

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di Universitas Bhayangkara ialah sebagai berikut: Perilaku Toxic Apa saja yang Timbul dari Bermain Game Online Mobile Legends Dari data yang diperoleh peneliti melalui wawancara diatas, perilaku toxic yang timbul dari bermain game online Mobile Legends sebagai yaitu adanya Flaming, Griefing, Cheating, Cyberbullying, perilaku toxic ini timbul karena adanya faktor-faktor yang terjadi saat bermain game mobile legends diantaranya yaitu, adanya perilaku trol, feeding, kecanduan game, perbedaan suku dan agama, bermain tidak benar dan perilaku AFK.

#### **5.2 Saran**

Dari sebuah penelitian, penulis harus mampu memberikan suatu masukan yang berupa saran – saran yang bermanfaat bagi semua pihak yang berkaitan dengan penelitian ini. Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang dilakukan seperti saran yang diberikan oleh penulis.

##### **5.2.1 Saran teoritis**

Bagi peneliti yang akan melakukan sebuah penelitian dengan tema yang sama yaitu toxic pada game online Mobile Legends, kiranya penelitian ini dapat dijadikan sebuah referensi maupun sebagai bahan perbandingan dalam penelitian dengan tema yang sama serta memperkaya dan memperluas pandangan kita.

##### **5.2.2 Saran praktis**

Diharapkan kepada para pemain game online mobile legends untuk dijadikan wawasan dan juga pembelajaran agar untuk kedepannya tidak adalagi pemain game online Mobile Legends yang berperilaku toxic kepada sesama pemain game online Mobile Legends sehingga suasana dalam bermain game tetap menyenangkan.