BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menggambarkan pengalaman komunikasi para pemain *game* Valorant dalam menghadapi *verbal abuse* saat bermain. Dari hasil wawancara dengan tiga informan, ditemukan bahwa *verbal abuse* merupakan bagian yang kerap muncul dalam interaksi antar pemain, khususnya dalam mode pertandingan yang kompetitif. Bentuk *verbal abuse* yang dialami para informan bervariasi, mulai dari hinaan terhadap performa bermain, celaan dengan kata-kata kasar, hingga serangan terhadap aspek personal. Intensitasnya pun berbeda-beda, tergantung pada suasana pertandingan dan karakter individu pemain yang terlibat.

Strategi yang digunakan oleh para pemain untuk merespons *verbal abuse* juga beragam. Ada yang memilih untuk diam dan tidak menanggapi, ada yang menggunakan fitur *mute* untuk menghindari percakapan, serta ada pula yang membalas dengan cara yang sama ketika dirasa hinaan tersebut sudah melewati batas. Hal ini menunjukkan adanya batas toleransi tertentu yang dimiliki tiap pemain. Salah satu bentuk respons yang muncul adalah fenomena *boundary crossing*, yaitu saat pemain yang semula pasif atau diam mulai membalas karena merasa aspek pribadi mereka telah disinggung atau dilecehkan.

Dari sisi emosional, para informan mengungkapkan bahwa *verbal abuse* dapat memicu perasaan marah, kesal, hingga kehilangan fokus dalam permainan. Meskipun begitu, ada pula yang mengaku terbiasa dan mampu mengabaikan perlakuan tersebut tanpa terpengaruh secara emosi. Dalam interaksi sosial di dalam *game*, dinamika hubungan antar pemain cukup kompleks. Komunikasi dapat berjalan dengan baik ketika tidak terjadi *verbal abuse*, namun bisa berubah menjadi tegang dan penuh konflik ketika kata-kata kasar mulai muncul. Budaya komunikasi dalam Valorant sendiri cenderung kompetitif dan keras, sehingga ucapan yang mengandung makian atau celaan sering dianggap wajar dan menjadi bagian dari cara berinteraksi di dalam permainan. Keseluruhan temuan ini memperlihatkan bahwa pengalaman komunikasi pemain di dalam *game* dipengaruhi oleh situasi

Pengalaman Komunikasi.., Muhammad Rifa'i Alfarisi, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

permainan, gaya komunikasi, serta reaksi emosional terhadap perlakuan dari pemain lain.

Keseluruhan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *verbal abuse* dalam *game* Valorant tidak dapat dilepaskan dari dinamika komunikasi yang terjadi di dalamnya. Pengalaman para pemain memperlihatkan bahwa tindakan saling menghina atau mencaci sering kali muncul sebagai bentuk ekspresi frustrasi, upaya dominasi, atau sekadar kebiasaan dalam lingkungan bermain yang keras. Namun, di balik itu, setiap pemain memiliki cara tersendiri dalam menyikapi situasi tersebut, baik melalui pengendalian emosi, penghindaran interaksi, hingga pembalasan. Pengalaman ini mencerminkan bahwa komunikasi dalam *game* bukan hanya sebatas koordinasi teknis, tetapi juga melibatkan muatan emosional dan karakter interaksi sosial yang terbentuk dari kebiasaan dan budaya pemain itu sendiri.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan yang diperoleh, penulis memberikan beberapa saran yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait, sebagai bentuk kontribusi untuk menciptakan lingkungan permainan yang lebih sehat dan beretika.

1. **Untuk Pengembang *Game* (Riot Games)**
    - Diperlukan sistem pelaporan (*reporting*) yang lebih efektif dan transparan. Pemain harus mendapatkan umpan balik setelah melaporkan perilaku *verbal abuse*, agar kepercayaan terhadap sistem meningkat.
    - *Filter* atau penyaringan otomatis berbasis kecerdasan buatan perlu terus dikembangkan untuk mendeteksi kata-kata kasar secara *real-time*, baik dalam teks maupun suara.
    - Memberikan pelatihan atau konten edukasi tentang etika komunikasi di dalam *game*, yang bisa ditampilkan dalam bentuk *pop-up* atau saat *loading screen*.

2. **Untuk Peneliti Selanjutnya**
    - Penelitian lanjutan dapat memperluas cakupan dengan melibatkan lebih banyak informan dari latar belakang usia dan gender yang beragam, untuk melihat apakah pengalaman *abuse* berbeda secara demografis.
    - Dapat juga dikaji lebih dalam mengenai efek jangka panjang *verbal abuse* terhadap kesehatan mental pemain.
    - Meneliti perbedaan pola komunikasi antara pemain yang bermain secara kompetitif (*ranked*) dan kasual (*unrated*) dalam konteks *verbal abuse*.
3. **Untuk Pemain *Game* Secara Umum**
    - Disarankan agar pemain memiliki kesadaran diri untuk tidak mudah terpancing emosi dan menyadari bahwa lawan atau rekan satu tim juga adalah individu yang memiliki perasaan.
    - Gunakan fitur *mute* dan *report* secara bijak, bukan hanya untuk menghindari konflik, tetapi juga sebagai bentuk kontribusi dalam menciptakan ruang bermain yang lebih baik.
    - Refleksi diri perlu dilakukan setelah bermain, terutama jika menyadari telah mengucapkan kata-kata kasar. Evaluasi diri adalah langkah awal menuju perubahan budaya komunikasi yang lebih positif.