

***ONLINE SEXUAL HARASSMENT* DALAM KOMUNIKASI DIGITAL PADA PEMAIN PEREMPUAN DI ROBLOX**



Novita Rahma Dewi
1410622027

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2026**

ABSTRAK

Novita Rahma Dewi (1410622027), *Online Sexual Harassment* dalam Komunikasi Digital pada Pemain Perempuan di Roblox, Jakarta, 2026 : 498 Halaman; 336 Halaman; 8 Buku; 7 Skripsi; 51 Jurnal; 2 Situs. Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami bagaimana *Online Sexual Harassment* terjadi dalam komunikasi digital pada pemain perempuan di permainan Roblox serta dampak yang dialami korban. Latar belakang penelitian didasarkan pada tingginya interaksi antarpemain dalam Roblox yang memungkinkan terjadinya komunikasi melalui berbagai fitur dalam permainan sehingga membuka peluang terjadinya *Online Sexual Harassment*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian terdiri dari tiga pemain perempuan yang pernah mengalami *Online Sexual Harassment* di Roblox. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi, serta triangulasi sumber melalui wawancara dengan seorang psikolog. Analisis data menggunakan *Online Sexual Harassment* dari Anastasia Powell dan Nicola Henry yang meliputi *sexual solicitation*, *Image-Based sexual harassment*, *online Gender-Based Hate Speech*, dan *Rape Threats*, serta komunikasi digital dari Werner J. Severin dan James W. Tankard, Jr yang meliputi dunia maya, *virtual reality*, *chat rooms*, MUD dan *Bot*, interaktivitas, dan multimedia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Online Sexual Harassment* dalam Roblox terjadi melalui berbagai bentuk komunikasi digital, seperti komentar seksual terhadap avatar, pesan yang mengarah pada aktivitas seksual, ujaran yang merendahkan berdasarkan gender, ancaman seksual, serta tindakan tidak pantas yang dilakukan melalui gerakan avatar, *voice chat*, dan fitur *chat*. Tingginya interaktivitas, anonimitas identitas pengguna, kemudahan berkomunikasi dengan orang yang belum dikenal, serta perpindahan komunikasi ke platform lain yang lebih personal menjadi faktor yang mendukung terjadinya *Online Sexual Harassment*. Penelitian ini juga menemukan bahwa korban melakukan berbagai strategi perlindungan diri, seperti membatasi informasi pribadi, menggunakan fitur *block* dan *report*, serta menghindari interaksi yang tidak nyaman. Dampak yang dialami korban meliputi rasa takut, tidak aman, tidak nyaman, malu, cemas, meningkatnya kewaspadaan dalam berinteraksi, serta menurunnya perasaan keberhargaan diri. Dengan demikian, komunikasi digital dalam Roblox tidak hanya memfasilitasi interaksi sosial, tetapi juga dapat menjadi ruang yang memungkinkan terjadinya *Online Sexual Harassment* apabila tidak diimbangi dengan kesadaran pengguna dan sistem perlindungan yang efektif.

Kata kunci: komunikasi digital, *online sexual harassment*, pemain perempuan, Roblox.

ABSTRACT

Novita Rahma Dewi (1410622027), Online Sexual Harassment in Digital Communication Among Female Players on Roblox, Jakarta, 2026: 498 pages; 336 pages; 8 books; 7 thesis; 51 journals; 2 websites. Faculty of Social Sciences and Law

This study aims to identify and understand how Online Sexual Harassment occurs in digital communication among female players in the Roblox game, as well as the impact experienced by the victims. The background of this study is Based on the high level of player interaction in Roblox, which enables communication through various in-game features and thus creates opportunities for Online Sexual Harassment to occur. The approach used in this study is qualitative, specific Gender-y a descriptive qualitative study. The research subjects consisted of three female players who had experienced Online Sexual Harassment on Roblox. Data collection techniques included in-depth interviews, observation, and documentation, as well as triangulation of sources through an interview with a psychologist. Data analysis drew upon the framework of Online Sexual Harassment by Anastasia Powell and Nicola Henry which includes sexual solicitation, Image-Based sexual harassment, online Gender-Based Hate Speech, and Rape Threats as well as the framework of digital communication by Werner J. Severin and James W. Tankard, Jr., which encompasses cyberspace, virtual reality, chat rooms, MUDs and Bots, interactivity, Hypertext, and multimedia. The research findings indicate that Online Sexual Harassment on Roblox occurs through various forms of digital communication, such as sexual comments directed at avatars, messages suggesting sexual activity, Gender-Based derogatory remarks, sexual Threats, and inappropriate actions carried out via avatar movements, voice chat, and the chat feature. High interactivity, user anonymity, the ease of communicating with strangers, and the shift of communication to other, more personal platforms are factors that contribute to Online Sexual Harassment. This study also found that victims employ various self-protection strategies, such as limiting the sharing of personal information, using the “block” and “report” features, and avoiding uncomfortable interactions. The impacts experienced by victims include fear, a sense of insecurity, discomfort, embarrassment, anxiety, increased wariness in interactions, and a diminished sense of self-worth. Thus, digital communication within Roblox not only facilitates social interaction but can also become a space that enables Online Sexual Harassment if not balanced by user awareness and effective protection systems.

