

BAB I

PENDAHULUAN

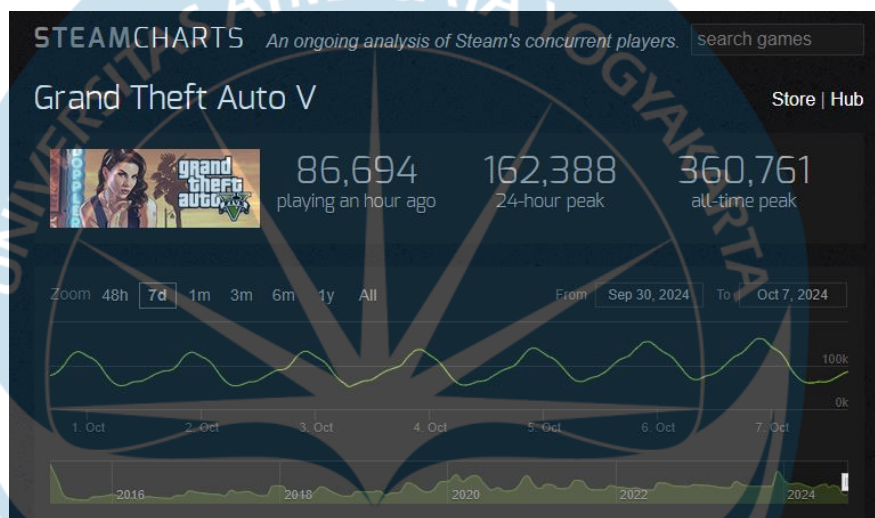
A. Latar Belakang

Fenomena pelecehan seksual terhadap perempuan merupakan salah satu permasalahan yang terjadi di dalam kehidupan bermasyarakat. Menurut Winarsunu (2008, H.46-55) pelecehan seksual adalah segala macam bentuk perilaku yang berkonotasi seksual yang dilakukan secara sepihak dan tidak dikehendaki oleh korbannya. Pelecehan seksual merupakan salah satu bentuk dari penindasan perempuan. Menurut Bell Hooks dalam buku *Ain't I a Woman Black Women and Feminism* (1981, H.138) penindasan perempuan ini berasal dari patriarki yang berakar dalam budaya yang dipengaruhi secara politik, keluarga, pekerjaan, dan lingkungan sosial. Fox dan Tang pada jurnal yang berjudul *Women's Experiences with Sexual Harassment in Online Video Games: The role of social support* (2017, H.1293) Di tengah era modern ini, pelecehan seksual bisa terjadi di dalam dunia virtual seperti *online game*. Bentuk dari pelecehan seksual yang terjadi di dalam *online game* dapat berupa ucapan, tulisan, simbol, isyarat, dan tindakan yang berkonotasi seksual.

Pelecehan seksual terhadap perempuan di dalam *online game* terjadi karena dominasi pemain laki-laki di dunia *online game*. Hasil penelitian Ngoc pada Newzoo (2024) menyatakan bahwa 55% pemain *online game* di dunia adalah laki-laki dan 45% pemain *online game* adalah perempuan. Menurut Noerhakim (dalam Analisis Patologi Sosial Pada Fenomena Perilaku Seksisme Terhadap Pemain Perempuan Dalam Game Online “Grand Theft Auto V Roleplay”, 2024, H.3) stereotip yang melekat pada pemain *game* adalah laki-laki. Stereotip ini muncul karena anggapan bahwa laki-laki lebih menyukai kompetisi, lebih mampu dalam menyusun strategi yang efektif saat bermain, serta lebih mengerti teknologi. *Game* menjadi ranah yang tidak aman bagi perempuan terlihat dari adanya diskriminasi terhadap pemain perempuan yang ditandai dengan munculnya komentar mengarah

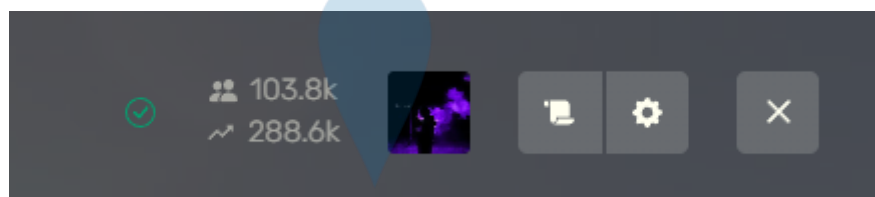
kepada hal-hal berbau seksual, seksis, hingga kasus *body shaming* di dalam *game* maupun pada forum komunitas *game*.

Game yang diteliti pada penelitian ini adalah *Grand Theft Auto V Roleplay*. *Grand Theft Auto V Roleplay* adalah *online game* yang populer di Indonesia. Melansir dari data statistik pemain milik Steam (2024) tercatat sebanyak 360.000 pemain yang aktif bermain. Sedangkan melansir dari data statistic pemain milik FiveM (2024) tercatat sebanyak 103.000 pemain yang berasal dari Indonesia.



