

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Konsep diri yang terbentuk adalah konsep diri yang negatif dikarenakan pemain belajar dari pengalaman selama bermain mobile legend, lingkungan yang toxic dan kasar membuat informan memiliki konsep diri yang serupa. Pada unsur I Toxic yang dilakukan informan dalam konteks ini trashtalking terbagi menjadi blaming dan flaming. Trashtalking yang dilakukan informan sebagai luapan dari emosi dan sebagai pengekspresian diri informan.

Sementara pada unsur me terbentuk juga konsep diri yang toxic akan tetapi informan memiliki pergeseran dalam memaknai toxic didalam rekan satu team yang saling kenal. Informan memaknainya sebagai sebuah hubungan kedekatan antar teman dalam arti bersenang-senang dan bercanda. Pada unsur konsep diri me para pemain cenderung lebih menahan diri terkait kata-kata yang ia ucapkan kepada rekan satu teamnya. Konsep diri yang toxic dilakukan informan pada 2 unsur konsep diri tersebut akan tetapi memiliki makna yang berlawanan.

4.2 Saran

Peneliti melakukan penelitian tentang konsep diri pemain mobile legend bang bang di indoensia , maka saran yang dapat disampaikan oleh penulis antara lain:

4.2.1 Saran Praktis

1. Peneliti berharap bahwa seiring kemajuan teknologi khususnya didalam game online pemain atau Masyarakat Indonesia lebih bisa menciptakan ruang atau budaya komunikasi yang lebih baik dan aman untuk para pemainnya sehingga

fungsi awal dari game online yang pada dasarnya untuk bersenang-senang bisa tercapai tanpa adanya dampak lainnya.

2. Peneliti berharap dengan dilakukannya penelitian ini, masyarakat dapat menaruh perhatian lebih tentang hal-hal yang terjadi di internet khususnya didalam game online.

4.2.2 Saran Teoritis

1. Peneliti berharap pada penelitian serupa selanjutnya akan dikemas dalam pendekatan kuantitatif sehingga jangkauan khalayak akan lebih banyak dan beragam. Sehingga, akan memunculkan sudut pandang baru dan semakin memperkaya kajian studi komunikasi.
2. Pada penelitian selanjutnya peneliti merekomendasikan penelitian yang memiliki lingkup perspektif perkembangan diri dan komunikasi kelompok dengan menggunakan unsur teori interaksi simbolik lainnya