

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana *gamers* perempuan di Roblox mengoordinasikan pemaknaan terhadap pengalaman pelecehan seksual verbal yang mereka alami melalui interaksi komunikasi dalam permainan Roblox. Berdasarkan hasil wawancara terhadap tujuh informan dan analisis menggunakan *thematic analysis*, berikut kesimpulan yang ditemukan:

1. Tindakan yang dialami para informan mencakup berbagai jenis pelecehan seksual verbal dalam *game online*, antara lain komentar seksual terhadap tubuh atau avatar (*sexual comments about body/appearance*), permintaan hubungan seksual atau romantis yang berulang dan tidak diinginkan (*repeated sexual requests dan repeated unwanted expressions of romantic/sexual feelings*), serta ujaran kasar bermakna seksual (*vulgar sexual remarks*). Tindakan-tindakan ini terjadi melalui *voice chat* maupun *text chat*.
2. Koordinasi makna berlangsung melalui empat tahap yang saling mempengaruhi yaitu merespons pelecehan seksual verbal, memaknai reaksi pelaku dan pemain lain, mendialogkan pengalaman dengan orang lain, dan menetapkan makna akhir. Setiap tahap membuka kemungkinan makna bergeser, menguat, atau tetap bertahan.

3. Respons awal informan berbeda-beda karena *level hierarchy of meaning* yang paling dominan pada saat kejadian berbeda. Informan dengan pengalaman pelecehan di dunia nyata merespons lebih cepat dan tegas. Informan yang lebih dipengaruhi suasana map merespons lebih lambat. Informan yang bermain bersama teman merespons lebih berani dibanding ketika sendirian.
4. Reaksi pelaku yang mengabaikan penolakan atau terus melanjutkan tindakan memperkuat makna informan. Reaksi pelaku yang langsung pergi membuat proses koordinasi terhenti. Pemain lain yang mendukung memperkuat pemaknaan, sementara yang ikut-ikutan pelaku berkontribusi pada normalisasi pelecehan.
5. Dialog dengan orang lain memperkuat atau menggeser makna yang sudah ada. Informan yang mendapat validasi dari orang lain memiliki makna akhir yang lebih kuat. Informan yang tidak bercerita mempertahankan makna yang terbentuk secara individual sejak awal.
6. Makna akhir yang dihasilkan beragam: pelecehan seksual verbal (RL, RA, CL, HT kasus pertama, NV kasus kedua), *ragebaiting* (HT kasus kedua), bercandaan (NV kasus pertama), gangguan atau *trolling* (AG), dan ujaran kebencian (EL). Keberagaman ini mencerminkan perbedaan *constitutive rules* dan *level hierarchy of meaning* yang dominan pada masing-masing informan sepanjang proses koordinasi
7. Informan yang tidak memaknai pengalaman sebagai pelecehan seksual bukan berarti tidak merasa terganggu. Keengganan untuk melabeli sebagai pelecehan seksual terjadi karena suasana map yang menormalisasi tindakan tersebut dan

tidak adanya intensi jahat yang jelas dari pelaku, yang sejalan dengan konsep *reluctance in recognition*.

8. Makna akhir berdampak langsung pada cara bermain. Informan yang memaknai pengalaman sebagai pelecehan seksual verbal cenderung mengganti avatar, mengurangi *voice chat*, atau menghindari map tertentu. Informan yang tidak memaknai sebagai pelecehan seksual tidak menunjukkan perubahan.

5.2 Implikasi

5.2.1 Teoritis

Penelitian ini memberikan beberapa implikasi teoritis bagi teori dan konsep yang digunakan sebagai kerangka analisis.

Pertama, penelitian ini memperkuat dan memperluas relevansi CMM ke dalam konteks komunikasi digital, khususnya game online. Teori CMM yang dikembangkan oleh Pearce dan Cronen awalnya berfokus pada komunikasi interpersonal dalam konteks tatap muka. Penelitian ini menunjukkan bahwa prinsip-prinsip CMM, yaitu *constitutive rules*, *regulative rules*, *hierarchy of meaning*, dan koordinasi, sama relevannya dalam konteks interaksi di *ruang game online* yang anonim, cepat, dan melibatkan representasi diri melalui avatar. Khususnya, penelitian ini menunjukkan bahwa *level episode* dalam *hierarchy of meaning* memiliki kekuatan yang lebih besar dalam konteks *game online* dibanding dalam interaksi tatap muka biasa, karena norma komunitas map dapat mengalahkan *level life script* yang sudah kuat sekalipun pada tahap awal interaksi.

