

## BAB 5

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah peneliti lakukan dengan judul “Interaksi Antar *Gamers* dalam *Game online* Valorant (Analisis Deskriptif *Trash-talking* di Fitur Teks dan *Voice Chat*)”, Maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Interaksi sesama pemain dalam menggunakan fitur teks dan *voice chat* dalam *game online* Valorant berjalan dalam dunia virtual. Adanya CMC membuat komunikasi dan interaksi menjadi berbeda, anti normatif, agresif dan juga tidak adanya batasan selama berinteraksi. Interaksi yang pemain jalani akan terbagi berdasarkan fitur yang mereka gunakan. Adapun perbedaan interaksi ketika pemain bermain sendiri (*solo queue*) dengan pemain yang bermain bersama pemain yang mereka sudah kenal (*Party queue*). Interaksi mereka selama menggunakan fitur teks dan *voice chat* digunakan dengan tujuan berbeda-beda sehingga pemain juga menggunakan kedua fitur tersebut untuk melakukan komunikasi agresif seperti *trash-talking*.
2. Pemain melakukan *trash-talking* menggunakan fitur teks dan *voice chat* dalam *game online* Valorant terbagi berdasarkan faktor dari pemain yang melakukan, bentuk *trash-talking* yang dilakukan, dampak yang ditimbulkan *trash-talking* dan bagaimana tanggapan respons mereka terhadap *trash-talking*. *Trash-talking* juga terjadi karena adanya perantara komputer dalam

proses interaksi dan komunikasi mereka. Anonimitas yang ada dalam mediasi antara komputer dan pemain menjadikan pemain memiliki keberanian dalam melakukan hal tersebut. Pemain tidak peduli atas tanggapan orang lain ketika berkomunikasi. Pemain juga cenderung melupakan norma dan melebur dengan kepentingan kelompok ketika bermain. Sehingga ketika adanya kesamaan pendapat dengan kelompok, pemain semakin berani untuk melakukan interaksi agresif seperti *trash-talking*.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, berikut saran-saran yang peneliti harapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak yang berkaitan dengan penelitian ini:

1. Pemain *game online* hendaknya lebih bijak lagi dalam berinteraksi selama bermain *game online*. Penggunaan kata-kata yang buruk hendaknya dihindari baik itu dan tindakan *trash-talking* adalah hal yang tidak wajar dan tak patut untuk di normalisasi. Normalisasi akan hal ini akan membentuk kebiasaan yang tidak etis dalam berinteraksi yang akan terbawa juga di kehidupan nyata. *Trash-talking* juga secara tidak sadar akan menimbulkan dampak negatif bagi pemain lain dan komunitas dari *game Valorant*.
2. Bagi *developer game online* diharapkan dengan adanya penelitian ini lebih *aware* terhadap *trash-talking* yang terjadi di *game* garapan

masing-masing. Hendaknya aturan dan hukuman lebih dipertegas agar *trash-talking* tidak semasif sekarang di *game online*.

3. Bagi akademisi, penelitian mengenai interaksi yang terjadi dalam *game online* adalah hal yang menarik untuk diteliti selanjutnya. Masih banyak hal yang dirasa peneliti belum tersampaikan termasuk itu mengenai Teori *Computer Mediated Communication*. Masih banyak sisi menarik dari teori tersebut yang selama ini di hanya dipandang sebagai perantara. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat menjadi bahan acuan serta pembanding terhadap penelitian yang memiliki kesamaan terhadap tema maupun topik penelitian ini.
4. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi salah satu teguran untuk peneliti mengenai interaksi yang buruk. Hasil dari penelitian ini akan menjadi bahan evaluasi peneliti untuk menjadi pribadi yang lebih baik dalam berinteraksi selama bermain *game online*.

