BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Proses komunikasi antar budaya dalam permainan Roblox merupakan sebuah proses penyampaian pesan di antara para pemain yang terlibat di dalamnya. Proses penyampaian pesan itu bukan saja berisi pembicaraan tentang map (ruang) yang sedang dimainkan tapi dalam proses tersebut juga terjadi pertukaran informasi mengenai latar belakang para pemainnya seperti asal negara atau suku bangsa, bahasa yang digunakan serta kebudayaan di masing-masing negara pemain.

Dalam proses komunikasi antar budaya di game online Roblox terdapat interaksi sosial, bahasa dan budaya. Berdasarkan hasil observasi pada fitur kolom chat di Roblox dan wawancara kepada informan pendukung, disimpulkan proses komunikasi antar budaya yang terjadi berupa:

(1) Interaksi sosial antar bangsa di Roblox berupa terjadi perkenalan antara pemain. Perkenalan itu bertujuan mencari partner untuk menjelajahi ruang bermain (map) sekaligus menambah teman baru yang berasal dari negara berbeda. Perkenalan itu tidak saja terjadi di fitur kolom chat tapi juga bisa berlanjut ke media sosial seperti Facebook, Instagram, bahkan membuat grup WhatsApp supaya dapat berkomunikasi atau tatap mka secara langsung.

(2) Interaksi antar bahasa di Roblox berupa penggunaan berbagai bahasa yang berbeda ketika permainan berlangsung (online). Berbagai bahasa seperti bahasa Portugis, Tagalog, Cebuano, Indonesia bahkan bahasa Jepang dalam huruf kanji juga bisa muncul di kolom chat Roblox. Dalam mengatasi perbedaan bahasa itu maka digunakan bahasa Inggris supaya dapat dipahami bersama atau dibantu Google Translate.

(3) Interaksi antar budaya di Roblox berupa terjadinya pertukaran informasi mengenai kebudayaan atau tradisi yang berlaku di negara asal masing-masing pemain. Para pemain dapat menambah pengetahuan dan wawasan mereka tentang sebuah kebiasaan yang dilakukan pemain lain. Selain itu para pemain Roblox yang terlibat dalam diskusi tentang budaya di kolom chat map tertentu

Komunikasi Antar.., Azzuri Raja Neesha, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

seperti Podium VC dapat mempelajari dan memahami sebuah kebudayaan yang berbeda.

(4) Dalam proses komunikasi antar budaya di game online Roblox juga ditemukan berbagai hambatan seperti perbedaan zona waktu yang menyebabkan keterlambatan respons, kesalahpahaman linguistik terutama bagi pemain yang tidak mahir Bahasa Inggris atau menggunakan bahasa yang tidak umum, munculnya candaan atau sindiran yang dapat menimbulkan kekecewaan atau konflik kecil. Hambatan-hambatan ini menunjukkan pentingnya keterampilan komunikasi antarbudaya dalam menjaga kenyamanan bermain dan interaksi.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penulis menyampaikan:

(1) Saran akademis yaitu perlunya dilakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai dampak interaksi atau komunikasi antar budaya terhadap kelestarian budaya atau tradisi yang dimiliki para pemain Roblox. Perlu juga dibuat pembahasan pembahasan khusus tentang komunikasi antar budaya di dunia virtual selain game online Roblox.

(2) Saran praktis yaitu merekomendasikan kepada Pemerintah atau pelaku seni dan budaya di Indonesia untuk memanfaatkan dunia virtual seperti game online Roblox untuk menjadi tempat sosialisasi dan promosi kebudayaan nasional.