

BAB I

PENDAHULUAN

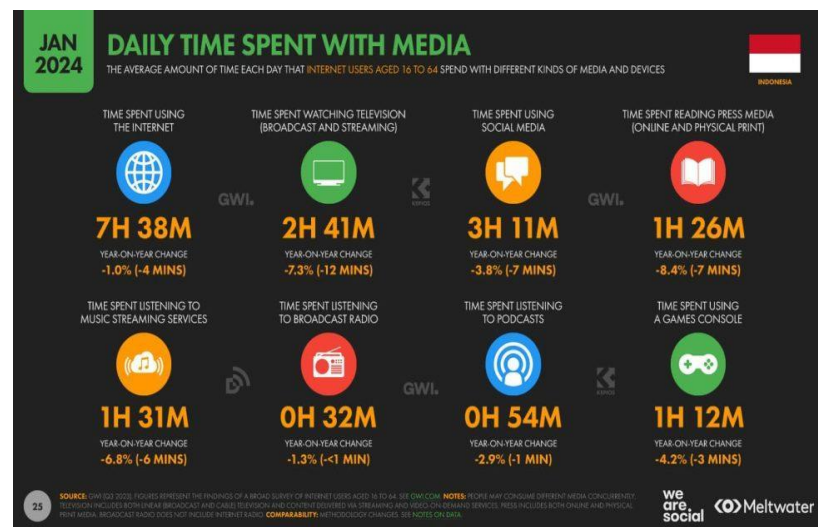
1.1 Latar Belakang

Perkembangan media saat ini diawali dari terciptanya mesin cetak karya Gutenberg, di mana kini adanya perkembangan teknologi dan hadirnya internet memperluas penggunaan media bagi manusia. Di abad ke-21, media telah mengalami transformasi besar. Kehadiran media digital sebagai bentuk *new media* telah mengubah cara manusia berkomunikasi dari sistem aliran satu arah menjadi aliran dua arah, bahkan *multi way flow*, di mana pengguna tidak hanya sebagai penerima pesan tetapi juga sebagai produsen dan penyebar informasi (Luik, 2020). Media baru memungkinkan komunikasi terjadi secara *real-time*, interaktif, dan lintas batas geografis. Beberapa bentuk dari media baru antara lain media sosial, *aplikasi mobile*, dan *game online*. Media-media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai ruang sosial di mana pengguna membangun identitas, membentuk komunitas, mengekspresikan diri, dan bahkan berinteraksi dalam berbagai bentuk budaya populer digital.

Penggunaan istilah media baru tersebut menandai perubahan besar dalam cara manusia berteknologi, berpikir, dan berinteraksi. Istilah media baru kemudian diklasifikasikan menjadi tiga, yakni pertama, *new textual experiences* mencakup berbagai jenis genre dan format teks yang lebih inovatif sebagai cara baru menikmati hiburan seperti *game online* dan spesial efek di perfilman. Kedua, *new ways of representing the world* yakni media digital menghadirkan cara-cara baru

dalam menggambarkan realita, contoh hadirnya lingkungan virtual. Terakhir, *new relationships between subjects (users and consumers)*, membahas peran media yang lebih personal antara penonton untuk tidak hanya menerima pesan melainkan membentuk makna dari apa yang mereka lihat dan rasakan melalui media (Lister et al., 2008). Seperti yang sudah disebutkan di atas, *game online* menjadi salah satu *new media* yang hadir dan digemari banyak kalangan saat ini.

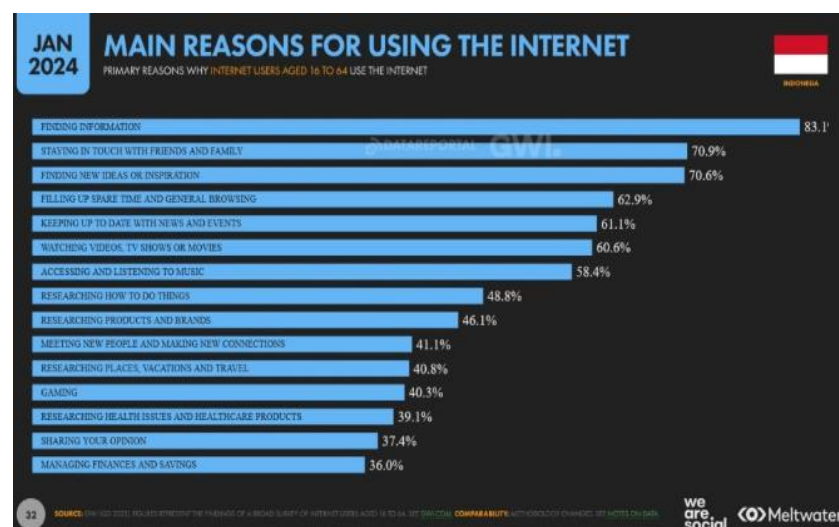
Menurut KBBI, *game online* merupakan suatu bentuk permainan interaktif yang beroperasi secara daring dan mengharuskan pengguna terhubung dengan jaringan internet. *Game online* kemudian tidak hanya menjadi media hiburan melainkan juga menjadi ruang sosial digital yang memfasilitasi interaksi, ekspresi, hingga pembentukan identitas penggunanya.



Gambar 1. 1 *Indonesia Daily Time Spent with Media 2025 (Sumber: We Are Social dan Hootsuite)*

Menurut data yang dipaparkan di atas yang mengukur rata-rata durasi harian pengguna internet Indonesia dari umur 16-64 tahun dengan berbagai jenis

media, dapat dilihat bahwa durasi rata-rata memainkan *game* adalah 1 jam 12 menit (Riyanto, 2024). Data tersebut menunjukkan bahwa bermain *game* telah menjadi aktivitas digital yang cukup dominan dalam keseharian masyarakat Indonesia, termasuk pada kelompok usia produktif. Durasi rata-rata yang mencapai lebih dari satu jam per hari menandakan bahwa *game* bukan sekadar hiburan sampingan, melainkan telah menjadi bagian dari rutinitas digital sehari-hari bagi sebagian orang.



Gambar 1. Indonesia *Main Reasons for Using the Internet 2024* (Sumber: *We Are Social dan Hootsuite*)

Berdasarkan data di atas pula, hadirnya internet menyediakan berbagai kemudahan bagi manusia. Banyak manfaat yang bisa manusia dapatkan dari penggunaan internet, salah satunya adalah *gaming*. Dapat dilihat bahwa *gaming* menjadi salah satu alasan penggunaan internet dengan angka 40.3%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas *gaming* telah menjadi bagian dari budaya digital yang populer di Indonesia. Apalagi semenjak pandemi Covid-19 yang mengharuskan orang-orang untuk tetap di rumah dan mengandalkan media digital,

menjadikan *game online* bukan hanya sebagai media hiburan melainkan untuk bersosialisasi dengan orang lain (Yang et al., 2023).

Media baru hadir dengan beragam janji positif, salah satunya memberi ruang bagi individu untuk berekspresi dan berkomunikasi secara lebih kreatif. Sebagai bagian dari media baru yang berfungsi sebagai hiburan, *game online* juga membawa sejumlah manfaat, baik dari sisi kognitif, motivasional, emosional, maupun sosial (Granic et al., 2014). *Game online* memang menghadirkan sejumlah manfaat, tapi dibalik manfaat tersebut terdapat dampak negatif pula, salah satunya adalah pelecehan seksual yang hadir di ruang *game online*, terutama kepada para pemain perempuan.

Perkembangan *platform* dan kemudahan akses telah menjadikan *game online* semakin inklusif, memungkinkan ragam permainan dapat dinikmati oleh berbagai usia. Hal ini juga membuka peluang yang lebih besar bagi perempuan untuk terlibat dalam dunia *gaming*. Menurut laporan *Women Gamers Study 2024* oleh Bryter Global, perempuan kini mencakup 46% dari seluruh *gamers* di dunia, bahkan mencakup hampir setengah dari komunitas *gamers* global (Bryter, 2024b). Meningkatnya partisipasi perempuan ini menandakan bahwa dunia *game* tidak lagi eksklusif sebagai ranah laki-laki semata, melainkan telah menjadi ruang yang juga diminati dan diwarnai oleh perempuan. Hal ini didukung oleh data bahwa terjadi peningkatan durasi pemain perempuan dalam bermain *game*, yang mana pada tahun 2018 durasi bermain mencapai tujuh jam menjadi 15 jam pada tahun 2024 (Bryter, 2024a). Peningkatan durasi bermain ini menegaskan bahwa keterlibatan perempuan dalam dunia *game* bukanlah fenomena temporer, melainkan sudah menjadi bagian

penting dari gaya hidup digital mereka. Hal ini membuktikan bahwa perempuan tidak hanya hadir sebagai pelengkap dalam komunitas *game*, melainkan juga menunjukkan komitmen, antusiasme, serta peran aktif yang sama kuatnya dengan pemain laki-laki.

