

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Ketertarikan pemain terhadap *game* NIKKE: Goddess of Victory karena adanya bentuk hiperseksualitas yang masif pada karakter perempuan berhasil mendongkrak popularitas *game* ini dalam waktu singkat sejak *game* ini rilis. Setelah mengobservasi, membedah visual karakter Nikke, dan mewawancarai pemain diketahui bahwa penerapan wacana *Male Gaze* memiliki peran penting dan sangat kuat sebagai daya tarik konsumen terutama pada industri yang didominasi oleh kaum laki-laki. Namun, diketahui dari penelitian ini bentuk *Male Gaze* tidak hanya sekedar bentuk sensualitas yang mengobjektifikasi tubuh perempuan tetapi sebagai wacana yang mengimplementasikan stereotip sifat dan atribut laki-laki dalam sebuah karakter perempuan yang feminin.

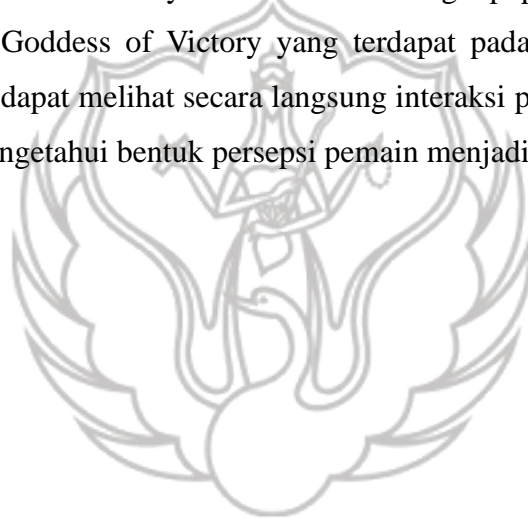
Dalam konteks *game* NIKKE: Goddess of Victory, diketahui bahwa visual karakter Nikke dikonstruksi dengan adanya eksplorasi penggabungan bentuk sifat maskulin serta feminin, hiperseksualitas pada proporsi serta gestur tubuh, dan adanya penerapan etika berpakaian yang sangat berbeda dengan yang diketahui responden sehingga menimbulkan daya tarik sebagai *Male Gaze* bagi responden dan mempersepsikan karakter Nikke sebagai karakter yang kuat dan sensual. Namun, sensualitas itu sendiri adalah hal yang dipandang negatif bagi masyarakat Indonesia karena adanya bentuk penyimpangan etika dan moral yang dijunjung. Kemudian hal tersebut mengakibatkan banyak pemain yang memilih berperilaku hipokrit dengan menyembunyikan ketertarikannya pada ruang publik namun berani bersikap terang-terangan pada ranah yang lebih kecil, privat, dan anonim.

Selama penelitian ini berlangsung, peneliti mengalami beberapa kesulitan seperti sulitnya menarik minat pemain NIKKE: Goddess of Victory untuk berpartisipasi sebagai responden karena tidak ingin

terekspose dipublik, kurangnya eskplorasi bentuk-bentuk teori persepsi lain, tidak melihat secara langsung interaksi pemain dengan karakter Nikke secara langsung, dan adanya sedikit kedala ketika membagi waktu dalam pengerjaan penelitian ini.

B. Saran

Bagi pihak pengembang *game* NIKKE: Goddess of Victory, ada baiknya untuk membagi *spotlight* kepada karakter berjenis kelamin selain karakter perempuan karena yang memainkan game ini tidak hanya pemain berjenis kelamin laki-laki sehingga dapat mengurangi ketimpangan dan kecenderungan dalam satu gender. Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini sebaiknya memfokuskan lingkup penelitian ke komunitas NIKKE: Goddess of Victory yang terdapat pada daerah masing-masing sehingga dapat melihat secara langsung interaksi pemain terhadap karakter untuk mengetahui bentuk persepsi pemain menjadi lebih lebih akurat.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Audifax. (2006). *Imagining Lara Croft*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Walgito, Bimo. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2010). *NIRMANA elemen-elemen seni dan desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT. Trans Media.
- Fakih, Mansour. (2013). *Analisis Gender & Transformasi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2016). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwasono, Arif Agung. (2016). *PENGANTAR ANIMASI 2D: Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Abdullah, Irwan. (2021). *Sangkan Paran Gender*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tsukamoto, Hiroyoshi. (2012). *Super Manga Matrix*. New York: Harper Design.

