

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Mendasar pada hasil yang sudah peneliti lakukan mengenai penjabaran teori teori pendukung, analisis dari keseluruhan data, serta pembahasan tentang penelitian yang berjudul Perilaku Komunikasi “*Toxic*” Pada Remaja Pasca Bermain “*PlayerUnknown’s Battlegrounds*” (Kasus Pada Remaja RT/RW 003/006 Kel. Malaka Sari Kec. Duren Sawit Jakarta Timur), dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini mengungkap bahwa perilaku komunikasi “*Toxic*” pada remaja pasca bermain “*PlayerUnknown’s Battlegrounds*” bukanlah sekadar fenomena yang terjadi dalam dunia digital, tetapi juga memiliki keterkaitan yang erat dengan kondisi psikologis, sosial, serta budaya komunikasi yang berkembang dalam komunitas game. Perilaku ini muncul sebagai respons terhadap berbagai situasi dalam permainan, seperti tekanan kompetitif, interaksi dengan pemain lain, serta norma komunikasi yang sudah terbentuk dalam komunitas.

Adapun teori stimulus-respon, ditemukan bahwa remaja cenderung menunjukkan perilaku komunikasi yang lebih agresif saat menghadapi kondisi permainan yang menegangkan atau saat mereka mendapatkan perlakuan serupa dari pemain lain. Hal ini diperkuat oleh teori behaviorisme yang menjelaskan bahwa perilaku “*Toxic*” berkembang dan bertahan karena adanya faktor penguatan dalam lingkungan game. Hal ini berkontribusi pada terbentuknya budaya komunikasi yang lebih permisif terhadap perilaku “*Toxic*”, yang kemudian dapat terbawa ke kehidupan sehari-hari.

Dampak dari komunikasi “*Toxic*” ini tidak bisa dianggap remeh, karena dapat mempengaruhi pola pikir dan sikap remaja dalam berinteraksi dengan orang lain. Pada penulisan ini juga peneliti menemukan bahwa kurangnya regulasi yang ketat dalam *game online* “*PlayerUnknown’s Battlegrounds*”, seperti minimnya hukuman bagi pemain yang berperilaku komunikasi “*Toxic*”, turut memperkuat

kebiasaan ini. Tanpa adanya kontrol yang lebih baik dari pengembang game maupun kesadaran dari pemain sendiri, komunikasi “*Toxic*” akan terus berkembang dan menjadi bagian dari budaya bermain yang sulit dihilangkan.

Oleh karena itu, adapun upaya untuk mengatasi fenomena ini dalam bentuk pendekatan yang lebih luas dan tidak hanya berfokus pada pembatasan fitur komunikasi dalam *game online* “*PlayerUnknown’s Battlegrounds*”. Selain itu, peran keluarga dan lingkungan sekitar juga sangat penting dalam membentuk pola komunikasi yang lebih sehat, dengan memberikan pemahaman bahwa komunikasi yang baik tetap harus dijaga, baik dalam dunia nyata maupun digital. Dengan adanya kesadaran dan regulasi yang lebih baik, diharapkan perilaku komunikasi “*Toxic*” dalam game dapat diminimalkan, sehingga interaksi di dunia digital tetap menjadi pengalaman yang menyenangkan dan positif bagi semua pemain.

5.2 Saran

Berdasarkan pada hasil dari penelitian ini, maka saran yang dapat peneliti berikan mengenai Perilaku Komunikasi “*Toxic*” Pada Remaja Pasca Bermain “*PlayerUnknown’s Battlegrounds*” (Kasus Pada Remaja RT/RW 003/006 Kel. Malaka Sari Kec. Duren Sawit Jakarta Timur), diantaranya:

1. Untuk mengadakan sebuah penyuluhan baik dan buruknya bermain *Game online* “*PlayerUnknown’s Battlegrounds*” yang diperuntuk bagi remaja di sekitaran Kel. Malaka Sari Kec. Duren Sawit Jakarta Timur, agar lebih sadar bahwasannya penggunaan kata yang tidak etis di kehidupan sehari-hari adalah suatu kebiasaan buruk.
2. Saran selanjutnya dari peneliti diperuntukan kepada para pihak orang tua untuk selalu mengingatkan kepada masing-masing anaknya dari kebiasaan yang termasuk baik ataupun kebiasaan yang termasuk buruk, mau bagaimanapun peneliti selalu percaya bahwa sikap dari seseorang akan selalu berangkat dari kondisi maupun keadaan dirumahnya.