Walaupun begitu, *game online* seringkali dianggap sebagai bidang atau wilayah laki-laki. Hal ini tercermin dalam dominasi pemain laki-laki, *developer game*, investor *game*, hingga komunitas *game* di dalamnya (Yıldırım & al, 2022). Sejarahnya *game online* memang diciptakan dari industri komputer yang didominasi oleh laki-laki, hal inilah yang menjadikan *game online male-centric*. Namun, seiring perkembangannya, *game online* juga semakin banyak dimainkan oleh perempuan. Di Indonesia sendiri, Menteri Komunikasi Digital Indonesia menyampaikan pada tahun 2025 sekitar 49% *gamers* adalah perempuan dan 21% *developer games* juga perempuan (Kompas Cyber, 2025). Data bahwa hampir *games* saat ini banyak diminati perempuan belum serta merta menghapus *stereotip* bahwa dunia *game* merupakan wilayah laki-laki dan aman bagi pemain perempuan. Hal ini ditambah dengan sebagian besar *game* lebih banyak ditujukan kepada audiens laki-laki, dan laki-laki diposisikan sebagai *gender default* dalam dunia *game*. Akibatnya, representasi karakter perempuan dalam *game* sangat minim dan seringkali ditampilkan secara berlebihan dalam bentuk seksualisasi untuk menarik pasar laki-laki (Pan, 2023). Salah satu penjelasan dari fenomena ini adalah karena industri *game* memandang laki-laki sebagai konsumen utama *game*. Masifnya penggunaan karakter perempuan yang diseksualisasi ini secara tidak langsung berkontribusi pada normalisasi pelecehan seksual di ruang bermain *game*. Faktanya

bermain menggunakan karakter perempuan yang diseksualisasi dapat membuat pemain laki-laki maupun pemain perempuan memiliki sikap yang kurang positif terhadap perempuan (Pan, 2023). Paparan jangka pendek terhadap karakter perempuan yang di objektifikasi secara seksual dapat meningkatkan toleransi laki-laki terhadap kekerasan seksual, sementara paparan jangka panjang terbukti memperkuat penerimaan terhadap pelecehan seksual dan pemerkosaan (Pan, 2023). Ketika karakter perempuan terus ditampilkan sebagai objek seksual, hal ini membentuk persepsi bahwa pelecehan seksual adalah hal yang lumrah di dunia *game*.

Sebagai ruang virtual yang memungkinkan interaksi jarak jauh secara *real time* dan umumnya bersifat anonim, *game online* menjadi medium yang rentan terhadap terjadinya pelecehan seksual, terutama bagi perempuan. Pelecehan seksual daring dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti gambar, video, maupun pesan digital. Perilaku ini memiliki beberapa ciri khas, antara lain bersifat menyimpang karena dipersepsikan sebagai tindakan yang tidak diinginkan oleh korban, serta dapat terjadi dalam tiga bentuk utama, yaitu verbal, visual, dan *cybersex* (Angela et al., 2024). Pada konteks verbal, hal ini termasuk semua bentuk pelecehan yang menggunakan teks, catatan suara, atau pembicaraan tentang seks. Sedangkan untuk aspek visual merujuk pada pelecehan yang menggunakan gambar, foto, atau video, seperti mengirim atau menerima foto dan video tidak senonoh serta penyebaran konten tersebut tanpa persetujuan. Terakhir *cybersex* mengarah pada interaksi seksual interpersonal yang terjadi melalui teknologi secara *real-time* (Angela et al., 2024). Dengan adanya beragam bentuk pelecehan seksual di ranah digital, jelas

terlihat bahwa teknologi tidak hanya menjadi medium komunikasi, tetapi juga membuka ruang baru bagi praktik pelecehan yang semakin kompleks. Dalam sebuah studi internasional pada tahun 2024 yang melibatkan 145 pemain *video game* dari 14 negara, ditemukan bahwa hampir 96% responden mengaku pernah mengalami *cyberbullying* dan pelecehan daring dalam satu tahun terakhir dengan pelecehan seksual sebagai hal yang paling menonjol dan paling sering dialami oleh pemain perempuan (Thompson, 2024). Temuan tersebut menegaskan bahwa persoalan pelecehan seksual di ruang digital, khususnya dalam *game online*, bukanlah fenomena yang terisolasi melainkan masalah global. Fakta bahwa mayoritas korban adalah perempuan memperlihatkan bagaimana gender masih menjadi faktor yang menentukan kerentanan seseorang dalam berinteraksi di dunia maya.

Di Indonesia sendiri, fenomena pelecehan seksual kepada perempuan di ruang *game online* juga semakin mendapatkan sorotan. Survei yang dilakukan komunitas Luna Nera menunjukkan bahwa 72,5% *gamers* perempuan berusia 19-24 tahun pernah mengalami pelecehan daring, mulai dari komentar seksis hingga ujaran yang merendahkan martabat mereka ketika sedang bermain atau melakukan *streaming* (Belinda, 2022). Terdapat juga penelitian yang dilakukan mengenai pengalaman pemain perempuan Valorant melalui fitur *voice chat* dan ditemukan bahwa mereka mendapatkan komentar atau ujaran seksisme dan pelecehan dari laki-laki (Maharani et al., 2024). Ini menjadi tanda bahwa realitas komunikasi di dalam *game online* masih banyak dikuasai oleh budaya maskulin yang toksik. Pelecehan verbal baik dalam bentuk komentar seksual maupun stereotip

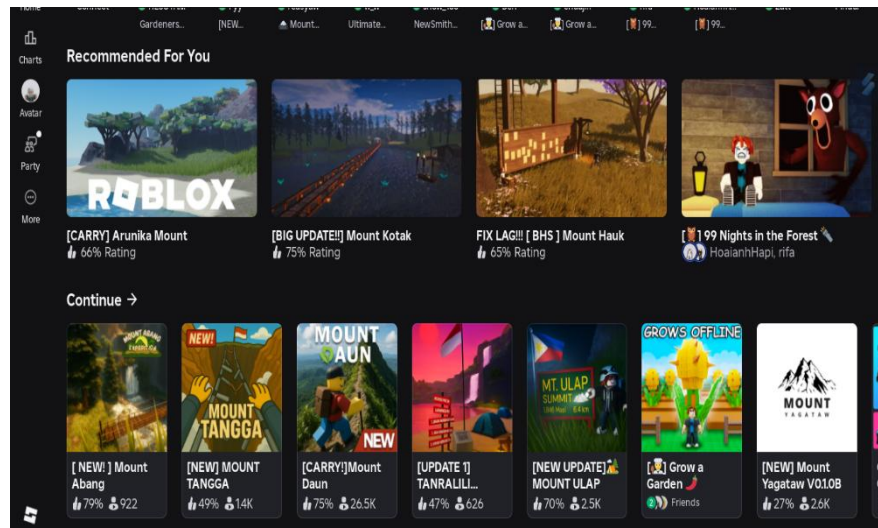
merendahkan menjadi hambatan signifikan yang ditemui oleh pemain perempuan dalam *game online*.

Perempuan kerap ditempatkan sebagai pihak yang rentan terhadap pelecehan, baik dalam bentuk komentar seksual atau candaan seksis. Kondisi tersebut mendorong banyak *gamers* perempuan untuk menyembunyikan identitas mereka (Scidone et al., 2024). Praktik penyembunyian identitas tersebut menunjukkan bahwa perempuan sering kali tidak memiliki ruang aman untuk mengekspresikan diri di *game*.

Pelecehan seksual pada perempuan tidak hanya terjadi pada tipe *game* kompetitif seperti Mobile Legend atau Valorant, melainkan juga tipe *game* berbasis *user-generated content* seperti Roblox.

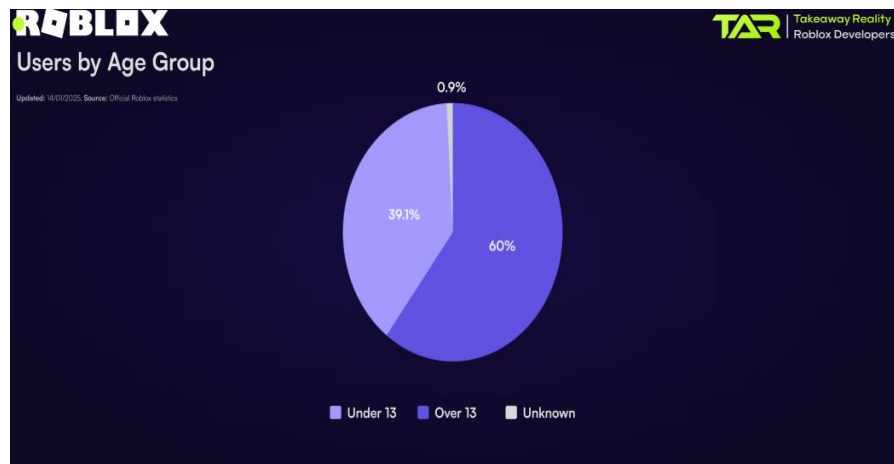
Roblox merupakan *platform game online* sekaligus sistem pembuatan permainan yang dikembangkan oleh Roblox Corporation. Roblox dapat dimainkan di iOS, Xbox One, Android, dan Microsoft Windows serta dapat dimainkan dari usia 12 tahun. *Game* ini memungkinkan penggunanya untuk merancang, memprogram, serta memainkan permainan yang dibuat sendiri maupun yang dibuat oleh pengguna lainya. Hal inilah yang membedakan Roblox dari permainan lainnya. Adanya fitur bagi pemain untuk menciptakan permainan mereka sendiri menjadikan Roblox sebagai permainan yang memiliki banyak tipe genre, seperti *Role-Playing Games*, *action*, *adventure*, *education*, *entertainment*, *obby and platformer*, *party and casual*, *puzzle*, *shooter*, *shopping*, *simulation*, *social*, *sports and racing*, *strategy*, *survival* (Roblox Creator Hub, 2025). Berbagai tipe *game*

tersebut biasa dikenal oleh pengguna dengan sebutan map atau peta oleh pemain Roblox.



Gambar 1.3 Dashboard Roblox (Sumber: dokumentasi pribadi)

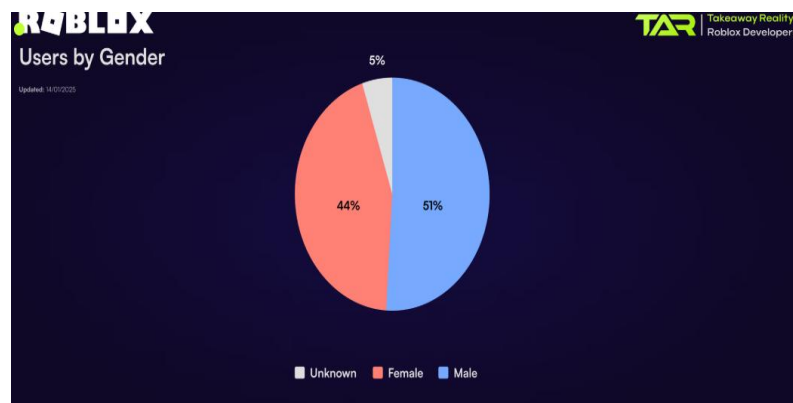
Gambar di atas merupakan *dashboard* Roblox, di mana Roblox memiliki berbagai macam tipe permainan atau map yang dapat diakses nyaris oleh semua orang. Roblox kemudian menjadi *game online global* dengan jumlah pemain yang sangat besar, yakni pada tahun 2025 memiliki sekitar 380 juta pengguna aktif setiap bulannya dan lebih dari 85 juta pengguna yang bermain setiap hari (Ramik, 2025). Di wilayah Asia Pasifik, termasuk Indonesia, jumlah pengguna harian Roblox mencapai 22,3 juta. Menjadikan Indonesia salah satu pangsa yang besar.



Gambar 1. 4 Roblox Users by Age Group (Sumber: Takeaway Reality)

Roblox awalnya menargetkan pemain anak-anak, tapi kini fokus Roblox mengarah pada pemain dari usia yang lebih tua. Hal ini terbukti dari data statistik demografi pemain Roblox 2025 di atas yang menunjukkan 60% pengguna Roblox berusia diatas 13 tahun.

Walaupun awalnya identik dengan anak-anak, saat ini Roblox berkembang menjadi ruang bermain lintas usia, termasuk remaja dan dewasa muda. Roblox juga tidak hanya digemari oleh laki-laki, dengan berbagai tipe *game* yang ada di dalamnya, Roblox menarik jumlah pemain perempuan yang tidak kalah banyak dan aktif.



Gambar 1. 5 Roblox Users by Gender (Sumber: Takeaway Reality)

Dengan total pemain perempuan di Roblox pada tahun 2025 mencapai 44%, Roblox menandai bahwa dengan berbagai tipe *map* yang ada di dalamnya, mereka bisa mencakup semua target konsumen. Roblox juga menyediakan berbagai fitur komunikasi yang memungkinkan pemain saling berinteraksi, baik secara langsung saat bermain maupun di luar sesi permainan. Fitur yang paling sering digunakan adalah *chat* teks dalam *game*, *voice chat*, serta pesan langsung (*direct message*). Terdapat perbedaan dari berbagai fitur komunikasi tersebut, yaitu untuk bisa saling mengirim pesan secara pribadi maka para pemain sudah harus saling terhubung atau berteman di Roblox, sedangkan *voice chat* dan *chat* teks bisa digunakan dan dilihat secara publik selama permainan walaupun para pemain belum saling berteman. *Voice chat* sendiri juga memerlukan verifikasi umur untuk dapat menggunakannya. Semua bentuk komunikasi ini diawasi oleh sistem moderasi otomatis yang dirancang untuk meminimalkan konten berbahaya (Roblox Help, 2006). Pada website resmi mereka, mengarah pada bagian *Roblox Community standards* mencakup aturan bermain bagi pengguna, di antaranya larangan *child exploitation, terrorism and violent extremism, threats bullying and harassment, suicide self injury and harmful behaviour, discrimination slurs and hate speech, violent content and gore*, serta *romantic and sexual content* (Roblox Community Standards, 2006).

Walaupun fitur-fitur komunikasi tersebut memiliki aturan untuk melindungi para pemain, hal itu tidak serta merta menjamin keamanan bagi seluruh pemain, khususnya bagi pemain perempuan. Fitur komunikasi seperti *voice chat* dan *chat* publik yang dapat digunakan secara luas justru seringkali menjadi ruang

yang didominasi oleh pemain laki-laki. Kondisi ini membuat pemain perempuan rentan mengalami pelecehan seksual, baik secara langsung melalui suara maupun secara tidak langsung lewat teks. Pada bagian *romantic and sexual content* yang menjadi aturan tertulis di Roblox, menjelaskan mengenai apa saja larangan tindakan non konsensual yang mengarah pada konten dan komunikasi romantis atau seksual antar pemain, seperti memaksa menjalin hubungan romantis secara *online*, melakukan perilaku genit yang tidak diinginkan, terlibat dalam percakapan yang bersifat seksual, meminta atau mengirimkan materi seksual kepada pengguna lain, membuat atau menyebarkan konten maupun perilaku yang menggambarkan tindakan seksual (ketelanjangan, ketelanjangan sebagian, atau konten lain yang ditujukan untuk membangkitkan gairah seksual), menampilkan konten atau perilaku yang bersifat sugestif seksual (tubuh avatar, aksesoris dan pakaian avatar, gerakan avatar, atau lingkungan dalam permainan yang menggambarkan ruang pribadi seperti bilik kamar mandi atau kamar tidur) (Roblox Community Standards, 2006). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun Roblox berupaya mengimplementasikan sistem komunikasi yang setara dan aman, praktik-praktik kekerasan berbasis gender seperti pelecehan seksual tetap berpotensi muncul dalam ruang komunikasi virtual tersebut.

Fitur seperti *chat teks* dan *voice chat* yang bersifat langsung menjadikan Roblox sebagai ruang interaksi sosial yang intens dan dinamis. Karakteristik *game* yang memungkinkan anonimitas serta kebebasan berekspresi membuat komunikasi antar pemain berlangsung secara spontan dan terbuka. Namun, kondisi ini juga membuka peluang munculnya berbagai bentuk pesan bernuansa seksual yang dapat

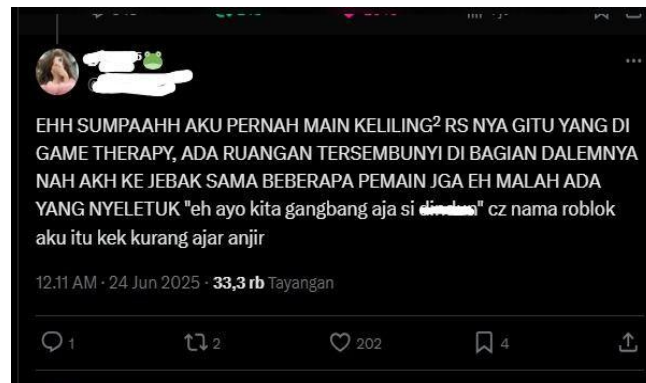
dialami oleh pemain perempuan. Pelecehan menjadi salah satu bentuk penekanan laki-laki kepada perempuan, di mana wilayah yang didominasi laki-laki seringkali menempatkan perempuan pada posisi rentan terhadap pelecehan seksual (West & Turner, 2017). Dalam konteks ini, pengalaman menerima pesan pelecehan seksual tidak hanya menjadi peristiwa komunikasi semata, tetapi juga memunculkan proses kognitif dan emosional dalam diri pemain perempuan untuk memahami, menafsirkan, serta memaknai situasi tersebut

Voice chat dan *chat* publik di Roblox memang dapat digunakan oleh semua pemain, baik laki-laki maupun perempuan. Namun, dalam praktiknya, ruang percakapan ini sering kali menghadirkan pengalaman komunikasi yang kompleks bagi pemain perempuan, terutama ketika mereka menerima komentar, ujaran, atau perilaku avatar yang bernuansa seksual. Dalam situasi tersebut, pelecehan seksual yang dialami pemain perempuan menjadi bukti nyata adanya ketimpangan relasi di dalam interaksi. Berikut beberapa bukti yang dikumpulkan dari pengalaman bermain pemain perempuan yang menunjukkan adanya pelecehan seksual yang dialami di Roblox.



Gambar 1. 6 *Sexual Harassment on Roblox via chat public (Sumber: Komunitas Roblox di X)*

Pada gambar di atas terlihat pengalaman seorang pemain Roblox perempuan yang mendapatkan komentar melecehkan melalui fitur *chat* publik. Pengalaman ini ia bagikan di komunitas Roblox dalam *platform* X dengan menuliskan, *“Eh aku pernah satu server sama orang yang turn on gegara liat avatar roblox ku... padahal biasa aja avatarku. Dia bahkan ngikutin aku sambil mepet-mepet gitu. Takut gw. Akhirnya ku block”*. Kejadian tersebut ia alami ketika sedang bermain salah satu map di Roblox, yaitu *Grow a Garden*. *Grow a Garden* sendiri merupakan map di Roblox dengan fokus permainan untuk menanam tumbuhan atau pemain menjalani kehidupan seorang petani. Di map tersebut ia bercerita bahwa terdapat karakter Roblox laki-laki yang mendekati avatarnya dan mengikutinya, pemain laki-laki tersebut bahkan berkomentar *“gue gampang sangean entah kenapa tiap lihat mata love itu”*. Menanggapi hal itu, pemain perempuan tersebut tentu merasa tidak nyaman apalagi ia merasa karakternya berpakaian sopan. Tindakan yang ia lakukan adalah dengan memblokir pemain tersebut. Hal ini dapat dipahami sebagai bentuk pengelolaan komunikasi untuk menghentikan interaksi yang dianggap mengganggu, sekaligus mencerminkan upaya individu dalam mengkoordinasikan makna atas pengalaman komunikasi yang dialaminya. Selain itu ini juga memperlihatkan bahwa pengalaman pelecehan seksual di Roblox melibatkan proses komunikasi yang kompleks, di mana pemain perempuan tidak hanya menerima pesan, tetapi juga menafsirkan, memaknai, serta meresponnya melalui tindakan tertentu.



Gambar 1. 7 *Sexual Harassment on Roblox via voice chat (Sumber: Komunitas Roblox di X)*

Pada foto kedua bagian pelecehan seksual melalui *voice chat* di atas, pengalaman pelecehan seksual juga dialami oleh pemain perempuan di map *Game Therapy*. Dalam ceritanya, ia mengaku pernah mendapati beberapa pemain laki-laki menyuarakan ajakan untuk melakukan aksi “gangbang” kepadanya. Peristiwa tersebut bermula ketika ia secara tidak sengaja terjebak di salah satu ruangan bersama beberapa pemain lain, yang kemudian justru memanfaatkan situasi tersebut untuk melontarkan ujaran bernuansa pelecehan. Hal ini memperlihatkan bagaimana fitur komunikasi di Roblox dapat disalahgunakan. Dalam hal ini momen kerentanan perempuan, seperti terjebak di ruangan dengan pemain pria lainnya dipakai sebagai kesempatan melecehkan.

Kedua pengalaman yang dipaparkan memperlihatkan bagaimana fitur komunikasi di Roblox, baik melalui *chat* publik dan *voice chat* kerap dimanfaatkan menjadi ruang komunikasi untuk melecehkan. Pelecehan seksual yang dialami pemain perempuan tidak serta-merta dimaknai secara seragam oleh setiap pemain perempuan. Percakapan antara laki-laki dan perempuan sering kali sarat dengan

ketidaksetaraan, karena laki-laki cenderung menggunakan bahasa untuk menegaskan status dan kontrol, sementara perempuan lebih berupaya membangun kedekatan (Tannen, 1990). Melalui pengalaman pelecehan seksual perempuan di *game* Roblox, menunjukkan bahwa komunikasi digital tidak netral, tetapi mereproduksi ketidaksetaraan gender yang sudah ada.

Dalam konteks ini, komunikasi memegang peran penting dalam membentuk dan mengkoordinasikan makna pengalaman. Makna pelecehan seksual tercipta melalui proses tertentu. Proses tersebut sejalan dengan pandangan teori *Coordinated Management of Meaning* yang menekankan bahwa makna tidak semerta-merta langsung terbentuk dan tidak melekat secara tetap pada suatu peristiwa, melainkan dikonstruksi melalui interaksi dan koordinasi komunikasi antar individu (Pearce & Cronen, 1980).

Chat publik dan *voice chat* di Roblox seharusnya menjadi medium interaksi yang inklusif dan menyenangkan bagi semua pemain. Namun pengalaman bermain bagi sebagian pemain perempuan kerap tidak aman karena sering terjadi pelecehan seksual berbasis gender pada *game* tersebut. Menurut penelitian *European Journal on Criminal Policy and Research*, ruang digital dengan interaksi *real-time* justru rentan terhadap pelecehan seksual, terutama bagi perempuan dan kelompok rentan lainnya (Nanclares et al., 2025). Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memandang penting untuk menelaah bagaimana *gamers* perempuan membentuk makna atas pelecehan seksual yang mereka alami di Roblox. Penelitian ini berupaya menggali bagaimana *gamers* perempuan membentuk makna atas

pelecehan seksual verbal yang mereka alami dalam interaksi komunikasi di permainan daring, yakni Roblox.

1.2 Perumusan Masalah

Roblox merupakan ruang interaksi digital yang memfasilitasi komunikasi melalui *chat* publik dan *voice chat*. Namun, fitur komunikasi ini juga menjadi saluran munculnya pesan pelecehan seksual, yang menimbulkan ketidaknyamanan bagi sebagian pemain, khususnya perempuan.

Makna dari pesan bernuansa pelecehan seksual tersebut tidak langsung terbentuk secara tiba-tiba, melainkan terdapat proses dibalik pemaknaan tersebut. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini memfokuskan kajian pada bagaimana *gamers* perempuan membentuk makna atas pelecehan seksual verbal yang mereka alami dalam interaksi komunikasi melalui *voice chat* dan *chat* publik di Roblox.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana *gamers* perempuan membentuk makna atas pelecehan seksual verbal yang mereka alami di dalam interaksi komunikasi di fitur *voice chat* dan *chat* publik Roblox.

1.4 Signifikansi Penelitian

1.4.1 Signifikansi Teoritis

Penelitian ini berkontribusi dalam kajian ilmu komunikasi dengan memperdalam pemahaman mengenai proses pemaknaan pengalaman pelecehan seksual dalam interaksi komunikasi digital, khususnya di lingkungan *game online*. Dengan

menggunakan perspektif *Coordinated Management of Meaning* sebagai teori utama, penelitian ini menjelaskan bagaimana *gamers* perempuan mengoordinasikan makna atas pengalaman pelecehan seksual. Harapannya dapat menjadi rujukan berharga bagi mahasiswa, akademisi, maupun masyarakat dalam melihat fenomena tersebut.

1.4.2 Signifikansi Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana *gamers* perempuan memproses makna dari pelecehan seksual dalam interaksi komunikasi di Roblox, terutama melalui *chat* publik dan *voice chat*. Pengetahuan ini dapat menjadi rujukan untuk komunitas *game*, pendidik, maupun pihak yang peduli dengan literasi digital agar lebih peka terhadap kerentanan perempuan dalam ruang komunikasi digital. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada upaya pencegahan dan penanganan kasus pelecehan seksual di *platform game* daring.

1.4.3 Signifikansi Sosial

Dari sisi sosial, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran sosial bahwa perempuan bisa memaknai pengalaman pelecehan seksual beragam bergantung pada bagaimana mereka mengkoordinasikannya. Selain itu, temuan penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi bagi masyarakat untuk memandang pelecehan seksual di dunia maya sebagai persoalan serius yang membutuhkan perhatian bersama. Serta bagi pengembang *platform game* untuk menciptakan ruang bermain daring yang lebih aman, inklusif, dan menghargai ekspresi komunikasi perempuan.

1.5 Kerangka Pemikiran Teoritis

1.5.1 Paradigma Penelitian

Penelitian ini berlandaskan pada paradigma interpretif dengan perspektif konstruktivis sosial. Paradigma ini berakar pada pemikiran bahwa realitas sosial dibentuk melalui pengalaman subjektif dan interaksi sosial (Creswell, 2014, p. 8). Dalam paradigma interpretif, makna dipahami sebagai hasil konstruksi individu yang terus berkembang melalui komunikasi dan hubungan sosial.

Dalam konteks ini, peneliti berupaya mencari tahu bagaimana *gamers* perempuan mengoordinasikan makna pelecehan seksual yang dialami di *platform* Roblox, khususnya melalui interaksi di *voice chat* dan *chat* publik. Peneliti tidak memposisikan diri sebagai pihak yang sepenuhnya netral dan terpisah, melainkan sebagai instrumen yang berperan dalam proses interpretasi makna.

1.5.2 *State of The Art*

Terdapat penelitian-penelitian sebelumnya yang membahas mengenai pelecehan seksual yang dialami *gamers* perempuan. Kajian pertama dengan judul “*Women’s Experiences of Sexual Harassment in Online Gaming*” oleh Yiyao Zhou dan Zoe D. Peterson dari Indiana University Bloomington. Dipublikasikan pada tahun 2024, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jenis pelecehan seksual yang dialami perempuan di permainan daring, cara mereka memaknai pengalaman tersebut, serta dinamika hubungan antara pelaku dan korban, dengan cara menyebarkan survei kepada pemain *game* perempuan untuk menggali pengalaman mereka. Penelitian ini melibatkan 182 perempuan asal Amerika Utara yang aktif bermain *video game* daring. Dengan menggunakan metode kuantitatif, hasil survei menunjukkan bahwa

56,6% responden pernah mengalami satu atau lebih bentuk pelecehan seksual saat bermain, sementara 45,6% lainnya melaporkan menyaksikan tindakan pelecehan seksual yang ditujukan kepada pemain perempuan lain. Dari kelompok yang mengalami langsung, sekitar 50,5% mengkategorikan pengalaman tersebut sebagai pelecehan seksual, sedangkan 42,2% responden melabeli tindakan yang mereka lihat terhadap orang lain sebagai pelecehan seksual. Konsep yang ditekankan adalah konsep pelabelan untuk melihat gap antara pengalaman nyata pelecehan dengan cara perempuan memberi label pada pengalaman itu. Selain itu, penelitian ini juga memakai kerangka konseptual tentang kategori pelecehan seksual (pelecehan gender, perhatian seksual yang tidak diinginkan, dan pemaksaan seksual) serta menghubungkannya dengan konteks *game online* seperti anonimitas, interaksi asinkron, dan fenomena *online disinhibition effect*. Teori ini dipakai untuk menjelaskan mengapa mayoritas pelaku dalam studi ini adalah orang asing (79,8%), berbeda dengan pola pelecehan seksual *offline* yang sering melibatkan orang dekat. Bentuk pelecehan yang paling umum berupa komentar seksual yang tidak diinginkan, permintaan seksual berulang, hingga lelucon pemerkosaan, bahkan ada pula kasus pengiriman gambar eksplisit tanpa izin serta pelecehan melalui avatar *game* (Zhou & Peterson, 2025). Dijelaskan bahwa secara umum, pengalaman pelecehan tersebut cukup berdampak pada kesehatan mental maupun keterlibatan perempuan dalam komunitas *game* daring. Namun, penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan, seperti sampel yang hanya melibatkan perempuan dewasa dari Amerika Utara sehingga tidak mewakili populasi yang lebih luas juga hanya

meneliti frekuensi dengan angka sehingga tidak menjelaskan bagaimana mereka mengoordinasikan makna dari pengalaman tersebut.

Selanjutnya kajian dengan tajuk “*To Be or Not to Be a Female Gamer: A Qualitative Exploration of Female Gamer Identity*” yang ditulis oleh Daria J. Kuss, Anne Marie Kristensen, A. Jess Williams, dan Olatz Lopez Fernandez serta diterbitkan oleh International J Environ Res Public Health pada tahun 2022. Metode yang digunakan yakni kualitatif dengan pendekatan eksploratif konstruktivis melalui wawancara mendalam terhadap 15 perempuan *gamer* di berbagai negara (Inggris, Spanyol, Norwegia, Amerika Serikat, dan Kanada). Fokus utama penelitian ini adalah mengeksplorasi pengalaman perempuan dalam mendefinisikan diri sebagai *gamer*, bagaimana mereka menghadapi stereotip gender, serta cara mereka menavigasi identitas di komunitas *game* yang didominasi laki-laki. Secara teoritis, penelitian ini menggunakan konsep gender dan identitas *gamer*, dengan mengacu pada literatur tentang marginalisasi perempuan, *stereotip* gender, serta ekspektasi sosial yang melekat dalam budaya *game*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perempuan *gamer* kerap mengalami dilema identitas karena adanya pandangan bahwa *gamer* sejati identik dengan laki-laki. Akibatnya, banyak partisipan merasa tidak diakui sebagai bagian penuh dari komunitas *gamer*, meskipun mereka memiliki keterlibatan aktif dalam bermain. Beberapa di antara mereka memilih untuk menyembunyikan identitas gendernya, misalnya dengan menggunakan avatar netral atau nama samaran, agar dapat menghindari pelecehan maupun stereotipe. Sebaliknya, ada pula yang mencoba menegosiasikan keberadaan mereka dengan menunjukkan kemampuan bermain sebagai cara

memperoleh legitimasi di komunitas. Lebih jauh, penelitian juga menemukan adanya pengalaman pelecehan, eksklusi, dan tekanan sosial yang dialami oleh perempuan *gamer*, yang berdampak pada kenyamanan mereka dalam berinteraksi serta partisipasi aktif di dalam game. Hal ini memperlihatkan bahwa dunia *game* yang seharusnya menjadi ruang hiburan justru dapat menjadi arena reproduksi ketidaksetaraan gender (Kuss et al., 2022). Gap penelitian yang bisa diambil dari penelitian ini adalah kajian ini tidak fokus pada pelecehan seksual secara spesifik, lebih ke identitas juga konteks penelitian di luar Indonesia, sehingga belum menjelaskan pelecehan seksual oleh *gamers* perempuan Indonesia.

Kajian dengan judul “*They don’t mean to hurt: Female gamers’ reluctance in recognizing and confronting sexism in gaming as an online-offline juxtaposition*” ditulis oleh Ziyu Deng dan dipublikasikan pada tahun 2024 di jurnal *New Media & Society*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan wawancara mendalam terhadap 41 perempuan *gamer* dari komunitas berbahasa Inggris dan Tionghoa yang direkrut secara daring antara Januari hingga Maret 2023. Informan berasal dari latar belakang usia, budaya, dan pekerjaan yang beragam, sehingga menggambarkan perspektif lintas komunitas internasional. Tujuan penelitian adalah untuk memahami bagaimana perempuan mengenali perilaku seksis dalam *game online*, mengapa mereka sering enggan mengkonfrontasi pelaku, serta bagaimana hubungan sosial di dunia nyata mempengaruhi sikap mereka dalam merespons interaksi *online*. Kerangka yang digunakan dalam studi ini adalah teori seksisme ambivalen serta konsep *online-offline juxtaposition* untuk menjelaskan keterkaitan pengalaman gender di dunia virtual dengan dinamika sosial di dunia

nyata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seksisme kerap dianggap sebagai hal yang biasa sehingga banyak perempuan memilih strategi penghindaran, seperti tidak menanggapi komentar seksis, hanya bermain dengan teman dekat, atau menghindari interaksi dengan orang asing. Penelitian ini juga menemukan bahwa konteks relasi *offline* (misalnya hubungan dengan teman sebaya atau pasangan) berpengaruh terhadap keputusan perempuan untuk menghadapi atau mengabaikan seksisme *online* (Deng, 2024). Gap penelitiannya adalah kajian ini tidak membahas secara spesifik bagaimana mereka melabeli sikap seksisme tersebut khususnya pelecehan seksual di *game online*.

Keempat, kajian dengan judul “*Hiding in the shadows: a qualitative exploration of women gamers identities and perceptions of the video gaming context*” oleh Emelia Scidone · Matthew J. Phillips, Ashleigh M. Pantaleo pada tahun 2024 merupakan kajian yang menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Fokusnya adalah menggali pengalaman subjektif perempuan dalam menegosiasikan identitas mereka sebagai *gamer* dan persepsi mereka terhadap konteks budaya *video game*. Teori yang digunakan adalah teoretis feminis dan epistemologi konstruksionis sosial untuk memahami bagaimana perempuan menghadapi marginalisasi, ekspektasi gender, serta diskriminasi dalam ruang digital. Informan penelitian berjumlah 20 perempuan *gamer* dari berbagai latar belakang berada di Inggris yang aktif bermain *game* dan memiliki pengalaman terkait identitas maupun interaksi di komunitas *gaming*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi bagaimana perempuan *gamer* membangun identitas mereka, bagaimana mereka menanggapi stereotip yang dilekatkan pada *gamer*

perempuan, serta bagaimana persepsi mereka terhadap lingkungan *video game* yang masih sangat didominasi laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perempuan *gamer* sering kali merasa berada di bayangan karena harus berstrategi menyembunyikan atau menyesuaikan identitas gendernya agar bisa diterima dalam komunitas. Banyak partisipan yang mengaku menghadapi pelecehan verbal, stereotip negatif, hingga eksklusi sosial. Sebagian memilih menghindari konfrontasi dengan menyamarkan identitas gender, sementara sebagian lainnya menegosiasikan eksistensi mereka dengan cara membuktikan kemampuan bermain (Scidone et al., 2024). Hal ini menegaskan bahwa dunia *game* masih sarat bias gender dan menjadi tantangan besar bagi partisipasi perempuan. Pada gap penelitian ini yakni pelecehan seksual muncul, tapi hanya sebagai latar belakang yang membuat perempuan berstrategi menyembunyikan identitas dan tidak dianalisis lebih jauh juga pemaknaan masing-masing.

