

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sexual Harassment atau pelecehan seksual merupakan sebuah perilaku berupa rayuan seksual yang menargetkan seseorang berdasarkan jenis kelaminnya, seperti pelecehan gender, membuat komentar sugestif atau diskriminatif, serta pemaksaan terhadap seseorang melakukan sebuah tindakan seks. Perkembangan teknologi internet yang semakin maju, kejahatan yang muncul di dunia maya pun semakin meningkat. Pelecehan seksual secara offline mempunyai konsep yang sama dengan *Online Sexual Harassment*, namun terdapat perbedaan diantara keduanya. Salah satu keunikan dari *Online Sexual Harassment* adalah anonimitas dan ketidakjelasan yang lebih besar karena efek disinhibisi *online*, dimana orang merasa lebih bebas dalam melakukan tindakan yang tidak ramah dan menyimpang (Buchanan & Mahoney, 2022).

Bentuk *sexual harassment* yang terjadi dalam *Game online* antara lain seperti *sexist jokes* (lelucon seksual), *sexist insults* (hinaan seksual), rayuan seksual, *Rape jokes* (lelucon pemerkosaan), serta komentar mengenai penampilan pemain perempuan (Edy, 2022). Kasus pornografi di Indonesia sendiri berada pada urutan ketiga pada skala internasional. Teknologi dimanfaatkan oleh para pelaku kejahatan untuk menjebak dan memeras korban melalui beberapa platform *Game online* dengan memanfaatkan interaksi sosial yang ada didalamnya saat ini, *game* merupakan salah satu platform yang digunakan untuk berinteraksi sosial oleh para pemainnya. Interaksi sosial

merupakan sebuah proses dimana terjadi hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok. Seiring berjalannya waktu, interaksi bukan hanya dilakukan secara tatap muka melainkan bisa secara virtual melalui *Game online*. Hal tersebut dikarenakan kemudahan akses *Game online* di berbagai perangkat. Sehingga selain bertujuan untuk hiburan, *Game online* juga menjadi sarana untuk membangun sebuah interaksi sosial di dunia virtual. *Game online* Roblox saat ini telah menjadi sebuah lingkungan untuk melakukan interaksi sosial secara digital. Dalam *Game online* Roblox, pemain dapat membangun sebuah interaksi dengan pemain lainnya dengan berkomunikasi melalui pesan teks di kolom obrolan atau dengan menggunakan fitur suara yang memungkinkan pemain berbicara satu sama lain (Azzahra et al., 2025).

Penggunaan fitur juga terjadi dalam komunikasi digital seperti menggunakan obrolan teks, suara, dan pesan cepat dalam sebuah permainan sehingga menciptakan ruang untuk membangun hubungan yang lebih erat dengan sesama pemain dan menimbulkan kebersamaan (Ardi & Muslim, 2025). Pengguna internet dapat membangun sebuah interaksi sosial antara sesama penggunanya. Internet digunakan para individu untuk melakukan kerjasama dan interaksi hingga melibatkan emosi secara virtual (Arifah & Candrasari, 2022). Dalam konteks *Game online*, komunikasi digital merupakan bagian integral dari pengalaman bermain, memungkinkan pemain melakukan interaksi, menyusun strategi, dan membangun sebuah relasi sosial secara virtual (Nugraha et al., 2025).

Komunikasi dalam lingkungan *online* mempunyai karakteristiknya tersendiri bahkan dalam lingkungan non-formal seperti *Game online* (Nuryadin, 2023). *Handphone* yang mempunyai jaringan internet, dapat digunakan agar seseorang lebih mudah untuk berinteraksi dengan orang lain dan menemukan teman melalui media *online* atau biasa disebut dengan teman virtual (Sihombing et al., 2023). Komunikasi digital memperluas bentuk komunikasi interpersonal dengan terjadinya konektivitas *real-time*, fleksibilitas, dan kehadiran virtual (Nugraha et al., 2025).

Komunikasi digital yang terjadi dalam *game* roblox ditunjang dengan fitur obrolan suara dan kolom obrolan. Dengan fitur tersebut kita dapat berinteraksi antara dua orang atau lebih dengan bantuan teknologi internet. Meskipun terhalang dengan jarak, para pemain dapat tetap berinteraksi dengan praktis dan cepat (Abie & Rosmilawati, 2023). Hal tersebut dibenarkan oleh salah satu informan berinsial W yang melakukan komunikasi secara digital dalam *game* roblox untuk berinteraksi dengan pemain lainnya.

