

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Terdapat beberapa hasil observasi dan wawancara yang diperoleh peneliti dari beberapa informan yang merupakan pemain game online Mobile Legends, antara lain:

1. Peneliti menarik kesimpulan ada beberapa faktor-faktor utama yang memang dilakukan oleh player game online Mobile Legends seperti : Beberapa temuan yang didapatkan dari hasil observasi dan wawancara dengan para informan yang merupakan pemain game online Mobile Legends antara lain adalah: kecanduan terhadap game Mobile Legends, kinerja kurang baik dari salah satu pemain tim, adanya perilaku AFK (Away From Keyboard), munculnya perilaku troll, dan perilaku feeding.
2. Perilaku toxic yang muncul ketika bermain game online Mobile Legends mencakup hal-hal berikut: flaming, griefing, cheating, dan cyberbullying.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ada beberapa saran yang ingin diberikan peneliti, antara lain :

1. Untuk Pemain Game Online Mobile Legends

Kepada seluruh pemain game online Mobile Legends, peneliti ingin menyampaikan harapannya agar tulisan ini dapat menjadi sumber wawasan dan pembelajaran. Dengan mengajak semua pemain untuk menjaga perilaku dan etika bermain, diharapkan tidak akan ada lagi pemain yang berperilaku toxic terhadap sesama pemain Mobile Legends. Keberadaan sikap positif dan kerjasama dalam bermain dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan mendukung, sehingga pengalaman bermain game menjadi lebih memuaskan bagi semua pemain. Mari bersama-sama menciptakan lingkungan bermain yang sehat dan penuh kegembiraan.