Terakhir dengan judul kajian “*The Bullying Game: Sexism Based Toxic Language Analysis on Online Games Chat Logs by Text Mining*” diterbitkan pada tahun 2022 dan ditulis oleh Nihal Yildirim dari Bridgewater State University menggunakan metode kualitatif dengan analisis wacana untuk menelaah bentuk bahasa seksis dan toksik yang muncul di ruang permainan daring. Pendekatan penelitian yang dipakai adalah kritis, dengan tujuan mengungkap bagaimana ujaran seksis tidak hanya memproduksi kekerasan verbal, tetapi juga memperkuat dominasi gender dalam komunitas *gamer*. Penelitian ini menggunakan kerangka bahasa seksis, kekerasan verbal, dan toksisitas dalam komunikasi digital, serta menghubungkannya dengan studi gender dan kekuasaan dalam ruang virtual. Data

yang diambil merupakan data percakapan dari interaksi para gamer di permainan daring yang berfokus pada teks dan ujaran yang muncul di dalam game. Tujuan penelitian adalah untuk mengidentifikasi pola seksisme dalam komunikasi online, bagaimana hal tersebut memengaruhi perempuan gamer, serta apa implikasinya terhadap relasi sosial di komunitas *game*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahasa seksis sangat menonjol dalam percakapan di *game* daring. Ujaran toksik berbasis gender sering muncul dalam bentuk hinaan, ejekan, stereotipe, dan merendahkan perempuan, yang berfungsi bukan hanya sebagai ekspresi emosi, tetapi juga sebagai alat untuk mempertahankan dominasi laki-laki dalam ruang *game* (Yıldırım & al, 2022). Penelitian ini menegaskan bahwa lingkungan *game* daring masih sarat dengan bahasa yang tidak ramah perempuan. Namun, penelitian ini juga memiliki keterbatasan karena hanya menganalisis bahasa yang muncul dalam interaksi di *game*, penelitian tidak menjelaskan bagaimana pemain perempuan mengkoordinasi pemaknaan tersebut.

1.5.3 Teori *Coordinated Management of Meaning*

W.Barnett Pearce dan Vernon Cronen menjelaskan teori CMM sebagai pendekatan untuk lebih memahami kompleksitas proses komunikasi yang dapat dibedakan berdasarkan perspektif komunikasi itu sendiri. Berbeda dengan teori komunikasi lainnya, teori ini mengamati apa yang terjadi sebenarnya dalam komunikasi manusia, bukan berfokus pada hanya hasilnya saja (Pearce & Cronen, 1980). Dunia sosial yang dihuni manusia dibangun dalam berbagai bentuk komunikasi sehari-hari. Hubungan sosial dan pola komunikasi menjadi hal yang fundamental dalam kehidupan sosial.

Selalu ada pihak lain dalam berkomunikasi, karena komunikasi pada dasarnya bersifat relasional. Bagaimana manusia terlibat dalam tindakan bersama membentuk pemahaman dan pemaknaan dalam komunikasi. Teori ini tidak hanya dipahami sebagai proses penyampain pesan, tapi juga bagaimana komunikasi membentuk realitas sosial (Pearce & Cronen, 1980). Manusia selalu perlu mengoordinasikan cara untuk mengelola makna dengan orang lain. Pengelolaan makna tersebut dilakukan dengan koordinasi dengan orang lain. Makna tidak bersifat objektif, statis, maupun universal. Sebaliknya, makna dipahami sebagai hasil dari proses interpretasi yang berlangsung secara dinamis dalam konteks hubungan sosial, situasi, identitas, serta nilai-nilai budaya (Pearce & Cronen, 1980). Proses ini tidak hanya membentuk pemahaman individu terhadap suatu peristiwa, tetapi juga mempengaruhi bagaimana individu bertindak, merespons, serta merefleksikan pengalaman yang dialaminya.

A. Meaning as Social Constructions

Makna tidak melekat secara objektif pada pesan, melainkan sebagai hasil konstruksi sosial. Apa yang dianggap makna oleh seseorang bergantung pada konteks sosial, pengalaman hidup, hubungan interpersonal, serta norma atau nilai yang ia anut (Pearce & Cronen, 1980). Individu menafsirkan pesan dengan mengaitkannya pada pengalaman sebelumnya, relasi sosial yang sedang berlangsung, serta situasi yang melatarbelakangi interaksi tersebut. Oleh sebab itu, pesan yang diterima dapat dimaknai secara berbeda oleh masing-masing individu, tergantung pada konteks sosial dan latar belakang mereka.

B. *Hierarchy of Meaning*

Pearce dan Cronen menjelaskan bahwa makna tidak hanya muncul dari isi pesan, tetapi dibentuk oleh berbagai level konteks yang saling berhubungan (Pearce & Cronen, 1980). Manusia menafsirkan pesan dengan menempatkannya dalam lapisan-lapisan konteks yang bertingkat. Hierarki makna ini terdiri dari enam level utama yang dinamis, yakni (Pearce & Cronen, 1980):

1. *Content*

Merujuk pada makna literal dari kata-kata, simbol, atau ekspresi yang digunakan dalam komunikasi.

2. *Speech act*

Setiap pesan tidak hanya menyampaikan pesan itu sendiri, melainkan juga ada tindakan sosial. Artinya setiap kata ada yang dilakukan melalui kata-kata tersebut.

3. *Episode*

Rangkaian peristiwa komunikasi yang membentuk suatu situasi sosial tertentu. Episode memberi bingkai temporal dan situasional, sehingga komunikasi dapat dipahami sebagai bagian dari suatu kejadian yang bermakna. Mengarah pada sedang di peristiwa komunikasi apa percakapan ini berlangsung.

4. *Relationship*

Merujuk pada definisi hubungan antara pelaku komunikasi, meliputi peran, status, kekuasaan, kedekatan emosional, hierarki. Dalam CMM,

relationship menentukan bagaimana pesan ditafsirkan dan bagaimana seseorang seharusnya merespons.

5. *Life script*

Hal ini adalah narasi identitas yang dimiliki individu kepada dirinya sendiri. Mencakup pengalaman hidup, nilai personal, keyakinan, peran sosial, citra diri. Di mana ini menjelaskan bagaimana seseorang memaknai pesan juga dari identitas personal.

6. *Cultural Pattern*

Budaya menyediakan kerangka makna tertinggi yang membentuk seluruh lapisan di bawahnya. Makna budaya ini menentukan apa yang dianggap pantas, benar, dan sebagainya bagi seseorang.

Ke enam level diatas tidak berdiri sendiri melainkan saling memberi konteks dimana level-level yang lebih tinggi seperti *episode*, *relationship*, *life script* berfungsi sebagai konteks yang menentukan bagaimana makna level yang rendah yakni *content* dan *speech of act* ditafsirkan. Makna akhir suatu pesan sangat ditentukan oleh level mana yang paling dominan bagi individu dalam situasi tersebut.

C. *Rules*

Proses pemaknaan dan koordinasi dalam CMM melewati *rules*, yaitu panduan yang digunakan individu untuk menafsirkan pesan dan menentukan tindakan yang tepat dalam suatu konteks sosial (Pearce & Cronen, 1980). Terdapat dua jenis *rules*:

1. *Constitutive rules* adalah aturan yang menentukan bagaimana seseorang mengkategorikan makna suatu pesan atau tindakan. Pearce dan Cronen menjelaskan bahwa *constitutive rules* bekerja dengan cara menetapkan suatu tindakan dihitung sebagai makna tertentu tergantung pada konteks dan level tertentu. Artinya makna pesan tidak hanya ditentukan oleh kata-kata, melainkan berdasarkan konteks *episode*, *relationship*, dan latar belakang individu yang menerimanya. Pesan yang sama bisa dikategorikan berbeda oleh orang-orang yang memiliki *constitutive rules* yang berbeda.
2. *Regulatives rules* adalah aturan yang menentukan tindakan apa yang wajib, boleh, atau dilarang dilakukan oleh seseorang sebagai respons atas suatu pesan. Berbeda dengan *constitutives rules* yang berfokus pada makna, *regulatives rules* membahas mengenai apa yang harus dilakukan. Hal ini bergantung pada kondisi sebelumnya dan mempertimbangkan konsekuensi.

