

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

5.1 Simpulan

5.1.1 Simpulan Umum

Berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini. Terungkap bahwa perilaku negatif pemain *game online* mobile Legends Bang Bang dari kalangan mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) memiliki hubungan keterkaitan yang sangat erat dengan kondisi sosial, psikologis, dinamika kompetisi, serta rendahnya kesadaran etika digital. Fenomena yang terjadi tidak hanya bermakna sebagai ekspresi sesaat saja, melainkan sebagai sebuah ekspresi yang telah mengalami proses normalisasi perilaku negatif yang meresap dalam budaya komunitas *game* khususnya komunitas *game online Mobile Legends*, baik secara personal atau individu maupun kelompok. Latar belakang atau faktor-faktor yang menjadi pemicu terjadinya tindakan perilaku negatif disebabkan oleh stres akademik, stres kehidupan sosial, ego kompetitif, tekanan sosial digital, dan adanya ketidakefektifan dalam sistem sanksi dan pelaporan dari pihak pengembang yang turut memperkuat tindakan seperti kebiasaan berkata kasar atau *Toxic behavior*, *verbal bullying*, dan ujaran kebencian. Jadi, dapat disimpulkan bahwasannya pemain *game online* Mobile Legends mahasiswa UPI sangatlah berpotensi bisa melakukan tindakan-tindakan seperti perilaku negatif. Selain daripada itu yang menjadi latar belakang atau faktor pemicu terjadinya tindakan perilaku negatif saat bermain *game online* Mobile Legends dikarenakan banyaknya kondisi kondisi yang dialami oleh pemain yang saling berkaitan erat satu sama lain.

5.1.2 Simpulan Khusus

Setelah menuliskan simpulan umum, dalam hal ini peneliti akan memaparkan beberapa simpulan khusus yang memang disesuaikan dengan rumusan masalah dalam penelitian ini.

1. Potensi dan Latar Belakang Perilaku Negatif Pemain *Game Online* Mobile Legends Bang Bang Mahasiswa UPI Terhadap Digital Ethics

Berdasarkan hasil analisis temuan penelitian ini menunjukkan bahwasannya perilaku negatif dalam permainan Mobile Legends di kalangan mahasiswa UPI bersifat multifaktoral dan berkorelasi dengan tekanan-tekanan, seperti internal dan eksternal, lingkungan sosial, serta budaya digital yang terbentuk melalui interaksi di dalam *game* dan media. Perilaku seperti kata-kata kasar atau *Toxic behavior*, *trolling*, stereotip rasial, serta tindakan seperti AFK (*away from keyboard*) dan *feeding* bukan hanya muncul secara sporadis, melainkan telah mengalami normalisasi akibat paparan yang terus-menerus atau berulang.

2. Dampak Perilaku Negatif Pemain Mobile Legends Bang Bang mahasiswa UPI Terhadap Digital Ethics.

Dalam hal ini peneliti menemukan dampak serius dari adanya perilaku-perilaku negatif yang terjadi pada pemain Mobile Legends. Terbiasanya menggunakan kata-kata kasar atau *Toxic behavior* saat bermain, tergerusnya kesadaran *digital ethics*, fragmentasi identitas digital dan dunia nyata, perilaku menyimpang menjadi sebuah kebiasaan kolektif, anonimitas dan perilaku inklusif menjadi faktor pemicu keberanian untuk berkata kasar dan rasis dan saling merendahkan, dan adanya kerusakan pada struktur etika digital secara kolektif. Perilaku negatif mahasiswa UPI dalam bermain mobile Legends menunjukkan dampak serius terhadap implementasi dan juga pemahaman etika digital setiap pemainnya. Selain itu ditemukannya teori baru sebagai analisis baru yakni teori adaptasi sosial (Aminuddin, 2000, hal 38) sebagai bagian dari sebuah proses bagaimana individu atau kelompok menyesuaikan diri terhadap norma, nilai, dan perilaku yang berlaku. yang mana Dalam konteks ini etika digital tidak hanya dilanggar secara individual tetapi juga dilemahkan secara struktural oleh norma baru yang terbentuk dalam ruang digital yakni di dalam permainan Mobile Legends itu sendiri.

3. Upaya Mencegah Perilaku Negatif dan Meningkatkan Kesadaran Digital Etik Terhadap Pemain Mobile Legends: Bang Bang

Dalam upaya mencegah perilaku negatif dan meningkatkan kesadaran *digital ethics* terhadap pemain Mobile Legends, harus dilakukan sebuah pendekatan multidimensi, seperti tindakan psikologis dengan *self regulation* yang bisa

diterapkan oleh pemain, selain itu juga *self regulation* juga sebagai teori pisau analisis baru, yang mana dalam teori ini individu atau pemain Mobile Legends dapat mengontrol dan melatih dirinya sesuai dengan *digital ethics* segarunya. Peran komunitas dan pembinaan UKM E-sports UPI sebagai garda terdepan dalam sosialisasi etika digital, dan adanya perbaikan sistem serta teknologi pelaporan dalam *game* yang dilakukan oleh developer, serta adanya edukasi digital berbasis karakter dan nilai serta moral kepada mahasiswa, dan yang paling penting adalah pengaruh positif dari influencer atau tokoh panutan yang memang dapat berpengaruh besar bagi para pengikutnya. Jadi upaya dalam mencegah perilaku negatif dan peningkatan kesadaran etika digital terhadap pemain Mobile Legends tentunya harus dilakukan dengan pendekatan multidimensi yang mana harus bisa mencakup berbagai ekosistem yang ada di dunia *game*.

