

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan data penelitian yang diperoleh secara observasi partisipatif dan wawancara kepada sejumlah narasumber mengenai praktik *trashtalking* pada *game online* Valorant, dapat disimpulkan bahwa praktik *trashtalking* seringkali digunakan oleh *player* ketika bermain *game online* Valorant, baik secara verbal maupun nonverbal. Terdapat berbagai tujuan dari adanya perilaku *trashtalking* yang dilakukan oleh narasumber seperti: menjatuhkan mental lawan bertanding, pengungkapan rasa kekesalan secara emosional, serta sebagai bentuk hiburan semata.

Berikut merupakan beberapa praktik *trashtalking* pada permainan *game online* Valorant seperti: terbunuhnya *player* pada bertanding, ketidaksesuaian permainan *player* dengan *role* atau jenis karakter yang digunakan, kepuasan *player* saat berhasil membunuh lawan, dan adanya penyamaan senjata *odin* dengan kaum LGBT yaitu Gay.

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dijelaskan sebelumnya, tentunya terdapat saran yang diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, antarlain:

1. Untuk mengembangkan penelitian terkait perilaku *trashtalking* bagi studi ilmu komunikasi, diharapkan bagi peneliti selanjutnya

untuk dapat meneliti mengenai akibat dari adanya praktik *trashtalking* pada komunikasi *team* permainan *game online* Valorant.

2. Untuk mengembangkan penelitian terkait perilaku *trashtalking* bagi studi ilmu komunikasi, diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat meneliti mengenai perkembangan atau pergeseran dari adanya kosa kata *trashtalking*.

