

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa gaya bahasa sarkasme menjadi fenomena komunikasi yang dominan dan signifikan dalam interaksi pemain Mobile Legends di komunitas Team RRQ Official di Discord. Pada konteks komunitas ini, sarkasme digunakan untuk mengekspresikan kritik, kejengkelan, atau ketidakpuasan terhadap performa anggota tim secara emosional dan eksplosif. Penggunaan sarkasme dalam komunitas ini dapat diidentifikasi melalui empat penanda sarkasme, yaitu *self contradiction*, *hyperbolic combination*, *sentimental contradiction*, dan *manner violation*. Keempat penanda ini muncul dalam beragam interaksi, baik melalui *chat box* maupun komunikasi suara melalui *voice chat* di dalam permainan.

Temuan ini menunjukkan bahwa gaya bahasa sarkasme tidak hanya digunakan sebagai ekspresi spontan dalam suasana kompetitif, tetapi juga telah menjadi bagian dari pola komunikasi yang membentuk identitas kelompok dan solidaritas sosial. Namun demikian, penggunaan sarkasme juga memiliki potensi untuk menimbulkan dampak negatif, seperti kesalahpahaman, konflik antaranggota, hingga gangguan psikologis apabila tidak dipahami dalam konteks yang tepat. Oleh karena itu, sarkasme dalam komunitas virtual ini merupakan fenomena yang kompleks, yang mencerminkan dinamika sosial dan budaya yang hidup di ruang digital.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan. Bagi anggota komunitas *game online*, khususnya pemain Mobile Legends, penting untuk lebih bijak dalam menggunakan gaya bahasa sarkasme agar tidak menimbulkan kesalahpahaman atau konflik dalam tim. Pemahaman konteks komunikasi dan empati terhadap sesama anggota menjadi kunci penting dalam menjaga keharmonisan interaksi. Lalu, bagi pengembang *game* dan pengelola komunitas Discord, disarankan untuk menyediakan panduan komunikasi yang etis dan edukatif, serta fitur moderasi yang dapat mencegah penyalahgunaan bahasa yang bersifat ofensif.

Selain itu, saran bagi peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat menjadi pijakan untuk eksplorasi yang lebih luas terkait fenomena komunikasi sarkastik pada komunitas game daring lainnya, dengan mempertimbangkan latar budaya, jenis permainan, dan platform yang berbeda. Lalu secara metodologis, pendekatan etnografi virtual terbukti relevan dan efektif dalam mengkaji perilaku komunikasi digital. Oleh karena itu, pendekatan ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut untuk memahami dinamika sosial dan budaya yang terbentuk dalam ruang virtual secara lebih mendalam dan komprehensif.