BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap pemain game Valorant, dapat disimpulkan bahwa pengalaman pemain dalam menghadapi dan mengatasi perilaku toxic dalam komunitas game Valorant mempengaruhi interaksi interpersonal antara pemain tersebut. Dalam konteks komunikasi interpersonal, pemain seperti Willy memperlihatkan perilaku yang konsisten dengan tujuan menciptakan dan memelihara hubungan yang positif antara pemain. Melalui interaksi aktif dan ramah, Willy berhasil menciptakan atmosfer permainan yang menyenangkan dan kooperatif, yang membantu menjaga hubungan yang baik antara para pemain di tim.

Namun, pemain lain seperti Valen dan Wildan memiliki pendekatan yang berbeda dalam memulai dan merespons interaksi. Meskipun mereka tidak terlalu aktif dalam memulai percakapan, keduanya tetap berusaha merespons dengan positif, menunjukkan bahwa mereka juga menghargai hubungan dengan sesama pemain. Dalam konteks ini, interaksi interpersonal menjadi alat untuk memahami kepribadian dan preferensi diri sendiri serta orang lain. Perbedaan dalam gaya komunikasi antara pemain mencerminkan kenyamanan dan preferensi mereka dalam situasi interaksi sosial.

Dalam upaya mencapai tujuan komunikasi interpersonal, para pemain perlu memperhatikan pentingnya mengenal diri sendiri dan orang lain. Perilaku toxic dalam game Valorant dapat mencerminkan ketidakmampuan seseorang untuk mengelola emosi dan mengekspresikannya secara sehat. Sementara itu, para pemain yang menjadi korban perilaku toxic dapat menggunakan pengalaman tersebut untuk memahami reaksi dan batasan diri mereka sendiri terhadap perilaku tersebut, membantu mereka lebih memahami diri sendiri dan orang lain.

Perilaku toxic juga memiliki dampak yang signifikan terhadap komunikasi interpersonal antar pemain. Atmosfer yang buruk yang dihasilkan dari perilaku toxic dapat mengganggu kerja sama dan kolaborasi dalam tim, serta mengurangi hiburan yang diperoleh dari permainan. Oleh karena itu, penting bagi para pemain untuk memahami dan mengatasi perilaku toxic dalam game Valorant, dengan menggunakan komunikasi interpersonal yang efektif, pengelolaan emosi, dan strategi koping yang tepat.

Dalam konteks ini, pengalaman pemain seperti Willy menyoroti pentingnya mengelola emosi dan strategi koping dalam menghadapi perilaku toxic. Ketika merasa terganggu atau stres karena perilaku toksik, penting untuk dapat mengelola emosi dengan baik dan menggunakan strategi koping yang efektif. Dengan demikian, memahami dan mengatasi perilaku toxic dalam game Valorant dapat berkontribusi pada pencapaian tujuan komunikasi interpersonal yang beragam, seperti memperkuat hubungan tim, mengembangkan pemahaman diri sendiri dan orang lain, serta menciptakan lingkungan bermain yang positif dan menyenangkan.

5.2 Saran

Setelah penelitian ini dilakukan oleh peneliti, banyak sekali kekurangan dan kesalahan selama proses penelitian ini berlangsung. Adapun saran-saran yang diberikan peneliti sebagai bahan pertimbangan agar penelitian selanjutnya bisa lebih baik dari penelitian sebelumnya beberapa saran diantaranya:

1. Saran Teoritis

Dari segi teoritis, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melengkapi penelitian ini dengan menggunakan objek penelitian yang serupa yaitu game Valorant yang membahas lebih jauh tentang perilaku toxic. Penelitian ini hanya berfokus pada bagaimana pengguna aktif game Valorant menghadapi perilaku toxic. Selain itu, saran lain untuk penelitian selanjutnya adalah menjadikan penelitian ini sebagai bahan evaluasi untuk kedepannya.

2. Saran Praktis

Dari segi praktis, peneliti memberikan saran pada pemain jika ingin perilaku toxic ini berkurang dalam komunitas game Valorant, pemain harus berhenti pula berperilaku toxic saat bermain game dan menganggap game ini hanyalah hiburan, sehingga komunitas game Valorant ini akan menjadi lebih sehat dan membuat banyak orang tertarik memainkannya sehingga pemain game Valorant akan menjadi lebih banyak lagi dan semakin banyak pula hal menarik yang diberikan oleh developer game valorant ini sendiri.