

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan hasil wawancara melalui 3 informan yang terkait dengan objek penelitian yaitu Komunitas *Virtual Red Dead Redemption Indonesia* (RDRI), maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Komunikasi antarpribadi yang terjadi di dalam komunitas virtual *Red Dead Redemption Indonesia* tidak memiliki batasan-batasan dalam berinteraksi antar anggota komunitas.
2. Anggota komunitas virtual *Red Dead Redemption Indonesia* bebas untuk membicarakan apapun selama tidak membahas hal-hal yang sensitif dengan siapapun dan kapanpun, tidak memandang jabatan yang dimiliki oleh setiap individu di komunitas tersebut.
3. Komunikasi antarpribadi yang terjadi di dalam ruang virtual tidak senantiasa membahas masalah-masalah yang bersifat personal.
4. *Cost* pertama yang diberikan untuk mendapatkan *reward* adalah mendirikan komunitas virtual *Red Dead Redemption Indonesia* untuk memberikan wadah bagi para pemain game *Red Dead Redemption II* serta bergabung dengan komunitas virtual tersebut. *Cost* kedua yang diberikan oleh hampir seluruh anggota komunitas *Red Dead Redemption Indonesia* adalah saling berbagi ilmu tentang game khususnya game *Red Dead Redemption II*, yang bermanfaat untuk anggota komunitas, terutama anggota komunitas yang baru bergabung. Ilmu yang diberikan kepada orang lain, memberikan kepuasan untuk masing-masing individu.
5. *Reward* yang didapat dari hampir seluruh anggota komunitas *Red Dead Redemption Indonesia* adalah mendapatkan pengetahuan lebih dalam tentang game *Red Dead Redemption II* dan mendapatkan relasi baru yang bermanfaat untuk kemudian hari, baik di dalam komunitas maupun di

luar. Selain itu, para anggota dapat menemukan hal-hal baru yang didapatkan dari teman se-komunitas yang berbeda kota, pulau, hingga negara.

5.2 SARAN

Terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan gambaran pengaruh yang positif bagi masyarakat dalam membentuk suatu komunitas, baik itu virtual maupun tidak.
2. Peneliti berharap kesimpulan yang terdapat dalam penelitian ini dapat memberikan gambaran positif kepada para pelaku anggota komunitas virtual tentang bagaimana komunikasi yang terjadi di dalam sebuah komunitas virtual.
3. Peneliti berharap keterbukaan informasi yang terjadi di dalam komunitas virtual *Red Dead Redemption Indonesia* dapat memberikan gambaran yang positif bagi masyarakat yang ingin masuk kedalam komunitas virtual yang lain melalui penelitian ini.
4. Peneliti juga berharap adanya penelitian selanjutnya yang lebih menarik dan menekankan kepada setiap interaksi dan pola komunikasi yang dilakukan oleh anggota dalam suatu komunitas.