

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari wawancara yang dilakukan peneliti terhadap tiga partisipan dengan kewarganegaraan yang berbeda yaitu Indonesia, Filipina, dan Singapura. Maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa setiap partisipan berhasil melewati fase-fase proses adaptasi antarbudaya dimulai dari fase enkulturasi, fase dekulturasi dan akulturasi, dan juga fase asimilasi. Setiap partisipan memiliki pengalaman melewati fase-fase proses adaptasi antarbudaya yang berbeda-beda.

Dalam fase enkulturasi, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengalaman dapat menjadi faktor dalam fase ini. Hal ini dapat dilihat bahwa partisipan pertama asal Indonesia tidak pernah mengikuti komunitas eSport sebelumnya dan tidak dapat berbahasa Melayu mengalami banyak hal yang perlu disesuaikan, antara lain bahasa dan kebiasaan yang diterapkan dalam komunitas eSport. Sedangkan partisipan kedua dari Filipina sudah pernah mengikuti komunitas eSport serupa sebelumnya. Dan partisipan ketiga yang berasal dari Singapura cenderung mudah menyesuaikan diri karena sudah bisa berbahasa Melayu sehingga tidak mengalami kesulitan untuk berkomunikasi dan beradaptasi.

Dalam fase dekulturasi dan akulturasi, pengadopsian atau pengadaptasian budaya dari ketiga partisipan cenderung beragam. Partisipan pertama lebih fokus dalam beradaptasi dan mempelajari Bahasa Melayu dan dengan bantuan Bahasa Inggris, serta mengedepankan nilai kerjasama dalam tim. Sedangkan untuk partisipan kedua lebih fokus dalam mengadopsi nilai-nilai kebiasaan pada komunitas tersebut yaitu kebebasan, yang berbeda dengan komunitas sebelumnya yang diikuti. Hal yang sama juga diterapkan oleh partisipan ketiga asal Singapura yang beradaptasi terhadap kebiasaan berupa jam latihan yang diterapkan oleh komunitas tersebut.

Dan dalam fase terakhir yaitu asimilasi, ketiga partisipan mampu beradaptasi dengan budaya-budaya yang ada dalam komunitas eSport Chokia. Salah satu aspek yang disepakati adalah penggunaan Bahasa Inggris bagi anggota non-Malaysia yang tidak bisa berkomunikasi dengan Bahasa Melayu. Faktor adaptasi antarbudaya juga memengaruhi dan mempermudah dalam berproses bagi ketiga partisipan tersebut. Lingkungan komunitas yang terbuka, rendahnya tekanandari lingkungan komunitas, dan kemiripan budaya-budaya yang dimiliki tersebut sangat membantu ketiga partisipan melewati fase-fase proses adaptasi antarbudaya.

Dari proses adaptasi antarbudaya yang dilalui ketiga partisipan, dapat disimpulkan bahwa ketika partisipan mencapai fase asimilasi, maka dapat memberikan dampak berupa peningkatan performa tim ketika sedang bertanding. Komunikasi antar anggota memegang kunci dalam hal ini, dimana salah satu yang disepakati adalah penggunaan bahasa universal yaitu Bahasa Inggris. Komunikasi yang baik tentu akan menumbuhkan *chemistry* dalam tim. Selain itu, aspek-aspek lain seperti budaya-budaya kebiasaan yang ditanamkan oleh Chokia juga memiliki pengaruh, dimana sistem dan kebiasaan jam latihan yang diterapkan, justru dapat meningkatkan performa tim. Kompetisi yang terjadi antar anggota dalam tim juga memiliki peran dimana setiap anggota dapat bertumbuh dan menjadi lebih baik dari sebelumnya terlepas kewarganegaraan yang dimiliki.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan pada penelitian ini, maka peneliti dapat mengambil saran dalam penelitian ini berupa saran akademis dan saran praktis, yaitu:

5.2.1 Saran Akademis

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada proses adaptasi antarbudaya dalam upaya meningkatkan performa tim dalam tim eSport. Maka dari itu, penelitian selanjutnya dapat melanjutkan fokus penelitian ini dengan menambahkan konsep *trust* dan *communication quality* dalam

komunitas eSport kedepannya sehingga data yang didapat menjadi lebih kaya.

5.2.2 Saran Praktis

Secara praktis, proses adaptasi komunikasi dapat terjadi dimana saja. Akan tetapi, karena fokus penelitian ini terjadi dalam sebuah komunitas eSport, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran baik kepada calon anggota komunitas eSport maupun komunitasnya sendiri, yaitu:

- a. Setiap komunitas eSport ada baiknya bersifat terbuka terhadap anggota-anggota barunya terutama yang berasal dari luar negeri. Hal ini bertujuan agar anggota tersebut mudah untuk beradaptasi dari segala aspek budaya.
- b. Setiap pemain eSport yang ingin bergabung hendaknya mengenal dan mempelajari budaya dari komunitas tersebut, dapat dimulai dari bahasa sehari-hari yang digunakan, kebiasaan sehari-hari, hingga norma yang berlaku dalam komunitas tersebut
- c. Komunitas eSport hendaknya bersosialisasi dengan baik untuk semua anggotanya. Hal ini dikarenakan komunikasi memegang peran penting untuk meningkatkan performa tim mereka ketika bertanding.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A