

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diungkap dan diuraikan, pemaknaan pengalaman perempuan terhadap *game online* dilatarbelakangi oleh pandangan yang beragam, hal ini karena memiliki keterkaitan terhadap peristiwa-peristiwa yang dialami masing-masing subjek penelitian dalam hubungan romantisnya. Subjek penelitian ke-1 memaknai *game online* sebagai bentuk dukungannya kepada pasangan, bahwa perempuan sepatutnya tidak lagi mempermasalahkan perbedaan hobi pada pasangan dan hal ini bertujuan untuk menghindari konflik dalam hubungan.

Subjek penelitian ke-2 memaknai *game online* sebagai wadah mempererat hubungan karena seringkali hubungan romantisnya dipisahkan oleh jarak maupun waktu, *game online* kemudian dianggap sebagai *game dating* yang subjek maknai sebagai suatu bentuk kebersamaan dengan pasangannya. Kemudian, subjek penelitian ke-3 memaknai *game online* sebagai solusi untuk memperbaiki hubungannya yang merenggang karena kurangnya *intimacy* dan waktu kebersamaan dalam hubungan.

Faktor pendorong ketiga subjek penelitian sebagai seorang perempuan untuk akhirnya mengunduh dan menyukai *game online* yang sama dengan pasangannya adalah tidak lain sebagai wadah pemenuhan waktu yang dihabiskan bersama. Selain itu, *gameplay* dan karakter yang ada di dalam *game online* juga mampu menarik perhatian para subjek penelitian untuk kemudian terdorong mengunduh aplikasi *game* tersebut karena menurut mereka karakter yang ada di dalam *game* tersebut bersifat umum dan bisa dimainkan semua gender karena sifatnya yang dinamis. Kemudian, keputusan ketiga subjek penelitian untuk beralih menjadi seorang *gamers* perempuan, dapat dikatakan bukan berdasarkan *self motivation* atau secara sukarela untuk berkecimpung di dalam dunia *gaming*, namun karena ingin mempertahankan hubungannya dengan pasangan.

Berdasarkan teori keseimbangan, hubungan antarpribadi memiliki suatu “daya tarik” yang dapat digunakan untuk menjelaskan keterkaitan antara kesukaan, persetujuan, dan juga keseimbangan di dalam hubungan. Apabila suatu hubungan memiliki salah satu sisi negatif di antara ketiga aspek tersebut, maka hubungan tersebut akan cenderung berada dalam kondisi tidak seimbang (*imbalance*), sehingga kondisi ini akan mendorong dan memotivasi pihak yang ingin mempertahankan hubungan untuk mengubah sifat dalam hubungannya agar lebih seimbang (*balance*). Oleh karena itu, dalam fenomena ini, ketiga subjek penelitian memutuskan untuk bermain *game online*, di mana ketika bermain, mereka senantiasa menggunakan peran pendukung agar dapat membantu pasangannya melakukan penyerangan dan lebih fleksibel karena tidak perlu selalu sigap secara mental ataupun terlalu intens dalam memikirkan strategi permainan.

Kemudian, mengenai apa saja hal yang dialami *gamers* perempuan dalam pengalamannya mempertahankan hubungan romantisnya, jika dilihat berdasarkan pengalaman ketiga subjek penelitian terhadap fenomena penghargaan dalam hubungan romantisnya meliputi pelayanan, pendampingan, teman bicara, dukungan, perhatian, penghiburan, kasih sayang, dan penyelesaian masalah. Sedangkan pengorbanan yang dirasakan adalah pertengkaran, kecemasan, kurangnya waktu kebersamaan, keegoisan pasangan, keterpurukan, sakit hati, diabaikan, stress, materi, kemalasan, kecemburuan, kehilangan kebebasan untuk bergerak, dan upaya penyesuaian diri dengan kebiasaan pasangan. Maka, ketiga subjek penelitian memperoleh hubungan yang *loss* atau merugikan.

Melalui teori pertukaran sosial, umumnya manusia mempertahankan hubungan yang mendatangkan profit dan menghindari *loss*. Namun, tidak bagi ketiga subjek yang ingin tetap mempertahankan hubungannya meskipun berada di ambang kehancuran (*deterioration*). Adapun aspek-aspek deskriptif yang berkaitan dengan aspek sumber daya yang dipertukarkan, subjek penelitian pertama mendapatkan *status* dan *services*, sedangkan subjek perlu mengorbankan *love*, *goods*, *money*, *information*, dan *services*. Subjek penelitian kedua mendapatkan *goods*, *services*, dan *love*, namun perlu mengorbankan *love*, *goods*, *money*, *status*,

dan *services*. Subjek penelitian ketiga hanya mendapatkan *love*, namun perlu mempertukarkan *goods, love, money, status, dan services*. Ketiganya sama-sama memutuskan untuk mengubah hobinya menjadi *gamers* perempuan yang kemudian mempertukarkan *services* dan *love* hanya untuk mendapatkan status.

Berkaitan dengan keterpaksaan, ketiga subjek penelitian merasa adanya sedikit penyesalan, bahkan ada yang tidak menyesal, namun hal ini dirasa kontradiktif dengan *gesture* nonverbal yang ditampilkan, misalnya melalui mimik wajah, *gesture* tubuh, intonasi, dan juga arah mata. Melalui hal tersebut, ketiga subjek penelitian merasa bahwa tindakan rasionalisasi yang sebenarnya membuat mereka tertekan terkait keputusan tersebut adalah suatu bentuk *self defense mechanism*, di mana sikap ini cukup adaptif terkait penyesuaian secara spontan untuk melindungi diri dari rasa terluka dan merupakan suatu bentuk pertahanan diri.

Lebih jauh, perspektif gender dalam hubungan antar pribadi pada fenomena ini terlihat bahwa adanya tingkat feminitas yang cenderung ekstrem, atau biasa disebut *hyperfemininity*, yaitu di mana perempuan merasa yakin bahwa hubungannya dengan laki-laki atau pasangannya adalah suatu hal yang penting dan utama dalam hidupnya. Sehingga, mereka cenderung tidak keberatan apabila mengorbankan hal-hal dalam dirinya untuk dapat tetap bertahan dan memberikan kebahagiaan untuk laki-laki yang menurut mereka adalah sosok penting dalam hidupnya.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Penelitian ini masih terbatas pada pemaknaan terkait pengalaman perempuan yang memutuskan bermain *game online* untuk mempertahankan hubungan romantisnya dengan pasangan, namun permasalahan mengenai peran gender dalam hubungan antar pribadi dan hubungannya dengan *game online* sebagai media baru dalam berinteraksi masih sangat terbatas untuk diteliti. Oleh karena itu, hal tersebut dapat dikembangkan secara lebih dalam dengan mengakomodasi fenomena seperti ini untuk penelitian selanjutnya.

5.2.2 Saran Praktis

Berdasarkan penelitian ini, perempuan sepatutnya perlu memperbaiki *interpersonal relationship* dan bentuk serta wujud komunikasi yang dilakukan di dalam hubungan romantis dengan pasangannya untuk mendapatkan solusi yang sama-sama tepat, menguntungkan untuk kedua belah pihak, dan mampu menjadi solusi pemecahan permasalahan bersama yang dialami di dalam hubungan.

