

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerimaan *gamers* mengenai fitur LGBT pada *game* Coral Island dengan menggunakan metode *reception analysis*. Pemaknaan ini dilakukan oleh 4 informan yang merupakan *gamers* dan suka bermain *game* bergenre RPG. Pembahasan mengenai fitur LGBT ini peneliti bagi menjadi tiga fitur utama yaitu, kelaziman fitur opsi gender mix dan kustomisasi, kelaziman fitur bendera pelangi, dan kelaziman fitur menikah tanpa memperdulikan gender. Setelah melihat fitur dan menyampaikan pendapatnya, jawaban dari informan akan dibagi menjadi tiga kategori menurut Morley yaitu *dominant*, *negotiated*, dan *oppositional*.

Pada pembahasan pertama mengenai fitur opsi gender mix dan kustomisasi pada *game* Coral Island. Pada fitur ini, tiga informan berada pada posisi *oppositional* yang artinya mereka tidak menerima fitur tersebut sebagai kelaziman, ada dari mereka mengatakan fitur tersebut tidak sesuai dengan apa yang sering mereka pernah mainkan dan menurut mereka gender itu secara umum hanya ada dua. Satu informan berada pada posisi *negotiated* yang artinya ia menerima bahwa fitur tersebut merupakan kelaziman karena selama itu hanya di *game* berbeda ketika di dunia nyata itu merupakan bukan hal yang lazim. Pembahasan fitur kedua mengenai fitur bendera pelangi pada *game* Coral Island. Pada topik ini, dua informan berada pada posisi *dominant* yang berarti mereka menerima bahwa fitur bendera ini merupakan kelaziman karena menurut mereka ini hanya sebagai hiasan

saja di dalam *game* dan dilihat dari pengalaman mereka bermain *game* yang memiliki fitur bendera pelangi juga. Satu informan berada di posisi *negotiated* yang berarti dia menerima tapi dengan adanya pendapat tambahan yaitu selama benderanya hanya satu itu menurutnya lazim, tapi ketika banyak atau lebih dari itu itu sudah terlihat tidak lazim. Satu informan lagi berada pada posisi penerimaan *oppositional* yang di mana dia tidak menerima bahwa fitur bendera pelangi ini merupakan kelaziman atau dengan kata lain fitur ini tidak lazim karena menurutnya bendera pelangi itu sudah pasti merupakan lambang LGBT dan tidak pantas karena sudah banyak yang membuatnya sebagai bentuk dukungan LGBT.

Pada pembahasan fitur yang terakhir mengenai fitur menikah tanpa memperdulikan gender pada *game* Coral Island. Pada topik ini, tiga informan berada pada posisi *oppositional* yang artinya mereka tidak menerima jika fitur ini merupakan kelaziman yang berarti mereka melihat fitur ini tidak lazim karena menurut mereka pernikahan sesama jenis itu sesuatu yang sudah tidak normal karena menurut mereka pernikahan itu hanya untuk dua jenis kelamin yang berbeda saja. Satu informan berada pada posisi *dominant* yang berarti dia menerima fitur ini sesuatu yang lazim karena ini hanya ada di dalam *game* yang merupakan tambahan cerita dan sebagai hiburan saja.

Secara keseluruhan, informan berada posisi *oppositional* yang artinya para informan tidak menerima fitur LGBT di *game* Coral Island sebagai bentuk kelaziman. Meskipun demikian, adanya beberapa posisi *negotiated* dan *dominant* dari beberapa jawaban informan yang menjadi hal cukup menarik karena mereka menganggap fitur di *game* ini sebagai sesuatu yang lazim. Sebagai tambahan,

mayoritas informan tidak setuju dengan adanya LGBT dalam *game* karena bisa ditiru oleh anak-anak yang di mana menurut mereka anak-anak cenderung untuk meniru apa yang baru aja mereka lihat karena rasa penasaran mereka yang tinggi. Dari keseluruhan jawaban informan memang terpengaruh dari *field of experience* dan *frame of reference* mereka sehingga mereka bisa mengartikannya sesuai dengan pendapat sendiri.

V.2. Saran

V.2.1 Saran Akademis

Guna melakukan penelitian yang berbeda mengenai *game*, dapat dilakukan melalui metode akademis yakni selain dengan menggunakan metode *reception analysis*, penelitian mengenai fitur LGBT dalam *game* Coral Island ini juga dapat dikaji dengan menggunakan metode semiotika. Nantinya peneliti bisa mengkaji lebih dalam lagi mengenai arti simbol LGBT yang terdapat pada fitur *game* Coral Island. Harapannya selain mengetahui penerimaan khalayak, peneliti bisa melihat makna eksplisit maupun implisit dari pesan yang ada pada fitur.

