

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dalam hal ini, penulis akan memberi kesimpulan dari skripsi ini. Adapun kesimpulannya adalah sebagai berikut :

1. Motif *tech enthusiast* bergabung dengan *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord*.

Para informan menyatakan bahwa motif *tech enthusiast* bergabung dengan komunitas Mitra Flexing & Konsultasi adalah untuk bisa saling berkomunikasi dengan sesama *tech enthusiast* lainnya, dan untuk mendapatkan ilmu hingga membahas tentang teknologi.

2. Tindakan interaksi sosial yang terjalin di kalangan *tech enthusiast* di *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi dengan menggunakan media sosial *Discord*.

Para informan menyatakan bahwa proses interaksi sosial yang terjalin di kalangan *tech enthusiast* terdapat proses asosiatif maupun disosiatif layaknya dalam berinteraksi dalam komunitas di dunia nyata.

3. Makna *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di media sosial *Discord* di kalangan *tech enthusiast*.

Melalui hasil penelitian di lapangan mengatakan bahwa para informan menganggap terdapat makna yang terbentuk setelah mereka bergabung dengan anggota-anggota yang berada di komunitas tersebut.

4. Ciri-ciri *virtual community*.

Ditemukannya ciri-ciri *Virtual community* menurut Reingold 1994 (dalam Windawati, 2013:9-10) di dalam komunitas Mitra Flexing & Konsultasi.

5.2 Saran atau Rekomendasi

5.2.1. Saran Teoretis.

4. Penelitian selanjutnya diharapkan mampu menggunakan teknik penelitian kuantitatif, sehingga terdapat data-data yang tidak terbahas di penelitian ini.
5. Penelitian selanjutnya diharapkan mampu menggunakan pendekatan metode penelitian kualitatif yang berbeda, sehingga terdapat lebih banyak sudut pandang yang tidak tercakup di penelitian ini.

5.2.2. Saran Praktis.

1. Diharapkan agar penelitian ini membantu *virtual community* Mitra Flexing & Konsultasi di *Discord* menjadi lebih efektif dalam berinteraksi sosial.

2. Diharapkan agar penelitian ini bisa membantu distributor-distributor pemasok teknologi seperti NJT (PT Nusantara Jaya Teknologi), DTG (Corsair), Logitech, BenQ, Astrindo, dan Techno Solution (Razer).
Dalam memasarkan produk-produknya di Indonesia

