

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Tujuan dari penelitian kualitatif deskriptif ini adalah untuk mengetahui bagaimana bermain *game mobile legends* di internet berdampak pada perilaku negatif remaja di Desa Sukaraja Nuban Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur. Data dikumpulkan melalui wawancara langsung dengan remaja yang berperilaku buruk saat bermain *game mobile legends online*.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa perilaku *toxic* ketika bermain *game online mobile legends* yang dilakukan remaja di Desa Sukaraja Nuban Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur dibagi menjadi dua, yaitu perilaku *toxic gameplay* dan komunikasi kasar terhadap pemain lain. Perilaku *toxic gameplay* yang dimaksud adalah aktivitas negatif anti norma yang dilakukan pemain ketika bermain *game online mobile legends*. Aktivitas negatif anti norma yang dilakukan remaja di Desa Sukaraja Nuban Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur seperti membuat kesal pemain lain dengan sengaja, melakukan gerakan menghina orang lain, bermain curang, dan mengganggu pemain lain berulang-ulang. Sedangkan perilaku *toxic* komunikasi kasar terhadap pemain lain yang dimaksud yaitu komunikasi yang dilakukan oleh antar pemain *game online mobile legends* ketika sedang bermain akan tetapi komunikasi yang terjadi antar pemain *game online mobile legends* merupakan komunikasi dengan cara yang tidak baik seperti yang dilakukan remaja di Desa Sukaraja Nuban Kecamatan Batanghari Nuban Kabupaten Lampung Timur yaitu memaki-maki pemain lain, melakukan pelecehan verbal, dan menyalahkan pemain lain.

B. Saran

Kesimpulannya, penulis memberikan saran yang dapat membantu remaja menghindari perilaku buruk saat bermain *game online Mobile Legends*. Berikut adalah beberapa saran yang dapat digunakan :

1. Disarankan kepada remaja yang bermain *game online mobile legends* agar ketika sedang bermain *game online mobile legends* jangan terlalu dianggap serius ketika bermain. Karena *game online mobile legends*

hanya merupakan *game* yang dimainkan untuk menghilangkan stress dan mencari kesenangan.

2. Pada saat bermain *game online mobile legends* harus bisa mengontrol emosi diri jangan sampai terbawa suasana yang ada didalam *game online mobile legends* terutama ketika sedang kalah atau perbuatan dari pemain lain.