BAB V
PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengalaman komunikasi korban kekerasan berbasis gender *online* pada pemain *Mobile Legends* perempuan di grup "Mabar *Mobile Legends*", dapat disimpulkan bahwa komunikasi dalam game dan komunitas digital dapat menjadi ruang yang tidak selalu aman bagi perempuan karena bisa menimbulkan kekerasan berbasis gender *online*. Penelitian ini menemukan bahwa informan mengalami kekerasan verbal dan visual yang bersifat merendahkan dan melecehkan, baik saat bermain *game* maupun dalam interaksi di grup Telegram. Kekerasan verbal muncul dari komentar pada saat bermain dan pada saat interaksi di dalam grup Mabar *Mobile Legends.* Pengalaman verbal yang dialami pemain perempuan antara lain dengan mendapatkan sebutan, tolol, lonte, murahan, anak haram, anak pelacur. Dari kekerasan tersebut menjadi sebuah pengalaman negatif seperti adanya rasa kesal, marah bahkan, malu.

1.2 Saran

Berdasarkan Penelitian dapat memberikan saran yaitu :

Saran Akademis :

- Hasil penelitian ini menunjukan bahwa kekerasan yang dialami korban diruang digital berdampak pada kehidupan nyata, untuk peneliti selanjutnya dapat membandingkan perilaku komunikasi pada dunia nyata dan dunia digital.
- Dari temuan ini peneliti menemukan bahwa kekerasan verbal dan kekerasan visual termasuk merendahkan dan melecehkan korban, untuk penelitian selanjutnya dapat meneliti dampak dari kekerasan verbal dan kekerasan visual.

Pengalaman Komunikasi.., Nur Atika Rahma, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

Saran Praktis

- Dari hasil penelitian ruang digital menjadi kurang aman bagi perempuan karena rentan akan adanya kekerasan oleh sebab itu perlu adanya pengetahuan sebelum memutuskan untuk bermain.