

BAB V

KESIMPULAN

V.1 Kesimpulan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi *virtual* antar pemain PUBG Mobile di komunitas Discord Gang Sebelah berlangsung sangat dalam dengan minimnya pengawasan tatap muka. Setiap kesalahan atau kekalahan dalam permainan seringkali memicu reaksi emosional spontan berupa ejekan dan kata-kata kasar yang dilontarkan melalui voice chat maupun pesan teks. Bentuk-bentuk *Verbal abuse* yang diobservasi mencakup cercaan kemampuan bermain (misalnya sebutan “noob” atau “payah”) serta hinaan personal yang menyerang karakter atau identitas pemain, termasuk ejekan yang bersifat kasar. Kondisi *anonimitas* pada platform Discord membuat para pemain merasa terlindungi untuk menyampaikan kemarahan tanpa khawatir menghadapi konsekuensi langsung. Tekanan kompetitif dalam permainan juga meningkatkan frustrasi sehingga emosi negatif lebih mudah dilampiaskan kepada rekan tim.

Faktor-faktor yang teridentifikasi dalam temuan ini selaras dengan konsep teori Online Disinhibition Effect yang dikemukakan oleh John Suler. Menurut teori tersebut, *anonimitas*, ketiadaan kontak tatap muka langsung, dan minimnya akuntabilitas sosial dalam interaksi daring menurunkan hambatan sosial individu. Dalam konteks komunitas Gang Sebelah, kondisi tersebut memfasilitasi perilaku agresif: *anonimitas* Discord memungkinkan pemain melontarkan hinaan dan makian dengan leluasa tanpa takut akan konsekuensi langsung, sedangkan

tingginya tekanan kompetitif permainan mendorong pelepasan frustrasi melalui kata-kata kasar. Akibatnya, kontrol diri melemah sehingga disinhibisi toksik terjadi dan agresivitas komunikasi meningkat. Dengan demikian, munculnya *Verbal abuse* dalam konteks ini dapat dipahami sebagai konsekuensi logis dari karakteristik komunikasi online yang sesuai dengan kerangka teori disinhibisi online.

V.2 Saran

V.2.1 Saran Akademis

Dalam penelitian ini, peneliti berharap hasil kajian ini dapat menjadi tinjauan pustaka terbaru untuk studi lanjutan mengenai terjadinya *Verbal abuse* dalam komunikasi *virtual* pemain *game* online PUBG Mobile khususnya di komunitas Discord “Gang Sebelah” baik di kalangan mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya maupun di komunitas luar kampus, dengan menggunakan metode studi kasus. Pemahaman mendalam tentang fenomena *Verbal abuse* ini sangat penting dikembangkan agar dapat dirumuskan strategi pencegahan dan intervensi yang efektif, sehingga ruang interaksi maya di komunitas *game* lebih aman, inklusif, dan bebas dari pelecehan verbal.

V.2.2 Saran Sosial

Pengelola Discord “Gang Sebelah” dan komunitas *game* online umumnya disarankan menegakkan aturan anti-pelecehan dengan sanksi tegas, mengoptimalkan mekanisme moderasi dan fitur pelaporan, serta rutin mengadakan diskusi dan kampanye kesadaran mengenai dampak *Verbal abuse* agar anggota

terdorong untuk berkomunikasi dengan saling menghormati, menggunakan fitur mute/block bila perlu, dan menciptakan suasana bermain yang nyaman serta inklusif bagi semua pemain.