Kedua, bagi klasifikasi pelecehan seksual di *game online* yang dikemukakan Zhou dan Peterson, penelitian ini melengkapi temuan mereka dengan menunjukkan bahwa klasifikasi akademis tidak selalu selaras dengan pemaknaan yang terbentuk pada korban. Beberapa bentuk yang diklasifikasikan sebagai pelecehan seksual, seperti *repeated unwanted expressions of romantic feelings* tidak selalu dimaknai sebagai pelecehan seksual oleh informan. Ini menunjukkan bahwa ada jarak antara definisi akademis tentang pelecehan seksual dan pemaknaan yang dikonstruksi secara individual oleh perempuan yang mengalaminya, dan jarak inilah yang dapat dijelaskan melalui mekanisme *constitutive rules* dalam CMM. Pelecehan seksual di *game* berdasarkan temuan penelitian tidak selalu dikategorikan sebagai pelecehan dikarenakan *constitutive rules* individu tidak mengkategorikan tindakan tersebut sebagai pelecehan, tergantung *pada level hierarchy of meaning* yang paling dominan aktif dalam situasi tersebut.

Ketiga, penelitian ini memperkuat konsep *reluctance in recognition* dari Ziyu Deng. Deng menemukan bahwa *female gamers* enggan mengakui pelecehan dan seksisme ketika intensi pelaku tidak jelas atau ketika ada hubungan sosial dengan pelaku yang membebani. Penelitian ini menunjukkan bahwa mekanisme yang mendasari keengganan ini adalah dominannya *level episode* atas *level life script* dalam *constitutive rules*, yang menghasilkan kategorisasi yang lebih toleran terhadap pelecehan seksual yang dialami. Ini bukan karena informan tidak sadar atau tidak paham, melainkan karena konteks situasional *game online* membentuk norma dan *rules* yang berbeda dari konteks kehidupan nyata.

5.2.2 Praktis

Bagi *platform* Roblox dan pengembang *game online*, temuan bahwa pemaknaan pelecehan sangat dipengaruhi oleh konteks episode termasuk suasana map yang menormalisasi komentar seksual menunjukkan bahwa desain lingkungan *game* turut membentuk toleransi terhadap pelecehan. *Platform* perlu tidak hanya menyediakan fitur pelaporan, tetapi juga secara aktif membangun moderasi yang proaktif terhadap map-map yang diketahui sebagai tempat seringnya terjadi pelecehan seksual.

Bagi komunitas *game* dan pendidik literasi digital, temuan bahwa sebagian informan tidak langsung memaknai pengalaman mereka sebagai pelecehan seksual menunjukkan bahwa edukasi literasi digital perlu melampaui dari sekadar mengajarkan cara melaporkan pelecehan. Edukasi perlu menasar pemahaman tentang normalisasi pelecehan dalam budaya *game online*.

5.2.3 Sosial

Temuan bahwa tidak semua *gamers* perempuan memaknai pengalaman yang secara objektif sebagai pelecehan seksual menunjukkan bahwa kesadaran tentang pelecehan seksual di ruang *game* belum merata dan belum konsisten. Ini menunjukkan bahwa konstruksi makna tentang pelecehan seksual sangat dipengaruhi oleh *rules* yang terbentuk dari pengalaman hidup, konteks budaya *game*, dan ada tidaknya dialog eksternal yang memvalidasi pengalaman tersebut.

Bagi masyarakat luas, temuan ini memperkuat pentingnya memandang pelecehan seksual di *game online*, sebagai persoalan serius yang tidak bisa diabaikan hanya karena terjadi melalui media perantara atau melibatkan avatar.

Keberagaman pemaknaan yang ditemukan juga menjadi pengingat bahwa respons perempuan terhadap pelecehan tidak selalu seragam dan seringkali diabaikan. Sehingga perlu adanya kesadaran sosial mengenai penolakan perempuan itu sendiri, khususnya di *game online*.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya maupun bagi pihak yang terkait dengan lingkungan permainan daring.

Pertama, penelitian ini berfokus pada pengalaman pelecehan seksual verbal yang terjadi melalui *voice chat dan chat publik* di Roblox. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian dengan meneliti bentuk pelecehan seksual lainnya yang juga mungkin terjadi di Roblox, seperti pelecehan seksual non verbal maupun pelecehan seksual yang terjadi dalam fitur lain seperti pesan pribadi Roblox.

Kedua, penelitian ini melibatkan tujuh informan dari kalangan *gamers* perempuan di Indonesia dengan rentang usia 18–22 tahun. Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan informan baik dari segi jumlah, rentang usia, maupun *platform game* yang diteliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang keberagaman proses koordinasi makna di berbagai konteks *game online*.

Ketiga, penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan metode yang memungkinkan pengamatan langsung terhadap interaksi dalam permainan, seperti analisis percakapan atau analisis wacana di Roblox, sehingga pola komunikasi antar pemain dapat dipahami secara lebih mendalam dan tidak hanya berdasarkan wawancara informan.

Keempat, bagi pengembang *platform* permainan daring, khususnya Roblox, hasil penelitian ini diharapkan agar kebijakan dan moderasi konten tidak hanya berfokus pada pelaporan kasus yang sudah terjadi, tetapi juga pada penciptaan lingkungan yang secara proaktif tidak mentoleransi pelecehan seksual verbal dalam bentuk apapun, termasuk yang terjadi dalam suasana yang tampak bercanda atau tidak serius.