

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan dari proses wawancara, terdapat beberapa kesimpulan yang ditemukan dalam penelitian ini. Implementasi *Computer Mediated Communication* (CMC) dalam *game* Valorant, memfasilitasi proses komunikasi antar pemain melalui fitur *text chat* dan juga *voice chat*. Tujuan utama dari fitur ini disediakan adalah untuk mempermudah jalannya proses komunikasi yang dibutuhkan para pemain untuk membentuk strategi agar dapat memenangkan *game*. Tetapi karena bentuk komunikasi yang dianut oleh fitur tersebut merupakan komunikasi *real-time* dan juga tidak mengharuskan pemain bertatap muka secara langsung (*face to face*), yang memperbolehkan para pemain menggunakan nama samaran. Itu justru membuka ruang untuk perilaku *toxic* terbentuk, melihat dari bentuk komunikasi yang disediakan. Perilaku *toxic* ini juga terjadi di dalam komunikasi antar komunitas, terutama pada komunitas Discord “Drive-Thru”. Di dapatkan bahwa perilaku *toxic* yang terjadi di dalam komunitas sangat jarang, tetapi jika terjadi disebabkan oleh banyak faktor. Antara lain adalah faktor keadaan perasaan dari para pemain itu sendiri, dan juga intensitas permainan. Jika 2 faktor tersebut terpenuhi, sangatlah mungkin perilaku *toxic* terjadi di dalam lingkungan komunitas “Drive-Thru” itu sendiri, walaupun mereka saling mengenal satu sama lain tanpa adanya peran dari anonimitas.. Perilaku *toxic* yang terjadi di dalam Valorant, meliputi komunikasi agresif, *cheating*, *mediocritizing*, dan juga *sabotaging*, itu semua dipengaruhi oleh bentuk komunikasi dan juga peran dari anonimitas di dalam *game* Valorant sendiri. Terdapat faktor lain yaitu Gen Z, karena para anggota komunitas “Drive – Thru” diisi oleh kelompok umur yang berbeda-beda, contohnya Gen Z. Perilaku *toxic* yang terjadi di Valorant sendiri, didominasi oleh Gen Z yang memiliki rentang umur 8-23 tahun. Umur yang

terbilang cukup muda ini, membuat Gen Z belum dewasa dari aspek pola pikir, mentalitas, dan juga dalam pengambilan keputusan. Faktor-faktor dari Gen Z sendiri, menjawab tentang mengapa perilaku *toxic* di Valorant didominasi oleh Gen Z dan juga perilaku *toxic* dalam komunitas “Drive-Thru” di dominasi oleh Gen Z. Lalu terdapat faktor- faktor lain yang menjadi alasan perilaku *toxic* terjadi di Valorant. Faktor adrenalin yang terbentuk karena basis *game* dari Valorant adalah kompetitif, yang dimana dapat memicu emosi yang pada akhirnya akan mengarah ke perilaku *toxic*. Mengingat bahwa dari segi mentalitas Gen Z yang masih belum dewasa, faktor ini sangat berperan penting

terhadap alasan Gen Z melakukan perilaku *toxic*. Faktor selanjutnya adalah normalisasi terhadap perilaku *toxic* di Valorant itu sendiri oleh Gen Z. Mayoritas Gen Z menganggap bahwa perilaku *toxic* sudah menjadi bagian dari budaya *game*, sehingga beberapa dari mereka menganggap bahwa perilaku *toxic* itu normal dan wajar untuk dilakukan. Beberapa individu dari Gen Z sendiri menganggap perilaku *toxic* merupakan sebuah hal yang seru untuk dilakukan di dalam *game*, jika tidak ada perilaku *toxic* maka mereka menganggap bahwa *game* tersebut tidaklah seru.

Kesimpulan ini didukung oleh pandangan dari tiga informan yang melalui proses wawancara. Informan memberikan pandangan mereka tentang implementasi CMC dan juga perilaku *toxic* yang dilakukan oleh anggota komunitas dan juga pemain di *game* Valorant. Dengan kita mengetahui implementasi CMC yang digunakan dalam komunitas Discord “Drive-Thru”, dan juga faktor-faktor apa saja yang memicu perilaku *toxic* yang dilakukan di dalam komunitas “Drive-Thru”, sehingga jadi bisa lebih mengerti untuk mengatasi permasalahan perilaku *toxic* di *game online* dan juga komunitas nya.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian yang ingin meneliti tentang implementasi CMC yang berkaitan dengan perilaku *toxic* di *game online*. Untuk saran bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat membahas perilaku *toxic* yang diterima khususnya oleh pemain wanita, karena terdapat stigma bahwa lingkungan *game online* merupakan ranah pemain laki-laki.

5.2.2 Saran Praktis

Penelitian ini diharapkan menjadi acuan atau pandangan terhadap Riot Games selaku developer dari *game* Valorant, agar dapat memahami secara mendalam faktor-faktor terjadinya perilaku *toxic* di Valorant, sehingga bisa

dijadikan acuan untuk penambahan fitur di dalam *game* yang berguna untuk menekan angka perilaku *toxic* di Valorant.

