

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Melalui keterlibatan langsung peneliti dalam komunitas game dan wawancara mendalam dengan empat informan perempuan, ditemukan bahwa identitas gender bukanlah sesuatu yang statis atau bisa diabaikan dalam interaksi daring. Perempuan harus melakukan negosiasi identitas secara terus-menerus dalam setiap aspek interaksi, mulai dari pemilihan nama pengguna, partisipasi dalam voice chat, hingga keterlibatan dalam diskusi komunitas. Strategi-strategi yang mereka gunakan seperti menyembunyikan identitas, bersikap diam, atau membentuk komunitas tertutup bukanlah bentuk kepasrahan, tetapi cara bertahan dan merespons struktur kekuasaan yang selama ini mendiskriminasi dan merendahkan eksistensi mereka. Dalam hal ini, teori performatif gender Butler membantu menjelaskan bagaimana tindakan-tindakan tersebut menjadi bagian dari performa sosial yang melawan ekspektasi dan konstruksi gender dominan.

Lebih lanjut, penelitian ini mengungkap bahwa kekerasan yang dialami perempuan dalam game tidak hanya bersifat verbal, tetapi juga simbolik dan sistemik. Pelecehan, pengucilan, dan stereotip terhadap perempuan bukanlah peristiwa insidental, melainkan bagian dari budaya komunitas game yang telah lama membiarkan kekerasan terjadi tanpa intervensi berarti. Kowert menekankan bahwa toxic behavior dalam game merupakan bagian dari ekosistem digital yang mendukung maskulinitas hegemonik dan menormalisasi kekerasan sebagai bagian

dari dinamika permainan. Temuan dalam penelitian ini membuktikan bahwa komunitas game onlinemeski secara teknis inklusif masih menyimpan struktur eksklusif yang secara aktif atau pasif menghambat keterlibatan perempuan secara setara.

Dalam kerangka etnografi virtual, ruang digital seperti Discord, matchmaking Valorant, dan forum komunitas lainnya bukan hanya tempat teknis untuk berinteraksi, tetapi merupakan arena sosial tempat berlangsungnya konstruksi dan negosiasi makna. Hine menyatakan bahwa internet tidak bisa dipisahkan dari konteks sosial, dan oleh karena itu, pemahaman terhadap pengalaman digital harus dilakukan melalui pendekatan yang menempatkan makna sebagai sesuatu yang dibentuk secara kultural dan situasional. Pengalaman perempuan dalam game, sebagaimana tergambar dalam narasi informan, menunjukkan bahwa ruang digital merefleksikan bahkan memperkuat ketimpangan yang juga terjadi di ruang sosial lainnya.

Penelitian ini juga menegaskan bahwa perempuan dalam game online bukanlah korban pasif. Mereka melakukan berbagai bentuk perlawanan, menciptakan ruang-ruang aman, dan membangun komunitas alternatif sebagai respons terhadap ruang publik yang tidak ramah. Upaya tersebut tidak hanya penting secara sosial, tetapi juga menunjukkan bahwa ruang digital memiliki potensi transformatif jika diakses dan dikelola secara adil. Dalam pengamatan dan refleksi peneliti, game bukan lagi sekadar hiburan, tetapi arena kontestasi simbolik yang menentukan siapa yang boleh hadir, siapa yang boleh bicara, dan siapa yang layak dianggap kompeten.

## 5.2 Keterbatasan Penelitian

Sebagai sebuah studi kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual, penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diakui secara jujur. Salah satu keterbatasan utama adalah jumlah narasumber yang terbatas, yaitu hanya empat orang. Meskipun data yang dihasilkan dari wawancara bersifat mendalam dan informatif, jumlah ini belum dapat mewakili secara utuh keragaman pengalaman perempuan dalam komunitas game yang luas. Setiap komunitas memiliki konteks, budaya, dan dinamika yang bisa jadi berbeda satu sama lain, sehingga hasil penelitian ini harus dibaca dalam konteksnya sebagai studi eksploratif, bukan sebagai generalisasi universal.

Keterbatasan lain terletak pada fokus yang hanya diarahkan pada satu jenis game, yaitu *Valorant*. Game ini dipilih karena karakteristiknya sebagai game kompetitif dengan komunitas yang aktif, namun tidak menutup kemungkinan bahwa game lain memiliki dinamika yang lebih beragam. Penelitian lanjutan bisa memperluas objek kajian ke dalam genre yang berbeda atau platform yang berbeda, seperti game mobile, MMORPG, atau game berbasis komunitas kreatif yang lebih longgar dalam struktur kompetisinya.

Dari sisi posisi peneliti, sebagai seorang laki-laki, terdapat keterbatasan dalam menghayati pengalaman emosional dan simbolik yang dialami narasumber perempuan. Peneliti berupaya menjaga reflektivitas dan sensitivitas gender dalam setiap tahapan penelitian, namun harus diakui bahwa batas afektif antara memahami dan mengalami tidak sepenuhnya bisa dijangkau. Keterbatasan ini menjadi catatan penting agar tidak terjadi klaim yang melampaui ruang pengalaman peneliti itu sendiri.

Selain itu, karena menggunakan metode etnografi virtual, penelitian ini sangat bergantung pada interaksi digital yang berlangsung secara daring. Sementara ruang digital memberikan banyak akses dan kemudahan, ia juga memiliki keterbatasan dalam menangkap ekspresi non-verbal, dinamika emosional yang lebih dalam, dan konteks offline yang mungkin turut membentuk perilaku daring para narasumber. Dalam banyak hal, pengalaman digital tidak bisa dipisahkan dari kondisi sosial dan psikologis yang dibentuk oleh dunia nyata.

Terakhir, karena penelitian ini dilakukan dalam rentang waktu yang terbatas, maka dinamika komunitas yang bersifat jangka panjang, seperti perubahan norma komunitas atau evolusi platform game, belum dapat diobservasi secara menyeluruh. Ini menjadi ruang yang terbuka untuk penelitian lanjutan yang bersifat longitudinal atau berbasis komunitas partisipatoris.

### **5.3 Saran**

Berdasarkan temuan dan keterbatasan yang telah dijelaskan, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan untuk pengembangan riset selanjutnya, bagi komunitas game, pengembang, serta institusi pendidikan. Bagi penelitian akademik di masa mendatang, disarankan agar pendekatan etnografi virtual tetap digunakan, namun dengan perluasan populasi dan keragaman komunitas. Penggunaan metode autoetnografi juga bisa menjadi alternatif penting, terutama bagi peneliti yang juga bagian dari komunitas gamer perempuan. Dengan demikian, dimensi afektif dan representasi pengalaman dapat lebih dalam terjaga.

Di sisi lain, pengembang game perlu menaruh perhatian lebih pada bagaimana ruang interaksi dalam game didesain. Fitur voice chat, sistem pelaporan,

dan mekanisme moderasi perlu didesain ulang dengan perspektif keberagaman dan keamanan digital. Tidak cukup hanya menciptakan karakter perempuan yang kuat secara visual, tetapi perlu memastikan bahwa ruang interaksi sosial di sekitar karakter tersebut juga bebas dari pelecehan dan diskriminasi. Tanggung jawab pengembang bukan hanya menciptakan game yang menarik, tetapi juga komunitas yang aman.

Komunitas game sendiri perlu mulai membangun budaya digital yang lebih inklusif. Edukasi tentang etika bermain, penggunaan bahasa yang menghormati, serta pembentukan komunitas mikro yang suportif adalah langkah awal yang bisa dimulai dari pemain itu sendiri. Budaya game selama ini terlalu lama dirajut dalam narasi kompetisi dan dominasi, hingga melupakan nilai solidaritas dan keberagaman. Dengan terbukanya ruang diskusi dan keberanian untuk bersikap kritis terhadap norma komunitas yang eksklusif, perubahan dapat terjadi dari bawah.

Bagi institusi pendidikan dan bidang kajian media, sudah saatnya game dipahami bukan hanya sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai media budaya yang membentuk cara berpikir dan berinteraksi generasi muda. Kurikulum literasi digital perlu memasukkan dimensi etika, gender, dan keadilan sosial dalam komunikasi daring, agar mahasiswa dan pelajar tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga agen sosial yang mampu membentuk ruang digital yang lebih adil dan manusiawi.

Akhirnya, penelitian ini berangkat dari keyakinan bahwa dunia digital termasuk game online bukanlah ruang bebas nilai. Ia adalah cermin dari

ketimpangan sosial yang telah lama ada, tetapi sekaligus juga menawarkan kemungkinan perlawanan dan perubahan. Suara-suara perempuan dalam game, yang selama ini dibungkam oleh noise dan ejekan, layak untuk didengar sebagai narasi utama dalam perubahan budaya digital ke depan.