BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dapat disimpulkan berdasarkan pengumpulan data dan dianalisis pada penelitian ini yang telah dilakukan bahwa *fanwar* antara Evosfams dan Kingdom di dalam kolom komentar TikTok @mpl.id.official merupakan fenomena komunikasi *toxic* yang terjadi dalam konteks ruang komentar digital telah menjadi sarana konflik yang dipenuhi oleh ujaran negatif. Komunikasi toxic muncul dalam berbagai bentuk, seperti *trolling* yang provokatif dan merendahkan, fanboys yang membela secara berlebihan dan menyerang lawan, hingga lurking yang berperan dalam menyebarkan eksposur video konten berupa konflik. Ketiga bentuk tersebut tidak hanya memicu konflik antara komunitas fans, tetapi juga berdampak langsung terhadap pemain profesional, tim esports, dan komunitas fans itu sendiri.

Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi *toxic* bukan hanya bersifat spontan, melainkan juga diketik secara berulang berulang. Tidak hanya *Trolling* yang aktif, tetapi juga *Fanboys* yang membela tim mereka ataupun pemain mereka dan loyalitas sebagai komunitas fans. Alih-alih menjadi ruang yang menyatukan berbagai komunitas fans untuk saling memberikan dukungan terhadap tim esports kesayangan mereka, kolom komentar justru berubah menjadi ajang berkomentar saling serang satu sama lain antar komunitas fans terutama dalam membangun ujaran kebencian yang menjatuhkan. Hal ini berpotensi membentuk lingkungan platform digital yang tidak sehat dan tidak aman bagi siapa pun yang terlibat, termasuk bagi pemain profesional yang selalu menjadi sasaran utamanya.

Situasi ini dapat memperlihatkan bahwa perlu adanya kesadaran dari diri sendiri dalam mengetahui literasi digital dan etika komunikasi agar budaya komentar yang terbentuk dapat menciptakan lingkungan yang sehat, suportif, dan membangun. Media sosial, yang seharusnya menjadi sarana interaksi positif antara penggemar dan ekosistem industri esports, justru bisa menjadi ruang berisiko tinggi apabila komunikasi toxic terus dibiarkan tanpa pengelolaan yang baik. Oleh karena

itu, penting bagi semua pihak termasuk fans, tim, dan penyelenggara liga untuk bersama-sama membangun ekosistem yang lebih sehat dan menghargai satu sama lain dalam mendukung perkembangan industri esports.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Teoritis

Penulis berharap penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut di masa yang akan datang dengan menggunakan teori atau konsep yang lebih beragam, baik pada objek penelitian yang serupa maupun pada pembahasan lain yang masih berkaitan dengan fenomena *fanwar*. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai komunikasi *toxic*, khususnya dalam kolom komentar TikTok sebagai media sosial yang banyak digunakan oleh komunitas fans esports. Selain itu, penelitian ini juga dapat disempurnakan lebih mendalam agar memperbaiki keterbatasan yang ada, serta memperluas pemahaman mengenai bentuk komunikasi komunitas fans dalam ekosistem esports dan digital.

5.2.2 Saran Praktis

a. Pemain Professional

Disarankan agar tidak membuka media sosial terlebih dahulu dan menjaga jarak dalam bermain media sosial ketika pertandingan kalah, terutama pada saat terjadi blunder ataupun momen comeback dramatis dalam pertandingan tersebut. Pemain juga sebaiknya bersikap dewasa dalam menghadapi tekanan dari komunitas untuk tidak terpancing dengan komentar *toxic*. Bila memungkinkan, manajemen dari tim tersebut dapat menyediakan seseorang dalam ahli psikologis untuk pemain, terutama saat mereka menjadi sasaran report oleh komunitas fans tim lawan atau mendapatkan hujatan ujaran kebencian.

b. Tim Esports

Disarankan untuk lebih aktif lagi dalam membimbing dan mengarahkan komunitas fans mereka, agar tidak memicu atau

memperburuk adanya konflik yang terjadi di media sosial. Hal ini bisa dilakukan dengan cara membuat postingan video konten berisikan konsep dalam mengutamakan sportivitas, menghimbau fans mereka untuk tidak melakukan komentar provokasi, dan menjunjung nilai-nilai respect antar komunitas fans.

c. Komunitas Fans

Disarankan untuk lebih sadar akan dampak dari perilaku bermedia sosial yang mereka lakukan. Tidak membenarkan sikap menghina atau menjatuhkan pihak lain terutama, pemain professional, tim, dan komunitas fans. Perlu membangun kesadaran bersama untuk menghindari komentar toxic dan mengutamakan dukungan yang bikin membangun semangat. Membuka ruang dengan melakukan diskusi positif antara anggota komunitas tim laintanpa memicu adanya konflik. Dengan begitu, komunitas fans tidak akan terjadi *fanwar* agar membangun ekosistem industri esports tidak *toxic* dan bersifat positif.