"aku jarang ngomong ya, jadi kalau open mic ya cuman kalau ketika ada topik yang lagi seru ya udah aku open mic gitu tapi lebih seringnya aku pakai teks chat gitu. Audio juga aku on sih kalau misal aku join ke map yang main fokusnya itu ke interaksi." (hasil wawancara pra-riset dengan W pada Rabu, 24 Desember 2025).

Dalam wawancara tersebut, Informan menyampaikan bahwa dirinya lebih sering menggunakan *chat* daripada audio untuk berinteraksi dengan pemain lainnya, terkecuali memang dia berada di dalam map yang berfokus kepada interaksi. Dengan

adanya komunikasi digital yang terjadi dalam *game* roblox, fenomena *Online Sexual Harassment* pun kemungkinan besar dapat terjadi di dalamnya.

Interaksi yang terjadi antar pemain pastinya tidak selalu berjalan dengan mulus. Sering kali, terdapat sisi negatif yang dilakukan oleh seseorang. Hal inipun didukung dari data pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mewawancarai salah satu korban *Online Sexual Harassment* di roblox berinisial ZFN. Korban mendapatkan pelecehan seksual melalui tindakan yang dilakukan oleh sesama avatar. Dalam wawancara pra-riset yang peneliti lakukan, ZFN yang merupakan nama samaran dari informan menjelaskan mengenai fenomena *Online Sexual Harassment* yang ia dapatkan di *game* roblox.

"aku pernah pas main violence district, pokoknya mulai permainan tuh ada lima orang maksimal nah empat orangnya itu yang benerin sesuatu benerin generator satunya itu pembunuh jadi pembunuh ini ngejar-ngejar kita semua yang berempat itu. Nah pas itu kan aku dikejar terus dibunuh, dimatiin tadinya belum jatuh nah yang keduanya itu ditusuk lagi terus jatuh. Jatuhnya itu tengkurep tapi terseret-seret kayak mau jalan gitu karena itu otomatis. Nah terus emang dari ava pembunuhnya itu cowok, terus dia itu kayak kelihatan maju-mundur beberapa kali. Nah emang seharusnya kan dari permainannya biasa dia itu langsung gendong langsung tusuk biar dia menang tapi ini ngga, ngga tahu kenapa dia malah kayak maju mundur kayak gitu." (hasil wawancara pra-riset dengan ZFN pada Minggu, 21 Desember 2025).

Fenomena *Online Sexual Harassment* selain terjadi kepada ZFN, pernah terjadi juga kepada salah satu pemain yang berinisial W saat sedang bermain *game* roblox.

Kejadian berawal dari tindakan yang dilakukan melalui sesama avatar dengan melakukan simulasi tindakan seksual.

"Iya itu aku kan main aja terus aku gak on mic, gak aku chat juga. Cuman ya tiba-tiba kejadian itu. Awalnya sih aku fine-fine aja ya, mungkin dia iseng bercanda, cuman lama-lama kok repeat gitu kan. Dan itu kejadian gak cuman aku doang, ternyata di player lain juga sama, dia ngelakuin simulating sexual act kayak gitu. Yaudah aku risih, player lain risih juga jadi aku decide buat record." (hasil wawancara pra-riset dengan W pada Rabu, 24 Desember 2025)

Setelah dilakukan record oleh korban, ternyata *Online Sexual Harassment* tersebut terus berlanjut hingga kepada pelecehan secara verbal dengan mengatakan "2-1". Walaupun pelaku tidak secara langsung melecehkan, namun perkataan tersebut dinilai negatif oleh korban. Hal tersebut disampaikan oleh informan pada wawancara tersebut.

"Iya, sebenarnya itu multi tafsir sih, cuman karena aku paham ya konteksnya tuh apa sama gesture mereka yang lebih mengarah ke seksual itu ya aku paham. Jadi kayak apa nih? kok kayak gini, aku mau main have fun tapi ternyata jadi bad experience." (hasil wawancara pra-riset dengan W pada Rabu, 24 Desember 2025)

Berdasarkan hasil pra-riset yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa fenomena *Online Sexual Harassment* benar-benar terjadi dalam lingkungan permainan Roblox dan dialami oleh sebagian pemain, khususnya pemain perempuan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa ruang interaksi virtual dalam Roblox tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan dan komunikasi, tetapi juga dapat menjadi media terjadinya berbagai bentuk perilaku menyimpang yang mengarah pada pelecehan seksual secara daring. Kondisi ini menunjukkan bahwa interaksi yang terjalin di dalam game tidak

