

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dahulu game online adalah game jaringan yang atau dapat dikatakan kumpulan PC (*Personal Computer*) yang terhubung satu sama lain sehingga sesama *user* bisa saling terhubung. Dulu *game online* jarang yang bermain tidak seperti sekarang, tetapi seiring perkembangan zaman *game online* menjadi banyak disukai semua kalangan karena sekarang game online sudah semakin berkembang. *Game online* dibuat untuk sarana hiburan atau untuk menghilangkan stres ataupun penat, tetapi semakin berkembangnya *game online* semakin banyak kasus kekerasan verbal di dalam dunia *game online* terutama untuk *game online* mobile legends. Kekerasan verbal di dalam *game online* sudah bukan rahasia umum lagi di bicarakan di platform media sosial seperti tiktok ataupun curhatan dari kerabat dan saudara.

Kekerasan verbal di dalam *game online* banyak sekali jenis-jenis nya tetapi terdapat beberapa jenis yang sering ditemukan oleh korban yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Kekerasan verbal yang sering dilakukan oleh pelaku yaitu membuat sebuah lelucon yang bersifat feminin/maskulin ataupun kompetensi diri seseorang/korban, lalu menghakimi atau mengkritik yang dilakukan seseorang/korban menggunakan kata-kata yang kurang pantas, yang terakhir adalah kekerasan verbal yang bersifat merendahkan martabat dan juga memiliki sifat rasis kepada lawan bicaranya. Alasan dari kekerasan verbal tersebut adalah karena korban performa bermain nya kurang bagus, adapun korban yang sedang melatih kemampuan menggunakan hero baru, dengan sengaja menurunkan mental breakdown korban supaya tidak fokus bermain dan di saat *draft pick* hero tidak sesuai dengan keinginan dari salah satu tim. Kekerasan verbal tidak memandang siapa yang sedang bermain di dalam *game online* mobile legends.

5.2 Saran

Penyusunan skripsi ini dapat dikatakan memiliki banyak kekurangan dari segi penulis dan juga penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Berdasarkan proses penelitian yang sudah diteliti oleh peneliti, ada beberapa saran yang dapat dilakukan untuk menyempurnakan penelitian kekerasan verbal di dalam game online.

5.2.1 *Saran Akademis*

Adapun saran akademis untuk penelitian selanjutnya adalah untuk penelitian selanjutnya bisa menggunakan jenis skripsi karya ilmiah dengan campaign sosial media untuk mengedukasi kekerasan verbal dalam game online ke banyak orang

5.2.2 *Saran Praktis*

Ada beberapa saran praktis untuk berdasarkan hasil penelitian yaitu, harus adanya literasi ke sekolah-sekolah ataupun ke orang tua untuk mengurangi kekerasan verbal di dalam game online khususnya mobile legends: bang-bang

