

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi antar pemain dalam Valorant itu bersifat dua arah karena dibutuhkannya koordinasi antar satu sama lain. Komunikasi ini vital untuk memenangkan pertandingan sehingga banyak pemain yang berkomunikasi dengan satu sama lain melalui *text chat* atau *voice chat*. Hal yang dibicarakan sendiri biasanya seputar permainan seperti memberikan informasi lokasi musuh atau mengatur strategi untuk memenangkan pertandingan. Tapi terkadang banyak interaksi yang membahas topik-topik diluar permainan itu sendiri. Biasanya pembahasan ini terjadi karena anggota timnya yang responsif dan asik untuk diajak berkomunikasi.

Diluar semua itu Valorant sendiri memiliki masalah yaitu maraknya tindakan *bullying* antar pemainnya. Tindakan ini marak terjadi dalam permainan Valorant. Hal ini dapat dibuktikan melalui penelitian diatas dimana perilaku ini seringkali terjadi karena adanya pelaku yang merasa superior atau paling mahir dalam permainan sehingga seringkali menarget pemain lain yang kemampuannya dibawah mereka. Berdasarkan penelitian dan juga informasi yang diterima diatas *cyberbullying* dalam Valorant biasanya berjenis *flaming* dimana pelaku menggunakan kata-kata kasar atau merendahkan korbannya. Kata-kata untuk merendahkan ini biasa menggunakan nama-nama hewan seperti babi, anjing, monyet. Selain itu sering juga pelaku menggunakan kata variasi kelamin pria atau kelamin wanita untuk merendahkan dan juga merundung korban. Dan sering juga pelaku menggunakan kata-kata yang bersifat SARA seperti jawa, jawir, hitam, sunda, dan kata-kata lainnya yang mengandung rasisme. Selain itu pelaku juga sering menggunakan kata-kata yang sifatnya merendahkan kepintaran atau mental korbannya seperti tolol,

goblok, idiot, autis, dungu, dan lain-lain. Untuk perempuan yang memainkan Valorant juga seringkali mengalami *flaming* dalam bentuk sexism dengan kata-kata seperti perempuan sebaiknya di dapur aja, perempuan mending diam aja. Selain itu sering juga keluar kata-kata yang merendahkan derajat wanita seperti lonte, perek, pelacur, pecun, dan lain-lain.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Bedasarkan penelitian di atas yang menggunakan metode studi kasus dapat memberikan gambaran akan budaya yang ada di dalam dunia digital. Selain itu metode ini juga dapat memberikan gambaran tentang orang-orang yang ada di dalam suatu komunitas digital. Peneliti sendiri juga menjadi mendapatkan gambaran tentang bagaimana budaya interaksi para pemain Valorant baik dalam permainan maupun diluar permainan khususnya dalam komunitas VIC. Peneliti berharap metode studi kasus ini akan lebih banyak digunakan untuk penelitian-penelitian kedepannya untuk mempelajari budaya dunia digital secara lebih mendalam.

5.2.2 Saran Praktis

Dari hasil penelitian di atas kita dapat melihat bagaimana sebuah *game* mampu memiliki budaya dan juga komunitas dengan anggotanya yang beragam. Anggota ini merasakan pertemanan tanpa memandang latar belakang mereka masing-masing. Mereka bisa dibilang disatukan oleh hobi dan juga kesenangan mereka sendiri yaitu Valorant. Dengan adanya komunitas VIC dimana para pemain Valorant khususnya mereka yang berasal dari Indonesia dapat berkumpul dan berinteraksi dengan satu sama lain juga membantu untuk menguatkan ikatan antar anggota komunitas Valorant di Indonesia.