Tangkapan Layar Unggahan X Pada Akun @txtFromRoblox



Gambar tersebut didapatkan dari salah satu unggahan di platform X pada akun @txtFromRoblox. Pada unggahan tersebut, seorang pemain mengeluhkan sebuah kejadian pelecehan yang dilakukan oleh sesama pemain *game* Roblox. Dari bukti yang dikirimkan terdapat kata-kata yang dilontarkan kepada pengirim yaitu "Cipa" dengan mengarah kepada pelecehan seksual, yaitu berupa kata "1 untuk bertiga", kemudian "aku susunya", dan kata "hyg ewean sm cipa". Tindakan tersebut dilakukan oleh sesama pemain dalam sebuah *Game online* Roblox. Unggahan tersebut memperlihatkan pengalaman subjektif dari salah satu pemain yang mengalami pelecehan seksual dalam ruang komunikasi digital, sehingga dapat memperlihatkan bahwa praktik *Online Sexual Harassment* dapat terjadi secara terbuka. Bukti tangkapan layar pelecehan seksual pada unggahan tersebut dapat dilihat pada gambar 1.2 dibawah ini.

Gambar 1. 2

Bukti Pelecehan Seksual di Roblox Melalui *Chat*

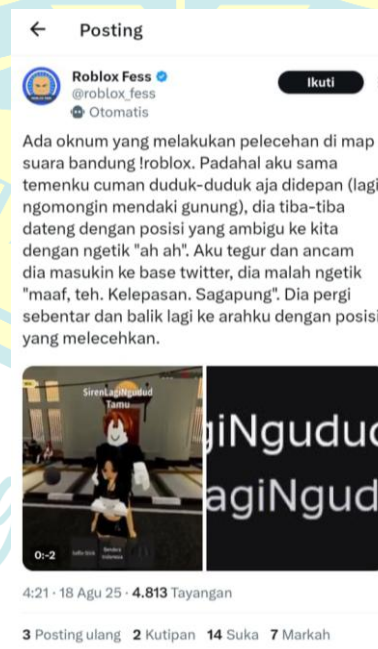


Sumber: @txtFromRoblox, 2025

Pelecehan pada unggahan tersebut merupakan sebuah pelecehan verbal. Pelecehan secara verbal adalah sebuah pelecehan yang dilakukan melalui kata-kata yang ditunjukkan kepada korban sehingga korban menjadi malu dan terintimidasi (Mustika et al., 2021). Ungkapan verbal dengan komentar yang tidak senonoh dirasakan oleh pemain perempuan tersebut. Kata-kata seperti "1 untuk bertiga" dan "aku susunya" termasuk kedalam pelecehan seksual. Selain itu, kasus *Online Sexual Harassment* juga terjadi kepada salah satu pemain Roblox yang sedang berada dalam suatu map dan hanya mengobrol dengan temannya tanpa melakukan tindakan yang mengundang tindakan pelecehan dan dapat dilihat pada gambar 1.3 dibawah ini.

Gambar 1. 3

Tangkapan Layar Unggahan X Pada Akun @roblox_fess



Sumber: @roblox_fess, 2025

Unggahan yang dikirim oleh salah satu pemain roblox ke akun twitter @roblox_fess menjelaskan bahwa sang pengirim hanya duduk-duduk dan mengobrol dengan temannya di map "suara bandung". Kemudian, datang seseorang yang melakukan posisi ambigu kepada avatar roblox korban. Melihat perlakuan negatif tersebut, korban langsung menegur pelaku namun tidak dihiraukan justru melakukan *Online Sexual Harassment* secara verbal kepada korban dengan menuliskan kata "ah ah" dan kata "maaf, teh. Kelepasan. Sagapung". Perlakuan tersebut berulang kali dilakukan oleh pelaku kepada korban. Bukti tindakan pelecehan seksual pada unggahan tersebut dapat dilihat pada gambar 1.4 berikut ini.

Gambar 1. 4

Bukti Pelecehan Seksual di Roblox Melalui Tindakan



Sumber: @roblox_fess, 2025

Kejadian tersebut berawal dari sebuah tindakan yang dilakukan oleh seorang pemain terhadap pemain lainnya melalui avatar. Awalnya korban mendapatkan

pelecehan secara non-verbal dengan gestur tidak senonoh kepadanya. Namun, pelaku kemudian melakukan tindakan pelecehan secara verbal dengan berkomentar dengan kata-kata negatif kepada korban. Dalam konteks *Game online*, pelecehan seksual secara verbal dapat mengganggu pengalaman bermain *game* dari pemain lain (Susanto et al., 2024).