Gambar 1.1 Jumlah Pemain Game Grand Theft Auto V

Sumber: Steamcharts



Gambar 1.2 Jumlah Pemain Game Grand Theft Auto V Roleplay

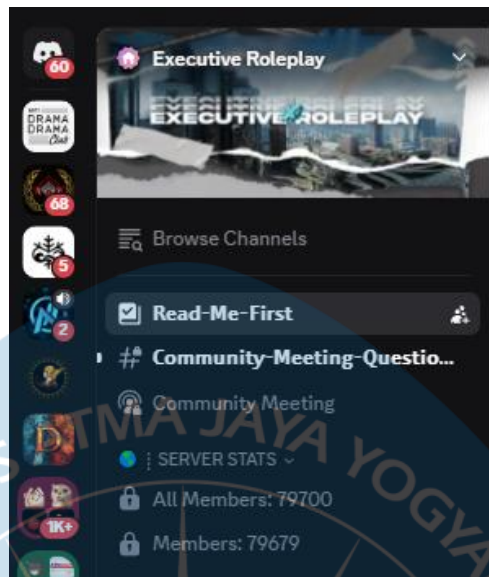
Sumber: FiveM

Game yang dirilis pada tahun 2013 dan diterbitkan oleh *Rockstar Games* ini merupakan *game* yang berjenis aksi dan petualangan. *Game* ini memiliki dua cara dalam memainkannya yaitu *single-player* dan *multi-player*. Ketika pemain memainkan *game* secara *single-player*, maka ia hanya dapat bermain seorang diri

saja. Berbeda dengan *multi-player* yang dimana pemain dapat bertemu dengan pemain lain dan dapat menentukan alur cerita buatan mereka sendiri atau yang kerap disebut dengan istilah *roleplay*. Berdasarkan hasil penelitian Noerhakim (2024, H.4) menyatakan bahwa terdapat 570 pemain perempuan dari 19.000 anggota suatu *server Discord Grand Theft Auto V (GTA V)* dengan persentase sebanyak 3% merupakan pemain perempuan per Januari 2024.

Organisasi menciptakan ruang aman dengan aturan dan etika yang berfungsi untuk menjaga kenyamanan anggotanya. Menanggapi maraknya kasus-kasus serupa membuat para pemain wanita mencari perlindungan agar dirinya dapat terhindar dari permasalahan tersebut. Hal yang dilakukan oleh para pemain wanita guna dapat bertahan di dunia game online adalah dengan bergabung ke dalam organisasi *game online*. Menurut Mathis & Jackson (dalam Ma dan Ye, 2015, H.71-78) organisasi merupakan suatu kesatuan sosial dari sekelompok manusia yang saling berinteraksi menurut suatu pola tertentu sehingga setiap anggota organisasi memiliki fungsi dan tugasnya masing-masing. Dalam menjalankan sebuah *online game* yang berbasis *server* sebagai sistemnya seperti *game GTA V Roleplay* terdapat banyak orang yang terlibat guna menjaga kestabilan *server* tersebut. Orang-orang dengan latar belakang profesi yang berbeda dikumpulkan dalam satu kelompok yang nantinya kelompok tersebut akan berperan sebagai pengatur atau pengawas dari *server* tersebut. Dengan terbentuknya organisasi ini, aturan-aturan pun diciptakan atas dasar tujuan untuk menjaga kenyamanan para pemain. Salah satu organisasi *GTA V Roleplay* di Indonesia adalah *Executive Roleplay*.

Executive Roleplay atau yang kerap dikenal dengan sebutan *Exe* ini adalah sebuah organisasi sekaligus pemilik dari *server GTA V Roleplay* yang didirikan pada bulan Februari tahun 2023 oleh sejumlah tokoh terkenal di dunia esports Indonesia, seperti Dywa Hanif, Eko Julianto (Oura), Donkey Yurino, dan Eriawan Raynaldi. Dengan lebih dari 78.000 anggota di *platform Discord*, *Executive RP* terdiri dari pemain-pemain yang serius dan berkomitmen untuk menciptakan pengalaman bermain yang autentik dan berkualitas.



Gambar 1.3 Profile Executive Roleplay

Sumber: Discord

Untuk dapat masuk dan bermain di server milik *Executive RP* ini, pemain diwajibkan untuk bergabung kedalam organisasi *Executive RP* pada platform Discord yang nantinya pemain akan melakukan serangkaian proses pendaftaran terlebih dahulu. Guna menjaga kualitas pemainnya dalam ber-roleplay, *Executive RP* menerapkan sistem *whitelist* yang memastikan hanya pemain yang memahami dan siap berperan dengan serius yang dapat bergabung. Pemain dapat memilih berbagai profesi seperti menjadi polisi, paramedis, pengusaha, criminal, mekanik, supir taksi, dan petugas pemadam kebakaran. Setiap peran memiliki tantangan dan tanggung jawabnya masing-masing. Tak hanya itu saja, *Executive RP* juga menawarkan sistem ekonomi yang kompleks, dimana pemain dapat menjalankan bisnis legal maupun illegal, seperti dealer mobil, pencucian uang, kasino, dan lainnya. Server ini secara rutin memperbarui konten dan fitur, termasuk penambahan kendaraan baru, peran baru, dan *event-event* menarik yang membuat setiap sesi permainan semakin seru dan dinamis. *Executive RP* dikenal dengan *event-event* uniknya, seperti lelang kendaraan eksklusif. Salah satu lelang yang mencuri perhatian adalah penjualan mobil *BMW M3 GTR Most Wanted Edition* dengan harga Rp165 juta, yang mencakup bonus *Yacht* dan *Mansion*. Server ini memiliki struktur organisasi yang terdiri dari pemilik server, admin, moderator, developer, dan staff

