

PROSES PEMBENTUKAN MAKNA ATAS PELECEHAN SEKSUAL VERBAL DALAM INTERAKSI KOMUNIKASI GAMERS PEREMPUAN DI ROBLOX

Geneva Faradilla Hermar, Joyo NS Gono

genevafaradilla1511@gmail.com

Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Diponegoro

Jl. Prof. Soedarto, SH, Tembalang, Semarang Kotak Pos 1269 Telepon (024) 746407

Faksimile (024) 746504 Laman: <https://fisip.undip.ac.id> / Email: fisip@undip.ac.id

ABSTRACT

Verbal sexual harassment is a common experience among female gamers in Roblox through voice chat and public chat features, creating a gender unequal interaction space. This study aims to understand how female gamers construct meanings of verbal sexual harassment experienced in Roblox. Using an interpretive paradigm, this descriptive qualitative study involved seven female gamers aged 18–22 who had experienced verbal sexual harassment in Roblox. Data were collected through in depth interviews and analyzed using thematic analysis, guided by the Coordinated Management of Meaning (CMM) theory and Ziyu Deng's concept of reluctance in recognition. The findings reveal that meaning coordination occurs through four stages: responding to harassment, interpreting others' reactions, discussing the experience, and establishing a final meaning. Different constitutive and regulative rules at various levels of the hierarchy of meaning lead participants to interpret similar situations differently. The resulting meanings include verbal sexual harassment, ragebaiting, joking, trolling, and hate speech, shaped by prior experiences, situational contexts, and dialogue with others.

Keywords: *CMM, online gaming, verbal sexual harassment, coordination of meaning*

ABSTRAK

Pelecehan seksual verbal merupakan pengalaman yang kerap dialami pemain perempuan di Roblox melalui fitur *voice chat* dan *chat* publik, sehingga menciptakan ruang interaksi yang tidak aman dan setara secara gender. Penelitian ini bertujuan memahami bagaimana *gamers* perempuan membentuk makna atas pelecehan seksual verbal yang mereka alami di Roblox. Penelitian ini menggunakan paradigma interpretif dan pendekatan deskriptif kualitatif. Tujuh pemain perempuan berusia 18–22 tahun diwawancarai secara mendalam, kemudian data dianalisis menggunakan *thematic analysis* dengan kerangka teori *Coordinated Management of Meaning* dan konsep *reluctance in recognition*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa koordinasi makna berlangsung melalui empat tahap yakni, merespons pelecehan, menginterpretasi respons pelaku, mendialogkan pengalaman, dan menetapkan makna akhir. Perbedaan *constitutive rules* dan *regulative rules* pada berbagai *level hierarchy of meaning* menyebabkan situasi serupa dimaknai secara berbeda. Makna akhir yang terbentuk meliputi pelecehan seksual verbal, *ragebaiting*, bercandaan, *trolling*, dan ujaran kebencian, yang disebabkan oleh pengalaman, konteks situasional, dan dialog dengan orang lain.

Kata Kunci: CMM, permainan daring, pelecehan seksual verbal, koordinasi makna

PENDAHULUAN

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. 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, salah satu bentuknya adalah *game online*.

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. Data menunjukkan bahwa durasi rata-rata pengguna internet Indonesia bermain *game* adalah 1 jam 12 menit per hari (Riyanto, 2024), menandakan bahwa *game* telah menjadi bagian rutinitas digital masyarakat.

Game online memang menghadirkan sejumlah manfaat kognitif, motivasional, emosional, maupun sosial (Granic et al., 2014), tapi di balik manfaat tersebut terdapat dampak negatif pula, salah satunya adalah pelecehan seksual yang hadir di ruang *game online*, terutama kepada para pemain perempuan. Menurut laporan Women Gamers Study 2024 oleh Bryter Global, perempuan kini mencakup 46% dari seluruh gamers di dunia, bahkan durasi bermain perempuan meningkat dari tujuh jam pada 2018 menjadi 15 jam pada 2024 (Bryter, 2024). Meski demikian, *game online* seringkali masih dianggap sebagai wilayah laki-laki, tercermin dari dominasi pemain laki-laki, *developer game*, hingga

investor game itu sendiri (Yıldırım & al, 2022).

