

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian terkait “Komunikasi Kelompok Pada *Game Online “Mobile Legends” di Lingkungan Pertemanan*” melalui pendalaman deskripsi tekstural, deskripsi struktural, sintesis deskripsi tekstural dan struktural, dan keabsahan data sebagai validitas. Berikut hasil dari kesimpulan yang didapatkan:

Pertama, berdasarkan wawancara mendalam mengenai komunikasi kelompok yang terdapat *verbal abuse* didalamnya terdapat banyak kesamaan pernyataan dari keempat informan. Peran komunikasi kelompok pada tim Boismortier memperparah keadaan dengan cara saling membantu atau meminta pertolongan untuk melakukan *verbal abuse* kepada lawan. *Verbal abuse* memang sering terjadi saat bermain *Mobile Legends*, pada wawancara mendalam mencari tahu bagaimana mereka menanggapi *verbal abuse* tersebut, apa motivasi mereka melakukan *verbal abuse* dan apa efek dari mereka melakukan *verbal abuse* tersebut. *Verbal abuse* tidak menjadi suatu masalah dalam sebuah tim apabila sebuah tim sudah memiliki keakraban satu sama lain namun tidak dapat dipungkiri apabila *verbal abuse* yang berlebihan bisa menyakiti perasaan seseorang dan bisa memutuskan pertemanan.

Kedua, setelah mendapatkan pernyataan dari keempat informan harus dilakukan validitas untuk menjawab dari pernyataan keempat informan. Pada wawancara keabsahan data dilakukan kepada psikolog, banyak sekali pernyataan keempat informan yang dibenarkan oleh psikolog mulai dari komunikasi sebagai alat tukar informasi dan komunikasi membahas mengenai kehidupan pribadi akan menambah keakraban pada tim. Psikolog menyatakan bahwa emosi bisa dibentuk menjadi banyak bagian namun dapat dipermudah menjadi dua bagian seperti emosi positif dan emosi negatif. Emosi negatif yang sering terjadi saat kita bermain menurut psikolog merupakan bagian dari pelampiasan mereka dalam bermain.

Emosi negatif banyak sekali bentuk seperti marah, ngamuk bahkan melakukan *verbal abuse*. *Verbal abuse* dikatakan sebagai tindakan yang negatif menurut psikolog, namun pada kasus tertentu *verbal abuse* bisa menjadi netral bila perkataan tersebut dibawa dalam *level* pertemanan namun akan tetap menjadi *verbal abuse* apabila dilakukan kepada orang lain karena tidak saling mengenal.

5.2 Saran

Setelah mendapatkan temuan hasil penelitian yang sudah dianalisis, berikut merupakan saran yang disajikan oleh peneliti:

5.2.1 Saran Akademis

Peneliti mengharapkan peneliti selanjutnya dapat memperluas serta mengembangkan lagi dengan metode penelitian yang lain atau menggunakan informan yang lebih memadai seperti menggunakan tim *e-sport*. Serta memperdalam lagi mengenai faktor – faktor yang menyebabkan emosi dan *verbal abuse* di dalam tim maupun lawan.

5.2.2 Saran Praktis

Peneliti mengharapkan penelitian ini dapat berguna sebagai acuan dalam menulis skripsi dengan topik yang sama terkait dengan komunikasi kelompok pada *game online* “*Mobile Legends*” di lingkungan pertemanan. Pada penelitian ini ditemukan adanya penghubung antara komunikasi kelompok dengan emosi dan *verbal abuse*. Penelitian ini mencari tahu apa penyebab seseorang bisa melakukan hal tersebut, mencari tahu persepsi mereka.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA