

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. SIMPULAN

Dalam bab ini peneliti akan dikemukakan kesimpulan dan rekomendasi penelitian yang dirumuskan dari deskripsi temuan penelitian dan pembahasan hasil-hasil penelitian dalam bab IV, dapat dirumuskan beberapa simpulan sesuai dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Faktor yang mempengaruhi *player mobile legend* melakukan tindakan agresi verbal sangat lah terlihat jelas dari tindakan provokasi dari tim sendiri ataupun tim lawan. Tindakan provokasi yang di terima oleh *player mobile legend* dikarenakan permainan yang jelek, dan membuat teman tim nya menghina atau mencacinya, sehingga ada ada rasa geram dan marah, membuat kita membalas omongan mereka. Durasi dan sifat berkompetisi yang dimiliki, disini durasi sangat menjanjikan untuk pemicu orang melakukan agresi verbal, dikarenakan karena dalam waktu yang cukup lama bermain, dan tujuan untuk mencapai *TIER* yang lebih tinggi tidak tercapai juga, dan mendapatkan tim dengan permainan yang kacau bisa disebut ini Auto-TOXIC kepada tim nya. Sifat berkompetisi disini mempengaruhi keseriusan dalam bermain dan rasa yang tidak pengen kalah dalam setiap pertandingan, jadi di dalam draft pick hero ada yang bercanda atau sering disebut nge-Troll itu akan menyebabkan agresi verbal setiap *player mobile legend*. Sifat

Anonimitas sangat mendukung untuk seseorang melakukan agresi verbal didalam game, dikarenakan ketidak tahuan orang akan identitas asli player, sehingga membuat player tidak takut untuk melontarkan kata-kata kasar kepada player lain. Anonimitas didalam game memang fasilitas didalam game, mereka boleh membuat nama sesuka nya asalkan tidak mengandung unsur-unsur negatif, jenis kelamin yang tidak sesuai dengan aslinya, dan memasang bukan foto asli mereka.

2. Banyak sekali bentuk-bentuk agresi verbal yang terjadi didalam *game mobile legend* maupun di luar *game mobile legend*, seperti menghina seseorang player dengan mengandung kata-kata merendahkan seperti bodoh, nama-nama binatang, kata-kata yang mengandung SARA. Ini dilakukan sebagai ungkapan marah didalam game karena kejadian yang tidak sesuai dengan keinginan nya. Ada juga ketika seseorang marah lebih memilih bungkam dan tidak mau diajak bicara sama sekali, ketika di tempat tongkrongan dan situasi mulai memburuk seperti kalah dengan kesalah yang konyol seperti salah memilih hero, tidak mendengar instruksi, dan lain-lain mereka akan memilih untuk saling bungkam satu sama lain. Mereka memilih bungkam dikarenakan sifat anonimitas tidak berpengaruh dikarenakan mereka ada di satu tempat untuk bermain, sehingga ada rasa segan untuk berkata kasar satu sama lain. Ada juga player yang tidak memberikan hak suaranya untuk mendukung tim nya *surrender* karena hasil akhir sudah keliatan jadi demi mempersingkat waktu mereka memilih menyerah, akan tetapi player ini memilih untuk menolak supaya melama-lamakan permainan

yang sudah tahu hasilnya. Ada juga mereka yang tidak memberi dukungan terhadap teman se-tim nya karena efek dari agresi verbal/TOXIC yang di lontarkan teman setimnya membuat dia marah dan memilih untuk AFK (*Away From Keyboard*), atau lebih tepatnya membiarkan hero nya di base tanpa di gerakan sama sekali. Ini jelas kerugian yang besar terhadap tim nya.

3. Akibat tindakan agresi verbal ini sangat lah terasa oleh *player mobile legend* itu sendiri seperti perubahan mood untuk bermain, karena sudah pecah fokus dan mengakibatkan tidak optimal dalam bermain, stres ringan yang dialami seperti tekanan dari tim memakai hero yang tidak sesuai dengan role kita biasa mainkan, ketika permainan kita jelek mereka malah menghina permainan kita. Perpecahan yang terjadi didalam tim seperti saling tidak peduli didalam game tersebut, tidak adanya kerja tim yang kompak dan mereka lebih memilih untuk bermain sendiri-sendiri dan mengakibatkan kekalahan yang telak bagi tim mereka, perpecahan ini terjadi dikarenakan terlalu banyak mengoceh hal yang tidak penting dan tindakan menghina satu sama lain.

B. REKOMENDASI

Dari hasil penelitian mengenai pengaruh mobile legend terhadap perilaku agresi verbal mahasiswa universitas pendidikan indonesia pada peneilitian ini, dapat direkomendasikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi *player mobile legend* mahasiswa, hendaknya lebih mengontrol emosi dan lebih bisa mengontrol diri ketika sesuatu tidak terjadi

sesuai dengan keinginan kalian, karena ketika melakukan agresi verbal disitulah dilihat sifat ke kanak-kanakan kalian karena kalian tidak bisa mengontrol diri dan omongan kalian, dan juga jangan terlalu terbawa suasana, karena ini hanya sebuah game yang diteruntukan untuk hiburan saja.

2. Bagi rekan *player mobile legend* yang tidak bermain *mobile legend* bisa menjadi motivator keadaan teman ketika mereka terbawa suasana didalam game dan kalian juga harus mengingatkan kalau tindakan agresi verbal yang dilakukannya itu salah, dan memberikan saran kepada mereka kalau sebaiknya mereka harus lebih tenang dalam bermain untuk bisa fokus dan optimal dalam bermain.
3. Bagi masyarakat yang bermain game selain *mobile legend* dapat mengambil contoh dari penelitian agar dapat mengetahui bentuk agresi verbal yang berakibat buruk terhadap diri maupun lingkungan sosial.
4. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mengkaji aspek-aspek yang lebih mendalam mengenai perilaku agresi verbal di dalam game yang belum terungkap dalam penelitian ini. Pada penelitian ini, peneliti tidak membahas secara mendalam tentang tindakan agresivitas. Selain itu peneliti juga tidak membahas lebih mendalam bahaya agresi fisik terhadap lingkungan sosial mahasiswa. Peneliti berharap masalah-masalah tersebut dapat dikaji lebih mendalam lagi pada penelitian selanjutnya.
5. Bagi pembelajaran sosiologi, agresivitas suatu kajian yang dipelajari dalam mata pelajaran pendidikan sosiologi memuat aspek agresi

verbal dan agresi fisik, dalam proses pembelajaran sosiologi pendidik diharapkan mampu memberikan contoh tentang pencegahan agresivitas yang dilakukan karena game.