V.2.2. Saran Praktis

Peneliti berharap agar melalui penelitian ini khalayak dapat semakin tanggap mengenai fenomena LGBT yang ada di dunia *game* agar mengetahui tujuan dari *game* tersebut. Banyak *game* yang memasukkan unsur LGBT di dalamnya sehingga membuat setiap *gamers* bisa mengetahui simbol dari *game* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Alyusi, S. D. (2016). *MEDIA SOSIAL: INTERAKSI, IDENTITAS DAN MODAL SOSIAL* (Pertama). Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Baran, S. J., & Davis, D. K. (2010). *Teori Komunikasi Massa* (Edisi 5). Jakarta: Salemba Humanika.
- Belge, K., & Bieschke, M. (2011). *Queer: The Ultimate LGBT Guide for Teens*. San Fransisco: Zest Books.
- Bostan, B. (2022). Games and Narrative: Theory and Practice. In *Cine forum* (1st ed., Vol. 26). Switzerland: Springer.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-030-81538-7>
- Campbell, J., & Charilli, T. (2013). *Queer Media Images*. United Kingdom: Lexington Books.
- Harrison, B. F., & Michelson, M. R. (2017). *LISTEN, WE NEED TO TALK HOW TO CHANGE ATTITUDES ABOUT LGBT RIGHTS*. New York: Oxford University Press.
- Hegarty, P. (2018). *A Recent History of Lesbian and Gay Psychology: From Homophobia to LGBT*. Abingdon & New York: Routledge.
- Hodent, C. (2020). *The Psychology of Video Games*. New York: Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781003045670>
- Johnston, T. R. (2016). *AFFIRMATION, CARE ETHICS, AND LGBT IDENTITY*. New York: Springer. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-59304-7>
- Karpouzis, K., & Yannakakis, G. N. (2016). *Emotion in Games*. Switzerland: Springer. Retrieved from <http://www.springer.com/series/13199>
- Lewis, M. K., & Marshall, I. (2012). LGBT Psychology Research Perspectives and People of African Descent. In *LGBT Psychology*. New York: Springer.
<https://doi.org/10.1007/978-1-4614-0565-8>
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa Mcquail* (Edisi 6). Jakarta: Salemba Humanika.
- Mezey, N. J. (2015). *LGBT Families*. Los Angeles: SAGE Publications.
- Murtiningsih, S. (2020). *FILSAFAT PENDIDIKAN VIDEO GAMES: Kajian tentang Struktur Realitas dan Hiperealitas Permainan Digital* (Edisi Pert; Nurhayati, Ed.). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Peterson, D., & Panfil, V. R. (2014). *Handbook of LGBT Communities, Crime, and Justice*. New York: Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-9188-0>
- Pujileksono, S. (2015). *METODE PENELITIAN KOMUNIKASI KUALITATIF*.

Malang: Intrans Publishing.

- Pullen, C., & Cooper, M. (2010). LGBT Identity and Online New Media. In *Routledge*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203855430>
- Simanjuntak, J., & Utama, B. S. (2020). *Menjadi Sesama Bagi LGBT: Mencegah, Memulihkan, Mendampingi* (Pertama; R. Ndraha, Ed.). Tangerang: Yayasan Pelikan.
- Sinyo. (2016). *Lo Gue Butuh Tau LGBT* (Edisi Pert). Jakarta: GEMA INSANI.
- Smith, M., & Jaffer, F. (2012). *Beyond the Queer Alphabet: Conversations on Gender, Sexuality & Intersectionality*. Independently Published.
- Spanos, A. (2021). *Games of History*. New York: Routledge.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi Kedu). Bandung: Alfabeta Bandung.
- Wardyga, B. J. (2019). *The Video Games Textbook*. London: Taylor & Francis. <https://doi.org/10.1201/9781351172363>

Jurnal:

- Afriandi, F., Charin, R. O. P., & Ariyadi, F. (2022). Kaum Pelangi: Konstruksi Identitas Lgbt Melalui Warna Pelangi. *Jurnal Trias Politika*, 6(2), 227–244. <https://doi.org/10.33373/jtp.v6i2.4514>
- Azwar, K., & Mailindawati. (2020). Dampak Esport Games Terhadap Tingkat Emosional Dan Prestasi Belajar Remaja Di Kota Lhokseumawe Provinsi Aceh Tahun 2020. *Jurnal Visipena*, 11(2), 255–265. <https://doi.org/10.46244/visipena.v11i2.1208>
- Dwita, D., & Sommaliagustina, D. (2018). Interpretasi Feminisme: Analisis Resepsi Khalayak Pekanbaru Tentang Film “Kartini.” *Jurnal PERSPEKTIF Komunikasi*, 2(2).
- Fathoni, A. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Fitur Instagram Stories dan Interface Design Instagram Terhadap Kepuasan Menggunakan Instagram Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Gunadarma. *Mediakom: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1), 206–218.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 4(3), 211–219.
- Hariani, F., Arbaini, W., & Putri, D. P. (2020). TINGKAT PENDIDIKAN ORANG TUA: Antar Motivasi Belajar dan Kebiasaan Bermain Game Online. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 71–90. <https://doi.org/10.30659/jpai.3.1.71-90>

