

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Hasil observasi dari penelitian ini telah menghasilkan data-data yang dibutuhkan serta mendapat kesimpulan bahwa komunikasi virtual menghasilkan ragam bahasa atau ciri khas istilah atau kode tertentu yang dipahami dan dimaknai sama oleh semua anggota tim Moba Analog Team. Ciri khas istilah atau kode tersebut terlahir karena intensitas perbincangan secara virtual terjadi dalam kurun waktu yang lama dan secara intensif, karena setiap hari pada malam hari anggota tim Moba Analog Team secara intens selalu bermain Bersama (mabar). Komunikasi virtual yang terjalin dibantu oleh fitur-fitur yang ada di dalam game seperti voice chat, chatbox, serta quick chat, yang memungkinkan para player berkomunikasi selayaknya seperti sedang telpon.

Perbincangan atau topik-topik yang dibicarakan termediasi oleh game Mobile Legends yang menghasilkan suatu budayanya sendiri, yaitu bermain sambil membicarakan hal lain. Topik perbincangan sangat variatif, sehingga tidak selalu membicarakan tentang strategi game. Interaksi tata muka yang terjadi beberapa kali pada saat turnamen offline tidak terhambat karena dari hasil observasi yang telah dilakukan kedekatan antara anggota sangat baik walaupun baru pertama kali bertemu, tidak ada canggung namun pemanggilan nama masih menggunakan nama di dalam game bukan nama asli.

Ketika berada dalam permainan Mobile Legends, pemain dapat membuat jadwal bermain yang disepakati bersama, ataupun bermain dengan waktu yang acak

(random) sehingga hanya dapat memilih teman yang sedang online saat itu. Dalam kajian etnografi virtual, apa yang terjadi di online dapat ditarik dari realitas interaksi yang selama ini terjadi di offline.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan dari penelitian ini, ada hal-hal yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk dilakukannya penelitian selanjutnya. Terutama pada penelitian mengenai Etnografi Virtual yang berhubungan dengan kelompok game pada game online. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi lebih dalam mengenai etnografi virtual dengan kelompok game pada game online yang berdampak bagi khalayak. Peneliti selanjutnya juga diharapkan menambah bahasan mengenai etnografi virtual yang lebih luas, dikarenakan media virtual menjadi media baru dalam komunikasi.

Penelitian-penelitian selanjutnya dapat menggunakan platform game online yang lain untuk menemukan variasi bahasa lain selain variasi bahasa yang telah ditemukan dalam penelitian ini. Sehingga untuk kedepannya dalam penelitian yang lain dapat diketahui apakah dengan aplikasi game online yang berbeda dapat menimbulkan pemaknaan dan pemahaman yang berbeda-beda. Pada penelitian selanjutnya juga diharapkan dapat menghasilkan analisis yang lebih komperhensif mengenai variasi komunikasi menggunakan metode etnografi virtual dalam game online.