Menurut komnas perempuan, tindakan seksual dikategorikan menjadi sentuhan fisik dan non-fisik. Pelecehan seksual secara verbal merupakan pelecehan yang dilakukan tanpa adanya sentuhan fisik dari korban (Hidayatulloh, 2022). Dalam konteks yang terjadi dalam *game* roblox tersebut, pelecehan seksual yang terjadi termasuk kedalam pelecehan seksual secara verbal. Pelecehan tersebut tidak melibatkan tindakan yang dilakukan oleh pelaku kepada korban secara langsung, melainkan melalui kata-kata atau verbal.

Pelecehan seksual dalam *game* dapat memiliki dampak yang negatif bagi korbannya. Pemain yang menjadi sasaran pelecehan seksual mungkin bisa saja terdapat beban emosional yang berpengaruh kedalam kehidupan sehari-hari, mempengaruhi hubungan sosial mereka dan kesejahteraan mereka secara keseluruhan. Tindakan tersebut dapat memicu siklus negatif dan menciptakan lingkungan yang tidak sehat dan tidak menyenangkan bagi pemain lainnya (Malkhia, 2024). Hal tersebut juga dirasakan oleh ZFN yang merasakan dampaknya.

"Tadinya aku kayak sempet kaget kayak nih orang ngapain gitu terus aku tadinya mikir kalau dia itu apa nggak sengaja tapi pas di pikir-pikir kok kayak berulang kali kayak gitu loh. Makanya jadi kaget terus kayak bingung juga

soalnya kan kalau aku nge-chat atau ngomong juga malu gitu ya jadi ah ya udah aja. Terus aku langsung keluar karena aku emang lihat, oh ini kayaknya orangnya cabul ya jadi udah aku keluar deh.” (hasil wawancara pra-riset dengan ZFN pada Minggu, 21 Desember 2025)

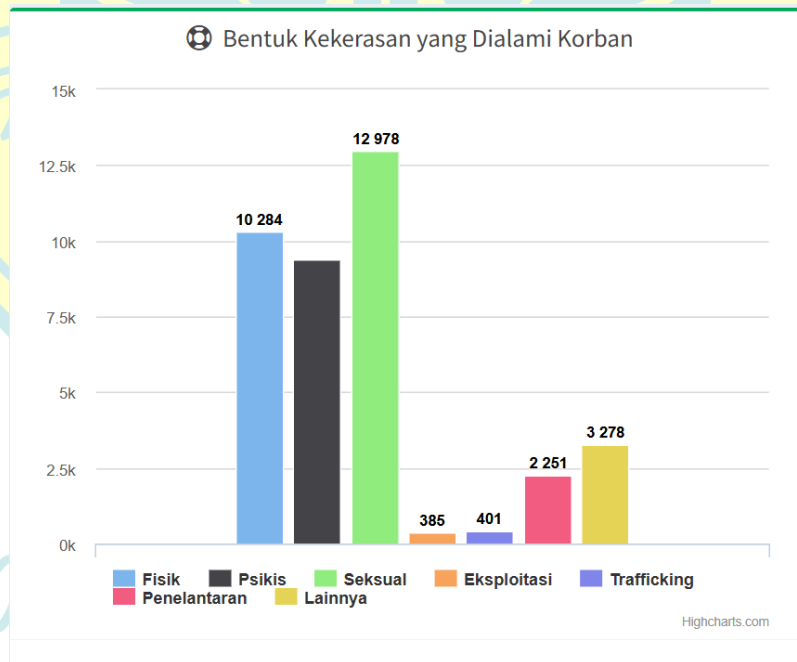
Penyampaian dari *Online Sexual Harassment* pun beragam mulai dari kalimat-kalimat yang mengarah kepada seksualitas hingga *emoticon* yang bersifat ambigu. Faktor yang membuat mereka melakukan tindakan tersebut adalah sistem anonimitas yang mendukung pelaku melakukan kejahatan tanpa diketahui identitas asli mereka (Sitohang et al., 2025).

Kebanyakan tindakan pelecehan yang terjadi di dalam *game* adalah terhadap perempuan, hal tersebut dapat terjadi karena adanya diskriminasi gender dalam lingkungan *Game online*. Diskriminasi gender dalam sebuah *Game online* masih terus terjadi hingga saat ini karena terdapat stereotipe bahwa *Game online* hanya ditujukan untuk laki-laki, sehingga perempuan dianggap sebagai minoritas dalam budaya *Game online*. Dari budaya tersebut muncul sebuah konsekuensi bagi para perempuan, yaitu sering mendapat pelecehan terutama pelecehan seksual. Pemain yang bukan laki-laki sering mendapatkan pelecehan dari pemain lain terutama saat bermain *Game online* (Rmw et al., 2024).

