

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai gaya komunikasi Setiawan Ade pada *restream Mobile Legends Professional League Indonesia Season 15*, dapat disimpulkan bahwa gaya komunikasi yang paling dominan digunakan oleh Setiawan Ade adalah gaya komunikasi asertif, sebagaimana dikemukakan dalam teori gaya komunikasi Ronald B. Adler dan Neil Towne. Dominannya gaya komunikasi asertif dalam penelitian ini disebabkan oleh karakteristik peran Setiawan Ade sebagai analis sekaligus komunikator publik dalam tayangan *restream*. Peran tersebut menuntut penyampaian pendapat dan analisis yang jelas, tegas, serta mudah dipahami *audiens*, namun tetap disertai dengan sikap menghormati *audiens* yang memiliki latar belakang dan pandangan yang beragam. Kondisi ini mendorong Setiawan Ade untuk menerapkan gaya komunikasi yang seimbang antara ketegasan dalam menyampaikan pesan dan kemampuan menjaga hubungan komunikasi yang positif dengan penonton.

Selain itu, konteks *live streaming* yang bersifat interaktif juga mempengaruhi dominannya gaya komunikasi asertif. Setiawan Ade dihadapkan pada *audiens* yang aktif menyampaikan komentar dan pendapat secara *real time*, sehingga diperlukan respons yang terbuka dan adaptif. Gaya komunikasi asertif memungkinkan Setiawan Ade untuk menanggapi perbedaan pandangan secara jelas tanpa memicu ketegangan, sekaligus tetap menjaga suasana komunikasi yang kondusif. Alasan lain yang memperkuat dominannya gaya komunikasi asertif adalah tujuan Setiawan Ade dalam membangun suasana komunikasi yang edukatif dan partisipatif. Berdasarkan hasil observasi, Setiawan Ade tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga berupaya melibatkan *audiens* dalam proses diskusi. Untuk mencapai tujuan tersebut, gaya komunikasi agresif dinilai kurang sesuai karena berpotensi menciptakan jarak dengan penonton, sementara gaya komunikasi pasif dapat mengurangi keterlibatan *audiens*. Oleh karena itu, gaya komunikasi asertif menjadi pilihan yang paling relevan dan efektif dalam

konteks ini. Dengan demikian, dominannya gaya komunikasi asertif dalam penelitian ini tidak hanya dipengaruhi oleh karakter personal Setiawan Ade, tetapi juga oleh tuntutan peran, konteks media *live streaming*, serta tujuan komunikasi yang ingin dicapai, yaitu menciptakan interaksi yang aktif, nyaman, dan saling menghargai antara streamer dan viewers.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut. Pertama, bagi para *streamer*, *kreator* konten, dan komunikator digital, diharapkan dapat menerapkan gaya komunikasi yang asertif-humanis sebagaimana ditunjukkan oleh Setiawan Ade. Pendekatan tersebut dinilai efektif dalam membangun kedekatan emosional, meningkatkan keterlibatan audiens, serta menciptakan suasana interaksi yang interaktif dan kondusif. Selain itu, penggunaan humor kontekstual, bahasa yang mudah dipahami, dan respons cepat terhadap penonton dapat menjadi strategi untuk mempertahankan loyalitas *audiens*.

Kedua, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian pada objek atau platform *streaming* lain dengan karakteristik *audiens* yang berbeda, sehingga dapat dilakukan perbandingan pola komunikasi secara lebih komprehensif. Peneliti juga dapat menambahkan metode wawancara langsung dengan komunikator atau memperluas jumlah informan agar kajian menjadi lebih mendalam. Penelitian lanjutan dapat pula mempertimbangkan variabel tambahan seperti komunikasi nonverbal, interaksi parasosial, atau manajemen komunitas digital.

Ketiga, bagi *platform streaming* dan pengembang sistem interaksi digital, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam merancang fitur yang mendukung komunikasi dua arah secara lebih efektif, seperti ruang diskusi komunitas, kategori live chat berbasis topik, atau fitur keterlibatan pasca-siaran. Pengembangan fitur tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengguna dan memperkuat ekosistem komunikasi digital yang sehat, adaptif, dan partisipatif.