manajemen. Komunikasi antaranggota dilakukan melalui berbagai *platform* seperti Discord dan forum-forum komunitas lainnya. Executive RP juga memiliki departemen dalam *game* seperti Departemen Kehakiman, Departemen Kepolisian, dan Departemen Kesehatan yang memungkinkan pemain menjalankan tugas sesuai peran mereka.

Komunikasi di dalam organisasi berperan dalam membantu melindungi pemain perempuan dari pelecehan seksual di dalam *game*. Menurut Goldhaber, G.M. (1993, H.16) menyatakan bahwa komunikasi organisasi adalah suatu proses penciptaan dan pertukaran pesan-pesan di dalam sebuah jaringan hubungan-hubungan saling ketergantungan yang tujuannya adalah mengatasi ketidakpastian. Selain menjadi tempat untuk para pemain bisa berkenalan dengan teman-teman baru, organisasi juga bisa menjadi rumah kedua untuk sebagian orang. Dengan menggunakan media *platform* seperti Discord mempermudah anggota organisasi untuk berkomunikasi satu sama lain. Dengan adanya komunikasi didalam organisasi, pemain wanita dapat saling bertukar informasi dengan pemain lainnya. Hal ini akan memudahkan pemain wanita untuk memberitahu pihak berwenang didalam organisasi tersebut jika terdapat permasalahan yang muncul kepada mereka contohnya seperti masalah pelecehan seksual.

Terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Noerhakim, D. A. (2024) dengan judul “Analisis Patologi Sosial Pada Fenomena Perilaku Seksisme Terhadap Pemain Perempuan Dalam Game Online “Grand Theft Auto V” Roleplay”. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa faktor biologis sebagai pendorong terjadinya perilaku seksisme berupa pelecehan seksual ditandai dengan pemain laki-laki cenderung tidak dapat menahan atas kebutuhan akan lawan jenis. Faktor keluarga ikut andil dalam terbentuknya sikap dan nilai yang tertanam di dalam diri terkait gender. Pengamatan yang dilakukan pemain laki-laki terhadap perilaku dan keyakinan orang tuanya terhadap stereotip gender mendorong terjadinya perilaku seksis pada seorang anak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terdapat pada subjek penelitian, pada penelitian ini berfokus pada upaya komunikasi

organisasi Executive Roleplay dalam mendukung pemain wanita menghadapi pelecehan seksual di dalam game *Grand Theft Auto V Roleplay*.

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk membahas mengenai upaya organisasi GTA V Roleplay merespon masalah pelecehan seksual terhadap pemain wanita di dalam *game online* sebagai kaum minoritas dimana ranah tersebut didominasi oleh laki-laki. Permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

“Bagaimana upaya organisasi *Executive Roleplay* diterapkan dalam mendukung pemain wanita menghadapi pelecehan seksual di *game* GTA V Roleplay?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya organisasi *Executive Roleplay* dalam mendukung pemain wanita menghadapi pelecehan seksual di *game* GTA V Roleplay.

D. Manfaat Penelitian

1. Akademik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu komunikasi khususnya dalam kajian komunikasi organisasi dan *gender* di ranah digital. Dengan menelusuri upaya komunikasi organisasi dalam mendukung pemain wanita yang mengalami pelecehan seksual di dunia *game online*, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam studi-studi sejenis yang menyoroti dinamika komunikasi dalam komunitas virtual, terutama yang berkaitan dengan isu kekerasan berbasis *gender*.

2. Praktik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan panduan bagi komunitas game, pengelola server roleplay, maupun organisasi yang bergerak di bidang *game online* untuk menyusun strategi komunikasi yang efektif dalam menciptakan lingkungan bermain yang aman dan inklusif. Temuan dari penelitian ini juga dapat menjadi dasar dalam merancang kebijakan internal,

mekanisme pelaporan pelecehan, serta bentuk dukungan nyata bagi pemain wanita yang menjadi korban pelecehan seksual.

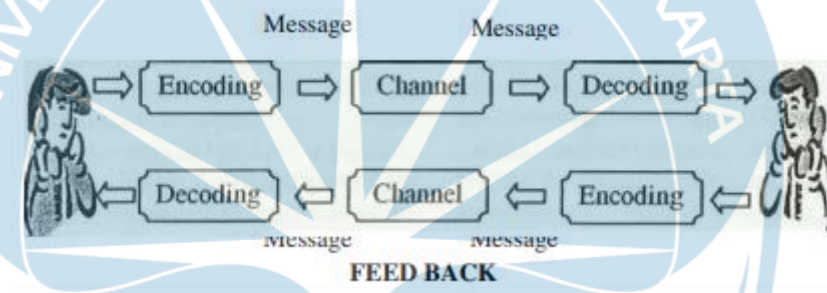
E. Kerangka Teori

1. Komunikasi Organisasi

Menurut Harold Lasswell dalam bukunya yang berjudul *The Structure and Function of Communication in Society* (1948, H.37-51) mengatakan bahwa komunikasi adalah proses yang melibatkan siapa yang menyampaikan pesan, isi pesannya, melalui saluran apa, kepada siapa, dan dengan dampak apa. Adapula pendapat lain menurut Harold Lasswell (dalam buku yang berjudul Pengantar Ilmu Komunikasi oleh Wiryanto, 2004, H.6-7) menyatakan bahwa cara yang baik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan *Who says what in which channel to whom with what effect*, yang artinya siapa mengatakan apa dengan saluran apa kepada siapa dengan efek bagaimana. Komunikasi sebagai pondasi interaksi manusia tidak dapat dilepaskan dari konteks di mana ia terjadi. Proses pertukaran informasi dan makna yang mengambil dimensi yang unik mengingat struktur, tujuan, dan dinamika hubungan antarindividu dalam sebuah entitas kolektif menciptakan jalur komunikasi yang baru yaitu komunikasi organisasi.

Menurut Joseph A. DeVito (dalam buku Komunikasi Organisasi, 2021, H.71) komunikasi organisasi merupakan sebuah usaha pengiriman dan penerimaan pesan baik dalam kelompok formal ataupun informal organisasi. Subjek pelaku komunikasi organisasi dapat berupa kelompok yang bersifat formal, atau kelompok yang bersifat informal di dalam suatu organisasi tertentu. Itu berarti komunikasi organisasi terjadi di dalam organisasi itu sendiri dan bukan di luar organisasi tersebut. Masyarakat merupakan masyarakat organisasi, semua manusia lahir di organisasi, belajar di organisasi dan banyak menghabiskan waktu dari hidup kita untuk bekerja di organisasi, Littlejohn (Musfialdy dalam buku Komunikasi Organisasi, 2021, H.60). Adapun Goldhaber (Musfialdy dalam buku Komunikasi Organisasi, 2021, H.61), menyatakan bahwa komunikasi organisasi adalah proses menciptakan dan menukar pesan dalam satu

jaringan hubungan yang saling tergantung untuk mengatasi ketidakpastian lingkungan. Setiap manusia dalam hubungannya dengan organisasi akan dikaitkan dengan pertunjukan yang berjalan. Maksudnya adalah manusia tidak dapat menunjukkan bahwa mereka tidak mengeluarkan pesan. Secara sederhana, jika ada dua orang atau lebih dalam organisasi dengan sendirinya akan tercipta komunikasi. Proses komunikasi merupakan proses timbal balik karena antara si pengirim dan si penerima pesan saling mempengaruhi satu sama lainnya. Dengan demikian akan terjadinya perubahan tingkah laku di dalam diri individu, baik pada aspek kognitif, afektif, atau psikomotor. Menurut Djatmiko (2002) elemen-elemen yang dibutuhkan dalam suatu proses komunikasi dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.4 Elemen dalam Proses Komunikasi

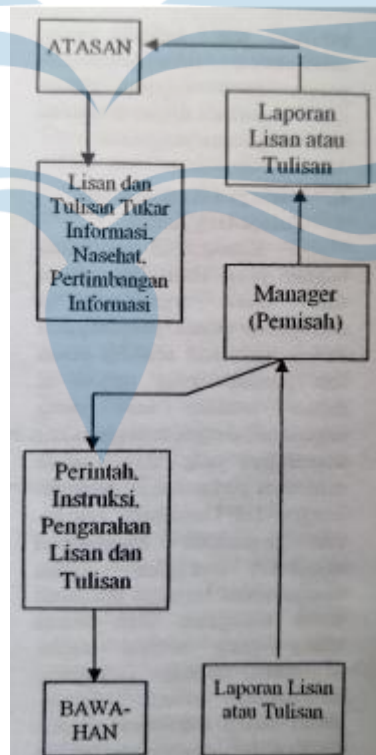
Sumber: *Organisasi Tata Laksana dan Lembaga Kearsipan*, H.31

Keterangan:

- Pengirim (Sender) yang memulai komunikasi. Dalam suatu organisasi, pengirim adalah para anggota yang terlibat didalam organisasi tersebut.
- Pengkodean (Encoding) adalah pengkodean informasi yang akan disampaikan dengan cara menerjemahkan ke dalam serangkaian simbol atau isyarat.
- Pesan (Message) adalah bentuk fisik yang digunakan oleh pengirim untuk mengkodekan informasi. Pesan dapat berupa segala bentuk yang dapat dirasakan atau diterima oleh satu atau lebih indra penerima.

