

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan mengenai “Perilaku Kekerasan Verbal Antar Pemain Dalam *Game Online* (Studi Fenomenologi Dalam *Game Online Mobile Legends*)” penulis menyimpulkan bahwa:

#### 5.1 Kesimpulan

Fitur komunikasi yang disediakan dalam *Mobile Legends* tidak sepenuhnya dimanfaatkan dengan baik dan malah menjadi sumber terjadinya perilaku kekerasan verbal dalam permainan ini. Para informan juga menceritakan pengalaman mereka terkait kekerasan verbal selama bermain *Mobile Legends* dimana mereka menemukan berbagai bentuk kekerasan verbal seperti kata-kata kasar, ancaman, rasisme, serta tindakan komunikasi yang bersifat merendahkan dari satu pemain kepada pemain lainnya.

Kekerasan verbal yang terjadi ini merupakan suatu bentuk respon terhadap stimulus yang berasal dari luar seperti permainan rekan satu tim yang kurang baik, pengaruh gaya komunikasi lingkungan sekitar yang kurang sehat, serta kata-kata kurang pantas yang dikeluarkan oleh pemain lain yang dengan sengaja dilontarkan untuk memancing emosi. Kekerasan verbal yang dilakukan para pemain juga bisa disebabkan karena adanya dorongan dari dalam diri pemain untuk memenuhi keinginan-keinginan pribadi mereka. Para informan juga menceritakan bagaimana mereka merespon perilaku ini dimana sebagian besar dari mereka menunjukkan sikap tidak peduli sebagai salah satu upaya untuk meminimalisir terjadinya fenomena ini.

#### 5.2 Saran

Setelah melakukan kegiatan penelitian, penulis memiliki saran mengenai Fenomena Kekerasan Verbal antar pemain dalam *Mobile Legends*. Berikut ini adalah saran praktis dan akademis yang diberikan peneliti:

##### A. Praktis

Saran yang diberikan oleh penulis kepada para pengguna serta *developer* aplikasi *Mobile Legends* adalah agar penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk lebih memahami dampak negatif dari perilaku kekerasan verbal dalam *game online* yang tidak hanya berlaku pada permainan *Mobile Legend*, namun juga pada permainan *online* lainnya.

Berdasarkan temuan diatas, ada banyak upaya yang bisa dilakukan para pemain dan juga *developer* dalam mengurangi angka terjadinya kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legends*.

## **B. Akademik**

Dengan perkembangan ilmu komunikasi yang semakin maju, fenomena di Indonesia semakin banyak dan menarik untuk diteliti, salah satu contohnya adalah fenomena kekerasan verbal ini. Saran dari penulis bagi para akademis agar dapat memperbanyak referensi jurnal serta sumber-sumber yang jelas. Serta memperbanyak literasi melalui buku-buku, dan juga para akademis untuk mempunyai pengalaman atau mencoba langsung permainan *Mobile Legends* sebelum melakukan penelitian.

