

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Penelitian ini dilatarbelakangi karena adanya pandangan bahwa game online merupakan aktivitas maskulin sehingga menimbulkan diskriminasi perempuan dalam game online. Berdasarkan observasi peneliti melihat bahwa di Indonesia terdapat banyak komunitas yang bergerak di bidang esports dan belakangan ini perekrutan gamer perempuan sedang marak dilakukan oleh komunitas-komunitas esports. Salah satu komunitas yang memiliki banyak anggota perempuan adalah OPI Esportainment. Alasan dipilihnya OPI Esportainment sebagai objek penelitian karena komunitas tersebut memiliki kontroversi yang menimbulkan pandangan bahwa mencemarkan citra esports.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada akun sosial media Tiktok OPI Esportainment dimana penulis ingin mengetahui komodifikasi perempuan yang terjadi dalam komunitas esports dan bagaimana OPI Esportainment memanfaatkan sosial media tiktok untuk mengenalkan esports. Hasil analisis konten pada akun sosial media Tiktok OPI Esportainment menunjukkan adanya komodifikasi perempuan yang ditunjukkan dengan mayoritas jumlah konten yang diisi oleh talent perempuan. Selain itu, konten yang di produksi oleh OPI Esportainment kurang menunjukkan identitasnya sebagai komunitas esports sehingga khalayak lebih mengenal OPI Esportainment dengan konten “goyang-goyang”.

Memanfaatkan trend konten pada sosial media tiktok merupakan bentuk komodifikasi konten yang dilakukan OPI Esportainment. Dilihat dari pandangan ekonomi politik OPI Esportainment berusaha memproduksi konten menarik perhatian khalayak dan sedang digemari oleh khalayak pada saat itu. Fokus menarik perhatian khalayak untuk kontennya seringkali membuat OPI Esportainment kurang memperhatikan aspek sosial yang ada sehingga hal tersebut mempengaruhi citra esports. Berdasarkan hasil penelitian, minimnya konten mengenai esports seperti kompetisi mobile game, pengenalan hero pada mobile game, penggunaan item pada hero dalam mobile game, dll sangat minim. Sebagian orang dan pegiat esports meragukan kemampuan OPI Esportainment dalam dunia esports yang

terlihat dari komentar dan interaksi yang terjadi antar pengguna sosial media tiktok yang melihat konten OPI Esportainment.

## **5.2. Saran**

Beberapa saran yang dapat disampaikan penulis berdasarkan hasil penelitian dan hasil observasi terkait komodifikasi perempuan di bidang esports yang terjadi pada akun sosial media Tiktok OPI Esportainment untuk pembaca sebagai berikut:

### **5.2.1. Saran Akademis**

Diharapkan metode Netnografi khususnya pada analisis media siber kedepannya dapat dikembangkan konsep analisisnya sehingga proses pengambilan data penelitian menjadi lebih efisien waktu serta dapat menyesuaikan dengan kebaruan media siber yang akan hadir, selain itu perlu adanya pengembangan pada empat analisis media siber pada sosial media yang berbentuk audio visual seperti Tiktok.

### **5.2.2. Saran Praktis**

1. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi para perusahaan maupun komunitas esports agar lebih bijak dalam mengelola konten sosial media
2. Peneliti menyadari betul adanya kekurangan dan keterbatasan dalam proses penelitian ini sehingga bagi peneliti selanjutnya yang tertarik terhadap kajian ilmu Netnografi pada sosial media Tiktok disarankan untuk memilih situs pengolahan data yang tepat agar hasil penelitian lebih detail dan akurat.