

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kajian mengenai perilaku *toxic* dalam komunikasi virtual pada *game online Mobile Legends* menunjukkan bahwa dalam interaksi antar pemain, kerap muncul berbagai bentuk perilaku negatif yang mencerminkan komunikasi yang tidak sehat. Perilaku tersebut dapat berupa hinaan atau kata-kata kasar (*flaming*), tindakan yang disengaja untuk mengganggu permainan seperti bermain secara tidak serius atau keluar dari permainan (*trolling* dan AFK), menyalahkan rekan satu tim (*blaming*), hingga penggunaan bahasa sarkastik yang merendahkan (*taunting*). Komunikasi *toxic* ini terjadi baik secara verbal melalui fitur *chat* maupun secara non-verbal melalui tindakan dalam permainan.

Munculnya perilaku tersebut tidak lepas dari berbagai faktor pemicu, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi ketidakmampuan dalam mengontrol emosi serta kondisi psikologis pemain, sementara faktor eksternal dapat berasal dari suasana permainan yang kompetitif, tekanan dari rekan satu tim, hingga adanya anonimitas yang membuat pemain merasa bebas bertindak tanpa konsekuensi nyata. Dinamika ini membentuk lingkungan virtual yang rentan terhadap perilaku agresif atau destruktif.

Dampak dari komunikasi *toxic* terhadap pemain sangat bergantung pada kondisi individu masing-masing. Beberapa pemain dapat merespons dengan sikap acuh atau bahkan membalas perilaku tersebut sebagai bentuk mekanisme pertahanan diri, sehingga efeknya bersifat sementara. Namun, tidak sedikit pula yang mengalami gangguan psikologis lebih dalam, terutama bagi mereka yang menggunakan permainan sebagai sarana pelarian dari stres kehidupan nyata. Pengalaman terhadap perilaku *toxic* sangat dipengaruhi oleh tujuan bermain, tingkat ketahanan emosional, serta bagaimana pemain memaknai dan mengelola interaksi dalam dunia virtual tersebut.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perilaku komunikasi *toxic* di kalangan mahasiswa Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam dalam komunikasi virtual pada *game online Mobile Legends*, berupa *flaming* atau penggunaan kata-kata kasar. Bentuk komunikasi ini menimbulkan dampak yang beragam bagi para pemain, tergantung pada bagaimana individu tersebut merespons dan menyikapi pengalaman tersebut.

B. Implikasi

Implikasi adalah suatu akibat yang muncul atau terjadi dari hasil temuan dalam suatu penelitian. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Penelitian ini memperkuat teori komunikasi virtual dan interaksi daring bahwa dalam ruang komunikasi digital, individu cenderung mengalami disinhibisi (*loss of self-control*) yang memungkinkan perilaku negatif muncul lebih bebas. Temuan ini juga menegaskan pentingnya pemahaman terhadap norma-norma komunikasi dalam konteks dunia maya serta pengaruh lingkungan digital terhadap perilaku sosial seseorang.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi para Pemain *Game Online Mobile Legends* atau *Game* Serupa Lainnya seperti pembentukan komunitas positif dalam *game*. Selain itu, temuan ini dapat dimanfaatkan oleh dosen dan pembina mahasiswa untuk meningkatkan literasi digital dan kecerdasan emosional mahasiswa dalam lingkungan digital.

C. Saran

1. Bagi Pemain *Game Online*

Diharapkan pemain lebih sadar akan dampak komunikasi *toxic*, serta mampu mengontrol emosi dan menggunakan komunikasi yang lebih

suportif saat bermain, baik untuk menjaga kenyamanan tim maupun kesehatan mental pribadi.

2. Bagi Akademisi

Perlu ada peningkatan pemahaman terhadap etika komunikasi digital, baik melalui kurikulum pendidikan maupun pelatihan tambahan, agar perilaku negatif di ruang digital tidak terbawa ke kehidupan nyata.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan responden dari berbagai latar belakang institusi atau memperdalam studi melalui pendekatan psikologis untuk memahami secara lebih rinci dampak jangka panjang dari *toxic behavior*.

4. Bagi Pengembang Game

Untuk pengembang *game online Mobile Legends* atau serupa, disarankan agar mereka lebih responsif terhadap dinamika komunikasi antar pemain di dalam *game*. Hal ini dapat berfungsi sebagai pengingat dan edukasi moral bagi pemain. Pengembang juga dapat menambahkan fitur filter komunikasi yang lebih ketat supaya memungkinkan pemain untuk menyaring pesan masuk atau memblokir komunikasi dari pemain lain yang berpotensi menyampaikan ujaran *toxic*, sehingga dampak psikologis dari interaksi negatif dapat diminimalkan.

5. Bagi Pengembang Kebijakan

Untuk pengembang kebijakan, khususnya yang berkaitan dengan bidang komunikasi digital, perlindungan anak, dan pendidikan karakter, perlu memberikan perhatian lebih terhadap maraknya perilaku toxic dalam ruang-ruang hiburan digital seperti game online. Pemerintah dan pemangku kebijakan disarankan untuk menyusun pedoman atau regulasi yang mengatur etika komunikasi digital dalam game online sebagai bagian dari upaya peningkatan literasi digital nasional. Upaya ini penting untuk membentuk budaya komunikasi digital yang lebih sehat, empatik, dan beretika. Lebih lanjut, lembaga pendidikan juga diharapkan dapat

mengintegrasikan literasi digital dan pendidikan karakter dalam kurikulum pembelajaran, agar generasi muda dapat lebih bijak dalam berinteraksi secara virtual. Kolaborasi lintas sektor antara pemerintah, pengembang *game*, dan komunitas gamer sangat penting untuk membangun lingkungan digital yang aman dan mendukung perkembangan psikososial pemain.

