

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian komunikasi virtual yang dilakukan pemain Perempuan *game* Mobile Legends melalui analisis media siber terbagi menjadi empat level yaitu, level ruang media, level dokumen media, level objek media dan level pengalaman. Pada level ruang media pemain Perempuan melakukan Interaksi menggunakan fitur dan channel komunikasi untuk terhubung dan menyampaikan pesan kepada pemain *game* Mobile Legends lainnya. Fitur komunikasi yang digunakan pemain Perempuan *game* Mobile Legends komunitas Circle Luna Nera adalah Battle Emote, Emoji Chat, Teks Chat, Voice Chat, dan Quick Chat. Sementara pada channel komunikasi yaitu, In-game, Lobby, Personal Chat, Publik, Grup Obrolan dan Squad. Proses interaksi yang dilakukan menggunakan fitur komunikasi terdapat keterbatasan sehingga pemain Perempuan *game* Mobile Legends menggunakan media pendukung sebagai alternatifnya. Pada level dokumen media terdapat Topik diskusi yang dibicarakan saat berinteraksi dengan pemain lainnya mayoritas seputar informasi *game*, membangun strategi permainan dan curhat. Pada level objek media bentuk komunikasi yang dibangun oleh pemain Perempuan *game* Mobile Legends bersifat dua arah menggunakan teks dan voice chat. Proses interaksi yang dilakukan pemain Perempuan *game* Mobile Legends terjadi sekali atau berulang kali dengan pelaku KBGO. Pemain Perempuan juga menggunakan beberapa istilah kata yang hanya dipahami oleh komunitas tertentu saja. Pada level pengalaman pemain Perempuan merasakan pengalaman interaksi dengan pemain lainnya dan pelaku KBGO saat bermain *game* Mobile Legends. Penelitian ini menghasilkan model komunikasi virtual *hyperpersonal* yang dilakukan pemain Perempuan sehingga dapat dipahami bahwa proses komunikasi virtual yang terjadi bersifat dua arah menggunakan unsur komunikasi, yaitu *senders, receivers, messages, channel, dan feedback*.

2. Berdasarkan hasil penelitian pesan makna kekerasan berbasis gender online (KBGO) yang dialami pemain Perempuan *game* Mobile Legends terdapat pada 6 jenis kekerasan berbasis gender online yang ditemukan, yaitu *Cyber Harassment*, *Sexting*, *Cyber Stalking*, *Cyber Hacking*, *Cyber Recruitment* dan *Malicious Distribution*. KBGO yang paling banyak terjadi adalah *Cyber Harassment* dan *Sexting* berupa pesan kata-kata yang merendahkan gender, hinaan seksual, kata-kata kasar sebutan hewan, menghina kemampuan, menghina bodoh, dan *body shaming* oleh pemain *game* Mobile Legends lainnya. Kekerasan berbasis gender terjadi melalui fitur dan channel komunikasi *game* Mobile Legends. fitur dan channel komunikasi merupakan bagian dari level ruang media sehingga dapat disimpulkan kekerasan berbasis gender terjadi dalam level ruang media. Pada level dokumen media interaksi mulai terbangun dengan pemain lainnya melalui topik diskusi. Pada level berikutnya yaitu objek media pemain sudah melakukan komunikasi dalam bentuk dua arah antara pemain lainnya melalui fitur dan channel komunikasi voice dan teks chat. Selain itu juga pada level ini terdapat penggunaan istilah diantara pemainnya. Pada tahap ini kekerasan sudah bisa diidentifikasi dari proses terjadinya. Pada level akhir yaitu pengalaman merupakan level dimana pemain Perempuan *game* Mobile Legends merasakan dampak dari bermain *game* Mobile Legends secara *online* maupun *offline*. Dampak yang dirasakan pemain Perempuan *game* Mobile Legends terbagi menjadi dua, yaitu dampak positif atau baik dan negatif atau buruk. Pada level ini kekerasan dapat dianalisis melalui teori Apathetic Villagers. Teori ini menilai melalui sikap pemain Perempuan *game* Mobile Legends setelah mengalami kekerasan menggunakan tema Threat Threshold atau ambang batas ancaman karena tema ini menjelaskan bahwa Perempuan menjadi korban pelecehan seksual di dalam *game*. Teori ini melihat bagaimana pemain *game* merespon pelaku kekerasan atau tindakan tidak etis yang terjadi di dalam *game*. Pemain *game* bersikap apatis terhadap pelaku kekerasan itu. Dalam hasil penelitian ini ditemukan bahwa informan pemain Perempuan *game* Mobile Legends komunitas Circle

Luna Nera beberapa memiliki sikap apatis atau terbiasa terhadap kekerasan yang terjadi di dalam *game* Mobile Legends dan namun ada juga pemain Perempuan yang melawan kekerasan berbasis gender online tersebut.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Metodologis

1. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode etnografi virtual dengan subjek penelitian yaitu pemain Perempuan *game* Mobile Legends komunitas Circle Luna Nera dengan keterbatasan penelitian pada level pengumpulan data observasi adanya kurang keterbukaan dari informan sehingga saran penelitian selanjutnya dapat memperdalam penelitian melalui pendekatan kuantitatif untuk menjangkau informan dalam jumlah yang banyak atau bisa menggunakan mix method untuk memperdalam analisis. Subjek yang digunakan dapat berfokus pada pemain Perempuan tim Esports dengan genre *game* yang berbeda. Keterbatasan penelitian ini pada proses wawancara bersifat konfirmatif dari hasil observasi sehingga untuk memperdalam temuan data dapat menggunakan metode lain seperti fenomenologi untuk menganalisis pengalaman korban secara dalam dan menggunakan teori feminisme untuk melihat dari sudut pandang kesetaraan gender dan diskriminasi gender atau sudut pandang psikologis seperti penggunaan strategi coping dalam mengatasi dampak secara emosi dan mental akibat dari kekerasan berbasis gender.

5.2.2 Saran Praktis

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pemain Perempuan untuk mempelajari karakteristik kekerasan berbasis gender berdasarkan jenis kekerasannya. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi pembelajaran untuk pemain Perempuan agar melaporkan segala bentuk kekerasan berbasis gender tidak bersikap apatis dan tidak membiarkannya terjadi sehingga Perempuan tidak hanya sebagai objek tetapi juga subjek untuk memutus mata rantai kekerasan berbasis gender di *game* Mobile Legends.

2. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembang *game* untuk memperketat aturan dan sistem keamanan akun dan privasi pemain *game* Mobile Legends. Selain itu juga memberikan sanksi berat seperti *banned* permanen kepada akun pelanggar aturan agar permainan menjadi kondusif.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi pemerintah untuk memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai kekerasan berbasis gender di dalam *game online*. Selain itu membuat aturan agar pelaku KBGO diberikan sanksi yang tegas dan menimbulkan efek jera agar tidak menyepelkan segala bentuk kekerasan berbasis gender.