- Saluran (Channel) atau kanal ialah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan, misalnya udara untuk pesan yang disampaikan dengan kata-kata, atau kertas untuk pesan yang disampaikan dalam bentuk tulisan.
- Penafsiran kode (Decoding) adalah proses di mana penerima menafsirkan pesan dan menerjemahkannya menjadi informasi yang berarti baginya.
- Penerima (Receiver) adalah orang yang menafsirkan pesan dari pengirim.
- Umpan balik (Feedback) adalah kebalikan dari proses komunikasi yang menyatakan reaksi terhadap komunikasi dari pengirim.

Dengan elemen-elemen tersebut, gagasan atau ide yang ingin disampaikan diharapkan akan menemui sasarannya dengan baik. Adapula menurut Kohler dan Applbaum (1976) menggambarkan proses komunikasi dalam organisasi sebagai berikut:



Gambar 1.5 Proses Komunikasi Organisasi

Sumber: *Organisasi Tata Laksana dan Lembaga Kearsipan, H.35*

Dari berbagai uraian yang ditentukan di gambar menjelaskan proses untuk seorang komunikator dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada komunikan sehingga terjadi perubahan persepsi dari perilaku yang menimbulkan saling ketergantungan antar anggota dalam suatu organisasi dalam membina suatu kerjasama yang baik. Di dalam penelitian ini, Pemilik dari organisasi GTA V berperan sebagai atasan, dan petugas atau *staff* dari organisasi GTA V tersebut berperan sebagai manager (pemisah) antara pemilik organisasi GTA V sebagai atasan dan anggota organisasi tersebut sebagai bawahan. Menurut Greenbaum (Akhyar dalam buku Komunikasi Organisasi, 2021, H.64), komunikasi organisasi terbagi dalam dua bentuk, yaitu komunikasi formal (sesuai struktur dan hierarkis), dan komunikasi informal yang tidak structural. Komunikasi formal adalah komunikasi yang dilakukan secara terstruktur melalui struktur hierarki organisasi dan menggunakan jaringan komunikasi formal. Sedangkan komunikasi informal adalah komunikasi yang berlangsung tidak melalui struktur hierarki organisasi formal dan tidak menggunakan struktur yang telah ditetapkan secara formal. Dalam penelitian ini, peneliti menganggap bahwa komunikasi yang terjadi didalam organisasi game GTA V Executive Roleplay adalah komunikasi formal.

Menurut Goldhaber (Akhyar dalam buku Komunikasi Organisasi, 2021, H.64) mengemukakan komunikasi organisasi sebagai sistem interdependen yang formal dapat terjadi melalui tiga jenis arus komunikasi yaitu *upward*, *downward*, *horizontal*. Komunikasi vertikal dari atas ke bawah adalah komunikasi yang menyalurkan informasi dari pemegang jabatan atas (atasan) ke anggota sistem sosial (anggota). Fungsi dari komunikasi ini adalah untuk menjelaskan dan membangun dukungan pelaksanaan visi, misi, dan strategi organisasi; memberi perintah kepada pengikut, dan menjelaskan kebijakan dan pelaksanaannya. Di dalam penelitian ini, contoh dari komunikasi vertikal dari atas ke bawah adalah seperti pemilik organisasi GTA V sebagai ketua akan memberikan penjelasan mengenai tata cara berorganisasi kepada anggota-anggotanya, seperti aturan-aturan yang harus dipatuhi dan cara berkomunikasi dengan sesama anggota

organisasi yang baik dan benar. Sedangkan komunikasi vertikal dari bawah ke atas adalah komunikasi yang menyalurkan informasi dari anggota organisasi ke atasan. Komunikasi ini berfungsi untuk mengumpulkan informasi yang berharga, memberikan kesempatan kepada para pengikut untuk mengemukakan keluhan dan mengajukan pertanyaan, memperoleh balikan, dan mengemukakan problem pelaksanaan tugas. Contoh dari komunikasi vertikal dari bawah ke atas ini adalah ketika terdapat sebuah permasalahan yang terjadi pada anggota organisasi GTA V tersebut, *staff* atau *admin* yang menjabat sebagai manager dalam organisasi akan memberitahukan atasan atau pemilik dari organisasi GTA V tersebut akan permasalahan yang tengah terjadi. Begitu pula ketika ada anggota organisasi yang mengalami permasalahan dengan anggota organisasi lainnya. Lalu yang terakhir adalah komunikasi horizontal. Komunikasi horizontal adalah komunikasi yang terjadi antara segaris atau pemilik jabatan yang sama. Contohnya seperti anggota ke anggota lainnya, atau manager dengan manager lainnya.

