

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, kesimpulan yang peneliti ambil yaitu perilaku toxic ini adalah perilaku negatif yang sangat merugikan diri sendiri dan juga merugikan orang lain, dari ketiga perilaku toxic tersebut, yaitu Grifing, Flaming dan Doxing, tidak ada yang dapat dibenarkan dan tidak ada alasan positif untuk melakukan perilaku tersebut. Dengan adanya teori yang dicetuskan oleh Albert Bandura yaitu *Social Cognitive Theory* terdapat 4 point yang mencakup teori tersebut yaitu *Attention* (Perhatian), *Retention* (Retensi), *Reproduction* (Reproduksi), dan *Motivation* (Motivasi). Sebagaimana telah diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan :

Dari segi *Attention* (Perhatian), dapat disimpulkan bahwa Komunitas MorningstarT6 telah memberikan perhatian kepada pemain yang melibatkan perilaku toxic pada game online PUBG Mobile, Dari segi *Retention* (Retensi) berdasarkan wawancara dengan anggota komunitas MorningstarT6, komunitas MorningstarT6 mengalami dan mengamati para pemain game online PUBG Mobile dalam mengingat perilaku toksik lalu dijadikan menjadi *core memory*, dan ingatan tersebut dirubah menjadi perilaku tersebut yang dikarenakan ada keterlibatan dengan perilaku toksik tersebut, Dari segi *Reproduction* (Reproduksi) Komunitas MorningstarT6 menemukan pemain yang mereproduksi perilaku toxic secara aktif, dengan kasus dari lingkungan mereka sendiri, Dari segi *Motivation* (Motivasi) terdapat motivasi yang mempengaruhi dorongan para pemain pubg mobile, seperti faktor internal dan eksternal dan juga kepuasan psikologis yang dihasilkan dari perilaku toksik tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan peneliti pada uraian diatas, maka saran dalam penelitian ini, yaitu :

Peneliti memahami jika terdapat pemain yang hanya terlibat, melibatkan serta memberikan arahan kepada pemain yang melakukan perilaku toxic secara virtual, sehingga melalui teori Social Cognitive Theory yang dicetuskan oleh Albert Bandura, anggota komunitas MorningstarT6 yang telah peneliti jadikan narasumber telah menjelaskan bagaimana perilaku toxic dapat terjadi dan memiliki upaya untuk mengatasinya, Namun upaya tersebut belum cukup untuk memutus rantai perilaku toxic di lingkungan komunitas, perlu ada tindakan secara nyata dan langsung dari komunitas komunitas besar dan developer game PUBG Mobile. Saran untuk komunitas dan penelitian selanjutnya yaitu :

- a) Kepada Komunitas MorningstarT6 diharapkan agar bisa lebih mengamati perilaku toxic yang terjadi dalam game online PUBG Mobile dengan mengamati diharapkan juga untuk mencegah perilaku tersebut terjadi dan sebisa mungkin untuk tidak mereproduksi perilaku toxic kepada pemain lain.
- b) Bisa memberikan dampak positif sebagai pemain game online PUBG Mobile yang aktif dan berpengalaman kepada pemain baru atau pemain yang melakukan perilaku toxic, dengan itu agar lebih bisa meminimalisi perilaku toxic yang tercipta di game online PUBG Mobile
- c) Diharapkan juga untuk para pemain PUBG Mobile terutama kepada Komunitas MorningstarT6 untuk lebih memahami norma-norma yang ada dan peraturan dalam bermain game online PUBG Mobile
- d) Untuk penelitian selanjutnya, semoga dapat meneliti fenomena atau gerakan yang lebih luas terhadap pembahasan yang sama mengenai *toxic behavior*, atau meneliti apapun yang mencakup pada komunikasi virtual dalam game online