam konteks ini, permainan Valorant dan media sosial seperti Discord tidak lagi menjadi motivasi utama para informan dalam bermain, melainkan hubungan interpersonal dan keberadaan teman-teman yang bermain bersama mereka yang menjadi faktor utama serta alasan keberlanjutan keterlibatan mereka dalam aktivitas bermain tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan analisis yang ada dalam penelitian ini, terdapat beberapa saran yang sekiranya dapat menjadi peningkatan untuk penelitian di masa mendatang. Saran-saran ini datang dari pertimbangan temuan yang diperoleh serta analisis yang didapatkan peneliti. Berikut merupakan beberapa saran yang dapat diberikan:

5.2.1 Saran Akademis

Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan analisis gender mengenai pertemanan dalam komunitas permainan Valorant atau komunitas di dalam

permainan yang berbeda sehingga perbedaan penetrasi sosial yang muncul antara pemain laki-laki dan perempuan dapat terlihat jelas. Hal ini juga menimbulkan perbedaan lingkungan yang tercipta dalam komunitas atau permainan tertentu sehingga dapat terlihat dinamika sosial yang berbeda. Unsur ini diharapkan dapat memperkaya literatur ilmiah terkait ilmu komunikasi, terutama mengenai studi komunikasi interpersonal secara digital, sehingga dapat memberikan wawasan yang lebih luas mengenai komunikasi interpersonal dalam dunia maya.

5.2.2 Saran Praktis

Berdasarkan hasil yang diperoleh, diharapkan bagi pemain permainan daring secara umum atau secara khusus di Valorant untuk mencoba interaksi sosial melalui media digital. Penggunaan berbagai fitur serta banyaknya platform yang tersedia akan mempermudah seseorang untuk membangun kedekatan dengan orang lain secara digital. Bermain permainan secara daring ini dapat berfungsi sebagai tempat aktivitas bersama yang efektif sehingga seseorang dapat menempatkan dirinya di tempat yang nyaman karena memiliki kesamaan minat terhadap permainan ini.

Tempat yang nyaman ini akan menjadi sebuah ruang aman bagi individu untuk saling bercerita dan berkomunikasi dengan satu dan yang lainnya sehingga seiring berjalannya waktu sebuah kedekatan akan terbentuk. Penggunaan platform yang berbeda juga berfungsi sebagai bentuk perpindahan komunikasi secara umum menjadi komunikasi yang bersifat khusus, sehingga menambah perasaan aman didalamnya untuk saling berkomunikasi.

Dalam berkomunikasi, individu dapat mengedepankan bentuk komunikasi yang terbuka, sehingga ketika konflik terjadi individu dapat menyelesaikan masalah bersama secara kekeluargaan sehingga konflik tidak menjadi akhir dari hubungan jarak jauh ini. Pada akhirnya, interaksi yang terjalin tidak hanya bersifat transaksional dan dangkal seperti hanya untuk bermain dan menang. Melainkan

interaksi ini dapat berkembang menjadi tempat yang aman dan nyaman terhadap sesama dan menjadi dukungan sosial yang nyata dalam kehidupan sehari-hari.