

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Pada penelitian mengenai Pengaruh *Trash-talking* pada Gim Daring GTA V (Grand Theft Auto) terhadap Keterampilan Sosial Anggota Server Discord VALENTINE RP dengan melakukan penyebaran kuesioner, tabulasi data, analisis data, dan pengambilan keputusan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis regresi menunjukkan hasil signifikansi sebesar 0,002 ( $p < 0,05$ ) yang artinya terdapat pengaruh *trash-talking* terhadap keterampilan sosial. Pada nilai koefisien regresi sebesar -0,271 menunjukkan bahwa setiap penambahan 1% *trash-talking* maka keterampilan sosial akan menurun sebesar 0,271. Nilai tersebut menunjukkan nilai negatif sehingga dapat diartikan bahwa *trash-talking* berpengaruh negatif signifikan terhadap keterampilan sosial. Berarti semakin tinggi *trash-talking* maka akan semakin rendah keterampilan sosial pada anggota discord VALENTINE RP, begitupun sebaliknya jika semakin rendah *trash-talking* maka akan semakin tinggi keterampilan sosialnya.
2. Variabel *trash-talking* memberikan sumbangan pengaruh terhadap variabel keterampilan sosial meskipun tidak sepenuhnya sehingga masih terdapat variabel lain yang memengaruhi keterampilan sosial. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil determinasi R square yang menunjukkan nilai sebesar 0,090 atau 9% yang berarti pengaruh *trash-talking* terhadap keterampilan sosial sebesar 9% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

3. Dalam variabel X yaitu *trash-talking* memiliki 4 dimensi, menyombongkan diri, mengintimidasi, memprovokasi, menjatuhkan mental lawan. Dalam dimensi memprovokasi dengan indikator Senang membuat emosi lawan dan Senang menghasut memperoleh nilai paling tinggi dari dimensi X lainnya dengan jawaban “sangat setuju” sebesar 15%, yang menjawab “setuju” sebesar 29%, yang menjawab “tidak setuju” sebesar 28%, dan yang menjawab sangat tidak setuju sebesar 28%.
4. Dalam variabel Y yaitu keterampilan sosial memiliki 5 dimensi yaitu *peer relations, self-management, academic, compliance, assertion*. Dalam dimensi *Self-management* dengan indikator Mengontrol emosi diri dan Mengikuti aturan yang ada memperoleh nilai paling tinggi dari 5 dimensi Y lainnya dengan jawaban “sangat setuju” sebesar 43%, yang menjawab “setuju” sebesar 46%, yang menjawab “tidak setuju” sebesar 8%, dan yang menjawab sangat tidak setuju sebesar 4%.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

### 5.2.1 Saran Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai landasan untuk penelitian selanjutnya tentang keterampilan sosial, gim daring, dan trash talking. Kemudian dapat digunakan sebagai kajian komunikasi dalam mata kuliah komunikasi interpersonal dan psikologi komunikasi dan juga mengambil manfaat dari penelitian ini.

### 5.2.2 Saran Praktis

#### a. Bagi Sivitas Akademik

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dalam program studi dan memberikan tambahan informasi yang bermanfaat bagi mahasiswa untuk mempelajari objek atau masalah

yang sama dan mengembangkannya di masa yang akan datang atau ingin melakukan penelitian lebih lanjut.

b. *Developers* GTA V

Diharapkan untuk para developer agar lebih baik dalam menanggapi atau meminimalisir perilaku *trash-talking* dalam gim GTA V, dan menerapkan sistem filter voice di dalam gim tersebut.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang tertarik melakukan penelitian sejenis diharapkan untuk mengobservasi dan mengeksplorasi lebih jauh mengenai permasalahan-permasalahan yang terdapat pada objek serta menambahkan variabel-variabel lain.

