

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Perkembangan pesat *game* online seperti Valorant telah membuka ruang bagi berbagai jenis orang untuk saling berinteraksi dengan luas, namun hal ini juga menunjukkan kasus seksisme verbal terhadap *gamers* wanita, terutama melalui fitur *voice chat real-time*. Lingkungan permainan yang masih dipengaruhi budaya patriarki dan stigma bahwa *gaming* adalah aktivitas maskulin membuat wanita lebih rentan mendapat komentar diskriminatif. Hal ini menyebabkan sebagian *gamers* wanita memilih diam, menghindari interaksi, atau bahkan berhenti bermain, yang mengakibatkan berkurangnya partisipasi mereka dalam komunitas digital dan menegaskan ketidaksetaraan gender yang ada di ruang *gaming*.

*Website* interaktif *storytelling* yang dirancang dinilai berhasil menghadirkan pengalaman edukatif bagi pengguna, khususnya bagi target audiens utamanya yakni *gamers* wanita Valorant. Media ini memungkinkan pengguna memasuki pikiran karakter utama untuk mengalami dan mempelajari tentang seksisme secara linear, dan menjawab kuis kecil untuk mengukur pemahaman pengguna terhadap seksisme. Hasil *Beta Test* menunjukkan bahwa pengguna dapat menempatkan diri dalam situasi karakter, memahami bentuk-bentuk seksisme, serta merasakan dampaknya secara emosional dan memvalidasi pengalaman mereka. Temuan ini menegaskan bahwa penyampaian cerita dengan *storytelling* dan media interaktif saling mendukung tujuan *website* untuk mengedukasi pengguna.

Pemilihan elemen visual, warna, tipografi, dan *layout* pada media interaktif ini mendukung kenyamanan membaca sekaligus memfokuskan perhatian pengguna, dengan warna *cool* yang memberikan efek tenang, tipografi yang jelas, dan hierarki *layout* yang memudahkan pengguna untuk membaca informasi dengan runtut. Interaktivitas seperti *click*, *drag*, *scroll*, dan opsi pilihan kuis membuat pengguna merasa lebih terlibat dan lebih fokus dalam mencerna informasi,

sementara monolog internal karakter menimbulkan empati dan pengalaman emosional. Konten cerita berbasis pengalaman nyata *gamers* wanita Valorant memungkinkan isu seksisme disampaikan secara realistis dengan beberapa bahasa diperhalus untuk kenyamanan pengguna. Hasil *Beta Test* menegaskan bahwa pacing cerita cukup untuk mencerna informasi, pilihan karakter memberikan pengalaman personal, dan quiz meningkatkan pemahaman pengguna.

Simbol bunga lotus dalam *website* digunakan sebagai metafora visual untuk merepresentasikan pertumbuhan karakter utama setelah mengalami seksisme dalam Valorant. Walau sudah dipahami sebagai simbol pertumbuhan, namun perlu penekanan lebih lanjut agar maknanya dapat ditangkap oleh audiens. Perancangan media sekunder berdasarkan AISAS dilakukan dengan menggunakan gaya visual yang konsisten dengan perancangan utama agar memperkuat identitas media utama dan dapat mengarahkan audiens ke media utama. Dengan demikian, *website* interaktif ini efektif dalam mengedukasi pengguna mengenai bentuk-bentuk seksisme, dampaknya, serta langkah pencegahan dan langkah mengatasinya.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan *website* interaktif dalam tugas akhir ini, penulis menuliskan sejumlah saran yang dapat menjadi acuan bagi pihak lain yang ingin meneliti hal-hal yang berkaitan dengan seksisme verbal dalam Valorant. Saran disusun menjadi dua kategori, yakni saran teoritis untuk dosen atau peneliti, dan saran praktis untuk universitas. Harapannya, penelitian dan media serupa dapat dikembangkan menjadi lebih efektif dan relevan sesuai isu yang akan diangkat.

### 1. Dosen/ Peneliti

Berdasarkan perancangan tugas akhir ini, penulis menyarankan agar dosen atau peneliti yang tertarik pada topik serupa dapat mempertimbangkan pendekatan media interaktif berbasis *storytelling* untuk meneliti isu sosial, seperti seksisme verbal dalam *game*. Riset awal yang mendalam terkait pengalaman target audiens dan ahli melalui wawancara atau FGD untuk mendapatkan data yang lengkap. Topik lanjutan dapat mengeksplorasi isu

seksisme pada platform *game* lain seperti Overwatch atau CSGO atau bentuk seksisme lainnya selain seksisme verbal.

## 2. Universitas

Untuk pihak universitas, penulis menyarankan agar dukungan terhadap penelitian semakin diperkuat, seperti dalam hal pemberian waktu tambahan dan pemberian *check point* yang sama antar tiap dosen agar semua mahasiswa dapat menyelesaikan tugas akhir sesuai *deadline* dan adil.

### 5.3 Batasan Masalah (*Limitations*)

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengambil topik serupa. Data lapangan yang dikumpulkan masih terbatas pada komunitas Valorant Indonesia Community (VIC) dan jumlah pemain esports asal Indonesia, sehingga hasil temuan mungkin belum sepenuhnya mewakili pengalaman semua *gamers* wanita di Indonesia. Selain itu, *prototype* media interaktif baru dikembangkan hingga tahap *Chapter 3* dari total 5 *Chapter* perancangan, sehingga beberapa fitur belum bisa dilakukan. Keterbatasan ini dapat memengaruhi temuan dan pemahaman tentang efektivitas media dalam menyampaikan informasi mengenai seksisme verbal. Maka, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas jangkauan partisipan penelitian, menyempurnakan *prototype* hingga selesai, dan melakukan uji *Beta Test* dengan lebih detail agar data pendukung lebih kuat dan mendukung perancangan lebih lanjut.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A