

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa *cyberbullying* dalam fitur *chat game online* Mobile Legends merupakan fenomena yang terbentuk melalui proses konstruksi sosial yang melibatkan pemaknaan subjektif pemain dan interaksi sosial yang berlangsung secara berulang dalam lingkungan permainan. *Cyberbullying* tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan berkembang dari pengalaman bermain pemain yang terus direproduksi dalam dinamika permainan yang kompetitif.

1. *Cyberbullying* dalam fitur *chat* Mobile Legends terbentuk sebagai realitas sosial melalui tiga tahap yang berlangsung secara berulang. Tahap pertama terjadi ketika pemain meluapkan emosi negatif seperti marah dan frustrasi ke dalam fitur *chat* saat menghadapi situasi yang menekan, seperti kekalahan atau kesalahan rekan tim. Tahap kedua terjadi ketika luapan emosi yang berulang tersebut membentuk pola komunikasi negatif yang dikenali bersama sebagai hal yang lumrah dalam permainan. Tahap ketiga terjadi ketika para pemain mulai menyerap realitas tersebut ke dalam kesadaran mereka, menerimanya sebagai bagian dari konsekuensi bermain, dan membangun kesiapan mental untuk menghadapinya.
2. Pemaknaan pemain terhadap *cyberbullying* tidaklah seragam. Para pemain membangun batas toleransi subjektif yang membedakan antara ujaran yang masih berkaitan dengan performa permainan dan ujaran yang menyerang

identitas personal. Perbedaan posisi terhadap batas toleransi ini melahirkan dua kelompok pemaknaan. Kelompok pertama, yang diwakili oleh Suhandi, Aandromeda, Ferdi, dan Levi, memaknai *cyberbullying* sebagai bagian dari dinamika permainan kompetitif. Kelompok kedua, yang diwakili oleh Bunga dan Masam, memaknainya sebagai gangguan yang merusak kenyamanan bermain. Keragaman pemaknaan ini kemudian mewujud dalam tiga pola respon yang berbeda, yaitu tetap fokus bermain, menghindari konflik, dan melaporkan pelaku melalui sistem permainan.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

1. Bagi Pemain Mobile Legends

Pemain dapat lebih menyadari pola komunikasi yang muncul selama bermain Mobile Legends, terutama dalam fitur *chat*. Walaupun komunikasi negatif sering terjadi dalam situasi permainan yang kompetitif, pemain dapat menyikapinya dengan lebih tenang dan tidak selalu merespon secara emosional. Pemain juga dapat membangun batas personal dalam berkomunikasi, serta memanfaatkan fitur seperti *mute* atau *report* apabila komunikasi yang diterima sudah dirasa mengganggu, sehingga pengalaman bermain tetap terasa nyaman.

2. Bagi Pengembang Game

Pengembang *game* dapat memperhatikan kembali sistem komunikasi dalam permainan Mobile Legends. Upaya seperti penyaringan kata-kata kasar,

perbaikan sistem pelaporan, serta penyediaan fitur komunikasi yang lebih sederhana dan terarah dapat membantu mengurangi munculnya komunikasi negatif. Selain itu, pengembang dapat menghadirkan fitur atau pesan yang mendorong pemain untuk berkomunikasi secara lebih positif selama permainan berlangsung.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini mengkaji pemaknaan dan pembentukan *cyberbullying* sebagai realitas sosial dalam fitur *chat* Mobile Legends menggunakan pendekatan fenomenologi. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan mengkaji fenomena *cyberbullying* pada *game online* lain atau menggunakan pendekatan yang berbeda. Penelitian lanjutan juga dapat melihat dampak jangka panjang *cyberbullying* terhadap pengalaman bermain pemain, serta membandingkan pemaknaan *cyberbullying* pada kelompok pemain dengan latar belakang yang berbeda.

