

## **BAB V**

### **Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi**

#### **5.1 Simpulan**

Dalam mode penerimaan khalayak pemain akan menyatukan kesamaan dalam berbagai aspek yang telah dikembangkakan oleh peneliti yaitu makna konotatif pemain, makna denotatif pemain dan evaluasi pemain. Model Michelle dilakukan berdasarkan kebutuhan pemain yang telah memandang proses bagaimana pemain perempuan akan memahami dan mengkonstruksi makna dari segala aspek yang telah dibedakan antara mode penerimaan transparan sebagaimana kehidupan pemain sejajar dengan kehidupan di dalam gim. Lalu, mode referensi yang dimana pemain akan memahami isi konten dengan pengalamannya dalam kehidupan sehari – hari. Setelah itu pemain perempuan akan termediasi oleh bentuk estetika dari gim Mobile Legends. Terakhir, pemain perempuan melakukan mode diskursif yang mana mode ini menjelaskan dua aspek yaitu bagaimana pemain perempuan memahami berdasarkan keterlibatan, motivasi dan identifikasi isi konten gim dan pemahaman pemain akan kesepakatan, penerimaan dan oposisi

##### **5.1.1 Makna Denotatif**

Dalam penerimaan khalayak pemain perempuan dalam komunitas CMD terhadap gim Mobile Legends dapat disimpulkan bahwa ketika pemain memahami isi konten dalam gim, mereka menjelaskan adanya kesesuaian antara kehidupan gim dan kehidupan sehari – hari seperti konten bentuk kerjasama, pemilihan karakter, dan penyusunan strategi. Bentuk kerjasama yang terjadi pada pemain menghadirkan beberapa asumsi bahwa pemain perempuan dikatakan kooperatif dalam kehidupannya. Lalu, pemain perempuan dapat merasakan keadaan di dalam gim ketika memilih karakter. Baginya, karakter dalam gim Mobile Legends adalah representasi diri mereka dalam kehidupan nyata. Setelah itu, pemain perempuan merasa penyusunan strategi dalam Mobile Legends sesuai dengan kehidupan sehari – hari karena penyusunan strategi adalah bentuk keseharian yang biasa dilakukan dalam lingkungannya.

Pemain perempuan dalam komunitas CMD, dapat memahami isi konten yang ada dalam gim dengan disandingkan dalam realitas. Namun, pada saat – saat tertentu pemain merasa adanya tindakan untuk tidak terlalu mempercayai sebuah konten yang dipahaminya sebagaimana dijelaskan bahwa pemain perempuan sejujurnya tidak mengerti cara bermain Mobile Legends dikala pemain perempuan baru pertama kali mengetahui gim Mobile Legends. Untuk itu, khalayak pemain perempuan melakukan antisipasi dengan meminta bantuan pada teman terdekatnya agar mengerti dan mengetahui cara bermain gim Mobile Legends, dan memainkan gim secara terus menerus.

Khalayak pemain perempuan dalam komunitas CMD telah memahami isi gim dengan ideologinya yang di kontruksi kedalam realitas mereka sebagai pemain perempuan. Dalam kasusnya, pemain perempuan telah mengetahui lebih dalam bagaimana bentuk kekerasan yang terjadi, karakter perempuan dengan bentuk seksisme di dalam gim. Mereka dapat menerima secara terang – terangan terkait bentuk kekerasan yang dalam gim, karena bentuk kekerasan merupakan cara pemain perempuan meluapkan emosi mereka di dalam gim dan terlbih lagi, dengan adanya bentuk kekerasan membuat pemain perempuan menjadi agresif untuk memicu adrenalin. Selain itu, karakter perempuan dengan sifat seksisme dalam gim diterima oleh pemain perempuan karena karakter dalam gim merupakan perwakilan suatu keadaan fisik pada dunia realitas. Namun, dengan adanya konten seksisme ini pemain perempuan merasa khawatir adanya pandangan negatif dari pemain pria.

Khalayak pemain perempuan dalam komunitas CMD terhadap gim Mobile Legends telah berinteraksi dengan gim dan membuat sebuah perbandingan antara kehidupan nyata dan kehidupan gim berdasarkan pengalaman keseharian mereka. Memahami isi konten yang ada disamping dunia realitas membuat pemain semakin dapat memaknai isi konten yang ada. Pengalaman pribadi pemain perempuan untuk mengetahui gim mobile Legends dengan diperkenalkan gim tersebut melalui teman dekat akibat adanya aktivitas bersama teman.lalu, pengalaman pribadi pemain perempuan

juga menjelaskan bahwa ketika dirinya bermain timbul sifat agresif dalam dirinya di dalam dunia gim. Sifat agresif dalam diri pemain muncul ketika mereka dipandang sebelah mata oleh pemain pria. Setelah pengalaman pribadi, pemain akan memahami konten dengan pengalaman hidup terdekatnya yang dimana pemain mampu membuat perbandingan antara dirinya dan kehidupan yang berdampingan seperti realitas sosial mereka. Faktor yang membuat pemain perempuan memainkan gim Mobile Legends adalah dengan anggapan gim Mobile Legends sebagai bentuk hiburan menghilangkan rasa jenuh mereka. Lalu, pemain perempuan juga menganggap gim Mobile Legends sebagai sarana persaingan dengan teman – teman terdekatnya. Setelah itu pemain perempuan akan memahami konten dengan pengalaman tambahan mereka berdasarkan realitas sosial. Khalayak pemain perempuan jika bermain Mobile Legends menghadirkan kenyamanan ketika bermain dengan lingkungannya. Dapat diketahui bahwa pemain juga tidak senang jika harus bermain dengan sendiri tanpa hadirnya teman.