Rules sendiri terbentuk dari pengalaman individu, relasi, dan nilai budaya yang dianut seseorang di mana dalam CMM dijelaskan pada bagian *hierarchy of meaning*.

D. *Coordination*

Konsep inti lain dalam CMM adalah *coordination*, yaitu proses bagaimana individu mengoordinasikan tindakan dan makna dalam interaksi sosial. Pearce menjelaskan bahwa komunikasi yang efektif bukan sekadar mencapai kesepahaman, tetapi bagaimana individu mampu menyesuaikan

tindakannya satu sama lain agar interaksi dapat terus berlangsung (Pearce & Cronen, 1980). Koordinasi makna terjadi ketika individu menafsirkan pesan yang diterima, mempertimbangkan kemungkinan respons dari lawan bicara, memilih tindakan komunikasi tertentu, serta merefleksikan kembali hasil dari interaksi tersebut.

1.5.4 Pelecehan Seksual di *Game Online*

Pelecehan seksual *online* adalah salah satu bentuk kekerasan seksual yang dapat terjadi melalui media *online*, maupun lewat teknologi seperti praktik *sexting* yang dilakukan tanpa persetujuan dan penyebaran gambar seksual seseorang tanpa izin. Perempuan menjadi salah satu kelompok yang rawan mendapatkan pelecehan seksual. Penelitian menunjukkan bahwa perempuan lebih sering memandang pelecehan sebagai sesuatu yang merugikan dibanding laki-laki, serta lebih banyak mengalami pelecehan dengan frekuensi dan tingkat keparahan yang lebih tinggi (Hand & Sanchez, 2000). Penelitian Yiyao Zhou dan Zoe D telah mengklasifikasikan jenis-jenis pelecehan seksual yang dialami perempuan di *game*, yakni (Zhou & Peterson, 2025):

1. *Sexual comments about body/appearance*, pelecehan berupa komentar seksual mengenai tubuh atau penampilan perempuan (avatar nya), meskipun korban sudah meminta pelaku untuk berhenti.
2. *Repeated sexual requests*, permintaan atau ajakan seksual yang dilakukan berulang kali, bahkan setelah ditolak oleh korban.
3. *Unwanted receipt of explicit images*, perempuan menerima foto atau video seksual dari pemain lain tanpa persetujuan.

4. *Vulgar sexual remarks*, komentar atau ucapan yang sangat cabul dan bernuansa seksual, meskipun korban sudah menolak atau merasa tidak nyaman.
5. *Repeated unwanted expressions of romantic/sexual feelings*, ekspresi perasaan romantis atau seksual yang terus-menerus diarahkan pada korban seperti ajakan berpacaran, meskipun sudah ditolak.
6. *Rape jokes or rape threats*, pelecehan dalam bentuk candaan tentang pemerkosaan atau bahkan ancaman pemerkosaan secara langsung.
7. *Avatar-based harassment*, pelecehan yang dilakukan melalui avatar, seperti gerakan avatar yang mensimulasikan tindakan seksual

1.5.5 *Reluctance in Recognition* pada Gamers Perempuan

Memahami bentuk-bentuk pelecehan seksual di *game online* tidak cukup untuk menjelaskan bagaimana pemain perempuan memaknai pengalaman tersebut. Berdasarkan penelitian sebelumnya ditemukan *gamers* perempuan seringkali mengalami *reluctance in recognition* yaitu keengganan untuk mengakui suatu tindakan sebagai pelecehan atau seksisme, terutama ketika pelaku tidak menunjukkan niat jahat yang terang-terangan (Deng, 2024). Dalam penelitian Ziyu Deng dengan judul “*They don’t mean to hurt*”: *Female gamers’ reluctance in recognizing and confronting sexism in gaming as an online offline juxtaposition*” terhadap 40 *female gamers*, Deng menemukan bahwa *female gamers* cenderung mengevaluasi intensi di balik tindakan seksisme termasuk pelecehan seksual dari pelaku sebelum memutuskan kategorisasi makna atas tindakan tersebut. Ketika

tindakan tersebut tidak terbaca sebagai sesuatu yang secara terang-terangan jahat atau disengaja, mereka cenderung memberikan kelonggaran dan tidak melabelinya sebagai pelecehan seksual atau seksisme (Deng, 2024). Seperti misalnya tindakan tersebut datang dari orang yang sudah dikenal atau tidak disampaikan dengan cara yang terlalu terang-terangan jahat. Deng juga menambahkan adanya keengganan dari korban untuk mengakui diri mereka sebagai korban seksisme atau pelecehan seksual di *game*, sehingga mereka tidak mengakui apa yang mereka alami sebagai tindakan tersebut.

Keengganan ini tidak berarti *female gamers* tidak menyadari adanya seksisme dalam budaya *game*. Sebaliknya, Deng menjelaskan bahwa *female gamers* justru sangat sadar akan normalisasi seksisme dalam komunitas *game* salah satunya pelecehan seksual, namun kesadaran tersebut justru membuat mereka lebih selektif dalam menentukan tindakan mana yang layak dilawan dan mana yang lebih baik dibiarkan. Tindakan yang tidak menunjukkan intensi jahat yang jelas cenderung tidak dilabeli sebagai pelecehan, karena melabeli dan mengkonfrontasinya dianggap tidak sebanding dengan biaya sosial yang harus ditanggung. Konsep ini relevan untuk memahami mengapa dalam konteks yang sama, *female gamers* dapat menghasilkan pemaknaan yang berbeda atas tindakan yang secara objektif serupa.

1.6 Asumsi Penelitian

Asumsi dari kajian ini yaitu pertama, pelecehan seksual yang dialami pemain perempuan di Roblox tidak semata-merta dimaknai langsung tapi dipahami melalui proses komunikasi. Kedua, makna atas pengalaman pelecehan seksual

beragam dibentuk melalui proses pengoordinasian makna, yaitu ketika individu mengaitkan pesan yang diterima dengan konteks situasi, hubungan sosial, pengalaman sebelumnya, serta nilai dan norma yang dimiliki. Ketiga, proses pembentukan makna bersifat dinamis dan dapat berubah seiring dengan interaksi komunikasi yang dialami, sehingga pemaknaan terhadap suatu pengalaman dapat berkembang dari waktu ke waktu.

1.7 Operasionalisasi Konsep

Definisi operasional dalam kajian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana konsep teoritis dalam pembentukan makna atas pelecehan seksual yang dialami *gamers* perempuan di Roblox.

A. Pesan Pelecehan Seksual di Fitur Komunikasi Roblox

Dalam penelitian ini, pesan pelecehan seksual dipahami sebagai pesan yang diterima oleh *gamers* perempuan sebagai bagian dari pengalaman komunikasi mereka dalam bermain Roblox. Teori CMM membahas bahwa pemaknaan seseorang bergantung pada proses interpretasi individu dalam interaksi sosial (Pearce & Cronen, 1980). Maka dari itu penerimaan pesan pelecehan seksual melalui fitur komunikasi Roblox dipahami sebagai titik awal dalam rangkaian proses komunikasi yang kemudian memicu munculnya proses interpretasi, koordinasi, dan pembentukan makna.

Aspek ini mencakup konteks terjadinya pesan, bentuk pesan yang diterima, situasi permainan ketika itu terjadi, serta relasi antar *gamers* perempuan dengan penyampai pesan tersebut. Berdasarkan klasifikasi jenis pelecehan seksual di *game*, bentuk pesan yang ditelusuri meliputi antara lain *Sexual*

comments about body/appearance, Repeated sexual requests, Vulgar sexual remarks, Repeated unwanted expressions of romantic/sexual feelings, Rape jokes or rape threats.

B. Proses Interpretasi Awal atas Pesan Pelecehan Seksual di Roblox

Proses interpretasi awal merujuk pada cara informan menafsirkan dan memberi arti awal terhadap pesan pelecehan seksual yang mereka terima. Mengacu pada konsep meaning dalam CMM (Pearce & Cronen, 1980), makna tidak melekat secara langsung pada pesan, melainkan terbentuk melalui proses interpretasi subjektif dalam konteks sosial dan relasional.

Pada aspek ini, penelitian menelusuri apa yang dipikirkan *gamers* perempuan saat pertama kali menerima pesan pelecehan seksual yang diterima melalui fitur komunikasi Roblox, serta bagaimana merespon berdasarkan pemaknaan masing-masing. Berdasarkan teori CMM, interpretasi awal ini bisa dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya, hubungan sosial di dalam *game*, norma komunitas, serta nilai personal yang dimiliki.