Sejarahnya *game online* memang diciptakan dari industri komputer yang didominasi laki-laki, menjadikan *game online male centric*. Akibatnya, representasi karakter perempuan dalam *game* sangat minim dan sering kali ditampilkan secara berlebihan dalam bentuk seksualisasi untuk menarik pasar laki-laki (Pan, 2023). Paparan jangka panjang terhadap karakter perempuan yang diobjektifikasi secara seksual terbukti memperkuat penerimaan terhadap pelecehan seksual. 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 tiga bentuk utama, yaitu verbal, visual, dan *cybersex* (Angela et al., 2024). Sebuah studi internasional pada tahun 2024 yang melibatkan 145 pemain *video game* dari 14 negara menemukan bahwa hampir 96% responden mengaku pernah mengalami *cyberbullying* dan pelecehan daring, dengan pelecehan seksual sebagai hal yang paling menonjol dialami pemain perempuan (Thompson, 2024).

Di Indonesia, survei 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 (Belinda, 2022). Penelitian terhadap pemain perempuan Valorant melalui fitur *voice chat* juga menemukan bahwa mereka mendapatkan komentar seksisme dan pelecehan dari laki-laki, serta keengganan menggunakan *voice chat* karena takut dilecehkan (Maharani et al., 2024).

Pelecehan seksual pada perempuan tidak hanya terjadi pada *game* kompetitif seperti Mobile Legend atau Valorant, melainkan juga pada *game* berbasis *user-generated content* seperti Roblox. Roblox merupakan *platform game online* sekaligus sistem pembuatan permainan yang memungkinkan penggunanya merancang, memprogram, serta memainkan permainan yang dibuat sendiri maupun pengguna lain. Pada tahun 2025, Roblox memiliki sekitar 380 juta pengguna aktif setiap bulannya dan lebih dari 85 juta pengguna harian (Ramik, 2025) dengan 22,3 juta pengguna harian berasal dari Asia Pasifik termasuk Indonesia.

Roblox memungkinkan interaksi antar pemain yang tidak saling mengenal melalui *voice chat* maupun chat publik, dengan identitas yang terwakili oleh avatar. Karakteristik inilah yang menjadikan Roblox sebagai konteks yang menarik untuk diteliti, karena pelecehan seksual verbal dapat terjadi antara orang-orang asing yang terhubung hanya melalui

representasi avatar dan suara digital, namun tetap memberikan dampak yang nyata bagi korban. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada bagaimana *gamers* perempuan membentuk makna atas pelecehan seksual verbal yang mereka alami dalam interaksi komunikasi di Roblox.

TUJUAN PENELITIAN

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

KERANGKA TEORITIS

Paradigma Interpretif

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). Dalam paradigma interpretif, makna dipahami

sebagai hasil konstruksi individu yang terus berkembang melalui komunikasi dan hubungan sosial.

Teori *Coordinated Management of Meaning (CMM)*

W. Barnett Pearce dan Vernon Cronen menjelaskan teori CMM sebagai pendekatan untuk memahami kompleksitas proses komunikasi. Berbeda dengan teori komunikasi lainnya, teori ini mengamati apa yang terjadi sebenarnya dalam komunikasi manusia, bukan hanya hasilnya saja (Pearce & Cronen, 1980). Manusia selalu perlu mengoordinasikan cara untuk mengelola makna dengan orang lain. Makna tidak bersifat objektif, statis, maupun universal, melainkan hasil dari proses interpretasi yang berlangsung secara dinamis dalam konteks hubungan sosial, situasi, identitas, serta nilai budaya (Pearce & Cronen, 1980).

Pearce dan Cronen menjelaskan bahwa makna dibentuk oleh berbagai level konteks yang saling berhubungan, yang disebut *hierarchy of meaning*, terdiri dari

enam level yaitu, *content* (makna literal pesan), *speech act* (tindakan sosial dari kata-kata), *episode* (situasi sosial yang membingkai komunikasi), *relationship* (definisi hubungan antar pelaku komunikasi), *life script* (narasi identitas dan pengalaman hidup individu), dan *cultural pattern* (kerangka makna budaya tertinggi) (Pearce & Cronen, 1980). Makna akhir suatu pesan sangat ditentukan oleh level mana yang paling dominan bagi individu dalam situasi tersebut.

