

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Peneliti memperoleh kesimpulan bahwa objektifikasi terhadap para *brand ambassador* Bigetron Esports terjadi dari kedua sisi yaitu dari posisi subjek dan juga posisi pembaca. Para *brand ambassador* selalu menjadi objek pada semua konten yang diteliti. Objektifikasi yang terjadi memenuhi enam dari sepuluh bentuk objektifikasi menurut Nussbaum dan Langton, di antaranya yaitu *Instrumentality*, *Denial of Autonomy*, *Ownership*, *Denial of Subjectivity*, *Reduction to Appearance*, dan *Silencing*. Semua konten terlihat selalu membahas penampilan dari para *brand ambassador*. Baik itu dari Bigetron Esports, maupun audiensnya. Bigetron Esports sering menggunakan kata-kata yang membahas penampilan luar dari *brand ambassador* yang didukung dengan penggunaan emoji. Pemilihan foto dari para *brand ambassador* juga terkesan hanya untuk “penyegar mata” bagi audiens. Audiens yang berkomentar ikut membahas mengenai penampilan para *brand ambassador* ini. Kata-kata yang membahas penampilan para *brand ambassador* serta kata-kata mengarah seperti kepemilikan sering terlihat dalam kolom komentar konten-konten Bigetron Esports ini. Komentar serta narasi yang ada menunjukkan bahwa laki-laki merupakan pembaca dominan dari konten-konten yang ini. Para *brand ambassador* yang diperlihatkan dan dikomentari oleh banyak laki-laki membuktikan bahwa para *brand ambassador* hanyalah sebuah objek pasif yang hanya untuk dilihat dan dinilai, sedangkan laki-laki adalah subjek yang secara aktif bisa menilai dan mengatur bagaimana penampilan dari para *brand ambassador*. Serta, Bigetron Esports terkesan memilih *brand ambassador*-nya hanya dari

perempuan yang berpenampilan menarik, berkulit putih, dan berbadan langsing, yang lalu menggunakannya untuk meraih lebih banyak popularitas dengan “menjual” penampilan dari para *brand ambassador* ini dalam setiap konten-konten yang berisi para *brand ambassador*.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai objektifikasi perempuan kepada *brand ambassador* Bigetron Esports, maka peneliti ingin menyarankan beberapa hal dalam kehidupan sehari-hari bahkan penelitian selanjutnya seperti berikut:

1. *Esports* sebagai sistem sosial yang didominasi laki-laki seharusnya memberi ruang yang nyaman dan aman bagi perempuan. Hal ini dapat diperoleh melalui menyadari bahwa laki-laki mendominasi industri *esports* ini terlebih dahulu. Hal ini karena hierarki dimana siapa yang mendominasi dan siapa yang didominasi merupakan akar masalah dari objektifikasi. Sehingga laki-laki tidak menyalahgunakan kuasanya ini untuk mendiskriminasi bahkan melecehkan perempuan.
2. Bigetron Esports sebagai organisasi besar perlu lebih bijak dan berhati-hati dalam membangun wacana dalam sebuah konten. Hal ini karena komunikasi bersifat *irreversible*, yang mana segala pesan yang telah disampaikan tidak dapat ditarik kembali. Sehingga Bigetron Esports seharusnya lebih menyadari kuasanya terhadap para *brand ambassador*-nya ini untuk tidak menyalahgunakannya. Terlebih beberapa *brand ambassador* masih tergolong di bawah umur.

3. Penelitian ini diharapkan dapat membuat pembaca lebih menyadari apa itu objektifikasi serta bahayanya. Objektifikasi merupakan hal yang bermasalah secara moral jika disalahgunakan. Oleh karena itu, peneliti berharap pembaca untuk lebih bijak dalam bermedia sosial, serta dalam berkehidupan sehari-hari.
4. Penelitian ini juga diharapkan dapat membuka diskusi lebih luas mengenai gender serta isu-isu yang ada di media dan budaya. Hal-hal lainnya seperti komodifikasi, pelecehan seksual, diskriminasi, *male gaze*, *beauty privilege*, *beauty myth*, serta pergeseran makna sangat diharapkan dapat menjadi topik penelitian-penelitian selanjutnya.

