

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk budaya partisipatif dan interaksi dalam komunitas Valorant Indonesia Community (VIC). Dari apa yang ditemukan melalui hasil penelitian dan pembahasan, budaya partisipasi menurut Jenkins et al. (2006), terbagi dalam empat bentuk yaitu afiliasi, ekspresi, kolaborasi, dan juga sirkulasi. Afiliasi ditunjukkan melalui partisipatif aktif anggota dalam ketertarikan minat yang sama, mengikuti kegiatan resmi Riot Games dan juga Boom Esports, serta penggunaan *tag* “VIC” dan *role* “VIC Member” sebagai identitas komunitas. Kemudian, ekspresi dalam komunitas ini ditemukan melalui penggunaan gaya bahasa yang kasar dalam konteks bercanda, pemilihan *nickname* Discord dan *in-game*, serta pembuatan karya digital seperti *fan-art*, *meme* dan konten *podcast*. Kolaborasi, ditunjukkan melalui aktivitas bermain bersama di kanal #LFG dengan melibatkan diskusi mengenai strategi bermain, hingga pelaporan pelanggaran yang dilakukan oleh anggota VIC melalui kanal #report-user. Sementara itu, sirkulasi terlihat dari adanya penyebaran konten-konten pribadi di kanal #self-promotions, #meme, dan #fan-art, yang mendapatkan tanggapan dari anggota lain berupa emoji, komentar, atau hanya ditonton sebagai bentuk partisipasi pasif.

Penelitian ini menunjukkan, bahwa VIC tidak hanya menjadi ruang untuk bermain, tetapi juga membentuk budaya yang menggambarkan proses interaksi antaranggota seperti interaksi layaknya kehidupan nyata, kerja sama saat bermain, serta partisipasi dalam menjaga kenyamanan komunitas. Valorant Indonesia Community berfungsi sebagai wadah terbentuknya identitas, solidaritas, serta budaya di kalangan anggotanya. Komunitas ini juga memberi ruang bagi anggotanya untuk mengekspresikan diri secara bebas, membangun relasi melalui kesamaan minat terhadap game Valorant, serta bentuk saling mendukung dalam menjaga kenyamanan dan aturan komunitas.

## 5.2 Saran

Dengan adanya saran ini, diharapkan penelitian yang akan dilakukan oleh mahasiswa selanjutnya dapat melengkapi dan juga menjadi masukan bagi komunitas Valorant Indonesia Community agar tetap bertahan.

### 5.2.1 Saran Akademis

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam cakupan komunitas yang sedang diteliti. Peneliti menyarankan agar melakukan perbandingan antara Valorant Indonesia Community (VIC) dengan komunitas lain guna melihat perbedaan bentuk budaya partisipatif dalam komunitas *game*. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat memperluas fokusnya dengan menggunakan teori *cyberbullying* untuk memperdalam bentuk interaksi antaranggota dan juga norma sosial yang berlaku dalam komunitas.

### 5.2.2 Saran Praktis

Peneliti berharap bagi admin dan pengurus komunitas virtual *online games* Valorant Indonesia Community dan komunitas virtual lainnya untuk dapat memperhatikan batasan dalam berekspresi secara bebas dan juga penggunaan bahasa yang baik agar menciptakan lingkungan yang nyaman, terutama bagi anggota baru yang belum memahami konteks interaksi internal. Selain itu, diharapkan kepada para pengelola komunitas untuk memperhatikan proses rekrutmen anggota sebagai komunitas dan memperketat proses rekrut anggota agar dapat mendorong partisipasi aktif yang bersifat membangun komunitas.