Proses pemaknaan dan koordinasi dalam CMM melewati *rules*, yaitu panduan yang digunakan individu untuk menafsirkan pesan dan menentukan tindakan yang tepat (Pearce & Cronen, 1980). *Constitutive rules* menentukan bagaimana seseorang mengkategorikan makna suatu tindakan, sementara *regulative rules* menentukan tindakan apa yang wajib, boleh, atau dilarang dilakukan sebagai respons. Konsep inti lain dalam CMM adalah *coordination*, yaitu proses individu mengoordinasikan tindakan dan

makna melalui interpretasi pesan, pertimbangan respons lawan bicara, pemilihan tindakan komunikasi, serta refleksi atas hasil interaksi (Pearce & Cronen, 1980).

Pelecehan Seksual di *Game Online*

Penelitian Zhou dan Peterson mengklasifikasikan jenis-jenis pelecehan seksual yang dialami perempuan di *game*, yaitu *sexual comments about body/appearance*, *repeated sexual requests*, *unwanted receipt of explicit images*, *vulgar sexual remarks*, *repeated unwanted expressions of romantic/sexual feelings*, *rape jokes or rape threats*, dan *avatar-based harassment* (Zhou & Peterson, 2025).

Reluctance in Recognition

Berdasarkan penelitian Ziyu Deng berjudul '*They don't mean to hurt*', ditemukan bahwa *gamers* perempuan seringkali mengalami *reluctance in recognition*, yaitu keengganan *gamers perempuan* untuk mengakui suatu tindakan sebagai pelecehan atau seksisme, terutama

ketika pelaku tidak menunjukkan niat jahat yang terang-terangan (Deng, 2024). *Female gamers* cenderung mengevaluasi intensi di balik tindakan pelaku sebelum memutuskan kategorisasi makna. Ketika tindakan tersebut tidak terbaca sebagai sesuatu yang secara terang-terangan jahat atau disengaja, mereka cenderung memberikan kelonggaran dan tidak melabelinya sebagai pelecehan seksual. Konsep ini relevan untuk memahami mengapa dalam konteks yang sama, *female gamers* dapat menghasilkan pemaknaan yang berbeda atas tindakan yang secara objektif serupa.

METODE PENELITIAN

Kajian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang berupaya memahami dunia sosial sebagaimana dialami dan dimaknai oleh subjek penelitian (Denzin & Lincoln, 2011). Tipe penelitian 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) dengan teknik analisis tematik sebagai cara mengidentifikasi dan menganalisis pola makna dalam data wawancara.

Subjek penelitian adalah pemain perempuan berusia 18 tahun ke atas yang aktif memainkan Roblox minimal selama enam bulan terakhir serta memiliki pengalaman mengalami pelecehan seksual verbal melalui fitur *chat* publik atau *voice chat*. Penelitian ini melibatkan tujuh informan, yaitu HT (21 tahun, Bekasi), EL (21 tahun, Kuningan), RA (22 tahun, Bekasi), RL (21 tahun, Bekasi), CL (18 tahun, Bogor), NV (22 tahun, Pematang Jaya), dan AG (21 tahun, Tegal).

Sumber data primer pada penelitian ini berasal dari wawancara mendalam kepada ketujuh informan, sementara data sekunder diperoleh dari artikel, jurnal, buku, dan berita yang relevan. Analisis data menggunakan metode *Thematic Analysis* yang dikembangkan oleh Braun dan Clarke melalui enam fase yakni, *familiarising*

dengan data, *generating initial codes*, *searching for themes*, *reviewing themes*, *defining and naming themes*, dan *producing the report* (Braun & Clarke, 2006).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dan analisis tematik terhadap tujuh informan, ditemukan empat tema final terkait proses pembentukan makna atas pelecehan seksual verbal di Roblox, yaitu, (1) Merespons Pelecehan Seksual Verbal, (2) Interpretasi terhadap Respon Pelaku dan Pemain Lain, (3) Mendialogkan Pengalaman dengan Orang Lain, dan (4) Penetapan Makna Akhir atas Pelecehan Seksual Verbal. Pembahasan teoritis atas keempat tema ini menggunakan kerangka CMM sebagai dasar analisis, dilengkapi dengan konsep *reluctance in recognition*.

