

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Perilaku *Toxic* Dalam Komunikasi Antar Anggota Tim Di *Game Online* PUBG Mobile”, dapat disimpulkan:

Perilaku *toxic* yang dapat diidentifikasi dalam komunikasi antar anggota tim pemain *game online* PUBG Mobile dalam dua belas permainan adalah sebagai berikut: perilaku *communicative aggression* berupa *flaming* ditemukan dalam 6 permainan, perilaku *communication aggression* berupa *offensive naming* ditemukan dalam 3 permainan, dan perilaku *sabotaging* berupa *blatant sabotaging* ditemukan dalam 2 permainan.

Perilaku *toxic* yang ditemukan dalam komunikasi antar anggota tim pemain *game online* PUBG Mobile dalam dua belas permainan telah mempengaruhi komunikasi yang terjadi antara pemain dalam satu tim yang sama dimana pemain yang sering melakukan perilaku *toxic* akan mengganggu konsentrasi pemain lain dan menyebabkan dinamika permainan menjadi berubah bahkan menyebabkan kekalahan.

Perilaku *toxic* yang ditemukan dalam komunikasi antar anggota tim pemain *game online* PUBG Mobile dengan menanamkan kesadaran diri akan bahaya perilaku *toxic* yang dapat terjadi dengan tidak membiarkan diri melakukan perilaku *toxic*.

5.2 Saran

Setelah memperoleh hasil penelitian serta kesimpulan, terdapat saran secara akademis dan praktis yang dapat diperoleh dalam penelitian yaitu:

5.2.1 Saran Akademis

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diharapkan ada penelitian lebih lanjut dalam metode penelitian kuantitatif dengan metode etnografi di komunitas *game* untuk melihat komunikasi dalam kelompok atau komunitas *game* tersebut untuk mengetahui lebih lanjut tentang perilaku *toxic* dalam komunikasi antara pemain *game online* PUBG Mobile.

5.2.2 Saran Praktis

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dijalankan untuk mencegah perilaku *toxic* yang terdapat dalam komunikasi antara pemain *game online* PUBG Mobile, seperti:

1. Untuk mencegah perilaku *toxic communication aggression* berupa *flaming*, pemain *game online* PUBG Mobile dapat belajar untuk mengendalikan emosi saat bermain, tidak membalas perkataan negatif dengan hal negatif lainnya, berusaha membina komunikasi yang positif, dan menggunakan fitur *report* untuk melaporkan pemain yang memiliki perilaku *flaming* yang buruk.
2. Untuk mencegah perilaku *toxic communication aggression* berupa *offensive naming*, pengembang *game online* PUBG Mobile dapat menambahkan fitur penyaringan nama yang mengandung kekerasan atau SARA (Suku, Agama, Ras, Antar Golongan), menambahkan manual pembuatan nama pengguna, dan memberikan sanksi yang tegas bagi pemain yang menggunakan nama yang bersifat ofensif. Bagi pemain *game online* PUBG Mobile dapat memberikan kesadaran bagi diri untuk terus menggunakan nama pengguna yang kreatif dan menarik tanpa bersifat ofensif.
3. Untuk mencegah perilaku *toxic sabotaging* berupa *blatant sabotaging*, pengembang *game online* PUBG Mobile dapat menambahkan sistem pendeteksi untuk perilaku permainan

yang tidak wajar seperti terus-menerus melakukan kesalahan atau tidak bermain sama sekali dalam permainan, menambahkan sistem peringatan otomatis untuk perilaku permainan yang mencurigakan, memberikan sanksi yang tegas bagi pemain yang melakukan perilaku *toxic sabotaging*. Bagi pemain *game online* PUBG Mobile dapat membudayakan permainan positif yang memungkinkan dirinya menjadi contoh perilaku positif bagi pemain lain.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA