

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana remaja perempuan memaknai, mengalami, dan merespons pelecehan komunikasi verbal dalam game online *Mobile Legends*. Melalui wawancara mendalam dengan lima narasumber, ditemukan berbagai aspek yang memperlihatkan dinamika interaksi, tantangan, serta motivasi mereka dalam dunia game online. Berikut adalah kesimpulan secara rinci:

1. Makna Pelecehan Verbal dalam Game Online

Remaja perempuan memaknai pelecehan komunikasi verbal dalam game sebagai fenomena yang kompleks, di mana maknanya sering kali bergantung pada konteks, pelaku, dan cara pelecehan itu disampaikan. Beberapa narasumber, seperti AS, memandang komentar verbal sebagai kritik yang disampaikan dengan cara yang tidak sopan, meskipun tetap bisa diambil sisi positifnya. Namun, bagi narasumber lain, seperti RN, pelecehan verbal sering kali memiliki dampak emosional yang signifikan, terutama ketika komentar tersebut menyerang aspek gender atau kemampuan bermain.

Pelecehan verbal dalam game sering kali dianggap sebagai bagian dari budaya permainan yang kompetitif, di mana komentar toxic dan ujaran seksis dianggap sebagai hal yang biasa. Narasumber menyebut bahwa banyak pemain menggunakan anonimitas sebagai pelindung untuk melampiaskan emosi mereka dengan cara yang tidak sehat. Perspektif ini menunjukkan bahwa pelecehan verbal tidak hanya tentang komunikasi yang tidak sopan, tetapi juga mencerminkan budaya toksik yang telah mengakar dalam komunitas game online.

Melalui teori interaksi simbolik, makna verbal abuse dapat dilihat sebagai simbolisasi dominasi dan eksklusi. Dalam konteks ini, komentar seksis, ejekan, atau hinaan verbal sering kali digunakan untuk menegaskan superioritas pelaku atas korban. Narasumber perempuan, terutama, kerap kali menghadapi tantangan

tambahan berupa stereotip gender, di mana mereka dianggap kurang kompeten dibandingkan pemain laki-laki. Pengalaman seperti ini memperlihatkan bagaimana simbol-simbol verbal dalam game menjadi cerminan dari dinamika kekuasaan dalam komunitas tersebut.

2. Pengalaman Mengalami Pelecehan Verbal

Pengalaman remaja perempuan dalam menghadapi pelecehan verbal sangat bervariasi, tergantung pada faktor-faktor seperti durasi bermain, tingkat keterlibatan dalam komunitas, serta kapasitas individu untuk menghadapi stres. Beberapa narasumber, seperti FZ, mengungkapkan bahwa komentar negatif sering kali muncul ketika performa mereka dianggap buruk oleh anggota tim. Komentar seperti "beban tim" atau "cewek nggak usah main game" menjadi pengalaman yang umum bagi pemain perempuan, terutama ketika mereka bermain dalam mode ranked.

Narasumber lain, seperti SF, menceritakan bahwa pelecehan verbal sering kali menyerang aspek gender, seperti stereotip bahwa perempuan tidak bisa bermain game dengan baik. Hal ini tidak hanya memengaruhi performa mereka di dalam game, tetapi juga menurunkan rasa percaya diri dan kenyamanan mereka sebagai bagian dari komunitas gaming. Pengalaman ini menunjukkan bagaimana verbal abuse dalam game memiliki dimensi personal dan sosial, di mana korban tidak hanya merasa dirugikan secara individu, tetapi juga merasa terisolasi dari komunitas yang lebih luas.

Selain itu, pelecehan verbal sering kali melibatkan elemen repetitif yang membuatnya semakin sulit dihadapi. Narasumber seperti RN dan AS menyebut bahwa pelecehan verbal yang terus-menerus membuat mereka menjadi lebih tertutup dalam berinteraksi dengan pemain lain. Mereka cenderung menghindari komunikasi terbuka, seperti *voice chat* atau chat publik, karena takut mendapatkan komentar negatif. Dampak ini memperlihatkan bagaimana verbal abuse dapat mengubah pola komunikasi korban, bahkan mengisolasi mereka dari peluang untuk membangun hubungan sosial yang positif di dalam game.

3. Motivasi untuk Tetap Bermain

Meskipun menghadapi berbagai bentuk pelecehan verbal, narasumber memiliki motivasi yang kuat untuk terus bermain *Mobile Legends*. Salah satu alasan utama adalah interaksi sosial dengan teman-teman mereka. Bermain game menjadi cara untuk menghabiskan waktu bersama, mempererat hubungan, dan menciptakan pengalaman yang menyenangkan. AS, misalnya, menyebut bahwa momen kebersamaan dengan teman-temannya adalah alasan utama dia tetap bermain, meskipun ada pengalaman negatif. Hal serupa diungkapkan oleh SF, yang merasa bahwa bermain game adalah cara yang efektif untuk mengatasi rasa bosan dan menghabiskan waktu dengan orang-orang terdekat.