1. Merespons Pelecehan Seksual Verbal

Respons pertama yang diberikan informan ketika menerima pesan pelecehan seksual verbal merupakan titik awal dari proses

koordinasi makna. Dalam CMM, respons bukan sekadar reaksi spontan, melainkan ekspresi dari proses pemaknaan yang sudah berlangsung di dalam diri seseorang, di mana *constitutive rules* menentukan bagaimana pesan dikategorikan dan *regulative rules* menentukan tindakan yang dianggap paling tepat (Pearce & Cronen, 1980). Ditemukan enam bentuk respon yang berbeda, masing-masing mencerminkan *level hierarchy of meaning* yang paling dominan aktif pada saat kejadian

Diam Terlebih Dahulu. Pola ini ditemukan pada HT dan CL, yang sama-sama mengabaikan pelaku dan baru merespons ketika pelaku tidak berhenti. Ini merupakan strategi di mana mereka mempertimbangkan keamanan diri sebelum *constitutive rules* informan menetapkan makna.

Langsung Menegur Pelaku. RL, EL, dan AG merespons secara refleks tanpa pertimbangan. RL, misalnya, langsung menegur begitu menerima *catcalling*

melalui *voice chat* karena *constitutive rules*-nya dari *level life script* sudah memiliki gambaran dari pengalaman serupa di dunia nyata.

Keluar Map Tanpa Merespons. RA, ketika bermain sendirian, memilih keluar map tanpa merespons karena menyadari dirinya hanya sendiri. Diam dan pergi di sini adalah keputusan berdasarkan penilaian risiko.

Melaporkan Pelaku Melalui Fitur Pelaporan. EL dan AG melapor secara anonim melalui fitur report Roblox. EL melaporkannya sebagai ujaran kebencian, Sedangkan AG melaporkannya sebagai gangguan atau *trolling*.

Menegur dan Melaporkan Pelaku Beramai-Ramai. RA ketika bermain bersama teman, ia berani mengonfrontasi pelaku dan melaporkannya ke komunitas Discord map. Menurut *level relationship*, kehadiran teman mengubah kekhawatiran menanggung risiko sendiri menjadi rasa aman karena ada dukungan sosial.

Merespons dengan Bercandaan.

NV pada pengalaman pertamanya merespons dengan nada bercanda karena level episode yang dominan, yakni suasana map yang ramai dan ikut menertawakan komentar terhadap avatarnya membuat situasi tersebut seperti dinormalisasi.

Keenam bentuk respon di atas dibentuk oleh enam faktor yang merupakan perwujudan konkret dari *level hierarchy of meaning* dalam CMM. Pengalaman pelecehan di dunia nyata (*level life script*) membuat HT, RL, dan CL langsung mengenali situasi serupa di Roblox tanpa keraguan. Nilai pribadi yang diinternalisasi dari lingkungan pertemanan membentuk perbedaan yang jelas antara bercanda dan pelecehan pada RA.

Konteks bermain sendiri atau bersama teman (*level relationship*) menentukan keberanian dan jenis respons yang diambil, seperti terlihat pada RA. Kekhawatiran terhadap reaksi pelaku atau pemain lain membuat EL dan HT memilih

respons yang lebih hati-hati agar tidak terlihat membuat keributan..

Sementara itu, lingkungan map yang menormalisasi komentar seksual (*level episode*) membuat respons awal NV dan CL menjadi lebih toleran atau lambat. Faktor-faktor ini umumnya tidak bekerja sendiri-sendiri, melainkan saling berinteraksi dalam satu situasi pelecehan yang dialami informan.

2. Interpretasi Respon Pelaku & Pemain Lain

CMM memandang makna sebagai hasil koordinasi yang berkembang dalam interaksi, bukan ditentukan sepihak oleh satu pihak saja (Pearce & Cronen, 1980). Setelah informan memberikan respons awal, reaksi pelaku menjadi input baru yang diproses kembali oleh *constitutive rules* informan, sehingga dapat mempertegas, menggeser, atau mempertahankan makna yang sudah terbentuk.

Pelaku Mengabaikan Penolakan dan Melanjutkan Tindakan. CL dan NV mengalami pergeseran makna setelah pelaku justru tertawa atau terus mengikuti meski sudah ditolak berkali-kali. Reaksi ini bekerja sebagai tanda kesengajaan yang kuat, sehingga *constitutive rules* keduanya bergeser ke kategorisasi pelecehan seksual.