Komunikasi organisasi sebagai jantung operasional sebuah entitas kolektif tidak terjadi secara spontan melainkan melalui desain yang cermat. Dalam menerapkan perencanaan, implementasi, dan evaluasi aktivitas komunikasi, organisasi melakukan upaya komunikasi organisasi. Upaya komunikasi organisasi adalah serangkaian tindakan dan strategi komunikasi yang diterapkan oleh organisasi untuk mencapai tujuan tertentu, termasuk dalam konteks perlindungan dan dukungan bagi anggotanya (Tubbs dan Moss, 2005, dalam buku Komunikasi Organisasi, 2021, H.77). Menurut Effendi (2003, dalam buku Komunikasi Organisasi, 2021, H.125) strategi komunikasi merupakan paduan dari perencanaan komunikasi dan manajemen komunikasi untuk mencapai satu tujuan. Di dalam organisasi GTA V Executive Roleplay, terdapat upaya yang telah dilakukan guna menghadapi fenomena pelecehan seksual yang terjadi baik didalam permainan GTA V maupun didalam organisasi. Upaya tersebut berbentuk aksi sosialiasi yang diadakan oleh pengurus dari Executive Roleplay sebagai pemilik jabatan kepada anggotanya, pembuatan kanal khusus

pelaporan untuk pemain bisa memberitahu pihak berwajib jikalau mereka mengalami masalah-masalah tertentu salah satunya pelecehan seksual, dan juga mediasi yang diberikan kepada pemain yang mengalami kasus pelecehan seksual.

2. Teori Spiral of Silence

Teori Spiral of Silence menyatakan bahwa individu mendasarkan pembacaan opini publik mereka pada lingkungan mereka mulai dari surat kabar dan media massa hingga membentuk opini (Heney, 2011). Dalam hal ini, teori spiral of silence adalah fenomena kolektif yang melibatkan individu yang menghubungkan perspektif mereka sendiri dengan perspektif orang lain. Lebih khusus lagi, terhadap orang yang percaya bahwa pendapat mereka dominan atau lebih populer. Namun, individu mungkin berhenti mengekspresikan pandangan mereka karena takut akan perbedaan dan isolasi sosial sehingga memicu terciptanya spiral di mana seorang individu akan memilih untuk diam tentang pendapat mereka (Turner & Sparrow, 1997).

Proses terjadinya Spiral of Silence dimulai ketika seorang individu mempersepsikan opini publik melalui berbagai saluran komunikasi, terutama media massa. Proses tersebut digambarkan dalam langkah-langkah sebagai berikut:

1. Persepsi opini publik: Individu memantau opini publik melalui media dan interaksi sosial. Mereka memperkirakan apakah pandangan mereka adalah bagian dari mayoritas atau minoritas.
2. Ketakutan akan isolasi: Ketika seorang individu merasa pandangan mereka tidak sejalan dengan opini mayoritas, mereka cenderung akan memilih untuk diam dan tidak menerapkannya.
3. Diamnya minoritas: Seiring waktu, individu yang merasa terisolasi akan memilih untuk diam guna menghindari konfrontasi atau kritik.

4. Penguatan opini mayoritas: Ketika semakin banyak orang dari pandangan minoritas yang tetap diam, pandangan mayoritas tampak semakin dominan dan diterima luas.
5. Peningkatan ketakutan dan penguatan spiral: Proses ini berlanjut, menciptakan lingkaran yang memperkuat di mana pandangan mayoritas semakin mendominasi diskusi public dan pandangan minoritas semakin ditekan.

Di era digital, media sosial telah menjadi *platform* utama di mana opini public dibentuk dan disuarakan. Media sosial menawarkan peluang bagi siapa saja untuk berbicara, tetapi juga menimbulkan tantangan baru dalam konteks spiral of silence.

1. Echo Chambers dan Filter Bubbles. Algoritma media sosial cenderung memperkuat pandangan yang sudah ada dengan menampilkan konten yang sejalan dengan preferensi pengguna. Ini dapat menciptakan efek “echo chambers” di mana individu hanya terpapar pada pandangan yang serupa, yang memperkuat persepsi bahwa pandangan mereka adalah mayoritas. Contoh dari teori ini adalah dengan maraknya konten-konten *streamer* laki-laki yang kerap melakukan aksi pelecehan seksual terhadap pemain wanita dengan balutan komedi dan bercandaan sehingga membuat penonton yang melihat aksi tersebut secara tidak langsung menormalisasikan aksi tersebut dan menerapkannya di dalam game.
2. Anonimitas dan keberanian. Anonimitas di media sosial memberikan keberanian kepada individu untuk menyuarakan pandangan yang mungkin tidak mereka ekspresikan dalam interaksi tatap muka. Namun, hal ini juga dapat menyebabkan polarisasi yang lebih

besar dan memperburuk ketegangan antara pandangan yang berbeda. Dengan adanya anonimitas di dalam dunia game yang dimana pemainnya menggunakan identitas fana atau buatan, membuat individu untuk berani melakukan aksi-aksi yang mereka tidak berani lakukan dalam interaksi tatap muka. Contohnya seperti *catcalling* atau *verbal sexual harassment* yang dilakukan pemain laki-laki kepada pemain wanita di dalam game.

