

BAB V

5.1 Kesimpulan

Game The Talos Principle adalah sebuah *game* yang mampu menjadi sebuah sarana baru dalam berkomunikasi dengan menggunakan *new media*. Segala aspek dalam berkomunikasi dapat rangkap menjadi satu agar penerima pesan dapat mengerti isi pesan tanpa mengalami perubahan suasana mendadak yang mampu menghancurkan pola komunikasi yang terjalin. Komunikasi satu arah yang seringkali diragukan namun dalam *game* ini komunikasi satu arah dapat berhasil bahkan penerima mampu memiliki sebuah pola pikir baru dalam hidupnya.

Selain mengenai pola komunikasi, hasil penelitian ini melengkapi teori pengelolaan identitas bahwa setelah komunikasi interpersonal terjadilah komunikasi intrapersonal saat pemain mengalami pengelolaan identitas dirinya dengan pertanyaan yang diarahkan kepadanya kembali. Perkembangan komunikasi jaman sekarang sangat pesat, *game* pun jaman sekarang tidak hanya sebuah hiburan belaka namun juga bisa menjadi sarana jalur komunikasi baru.

Teori Pengelolaan Identitas yang adalah bagian dari tradisi sosiokultural telah melakukan apa yang menjadi bagiannya yaitu sebagai jembatan pemersatu kedua pola pikir antara pemain dengan *game* tersebut. Teori ini menunjukkan bagaimana pola komunikasi terbentuk saat pemain bermain dengan *game* tersebut.

Pola komunikasi adalah sebuah alur bagaimana komunikasi berjalan secara terus menerus dengan tempo yang sama sehingga komunikan mendapat pesan dari komunikator secara detail dan mendalam. Pola komunikasi yang diterapkan oleh tradisi sosiokultural dengan teori pengelolaan identitas ini berlangsung secara terus menerus dengan pemainnya sehingga pemain menerima pesan dan terbentuklah pola pikirnya sesuai dengan tujuan komunikasi

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah setelah mengerti bahwa *game* dapat membuat begitu kompleksnya sebuah pola komunikasi yang dapat mengubah pola pikir pemainnya. Maka peneliti menyarankan agar masyarakat tidak meremehkan *game* semata hanya sebuah hiburan anak namun perlu diperhatikan bahwa *game* mampu membuat anak memiliki pola pikir yang lebih kritis dalam hidupnya di masa depan.