

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi yang berjudul **“ANALISIS DINAMIKA KELOMPOK DALAM PENGGUNAAN BAHASA KASAR OLEH GENERASI Z SAAT BERMAIN *GAME ONLINE VALORANT*”**, dapat disimpulkan beberapa hal penting sebagai berikut:

1. Penggunaan bahasa kasar dalam *game* Valorant merupakan fenomena komunikasi yang wajar di kalangan generasi Z. Bahasa kasar muncul sebagai ekspresi emosi, bentuk candaan antar teman, hingga mekanisme pelepasan stres dalam suasana permainan yang kompetitif. Seperti yang diungkapkan oleh **MRR (22 tahun)**, **“Ngomong bahasa kasar di dalam *Game* tersebut bisa dibilang hal yang lumrah... walaupun itu sebenarnya tidak baik ya, cuman menurut saya lumrah sih.”** Hal ini menunjukkan bahwa bahasa kasar tidak semata-mata dipandang negatif, tetapi telah menjadi bagian dari budaya komunikasi dalam komunitas *game*.
2. Dinamika kelompok berperan penting dalam membentuk pola penggunaan bahasa kasar. Interaksi dengan teman lebih banyak memunculkan bahasa kasar bernuansa candaan, sedangkan interaksi dengan pemain acak (*random*) lebih rentan memicu konflik verbal. **CR (20 tahun)** menegaskan, **“Tentu berbeda, karena jika bermain sama teman kita akan bisa komunikasi dengan lebih santai... Sebaliknya dengan *random* pasti sulit untuk berkomunikasinya.”** Sementara **R (24 tahun)** menyatakan, **“Kalau main sama temen biasanya lebih santai... tapi kalau sama orang**

acak, entah kenapa lebih gampang emosi ya.” Dengan demikian, konteks kedekatan sosial dan dinamika tim sangat menentukan makna dan dampak bahasa kasar.

3. Dampak penggunaan bahasa kasar terbagi ke dalam dua ranah, yaitu dalam *game* dan luar *game*. Di dalam *game*, bahasa kasar dapat memengaruhi kerja sama tim, memicu konflik, atau justru memperkuat keakraban saat digunakan dalam konteks bercanda. Di luar *game*, bahasa kasar berpotensi terbawa ke kehidupan sehari-hari. CR (20 tahun) mengaku, “**Penggunaan bahasa kasar berdampak untuk jangka panjangnya... itu berpengaruh sih untuk berkomunikasi di luar Game-nya.**” Namun, MRR (22 tahun) menyatakan sebaliknya, “**Kalau menurut saya tidak terlalu berpengaruh ya, karena menurut saya in real life... saya bisa menyesuaikan komunikasi saya sih.**” Hal ini menunjukkan bahwa dampak luar *game* sangat bergantung pada kontrol diri masing-masing individu.
4. Teori dinamika kelompok Kurt Lewin (*unfreezing*, *moving*, dan *refreezing*) terbukti relevan dalam menjelaskan fenomena ini. Tahap *unfreezing* terlihat ketika pemain mulai menerima bahasa kasar sebagai hal lumrah. Tahap *moving* tampak ketika pemain menyesuaikan diri dengan pola komunikasi kelompok, sebagaimana diungkapkan D (23 tahun): “**Merasa tertekan dan dipaksa... cukup ada pressure dari temen-temen gue.**” Tahap *refreezing* muncul ketika pola komunikasi tersebut mengendap menjadi kebiasaan, misalnya CR yang mengaku terbawa kebiasaan berkata kasar di luar *Game*.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan bahasa kasar oleh generasi Z saat bermain Valorant tidak bisa dipandang semata-mata sebagai perilaku negatif, melainkan sebagai bagian dari

dinamika kelompok, ekspresi emosional, dan budaya digital yang berkembang di kalangan remaja.

5.2. Saran

1. Saran Akademis

- Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk studi lebih lanjut mengenai komunikasi digital dan dinamika kelompok dalam komunitas *game online*.
- Peneliti selanjutnya dapat memperluas kajian ke *game* lain atau melakukan perbandingan antar komunitas *game* untuk melihat variasi penggunaan bahasa kasar.
- Disarankan untuk menggunakan pendekatan campuran (*mixed-method*) agar dapat mengukur frekuensi penggunaan bahasa kasar sekaligus memahami makna sosial di baliknya.

2. Saran Praktis

- Bagi pemain, khususnya generasi Z, penting untuk meningkatkan kesadaran diri dalam menggunakan bahasa kasar agar tidak menimbulkan konflik atau terbawa ke kehidupan nyata.
- Bagi pengembang *game*, seperti Riot Games, sebaiknya menyediakan fitur moderasi bahasa yang lebih adaptif dan edukatif agar pemain lebih sadar akan dampak komunikasi mereka.
- Bagi orang tua dan pendidik, perlu adanya pendampingan serta pemahaman bahwa bahasa kasar dalam *game* merupakan bagian dari budaya digital remaja, namun tetap harus diarahkan agar tidak menjadi kebiasaan yang merugikan.
- Bagi komunitas *gamer*, diharapkan membangun norma komunikasi yang sehat, misalnya dengan membatasi

penggunaan bahasa kasar berlebihan dan menggantinya dengan pola komunikasi yang lebih suportif.