

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Rumusan masalah yang diajukan penelitian ini adalah bagaimana komunikasi kelompok komunitas Selection University Sensha Do (SUV) di media discord. Untuk itu, penelitian ini menggunakan metode netnografi agar dapat memotret komunikasi kelompok yang terjadi di antara anggota komunitas virtual SUV. Temuan yang dihasilkan, menjawab rumusan masalah dengan menunjukkan bahwa komunikasi kelompok komunitas SUV direpresentasikan dalam bentuk interaksi komunikasi di antara anggotanya, ciri dan fungsi komunitas SUV sebagai komunitas virtual.

Komunitas SUV dipilih untuk menjadi subyek penelitian ini dibanding dengan komunitas virtual gamer lainnya yang menggunakan media discord dengan sejumlah pertimbangan. Pertama, komunitas ini termasuk sedikit dari komunitas sejenis yang 'usianya' cukup panjang, yakni sekitar 5 tahun. Kedua, relasi dan interaksi antar anggota SUV memiliki intensitas yang cukup tinggi karena dilakukan setiap harinya. Ketiga, sifat keanggotaan komunitas SUV ini tidak membatasi pada kriteria tertentu, misalnya pada jenis kelamin tertentu. Selanjutnya, data dikumpulkan dengan menggunakan metode wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada anggota komunitas SUV. Wawancara dilakukan pada lima orang anggota yang tergabung dalam komunitas SUV dengan kriteria pengambilan tertentu.

Karakteristik informan dalam penelitian ini secara usia berkisar antara 16-22 tahun, yang bila ditinjau dari pengelompokan usia, termasuk dalam masa transisi dari remaja menuju dewasa awal. Salah satu ciri yang melekat pada individu pada rentang usia tersebut adalah pengaruh dari faktor eksternal dalam kehidupan mereka. Sejumlah faktor eksternal tersebut diantaranya lingkungan, masyarakat dan teman sebaya. Terkait dengan faktor teman sebaya, informan dalam penelitian ini mengkonfirmasi salah satu motif mereka untuk bergabung dengan komunitas virtual SUV adalah

mencari teman sebaya yang memiliki banyak kesamaan dari latar belakang. Mulai dari kesamaan rentang usia, jenis kelamin, pendidikan maupun pekerjaan.

Homogenitas karakteristik informan yang bergabung dalam komunitas SUV yang dimediasi discord, merupakan salah satu faktor kesamaan yang dapat membuat sebuah kelompok menjadi lebih mudah dalam menjalankan sebuah pekerjaan secara objektif, serta mudah dalam menjalankan perannya di dalam kelompok tersebut. Bila ditelaah lebih dalam, anggota komunitas SUV memang didominasi oleh laki-laki. Hal ini seakan memperkuat anggapan di masyarakat yang menyatakan bahwa dunia gamer adalah dunia para laki-laki. Dominasi anggota laki-laki ditengarai mempengaruhi bentuk interaksi yang terjadi diantara mereka. Seperti tercermin dengan temuan penelitian ini yang terkait dengan intensitas komunikasi, yang membicarakan masalah frekuensi dan durasi percakapan yang mereka lakukan. Anggota komunitas SUV setiap harinya berinteraksi satu dengan yang lain dengan durasi berkisar antara 3 sampai dengan 8 jam. Sementara pemilihan rentang waktu yang mereka ambil kebanyakan mulai dari jam 7 malam hingga jam 2 dini hari. Meski terkadang juga adakalanya sore hari antara jam 3 hingga jam 6. Selama mereka melakukan interaksi, terdapat sejumlah topik pembicaraan diantara mereka.

Topik pembicaraan diantara anggota komunitas SUV ditemukan tidak hanya topik tentang game, meski memang topik itu mendominasi. Sejumlah topik lainnya, diantaranya topik yang sedang trending baik di Indonesia maupun dunia, topik konflik perang, topik bidang politik dan sesekali membahas kegiatan keseharian. Temuan ini ditengarai karena informan penelitian didominasi laki-laki, dan topik-topik tersebut diidentikan dengan jenis kelamin laki-laki.

Dominasi topik pembicaraan tentang game yang ditemukan melalui hasil wawancara dengan informan, merupakan ciri khas yang selama ini melekat pada komunitas virtual dengan menggunakan media discord. Pembicaraan terkait game dibarengi dengan aktivitas bermain game bersama atau melakukan squadron war pada game War Thunder. Bahkan sesama anggota juga sering saling menyemangati untuk menyelesaikan event atau quest di game. Namun demikian, selain bermain game, mereka juga sering melakukan aktivitas streaming film bersama. Pada dasarnya,

aktivitas yang dilakukan anggota dalam komunitas SUV bersifat positif dan untuk kemajuan para anggota komunitas.

