

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukannya pengumpulan data seperti observasi, wawancara dan pembahasan yang telah dilakukan Peneliti, maka Peneliti akan menari kesimpulan penelitian “Diskriminasi *Gender* pada *Gamers* Perempuan (Studi Fenomenologi Pada Perempuan di Komunitas Mlbbfess Pada *Game Mobile Legends: Bang Bang*)” sebagai berikut :

1. Pengalaman diskriminasi *gender* pada *gamers* perempuan ini membentuk macam-macam ketidakadilan *gender* yang terjadi dalam ranah *game*. Dimulai dari adanya perempuan yang merasa terpinggirkan, perempuan yang tidak dipercayai memegang *role* penting dalam permainan, *Stereotype* negatif yang ada tentang perempuan, hingga kekerasan seksual secara verbal yang terjadi ini merupakan macam-macam bentuk ketidakadilan *gender* yang meliputi marginalisasi, subordinasi, *Streotype* dan *violence*.
2. Makna diskriminasi *gender* dapat dimaknai oleh para *gamers* perempuan. *Gamers* perempuan tentunya dapat menyimpulkan dan memaknai mengapa pengalaman diskriminasi *gender* tersebut kerap kali dijumpai dalam ranah dunia *game*, setelah mereka dapat memaknai pengalamannya tersebut mereka dapat menjawab mengapa alasan-alasan tersebut dapat terjadi.

3. Dampak diskriminasi *gender*, dibagi menjadi dua yaitu dampak positif dan negatif. Dampak positif yang diambil *gamers* perempuan semakin tertantang dan ingin memberitahu lebih bahwa kemampuannya dapat melampaui *gamers* laki-laki, maka dari itu *gamers* perempuan ini tidak terlalu mengambil pusing dan lebih giat mengasah kemampuan *hero pool* yang digunakan. Karena hal tersebut merupakan sebuah motivasi dan sisi baik yang dapat diambil agar menghindari stigma-stigma negatif mengenai *gamers* perempuan. Diskriminasi *gender* sendiri memberikan dampak negatif dan tentunya dapat merugikan, hal ini berdampak kepada psikologis *gamers* perempuan seperti mentalnya kena sehingga amarah menguasai dirinya, selain itu juga perempuan merasa dilecehkan dengan adanya lontaran kata yang tidak pantas dan menghina.

## **5.2 Saran**

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

### **5.2.1 Bagi Gamers Perempuan**

Saran untuk *gamers* perempuan ialah tetap semangat dalam bermain dan menaikkan skill kemampuan agar dapat menepis stigma negatif yang ada tentang perempuan di dalam ranah *game*. Seringkali diremehkan kemampuan dan tidak diakui hal ini dapat dijadikan sebuah motivasi, sudah banyak juga *gamers* perempuan di luar sana yang memiliki kemampuan baik sehingga dapat menjadi *pro-player* dalam bidang *e-sport* dan mengikuti ajang kompetitif, ranah *e-sport*

sekarang tidak hanya membuang waktu tenaga melainkan sebagai ranah baru dalam pekerjaan dalam mencari uang.

### **5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Diharapkan mampu sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian yang akan mendatang yang memiliki topik pembahasan yang sama. Peneliti selanjutnya perlu mengkaji untuk melihat keterbatasan yang ada penelitian ini.

### **5.2.3 Bagi Masyarakat**

Diharapkan penelitian ini juga dapat menjadi referensi dan ilmu pengetahuan bagi orang-orang yang belum mengetahui fenomena yang terjadi dalam ranah dunia *game* yaitu terkait diskriminasi *gender* pada *gamers* perempuan.