Pelaku Langsung Pergi. Pada EL dan RL, pelaku langsung pergi setelah informan merespons, sehingga proses koordinasi tidak memperoleh input baru. Bagi EL, ketiadaan konfirmasi ini membuat pemaknaannya sebagai ujaran kebencian karena iri tetap bertahan. Sedangkan bagi RL, sejak awal ia sudah meyakini hal tersebut sebagai pelecehan seksual.

Pelaku Meminta Maaf dan Membela Diri. RA menceritakan bahwa ketika ia dan teman-temannya menegur pelaku bersama-sama, pelaku justru meminta maaf. Tindakan dari admin untuk memblokir pelaku turut bekerja sebagai konfirmasi yang memperkuat pemaknaan RA bahwa tindakan tersebut memang

termasuk pelecehan seksual dan melanggar aturan komunitas.

Interpretasi pemain lain selain pelaku yang ada di lokasi kejadian juga turut membentuk, menggeser, memperkuat interpretasi. Koordinasi dalam CMM tidak harus terjadi antara dua pihak saja.

Pemain Lain Membela Informan. RA mendapat perlindungan dari teman-temannya yang mendukungnya mengonfrontasi pelaku, yang memperkuat interpretasinya bahwa tindakan itu memang melanggar.

Pemain Lain Ikut-Ikutan Pelaku. NV dan CL mengalami mayoritas pemain lain di map sosial justru ikut tertawa bersama pelaku. Normalisasi ini memperlambat proses identifikasi pelecehan.

Pemain Lain Mengabaikan. EL dan RL tidak mendapat reaksi apapun dari pemain lain, sementara AG menyatakan tidak ada pemain lain di sekitarnya selain pelaku. Ketidadaan respons ini membuat proses koordinasi makna pada tahap ini

sepenuhnya bergantung pada interpretasi terhadap reaksi pelaku semata.

Pemain lain yang mendukung informan, memperkuat pemaknaan informan sebagai pelecehan seksual. Sebaliknya, pemain lain yang ikut-ikutan pelaku, memperlambat proses identifikasi pelecehan pada tahap awal interaksi karena adanya keraguan akibat normalisasi perilaku tersebut.

3. Mendialogkan Pengalaman dengan Orang Lain

CMM memandang makna sebagai sesuatu yang secara fundamental bersifat sosial, tidak sepenuhnya terbentuk dalam diri individu, melainkan membutuhkan proses negosiasi dengan orang lain (Pearce & Cronen, 1980). Berdasarkan wawancara, terdapat pola sebagai berikut:

Menceritakan Pengalaman ke Orang Lain, Memperkuat Makna. Bagi informan yang bercerita kepada orang

lain, mereka mendapatkan validasi atas apa yang mereka alami. Validasi eksternal seperti ini memantapkan makna yang sudah dipegang informan, sehingga semakin sulit bergeser meski ada input baru di kemudian hari.

Tidak Menceritakan ke Orang Lain, Makna terbentuk Individual. Sementara itu bagi informan yang memilih untuk tidak menceritakan pengalamannya menjadikan makna yang terbentuk sepenuhnya bergantung pada *rules* yang sudah ada dalam diri masing-masing informan.

4. Penetapan Makna Akhir atas Pelecehan Seksual Verbal

Dalam CMM, makna akhir yang dipegang seseorang merupakan hasil dari keseluruhan proses yang sudah berlangsung yaitu *constitutive rules* yang aktif, *level hierarchy* yang paling dominan, reaksi pihak lain dalam interaksi, dan ada atau tidaknya dialog eksternal. Karena keempat elemen ini

berbeda pada setiap informan, makna akhir pun menjadi beragam.

A. Makna Akhir yang Beragam

Tidak semua informan sampai pada makna yang sama, dan perbedaan itu sangat mencerminkan perbedaan dalam *rules*, konteks sosial, dan ada tidaknya dialog eksternal.

Pelecehan Seksual Verbal. Lima informan RL, RA, CL, HT (pengalaman pertama), dan NV (pengalaman kedua) sampai pada makna akhir pelecehan seksual verbal. Kesamaan di antara mereka adalah adanya *constitutive rules* yang kuat dari *level life script*, reaksi pelaku yang memperkuat makna sebagai pelecehan, dan dialog eksternal dengan orang lain sebagai validasi makna yang ditetapkan.