Keywords: digital communication, online sexual harassment, female players, Roblox

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Novita Rahma Dewi

NIM : 1410622027

Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "*Online Sexual Harassment dalam Komunikasi Digital pada Pemain Perempuan di Roblox*" adalah:

1. Skripsi ini asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (ahli madya, sarjana, magister, dan/atau doctor) baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni hasil gagasan dan rumusan penelitian saya sendiri. Tanpa bantuan dari orang lain, kecuali bimbingan dan arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis maupun dipublikasikan ke orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai sitasi dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menanggung segala sanksi akademik sesuai dengan yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 28 Juli 2026

Intelligentia - Dignitas



Novita Rahma Dewi

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul : “*Online Sexual Harassment* dalam Komunikasi Digital pada Pemain Perempuan di Roblox”

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing

Tanda Tangan

Tanggal

Dr. M. Fikri Akbar, M.Si., M.M.
NIP. 198705302024061001



05 / 08 - 2026

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi



Dr. Dini Safitri, M.Si.
NIP. 198402062010122002

Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Jakarta



No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Dr. Wiratri Anindhita, M.Sc.</u> NIP. 198405312019032008 Ketua		28 / 07 - 2026
2.	<u>Dr. Dini Safitri, M.Si.</u> NIP. 198402062010122002 Penguji Ahli I		28 / 07 - 2026
3.	<u>Dr. Marisa Puspita Sary, M.Si.</u> NIP. 197803182008012010 Penguji Ahli II		28 / 07 - 2026
4.	<u>Dr. M. Fikri Akbar, M.Si., M.M.</u> NIP. 198705302024061001 Pembimbing I		05 / 08 - 2026

Tanggal Lulus: 14 Agustus 2026

Intelligentia - Dignitas

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas Rahmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "*Online Sexual Harassment* dalam Komunikasi Digital pada Pemain Perempuan di Roblox" dapat diselesaikan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta.

Perjalanan yang dilalui dalam penyusunan skripsi ini memberikan banyak pengalaman yang berharga serta motivasi untuk peneliti untuk terus berusaha dalam menyelesaikan pendidikan. Proses yang dilalui tidak terlepas dari dukungan dan doa dari orang tua serta sahabat-sahabat terdekat penulis. Walaupun skripsi ini masih memiliki keterbatasan, karya ini merupakan hasil dari proses yang penuh dengan makna dan menjadi bagian yang penting dalam perjalanan akademik peneliti.

Pada kesempatan ini, peneliti akan menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Jakarta, Prof. Dr. Komarudin, M.Si., beserta jajaran rektorat Universitas Negeri Jakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta, Firdaus Wajdi, M.A., Ph.D., beserta jajaran dekanat Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta.
3. Dr. Dini Safitri, M.Si., selaku Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta.
4. Dr. Marisa Puspita Sary, M.Si., Sandy Alfiansyah, M.A., Ph.D., dan Mega Ayu Permatasari, M.Si., selaku Koordinator Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta.
5. Dr. M. Fikri Akbar, M.Si., M.M., selaku Dosen Pembimbing Skripsi dari peneliti yang telah banyak membantu dan memberikan arahan kepada peneliti dalam proses penyusunan skripsi dari awal hingga akhir penulisan skripsi.

