

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Penulisan bab terakhir dalam skripsi yang berjudul, Analisis Patologi Sosial pada Fenomena Perilaku Seksisme terhadap Pemain Perempuan dalam Game Online “Grand Theft Auto V” Roleplay berisi mengenai simpulan dari hasil temuan penelitian, implikasi dan pembahasan, serta rekomendasi untuk beberapa pihak terkait.

5.1 Simpulan

Menimbang adanya temuan dari proses penelitian yang telah ditempuh, selanjutnya akan disajikan simpulan yang menyangkut gambaran umum terkait fenomena seksisme yang berkembang menjadi patologi sosial dan berlangsung pada saat pemain perempuan bermain game online Grand Theft Auto V Roleplay.

Pertama, faktor yang mendorong terjadinya fenomena perilaku seksisme yang menimpa pemain perempuan saat bermain game online GTA V roleplay dapat disebabkan oleh kesalahan dari sisi individu atau kesalahan dari sistem institusional. Faktor biologis sebagai pendorong terjadinya perilaku seksisme berupa pelecehan seksual ditandai dengan pemain laki – laki cenderung tidak dapat menahan atas kebutuhan akan lawan jenis serta perilaku seksisme lainnya berupa diskriminasi dipengaruhi oleh hormon testosteron yang menyebabkan pemain laki = laki cenderung agresif dan kompetitif sehingga menyebabkan ketidaksukaan akan keterlibatan pemain perempuan karena dianggap menghambat. Faktor keluarga ikut andil dalam terbentuknya sikap dan nilai yang tertanam di dalam diri terkait gender. Pengamatan yang dilakukan pemain laki – laki terhadap perilaku dan keyakinan orang tua nya terhadap stereotip gender mendorong terjadinya perilaku seksis pada seorang anak. Lingkungann menjadi faktor yang sangat mendorong terjadinya perilaku seksisme terhadap pemain perempuan karena pemain laki – laki sebagian besar melakukan perilaku seksisme karena terpapar stigma negatif, diskriminasi, kekerasan, dan pelecehan seksual mengenai perempuan sehingga terbentuk

pemikiran bahwa pemain perempuan harus dilindungi yang diperkuat dengan ketidakidealan penerapan norma dan aturan di dalam komunitas GTA V *roleplay*. Faktor terakhir yaitu pendidikan, dimana para pelaku yang memiliki latar belakang pendidikan terakhir SMA tidak mendapatkan pendidikan kesetaraan gender ketika mereka mengenyam pendidikan formal. Karena kurangnya pendidikan kesetaraan gender yang ditanamkan selama pemain GTA V *roleplay* menjalani masa sekolah maka pengetahuan mengenai seksisme dan bentuknya rendah, sehingga baik korban maupun pelaku tidak menyadari bahwa apa yang mereka lakukan adalah bentuk dari seksisme yang jika dinormalisasi akan berkembang menjadi patologi sosial.

Kedua, perilaku seksisme yang diterima oleh pemain perempuan diklasifikasikan menjadi dua bentuk berupa seksisme bermusuhan atau *hostile sexism* dan seksisme kebaikan atau *benevolent sexism*. Dalam sisi seksisme bermusuhan perempuan selalu diberikan stereotip negatif berupa anggapan bahwa perempuan adalah pihak lemah terlihat dari penolakan yang terjadi ketika pemain perempuan ingin memasuki suatu kelompok dan dinilai tidak kompeten karena pemain perempuan dinilai tidak dapat melakukan apa yang pemain laki – laki lakukan. Diskriminasi tidak dapat terhindarkan dalam interaksi antara pemain laki – laki dan perempuan, berupa perlakuan yang tidak adil dengan tidak memberikan kesempatan yang sama dan pengabaian ketika pemain perempuan tersebut menjadi pemimpin. Pemain perempuan seringkali dianggap sebagai ancaman dan penghalang bagi fungsi laki – laki sehingga muncul perasaan ketidaksukaan terhadap pemain perempuan yang bahkan tidak hanya dalam konteks game tetapi merambah kepada ranah kehidupan nyata seorang pemain perempuan tersebut. Bentuk terakhir *hostile sexism* yaitu berupa kekerasan baik pelecehan seksual secara verbal maupun fisik yang ditandai dengan perilaku *catcalling*, rayuan dan gerak tubuh yang mengarah kearah seksual, percobaan melakukan pemerkosaan, hingga memberikan hukuman yang bernuansa seksual. Seksisme baik sering dinilai hal yang normal, akan tetapi perilaku tersebut dapat memperlanggeng nilai seksisme yang