Daftar Pustaka

- Abie, R. W., & Rosmilawati, S. (2023). *PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL DI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU Toxic Behavior in Virtual Communication Onmobile Legends: Bang Bang Online Game in Students of the Faculty of Social And Political Sciences at Muhammadiyah Palangkaraya University*.
<https://doi.org/10.33084/restorica.v9i1>
- Agus, A., Zainuddin, K., & Piara, M. (2024). Behavior of Verval Violence in Online Game Players (Mobile Legend: Bang Bang). *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, 4(2), 184–198. <https://doi.org/10.35877/soshum2484>
- Alfareza Wardana, D. (2024). *TRASH TALKING DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL: STUDI INTERAKSI SIMBOLIK KOMUNITAS GAME ONLINE PUBG MOBILE NOSTRA BONE Rosniar Syahrianti Syam*.
- Andri Arif Kustiawan, S. Pd. , M. Or., & Andy Widhiya Bayu Utomo, S. Pd. , M. Or. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan* (1st ed.). CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Arung Triantoro, D. (2019). Konflik Sosial dalam Komunitas *Virtual* di Kalangan Remaja. *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 135–150.
<https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol13.iss2.art2>
- Ayuni, Q., Cangara, H., & Arianto, A. (2019). The Influence of Digital Media Use on Sales Level of Culinary Package Product Among Female Entrepreneur. *JURNAL PENELITIAN KOMUNIKASI DAN OPINI PUBLIK*, 23(2).
<https://doi.org/10.33299/jpkop.23.2.2382>
- Baudin, J. S. P. (2024). Screen Time on Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) as Mediator Between Trash-Talking and Aggressive Behavior of Esports Players. *Journal of Educational, Health and Community Psychology*, 1606–1634.
<https://doi.org/10.12928/jehcp.v13i4.28896>
- Blount, J. (2020). *Virtual Selling A Quick-Start Guide to Leveraging Video, Technology, and Virtual Communication Channels to Engage Remote... (Jeb Blount) (Z-Library)*.
- Brick, N. E., Breslin, G., Shevlin, M., & Shannon, S. (2022). The impact of verbal and physical abuse on distress, mental health, and intentions to quit in sports officials. *Psychology of Sport and Exercise*, 63.
<https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2022.102274>
- Charles R. Berger, M. E. R. D. R. R.-E. (2016). *Hanbook Ilmu Komunikasi*. Nusa Media.
- Christine, M. (2021). *THE VERBAL ABUSE RECOVERY WORKBOOK*.
- Creswell, J., & Cheryl N. Poth. (2016). *Qualitative Inquiry Research Design*.

- Dawson, P., Webb, T., & Downward, P. (2022). Abuse is not a zero-sum game! The case for zero tolerance of match official physical and verbal abuse. *European Journal of Sport Science*, 22(3), 417–424. <https://doi.org/10.1080/17461391.2021.1881619>
- Diani, I., Arono, & Wisma Yunita. (2022). A pragmatics study on verbal abuse against women and children by Bengkulu communities on social-media, at schools, and in families. *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 8(2), 391–406. <https://doi.org/10.22219/kembara.v8i2.21900>
- Dwi Rahayu, S., & Legowo, M. (2022). PERLAWANAN PEREMPUAN MENGHADAPI PELECEHAN VERBAL. In *Jurnal Analisa Sosiologi Juli* (Vol. 2022, Issue 3).
- Eka, C., Nur, L., Sari, Y., & Prasetya, H. (2022). Analisis Fenomena Trash Talking Pada Game Online Mobile Legends. 12(2). <https://doi.org/10.31506/JRK.V12i2.17028>
- Fernando, R., & Ginting, J. A. (2023). RANCANG BANGUN GAME STICKMAN DENGAN METODE QUADTREE. *Journal of Animation and Games Studies*, 9(1).
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian Studi Kasus Single Case, Instrumental Case, Multicase & Multisite*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Hollenbaugh, E. E., & Everett, M. K. (2013). The effects of anonymity on self-disclosure in blogs: An application of the online disinhibition effect. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 18(3), 283–302. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12008>
- Hunt, J. (2021). *VERBAL & EMOTIONAL ABUSE Victory Over Verbal and Emotional Abuse*.
- Lestari, T. S. Kep. ., (2016). *Verbal Abuse* (Vol. 01). Psikosain.
- Luik, J. (2020). *MEDIA BARU SEBUAH PENGANTAR* (E. Widiyanto, Ed.; 1st ed.). Kencana.
- Marcella, D., & Sazali, H. (2023). FENOMENA TRASH-TALKING ANTAR PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG (STUDI KASUS MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN SUMATERA UTARA). *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 4(3), 1138–1145. <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i3.335>
- Moleong Lexy. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (35th ed.). PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Mukarom, Z., Dakwah, J. M., Dakwah, F., Uin, K., Gunung, S., & Bandung, D. (2018). *TEORI-TEORI KOMUNIKASI*. <http://md.uinsgd.ac.id>
- Napoli, P. (2018). *Mediated Communication (Handbooks of Communication Science) (Philip M. Napoli) (Z-Library)*.
- Prastowo, A. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif* (2nd ed.). AR-RUZZ MEDIA.

