

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari proses mengidentifikasi tanda visual dan verbal beserta makna konotasi ambiguitas gender pada desain karakter pemain Doctor dalam *game gacha* Arknights, penemuan tersebut dapat menjawab rumusan masalah pada penelitian ini sebagai kesimpulan. Menilik balik kepada pertanyaan dalam rumusan masalah penelitian, bagaimana ambiguitas gender pada desain karakter pemain Doctor dalam *game gacha* Arknights dengan pendekatan makna konotasi Roland Barthes? Pemaknaan konotasi pada ambiguitas gender karakter Doctor tersebut awalnya ditemukan pada denotasi desain karakter Doctor yang dibagi menjadi bagian kepala dan bagian tubuh. Desain karakter Doctor yang sengaja tertutup dan netral memungkinkan untuk melindungi tubuh Doctor namun juga memberikan makna implisit bahwa karakteristik fisik Doctor bergantung pada interpretasi pemain. Interpretasi tersebut ditemukan pada konstruksi ambiguitas gender pada Doctor oleh komunitas pemain *game gacha* Arknights.

Makna konotasi ambiguitas gender pada desain karakter Doctor yang dikonstruksi oleh komunitas pemain *game gacha* Arknights dengan membuat interpretasi masing-masing terhadap representasi fisik karakter Doctor yang mereka inginkan ketika berada dalam dunia permainan Arknights, yang kemudian dinamakan sebagai “Doctor Persona” atau disingkat “DocSona”. Hilangnya penanda seks sekunder pada desain karakter Doctor juga menghilangkan adanya batasan representasi fisik yang sudah ditentukan dari permainan itu sendiri. Hal ini pada akhirnya lebih alami dan memiliki dampak yang lebih besar daripada penggunaan karakter pemain dengan gender biner yang ditemukan di banyak *game*, karena hal ini dapat menciptakan representasi gender pemain secara setara, bukan hanya terlihat menarik eksklusif untuk pria atau wanita. Demikian pula, karakter pemain dengan ambiguitas gender juga memberikan fokus pada kebebasan memilih dalam hal gaya bermain dalam *game* berarti bahwa

game tersebut tidak terbatas pada pemain yang secara tradisional menyukai tema maskulin atau feminin, namun menghilangkan kesenjangan gender ini hampir seluruhnya dengan mengizinkan pemain untuk memainkan game tersebut dengan gaya apa pun yang mereka inginkan tanpa memandang gender siapapun.

Kemudian, terdapat konstruksi mitos bahwa ambiguitas gender pada karakter pemain dalam *video game* hanya terlihat jika karakter tersebut mempunyai ciri-ciri maskulin dan feminin secara bersamaan sehingga menjadi karakter androgini. Akan tetapi, sebuah identitas gender karakter dapat menjadi ambigu dengan tidak menampilkan karakteristik seks sekunder mereka sehingga tidak memperlihatkan karakteristik maskulin, feminin atau tidak keduanya sama sekali. Sebagai contoh, karakter Link pada waralaba *video game* *The Legend of Zelda* dan karakter Frisk pada *video game* *Undertale* memiliki desain karakter yang androgini sehingga menimbulkan ambiguitas yang disebabkan oleh dua sifat identitas gender biner, maskulin dan feminin, terlihat dalam satu desain yang sama. Meskipun sama-sama bersifat ambiguitas gender, Doctor sebagai karakter pemain tidak dapat disebut sebagai androgini karena karakteristik maskulin dan feminin tidak terlihat atau terhalangi oleh objek lainnya (tudung kepala, penutup muka, dan pakaian yang tertutup) sehingga tidak dapat ditarik kesimpulannya apakah Doctor dominan bersifat maskulin, feminin atau tidak keduanya sama sekali. Ambiguitas gender pada desain karakter pemain Doctor dalam *game gacha* *Arknights* disebabkan oleh kurangnya penanda identitas gender, dengan menghilangkan sebagian atau sepenuhnya penanda seks sekunder yang dimiliki oleh karakter Doctor. Dengan tidak memiliki penanda yang terlihat, ambiguitas tersebut nantinya menciptakan interpretasi yang terbuka dan makna yang baru untuk pemain.

