

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan, penelitian ini menemukan pemaknaan pemain Genshin Impact mengenai seksualisasi karakter laki-laki di dalam gim Genshin Impact adalah untuk menyalurkan fantasi mereka terhadap karakter gim yang mereka sukai. Ditambah, saat ini *developer* gim sudah mulai memerhatikan audiens perempuan mereka dengan memberikan desain karakter laki-laki lebih variatif sehingga bukan hanya menarik pemain laki-laki, tetapi juga pemain perempuan. Namun, karena media sudah lama membingkai perempuan sebagai objek seksual, persepsi yang timbul baik pada audiens perempuan maupun audiens laki-laki ketika memandang suatu objek seksual keduanya masih menggunakan pandangan melalui kaca mata media, yaitu tatapan laki-laki. Oleh karena itu, ketika perempuan dan laki-laki melakukan seksualisasi yang ditunjukkan untuk karakter laki-laki tetap menggunakan istilah-istilah yang lekat pada diri mereka seperti kata ‘menyusui’ atau ‘hamil’.

Temuan baru dalam penelitian ini adalah terjadi standar ganda karena ada perbedaan respon ketika karakter perempuan diseksualisasi terkadang lebih banyak menuai kontra dibandingkan karakter laki-laki. Seksualisasi terhadap desain karakter tidak berarti mencerminkan moral pelaku di dunia nyata, namun tetap tidak menutup kemungkinan bahwa ada beberapa oknum yang tidak bisa membedakan karakter fiksi dan dunia nyata sehingga mereka melewati batas dengan melakukan pelecehan seksual terhadap orang lain.

Penelitian ini telah menemukan jawaban dari pertanyaan penelitian dan dapat disimpulkan bahwa pemaknaan pemain Genshin Impact terhadap suatu karakter bisa dipengaruhi oleh komunitas yang terbentuk dari banyak individu untuk saling berbagi ketertarikan serta kesukaan yang sama dengan mereka. Komunitas gim Genshin Impact juga memiliki keberagaman, termasuk keberagaman orientasi seksual sehingga bisa memengaruhi pemain Genshin Impact dalam memaknai desain suatu karakter laki-laki dari gim

Genshin Impact dalam konteks seksual sehingga masih butuh penelitian lebih lanjut dengan membandingkan berbagai komunitas-komunitas kecil di dalam pemain gim Genshin Impact. Di sisi lain, *framing* media hiburan selama ini berperan besar pada masyarakat dalam memaknai suatu objek secara seksual sehingga gender pemain Genshin Impact juga berhubungan dan memengaruhi pemaknaan seksual mereka ketika melihat karakter laki-laki atau perempuan.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian, terdapat saran akademis dan saran praktis yang diharapkan dapat diimplementasikan pada penelitian selanjutnya atau diimplementasikan dalam kehidupan bagi masyarakat umum serta pemain gim Genshin Impact dan gim lainnya. Berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan:

5.2.1 Saran Akademis

Jika ingin meneliti lebih lanjut terkait pemaknaan pemain Genshin Impact dan seksualisasi karakter gim, saran akademis yang bisa diberikan adalah penelitian lebih lanjut terkait seksualisasi karakter gim dengan tubuh anak-anak. Disarankan karena fenomena dan kasus tersebut masih sedikit berkaitan dengan penelitian ini, hanya saja objek seksualisasinya berbeda. Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa karakter dengan tubuh anak-anak juga terkadang diseksualisasi oleh pemain atau penggemar. Di lain sisi, penelitian selanjutnya juga dapat mengulik lebih lanjut kasus-kasus yang berkaitan dengan tatapan laki-laki, tatapan perempuan, dan jenis tatapan lainnya dalam gim lain selain Genshin Impact atau media hiburan lain.

5.2.2 Saran Praktis

Setelah mengetahui bagaimana pemaknaan pemain Genshin Impact dalam seksualisasi karakter laki-laki dalam Genshin Impact, hasil penelitian menunjukkan untuk penggemar dan pemain gim Genshin Impact dan sejenisnya untuk lebih memerhatikan platform yang digunakan untuk berbagi konten eksplisit karena di publik tidak semua orang menikmati konten

seksualisasi, di sisi lain masih ada platform yang lebih tertutup untuk berbagi konten eksplisit untuk seksualisasi karakter. Ada pun saran praktis lainnya, seksualisasi karakter seharusnya cukup berhenti di dalam dan ditunjukkan untuk karakter gim sehingga disarankan untuk tidak melewati batasan seperti melakukan seksualisasi terhadap orang di dunia nyata seperti *cosplayer*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA