

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan utama sebagai berikut:

##### **1. Proses Adaptasi Komunikasi**

Anggota Squad Ladies Lynette berhasil mengatasi keterbatasan isyarat sosial dalam media virtual dengan melakukan adaptasi melalui penggunaan simbol digital, stiker, dan pengelolaan intonasi suara di Discord, sesuai dengan teori *Social Information Processing* (SIP). Faktor waktu dan intensitas interaksi yang konsisten di berbagai media memungkinkan hubungan yang awalnya bersifat teknis berkembang menjadi hubungan *hyperpersonal* yang berarti setiap anggota mampu meningkatkan keterbukaan terhadap informasi dirinya kepada *squad*.

##### **2. Pembentukan Identitas dan Norma Kelompok**

Identitas kolektif sebagai “*gamer perempuan*” menjadi pondasi utama dalam berinteraksi. Melalui lensa teori *Social Identity Deindividuation Effect* (SIDE), anonimitas dalam komunikasi daring tidak menyebabkan hilangnya kendali diri, melainkan memperkuat konformitas terhadap norma kelompok yang positif, empatik, dan suportif. Hal ini menciptakan sebuah *safe space* yang melindungi anggota dari toksisitas lingkungan *e-sport* pada umumnya.

##### **3. Dinamika struktur Jaringan Komunikasi**

Secara struktural, komunikasi dalam tim tidak bersifat statis. Terdapat rotasi yang jelas antara pola sentralisasi dan desentralisasi. Pola sentralisasi digunakan untuk efisiensi taktis saat pertandingan di bawah komando kapten, sementara pola desentralisasi digunakan dalam sesi bincang santai untuk meningkatkan kepuasan dan moral anggota *squad*.

##### **4. Temuan Utama Pola Komunikasi Adaptif Lynette**

Sebagai puncak dari temuan penelitian, muncul sebuah pola baru yang disebut sebagai pola komunikasi adaptif. Pola ini merupakan

hasil dari proses adaptasi isyarat, penguatan identitas sosial, dan fleksibilitas struktur yang bergerak dalam empat fase (Pra permainan, Permainan, Pasca permainan, dan relasional). Pola ini membuktikan bahwa kekuatan tim tidak hanya terletak pada kemampuan teknis, tetapi pada kemampuan adaptif dalam mengelola sirkulasi emosi, nilai, dan solidaritas di ruang virtual.

## **5. Hambatan Penelitian**

Hambatan utama dalam menemukan pola komunikasi adaptif pada Squad Lynette adalah fase transisi akibat pergantian pemain. Hal tersebut memaksa tim melakukan negosiasi ulang terhadap norma dan identitas kelompoknya. Berdasarkan perspektif SIP dan SIDE, kehadiran anggota baru menghambat tercapainya tahap *hyperpersonal* karena komunikasi cenderung kaku dan masih dalam tahap pengurangan ketidakpastian, sehingga menciptakan keheningan situasional yang merusak ritme koordinasi taktis maupun sosial. Alhasil, pola komunikasi yang seharusnya cair menjadi terpecah-pecah. Hal ini membuktikan bahwa stabilitas pola adaptif ini sangat bergantung pada kedalaman relasi sosial dan internalisasi identitas kolektif yang sering kali terganggu oleh dinamika *roster* yang tidak stabil.

### **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak:

#### **5.2.1. Saran Akademis**

1. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menguji model “Pola Komunikasi Adaptif” ini pada komunitas *game* dengan genre yang berbeda atau pada tim dengan komposisi gender yang beragam untuk melihat apakah dinamika rotasi sentralisasi-desentralisasi tetap konsisten.
2. Disarankan bagi peneliti berikutnya untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai dampak fitur-fitur terbaru pada *platform* komunikasi terhadap kecepatan proses adaptasi informasi sosial dalam kelompok virtual.

### 5.2.2. Saran Praktis

1. Diharapkan model komunikasi empat fase ini dapat dijadikan referensi bagi *squad ladies* lainnya untuk membangun kohesi tim.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya integrasi fungsi koordinasi teknis dan sosial. Pengembang media komunikasi diharapkan terus mempermudah transisi antara mode sinkron dan asinkron untuk mendukung dinamika kelompok virtual yang cair.

