

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk *psywar* verbal dan non-verbal antarpemain dalam game online *Mobile Legends: Bang Bang*, serta memahami bagaimana para pemain memaknai pesan-pesan *psywar* tersebut. Berdasarkan hasil analisis terhadap data observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan pendekatan netnografi, maka dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

1. Bentuk *psywar* verbal dan non-verbal sangat bervariasi dan dilakukan dalam berbagai tahapan permainan, mulai dari pra-pertandingan, saat pertandingan berlangsung, hingga menjelang akhir permainan. *Psywar* verbal mencakup sindiran, ejekan langsung, dan komentar negatif seperti “*noob*”, “*surrend aja*”, atau “komputer”, sedangkan *psywar* non-verbal diwujudkan melalui simbol-simbol seperti spam *recall*, emotikon, pemilihan *skin* eksklusif, hingga gerakan *hero*.
2. Makna *psywar* tidak bersifat tunggal, melainkan ditafsirkan berbeda oleh masing-masing pemain. Ada yang menanggapinya sebagai bentuk hiburan dan motivasi, sementara yang lain menganggapnya sebagai tekanan mental yang bisa mengganggu performa bermain. Pemaknaan ini terbentuk melalui pengalaman bermain, tingkat emosi, serta budaya komunikasi yang berkembang dalam komunitas *game*.
3. Berdasarkan teori Interaksi Simbolik George Herbert Mead, *psywar* dipahami sebagai bentuk interaksi simbolik yang melibatkan:
 - *Mind* muncul ketika pemain memahami dan menafsirkan simbol-simbol komunikasi dalam *game* sebagai pesan sosial yang bermakna. Misalnya, spam *recall* yang dimaknai sebagai bentuk ejekan.
 - *Self* terbentuk dari bagaimana pemain membangun identitas diri berdasarkan respon terhadap *psywar*. Seperti, membalas, cuek, atau meningkatkan performa.

- *Society* terwujud dalam bentuk norma tidak tertulis hingga kode etik komunitas yang menentukan mana tindakan *psywar* yang dianggap wajar dan mana yang melanggar etika komunitas digital.
4. *Psywar* secara tidak langsung juga difasilitasi dan dimonetisasi oleh pihak pengembang *game* (Moonton), melalui penjualan *item* eksklusif seperti *skin* premium, efek *recall*, dan emotikon tertentu. Fitur-fitur visual ini digunakan oleh pemain sebagai alat *psywar* non-verbal yang menampilkan status sosial, sehingga menciptakan lapisan makna baru dalam struktur komunikasi permainan.
 5. *Psywar* memiliki pola strategi yang tersusun dari pra-pertandingan, selama pertandingan, hingga akhir pertandingan, baik dalam mode *solo ranked* maupun *squad*. Dalam *solo ranked*, *psywar* cenderung bersifat individual, impulsif, dan rawan menjadi *toxic*, bahkan terhadap rekan setim. Sementara dalam *squad*, *psywar* menjadi strategi kolektif yang lebih terkoordinasi, seperti spam *recall* bareng atau *skin* seragam untuk menekan psikologis lawan. Perbedaan gaya bahasa *psywar* juga mencolok antara kedua mode ini, baik dari segi struktur, target, hingga intensitas.

Dengan demikian, *psywar* dalam *game online* Mobile Legends: Bang Bang bukanlah perilaku impulsif semata, tetapi sebuah bentuk komunikasi strategis yang bermakna secara sosial, simbolik, dan psikologis dalam dunia digital.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan oleh peneliti:

1. Bagi Pemain *Game Online*

Pemain diharapkan lebih bijak dalam memahami dan menggunakan simbol-simbol komunikasi seperti *psywar*. Perlu kesadaran bahwa tidak semua pemain memaknai *psywar* dengan cara yang sama. Menjaga etika

komunikasi akan membantu menciptakan lingkungan bermain yang kompetitif namun tetap sehat dan menghargai sesama.

2. Bagi *Developer* dan Penyelenggara Turnamen

Pihak pengembang *game* maupun penyelenggara kompetisi sebaiknya memberikan edukasi dan batasan yang lebih jelas mengenai penggunaan fitur komunikasi dalam *game*. Regulasi yang tegas terhadap penyalahgunaan komunikasi bisa mencegah munculnya perilaku *toxic* yang merugikan ekosistem permainan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan meninjau bentuk *psywar* dalam *game* online lainnya, atau melihat dampak *psywar* terhadap kesehatan mental pemain secara lebih mendalam. Pendekatan interdisipliner yang melibatkan psikologi, komunikasi, dan budaya digital sangat potensial untuk memperluas wawasan tentang interaksi simbolik dalam ruang virtual.