

## **BAB II**

### **PELECEHAN SEKSUAL DALAM *GAME ONLINE***

Pada bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum penelitian dengan tujuan memberikan pemahaman mengenai konteks sosial, budaya, dan teknologi atas fenomena pelecehan seksual yang dialami *gamers* perempuan di lingkup permainan daring, khususnya Roblox.

#### **2.1 *Game Online* sebagai Ruang Interaksi**

Saat ini *game online* sudah menjadi bagian dari kehidupan modern manusia. Sebagai salah satu hasil dari perkembangan media baru, *game online* hadir sebagai media hiburan yang banyak digemari kalangan. *Game online* mengharuskan pemainnya untuk bisa terhubung ke internet yang kemudian memfasilitasi ruang interaksi sosial secara digital. Para pemain bisa melakukan komunikasi dua arah dan *real time*.

Indonesia sendiri, menjadi negara kedua tertinggi di Asia Tenggara dalam tingkat proporsi pengguna internet yang bermain *video games* sejumlah 95,3% pada tahun 2024 (GoodStats, 2024). Ramainya pengguna tersebut menjadikan *game online* sebagai ruang komunikasi virtual yang kompleks, hingga disebut “*Third Places*”, di mana individu tidak hanya membangun identitas diri, melainkan menjalin relasi sosial, membangun komunitas pada dunia digital tersebut (Steinkuehler & Williams, 2006). Dalam praktiknya, pemain tidak hanya memainkan karakter tapi juga sebagai aktor sosial yang terlibat komunikasi, negosiasi makna, dan identitas digital. Maka dari itu, ruang sosial digital ini

memungkinkan terjadinya relasi sosial, konflik, kerjasama, dan ekspresi komunikasi.

## **2.2 Gamers Perempuan dalam Permainan Daring**

Tidak hanya laki-laki, kelompok perempuan juga masif terlibat di dunia *game online*. *Game online* seringkali cenderung dianggap sebagai wilayah maskulin. Terdapat anggapan bahwa perempuan hanya memainkan *game online* yang bersifat santai atau kasual, tapi ditemukan data bahwasannya pada tahun 2024, *gamers* perempuan lebih cenderung ditemukan secara teratur bermain game aksi-petualangan (56%), *game* tembak-menembak (49%), dan *game battle royale* (47%), daripada *game* simulasi kehidupan (40%) dan *game* teka-teki (37%) (Bryter, 2025).

Walaupun partisipasi pemain perempuan tinggi, hal ini tidak menghilangkan anggapan bahwa *game online* merupakan wilayah dominan laki-laki. Hal ini dapat dilihat dari dominasi pemain laki-laki, karakteristik *game*, hingga komunitas di dalamnya. Hal ini membentuk budaya *game* yang mengeksklusi perempuan, sehingga posisi perempuan dalam dunia game masih rawan terkena marginalisasi, seperti stereotip negatif, pelecehan, dan pengucilan sosial dalam komunitas *game* itu sendiri. *Gamers* perempuan seringkali mengalami pelecehan daring dan komentar seksis ketika sedang bermain atau melakukan streaming (Belinda, 2022). Hal ini tentu menciptakan ruang komunikasi yang tidak aman dan setara bagi pemain perempuan. Mereka kerap kali ditempatkan pada posisi yang rentan sehingga tidak jarang pemain perempuan memilih untuk menyembunyikan identitas mereka.

### 2.3 *Toxic Gaming Culture*

Budaya komunikasi dalam *game online* merujuk pada pola interaksi, norma sosial, nilai, serta praktik komunikasi yang berkembang dan dipertahankan dalam komunitas pemain. Budaya ini terbentuk melalui interaksi berulang yang menciptakan kesepakatan sosial mengenai perilaku yang dianggap wajar, dapat diterima, atau bahkan diharapkan dalam lingkungan permainan (Consalvo, 2007). Dalam komunitas *game online*, komunikasi yang dilakukan antar pemain cenderung cepat, spontan, dan tak jarang minim sensor. Anonimitas dan kurangnya kontrol sosial dalam dunia *game* menjadi salah satu alasan mengapa komunikasi yang terjadi kerap agresif dan konfrontatif. Ujaran kasar, ejekan, dan agresi verbal lainnya seringkali dianggap sebagai bagian dari dinamika permainan. Seiring waktu, komunikasi *toxic* pun menjadi kebiasaan yang berkembang menjadi budaya komunikasi dalam permainan.

*Toxic gaming culture* merujuk pada perilaku negatif dan mengganggu yang terjadi dalam lingkungan permainan video, yang sering kali mencakup agresi verbal, pelecehan, dan eksklusi sosial (Kordyaka et al., 2025). Budaya ini tidak hanya terbatas pada interaksi antar pemain, tetapi juga mencerminkan masalah struktural yang lebih luas dalam komunitas *gaming*. Dalam banyak komunitas *game*, perilaku kasar sering kali dianggap sebagai bentuk ekspresi kompetitif, hiburan, atau candaan. Akibatnya, batas antara humor, agresi, dan kekerasan simbolik menjadi kabur. Budaya ini diperkuat oleh beberapa faktor struktural. Pertama, anonimitas yang tinggi dalam ruang digital memungkinkan individu mengekspresikan diri tanpa takut terhadap sanksi sosial langsung. Kedua, sifat

kompetitif dalam *game* memicu intensifikasi emosi seperti frustrasi, kemarahan, dan agresi. Ketiga, minimnya regulasi efektif terhadap komunikasi antar pemain membuat perilaku negatif relatif jarang mendapatkan konsekuensi tegas. Dalam kondisi tersebut, praktik komunikasi toksik tidak hanya bertahan, tetapi juga diwariskan sebagai bagian dari kebiasaan atau tradisi. Pemain baru belajar mengenai norma komunikasi bukan melalui aturan formal, melainkan melalui pengamatan dan partisipasi dalam interaksi sosial. Proses ini menyebabkan *toxic gaming culture* terinternalisasi dan direproduksi secara berkelanjutan.

Salah satu dimensi paling dominan dalam *toxic gaming culture* adalah seksisme. Seksisme merujuk pada sikap, praktik, dan struktur sosial yang merendahkan, memarginalkan, atau mendiskriminasi individu berdasarkan gender, khususnya perempuan. Dalam dunia *game online* yang didominasi laki-laki, seksisme menjadi bagian yang terinstitusionalisasi dalam budaya komunikasi. Pemain perempuan kerap dianggap tidak kompeten, mencari perhatian, atau sebagai objek hiburan semata. Stereotip ini melahirkan praktik komunikasi yang merendahkan, mulai dari komentar seksis, objektifikasi tubuh, hingga pelecehan seksual secara eksplisit (Fox & Tang, 2014). Dalam banyak kasus, seksisme muncul melalui candaan, humor seksual, rayuan tanpa *consent*, serta komentar mengenai penampilan fisik. Bentuk-bentuk komunikasi ini sering kali dinormalisasi sebagai bagian dari interaksi ringan, sehingga mengaburkan sifat kekerasannya. Kebiasaan yang kemudian jadi pewajaran tersebut, seringkali dianggap bukan masalah serius. Akibatnya pemain perempuan berada pada kondisi yang rawan dan tidak bebas ketika bermain *game*.

Pelecehan seksual dalam *game online* memiliki karakteristik khusus. Pertama, berlangsung dalam ruang digital yang memungkinkan anonimitas tinggi. Kedua, terjadi dalam situasi bermain yang dinamis dan cepat, sehingga korban sering tidak memiliki ruang refleksi yang memadai. Ketiga, berlangsung dalam konteks relasi kuasa yang timpang, di mana perempuan sebagai minoritas berada dalam posisi yang lebih rentan.

Akibatnya, pelecehan seksual tidak hanya berdampak pada kenyamanan bermain, tetapi juga mempengaruhi identitas, rasa aman, serta partisipasi sosial gamers perempuan dalam komunitas game.

