

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji konstruksi identitas sosial dalam chat pemain Mobile Legends: Bang Bang melalui pendekatan Analisis Wacana Kritis model Teun A. van Dijk. Berdasarkan analisis terhadap delapan scene dari berbagai konteks permainan, dapat disimpulkan bahwa chat in-game tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi teknis, tetapi juga sebagai ruang produksi wacana sosial yang merefleksikan relasi kuasa dan ideologi berbasis identitas.

Pada dimensi teks, identitas sosial suku dan nasionalitas direpresentasikan melalui strategi kebahasaan seperti penggunaan leksikon identitas, repetisi, modifikasi simbolik, serta ujaran singkat dan langsung yang bersifat evaluatif. Identitas tidak diposisikan secara netral, melainkan dilekatkan pada makna negatif untuk menyalahkan atau merendahkan pemain lain.

Pada dimensi kognisi sosial, penggunaan identitas sosial menunjukkan keberadaan stereotip dan prasangka yang menyederhanakan konflik permainan menjadi persoalan kelompok. Identitas digunakan sebagai mekanisme kognitif untuk mengalihkan tanggung jawab dan mempertahankan citra diri.

Sementara itu, pada dimensi konteks sosial, budaya kompetitif MOBA, sistem rank, anonimitas, dan normalisasi toxic behavior menciptakan kondisi yang memungkinkan ujaran berbasis identitas terus diproduksi dan dianggap wajar. Secara keseluruhan, chat Mobile Legends: Bang Bang dapat dipahami sebagai teks sosial mikro yang merefleksikan dinamika sosial makro dalam ruang digital.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran praktis dapat diajukan.

Pertama, bagi pengembang dan pengelola platform game daring, diperlukan sistem moderasi yang lebih sensitif terhadap pola ujaran berbasis identitas sosial, tidak hanya berfokus

pada sensor kata tertentu, tetapi juga memperhatikan strategi modifikasi simbolik yang digunakan pemain.

Kedua, bagi komunitas pemain dan organisasi esports, penting untuk mendorong literasi digital dan etika komunikasi dalam game agar praktik pelabelan identitas tidak terus dinormalisasi sebagai bagian dari budaya permainan.

Ketiga, bagi pemain, diperlukan kesadaran kritis bahwa komunikasi dalam game merupakan bagian dari interaksi sosial yang memiliki dampak simbolik terhadap kelompok lain, sehingga penggunaan identitas sosial sebagai alat evaluasi sebaiknya dihindari.

5.3 Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang membuka peluang bagi penelitian selanjutnya. Pertama, penelitian ini berfokus pada identitas sosial suku dan nasionalitas dalam chat teks. Penelitian berikutnya dapat memperluas kajian pada identitas lain seperti gender, agama, atau kelas sosial untuk melihat dinamika interseksional dalam wacana game daring.

Kedua, penelitian lanjutan dapat mengkaji bentuk komunikasi lain seperti voice chat atau interaksi di media sosial yang terhubung dengan ekosistem permainan agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

Ketiga, pendekatan metodologis lain seperti etnografi digital atau survei persepsi pemain dapat digunakan untuk melengkapi temuan Analisis Wacana Kritis dan memperdalam pemahaman tentang dampak sosialnya.