B. Saran

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran berdasarkan dari kesimpulan penelitian untuk kemajuan penelitian semiotika dalam program studi Desain Komunikasi Visual

dengan karakter pemain video game sebagai fokus objek penelitian. Saran-saran tersebut sebagai berikut:

1. Penelitian ini masih terbatas dalam mengambil referensi objek sebagai perbandingan atau studi kasus. Untuk penelitian serupa selanjutnya diharapkan dapat mengambil referensi objek yang lebih luas dan variatif untuk memperkuat studi kasus dengan objek yang hendak diteliti.
2. Saat melakukan penelitian desain karakter pemain pada video game dengan pendekatan semiotika atau makna konotasi Roland Barthes, disarankan untuk menggunakan teori-teori yang berkaitan dengan desain karakter pemain dalam *video game* supaya mendapatkan hasil penelitian yang lebih mendasar dan komprehensif.
3. Untuk penelitian dengan topik serupa selanjutnya, hendaknya untuk menganalisa objek penelitian dengan ambiguitas gender serupa seperti karakter pemain Doctor dalam *game gacha* Arknights sehingga diperoleh informasi yang lebih variatif dan adanya pembaruan penelitian mengenai ambiguitas gender pada desain karakter pemain dalam *game gacha*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, M.B. (2018). *Bye, Bye, Birdo: Heroic Androgyny and Villainous Gender-Variance in Video Games*. In: Harper, T., Adams, M., Taylor, N. (eds) *Queerness in Play. Palgrave Games in Context*. Palgrave Macmillan, Chamden.
- Archer, J. and Lloyd, B. (2002). *Sex and Gender*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Björk, S., and Holopainen, J. (2005). *Patterns in Game Design*. Charles River Media, Hingham.
- Cade, R., and Gates, J. (2017). *Gamers and Video Game Culture: An Introduction for Counselors*. *The Family Journal*, 25(1), 70-75.
- Danang, Sunyoto. (2013). *Metodologi Penelitian Akuntansi*. Bandung: PT Refika Aditama Anggota Ikapi.
- de Beauvoir, Simone. (1976). *The Ethics of Ambiguity*. New York: Citadel Press Kensington Publishing Corp.
- Egri, L. (1960). *The Art of Dramatic Writing*. Simon & Schuster, New York.
- Epstein, Julia & Kristina Straub (eds). (1991). *Body Guards : The Cultural Politics of Gender Ambiguity*. Routledge, New York.
- Fathonah, Vipta Nuraini. (2020). *Pengembangan Kemandirian Anak Usia Dini Dalam Penerapan Kegiatan Practice Life Melalui Teknik Bernyanyi*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Frassanito, Paolo & Pettorini, Benedetta. (2008). *Pink and blue: The color of gender*. *Child's nervous system : ChNS : official journal of the International Society for Pediatric Neurosurgery*.
- Geraci, Robert M. and J L Geraci. (2013). *Virtual gender: How men and women use videogame bodies*. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*.
- Grannan, Cydney. 2021. *Has Pink Always Been a 'Girly' Color?*. Britannica.