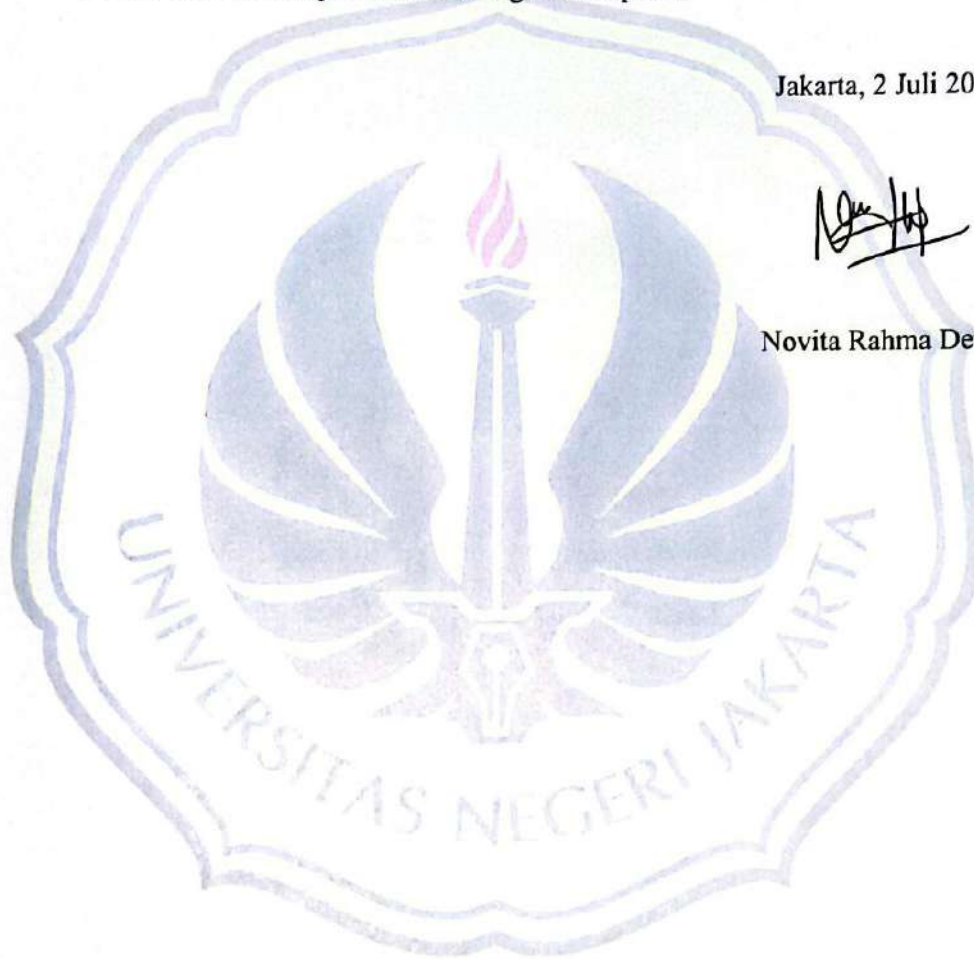
6. Seluruh Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta, Dr. Kinkin Yuliaty Subarsa Putri, M.Si., Dr. Dini Safitri, M.Si., Dr. Elisabeth Nugrahaeni P., M.Si., Dr. Maulina Larasati Putri, M.I.Kom., Dr. Marisa Puspita Sary, M.Si., Dr. Vera Wijayanti Sutjipto, M.Si., Dr. Wiratri Anindhita, M.Sc., Nada Arina Romli, M.I.Kom., Dr. M. Fikri Akbar, M.Si., M.M., Sandy Alfiansyah, M.A., Ph.D., Mega Ayu Permatasari, M.Si., dan Noprita Herari, M.I.Kom yang telah memberikan banyak bimbingan, pengetahuan, dan membina peneliti selama mengemban pendidikan selama tujuh semester.
7. Para informan penelitian serta narasumber ahli yang telah bersedia untuk membagikan pengalaman dan wawasan dalam penelitian ini.
8. Kedua orang tua tercinta, Ayah Sutisna dan Mama Dwi Rachmawati yang selalu memberikan dukungan sampai di tahap ini, terima kasih atas semua doa, kasih sayang, dan pengorbanan yang diberikan tiada henti kepada peneliti, sehingga peneliti bisa mewujudkan mimpi ini. Terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dalam hidup peneliti, yang selalu memberikan dorongan untuk tidak menyerah. Terima kasih sudah menjadi orang tua yang dapat menghadapi segala situasi yang terjadi di kehidupan yang berat ini dan semoga segala usaha yang peneliti lakukan bisa membuat bangga Ayah dan Mama, sehat dan bahagia selalu Ayah, Mama.
9. Adik saya Agung Purnama Gilang, terima kasih atas pengorbanan, pengertian, dan ketulusan yang diberikan. Terima kasih telah rela mengesampingkan impianmu dalam melanjutkan pendidikan demi mendukung peneliti menyelesaikan studi ini. Semoga segala kebaikan, kesabaran, dan dukungan yang diberikan dapat tergantikan dengan cita-cita yang diinginkan.
10. Para sahabat tercinta serta orang terkasih selama di perkuliahan maupun di luar perkuliahan, terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, memberikan semangat, dan selalu hadir dalam setiap proses yang dilalui peneliti. Kehadiran kalian memberikan kekuatan kepada peneliti dan membuat peneliti kuat melewati perjalanan ini, hingga peneliti dapat menyelesaikan studi ini.

Peneliti menyadari penyusunan skripsi ini masih mempunyai banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang dapat membangun sangat diharapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi referensi bagi semua pihak.

