

BAB V

KESIMPULAN

Pada penelitian tentang Interpersonal Komunikasi Antar Remaja Penggemar Game PUBG Mobile di Desa Sambiroto dengan adanya *toxic* komunikasi dalam lingkup *game online* menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Kekerasan komunikasi verbal terjadi karena para pemain sangat fokus akan permainan untuk meningkatkan *rank* yang dimana jika terjadi sebuah troll atau bermain secara asal-asalan akan adanya emosi dari beberapa pemain.
2. Dalam sebuah komunikasi dalam PUBG Mobile tidak selalu membahas strategi, para informan mengakui adanya pembahasan *bullying* dan *dark jokes* sebagai salah satu hiburan bagi para pemain.
3. Kekerasan komunikasi verbal pada PUBG Mobile memiliki dampak yang dirasakan oleh para informan khususnya perkataan kasar yang dilontarkan dari pemain lainnya.
4. Kekerasan komunikasi verbal dapat menimbulkan adanya komunikasi non-verbal diantara para pemain dan juga berdampak pada mental para pemain sendiri hingga membuat marah dari beberapa informan.

5.2 Saran

Pada penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran agar terjadinya kekerasan komunikasi dalam bentuk verbal maupun non-verbal dapat berkurang yaitu :

1. Jika ada seseorang dikelompok pertemanan kita yang perilaku buruk (berkata kasar), segera angkat bicara dan perbaiki perlahan jika demikian masih bisa diperbaiki.

2. Dalam suatu kelompok pertemanan diharapkan untuk mengurangi suatu perkataan kasar hingga menghina satu sama lain agar tidak terjadinya tekanan mental dan emosi tersendiri dari korban.
3. Bagi penelitian selanjutnya sebaiknya tidak melakukan penelitian yang berfokus pada kekerasan komunikasi verbal dalam *game online* namun, berfokus pada bagaimana dampak yang diterima para korban dan dampak sosial dari korban-korban tersebut.

