

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Riot Games melalui Kampanye Pride menunjukkan dukungan terhadap komunitas LGBTQ+ dengan penggunaan simbol seperti bendera pelangi dan skin bertema Pride. Namun, dukungan ini bersifat simbolik dan performatif, lebih menonjolkan aspek visual daripada komitmen substansial terhadap perubahan sosial atau kebijakan internal. Praktik tersebut mencerminkan bentuk rainbow capitalism, yang ditandai oleh eksploitasi simbol LGBTQ+ untuk kepentingan komersial, pembatasan partisipasi melalui konten transaksional, serta minimnya representasi mendalam dalam narasi inti game.
2. Kampanye Pride oleh Riot Games merepresentasikan strategi pemasaran berbasis rainbow capitalism. Meski membawa isu inklusivitas dan memperkuat citra perusahaan sebagai pendukung LGBTQ+, kampanye ini lebih menonjolkan motif komersial melalui peluncuran item bertema Pride. Ketimpangan antara klaim sosial dan praktik bisnis menunjukkan bahwa dukungan Riot Games masih bersifat simbolik, tanpa komitmen nyata terhadap perubahan struktural atau sosial.

5.2 Saran

1. *Riot Games* perlu mengintegrasikan representasi *LGBTQ+* secara mendalam dalam narasi dan desain karakter dalam *game*, tidak hanya

sebatas visual simbolik atau konten kosmetik, agar inklusivitas terasa lebih otentik dan bermakna.

2. Komunitas pemain dan publik perlu bersikap kritis terhadap upaya-upaya *performative activism* dalam industri *game* serta menuntut transparansi dan akuntabilitas dari perusahaan, termasuk dalam hal pemilihan mitra bisnis dan penggunaan dana kampanye sosial.
3. Penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk mengeksplorasi lebih dalam dampak dari komodifikasi identitas dalam *game*, termasuk persepsi pemain terhadap representasi *LGBTQ+* serta pengaruhnya terhadap budaya bermain dan relasi sosial di ruang digital.
4. Pemerintah dan lembaga pengatur diharapkan menyusun regulasi yang mewajibkan perusahaan *game* untuk melaporkan kebijakan ESG, khususnya terkait inklusivitas dan HAM, agar praktik bisnis perusahaan tidak bertentangan dengan nilai-nilai sosial yang mereka kampanyekan.
5. Komunitas *LGBTQ+* dan aktivis digital didorong untuk mengembangkan gerakan alternatif yang lebih mandiri, seperti platform gaming *queer* yang berbasis komunitas, guna memastikan representasi yang lebih adil dan tidak dikendalikan oleh kepentingan korporasi.