C. Pengoordinasian Makna dalam Interaksi Komunikasi

Pengoordinasian makna dipahami sebagai proses dinamis di mana informan menyesuaikan pemaknaan dan tindak komunikasinya melalui interaksi dengan pihak lain. Dalam kerangka CMM, koordinasi tidak hanya berkaitan dengan kesepahaman, melainkan bagaimana individu mengatur respons, menegosiasikan makna, serta mempertimbangkan reaksi sosial agar interaksi dapat terus berlangsung (Pearce & Cronen, 1980). Dalam

penelitian ini, pengoordinasian makna mencakup bagaimana *gamers* perempuan mengatur respons komunikasinya, komunikasi yang dilakukan dengan pihak lain, seperti reaksi dari pelaku untuk menyesuaikan tindakan berdasarkan pertimbangan relasi sosial, risiko, dan norma komunitas dalam *game*. Ini juga bisa memperkuat atau menggeser makna individu.

D. Pembentukan Makna atas Pengalaman Pelecehan Seksual

Pembentukan makna merujuk pada proses reflektif informan dalam memahami dan memberi arti terhadap pengalaman pelecehan seksual setelah melalui rangkaian interaksi dan koordinasi makna. Makna akhir ini bersifat dinamis dan dapat berubah seiring pengalaman komunikasi berikutnya.

Dalam penelitian ini, pembentukan makna pengalaman mencakup bagaimana informan memaknai pengalaman tersebut dalam konteks identitas diri, posisi sosial sebagai *gamers* perempuan, serta relasinya dengan komunitas permainan di Roblox.

1.8 Metode Penelitian

Kajian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang berupaya memahami dunia sosial sebagaimana dialami dan dimaknai oleh subjek penelitian (Denzin & Lincoln, 2011). Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti menggali secara mendalam bagaimana individu menafsirkan pengalaman, membangun makna, serta mengoordinasikan pemaknaan tersebut melalui proses komunikasi. Metode ini digunakan untuk menelusuri pengalaman *gamers* perempuan mengoordinasikan

pemaknaan atas pelecehan seksual verbal yang mereka alami melalui interaksi komunikasi di Roblox.

1.8.1 Tipe Penelitian

Kajian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, yakni penelitian yang berupaya menggambarkan dan menjelaskan fenomena secara mendalam berdasarkan data berupa kata-kata yang diperoleh dari lapangan (Djamba & Neuman, 2002). Penelitian ini menggunakan teknik analisis tematik sebagai cara untuk mengidentifikasi dan menganalisis pola makna dalam data wawancara.

1.8.2 Situs Penelitian

Situs penelitian merupakan ruang terjadinya fenomena yang dikaji. Dalam penelitian ini, lokus penelitian berada pada *platform* permainan daring Roblox, khususnya fitur *chat* publik dan *voice chat* sebagai medium utama interaksi antar pemain. Ruang komunikasi digital ini menjadi konteks terjadinya pesan pelecehan seksual kepada pemain perempuan, sekaligus tempat mereka membentuk makna tersebut.

1.8.3 Subjek Penelitian

Individu, kelompok, objek, atau elemen yang berfungsi sebagai sumber informasi utama bagi peneliti dalam memperoleh data yang dibutuhkan merupakan subjek penelitian. Adapun subjek penelitian adalah pemain perempuan berusia 18 tahun ke atas yang aktif memainkan Roblox serta memiliki pengalaman mengalami pelecehan seksual melalui fitur *chat* publik atau *voice chat*

Dalam hal ini, peneliti juga menetapkan sejumlah kriteria khusus yang harus dipenuhi oleh subjek penelitian, yaitu;

1. Perempuan berusia 18 tahun ke atas yang aktif memainkan Roblox minimal selama enam bulan terakhir.
2. Pernah mengalami pelecehan seksual melalui fitur *chat* publik atau *voice chat* ketika bermain di Roblox .
3. Bersedia diwawancarai sebagai sumber utama informasi pada penelitian ini.

1.8.4 Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini berupa transkrip wawancara mendalam dengan partisipan, yang berisi pengalaman mereka ketika menerima pesan pelecehan seksual di fitur *chat publik* maupun *voice chat* Roblox. Dari narasi tersebut, penelitian menelusuri bagaimana proses komunikasi yang dijalani partisipan dalam mengkoordinasikan pemaknaan terhadap pengalaman tersebut, baik melalui refleksi diri maupun melalui interaksi dengan pihak lain.

1.8.5 Sumber Data

A. Sumber Data Primer

Sumber data yang digunakan dalam menyusun penelitian ini berasal dari sumber data primer yakni diperoleh melalui pengumpulan data langsung dari partisipan di lokasi penelitian, seperti wawancara atau observasi (Creswell & Poth, 2017). Sumber data primer pada penelitian ini sendiri berasal dari wawancara kepada informan yakni pemain perempuan yang pernah mengalami pelecehan seksual verbal melalui *voice chat* atau *chat public* Roblox.

B. Sumber Data Sekunder

Data Sekunder dalam penelitian ini diperoleh dari sumber-sumber yang berkaitan dengan fokus penelitian seperti artikel, jurnal, buku, dan berita yang relevan.

1.8.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui *in-depth interview* dengan wawancara kepada informan yang merupakan pemain perempuan Roblox dan pernah mengalami pelecehan seksual verbal melalui fitur *chat* publik atau *voice chat*. Teknik ini dipilih untuk menelusuri bagaimana informan membentuk makna atas pelecehan seksual verbal yang mereka alami. Wawancara dirancang untuk memberikan ruang aman bagi informan ketika menceritakan situasi interaksi tersebut.

1.8.7 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan proses sistematis yang meliputi pengorganisasian data, pembacaan menyeluruh, pengkodean, pengembangan tema, serta interpretasi temuan menjadi makna yang lebih luas (Creswell, 2014). Penelitian ini menggunakan metode *Thematic Analysis* yang dikembangkan oleh Virginia Braun dan Victoria Clarke. Pendekatan ini dipilih karena secara sistematis mengidentifikasi, mengatur, dan memberikan wawasan tentang pola tema di seluruh kumpulan data. Dengan berfokus pada makna di seluruh kumpulan data, *Thematic Analysis* memungkinkan peneliti untuk melihat dan memahami makna dan pengalaman kolektif atau bersama (Braun & Clarke, 2006). Metode ini adalah cara untuk mengidentifikasi apa yang umum dalam cara suatu topik dibicarakan

atau ditulis, dan untuk memahami kesamaan tersebut. Tahapan analisis dengan *Thematic Analysis* dilakukan melalui enam fase, yakni:

1. *Familiarising yourself with the data*, mentranskrip hasil wawancara dari rekaman ke bentuk tulisan, kemudian membaca transkrip tersebut secara berulang agar peneliti memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu menandai hal-hal yang berpotensi menarik dan mencari pola pengalaman.
2. *Generating initial codes*, memberi catatan pada transkrip, baik berupa pilihan kata, kalimat, maupun ekspresi yang digunakan partisipan. Menandai potongan kalimat yang penting dan memberikan label makna.
3. *Searching for themes*, peninjauan data yang telah dikodekan untuk mengidentifikasi area kesamaan dan tumpang tindih antar kode. Pengelompokan kode untuk menggambarkan pola yang koheren dan bermakna dalam data.
4. *Reviewing themes*, menguji dan mematangkan tema untuk mengeksplorasi apakah tema tersebut berfungsi dalam kaitannya dengan data.
5. *Defining and naming themes*, menyatakan apa yang unik dan spesifik tentang setiap tema. Seperti tema yang tidak berulang dan dengan tujuan yang jelas serta bermakna teoritis.
6. *Producing the report*, menulis hasil analisis.

1.8.8 Kualitas Data

Dalam penelitian kualitatif, data dianggap sah apabila temuan yang dipaparkan peneliti sesuai dengan kenyataan yang dialami subjek di lapangan. Dengan demikian, teori dan hasil penelitian tidak menunjukkan perbedaan yang berarti. Untuk menjaga keabsahan data, digunakan beberapa kriteria yang umum dalam penelitian kualitatif (Tracy, 2010), yaitu:

1. *Worthy topic*, topik penelitian yang dipilih relevan, *timely*, signifikan, dan menarik. Dalam hal ini kajian yang dilakukan harus memiliki topik yang pantas dan menarik bagi pembaca.
2. *Rich rigor*, yakni penelitian memiliki data yang kuat, teori kuat, dan analisis yang dalam.
3. *Sincerity*, kajian menekankan kejujuran peneliti seperti reflektivitas terhadap bias pribadi, transparansi proses, dan posisi peneliti.
4. *Credibility*, penelitian harus meyakinkan melalui *thick description*, *multivocality*, triangulasi, dan penggunaan kutipan langsung.
5. *Resonance*, dapat beresonansi seperti menyentuh pembaca, membangkitkan pemahaman baru, dan temuan dapat diaplikasikan di konteks lain.
6. *Significant contribution*. penelitian memberikan kontribusi pada teori, praktis, metodologi, dan moral.
7. *Ethics*, harus etis atas *procedural*, situasional, relasional.

8. *Meaningful coherence*, kajian harus konsisten dengan tujuan, menggunakan metode yang sesuai, dan memiliki hubungan yang logis antara teori, pertanyaan, metode, analisis, dan hasil penelitian.