

## BAB V SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dan sempat dibahas lebih dalam maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Komunikasi di dalam Komunitas *Discord Valorant* dilakukan secara terbuka dan semua konten komunikasi bisa diakses oleh semua orang yang berada di dalam komunitas tersebut. Komunikasi-komunikasinya pun beragam ada yang memiliki sopan santun dan ada juga yang tidak sama sekali.

Tidak semua komunikasi *trash talking* mengarah untuk kejahatan yang disengaja atau untuk menghancurkan mental seorang pemain, tetapi ada juga *trash talking* yang dilakukan dengan tujuan untuk menambah semangat bermain. Banyak sisi positif yang bisa diambil ketika antar komunitas melakukan komunikasi tersebut, yang pertama adalah mereka akan merasa lebih akrab jika melakukan komunikasi tersebut. Meskipun komunikasi yang dilakukan mengarah kepada *trash talking*. Namun komunikasi tersebut dianggap sebagai tolak ukur untuk melihat suatu kedekatan antar pemain. *Trash talking* tersebut dianggap membuat *game* semakin seru dan dapat dinikmati oleh para pemain *Valorant* di dalam Komunitas. Merekapun merasa jika tidak ada *trash talking*, maka *game* dianggap sudah tidak seru dan permainan berlangsung datar serta tidak ada esensinya.

Didalam komunitas yang menjadi objek penelitian ini, *trash talking* dianggap sebagai cara untuk menyenangkan audiens yang melihat permainan mereka. Dengan adanya *trash talking* tersebut maka penonton akan semakin merasa terpancing dan ikut terbawa emosi sehingga bisa menarik audiens yang lebih banyak lagi.

## 5.2 Saran

Dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, peneliti mempunyai saran yang dimana nantinya bisa berguna untuk pengimplentasian peneliti yang hendak mengangkat isu ini kedepannya.

### 5.2.1 Saran Akademis

Peneliti masih sadar dengan masih banyak yang bisa diteliti tentang Komunikasi-komunikasi yang terjadi agar bisa menjadi insight untuk Masyarakat tentang pandangan *trash talking*. Salah satu yang bisa peneliti sarankan berdasarkan hasil penelitian ini adalah dampak dari *trash talking* kepada pribadi pemain *esport* dan audiensnya.

### 5.2.2 Saran Praktis

Melihat kondisi Komunitas *Game* yang semakin banyak dan luas, peneliti berharap agar bisa meluruskan hal-hal tersebut agar bisa memberitahukan ke Masyarakat agar tidak merasa sendirian jika terbully, dan membantu memberikan kesadaran ke masyarakat bahwa *trash talking* itu seringkali tidak bisa dihindari tetapi bisa disikapi dengan cara yang baik dan benar agar masyarakat tetap bisa menikmati game *Valorant* ini.