SUV sebagai komunitas virtual memiliki sejumlah ciri yang kurang lebih sama dengan ciri sebuah kelompok di dunia nyata. Salah satunya adalah fungsi yang dijalankan sebuah kelompok bagi para anggotanya. Sejumlah fungsi yang diakui diperoleh anggotanya sebagai hasil wawancara, antara lain, pertama, fungsi hubungan sosial, yakni fungsi untuk menjalin hubungan relasi pertemanan. Komunitas SUV memberikan ruang bagi para anggotanya untuk membentuk relasi dan mengembangkannya, mulai dari awalnya saling tidak mengenal sampai bisa terjalin keakraban. Hal ini mereka peroleh dengan melakukan aktivitas secara bersama, seperti bermain game, sharing pengalaman maupun streaming film.

Fungsi kedua, terkait dengan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Dalam sebuah komunitas, termasuk komunitas virtual SUV, selama berinteraksi ada kalanya terjadi permasalahan. Strategi yang biasanya dilakukan untuk menjalankan fungsi ini adalah dengan mengumpulkan anggota-anggota yang sedang bermasalah dalam *voice discord* yang sudah disediakan. Penggunaan *voice discord* lebih dipilih dibandingkan dengan chat dilatarbelakangi alasan karena chat bersifat ambigu dalam penyampaian pendapat. Sehingga melalui media *voice discord*, semua pihak yang sedang bermasalah dapat mengungkap permasalahan mereka, berdiskusi dan mencari solusi yang terbaik. Namun, apabila dalam praktiknya, jika terdapat anggota komunitas yang sering membuat masalah, maka tidak tertutup kemungkinan akan dikeluarkan dari komunitas.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media discord sebagai medium interaksi yang digunakan komunitas virtual. Discord sebagai sebuah medium interaksi dengan media komunitas para gamer, berbeda dengan media lainnya yang memiliki karakteristik berbeda. Discord memiliki karakteristik tersendiri dari media lainnya, seperti halnya ia bisa membagi peran dan fungsi tersendiri pada setiap anggota yang ada di dalam komunitas virtual discord. Perbedaannya dengan penelitian lainnya ialah tidak menjelaskan tentang roles yang dimana roles merupakan identitas yang memiliki peran dan fungsi berbeda, dengan adanya roles dapat membuat setiap anggota

komunitas virtual yang menggunakan media discord bisa diatur sesuai dengan peran yang dimiliki masing-masing. Dalam hal ini komunitas SUV diatur sesuai dengan roles yang dimiliki oleh anggotanya masing-masing, mereka mengelola dan menerima informasi berdasarkan dengan peran yang dimiliki oleh anggota tersebut. Ada beberapa roles yang dimiliki oleh komunitas tersebut yaitu Owner, Commander, Deputy, Sergeant, Private, Friends, dan Member. Kegiatan yang dilakukan oleh anggota tersebut juga diatur menggunakan roles saat sedang bermain game khususnya adalah game war thunder.

Selanjutnya, hasil temuan penelitian juga menjelaskan bahwa sebagai sebuah komunitas virtual, SUV memiliki sejumlah ciri komunitas virtual. Pertama, komunitas SUV dibentuk oleh adanya kesamaan hobi atau *interest*, dalam konteks penelitian ini, mereka disatukan oleh hobi bermain game. Sejumlah alasan yang melatarbelakangi kebutuhan mereka bergabung dengan SUV antara lain terpenuhinya kebutuhan pertemanan, informasi, hiburan serta aktualisasi diri. Sebagian besar informan menyatakan melalui komunitas SUV, mereka merasa dibantu dalam project atau tugas mereka, misalnya terkait project desain atau coding, menyelesaikan quest di game.

Berikutnya, anggota komunitas SUV yang dominan laki-laki melakukan interaksi secara teratur setiap harinya dengan durasi yang cukup lama melalui aktivitas yang dilakukan secara bersama. Interaksi yang dilakukan tidak melulu hanya bermain game atau terkait dengan game, namun ada juga yang terkait dengan kehidupan keseharian, ataupun melakukan streaming film sebagai hiburan. Interaksi yang dilakukan secara teratur yang dilakukan anggota komunitas SUV merupakan salah satu ciri komunitas virtual lainnya.

Ciri komunitas virtual lainnya yang ada di komunitas SUV, terkait dengan identifikasi atau identitas. Identitas sebagai tanda pengenal anggota komunitas merupakan suatu hal yang mutlak harus terpenuhi Dalam komunitas SUV, setiap anggota punya roles masing-masing dan mereka berperilaku sesuai dengan rolesnya masing-masing ketika di dalam discord. Hal ini terkait juga dengan ciri keterbukaan sebuah akses untuk informasi yang diterima pada anggota komunitas. Idealnya, dalam komunitas, harus memiliki keterbukaan akses untuk sebuah informasi dan orientasi

komersial yang ada, karena pada setiap anggota komunitas mempunyai hak yang sama dalam mendapatkan suatu informasi. Sehingga informasi yang dimiliki bisa dibagikan kepada anggota-anggota dalam komunitas. Berbeda halnya dengan SUV yaitu komunitas yang membagi akses informasinya menjadi dua, yakni akses internal dan akses eksternal. Akses internal adalah akses informasi yang hanya khusus diperuntukkan bagi admin saja, atau hanya untuk anggota squad tertentu saja. Sebaliknya akses eksternal adalah akses informasi yang dapat terbuka untuk anggota dan bukan anggota.

