

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Pada masa kini esports bukanlah hal asing apalagi pada kalangan remaja hingga remaja dewasa, gamer yang memiliki potensi bisa lebih mengasah kemampuannya di esports dengan cara berpartisipasi pada turnamen yang bersifat kompetitif. Bahkan tidak sedikit perempuan gamer maupun non gamer yang memasuki ranah esports, dengan meningkatnya perempuan pada ranah esports kini sudah banyak penyelenggara event turnamen membuat turnamen khusus perempuan dengan tujuan mengangkat derajat para player esports perempuan. Seperti yang diketahui, stigma player esports perempuan tidak dapat bersain dengan player esports laki-laki sangat melekat pada komunitas esports dikarenakan stigma bahwa video game merupakan game laki-laki dan tidak cocok dimainkan oleh perempuan.

Oleh karena itu penulis merancang media informasi digital berupa website yang memungkinkan dapat mewadahi banyak informasi serta biodata player esports perempuan secara lengkap dan terstruktur dengan tujuan mengangkat derajat player esports perempuan agar lebih dilirik. Penulis juga membuat media sekunder lainnya guna membantu proses promosi website lebih luas dan mempermudah audiens mengakses ke website yang telah dirancang. Pada proses perancangan ini penulis memiliki *big idea* “Semangat Perempuan Kuat di Era Esports” yang berdasarkan kalimat tersebut juga diimplementasikan dalam perancangan media agar penyampaian pesan dan informasi dapat tersampaikan oleh target audiens.

#### 5.2 Saran

Penulis melakukan proses perancangan Tugas Akhir, banyak hal yang dapat dilakukan secara maksimal guna mendapatkan hasil terbaik. Penulis menyampaikan saran dalam perancangan yang membahas topik esports diperlukan verifikasi data yang valid dan sumber yang terpercaya agar dalam proses membuat

konten tekstual menghasilkan informasi yang paling *up to date*, dikarenakan esports secara *general* terus berkembang seiring pertukaran pemain, tim, turnamen, serta game yang sedang *hype*. Penyebaran informasi khususnya woman esports dapat mendukung kepedulian dan kesadaran mengenai stigma yang beredar di masyarakat. Pada sebuah penelitian, keterlibatan narasumber sebagai ahli atau berpengalaman pada bidangnya juga diperlukan agar sebagai perancang kita mendapatkan sudut pandang yang beragam untuk dijadikan sebuah solusi yang efektif.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA