

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 KESIMPULAN

Setelah melakukan berbagai tahapan dalam penelitian berjudul pengaruh pesan *toxic* dalam *game online* terhadap perilaku *bullying* pada komunitas Sekawan Esport di Yogyakarta, adapun kesimpulan dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi menjelaskan besarnya nilai korelasi (R) yaitu sebesar 0,677. Dari hasil tersebut diperoleh nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,458. Artinya variabel independen mampu menjelaskan variabel dependennya sebesar 45,8%, sisanya sebesar 54,2% dijelaskan oleh variabel lain diluar penelitian. Dengan demikian menunjukkan bahwa *toxic* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku *bullying*.
2. Komunitas Sekawan Esport memiliki anggota dengan karakteristik yang didominasi oleh laki-laki sebanyak 76 orang atau sebesar 90,5% dari keseluruhan jumlah anggota. Untuk karakteristik berdasarkan usia, komunitas Sekawan Esport didominasi oleh usia dengan rentang umur dari 21-25 tahun dengan jumlah 61 anggota atau sebesar 72,6% dari keseluruhan jumlah anggota. Sedangkan karakteristik anggota Sekawan Esport berdasarkan pendidikan, didominasi oleh Sarjana (S1) yang berjumlah 61 anggota atau 72,6% dari keseluruhan jumlah anggota.

3. Fenomena perilaku *toxic* dalam dunia game online sudah menjadi hal yang umum terjadi karena adanya kemudahan untuk berkomunikasi satu sama lain dengan fitur *audio communication* ataupun *chatting*. Hal ini dibuktikan dari jawaban mayoritas responden yang mengatakan bahwa mereka mengerti dan memahami fenomena *toxic* dalam *game online*. Bahkan beberapa perilaku yang dikategorikan sebagai perilaku *toxic* seperti perasaan tidak senang ketika mengalami kekalahan, berbuat kecurangan dengan melakukan *cheating* atau memodifikasi *game online* serta berusaha menyembunyikan identitas dengan memalsukan *nickname* menjadi hal yang mereka lakukan.
4. Selain *toxic*, perilaku *bullying* merupakan fenomena yang terjadi dalam *game online*. Hal ini dibuktikan oleh jawaban responden yang mengatakan mereka mengetahui dan memahami apa itu *bullying*. Bahkan jenis-jenis *bullying* yang mereka lakukan baik verbal maupun non verbal sering terjadi dalam *game online* seperti menghina, mengejek, memberikan julukan atau sebutan negative, mengintimidasi memanggil dengan nama orang tua, serta berkelahi dalam dunia nyata.

## 5.2 SARAN

Berdasarkan tema dan hasil penelitian diatas, dapat kita lihat bahwa fenomena *toxic* dan *bullying* memang terjadi dalam *game online*. Dibawah ini penulis memberikan beberapa saran mengenai hal tersebut:

1. Setelah melihat hasil penelitian ini, diharapkan kepada akademisi ataupun pemerhati *game online* dalam hal ini untuk lebih peduli dan meneliti lebih lanjut terkait segala fenomena dalam dunia *game online* terlebih mengenai perilaku *toxic* yang semakin marak dan menjadi hal yang lumrah terjadi. Karena seperti hasil dalam penelitian ini, bahwa *toxic* dapat mempengaruhi seseorang untuk melakukan tindakan *bullying*. Hal ini tentu saja merupakan sesuatu yang harus dikaji untuk kemudian menemukan solusi terbaik.
2. Komunitas Sekawan Esport sebagai wadah perkumpulan para gamer yang sudah berada pada level professional, akan lebih baik lagi apabila mereka lebih peduli untuk kesehatan mental dan gaya berkomunikasi para anggotanya agar bisa mencegah atau minimal bisa meminimalisir terjadinya perilaku *toxic* karena dapat berujung pada perilaku *bullying* di lingkungan komunitas tersebut.