

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penulis dapat menyimpulkan hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Komunikasi verbal *Gamers Free Fire Battlegrounds*

komunikasi ketika adanya musuh pemain memberi tahu bahwa disekitar team nya ada musuh yang akan segera menghampiri, dan team yang memberi tahu pun sesegera mungkin untuk menghampiri untuk *back up* teamnya, guna komunikasi dalam *game free fire* itu sangat penting bagi kerja sama team tersebut. ketika membutuhkan pertolongan yang artinya pemain sedang meminta pertolongan kepada pemain lainnya, atau team nya sesegera mungkin menghampiri. Ketika membuat strategi, pemain sedang mendiskusikan bagaimana cara mereka untuk bermain menggunakan taktiknya agar dapat memenangkan pertandingan dalam game ini. Untuk menentukan tempat turun dimana team mereka mendiskusikan dimana lokasi yang akan mereka tempati sebagai tempat yang sekiranya aman untuk team terjun mencari *lootingan* yang bisa mencukupi kebutuhan team dalam berperang nanti. Ketika memasuki zona artinya bahwa team itu harus lebih memilih untuk mundur dalam perang luar zona, team juga memikirkan strategi untuk menyerang balik ketika mereka berada di dalam zona. ketika memasang jebakan ketika team

memberikan informasi dimana saja atau dimana letak mereka memasang jebakan tersebut, entah itu di dalam rumah atau seperti di rerumputan atau di dekat turunya kotak hadiah. ketika tidak memiliki senjata team berinteraksi untuk memberikan informasi bahwa salah satu dari mereka masih belum memiliki persenjataan, ketika team yang memang sudah memiliki senjata lebih memberikan atau mencoba melakukan *backup* kepada teamnya.

2. Komunikasi nonverbal Gamers Free Fire Battlegrounds

Saat melakukan gerakan merangkak pemain membutuhkan pertolongan, biasanya gerakan seperti ini dalam team itu harus sudah mengetahui apa yang harus di lakukan, bagaimana cara menanganinya. ketika melakukan gerakan tengkurap artinya team sedang bersembunyi atau sedang mencari posisi musuh, yang biasanya ini dilakukan di rerumputan atau lokasi terbuka. ketika melakukan gerakan jongkok yang artinya team sedang mencari posisi musuh, melihat sekeliling artinya team sedang mengamati apakah disekitar nya ada musuh atau tidak. ketika menandai map team memberi tahu bahwa ada musuh disana atau juga yang sedang memanggil *airdrop*, atau mengajak team untuk pindah lokasi *looting* ke tempat yang sudah ditandai. mengambil *airdrop* team tersebut membutuhkan peralatan senjata yang lebih. Ketika menggunakan api menggunakan api unggun guna untuk menambah HP atau darah kembali penuh secara cepat. menaiki kendaraan yang artinya ingin mencari musuh, atau melakukan *roaming*.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Filosofis

Saran filosofis penelitian ini adalah:

1. dapat menghasilkan keuntungan walaupun hanya melalui sebuah *game*.
2. Mengembangkan manfaat *game online* untuk pertemanan.
3. Memberikan kesadaran bahwa *game* saat ini tidak hanya untuk kesenangan semata, tetapi dapat juga menghasilkan.

5.2.2 Saran Akademis

Saran akademis penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan manfaat penelitian tentang *game online* untuk pengembangan ilmu komunikasi.
2. Menambah informasi dan referensi perkembangan dunia *game* sebagai sarana komunikasi dan fungsinya sebagai penyampaian pesan-pesan diberbagai sisi.

5.2.3 Saran Praktis

Saran akademis penelitian ini adalah:

1. Memberikan manfaat untuk ilmu yang telah di dapat di bangku perkuliahan secara teori maupun observasi di lapangan, dan juga untuk menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai kajian yang sama.
2. Mengembangkan penelitian berikutnya yang meneliti tentang komunikasi antarpribadi *gamers free fire battlegrounds*.
3. Berusaha meningkatkan pengetahuan untuk gamers itu sendiri mengenai komunikasi melalui *game Free Fire Battlegrounds*