

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Game online DotA 2 adalah game online yang didalam pertandingannya membutuhkan strategi dan mengandalkan kerjasama tim didalamnya. Dalam melakukan komunikasi didalam game online DotA 2, tentunya memerlukan sebuah jaringan internet karena berbasis game online. Sehingga, individu yang saling bertemu didalamnya akan membentuk sebuah komunitas virtual baik secara regional atau bahkan menjadi satu tim didalam pertandingan. Komunikasi yang terjadi tentunya melalui komputer sehingga sangat erat sekali kaitannya dengan CMC yaitu komunikasi berbasis media komputer. Proses komunikasi diperlukan didalam komunitas virtual game online DotA 2 untuk berinteraksi dan menjalin kordinasi antar sesama tim demi sebuah tujuan utama atau *goal* yaitu memenangkan pertandingan dengan cara menghancurkan tower terdalam dari lawan.

Agar terjalin interaksi yang baik antara sesama tim dan mampu untuk memenangkan pertandingan tersebut terdapat seorang komunikator yang mampu mengendalikan pertandingan. Komunikator tersebut mendominasi didalam pertandingan, baik secara komunikasi dan tindakan. Komunikator yang dipercaya tersebut tentunya memberi harapan bagi para komunikan sebagai penerima pesan untuk dapat membawa tim menuju kemenangan dengan melakukan kordinasi antara sesama tim. Jika berhasil memenangkan pertandingan didalam *Ranked Match* maka pemain akan mendapatkan poin tambahan yaitu poin MMR sebagai tolak ukur kapasitas dan kemampuan pemain didalam komunitas virtual game online DotA 2.

Dalam penelitian etnografi virtual ini, peneliti mendapatkan beberapa hasil penelitian tentang proses komunikasi komunitas virtual game online DotA 2. Melakukan observasi partisipasi pada 3 pertandingan game online DotA 2, peneliti mendapati bahwa game online DotA 2 termasuk kedalam komunitas virtual yang memiliki berbagai macam karakteristik. Karakteristik dari game

online DotA 2 itu sendiri adalah sebagai hobi dan hiburan. Diskusi dengan topik yang sangat bebas didalamnya dan tidak adanya ikatan antara individu satu dengan yang lain mengkategorikan komunitas virtual game online DotA 2 sebagai komunitas virtual yang bersifat *Gesellschaft*

Untuk melakukan komunikasi didalam game online DotA 2 pemain game online tersebut menggunakan media komputer sehingga komunikasi yang terjadi didalam game online DotA 2 berbasis media komputer yang mengandalkan jaringan internet yang erat sekali kaitannya dengan CMC. Didalam game online DotA 2 komunikasi dapat terjadi melalui beragam cara antara lain komunikasi secara verbal dan non verbal. Komunikasi verbal didalam game online DotA 2 adalah komunikasi yang dilakukan menggunakan pesan teks dan vokal sedangkan komunikasi non verbal adalah komunikasi yang dilakukan dengan tanda/gambar dan tindakan.

Proses komunikasi komunitas virtual game online DotA 2 berbeda dengan proses komunikasi pada umumnya. Hasil penelitian observasi partisipasi dan mengaitkannya dengan beberapa teori proses komunikasi, peneliti menemukan proses komunikasi komunitas game online DotA 2 itu sendiri. Dimana pesan yang akan disampaikan oleh komunikator akan sampai kepada komunikan dan bagaimana komunikan dalam menerima pesan tersebut.

Proses pertama adalah encoding, dimana komunikator mencoba merancang pesan yang akan disampaikan kepada komunikan dengan menyusun informasi yang didapat dari hasil melihat situasi dan kondisi yang berada didalam pertandingan. Dengan adanya encoding ini maka komunikator dapat menentukan dalam penyampaian pesannya apakah secara verbal atau non verbal.

Proses kedua adalah pengiriman pesan, setelah komunikator menyusun informasi yang akan disampaikan maka komunikator siap untuk mengirimkan pesannya. Beberapa media yang dapat digunakan oleh komunikator dalam mengirimkan pesan tersebut didalam game online DotA 2 adalah berupa pesan vokal, teks, gambar dan tindakan.

