

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pola komunikasi Komunitas DotA 2 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Komunitas DotA 2 muncul sebagai gaya hidup. Gaya hidup berbeda dari setiap *gamers*, dikarenakan setiap *gamers* menilai dan beranggapan DotA 2 berbeda-beda seperti; DotA 2 dianggap sudah bagian penghasilan, *habits* bermain DotA 2 yang tidak bisa dilepas, menghilangkan stress dari kejenuhan kehidupan *offline*.
2. Komunitas DotA 2 menghasilkan identitas dan bahasa. Identitas menunjukkan sebuah komunitas untuk memperlihatkan komunitasnya diketahui masyarakat luas, identitas ini terkait dengan baju, logo, ada budaya *mabar* (main bareng), tujuan komunitas, dan penamaan setiap anggota, *avatar* yang digunakan, dan kegiatan rutin yang dilakukan komunitas DotA 2. Dan kemunculan bahasa yang hanya diketahui di dalam komunitas itu tersendiri seperti; GGWP, noob, lord, AFK, Buff dan sebagainya.
3. Fenomena komunitas DotA 2 yang menjadi komunitas *cyberspace*, namun tidak semua kegiatan berlangsung di dalam *game online*, melainkan

kegiatannya juga berlangsung di kehidupan *offline* seperti; *nongkrong*, pergi nonton, mengadakan turnamen internal, *makrab*, dan sebagainya.

B. Saran

Dikarenakan penelitian ini merupakan penelitian yang pertama mengenai pola komunikasi yang ada di komunitas *virtual*. Maka hasil dari penelitian ini masih belum dapat menghasilkan pola komunikasi yang ada secara detil. Di masa yang akan datang perlu adanya:

1. Penelitian selanjutnya mengenai *game online*, karena penelitian tentang *game online* sangat menarik untuk diteliti terutama mengenai gaya hidup komunitas maupun *gamers* sendiri.
2. Penelitian selanjutnya bisa diarahkan kepada budaya-budaya yang ada di komunitas *game online*, seperti bisnis yang terjadi di dalam komunitas *game online*. Mengingat pengetahuan kebudayaan merupakan salah satu aspek penting di dalam etnografi.