Jurnal Penelitian

- Mulvey, Laura. (1975). *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>
- Pramesti, Dea Yunia Putri. (2022). *Sensualitas Desain Karakter Pria Dalam Video Game Online Bersistem Gacha*. (Skripsi Sarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta)
- Madina, Firasatulilmi. (2022). *Pengaruh Daya Tarik Gacha dan Dampak Kecanduan Gacha terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada*. <http://repository.unsada.ac.id/4167/>

- Elita, Dira. (2013). *Mempertanyakan stereotip Kecantikan (Analisis Semiotika tentang Representasi Kecantikan dalam Film Adaptasi Snow White and the Huntsman (2012) dan Mirror Mirror (2012))*. Jurnal Komunikasi, 8(1), 15–33. Retrieved from <https://journal.uui.ac.id/jurnal-komunikasi/article/view/6464>
- Febyanti, F., Daniar, A., & Ayuswantana, A. C. (2022). *Pengaruh Desain Karakter dalam Sebuah Game Terhadap Pemainnya*. Seminar Nasional Desain (SNADES) 2022: Desain Kolaborasi Interdisipliner di Era Digital. 10 Agustus 2022. Surabaya.
- Caesar, Rio. (2015). *Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games dari Masa ke Masa*. Journal of Animation and Games Studies 1, No. 2.
- Lakić, N.; Bernik, A.; Cep, A. (2023). *Addiction and Spending in Gacha Games*. Information 2023, 14, 399. <https://doi.org/10.3390/info14070399>
- Noviana, Tri Hesfian. (2017). *Standar Kecantikan Perempuan Jepang dalam Iklan Kosmetik Shiseido*. <http://repository.ub.ac.id/161/>
- Nugroho, P. A. & Hendrastomo, G. (2017). *Anime sebagai Budaya Populer: Studi pada Komunitas Anime di Yogyakarta*. <https://eprints.uny.ac.id/42880/>
- Purnomo, P.A., Prasetyo, B., & Elidjen. (2012). *GAME REAL TIME ACTION RPG ONLINE BERBASIS FLASH (Alternatif Bermain Game dengan Spesifikasi Perangkat Keras Minimal)*. ComTech, vol. 3, no. 2, 2012, pp. 751-761.
- Kumoro, Niek Lungido. (2017). REPRESENTASI SENSUALITAS KARAKTER PEREMPUAN DALAM GAME ONLINE (Analisis Semiotika tentang Sensualitas pada karakter Heroes Perempuan dalam Game Online DOTA 2). <https://eprints.ums.ac.id/58128/>
- Burgess, M. C. R., Stermer, S. P., & Burgess, S. R. (2007). *Sex, lies, and video games: The portrayal of male and female characters on video game covers*. Sex Roles: A Journal of Research, 57(5-6), 419–433. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9250-0>

Romadhon, Palupi Lestiana. (2019). *Peranan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Etika Berpakaian Muslimah bagi Siswi SMA Negeri 1 Ayah Kebumen Tahun Pelajaran 2018/2019*. <https://eprints.iainu-kebumen.ac.id/id/eprint/50/>

Bagit, Vini Fitriana. (2017). *Orientasi Budaya di kalangan Perempuan terhadap Model Pakaian di Kota Manado*. Holistik, Tahun X No. 19/ Januari-Juni 2017.

Laman

<https://www.kompas.com/sports/read/2022/11/15/22320008/seminggu-rilis-goddess-of-victory--nikke-tembus-10-juta-download?page=all>, diakses pada 31 Agustus 2023

<https://gamerwk.com/total-pendapatan-goddess-of-victory-nikke-disumbangkan-60-gamer-jepang/>, diakses pada 9 Oktober 2023

<https://nzgda.com/news/newzoo-global-games-market-report-2023/>, diakses pada 1 November 2023

https://www.digitalvirgo.com/what-gaming-industry-look-like-2023/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc, diakses pada 1 November 2023

<https://nikke.gg/characters/>, diakses pada 24 April 2024

<https://nikke-goddess-of-victory-international.fandom.com/wiki/Modernia/Story>, diakses pada 2 Mei 2024

<https://nikke-goddess-of-victory-international.fandom.com/wiki/Scarlet/Story>, diakses pada 2 Mei 2024

<https://nikke-goddess-of-victory-international.fandom.com/wiki/Alice/Story>, diakses pada 2 Mei 2024

<https://mobileague.id/nikke-rilis-app-versi-pc/>, diakses pada 15 Mei 2024

<https://ggwp.id/media/geek/game/nikke-goddess-of-victory-rilis>, diakses pada 15 Mei 2024

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Fanservice>, diakses pada 19 mei 2024

<https://gamedesignskills.com/game-design/video-game-mechanics/>, diakses pada 26 Mei 2024

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>, diakses pada 12 Juni 2024

<https://inet.detik.com/games-news/d-6328780/ternyata-53-juta-gamer-di-indonesia-didominasi-generasi-z>, diakses pada 12 Juni 2024