5.2 Implikasi

Selama proses penelitian ini, tentunya peneliti dengan sebaik mungkin memotret, meneliti dan menganalisis Potensi Perilaku Negatif Pemain *Game Online* Mobile Legends Mahasiswa UPI Terhadap *Digital Ethics*. Berdasarkan hasil penelitian yang mendalam, terdapat beberapa implikasi penting seperti berikut:

1. Kebutuhan peningkatan literasi digital mahasiswa UPI. Rendahnya kesadaran terhadap etika digital di kalangan pemain MLBB mahasiswa UPI menunjukkan perlunya program literasi digital yang tidak hanya fokus pada penggunaan teknologi, tetapi juga pada nilai-nilai moral dan kebangsaan. Literasi ini tidak cukup diajarkan dalam kelas, tetapi juga harus dibawa dalam budaya digital kampus.
2. Pengembangan program intervensi berbasis komunitas. Hasil observasi dan wawancara dengan UKM E-Sports UPI menunjukkan bahwa perilaku negatif seringkali dianggap "biasa" dalam komunitas *game*. Ini mengimplikasikan bahwa pembinaan komunitas harus diarahkan untuk membangun kultur kompetisi sehat, bukan sekadar mengejar prestasi, tetapi juga integritas.
3. Keterlibatan Aktif Institusi Akademik dan Pemerintah. Hasil triangulasi dari narasumber ahli TIK menunjukkan bahwa upaya pengendalian toxic

behavior dalam *game* belum optimal. Oleh karena itu, UPI bersama Diskominfo Jabar dapat mengembangkan modul edukasi yang menggabungkan pendekatan teknologi dan pendidikan nilai terutama pada ranah *digital ethics* berbasis Pancasila.

4. Urgensi Integrasi Etika Digital ke dalam Kurikulum ppkn. Berdasarkan fakta bahwa banyak mahasiswa UPI tidak memahami batasan etika dalam interaksi virtual, maka Program Studi PPKn perlu memperluas kurikulumnya ke dalam ranah *digital citizenship education*. Nilai-nilai Pancasila harus diterjemahkan dalam konteks digital secara eksplisit.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dirumuskan rekomendasi terhadap beberapa pihak yang terlibat dalam pelaksanaan proses penelitian ini. Berikut beberapa rekomendasi yang diberikan oleh setiap informan yang terlibat:

5.3.1 Pemain *Game Online* Mobile Legends Mahasiswa UPI

- a) Meningkatkan kontrol diri (*self-regulation*) melalui refleksi pasca permainan, pengelolaan stres, dan pembatasan waktu bermain.
- b) Menghindari pemberanakan atas perilaku buruk dengan dalih tekanan permainan.
- c) Aktif mengikuti edukasi terkait etika digital dan komunikasi santun dalam *game*.

5.3.2 Komunitas UKM E-Sports UPI

- a) Menyelenggarakan pelatihan komunikasi digital beretika.
- b) Menyusun kode etik internal bagi anggota komunitas agar tetap menjunjung nilai *fair play* dan moralitas.
- c) Mendorong tokoh komunitas menjadi panutan perilaku positif di lingkungan *game* kompetitif.

5.3.3 Ahli Teknologi Komunikasi JDS Diskominfo Jabar

- a) Berkolaborasi dengan universitas dalam menyusun kurikulum literasi digital berbasis lokalitas.

- b) Menyediakan ruang edukasi publik seperti webinar, podcast, atau platform kampanye “*Digital Ethics for Gamers*”.
- c) Meningkatkan sinergi dengan pengembang *game* untuk mendorong algoritma pemantauan perilaku digital secara lebih adil.

5.3.4 Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

- a) Menyisipkan pemahaman khusus tentang etika digital dan kewargaan digital (*digital citizenship*) di setiap mata kuliah.
- b) Melibatkan mahasiswa dalam proyek pengabdian masyarakat yang berbasis kampanye etika daring.
- c) Menggunakan *game online* sebagai studi kasus dalam praktik pembelajaran PPKn yang kontekstual dan aplikatif.

5.3.5 Universitas Pendidikan Indonesia

- a) Menjadi pelopor dalam pengembangan *Center for Digital Ethics and Citizenship* di lingkungan kampus.
- b) Mewajibkan pelatihan digital behavior bagi mahasiswa baru.
- c) Memberikan pendampingan psikologis bagi mahasiswa yang mengalami kecanduan *game* atau efek negatif digital lainnya.

5.3.6 Peneliti Selanjutnya

- a) Disarankan untuk mengembangkan penelitian lanjutan berbasis kuantitatif dengan populasi lebih luas dan pendekatan eksperimen.
- b) Menggali intervensi berbasis teknologi (*AI moderation, chatbot edukatif, game-based ethics training*).
- c) Meneliti secara lebih mendalam pengaruh role model digital (pro player/influencer) terhadap konstruksi etika pemain.