tertanam dalam diri suatu individu. Adapun bentuk seksisme berupa paternalisme yang menilai bahwa perempuan merupakan pihak yang harus dilindungi dan dibantu, terlihat dari pemberian hak istimewa kepada pemain perempuan ketika bermain game ini diikuti dengan perlakuan spesial ketika pemain laki – laki sedang melakukan pekerjaan bersama pemain perempuan sehingga dinilai hal ini membatasi kebebasan perempuan. Perempuan juga sering dinilai lebih kompeten dalam mengatur keuangan dan aset. Bentuk *benevolent sexism* yaitu pembeda jenis kelamin dimana perempuan dianggap hanya cocok untuk peran domestik dan tidak melibatkan fisik karena selalu berpikir secara emosional sedangkan laki – laki dinilai lebih berpikir secara rasional sehingga lebih cocok untuk peran publik dan kepemimpinan. Adapun bentuk terakhir dari seksisme baik yaitu heteroseksualitas dimana pemain perempuan hanya dianggap sebagai pelengkap laki – laki dalam aspek seksualitas. Pengklasifikasian seksisme menurut seksisme ambivalen dapat memperlanggeng serta memperkuat pandangan terhadap seksisme.

Ketiga, perilaku seksisme yang dilakukan oleh pemain laki – laki sering ditandai dengan pelabelan negatif terhadap pemain perempuan yang membentuk simbol – simbol yang kemudian mempengaruhi cara pemain perempuan memandang diri mereka sendiri dan berperilaku. Ketika pemain perempuan dapat mengelola emosinya dengan baik, perilaku seksisme yang diterimanya dapat berkembang menjadi rasa percaya diri dan dukungan positif dari orang – orang sekitarnya. Akan lebih banyak dampak negatif yang dirasakan oleh pemain perempuan ketika menerima perilaku seksisme berupa munculnya rasa kurang percaya diri dalam melakukan aktivitas sehari – hari atau mengambil keputusan, seperti hal sederhana melaporkan pelaku terkadang pemain perempuan merasa tidak percaya diri menyuarakan aspirasinya karena karena sering mendapatkan pengabaian. Keterhambatan dalam segi pekerjaan IC dan OOC yang dirasakan pemain perempuan menjadi salah satu dampak perilaku seksisme yang dilakukan oleh pemain laki – laki. Ketakutan berupa hilangnya rasa hormat, sulit percaya, dan ketakutan menjadi salah satu dari

dampak yang dikategorikan tidak sangat berpengaruh. Akan tetapi ketika perilaku seksisme tersebut sudah dinilai parah, dampak yang dirasakan oleh pemain perempuan juga setara dengan keparahan bentuk perilakunya. Pemain perempuan sering merasakan dampak dari segi fisik maupun psikis berupa tangan yang gemetar, sesak, kecemasan, tidak mau makan, hingga *victim blaming* yang memiliki efek jangka panjang terhadap kehidupan sosial. Pemain perempuan cenderung melihat dirinya sendiri dan lingkungannya secara berbeda setelah mengalami perilaku seksisme.

Keempat, instrumen pemecahan masalah sosial dapat dilihat dari perspektif patologi sosial. Hal tersebut dilakukan dengan proses resosialisasi pada individu dan kelompok yang dianggap mengidap penyakit sosial, dalam konteks penelitian ini yaitu perilaku seksisme. Solusi dari penanganan fenomena perilaku seksisme yang diterima pemain perempuan dilakukan melalui upaya preventif dan represif. Bentuk pertama yaitu dengan memberikan pendampingan serta peka terhadap perilaku seksisme yang diterima oleh orang disekitar kita, terkadang korban tidak berani untuk melaporkan diskriminasi dan kekerasan yang mereka alami kepada admin. Sebagai pemain perempuan diharuskan berani untuk melaporkan agar pelaku mendapatkan sanksi yang sepatutnya dan tercipta ranah yang nyaman serta aman bagi perempuan. Solusi preventif dapat pengurus *server* GTA V roleplay lakukan dengan membuat sosialisasi dan pembaharuan peraturan yang lebih rinci tentang bagaimana bentuk seksisme yang dianggap melanggar. Proses penyaringan secara usia dan pendidikan juga dilakukan oleh pengurus *server* sebagai usaha preventif dalam menghadapi perilaku seksisme yang dapat menimpa pemain perempuan. Solusi berupa resosialisasi dilakukan dalam bentuk laporan dan hukuman kepada pelaku seksisme serta upaya preventif dengan cara melakukan penyaringan dari segi usia bagi pemain GTA V roleplay.