Jakarta, 2 Juli 2026



Novita Rahma Dewi



Intelligentia - Dignitas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: (021) 4894221
Laman: lib.unj.ac.id.

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Novita Rahma Dewi
NIM : 1410622027
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial dan Hukum/S1 Ilmu Komunikasi
Alamat Email : novitard88@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas Karya Ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-Lain (.....)

yang berjudul: **Online Sexual Harassment dalam Komunikasi Digital pada Pemain Perempuan di Roblox**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, dan mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan/atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 28 Juli 2026

Novita Rahma Dewi

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	17
1.3 Keunikan Penelitian	17
1.4 Pembatasan Masalah	18
1.5 Rumusan Masalah	19
1.6 Tujuan Penelitian.....	19
1.7 Manfaat Penelitian	19
BAB II KERANGKA TEORI.....	21
2.1 Tinjauan Pustaka	21
2.2 Perspektif Teoritis	52
2.2.1 <i>Online Sexual Harassment</i>	52

2.2.2 Komunikasi Digital	60
2.2.3 Roblox game berbasis avatar	74
2.2.4 Dunia Maya (<i>cyberspace</i>)	76
2.2.5 Avatar Sebagai Representasi Identitas Digital	78
2.2.6 Anonimitas dalam Komunikasi Digital.....	80
2.3 Kerangka Pemikiran.....	82
BAB III METODE PENELITIAN	85
3.1 Paradigma penelitian.....	85
3.2 Pendekatan Penelitian	86
3.3 Jenis Penelitian.....	87
3.4 Strategi Penelitian	88
3.5 Subjek Penelitian.....	88
3.6 Unit Analisis.....	90
3.7 Teknik Pengumpulan Data	91
3.8 Teknik Reduksi dan Analisis Data	92
3.9 Teknik Keabsahan Data.....	93
3.10 Koding.....	93
3.11 Waktu dan Tempat Penelitian.....	95
3.12 Keterbatasan dan Kelemahan Penelitian.....	96
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	97
4.1 Gambaran Umum Penelitian.....	97
4.2 Hasil Penelitian	99
4.2.1 <i>Online Sexual Harassment</i>	100

4.2.2 Komunikasi Digital	142
4.3 Koding.....	218
4.4 Keabsahan Data.....	226
4.4.1 <i>Online Sexual Harassment</i>	226
4.4.2 Komunikasi Digital	232
4.5 Pembahasan Penelitian.....	244
4.5.1 <i>Online Sexual Harassment</i>	244
4.5.2 Komunikasi Digital	266
4.6 Temuan Penelitian	317
4.6.1 <i>Online Sexual Harassment</i>	317
4.6.2 Komunikasi Digital	321
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	327
5.1 Kesimpulan	327
5.2 Saran.....	329
DAFTAR PUSTAKA.....	331
LAMPIRAN-LAMPIRAN	xv

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Tangkapan Layar Unggahan X Pada Akun @txtFromRoblox	6
Gambar 1. 2	Bukti Pelecehan Seksual di Roblox Melalui <i>Chat</i>	7
Gambar 1. 3	Tangkapan Layar Unggahan X Pada Akun @roblox_fess	8
Gambar 1. 4	Bukti Pelecehan Seksual di Roblox Melalui Tindakan.....	9
Gambar 1. 5	Bagan Bentuk Kekerasan yang Dialami Korban	12
Gambar 1. 6	Data Lima <i>Game</i> Terpopuler Mei 2025	14
Gambar 2. 1	Kerangka Pemikiran	82
Gambar 4. 1	Pelaku melakukan gerakan seksual pada informan Z	103
Gambar 4. 2	Bukti pelecehan yang dilakukan kepada informan D	108
Gambar 4. 3	Unggahan X Pelecehan Seksual di Roblox	111
Gambar 4. 4	Unggahan X Pelecehan Seksual melalui Voice di Roblox.....	116
Gambar 4. 5	Pelaku pelecehan mengejar dan memaksa informan D untuk <i>add back</i>	121
Gambar 4. 6	Unggahan X Pelecehan Seksual di Roblox	123
Gambar 4. 7	Ujaran kebencian terhadap pemain perempuan.....	132
Gambar 4. 8	Informan M melawan namun pelecehan semakin parah	193
Gambar 4. 9	Hasil Koding Online Sexual Harassment dan Komunikasi Digital.....	220
Gambar 4. 10	Bagan Temuan Penelitian <i>Online Sexual Harassment</i>	318
Gambar 4. 11	Bagan Temuan Penelitian Komunikasi Digital	321

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	33
Tabel 3. 2 Daftar Informan dalam Penelitian	89



Intelligentia - Dignitas