

BAB V

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penulisan terhadap pemain Mobile Legends penulis dapat menyimpulkan: Faktor yang menjadikan perilaku toxic yaitu kecanduan terhadap game online Mobile legends, salah satu pemain tim dalam game online Mobile Legends bermain kurang baik, adanya perilaku AFK, adanya perilaku troll dan perilaku feeding. Dan perilaku toxic yang timbul dari bermain game online Mobile Legends yang sering terjadi dan selalu ada dalam setiap pertandingan game online Mobile Legends sebagai berikut: flaming, griefing, cheating, cyberbullying.

jenis kata toxic yang dilakukan oleh para pemain berupa umpatan atau makian yang sering dikatakan yaitu, sifat, seksualitas, hewan yang menjijikkan. Kata toxic muncul apabila terjadi dalam situasi permainan yang berbeda-beda dimana hal ini mempengaruhi bagaimana makna toxic yang dilakukan. Situasi yang menyebabkan para pemain melakukan toxic dalam permainan antara lain yaitu mendapatkan tim yang memiliki performa permainan kurang baik, anggota tim yang egois, tim lawan yang terlalu kuat, kekalahan, pemain yang toxic dan sinyal buruk. Makna kata toxic dilihat dari situasi yang terjadi, makna toxic sering salah diartikan karena toxic yang muncul mempresentasikan perilaku yang negatif perilaku toxic seperti bentuk kekesalan, kecemasan, ekspresi kemarahan, penghinaan serta kekecewaan pemain yang membuat keadaan permainan semakin panas. Dilihat dari bahasa yang digunakan, perilaku komunikasi toxic dalam game online Mobile Legends juga merupakan salah satu wujud ekspresi budaya sebagai bagian dari kearifan lokal yang menjadi ciri khas daerah asal para pemain.

5.2 Saran

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

1. Kepada Pemain Game Online Mobile Legends

Kepada teman-teman pemain game online Mobile Legends, penulis

berharap untuk dijadikan wawasan dan juga pembelajaran agar untuk kedepannya tidak adalagi pemain game online Mobile Legends yang berperilaku toxic kepada sesama pemain game online Mobile Legends sehingga suasana dalam bermain game tetap menyenangkan.

2. Kepada Peneliti Selanjutnya

Penulis berharap kepada peneliti selanjutnya untuk lebih memperluas penelitiannya, tidak hanya perilaku toxic disinhibition online pada game online saja akan tetapi juga pada media online lainnya, agar untuk kedepannya kajian dari pembahasan toxic disinhibition online tersebut dapat lebih luas dan beragam