Berdasarkan data yang diperoleh dari website Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KemenPPPA), tercatat sebanyak 29.834 kasus kekerasan yang dilaporkan, dengan korban didominasi oleh perempuan, yaitu sebanyak 25.500 kasus. Salah satu bentuk yang paling banyak ditemukan adalah pelecehan, yang mencerminkan masih tingginya tindakan yang merendahkan, mengintimidasi, maupun

melanggar batas pribadi seseorang. Lebih lanjut, data tersebut juga memperlihatkan bahwa kasus kekerasan seksual mencapai 12.978 kasus, sehingga menjadi salah satu bentuk kekerasan dengan jumlah yang sangat signifikan. Tingginya angka tersebut menunjukkan bahwa kekerasan seksual masih menjadi persoalan serius yang memerlukan perhatian dari berbagai pihak, mengingat dampaknya tidak hanya memengaruhi kondisi fisik korban, tetapi juga dapat menimbulkan dampak psikologis, emosional, dan sosial yang berkepanjangan. Grafik kekerasan seksual dapat dilihat pada gambar 1.5 dibawah ini.

Gambar 1. 5
Bagan Bentuk Kekerasan yang Dialami Korban



Sumber: kemenpppa.go.id, 2025

Terdapat dua kategori dalam sebuah *game*, yaitu *game offline* dan *Game online*. *Game online* merupakan sebuah *game* yang tergolong kedalam teknologi internet. Dalam *Game online* terdapat fitur yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan pemain lain dengan fitur komunikasi melalui *chat* maupun audio. Fitur tersebut memberikan kemudahan bagi para pemain untuk berkomunikasi. *Game online* bukan hanya digunakan sebagai sarana hiburan, melainkan menjadi tempat baru para pemain untuk melakukan interaksi dari berbagai latar belakang budaya, usia, dan negara (Jasmin et al., 2025).

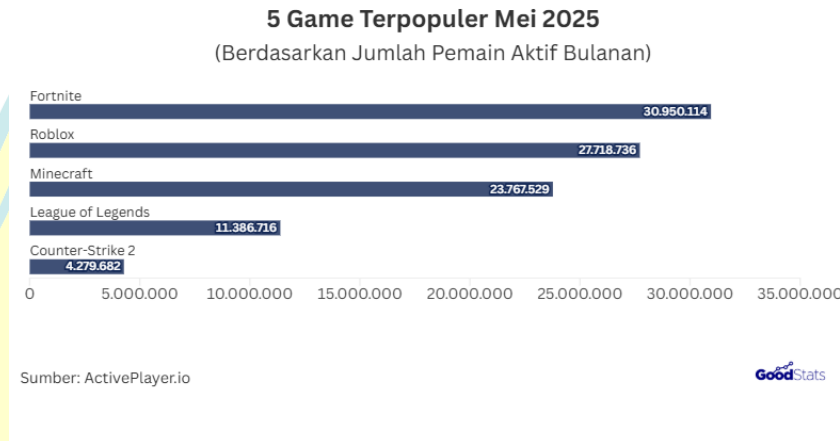
Roblox merupakan sebuah platform *Game online* yang memungkinkan pemainnya untuk membuat dan bermain dalam sebuah *game* buatan pemain lainnya. *Game* ini mengalami pertumbuhan yang pesat dengan jumlah penggunaan aktif hingga jutaan (Ramawan & Zaky, 2025). Pada tahun 2025, persaingan antar pengembang *game* semakin ketat karena setiap pengembang terus menghadirkan inovasi, fitur, dan pengalaman bermain yang lebih menarik dibandingkan para pesaingnya. Kondisi ini menuntut pengembang untuk secara konsisten melakukan pembaruan konten, seperti penambahan fitur, event, maupun perbaikan sistem permainan agar tetap relevan dan mampu mempertahankan minat pemain. Selain itu, dukungan dari komunitas penggemar yang loyal juga menjadi faktor penting karena dapat membantu menjaga keberlangsungan, popularitas, dan perkembangan sebuah *game* di tengah persaingan industri yang semakin kompetitif.