3. Tekanan sosial dan *cyberbullying*. Meskipun media sosial memberikan *platform* untuk berbicara, tekanan sosial dan ancaman *cyberbullying* dapat membuat individu takut untuk menyuarakan pandangan yang tidak populer, memperkuat efek spiral of silence.

Berdasarkan teori tersebut, peneliti menyimpulkan adanya relevansi terkait topik penelitian yang diangkat. Pemain wanita sebagai minoritas di game GTA V akan lebih memilih untuk tetap diam dan tidak mengungkapkan pendapatnya karena takut akan terjadinya isolasi sosial kepada mereka. Dalam hal ini, pemain wanita sebagai korban dari pelecehan seksual mungkin enggan untuk melaporkan kejadian tersebut karena takut akan diintimidasi atau dikucilkan oleh komunitas game yang dimana komunitas tersebut didominasi oleh pemain laki-laki.

F. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Menurut Ali dan Yusof (2011) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai *any investigation which does not make use of statistical procedures, any investigation which does not make use of statistical procedures*, yang bila diartikan penelitian kualitatif menekankan pada ketidakhadiran penggunaan alat-alat statistic

dalam proses penelitian. Sementara itu, metode kualitatif lebih menekankan pada pengamatan fenomena dan lebih meneliti substansi makna dari fenomena tersebut (Basri, 2014). Peneliti berpendapat bahwa penelitian kualitatif cocok dalam penelitian ini, dikarenakan peneliti melakukan pengamatan, menggali informasi lebih dalam, dan memberikan penjelasan terkait pengaruh komunikasi organisasi terhadap perempuan korban pelecehan seksual di dalam *game* GTA V.

2. Metode Penelitian

Dalam proses mengerjakan laporan ini, penulis menggunakan metode induktif. Konsep dasar dalam penalaran metode induktif merupakan sebuah cara dalam berpikir yang dimulai dari data atau fakta-fakta khusus di lapangan, lalu disimpulkan menjadi konsep, pola, atau teori yang lebih umum. Dengan kata lain, peneliti mengamati sebuah fenomena yang sedang terjadi, menggali makna, lalu menyusun pemahaman atau konsep baru berdasarkan data empiris. Dengan menggunakan metode induktif, proses analisis dimulai dari pengumpulan data di lapangan tanpa berangkat dari hipotesis tertentu. Data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan beberapa pemain wanita serta salah satu pengurus *server* *GTA V Roleplay*, *Executive Roleplay*, yang berperan dalam membangun dan menjaga sistem komunikasi komunitas. Temuan dari wawancara kemudian dianalisis untuk menemukan pola, kategori, dan makna yang relevan dengan fenomena yang diteliti.

3. Subjek Penelitian

Menurut Sugiyono (dalam *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 2016, H.137) Subjek penelitian adalah individu, kelompok, atau organisasi yang menjadi sumber data dalam suatu penelitian. Subjek penelitian yang dituju oleh penulis adalah pemain perempuan pada

organisasi *Executive Roleplay* sebagai korban pelecehan seksual di *online game Grand Theft Auto V Roleplay*.

4. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah variabel yang diteliti oleh peneliti ditempat penelitian dilakukan (Supriati, 2011, h. 38). Objek pada penelitian ini adalah upaya organisasi yang dilakukan oleh pengelola atau manajemen server *Executive Roleplay* dalam merespons, menangani, dan mendukung pemain wanita yang mengalami pelecehan seksual.

5. Sumber Data

Sumber data merupakan penjelasan atau keterangan mengenai dari mana asal sebuah data dapat diperoleh. Umumnya, terdapat dua jenis sumber data, yaitu sumber data yang bersifat primer, dan sumber data yang bersifat sekunder. Sumber data primer yakni sumber data yang didapatkan dengan cara peneliti secara langsung meneliti objek dan mencatat informasi-informasi yang ia dapat tersebut. Sedangkan sumber data sekunder yaitu informasi-informasi yang tidak didapat secara langsung oleh peneliti, melainkan informasi tersebut didapatkan melalui sumber lain. Biasanya sumber data ini diperoleh melalui referensi-referensi lain di luar peneliti. Pada penulisan laporan ini, penulis memilih untuk menggunakan sumber data berjenis data primer dan data sekunder. Data primer yang dikumpulkan oleh penulis didapatkan dari observasi langsung melalui media sosial khusus seperti Discord dan Steam milik *Executive Roleplay*. Penulis juga melakukan observasi langsung ke dalam game GTA V Roleplay melalui server milik *Executive Roleplay*. Dalam observasi tersebut peneliti mengamati bagaimana proses kerja organisasi *Executive Roleplay* dalam mengurus server, proses komunikasi internal yang terjadi, sikap perilaku pemain laki-laki terhadap pemain wanita di dalam game GTA V Roleplay. Peneliti juga melakukan pengumpulan data melalui wawancara dengan narasumber yang

memiliki relevansi terhadap kasus pelecehan seksual didalam *game* GTA V, dan juga dengan narasumber yang menjabat sebagai pengurus dari organisasi Executive Roleplay. Sedangkan data sekunder pada penulisan laporan ini penulis dapatkan melalui referensi-referensi berbentuk dokumentasi, jurnal, buku, dan juga video yang isinya membahas mengenai penjelasan terhadap masalah pelecehan seksual, perilaku menyimpang didalam *game*, dan contoh studi kasus dari isu tersebut.