- Rachmawaty, A. (2021). Optimasi Media Sosial Dalam Meningkatkan Penjualan di Masa Pembatasan Sosial Berskala Besar. *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 8(1), 29–44.
- Ramadhan, I., Puspita, R., Ode, W., Nurhaliza, S., Komunikasi, F. I., Bhayangkara, U., & Raya, J. (2022). RAGAM BAHASA DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL KELOMPOK PEMAIN GAME ONLINE POINT BLANK MELALUI MEDIA SOSIAL DISCORD UNTUK MENCAPAI KEMENANGAN. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 7(1), 63–78. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/KOMUNIKASI/index>
- Rena M. Palloff, & Keith Pratt. (2020). *Building Online Learning Communities Effective Strategies for the Virtual Classroom (Jossey Bass Higher and Adult Education... (Rena M. Palloff, Keith Pratt) (Z-Library)*.
- Riani, G., Batubara, I., & Saragih, M. Y. (2024). VIRTUAL COMMUNICATION PATTERNS OF MOBILE LEGENDS GAMERS' JOURNALISM IN YOUTH SARCASM ACTIONS IN KISARAN CITY, ASAHAN REGENCY. In *Jurnal Spektrum Komunikasi (JSK)* (Issue 12). <http://spektrum.stikosa-aws.ac.id/index.php/spektrum|E:spectra@stikosa-aws.ac.id>
- Rosalino Triyantama, A., & Santoso, & E. (2019). Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport. *Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi*, 7(1), 53–70. www.viva.co.id
- Sama, H., Fransisco, J., Ladi, S., Gajah Mada, J., Permai, B., Sekupang, K., Batam, K., & Riau, K. (2023). STUDI EKSPLORASI PENGARUH KONTEN KEKERASAN DALAM VIDEO GAME DAN TENDENSI AGRESI PADA SISWA SMA DI KOTA BATAM. 14(1), 178–189. <http://ejurnal.provisi.ac.id/index.php/JTIKP□page178>
- Sarifudin, B., & Zuhri, S. (2025). TRASH TALKING DALAM KOMUNITAS VIRTUAL: STUDI KASUS PADA KOMUNITAS MARAH-MARAH PLATFORM X. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Sosial Dan Informasi*, 10(1), 188–206. <https://doi.org/10.52423/jikuho.v10i1.1496>
- Setiawan, R., & Subando, J. (2024). *Development of Islamic Religious Education Material Supplements for Handling Verbal Abuse in Elementary Schools*. <https://jurnaldidaktika.org>
- Shandi, K. J., & Hidayanto, S. (2024). Fanatisme Pemain Gim Mobile Legends pada Komunitas Kasino Squad. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 7(2), 360–370. <https://doi.org/10.32509/pustakom.v7i2.3922>
- Squires, & Lauren. (2016). *Lauren Squires (Ed.) English in Computer-Mediated Communication*.
- Sugiono, S. (2020). Industri Konten Digital dalam Perspektif Society 5.0. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komunikasi*, 22(2), 175–191.

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (1st ed.). ALFABETA.
- Suler, J. (2004a). The Online Disinhibition Effect. In *CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR* (Vol. 7, Issue 3).
- Suler, J. (2004b). The Online Disinhibition Effect. In *CYBERPSYCHOLOGY & BEHAVIOR* (Vol. 7, Issue 3).
- Toar, C., Mumpel, I., Pingkan, J., Tangkudung, M., & Kalangi, J. S. (2021). *POLA KOMUNIKASI ANTARPRIBADI JARAK JAUH ANTARA ANAK DAN ORANG TUA DI KELURAHAN TATAARAN I*.
- Tosepu, A. (2017). *Komunikasi Politik di Dunia Virtual*.
- Widodo, J. S. (2022). Reception analysis of Indonesian audience towards physical and verbal violence on series Squid Game (2021) by Hwang Dong-Hyuk. *Rainbow : Journal of Literature, Linguistics and Culture Studies*, 11(1).
<https://doi.org/10.15294/rainbow.v11i1.53347>
- Yin, R. K. (2015). *Case study research design and methods* (Robert K. Yin) (Z-Library).
- Zagalo, Nelson., Morgado, Leonel., & Boa-Ventura, Ana. (2018). *Virtual worlds and metaverse platforms : new communication and identity paradigms*. Information Science Reference.