Pada dasarnya, komunitas SUV memiliki ciri komunitas virtual terkait fokus, kesamaan dan diskusi, yang kesemuanya bersumber pada kesamaan interest yang merupakan awal mula terbentuknya komunitas, yakni ketertarikan pada dunia game. Sehingga dapat dikatakan fokus komunitas SUV adalah bermain game, khususnya game war thunder. Kemudian, adanya penemuan menarik dalam wawancara yang dilakukan pada anggota komunitas yang bergabung pada tahun 2017, 2019, dan 2021 bahwa tidak ada perbedaan komunikasi kelompok yang ada pada member senior maupun junior, karena mereka memiliki *interest* dan *hobby* yang sama dan sudah di atur dalam role yang mereka miliki.

Kebaruan penelitian yang tergambar dari kesimpulan penelitian ini adalah berupaya menjelaskan komunikasi kelompok dari sebuah komunitas virtual para gamer yang menggunakan media discord. Sejumlah temuan menarik yang diperoleh antara lain untuk menjaga kontinuitas sebuah komunitas virtual, perlu diperhatikan pemenuhan kebutuhan setiap anggota komunitas. Disamping itu, kualitas interaksi yang baik diantara anggota komunitas lebih menentukan usia sebuah komunitas virtual, dibandingkan banyaknya aturan yang diperlakukan ataupun peran dominan ketua komunitas.

5.2. Saran

Hasil dari penelitian ini menunjukkan komunikasi kelompok yang terjadi dalam komunitas discord online Selection University Sensha Do terkait dengan interaksi

komunikasi, ciri dan fungsi komunitas virtual tersebut. Namun demikian, masih terdapat keterbatasan dalam penelitian ini yang dapat dijadikan pertimbangan pada penelitian selanjutnya. Berikut adalah sejumlah saran yang dapat dijadikan pertimbangan dari sisi akademis dan praktis:

5.2.1. Saran Akademis

1. Saran untuk penelitian berikutnya dapat mengambil subjek penelitian yang berbeda. Bila penelitian ini memfokuskan pada komunitas virtual yang anggotanya tidak mengkhususkan pada jenis kelamin tertentu. Penelitian berikutnya dapat mencoba menggunakan komunitas virtual yang sejenis, misalnya komunitas virtual gamer yang anggotanya khusus gamer wanita. Sehingga diharapkan temuan penelitiannya akan menarik, terlebih bila komunikasi kelompok dibedah dengan pisau analisis teori *genderlect style*.
2. Namun bila tetap ingin menggunakan komunitas virtual yang sama dengan penelitian ini, penelitian berikutnya dapat menggunakan metode penelitian yang berbeda. Bila penelitian ini menggunakan metode netnografi, maka berikutnya dapat menggunakan metode analisis jaringan komunikasi. Sehingga diharapkan dapat diketahui pola jaringan komunikasi yang terbentuk dalam komunitas virtual diantara anggotanya, termasuk peran setiap anggota dalam komunitas virtual para gamer.
3. Terkait dengan penggunaan media discord sebagai medium interaksi komunitas virtual, penelitian berikutnya dapat mengembangkan komparasi kepuasan penggunaan media. Sehingga penelitian berikutnya dapat mengkomparasikan kepuasan penggunaan media discord dengan media WhatsApp dikalangan komunitas virtual.

5.2.2. Saran Praktis

Secara praktis temuan penelitian ini dapat dijadikan sebagai wacana bagi komunitas virtual yang berkembang secara kuantitas seiring dengan perkembangan teknologi dan internet dewasa ini. Khususnya bagi komunitas virtual sejenis yang dibentuk karena kesamaan minat pada dunia game. Hasil penelitian ini dapat digunakan dalam rangka memelihara keberlangsungan sebuah komunitas virtual dengan memperhatikan pemenuhan kebutuhan setiap anggota komunitas. Diantaranya kebutuhan akan pertemanan, informasi, hiburan, bahkan aktualisasi diri. Disamping itu, penelitian ini secara praktis juga menunjukkan bahwa ‘usia’ komunitas virtual tidak ditentukan oleh aturan dan peran dominan ketua, namun lebih pada kualitas dan kuantitas interaksi yang baik diantara anggota komunitas.