

BAB V

PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan, implikasi penelitian, dan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian mengenai *cyberbullying* terhadap pemain perempuan dalam game Mobile Legends. Kesimpulan disusun dengan mengelaborasi antara temua dan analisis dengan pertanyaan penelitian. Selain itu, penelitian ini juga memberikan implikasi teoritis, praktis, dan sosial serta rekomendasi bagi penelitian selanjutnya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai *cyberbullying* terhadap pemain perempuan dalam game Mobile Legends, dapat disimpulkan bahwa bentuk *cyberbullying* yang paling sering dialami oleh pemain perempuan adalah hinaan dan ejekan verbal serta diskriminasi dan komentar merendahkan yang berkaitan dengan gender. Hinaan tersebut muncul dalam bentuk makian, kata-kata kasar, menyalahkan pemain ketika tim mengalami kekalahan, hingga komentar yang menyerang identitas pribadi dan keluarga korban. Selain itu, pemain perempuan juga menerima perlakuan diskriminatif berupa anggapan bahwa perempuan tidak memiliki kemampuan bermain yang baik, dianggap menjadi beban tim, serta memperoleh komentar bernada seksual dan merendahkan. Penelitian ini menemukan bahwa *cyberbullying* sering terjadi ketika pemain bertemu dengan partner game yang toxic dan ketika korban dianggap bermain tidak sesuai harapan tim (*under-performed*). Dalam situasi

tersebut, pemain perempuan lebih rentan menjadi sasaran kemarahan dan pelampiasan emosi pemain lain, baik dari rekan satu tim maupun lawan.

Adapun faktor yang menyebabkan terjadinya *cyberbullying* meliputi ketidakmampuan pelaku dalam mengendalikan emosi, rendahnya toleransi terhadap kesalahan pemain lain, kurangnya performa bermain yang dianggap menghambat kemenangan tim, serta tingginya persaingan dan orientasi kompetitif dalam permainan Mobile Legends. Kondisi tersebut mendorong sebagian pemain melakukan penghinaan dan perilaku agresif sebagai bentuk pelampiasan frustrasi di ruang digital. Secara keseluruhan, *cyberbullying* terhadap pemain perempuan dalam Mobile Legends tidak hanya berupa penghinaan verbal, tetapi juga mengandung unsur diskriminasi gender yang menunjukkan masih kuatnya stereotip terhadap perempuan dalam komunitas game online.

5.2 Implikasi

5.2.1 Implikasi Teoritis

Penelitian ini memperkuat konsep *cyberbullying* yang dikemukakan oleh Willard, khususnya dalam bentuk flaming dan harassment yang banyak ditemukan dalam interaksi pemain Mobile Legends. Selain itu, temuan penelitian juga mendukung Space Transition Theory yang menjelaskan bahwa individu cenderung lebih berani melakukan tindakan agresif di ruang virtual karena merasa identitasnya tidak diketahui dan minim kontrol sosial. Penelitian

ini turut memperkaya kajian mengenai *cyberbullying* berbasis gender dalam komunitas game online yang masih relatif terbatas di Indonesia.

5.2.2 Implikasi Praktis

Penelitian ini memberikan gambaran mengenai pengalaman pemain perempuan ketika menghadapi *cyberbullying* dalam permainan Mobile Legends. Temuan penelitian diharapkan dapat meningkatkan kesadaran pemain untuk membangun komunikasi yang lebih positif selama bermain. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pengembang game untuk memperkuat sistem pelaporan, moderasi komunikasi, serta upaya pencegahan perilaku toxic dalam permainan.

5.2.3 Implikasi Sosial

Penelitian ini menunjukkan bahwa *cyberbullying* terhadap pemain perempuan masih menjadi permasalahan yang nyata dalam komunitas game online. Oleh karena itu, diperlukan upaya bersama untuk menciptakan lingkungan bermain yang lebih aman, inklusif, dan bebas dari diskriminasi gender. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat bahwa perempuan memiliki hak yang sama untuk berpartisipasi dalam komunitas game tanpa mengalami perlakuan merendahkan atau diskriminatif.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian mengenai *cyberbullying* terhadap pemain perempuan dalam game Mobile Legends, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian, diperlukan upaya bersama dari berbagai pihak untuk meminimalkan terjadinya *cyberbullying* terhadap pemain perempuan dalam game Mobile Legends. Bagi pemain game online, khususnya komunitas Mobile Legends, diharapkan dapat membangun budaya komunikasi yang lebih positif, menghargai sesama pemain, serta menghindari penggunaan kata-kata kasar, hinaan, maupun komentar yang mengandung diskriminasi gender. Bagi pengembang game, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk meningkatkan efektivitas fitur pelaporan, memperkuat sistem moderasi chat dan voice chat, serta memberikan sanksi yang lebih tegas terhadap pelaku *cyberbullying* agar tercipta lingkungan bermain yang lebih aman dan inklusif. Selain itu, pemain perempuan diharapkan lebih berani memanfaatkan fitur perlindungan yang tersedia, seperti fitur report, mute, maupun block ketika mengalami tindakan *cyberbullying*. Dukungan dari keluarga dan lingkungan sosial juga diperlukan untuk memberikan pemahaman mengenai etika berkomunikasi di ruang digital serta memberikan dukungan emosional kepada korban *cyberbullying* agar tidak mengalami dampak psikologis yang berkepanjangan.

2. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji fenomena *cyberbullying* pada game online lain yang memiliki karakteristik komunitas, fitur komunikasi, dan tingkat kompetisi yang berbeda dengan Mobile Legends. Dengan demikian, dapat diperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai bentuk dan faktor penyebab *cyberbullying* dalam berbagai lingkungan permainan daring. Selain itu, penelitian berikutnya juga dapat berfokus pada dampak psikologis *cyberbullying* terhadap pemain perempuan, seperti penurunan kepercayaan diri, kecemasan, stres, maupun perubahan perilaku dalam berinteraksi di ruang digital. Penelitian tersebut dapat dilakukan menggunakan pendekatan dan metode yang berbeda, baik kualitatif, kuantitatif, maupun metode campuran (*mixed methods*), sehingga mampu memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengalaman korban serta konsekuensi yang ditimbulkan oleh *cyberbullying* terhadap pemain perempuan dalam komunitas game online.