6. Teknik Pengumpulan Data

Untuk teknik pengumpulan data, penulis memilih untuk menggunakan beberapa metode dalam mengumpulkan data seperti metode observasi, wawancara, metode studi pustaka, dan metode studi dokumen. Teknik pengumpulan data observasi adalah sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan pengamatan suatu objek melalui pancaindera secara langsung. Peneliti melakukan pengamatan mengenai objek penelitian yang diamati yang kemudian informasi yang telah didapatkan dikumpulkan dalam catatan. Pada laporan ini, penulis melakukan observasi secara langsung dengan cara bermain *game* GTA V Roleplay. Penulis juga mengakses salah satu media yang kerap digunakan oleh komunitas pemain *game* GTA V yaitu Discord ketika melakukan observasi. Hal ini dilakukan peneliti guna mengamati seperti apa komunikasi yang terjadi sehari-hari, bagaimana cara pemain laki-laki berbicara kepada pemain perempuan, dan candaan seperti apa yang kerap terjadi di *platform* tersebut. Dari hal ini penulis dapat mengamati seperti apa yang terjadi di lingkungan tersebut, komunikasi apa yang dilakukan, dan bagaimana seorang pemain wanita diperlakukan oleh pemain laki-laki. Teknik pengumpulan data yang dilakukan selanjutnya adalah dengan wawancara. Wawancara adalah cara pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi-informasi lisan melalui tatap muka, berbincang-bincang dengan orang yang dapat memberikan informasi terhadap permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini, penulis melakukan dua jenis wawancara yaitu wawancara langsung dan

tidak langsung. Wawancara langsung adalah proses tanya jawab antara penanya dengan responden secara bertemu langsung sedangkan wawancara tidak langsung adalah proses tanya jawab antara penanya dengan responden melalui sebuah media. Media yang digunakan penulis untuk menjembatani wawancara tersebut adalah media *platform* Discord. Adapun informan dari penelitian ini adalah:

No	Nama Informan	Peran
1	Jeni Jeyy	Admin, Pemain Wanita
2	Dimas 'Deguateth' Pidheksa	Ex-Founder, Admin
3	Rendra 'ReRen' Aditya	Admin, Game Saga
4	Inas 'Ken' Sekar	Pemain Wanita
5	Casey	Pemain Wanita

Tabel 1.1 Infoman Penelitian

Penulis juga menggunakan teknik pengumpulan data studi pustaka yang artinya penulis mengumpulkan data yang relevan atau sesuai dengan apa yang dibutuhkan dalam penulisan laporannya seperti artikel ilmiah, jurnal berita, jurnal studi maupun sumber kredibel lainnya yang reliabel dan juga sesuai dengan topik yang dibahas. Sedangkan metode studi dokumen dilakukan oleh penulis dengan cara mengumpulkan data melalui sumber seperti video, gambar, atau foto.

7. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini mengikuti model interaktif dari Miles dan Huberman (1994), yang menekankan pada tiga alur kegiatan utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Tahap pertama, reduksi data, merupakan proses penyederhanaan dan transformasi data mentah yang diperoleh dari transkripsi wawancara. Reduksi data dilakukan melalui beberapa langkah, dimulai dengan transkripsi rekaman wawancara, diikuti dengan peninjauan awal untuk memperoleh pemahaman menyeluruh.

Selanjutnya, dilakukan pengkodean untuk mengidentifikasi unit-unit makna yang relevan dengan fokus penelitian, seperti bentuk-bentuk pelecehan seksual, upaya komunikasi organisasi, dan persepsi pemain wanita. Kode-kode ini dapat berasal dari istilah yang digunakan partisipan, konsep dari literatur, atau kategori yang muncul dari data. Setelah pengkodean, peneliti akan memilih data yang paling relevan dan mengelompokkannya berdasarkan tema-tema yang telah ditentukan sebelumnya maupun tema yang muncul selama proses analisis. Dengan demikian, reduksi data bertujuan untuk menfokuskan dan menyederhanakan data sehingga siap untuk tahap analisis selanjutnya.

8. Triangulasi

Menurut pengutipan Norman K. Denkin oleh Mudjia Rahardjo (2012) menjelaskan bahwa triangulasi sebagai gabungan atau kombinasi berbagai metode yang dipakai untuk mengkaji fenomena yang saling terkait dari sudut pandang dan perspektif yang berbeda. Di dalam konsep ini juga dijelaskan bahwa Triangulasi terbagi dalam empat jenis yaitu triangulasi metode, triangulasi antar-peneliti, triangulasi sumber data, dan triangulasi teori. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber yang peneliti lakukan adalah dengan melakukan wawancara bersama pemain perempuan dari *game* GTA V Roleplay.