Selain interaksi sosial, tantangan kompetitif yang ditawarkan oleh game juga menjadi motivasi penting. Narasumber seperti FZ menyebut bahwa sensasi memenangkan pertandingan atau mencapai target tertentu dalam game memberikan rasa puas yang sulit ditemukan di tempat lain. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi intrinsik, seperti rasa pencapaian dan penguasaan, memainkan peran penting dalam mempertahankan keterlibatan pemain perempuan dalam game, bahkan ketika mereka menghadapi rintangan berupa pelecehan verbal.

Selain faktor-faktor di atas, dukungan dari teman-teman dan komunitas juga membantu narasumber untuk menghadapi pengalaman negatif mereka. Beberapa narasumber menyebut bahwa mereka sering mendapatkan semangat dan dorongan dari teman-teman mereka untuk tetap bermain, meskipun mereka merasa down karena komentar negatif. Dukungan ini tidak hanya membantu mereka mengatasi pelecehan verbal, tetapi juga menciptakan rasa memiliki yang membuat mereka tetap terhubung dengan komunitas game.

4. Respon terhadap Pelecehan Verbal

Respon narasumber terhadap pelecehan verbal bervariasi, tergantung pada kepribadian dan kapasitas individu untuk menghadapi stres. Beberapa narasumber, seperti AS, lebih memilih untuk mengabaikan komentar negatif dan tetap fokus pada permainan. Dia menyebut bahwa dia sering kali menggunakan pelecehan verbal sebagai motivasi untuk meningkatkan performanya dan membuktikan

kemampuannya di hadapan pemain lain. Respon seperti ini menunjukkan adanya mekanisme coping yang positif, di mana narasumber mampu mengubah pengalaman negatif menjadi dorongan untuk berkembang.

Namun, tidak semua narasumber memiliki strategi coping yang sama. SF, misalnya, mengaku bahwa dia terkadang merespons balik komentar toxic jika suasana hatinya sedang baik. Meskipun strategi ini memberikan kepuasan sesaat, hal ini juga menunjukkan bahwa verbal abuse dapat memicu siklus perilaku toksik yang lebih luas dalam komunitas game. Di sisi lain, beberapa narasumber lebih memilih untuk menggunakan fitur dalam game, seperti mute dan report, untuk menghindari konflik lebih lanjut. Fitur-fitur ini dianggap cukup efektif oleh narasumber, meskipun mereka merasa bahwa sistem penalti dalam game masih perlu ditingkatkan untuk memberikan efek jera yang lebih besar kepada pelaku.

5.2 Implikasi Temuan

Temuan penelitian ini memiliki implikasi yang luas, baik dalam konteks akademis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini mendukung relevansi teori interaksi simbolik dalam memahami komunikasi di lingkungan digital. Simbol-simbol verbal dan non-verbal dalam game online tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga menjadi representasi dari dinamika kekuasaan, identitas sosial, dan budaya komunitas. Temuan ini juga menyoroti pentingnya memahami aspek gender dalam komunitas game, di mana perempuan sering kali menghadapi tantangan tambahan berupa stereotip dan diskriminasi.

Secara praktis, penelitian ini memberikan rekomendasi bagi pengembang game untuk meningkatkan sistem deteksi dan penalti bagi pelaku verbal abuse. Pengembang dapat memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan untuk mendeteksi pola komunikasi yang toxic dan memberikan sanksi secara otomatis. Selain itu, pengembang juga dapat mengadakan kampanye edukasi dalam game untuk meningkatkan kesadaran pemain tentang pentingnya menjaga komunikasi yang positif.

5.3 Saran

1. Saran Teoretis

Penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi bagaimana dinamika komunikasi dalam game online memengaruhi identitas sosial dan budaya komunitas. Studi kuantitatif dengan jumlah responden yang lebih besar dapat memberikan gambaran yang lebih representatif tentang pengalaman pemain perempuan dalam menghadapi pelecehan verbal.

2. Saran Praktis

Pengembang game dapat memperbaiki sistem report dan penalti untuk menangani pelecehan verbal dengan lebih efektif. Selain itu, komunitas game dapat menciptakan ruang yang dengan mempromosikan nilai-nilai kesetaraan dan penghormatan di dalam permainan.