

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dalam konteks penelitian ini, proses pembentukan konsep diri pemain game online perempuan PUBG Mobile dalam komunitas KLG Team yang mengalami tindakan seksisme tidak memengaruhi konsep diri yang mereka punya, bahkan konsep diri mereka semakin positif. Pengaruh dari tindakan seksisme yang mereka alami akhirnya membuat mereka dapat membentuk konsep diri yang lebih baik, dimana mereka menunjukkan kemampuan mereka kepada orang yang meremehkan. Mereka menjadi pribadi yang kuat, tangguh, dan percaya terhadap diri dan kemampuan yang mereka punya. Mereka juga bisa membuktikan bahwa mereka memiliki kemampuan yang setara atau bahkan memiliki skill yang lebih dari pemain game online PUBG Mobile lainnya.

5.2 Saran

Penelitian menyadari bahwa dalam penyusunan penelitian ini terdapat banyak kekurangan karena satu dan lain hal. Oleh karena itu peneliti menyusun saran yang ditujukan untuk penelitian selanjutnya agar dapat terbentuk penelitian lebih baik lagi. Saran yang dapat peneliti berikan yaitu sebagai berikut:

5.2.1 Saran Metodologis

1. Penelitian ini hanya menggunakan objek penelitian perempuan yang tergabung dalam KLG TEAM yang memainkan PUBG Mobile. Disarankan penelitian selanjutnya memperluas penelitian dengan tidak terpaku pada sebuah team, namun semua perempuan yang memainkan game online.
2. Penelitian ini hanya membahas dari kaca mata perempuan yang berangkat dari fenomena yang ada. Penelitian selanjutnya disarankan

melakukan fenomenologi dari sudut pandang laki-laki apakah benar mereka menganggap bahwa perempuan itu lemah dalam bermain game.

5.2.2 Saran Praktis

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan perempuan dalam membentuk konsep diri ketika mendapatkan stigma negatif dari masyarakat.
2. Hasil penelitian diharapkan mampu dijadikan acuan masyarakat bahwasannya perempuan juga memiliki kemampuan dalam bermain game. Bisa atau tidaknya seseorang bermain game tidak ditentukan oleh apa gendernya.

