

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1.Kesimpulan

Dari permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa bentuk perilaku *cyberbullying* yang kerap dilakukan oleh pemain *Mobile Legends* di Kedai Rumah Nenek adalah *flaming*, *denigration*, *impersonation*, *outing and tricks*, dan *cyberstalking*. Faktor yang mempengaruhi seseorang melakukan tindakan *cyberbullying* dikarenakan oleh dua faktor utama yaitu faktorkeluarga seperti peran orang tua yang kurang mengawasi pergaulan anak-anaknya dan faktor pertemanan seperti kebiasaan buruk teman bergaulnya yang kemudian secara tidak sadar diikuti oleh dirinya, emosi yang tidak stabil pada diri seseorang yang kemudian menjadikan korban berubah menjadi pelaku *cyberbullying*. Terakhir Dampak yang ditimbulkan pun juga tidak hanya dirasakan oleh korban saja, namun kepada pelaku dan orang lain yang menyaksikan dimana pelaku dapat berperilaku agresif, emosi yang tidak stabil, dan mudah tersinggung. Korban pun juga merasakan dampak seperti menjadi ketakutan, emosi yang kurang dapat dikontrol, bahkan menutup diri dari lingkungannya. Begitu pun dengan orang yang menyaksikan, mereka tidak bisa berbuat banyak karena takut menjadi sasaran dari *bullying* sehingga mereka memilih untuk diam saja.

6.2.Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, terdapat beberapa saran yang akan peneliti berikan yaitu sebagai berikut :

1. Kepada pemain *game MLBB* khususnya komunitas *FRYX* dan *TMVN*, diharapkan lebih bijak lagi dalam bermain dan berkomunikasi baik di dalam maupun di luar permainan sehingga menimbulkan rasa senang dalam bermain bukan rasa marah.

2. Kepada orang tua dan keluarga, diharapkan agar memantau pergaulan anak-anaknya agar terhindar dari perilaku-perilaku yang tidak menyenangkan sehingga anak-anak dapat memiliki lingkungan pergaulan yang positif.
3. Kepada pihak pengelola *e-sports*, diharapkan agar membuat sebuah ajang kompetisi bagi pemain-pemain dari berbagai komunitas pemain *MLBB* untuk bertanding secara sportif tanpa melibatkan unsur-unsur *cyberbullying*.
4. Kepada *Developer game MLBB* diharapkan menambahkan fitur pelaporan yang berfungsi untuk melaporkan bentuk-bentuk penghinaan, pelecehan, ataupun fitnah yang dilakukan di dalam *game MLBB* dan memberikan hukuman yang seberat-beratnya bagi para pelaku *cyberbullying* seperti dimasukkan ke dalam daftar orang-orang yang *dibanned* dalam permainan.
5. Kepada peneliti selanjutnya, agar bisa melakukan penelitian yang lebih baik sehingga dapat bermanfaat.