Berdasarkan data dari ActivePlayer.io dalam GoodStats didapatkan bahwa pada Mei 2025, Roblox berada pada peringkat kedua sebagai *game* terpopuler dengan 27 juta

pemain aktif bulanan (Zakia, 2025). Grafik *game* terpopuler dapat dilihat pada gambar 1.6 dibawah ini.

Gambar 1. 6

Data Lima *Game* Terpopuler Mei 2025



Sumber: GoodStats.id, 2025

Kelebihan dari *game* Roblox yang membuatnya menjadi *game* yang paling populer adalah karena *game* tersebut gratis dan dapat dimainkan melalui aplikasi desktop, *mobile*, hingga konsol *game*, selain itu *game* ini juga dapat dimainkan oleh platform seperti windows, IOS, MacOS, Xbox, dan juga android (Firdaus, 2022).

Dalam *game* roblox, pemain dapat membuat karakter yang sesuai dengan keinginan pemainnya. Item yang digunakan dalam tampilan avatar dapat dibeli dengan menggunakan mata uang virtual robux. Robux dapat membeli item berupa pakaian, aksesoris, dan gaya untuk membuat avatar lebih menarik. Sehingga avatar sering dianggap sebagai kreativitas dan simbol dari suatu pemain. Generasi Z dianggap sebagai digital native atau menggunakan teknologi sebagai media untuk

mengekspresikan diri. Dalam konteks *game* roblox, avatar bukan hanya sebagai gambar atau karakter dari pemain melainkan sebagai medium untuk menjalin sebuah interaksi sosial (Sudirman, 2025).

Menurut (Achsa & Affandi, 2015), sistem anonimitas yang terdapat dalam roblox yaitu bermain dalam sebuah avatar membuat para pelaku *Online Sexual Harassment* merasa aman melakukan tindakan pelecehan seksual karena bersembunyi dibalik kondisi pribadi mereka yang sebenarnya (Rosemary et al., 2024). Avatar digunakan sebagai identitas yang dibangun di dalam sebuah *game* (Hidayanto & Febrina Ernungtyas, 2019). Hal tersebut juga disetujui oleh ZFN yang pernah mengalami pelecehan seksual di lingkungan *game* roblox.

"Iya menurutku jadi makin berani, apalagi username kita itu bukan sebenarnya jadi iya sih jadi makin nih. Jadi, para pelaku tuh mungkin lebih berani karena identitas asli mereka tuh nggak ketahuan gitu ya sama kita." (hasil wawancara pra-riset dengan ZFN pada Minggu, 21 Desember 2025)

Game adalah sebuah tempat untuk berkreasi para pemainnya dengan mengatur sumber daya dari bahan-bahan di dalam sebuah permainan untuk mencapai sebuah tujuan tertentu. *Game* juga dapat dikatakan sebagai sebuah aktivitas kompetensi baik secara fisik maupun mental berdasarkan aturan tertentu dalam sebuah *game* untuk hiburan, rekreasi, ataupun memenangkan sebuah hadiah. Sehingga *game* dapat dikatakan sebagai sarana yang digunakan oleh sebagian orang untuk melepas lelah dan bertujuan untuk menghibur mereka (Azzahra et al., 2025). Fitur obrolan dan suara yang terdapat dalam *Game online* membuat pemain dapat berkomunikasi dan berbagi

informasi tanpa harus bertemu tatap muka dengan pemain lainnya (Yourlanda & Cindoswari, 2023).

Saat ini *Game online* masih menjadi sebuah tren yang menarik dan permainan ini banyak diminati oleh masyarakat. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada periode april-juni 2025, didapatkan 24,27% dari 8.700 responden di 38 provinsi mengaku bermain *gim online* (Lestari, 2025). Penggunaan teknologi dalam sebuah *game* dengan menggunakan jaringan internet membuat manusia dapat berinteraksi tanpa harus bertemu secara langsung. Hal tersebut juga terjadi dalam dunia *game* yang dapat dimainkan secara *online*. Perkembangan tersebut membuat *Game online* menjadi salah satu sarana untuk melakukan sebuah perilaku negatif (Aulia et al., 2024).

Dengan masih meningkatnya penggunaan *Game online*, isu mengenai pelecehan seksual dalam ruang lingkup *game* pun masih akan tetap terus ada. Pelecehan seksual merupakan sebuah isu yang kompleks dan mengkhawatirkan. Dampak yang ditimbulkan dari tindakan tersebut adalah multidimensional, seperti aspek psikologis, sosial, serta hukum (Setiadi, 2024).