- Irianto, A. B. P., Wisnu, A. M. P., Aprilli, D. I. P., Hermawan, H. R., & Immanuel, V. (2019). Game Online Dan Pengaruhnya Terhadap Komunikasi Dalam Keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta). *Jurnal Sebatik*, 23(2), 381–386. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.786>
- Kaban, R., Syahputra, F., & Fajrillah, F. (2021). Perancangan Game RPG (Role Playing Game) “Nusantara Darkness Rises.” *Journal of Information System Research (JOSH)*, 2(4), 235–246. <https://doi.org/10.47065/josh.v2i4.780>
- Manik, T. S., Riyanti, D., Murdiono, M., & Prasetyo, D. (2021). Eksistensi LGBT Di Indonesia dalam Kajian Perspektif HAM, Agama, dan Pancasila. *Jurnal Kewarganegaraan*, 18(2), 84. <https://doi.org/10.24114/jk.v18i2.23639>
- Marhaba, M., Cornelius, P., & Zakarias, J. (2021). Jarak Sosial Masyarakat Dengan Kelompok Lesbian Gay Biseksual Dan Trangender (LGBT) Desa Salilama Kecamatan Mananggu Kabupaten Boalemo Provinsi Gotontalo. *JURNAL ILMIAH SOCIETY*, 1(1), 1–13.
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Nurmala, A. H. (2013). Pengaruh Perkembangan Psikologi Anak Sd Terhadap Keberhasilan Kegiatan Belajar Mengajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Olsen, A. H. (2015). *The Evolution of eSports: An Analysis of its origin and a look at its prospective future growth as enhanced by Information Technology Management tools* (Coventry University). Coventry University. Retrieved from <http://arxiv.org/abs/1509.08795>
- Prasetya, M. R. A., & Wijaya, H. H. (2021). Esports Sebagai Kategori Olahraga Kompetitif Atau Sekedar Kegiatan Rekreasi Menurut Definisi Dan Regulasi Di Indonesia. *JOSEPHA Journal of Sport Science and Physical Education*, 2(2), 18–27.
- Prayogi, R., & Ratnaningsih, D. (2020). IKON, INDEKS, DAN SIMBOL DALAM CERPEN TIGA CERITA TENTANG LIDAH KARYA GUNTUR ALAM. *Jurnal Elsa*, 18(2), 20–27. Retrieved from <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Putri, R. R. (2016). PENERIMAAN GAY DALAM KELUARGA (Studi tentang Penerimaan Keluarga terhadap Anggota Keluarga yang Gay). *Journal Unair*, 04(2), 1–20.
- Ramadhanti, A., & Azeharie, S. S. (2020). Penerimaan LGBT oleh Tempat Ibadah. *Jurnal Koneksi*, 4(2), 301. <https://doi.org/10.24912/kn.v4i2.8146>
- Rusydi, M. (2019). Esoterisme Pemikiran Gender Nasaruddin Umar. *An-Nisa*, 12(2), 710–716. Retrieved from <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/annisa/article/view/670>

- Shaw, A., Lauteria, E. W., Yang, H., Persaud, C. J., & Cole, A. M. (2019). Counting queerness in games: Trends in LGBTQ digital game representation, 1985-2005. *International Journal of Communication*, *13*, 1544–1569.
- Siregar, E. P. (2019). Persepsi remaja terhadap LGBT (Lesbian, Gay, Biseksual, dan Transgender) di SMA Santa Lusia Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang Tahun 2018. *Jurnal Darma Agung Husada*, *5*(1), 69–76.
- Suherry, Mandala, E., Mustika, D., Bastiar, R., & Novalino, D. (2016). Lesbian, Gay, Biseksual, Dan Transgender (Lgbt) Dalam Perspektif Masyarakat Dan Agama. *Jurnal Aristo*, *4*(2), 89–99. <https://doi.org/10.24269/ars.v4i2.191>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, *01*(01), 28–38.
- Sussi, Munadi, R., Prasojoe, R. R., Fitriyanti, N., & Shihab, K. M. (2019). Pembuatan Game Online BoMClean sebagai Media Pembelajaran Kebersihan Lingkungan. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, *5*(1), 113. <https://doi.org/10.26418/jp.v5i1.29874>
- Wijaya, E., Anggraeni, R., & Apriani, L. R. (2016). Problem Pengesahan Bendera Aceh dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia (Pemetaan Permasalahan). *PADJADJARAN Jurnal Ilmu Hukum (Journal of Law)*, *3*(1), 154–172. <https://doi.org/10.22304/pjih.v3n1.a9>
- Yansyah, R., & Rahayu. (2018). Transgender (LGBT): Perspektif Ham Dan Agama Dalam Lingkup Hukum Di Indonesia. *Jurnal Law Reform*, *14*(1), 132–146.

Web:

- Rijkers, M. (2021). Norma Baru: Mx dan Gender Netral. Retrieved March 16, 2023, from DW website: <https://www.dw.com/id/xx-dan-netral-gender/a-56972303>
- Yap, M. (2021). 5 LGBTQ Pro Esports Players Breaking Through the Rainbow Glass Ceiling. Retrieved September 1, 2022, from INQUIRER.NET website: <https://esports.inquirer.net/25668/5-lgbtq-pro-esports-players-breaking-through-the-rainbow-glass-ceiling>