Ragebaiting. HT memaknai pengalaman keduanya sebagai *ragebaiting* karena pelaku melontarkan komentar yang sama kepada banyak avatar perempuan lain di map yang sama, sehingga dianggap sebagai

tindakan yang memang untuk membuat banyak pemain marah, alih alih sebagai tindakan pelecehan personal.

Ujaran Kebencian. EL tidak menamai pengalamannya sebagai pelecehan seksual karena menurutnya saat itu banyak pemain lain berpakaian serupa namun hanya dirinya yang dikatai 'lonte'. Ia membaca tindakan tersebut sebagai ekspresi kebencian karena iri pada wajah avatarnya yang *rare*, diperkuat pengalamannya yang sering melihat kata serupa dipakai sebagai sumpah serapah biasa di game.

Bercandaan. Pada pengalaman pertama NV, level episode dominan, yakni situasi dianggap sebagai bercandaan. Ditambah bahwa dirinya punya keyakinan bahwa komentar tersebut ditujukan pada avatar, bukan dirinya secara langsung.

Trolling atau Gangguan. AG membedakan tindakan verbal dan fisik avatar, hanya mengkategorikan sebagai

pelecehan seksual jika ada interaksi fisik.

“Kalau misalnya verbal, aku ngerasanya itu tuh cuma sebatas basa-basi atau gombal biasa gitu. Belum masuk ke pelecehan seksual, cuman untuk beberapa yang pakai emot, gerak badan, aku baru nganggap itu sebagai pelecehan seksual.” (AG)

B. Reluctance in Recognition: Makna yang Bukan Pelecehan Seksual Verbal

Empat informan sampai pada makna akhir yang tidak mengkategorikan pengalamannya sebagai pelecehan seksual, masing-masing memaknainya sebagai bercandaan (NV), gangguan atau *trolling* (AG), *ragebaiting* (HT) dan ujaran kebencian (EL). Keempatnya memperlihatkan *reluctance in recognition* (Deng, 2024) yang dapat dijelaskan melalui constitutive rules yang sama. Ketika pelaku tidak menunjukkan intensi seksual yang

terang-terangan dan tidak ada dialog eksternal yang mengonfrontasi pemaknaan awal, *female gamers* cenderung tidak melabeli pengalamannya sebagai pelecehan, meski secara akademis tindakan tersebut sudah masuk kategori pelecehan seksual

NV, misalnya, memaknai komentar terhadap tubuh avatarnya sebagai bercandaan karena *level episode* sangat dominan yakni suasana map yang ramai dan ikut tertawa membuatnya yakin komentar itu ditujukan pada avatar, bukan dirinya secara langsung. Ketika pelaku tidak menunjukkan intensi jahat yang terang-terangan dan lingkungan sekitar menormalisasi tindakan tersebut, *female gamers* cenderung tidak melabeli pengalaman sebagai pelecehan.

AG membedakan tindakan verbal dan fisik avatar, ia hanya mengkategorikan sebagai pelecehan seksual jika ada interaksi fisik, sehingga paksaan menjalin hubungan romantis yang ia alami berulang kali tetap ia baca

sebagai gangguan yang bisa diabaikan. AG secara sadar membuat pembatas antara apa yang bisa ia toleransi dan apa yang tidak, menggunakan ada atau tidaknya intensi seksual yang terang-terangan sebagai standar.

Sementara itu, EL mengategorikan sebagai ujaran kebencian. Ini karena kombinasi tidak adanya intensi seksual yang terbaca jelas dan tidak adanya dialog eksternal.

Sama halnya dengan yang lain, HT mengategorikan pengalaman kedua sebagai *ragebaiting*. Ia merasa walaupun pelaku menyebutnya sudah tidak perawan, hal itu tidak dia anggap sebagai pelecehan. Melainkan *ragebaiting*. Pelaku yang tidak merespon kembali dan langsung pergi memperlihatkan intensi pelecehan yang lemah bagi HT.

C. Dampak Makna Akhir pada Cara Bermain

Makna akhir yang terbentuk berdampak langsung pada cara bermain informan

setelahnya, sejalan dengan prinsip CMM bahwa koordinasi makna selalu berujung pada tindakan.

Mengganti Pakaian atau Tubuh Avatar. RA dan CL mengganti avatar ke karakter yang lebih kecil dan tidak dewasa. Ini adalah bentuk subordinate adaptation (Deng, 2024) di mana korban menerima kondisi tidak setara demi mendapatkan ruang yang lebih aman.

Menolak Adaptasi. AG secara sadar menolak mengubah avatarnya karena baginya itu berarti menerima ketidakadilan dan membiarkan ruang bermain dikuasai oleh norma yang mengeksklusi perempuan.

Mengurangi Voice Chat. HT dan RL menjadi lebih berhati-hati menggunakan *voice chat* dengan orang asing.

Menghindari Map Tertentu.. AG, CL, dan NV AG menyatakan jadi lebih jarang bermain di map-map sosial yang rawan pelecehan seksual. Seperti map-map yang mengharuskan *voice chat*.

Bermain Tidak Sendiri. RL dan RA menyatakan untuk selalu bermain dengan pacar atau teman

Tidak Ada Perubahan. EL tidak menunjukkan perubahan cara bermain karena tidak memaknai pengalaman tersebut sebagai ancaman personal yang perlu diadaptasi secara perilaku. NV dan AG juga menyatakan keenganan untuk merubah cara bermain karena merasa adanya ketidakadilan.

Perbedaan dalam perubahan perilaku ini sekali lagi mencerminkan perbedaan makna akhir. Informan yang memaknai pengalaman sebagai pelecehan seksual verbal cenderung melakukan adaptasi perilaku, sedangkan informan yang memaknai pengalaman sebagai gangguan, *ragebaiting*, atau ujaran kebencian melakukan adaptasi yang lebih minimal atau bahkan tidak ada.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa:

1. Tindakan yang dialami para informan mencakup berbagai jenis pelecehan seksual verbal dalam

game online, yakni komentar seksual terhadap tubuh atau avatar, permintaan hubungan seksual atau romantis yang tidak diinginkan, serta ujaran kasar bermakna seksual, yang terjadi melalui voice chat maupun text chat.

2. Koordinasi makna berlangsung melalui empat tahap yang saling memengaruhi, 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, sementara informan yang

- lebih dipengaruhi suasana map merespons lebih lambat.
4. Reaksi pelaku yang mengabaikan penolakan memperkuat makna informan sebagai pelecehan, sementara reaksi pelaku yang langsung pergi membuat proses koordinasi terhenti. Pemain lain yang mendukung memperkuat pemaknaan, sedangkan yang ikut-ikutan berkontribusi pada normalisasi pelecehan.
 5. Dialog dengan orang lain memperkuat atau menggeser makna yang sudah ada. Informan yang tidak bercerita mempertahankan makna yang terbentuk secara individual sejak awal.
 6. Makna akhir yang dihasilkan beragam, yaitu pelecehan seksual verbal, *ragebaiting*, bercandaan, gangguan/*trolling*, dan ujaran kebencian, mencerminkan perbedaan *constitutive rules* dan *level hierarchy of meaning* yang dominan pada masing-masing informan.
 7. Informan yang tidak memaknai pengalaman sebagai pelecehan seksual bukan berarti tidak merasa terganggu. Keengganan untuk melabeli sebagai pelecehan seksual sejalan dengan konsep *reluctance in recognition*, terjadi karena suasana map yang menormalisasi tindakan dan tidak adanya intensi jahat yang jelas dari pelaku bagi informan.
 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, sementara informan yang tidak memaknai sebagai pelecehan seksual minim menunjukkan perubahan.

IMPLIKASI

1. Implikasi Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat relevansi CMM dalam konteks komunikasi digital, khususnya menunjukkan bahwa *level episode* dalam *hierarchy of meaning* dapat memiliki kekuatan yang lebih besar dibanding *level life script*. Penelitian ini juga melengkapi klasifikasi pelecehan seksual di game online dari Zhou dan Peterson dengan menunjukkan adanya jarak antara definisi akademis dan pemaknaan yang dikonstruksi secara individual oleh korban. Selain itu, temuan ini memperkuat konsep *reluctance in recognition* di mana *gamers* perempuan enggan memaknai apa yang mereka alami sebagai pelecehan karena dominannya *level episode* atas *level life script* dalam *constitutive rules*, yang menghasilkan kategorisasi yang lebih toleran terhadap pelecehan seksual yang dialami, juga

kurangnya intensi pelecehan bagi informan.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, temuan ini menunjukkan bahwa desain lingkungan game turut membentuk toleransi terhadap pelecehan, sehingga *platform* seperti Roblox perlu melakukan moderasi proaktif pada map yang rawan pelecehan, tidak hanya menyediakan fitur pelaporan pasif. Edukasi literasi digital juga perlu melampaui sekadar cara melaporkan pelecehan, dan turut menysar pemahaman tentang bagaimana budaya *game online* menormalisasi pelecehan seksual.

3. Implikasi Sosial

Secara sosial, keberagaman pemaknaan yang ditemukan menegaskan bahwa kesadaran terhadap pelecehan seksual di ruang

game belum merata, dan respons perempuan terhadap pelecehan tidak selalu seragam maupun terlihat. Temuan ini menjadi pengingat bahwa pelecehan seksual di *game online* adalah persoalan serius yang tidak bisa dianggap ringan hanya karena terjadi melalui avatar atau media perantara.

DAFTAR PUSTAKA

- Angela, F., María-Luisa, R., Annalaura, N., & Ersilia, M. (2024). Online Sexual Harassment in Adolescence: A Scoping Review. *Sexuality Research and Social Policy*, 21(4), 1480–1499. <https://doi.org/10.1007/s13178-023-00869-1>
- Belinda, Y. (2022). *Indonesian female gamers continue to fight stigma and sexism—Tue, August 2, 2022*. The Jakarta Post. <https://www.thejakartapost.com/paper/2022/08/01/indonesian-female-gamers-continue-to-fight-stigma-and-sexism.html>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Bryter. (2024). *Gaming | Female Gamers survey*. <https://www.bryter-global.com/female-gamer-study>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE.
- Deng, Z. (2024). “They don’t mean to hurt”: Female gamers’ reluctance in recognizing and confronting sexism in gaming as an online-offline juxtaposition. *New Media & Society*, 14614448241287831. <https://doi.org/10.1177/14614448241287831>

- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2011). *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. SAGE.
- Djamba, Y. K., & Neuman, W. L. (2002). Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches. *Teaching Sociology*, 30(3), 380. <https://doi.org/10.2307/3211488>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Luik, J. E. (2020). Media Baru: Sebuah Pengantar. In *Media Baru: Sebuah Pengantar*. Kencana, Prenada Media Group. https://doi.org/10/jandy_%252D_7.pdf
- Maharani, A., Puspita, V., Aurora, R. A., & Wiranito, N. (2024). Understanding Toxicity in Online Gaming: A Focus on Communication-Based Behaviours towards Female Players in Valorant. *Jurnal Syntax Admiration*, 5(5), 1559–1567. <https://doi.org/10.46799/jsa.v5i5.1137>
- Pan, R. (2023). Video Games and Gender Equality: How Has Video Gaming Become a Mens Privilege? *Communications in Humanities Research*, 6(1), 37–44. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/6/20230045>
- Pearce, W. B., & Cronen, V. E. (1980). *Communication, Action, and Meaning: The Creation of Social Realities*. Praeger.
- Ramik, M. (2025). *Roblox Demographics Statistics 2025*. Takeaway Reality. <https://www.takeaway-reality.com/post/roblox-demographics-statistics>
- Riyanto, A. D. (2024, February 21). Hootsuite (We are Social): Data Digital Indonesia 2024. *Dosen, Praktisi, Konsultan, Pembicara/Fasilitator Digital Marketing, Internet marketing, SEO, Technopreneur dan Bisnis Digital*. <https://andi.link/hootsuite->

we-are-social-data-digital-
indonesia-2024/

Thompson, D. (2024). *Cyberbullying, sexual harassment common in online gaming—UPI.com*. HealthDay News. https://www.upi.com/Health_News/2024/06/20/cyberbullying-sexual-harassment-online-gaming/7371718892448/

Yıldırım, N., & al, et. (2022). The Bullying Game: Sexism Based Toxic Language Analysis on Online Games Chat Logs by Text Mining. *Journal of International Women's Studies*, 24(3). <https://vc.bridgew.edu/jiws/vol24/iss3/7>

Zhou, Y., & Peterson, Z. D. (2025). Women's Experiences of Sexual Harassment in Online Gaming. *Violence Against Women*, 31(8), 2037–2052. <https://doi.org/10.1177/10778012241252021>