5.2 Implikasi

Setelah melakukan penelitian mengenai seksisme pada pemain perempuan yang bermain game online Grand Theft Auto V Roleplay dan menghasilkan kesimpulan maka lahirlah beberapa implikasi. Peneliti sendiri mengharapkan penelitian ini digunakan sebagai media dalam pengembangan potensi diri. Melalui penelitian ini, timbul kesadaran bahwa tindakan seksisme bukanlah bahan guyonan karena hal tersebut dapat berkembang menjadi patologi sosial. Penelitian ini menunjukkan bahwa faktor, bentuk, dan dampak seksisme yang telah ditemukan menunjukkan ciri – ciri patologi sosial. Temuan ini dapat digunakan untuk memperluas teori mengenai masalah sosial dan patologi sosial yang sudah ada di dunia nyata maupun lingkup digital. Berdasarkan hasil penelitian ini, pihak berwenang dapat mengadakan sosialisasi terkait seksisme dan bahayanya. Penelitian ini juga dapat menjadi bentuk kajian dan pembelajaran bagi pembelajaran IPS baik di tingkat sekolah maupun perguruan tinggi, demi menumbuhkan pembelajaran yang berpikir kritis dan peka dengan masalah – masalah yang dianggap remeh oleh khalayak.

5.3 Rekomendasi

Ditinjau berdasarkan temuan dan proses penelitian yang diperkuat dengan uraian kesimpulan, oleh karena itu dapat disampaikan sejumlah rekomendasi bagi beberapa pihak seperti sebagai berikut:

1) Bagi pemain GTA V roleplay

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti berharap pemain GTA V roleplay senantiasa untuk mengurangi penggunaan bahasa yang diskriminatif dan provokatif dalam interaksi yang dilakukannya baik di dalam game maupun ranah OOC, membangun komunitas game online yang suportif dan inklusif serta aman dan ramah bagi berbagai kalangan baik pemain laki = laki maupun perempuan.

2) Bagi pihak manajemen *server* GTA V roleplay

Bagi pihak manajemen *server* GTA V roleplay, tindakan seksisme seharusnya menjadi permasalahan yang dikaji dan ditanggapi dengan baik. Seksisme dinilai sebagai bentuk masalah sosial yang jika dibiarkan terus menerus terjadi akan menjadi contoh dan pengaruh buruk bagi pemain lainnya, fenomena tersebut dapat merugikan pihak manajemen ketika korban melakukan perpindahan *server*. Sehingga diharapkan pihak manajemen *server* GTA V roleplay membuat peraturan dengan lebih rinci terkait seksisme, disertai proses konseling yang dilakukan oleh admin yang memiliki gender sama dengan korban agar laporan sesuai dengan keadaan sebenarnya.

3) Bagi guru IPS

Peneliti berharap agar penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai bahan ajar dalam meningkatkan pembelajaran yang menjunjung tinggi kesetaraan gender. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai dorongan untuk guru dalam membentuk pembelajaran IPS yang bermakna dengan pendekatan berbasis fenomena – fenomena yang terjadi disekitar siswa sehingga tercipta siswa yang mampu berpikir kritis dalam menciptakan kenyamanan serta keamanan lingkungann masyarakat nyata dan digital.

4) Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini sangat jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengerucutkan dan memperdalam permasalahan yang terjadi mengenai seksisme serta analisis patologinya. Karena perilaku seksisme ini semakin lama dibiarkan terjadi dan dinormalisasi akan terlihat seperti fenomena yang sangat biasa di permukaan tetapi ternyata di dalamnya sangat mengandung hal – hal di luar perkiraan terjadi pada pemain perempuan dalam ranah game online GTA V roleplay.