- Isbister, Katherine. (2006). *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach*. San Francisco, CA: Morgan Kaufmann Publishers Inc.
- Järvinen, A. (2007). *Games without Frontiers, Theories and Methods for Game Studies and Design*. PhD Thesis, University of Tampere, Finland.
- Laila, Fatma. (2020). *Representasi Gender Pada Karakter Hero Game Online Mobile Legends (Analisis Isi Kualitatif pada Game Online Mobile Legends: Bang Bang)*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Lankoski, P. (2007). *Goals, Affects, and Empathy in Games*. In Philosophy of Computer Games Conference (Reggio Emilia, Italy Jan. 25–27, 2007).
- Lankoski, P., Ekman, I. & Heliö, S. (2007). *A Method for Designing Multifaceted Player Characters in Computer Games*. 装饰 (Art & Design). December, 72–75.
- Lexi, S. (2020). *The State of Mobile in 2020: How to Win on Mobile*. App Ai.
- Lindsey, Linda L. (2015). *Gender Roles: A Sociological Perspective*. Upper Saddle River, N.J.: Pearson Prentice Hall.
- McCusker, K., & Gunaydin, S. (2015). *Research using qualitative, quantitative or mixed methods and choice based on the research*. *Perfusion*, 30(7), 537–542.
- Moehnilabib, M., Mukhadis, A., Ibnu S., Suparno, Rofi'udin, A., Sukarnyana, I. W. (2003). *Dasar-dasar Metodologi Penelitian*. Malang: UM Press.
- Moleong, Lexy J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nieminen, M. (2017). *Psychology In Character Design: Creation of a Character Design Tool*. Thesis. South-Eastern Finland University of Applied Sciences.
- Ormston, R., Spencer, L., Barnard, M., & Snape, D.. (2014). *The foundations of qualitative research*. London: Sage.

- Paoletti, J. B. (2012). *Pink and Blue: Telling the Boys from the Girls in America*. Indiana University Press.
- Rabin, S. (2010). *A Brief History of Video Games. Introduction to Game Development*. Charles River Media Inc.
- Sabin, Samantha. (2018). *The Effects of Gender in Violent Video Games*. Thesis, Department of Psychology, Georgia State University.
- Shibuya, A., Teramoto, M., & Shoun, A. (2016). *In-game purchases and event features of mobile social games in Japan*. In S. A. Lee & A. Pulos (Eds.), *Transnational Contexts of Development History, Sociality, and Society of Play* (pp. 95-122). London, UK: Palgrave Macmillan.
- Stang, Sarah. (2019). *(Re-)Balancing the Triforce: Gender Representation and Androgynous Masculinity in the Legend of Zelda Series*. Human Technology. York University.
- Stoller, Robert J. (1968). *Sex And Gender : The Development Of Masculinity And Femininity*. London: Karnac Books.
- Storozhuk, S., & Goian, I. (2017). Gender Existence: Correlation between Equality and Identity. *Filosofia i Kosmologia*, 18, 208-218.
- Strauss, A. and Corbin, J. (2014). *Basics of Qualitative Research*. 3rd Edition, Sage, Thousand Oaks.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Toh, Weimin. (2023). *The Player Experience and Design Implications of Narrative Games*. Research Article. *International Journal of Human-Computer Interaction*.
- Tychsen, A., Hitchens, M., and Brolund, T. (2008). *Character play – The use of game characters in multi-player role-playing games across platform*. *ACM. Comput. Entertain.* 6, 2, Article 22 (July 2008).

Waggoner, Z. (2009). *My Avatar, My Self. Identity in Video Role-Playing Games*.
McFarland, Jefferson, N.C.

<https://kbbi.web.id/ambiguitas> (diakses pada 7 November 2023)

<https://www.theverge.com/2014/9/17/6251849/hyrule-warriors> (diakses pada 6 April 2024)

<https://hero.fandom.com/wiki/Frisk> (diakses pada 6 April 2024)

<https://apexlegends.fandom.com/wiki/Bloodhound> (diakses pada 26 Maret 2024)

<https://www.igdb.com/games/arknights> (diakses pada 7 April 2024)

<https://arknights.fandom.com/wiki/Story> (diakses pada 4 April 2024)

<https://space.bilibili.com/1774430517/dynamic> (diakses pada 10 Mei 2024)

<https://twitter.com/overtonehine/status/1588869562417958914/photo/1> (diakses pada 15 Mei 2024)

<https://www.pixiv.net/en/artworks/74860252> (diakses 15 Mei 2024)