Berdasarkan pemaparan diatas, penelitian ini akan menggunakan kualitatif deskriptif untuk melihat bagaimana *Online Sexual Harassment* dapat terjadi dalam komunikasi digital yang dilakukan oleh pemain dalam *game* roblox. Kajian mengenai pelecehan seksual secara *online* dalam lingkungan *Game online* sudah banyak dibahas, namun penelitian yang melihat secara mendalam bagaimana fenomena *Online Sexual Harassment* dengan menggunakan komunikasi digital dalam *game* roblox masih

terbatas. Sebagian besar studi lebih menekankan kejahatan yang terjadi di dalam roblox dan dampaknya kepada anak-anak, sedangkan roblox mempunyai sebuah fitur komunikasi yang dapat menimbulkan pengalaman unik ketika pemain perempuan mengalami sebuah tindakan negatif melalui avatar tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Perkembangan teknologi digital membuat terjadinya *sexual harassment* dapat terjadi di ranah digital dan dikenal dengan *Online Sexual Harassment*
2. Platform *game* daring seperti roblox menjadi tempat terjadinya *Online Sexual Harassment* secara verbal seperti *chat* bernada seksual, godaan tidak pantas melalui fitur komunikasi dalam *game* serta melalui gerakan avatar.
3. Pelecehan dalam roblox terjadi melalui komunikasi digital yang dimediasi oleh avatar, sehingga sistem anonimitas membuat pelaku lebih berani dalam melakukan pelecehan.
4. Pemain perempuan lebih rentan mengalami pelecehan dibandingkan pria dalam *Game online*.
5. Kondisi keamanan khususnya untuk pemain perempuan belum terwujud sepenuhnya, sehingga penggunaan platform digital membuat *Online Sexual Harassment* lebih berpotensi terjadi.

1.3 Keunikan Penelitian

Penelitian "Online Sexual Harassment dalam Komunikasi Digital pada Pemain Perempuan di Roblox" mempunyai keunikan karena mengkaji pelecehan seksual yang terjadi dalam ruang digital dalam konteks *Game online* berbasis avatar, dengan melihat

pengalaman subjektif pemain wanita sebagai fokus penelitian. Kajian ini penting karena mengingat roblox bukan hanya berfungsi sebagai ruang bermain, tetapi juga digunakan sebagai ruang interaksi sosial yang membuat terjadinya komunikasi dengan anonim dan minimnya kontrol sosial.

Berdasarkan perbandingan dengan penelitian terdahulu karya (Wibowo & Sidiq Setyawan, 2021) terdapat dalam objek yang diteliti, dan pada penelitian terdahulu lebih menganalisis mengenai *trash talk* yang terjadi dalam sebuah *game*. Sedangkan, pada penelitian internasional seperti (Hoffman, 2024) membahas mengenai dampak terhadap kesehatan karena pelecehan seksual terhadap perempuan dalam industri *game*, tetapi tidak menyoroti interaksi virtual pada *game* berbasis avatar.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, pada fokus penelitian penelitian ini lebih merujuk kepada pelecehan secara verbal yang dialami pemain wanita melalui avatar. Dari subjek, penelitian ini secara eksplisit memusatkan kepada pemain wanita sebagai korban. Dari sisi teori dan metode, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengetahui *Online Sexual Harassment* yang terjadi karena adanya komunikasi digital di Roblox.

1.4 Pembatasan Masalah

Penelitian mengenai *Online Sexual Harassment* mempunyai ruang bahasan yang sangat luas, namun penelitian ini berfokus kepada bentuk *Online Sexual Harassment* yang dialami oleh pemain wanita di roblox dan menganalisis cara pelaku melakukan pelecehan melalui komunikasi digital. Platform yang diteliti dibatasi hanya pada *game*

roblox karena merupakan salah satu platform yang populer dan menekankan komunikasi melalui avatar, *chat*, dan komunikasi digital.

1.5 Rumusan Masalah

1. Bagaimana *Online Sexual Harassment* yang terjadi karena adanya komunikasi digital di dalam lingkungan *game* Roblox?
2. Dampak apa saja yang dirasakan karena *Online Sexual Harassment*?

1.6 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan melihat secara mendalam bagaimana *Online Sexual Harassment* terjadi dalam komunikasi digital antara pemain roblox terkhusus kepada pemain wanita. Tujuan penelitian dirumuskan menjadi beberapa poin utama, yaitu :

1. Mengidentifikasi *Online Sexual Harassment* yang dialami pemain perempuan di roblox melalui komunikasi digital
2. Mendeskripsikan dampak yang dirasakan pemain perempuan yang mengalami *Online Sexual Harassment*.