Pada mode ini, khalayak pemain perempuan telah mengkonstruksi isi konten dalam gim berdasarkan estetika yang ada dengan tujuan mengetahui estetika pemain perempuan yang disandingkan dengan estetika gim. Gim Mobile Legends dapat membantu pemain untuk mengetahui warna yang pemain sukai dalam tampilannya dan pemain juga dapat berinteraksi dengan bahasa yang mudah digunakan ketika bermain. Ketika pemain perempuan memilih karakter, mereka menganggap apa yang dilihat olehnya adalah bagian dari dirinya. Selain itu, pemain perempuan merasa konten yang ada dalam gim Mobile Legends dianggap penting karena sebagai sarana hiburan, konten dalam gim terdapat unsur yang mendidik dan tidak mendidik.

### **5.1.2 Makna Konotatif**

Dalam dimensi analisis ini, khalayak perempuan telah mengidentifikasi konten dengan mengetahui motivasinya ketika bermain gim Mobile Legends serta mengetahui implikasinya yang disandingkan dengan logika pemain perempuan. Pemain perempuan merasa dirinya ketika bermain dengan pemain pria, adanya kekhawatiran yang membuat pemain dipandang

sebelah mata. Selain itu, pemain perempuan merasa dirinya tidak terlalu cocok jika harus berteman dengan pemain yang dikategorikan usia anak – anak. Karena menurutnya, mereka akan lebih sulit untuk memenangkan permainan. Lalu, pemain perempuan menghadirkan motivasinya ketika bermain dengan cara bersaing dengan lingkungan sekitar, dan melatih diri agar mahir dalam bermain sehingga dengan mahirnya pemain dalam permainan membuat interaksi dengan orang lain semakin mudah. Setelah itu, pemain perempuan melibatkan dirinya ketika sedang bermain dengan tujuan menerima bentuk kerjasama dari pemain lain. Adapun yang disesalkan oleh pemain perempuan adalah ketika pemain merasa terindimitasi oleh pemain pria.

### **5.1.3 Evaluasi**

Pada mode ini, khalayak pemain perempuan merespon dengan asumsi mereka setelah mereka menganalisis isi konten dengan berbagai macam posisi diantaranya kesepakatan pemain dengan konten gim, kesepakatan pemain terhadap gim dengan batas – batas tertentu, dan penolakan pemain terhadap gim yang membuat pemain tidak menyukai gim Mobile Legends. Pemain perempuan sepakat untuk memainkan gim karena menurutnya gim Mobile Legends dapat dimainkan untuk siapa saja tidak melihat gender ataupun usia pemain. Lalu pemain perempuan juga sepakat jika gim dalam Mobile Legends sesuai dengan kehidupan sehari – hari. Lalu, pemain perempuan disaat – saat tertentu tidak menyukai sebuah konten ketika dirinya merasa adanya ketidakcocokan bermain dengan orang lain dan diintimidasi oleh pemain lain. Sama halnya dengan oposisi mereka. Mereka tidak menyukai gim Mobile Legends ketika dirinya dipandang sebelah mata oleh pemain pria.

## **5.2 Implikasi**

### **5.2.1 Implikasi Akademis**

Berdasarkan pembahasan dan temuan dalam penelitian ini, pemain perempuan telah mengkontruksi bagaimana penerimaan perempuan berdasarkan lima aspek yaitu, mode transparan, mode referensi, mode mediasi, mode diskusif analisis dan mode diskusif posisi. Penerimaan

khalayak tersebut dapat menyumbangkan manfaat wacana serta kerangka teoritis bagi kajian komunikasi mengenai penerimaan pemain perempuan dalam memahami gim Mobile Legends.

### **5.2.2 Implikasi Praktis**

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan refleksi penerimaan pemain perempuan. Lalu, dalam penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan bagaimana perempuan ketika bermain gim dengan bentuk kekerasan dan seksisme dapat diterimanya dengan batasan – batasan tertentu.

## **5.3 Rekomendasi Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti akan menyampaikan rekomendasi terbaik untuk berbagai pihak, yaitu pihak komunitas, pemain perempuan yang memainkan gim Mobile Legends, dan rekomendasi untuk peneliti dan akademisi.

### **5.3.1 Rekomendasi Untuk Komunitas CMD**

Dari hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut.

1. Menambah pemahaman terkait isi gim Mobile Legends dan dibicarakan dengan seksama dalam suatu forum agar dapat memberikan rasa nyaman dalam bermain.
2. Melakukan pengkajian secara berkala terkait pemahaman para pemain ketika sedang melakukan permainan dengan seksama.

### **5.3.2 Rekomendasi untuk Pemain Perempuan**

1. Menanamkan rasa kepekaan terhadap konten yang harus diterima dan tidak diterima oleh pemain ketika bermain gim Mobile Legends.
2. Tidak mudah terpengaruh dengan pemain lain yang mengintimidasi pemain perempuan
3. Memilih dan memilah bagian konten yang mendidik dan tidak mendidik bagi pemain perempuan.

### **5.3.3 Rekomendasi untuk Akademisi**

1. Melakukan penelitian dalam fokus penerimaan khalayak dengan jenis gim yang berbeda dan subjek penelitian yang beda.
2. Dapat memperdalam topik penelitian berdasarkan penerimaan khalayak dari Michelle.