

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan analisis pembahasan diatas, telah ditemukannya bahwa budaya partisipasi berdasarkan empat bentuk elemen Henry Jenkins di Indo Voice dalam platform Roblox sesuai dengan teorinya. Afiliasi dalam Indo Voice terbentuk dengan kedekatan emosional antar pemain yang terbangun dari interaksi spontan dalam game secara organik melalui pengalaman bermain bersama. Ikatan tersebut tidak hanya berupa hubungan sosial biasa, namun juga berkembang menjadi kelompok kecil, sampai membentuk keluarga virtual dengan identitas bersama. Ekspresi muncul dalam berbagai bentuk seperti personalisasi avatar, bentuk komunikasi suara, cara pemain berperan, berbicara, hingga menjadi pendengar. Sirkulasi terjadi melalui pertukaran informasi secara langsung dari game secara resmi, atau dari hubungan sosialnya dimana pemain saling bertukar informasi. Kolaborasi ditemukan dalam perilaku pemain yang bekerja sama secara spontan dalam melakukan berbagai aktivitas bersama seperti “trolling”, saling membantu pemain baru, menyelesaikan konflik dan menjaga etika komunitas secara inisiatif. Praktik kolaboratif ini dilakukan secara sukarela dan tidak terstruktur, namun memperkuat koneksi sosial antar pemain dalam komunitas. Sirkulasi juga terjadi baik melalui fitur dalam game maupun interaksi sosial antar pemain. Pemain saling bertukar informasi, membuat tren, hingga menyebarkan konten ke platform lain seperti media sosial yang menunjukkan bahwa ia bermakna secara sosial.

Penemuan ini menunjukkan bahwa komunitas Indo Voice merupakan komunitas sosial berbasis game yang dibentuk secara organik dan tidak formal, tetapi menjadi contoh nyata dalam bagaimana budaya partisipasi di komunitas digital tetap terbentuk secara kuat. Para pemain dihubungkan oleh minat yang sama dalam game daring. Keempat elemen budaya partisipatif yang muncul

membuktikan bahwa bentuk-bentuk budaya partisipasi dapat dilihat dari tindakan-tindakan kecil yang membangun rasa memiliki, solidaritas, dan juga ikatan emosional yang terbentuk untuk komunitas. Komunitas ini tidak hanya sekedar menjadi ruang bermain, namun juga ruang sosial tempat pemain saling merasa aman, terhubung, dan berarti buat mereka masing-masing secara subjektif.

5.2 Saran

Saran merupakan refleksi kritis atas batas dan peluang yang terungkap sepanjang penelitian, ditujukan sebagai jembatan antara pengembangan wacana akademik dan penerapan praktis, sekaligus pijakan bagi eksplorasi lanjutan. Saran dibagi menjadi:

5.2.1 Saran Akademis

Berdasarkan dari temuan penelitian ini mengenai budaya partisipasi dalam dunia virtual seperti komunitas Indo Voice, ia menunjukkan adanya dinamika sosial yang kaya, kompleks, dan bermakna lebih jauh, lebih dalam, dan lebih kompleks. Maka dari itu, beberapa saran akademis diajukan untuk kedepannya seperti bagaimana diperlukannya eksplorasi komunitas daring dengan pendekatan kualitatif yang lebih mendalam. Fokus tidak hanya pada game populer namun juga pada ruang-ruang digital mikro yang justru merefleksikan bentuk budaya partisipasi paling organik.

Selain itu, disarankan untuk kampus agar mulai memprioritaskan sebagai metode pembelajaran sehari-hari dalam kampus karena dunia digital sekarang sudah menjadi bagian nyata dari realitas sosial dimana sebagian besar masyarakat sudah terlibat di dalamnya.

5.2.2 Saran Praktis

Berdasarkan dari apa yang ditemukan dalam penelitian ini, adanya beberapa saran praktis yang dapat diberikan oleh peneliti untuk ditujukan langsung kepada para pemain Indo Voice, dimana hasil

penelitian ini dapat menjadi sebuah refleksi mengenai bagaimana keterlibatan mereka tidak hanya sebatas bermain, namun juga membentuk lingkungan sosial yang penuh makna. Komunitas seperti Indo Voice yang telah berkembang menjadi ruang sosial tidak hanya menyenangkan, namun ia juga memiliki rasa solidaritas dalam komunitas para pemainnya. Oleh karena itu, pemain diharapkan dapat terus menjaga nilai-nilai kebersamaan dan empati yang selama ini telah memperkuat komunitas. Tindakan-tindakan kecil seperti menyapa pemain baru, dan menjaga etika komunikasi suara atau berpartisipasi dalam aktivitas bersama sebagai bentuk kontribusi nyata untuk memperkuat bentuk budaya partisipasi.