Proses ketiga adalah decoding, dalam proses ini pesan telah dikirim kepada komunikan sehingga pada proses decoding ini, komunikan akan memaknai pesan yang telah disampaikan oleh komunikator dan akan menerjemahkan pesan yang telah disampaikan. Dalam memaknai pesan tersebut komunikan dapat memberikan umpan balik/*feedback* dan efek. Umpan balik yang diberikan oleh komunikan kepada komunikator dapat bernilai positif atau bahkan negatif sedangkan efek yang terjadi adalah tindakan – tindakan yang akan muncul setelah menerima pesan tersebut.

Dalam proses komunikasi tersebut juga ditemukan pola komunikasi yang terjadi didalam komunikasi komunitas virtual game online DotA 2. Antara lain pola Y, dimana setiap pemain mempercayai seorang pemain sebagai komunikator dominan, namun terdapat pemain lain yang memiliki semangat juang sendiri sehingga tidak mengikuti komunikator dominan tersebut dan pola *All – Channel*, dimana setiap pemain memiliki kesempatan untuk memberikan saran dan strategi dalam pertandingan didalamnya. Dari kedua pola yang ditemukan oleh peneliti pada pertandingan dua dan pertandingan tiga tersebut peneliti menemukan bahwa pola *All – Channel* sangat efektif dalam pertandingan komunitas virtual game online DotA 2.

Didalam game online DotA 2 tentunya juga terdapat otoritas kekuasaan, jika disimpulkan otoritas kekuasaan tersebut disebabkan karena adanya poin MMR sebagai tingkatan profesionalitas pemain, sehingga setiap pemain tidak dapat menjadi komunikator dominan melainkan hanya pemain yang memiliki poin MMR tertinggi saja. Namun, setelah di kaitkan dengan otoritas kekuasaan Max Weber yang berkaitan dengan tiga hal yaitu tradisional, legal – rasional, dan karismatik, Kekuasaan poin MMR tersebut akan hilang karena adanya otoritas karismatik dari pemain yang memiliki karisma didalam pertandingan, sehingga pemain lain cenderung lebih nyaman dalam bermain dan memiliki kepercayaan tinggi karena pemain tersebut dirasa mampu untuk membawa tim.

B. Keterbatasan Penelitian

Peneliti mengalami kesulitan saat pengambilan data *Solo Ranked Match* karena tidak semua pemain menerima permintaan pertemanan dari peneliti dan bersedia untuk diwawancarai. Dampak dari hal tersebut peneliti tidak mendapatkan hasil wawancara setiap orang didalam pertandingan game online namun hanya pemain yang mendominasi saja dan beberapa pemain yang tidak mendominasi sebagai komunikator didalam game online DotA 2.

Mebutuhkan pemahaman dalam Bahasa Inggris karena referensi sangat banyak menggunakan bahasa Inggris. Sehingga untuk memaknai penelitian – penelitian lain yang menggunakan bahasa Inggris peneliti membutuhkan proses dan waktu untuk membacanya berulang – ulang.

Memerlukan waktu yang cukup lama untuk mendapatkan responden yang belum pernah dikenal sebelumnya karena untuk dapat memahami responden hingga responden ingin diwawancarai maka peneliti harus sering bermain bersama dengan responden tersebut didalam komunitas virtual game online.

B. Saran

Penelitian ini tentunya jauh dari kata sempurna karena adanya keterbatasan peneliti diatas, sehingga peneliti akan memberikan saran yang dapat menjadi bahan masukan bagi :

Peneliti Selanjutnya

1. Dalam melakukan penelitian etnografi virtual dimana peneliti akan terjun langsung kedalam komunitas virtual didalamnya, diharapkan peneliti tidak berpihak terhadap komunitas tersebut dan mampu menjadi netral
2. Penelitian yang lain yang dapat dilakukan oleh peneliti selanjutnya tentang komunitas virtual didalam game online sangat banyak sekali seperti :

- a. Game online CSGO (*Counter Strike: Global Offensive*) dan PUBG (*Player Unknown Battle Grounds*) tentang identitas yang terbentuk didalam game online tersebut
- b. Mengangkat permasalahan *gender* didalam game online, akankah setiap pemain berperilaku sama saja terhadap pemain dengan *gender* berbeda ? karena mengingat komunitas virtual game online tidak memiliki batasan dalam interaksi.
- c. Game online MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) lain yang dapat diteliti sangat banyak seperti ML (*Mobile Legend*), AOV, LOL (*League of Legends*) dsb.