

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengamatan selama melakukan penelitian menggunakan observasi partisipatif, wawancara dan dokumentasi menggunakan pendekatan etnografi virtual, terdapat adanya perbedaan budaya yang terdapat pada komunitas a gaming server dan komunitas YOWW selama bermain *game online* Counter Strike 2 dengan anggota komunitas. Perbedaan budaya pada kedua komunitas tersebut dapat dilihat dari level Mikro dalam empat level analisis media siber yang diusung oleh Rulli Nasrullah (2022) dalam bukunya yang berjudul *Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya dan Sainteknologi di Internet*, yang dimana terdapat dua level yang mendeskripsikan bagaimana budaya & artefak budaya yang terbentuk pada suatu komunitas melalui level *media space & media archive*.

Pada level *media space* terdapat perbedaan pada kepemilikan jumlah akun yang di mana mayoritas anggota a gaming server mempunyai kepemilikan dua akun Counter Strike 2, sedangkan anggota komunitas YOWW hanya mempunyai satu akun Counter Strike 2. Pada level *media archive* komunitas a gaming server lebih beragam menggunakan kode-kode yang ada dalam *game* dibandingkan dengan komunitas YOWW, selain itu juga terdapat perbedaan penggunaan bahasa yang di mana komunitas a gaming server menggunakan bahasa Jawa dalam berkomunikasi dengan anggota komunitas, sedangkan komunitas YOWW menggunakan bahasa Indonesia. Adanya perbedaan budaya dari kedua komunitas di dunia online

memiliki keterikatan adanya motif, motivasi ataupun efek di dunia nyata pada setiap anggota komunitas.

Pada hasil observasi pola komunikasi virtual yang terdapat pada kedua komunitas memiliki kesamaan. Dimana terapat tiga macam pola komunikasi di antaranya pola komunikasi primer, pola komunikasi sekunder, dan pola komunikasi sirkular. Pada pola komunikasi primer terdapat pada level *media archive* di mana kedua komunitas menggunakan simbol dan kode-kode untuk berkomunikasi. Pada pola komunikasi sekunder terdapat pada level *media space* di mana kedua komunitas menggunakan fitur komunikasi dalam *game online* Counter Strike 2 seperti *text* dan *voice* untuk berkomunikasi. Pada pola komunikasi sirkular terdapat pada level *media object* dan *media archive* dimana kedua anggota komunitas aktif berkomunikasi menggunakan kode-kode dalam *game* untuk menyusun strategi bermain kepada anggota satu dengan yang lainnya hingga terjadi *feedback* dan terbentuk sebuah interaksi di dalamnya. Dalam hasil observasi terhadap kedua komunitas hanya menggunakan tiga dari empat jenis pola komunikasi virtual selama bermain dengan komunitas, pola komunikasi linier tidak berlaku pada kasus penelitian ini karena interaksi antar anggota pada kedua komunitas selama bermain *game online* Counter Strike 2 dilakukan secara virtual melalui perantara komputer tanpa harus dilakukan dengan bertatap muka secara langsung. Pada komunikasi virtual Werner J & Thankard media *game online* Counter Strike 2 memenuhi beberapa konsep dasar komunikasi virtual seperti *Cyberspace*, Komunitas Maya, *Chat Room*. MUD & Bot, Interaktivitas, *Hypertext* dan Multimedia.

5.2 Saran

1. Diperlukannya penelitian lebih lanjut perihal kode-kode dan interaksi simbolik yang ada pada *game online* karena terdapat perbedaan kode dan simbol yang ada pada setiap map *game online* Counter Strike 2.
2. Perlunya peningkatan hubungan komunikasi antara anggota komunitas pada komunitas YOWW.