

## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil dan pembahasan yang telah peneliti jabarkan sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal yang dapat dilihat sebagai berikut:

1. Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya, *female gamers* merasa masyarakat sosial masih memandang perempuan yang bermain gim hanya menghabiskan waktu dan seakan tidak sesuai dengan kodrat perempuan. Dalam permainan gim, stereotip yang terjadi seperti menganggap perempuan hanya sebagai pemuas nafsu, dan masih dianggap sebagai orang yang tidak kompeten untuk memainkan gim. Hal ini terlihat dari perlakuan yang mereka terima seperti memberi kata-kata yang mengarah kepada *sexual harassment*. Selain itu ada kata-kata yang seakan merendahkan kedudukan perempuan, seperti menyatakan bahwa *female gamers* seorang *sugar baby* dengan alasan karena dia bisa mendapatkan karakter bagus dalam gim. Dari stereotip dan perlakuan yang didapat oleh *female gamers*, masih terdapat perlakuan yang tidak setara dengan pemain gim yang berbeda gender. Dari situlah yang mengakibatkan posisi perempuan disudutkan dan tidak berdaya dalam ekosistem *E-Sport*.
2. Untuk proses komunikasi yang dilakukan *female gamers* terhadap stereotip yang mereka terima, peneliti menggunakan Teori Interaksi Simbolik untuk melihat proses komunikasi terkhusus kepada komunikasi interpersonal. Pikiran (*mind*)

terlihat dari *female gamers* menunjukkan sikap yang aktif dalam menghadapi stereotip dan ekspektasi negatif terhadap mereka dalam industri gaming. Upaya ini dilakukan sebagai bagian dari proses berpikir yang melibatkan pertimbangan terhadap berbagai alternatif dan kemungkinan solusi untuk menanggapi stereotip yang melekat pada mereka. Diri (*self*) dilihat dari perjuangan *female gamers* dalam mengatasi stereotip tidak hanya terfokus pada pembuktian eksistensi mereka di industri *E-sport*, tetapi juga melibatkan upaya untuk meningkatkan keterampilan dan pencapaian mereka dalam bermain gim. Masyarakat (*society*) sendiri, meskipun terdapat pandangan positif dari mereka yang mengakui kemajuan teknologi dan industri *E-sport*, namun masih terdapat pula stereotip negatif yang berasal dari kalangan yang belum sepenuhnya memahami perkembangan industri gaming.

## 5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan kesimpulan yang sudah dijabarkan, maka peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada ekosistem *E-sport* untuk lebih memerhatikan para perempuan dalam industrinya. Seperti memberikan ruang bagi perempuan untuk bisa bertanding di setiap turnamen dan tidak hanya sekedar sebagai *brand ambassador*. Hal ini agar mengubah dan membentuk stereotip yang terjadi di masyarakat.
2. Untuk masyarakat umum agar lebih peduli terhadap stereotip yang berkembang pada *female gamers*. Sebab hal ini bisa sebagai faktor dalam menciptakan ekosistem *E-sport* yang adil gender.

3. Dalam penelitian ini dibatasi pada stereotip dan proses komunikasi pada *female gamers*. Diharapkan agar untuk peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian terkait perempuan, kelompok marjinal, maupun terhadap gender. Dan juga bisa mengeksplorasi berbagai konsep dan teori terkait diskriminasi terhadap gender.
4. Untuk komunitas gim, agar bisa menciptakan budaya dalam gim yang suportif kepada orang yang berbeda gender. Budaya di sini seperti membentuk kondisi, keadaan, dan norma yang bisa diterima oleh lingkungan yang ada didalam gim.