#### **2.4 Pelecehan Seksual Terhadap Gamers Perempuan di Game Online**

Pelecehan seksual dalam *game* tidak hanya berupa tindakan eksplisit, tetapi juga mencakup berbagai bentuk komunikasi bernuansa seksual yang tidak diinginkan, seperti komentar tentang tubuh, permintaan seksual berulang, candaan pornografis, hingga ancaman kekerasan seksual (Zhou & Peterson, 2025). Roblox sebagai *game* yang menyediakan fitur komunikasi melalui *chat* publik dan *voice chat* memungkinkan komunikasi yang dinamis, tapi juga rawan akan pesan pelecehan seksual kepada pemainnya. Pelecehan seksual di Roblox dapat muncul dalam berbagai bentuk, mulai dari komentar mengenai tubuh dan penampilan avatar, candaan bernuansa seksual, permintaan seksual berulang, hingga simulasi tindakan seksual melalui pergerakan karakter virtual. Beberapa penelitian juga mencatat praktik grooming digital, di mana pelaku membangun relasi emosional untuk tujuan eksploitasi seksual. Bentuk-bentuk ini menunjukkan bahwa pelecehan seksual

dalam Roblox tidak hanya terjadi secara verbal, tetapi juga melalui simbol dan tindakan virtual.

Terdapat kajian yang meneliti faktor terjadinya pelecehan seksual di Roblox, dan ditemukan faktor penyebab pelecehan seksual digital dipengaruhi oleh gabungan faktor internal (dorongan dan kontrol diri) dan eksternal (lingkungan, media, dan regulasi) (Agustia et al., 2025). Berdasarkan konteks tersebut, pemaknaan akan pesan pelecehan seksual yang diterima melalui fitur-fitur komunikasi Roblox kepada gamers perempuan dikoordinasikan masing-masing individu.

### **2.5 Pelecehan Seksual di *Game* Berdampak Nyata**

Salah satu pertanyaan yang sering muncul terhadap kajian pelecehan seksual di *game online* adalah mengapa tindakan yang terjadi melalui perantara, seperti teks, suara digital, atau avatar, dapat menimbulkan dampak emosional yang setara dengan pelecehan di dunia nyata. Berbeda dengan interaksi tatap muka yang melibatkan kontak fisik dan pertemuan langsung, interaksi di *game online* umumnya berlangsung antara orang-orang yang tidak pernah bertemu secara langsung, anonimitas, dan direpresentasikan melalui avatar yang bukan tubuh fisik mereka sendiri.

Fenomena *online disinhibition effect* yang diperkenalkan oleh Suler menjelaskan bahwa anonimitas, ketidaktampakan diri (*invisibility*), dan minimnya otoritas norma sosial konvensional di ruang digital justru membuat seseorang lebih berani melakukan tindakan yang tidak akan ia lakukan secara langsung di dunia nyata. Hilangnya rasa malu dan tanggung jawab sosial inilah yang justru

mendorong munculnya perilaku agresif dan pelecehan di ruang digital. Penelitian terbaru menemukan bahwa kondisi ini berkorelasi signifikan dengan perilaku perundungan daring (*cyberbullying*), dan korban dari perilaku semacam ini terbukti mengalami dampak psikologis yang nyata, termasuk peningkatan stres, gejala trauma, dan kondisi depresif (Suler, 2004). Dengan demikian, anonimitas yang melindungi pelaku justru menjadi faktor yang memungkinkan tindakan pelecehan terjadi secara lebih bebas, sementara dampaknya terhadap korban tetap nyata.

Kedua, konsep *embodiment* dan *Proteus effect* dalam riset psikologi avatar menjelaskan bahwa hubungan antara pengguna dan avatarnya tidak bersifat sekadar representasi visual semata. Avatar dapat menyebabkan perubahan persepsi diri pengguna, baik secara daring maupun luring, berdasarkan karakteristik dan perlakuan yang dialami avatar tersebut (Fox et al., 2013). Studi lanjutan juga menunjukkan bahwa otak manusia mengaktifkan sistem mirror neuron ketika seseorang mengontrol avatarnya, menciptakan apa yang disebut sebagai *virtual embodiment*, yaitu perasaan bahwa tubuh digital tersebut secara bermakna adalah bagian dari diri penggunanya (Ratan et al., 2020). Dengan demikian, ketika avatar seseorang menjadi sasaran komentar atau tindakan yang bersifat seksual, hal ini dialami secara psikologis sebagai sesuatu yang menyerang diri pengguna itu sendiri.