



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terkait “Pemaknaan Mengenai Perilaku *Trash-talk* Dalam *Game Online* Valorant” melalui pembahasan deskripsi tekstural, deskripsi struktural, pencarian esensi, berikut adalah kesimpulan yang didapatkan:

Pertama, berdasarkan data dari empat informan yang berbeda, terdapat pandangan yang beragam terkait makna *trash-talk* dalam *game online* bagi generasi Z. Motivasi di balik *trash-talk* bervariasi, mulai dari kecewa atau frustrasi hingga keinginan untuk memenangkan pertandingan dan mendapatkan keuntungan psikologis. *Trash-talk* dapat memiliki efek positif dalam melepaskan tekanan dan meningkatkan keterlibatan emosional, tetapi juga dapat memiliki dampak negatif seperti menyakiti perasaan pemain lain.

Kedua, berdasarkan pengalaman dan pandangan empat informan yang berbeda, *trash-talk* dalam *game* Valorant merupakan budaya yang melekat dalam komunitas permainan. *Trash-talk* melibatkan penggunaan kata-kata provokatif untuk mengekspresikan emosi atau mempengaruhi lawan secara psikologis. Para informan mengakui bahwa *trash-talk* dapat menjadi strategi efektif dalam merusak mental lawan dan menunjukkan dominasi dalam permainan kompetitif. Dalam beberapa situasi menunjukkan bahwa *trash-talk* dalam bermain Valorant tidak hanya tentang merendahkan atau menghina lawan, tetapi juga dapat menjadi bagian dari interaksi sosial yang menghibur dan meningkatkan semangat dalam permainan. Sebagai budaya melekat, *trash-talk* menjadi cara bagi pemain untuk mengekspresikan emosi, memperkuat hubungan sosial, dan meningkatkan keterlibatan dalam permainan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisa oleh peneliti, berikut adalah saran dari peneliti.

5.2.1 Saran Akademis

Penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dengan menggunakan metode lain seperti studi kasus dengan fokus membahas lebih lanjut mengenai dampak komunikasi *trash-talk* pada kehidupan sosial di dunia nyata, seperti konsekuensi sosial dari komunikasi tersebut dapat menjadi fokus penelitian lebih lanjut. Lalu, Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan kata-kata *trash-talk*.

5.2.2 Saran Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi menjadi informasi tambahan atau acuan terkait pemaknaan seorang gen z terhadap perilaku *trash-talk* dalam bermain *game online* Valorant. Karena, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku interaksi *trash-talk* yang dilakukan oleh pemain Valorant memiliki banyak sebab yang perlu diperhatikan. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa beberapa pemain cenderung menggunakan *trash-talk* sebagai strategi bermain untuk mempengaruhi emosi lawan atau mempertegas kepercayaan diri mereka sendiri. Meskipun demikian, perlu dicatat bahwa perilaku ini tidak selalu negatif dan dapat memiliki sisi positif dalam kondisi tertentu.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA