

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa perilaku *cyber-aggression* pada *emerging adults* pemain *game online* secara deskriptif paling tinggi pada dimensi *controlled-aversive/revenge*. *Cyber-aggression* pada fase ini merupakan tindakan terarah yang dilakukan untuk memulihkan harga diri akibat ancaman ego atau perlakuan buruk yang diterima sebelumnya.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Metodologis

Mengacu pada keterbatasan dalam penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa saran metodologis bagi peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti *cyber-aggression* pada pemain *game online*, sebagai berikut:

1. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan jumlah responden yang lebih besar dan karakteristik responden yang lebih beragam agar memperoleh gambaran tipologi motif *cyber-aggression* yang lebih representatif.
2. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan pendekatan kualitatif atau *mixed methods* agar dapat menggali pengalaman subjektif pemain *game online* terkait pengalaman menjadi korban maupun pelaku *cyber-aggression* secara lebih mendalam.

3. Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk meneliti faktor-faktor psikologis yang berkaitan dengan munculnya *cyber-aggression*, seperti regulasi emosi, *online disinhibition*, *moral disengagement*, frustrasi bermain, maupun pengalaman menjadi korban *cyber-aggression*.

5.2.2 Saran Praktis

Berdasarkan hasil penelitian ini, adapun beberapa saran praktis yang diajukan peneliti, sebagai berikut:

1. Bagi *emerging adults* pemain *game online*

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran pemain *game online* mengenai dampak negatif *cyber-aggression* dalam interaksi permainan daring. Pemain diharapkan mampu mengembangkan regulasi emosi yang lebih baik dan menggunakan strategi penyelesaian konflik yang lebih adaptif ketika menghadapi provokasi maupun perilaku *toxic* selama bermain *game online*.

2. Bagi komunitas dan platform *game online*

Komunitas maupun pengelola platform *game online* diharapkan dapat menciptakan lingkungan bermain yang lebih sehat melalui peningkatan moderasi, sistem pelaporan perilaku *toxic*, serta edukasi mengenai etika komunikasi digital agar dapat mengurangi normalisasi perilaku *cyber-aggression* dalam permainan daring.

3. Bagi institusi pendidikan dan layanan psikologis

Institusi pendidikan maupun layanan psikologis diharapkan dapat memberikan edukasi mengenai literasi digital, regulasi emosi, serta

dampak perilaku agresif daring guna membantu *emerging adults* membangun interaksi digital yang lebih sehat dan adaptif.

