

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan judul “Performativitas Gender *Female Gamers* (Studi Fenomenologi Pada Pemain Perempuan Wild Rift)”, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengalaman perempuan dalam bermain Wild Rift dimulai dari motif mereka bermain Wild Rift diawali dengan *because motive* dimana perempuan telah memiliki pengalaman dalam bermain *game* semenjak dahulu. Setelah bermain Wild Rift, mereka memiliki tujuan yang ingin dicapai atau *in order to motivate* yaitu untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam bermain Wild Rift serta untuk meresignifikasi atau mengkonstruksi ulang stereotipe negatif dan diskriminasi yang kerap terjadi kepada perempuan di dunia *game online*.
2. Performativitas gender dari *female gamers* dimulai dari mereka menentukan *nickname* yang akan digunakannya selama bermain Wild Rift. *Nickname* akan menjadi identitas yang akan membuat perempuan dikenal di dalam *game online*. Mereka membuktikan kapabilitas seorang perempuan dalam bermain Wild Rift dengan memainkan posisi inti di dalam *game online* meskipun kerap mendapati orang-orang meremehkan mereka. Mereka menempati posisi inti serta meraih *rank* yang tinggi sehingga anggapan bahwa perempuan tidak memiliki kapabilitas dalam bermain *game online* itu tidak benar. Semua itu

dilakukan oleh perempuan untuk menunjukkan bahwa stereotipe negatif dan diskriminasi yang kerap menimpa mereka bukanlah sesuatu yang pantas untuk dilakukan karena perempuan pun dapat bermain *game online* dengan baik layaknya yang dilakukan oleh laki-laki. Dedikasi dan kerja keras dari perempuan untuk membuktikan dirinya pantas merupakan bentuk performativitas gender yang dilakukan oleh perempuan. *Game online* bukan lagi sebuah aktivitas yang terkesan maskulin, tetapi merupakan aktivitas yang dapat dilakukan oleh setiap orang tanpa adanya permasalahan gender.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti ingin memberikan saran:

1. Bagi akademis, penelitian mengenai Performativitas Gender *Female Gamers* (Studi Deskriptif Pada Pemain Perempuan Wild Rift) ini merupakan bentuk penerimaan diantara kemungkinan penerimaan lain di mata khalayak. Trend bermain *game online* semakin berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat menjadi bahan dan acuan serta pembandingan terhadap penelitian lain yang memiliki kesamaan tema.
2. Pemain *game online* hendaknya memberikan kesempatan yang sama kepada setiap pemain tanpa adanya diskriminasi dan stereotipe negatif terhadap gender tertentu.