1.7 Manfaat Penelitian

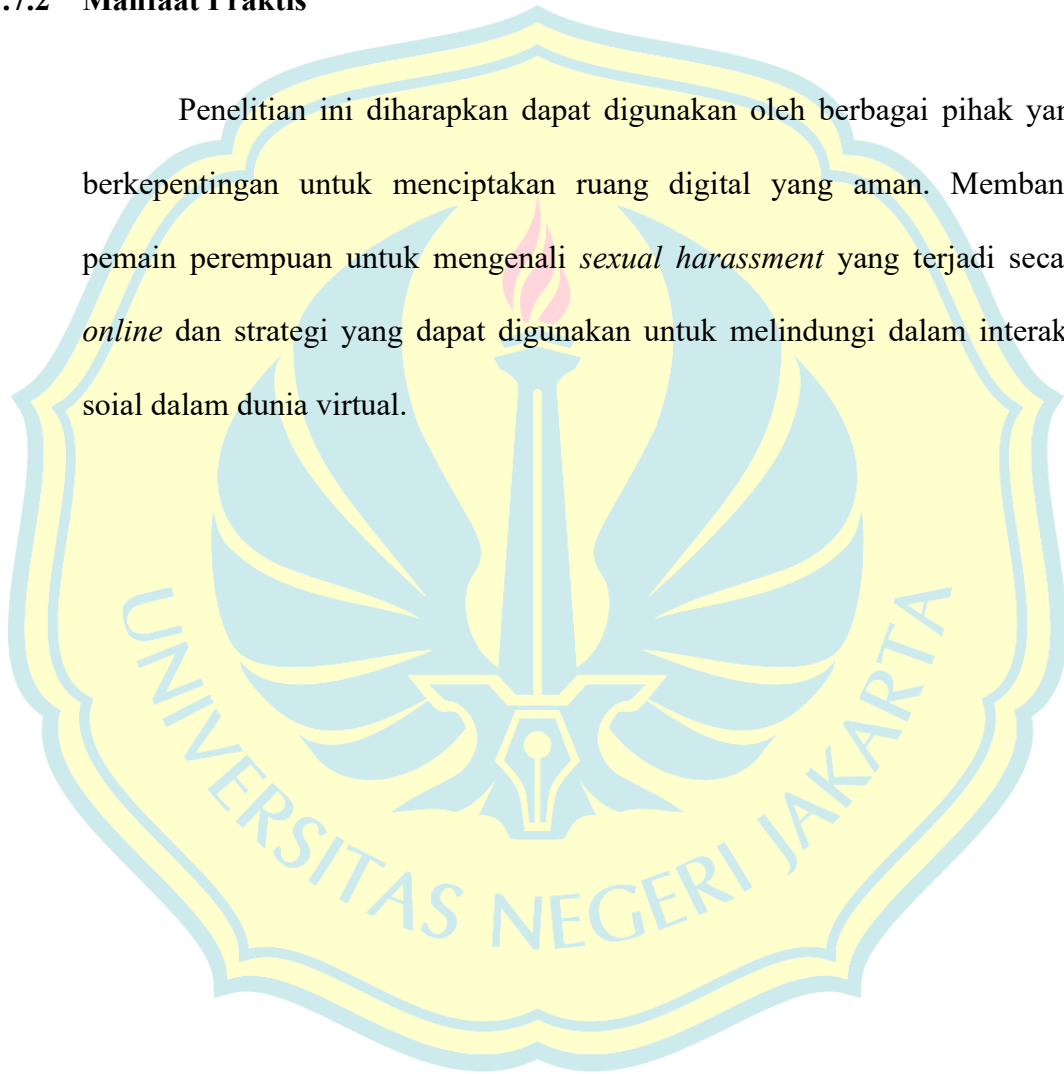
1.7.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam kajian komunikasi digital dan interaksi berbasis platform *Game online*. Dengan menggunakan konsep *Online Sexual Harassment* dan komunikasi digital, peneliti ingin memperluas

bagaimana perilaku manusia dibentuk melalui sebuah pertukaran informasi melalui media komputer serta menggunakan internet.

1.7.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh berbagai pihak yang berkepentingan untuk menciptakan ruang digital yang aman. Membantu pemain perempuan untuk mengenali *sexual harassment* yang terjadi secara *online* dan strategi yang dapat digunakan untuk melindungi dalam interaksi sosial dalam dunia virtual.



Intelligentia - Dignitas