

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Pada bagian akhir skripsi ini, peneliti akan memaparkan hasil kesimpulan yang merupakan jawaban dari rumusan masalah pada bab satu. Sesuai dengan teori performatif gender, bahwa manusia menghasilkan identitas, termasuk gender melalui penampilan atau ekspresi diri, gender muncul hanya ketika diungkapkan atau dilakukan, tampilan atau ekspresi itulah yang disebut gender. Pada platform *live streaming game twitch* ini memungkinkan individu mengkreasikan siapa dia di dunia siber, pada penelitian ini khususnya adalah identitas gender. Untuk membongkar representasi apa yang ditampilkan *streamer* di *Twitch*, peneliti menggunakan semiotika Roland Barthes.

Peneliti menggunakan tiga subjek untuk diteliti yaitu tiga akun *streamer Twitch*; *SheeverGaming*, *PurgeGamers*, dan *febbydoto*. Hasilnya adalah *streamer* merepresentasikan identitas gendernya dengan pesan verbal maupun nonverbal. Femininitas direpresentasikan di *Twitch* dengan menampilkan pesan sebagai berikut: (1) Memberikan informasi personal di halaman utama dengan kata-kata yang menunjukkan kedekatan; (2) Menjaga hubungan dengan khalayak dengan pembicaraan yang personal dan bercerita secara detail dengan khalayaknya pada pembukaan dan penutupan konten *streaming*; (3) Responsif terhadap ide-ide khalayaknya dengan memberikan ruang supaya khalayak dapat ikut serta dalam berkomunikasi dengan *streamer*; (4) Sopan atau lembut dalam mengkritik sesama pemain game; (5) Menekankan nada-nada suara untuk menunjukkan ekspresi; (6) Pemilihan artefak-artefak berupa pemilihan warna baju, jenis baju, dominasi warna *layout* profil, dekorasi latar belakang dan karakter game yang disajikan yang menunjukkan femininitas.

Sedangkan maskulinitas direpresentasikan di *Twitch* dengan menampilkan pesan sebagai berikut: (1) Menuliskan diskripsi pada halaman profil dengan kata-kata yang menunjukkan menunjukkan kontrol, kekuasaan, dan memaksa; (2) Minimnya informasi pribadi yang dibicarakan dan minimnya respon kepada khalayak saat *streaming*; (3) Menggunakan komunikasi untuk menunjukkan ide, opini, strategi dan mendominasi pada saat bermain game; (4) Pemilihan artefak-artefak berupa pemilihan warna baju, *layout* halaman profil, dan karakter game ‘macho’ yang disajikan; (5) Kurangnya ekspresi dengan melihat gerakan kinesis pada tubuh dan penekanan nada suara.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil dari analisis dan kesimpulan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Peneliti menyadari bahwa metode dengan analisis semiotika sifatnya subjektif, maka disarankan jika ingin melakukan penelitian dengan topik yang sama, bisa menggunakan subjek penelitian dengan akun yang berbeda, *game* yang berbeda atau menggunakan platform *live streaming game* selain *Twitch* supaya hasil yang diperoleh dapat menambah referensi untuk dibandingkan. Kemudian subjek penelitian pada penelitian ini belum meliputi *chatroom*, komunikasi dari sudut khalayak dapat diteliti melalui *chatroom*.
2. Agar masyarakat dapat mengidentifikasi identitas gender dalam pesan-pesan yang disampaikan melalui ruang *online* dan sebagai edukasi untuk membedakan jenis gender yang ada.