

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Penelitian ini mengeksplorasi dinamika komunikasi virtual dalam komunitas Genshin Impact di platform X, khususnya dalam konteks pelecehan seksual yang melibatkan Elliot Gindi, voice actor karakter Tignari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas Genshin Impact mempunyai bentuk komunikasi yang sangat aktif dan kerja sama yang kuat (El Morr & Maret, 2012, p.3), di mana komunitas saling mendukung, berbagi informasi dan strategi permainan serta penanganan isu sosial seperti pelecehan seksual.

Komunitas ini telah menunjukkan respons yang mendukung terhadap korban insiden pelecehan, dengan anggota yang aktif menuntut perubahan dan memastikan lingkungan yang aman. Hal ini mencerminkan tingginya tingkat kesadaran dan solidaritas dalam komunitas terhadap isu-isu pelecehan, serta kapasitas mereka untuk menggunakan platform virtual untuk perubahan dan dukungan sosial.

Penelitian ini juga menyoroti peran penting pengembang game dalam mengelola dan merespons dinamika komunitas, terutama dalam menangani dan mencegah pelecehan seksual. Pengembang berperan dalam mempengaruhi norma dan kebijakan yang berlaku di komunitas, serta dalam menyediakan sumber daya untuk pendidikan dan dukungan korban pelecehan. selain itu peran pemain juga sangat penting dimana pemain juga harus lebih waspada terkait *cyber sexual harrasmnet*.

V.2 Saran

V.2.1 Saran Akademis

Penelitian ini adalah mengenai studi netnografi dengan menggunakan data yang cukup detail, namun juga memiliki keterbatasan dalam penelitian yang dilakukan yaitu Jangkauan Data dan Kedalaman Wawancara, diharapkan peneliti selanjutnya dapat memahami penelitian ini dan melakukan studi lebih lanjut mengenai Cyber Sexual Harrasmnet di Twitter dalam Komunitas Genshin Impact.

V.2.2 Saran Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membuat masyarakat Indonesia lebih peka terhadap isu-isu Cyber sexual harrasmnet dan dapat bersimpati dengan Korban di Twitter. Mengingat Twitter merupakan media sosial yang kurang aman bagi anak-anak dimana dapat terjadi *Cyber Grooming*, diharapkan para pengguna dapat memanfaatkan media ini dan fitur-fiturnya dengan lebih bijak.

V.2.3 Saran Sosial

Setelah melakukan penelitian ini, ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan dalam lingkup sosial terutama dalam komunitas *Online*. Pengembangan Kebijakan yang Lebih Ketat dikarenakan pelaku merupakan bagian dari developer *game (voice actor)*, Pengembang harus mengimplementasikan kebijakan yang lebih ketat terhadap pelecehan seksual, termasuk sistem pelaporan yang efektif dan transparan, serta hukuman yang tegas bagi pelaku pelecehan dalam Komunitas.

Admin Komunitas juga harus menyediakan dukungan untuk Korban, Membuat sumber daya yang dapat diakses untuk mendukung korban pelecehan,

seperti konseling dan dukungan hukum, untuk memastikan bahwa mereka mendapatkan bantuan yang mereka butuhkan. Terakhir Penguatan Komunitas dimana Mendorong pembentukan grup-grup pendukung dalam komunitas yang dapat bertindak sebagai *safe spaces* bagi anggota untuk berbagi pengalaman dan mendapatkan dukungan.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Baran S (2020). *Pengantar Komunikasi Massa*. PT Galora Aksara Pratama
- Blake R, Haroldsen E (1979). *Taksonomi Konsep Komunikasi*. Papyrus Surabaya
- Burkhalter, B., Donath, J. S., Gulia, M., Gurak, L. J., Kollock, P., Mele, C., ... Marc, A. (2005). *Communities in Cyberspace* (M. A. Smith & P. Kollock, Eds.). New York.
- Creeber, Glen dan Roston Martin. (2009). *Digital Cultures*. Open University Press.
- El Morr, C., & Maret, P. (2012). *Virtual community building and the information society : current and future directions*. Information Science Reference.
- Holmes, D. (2005). *COMMUNICATION THEORY MEDIA, TECHNOLOGY AND SOCIETY*. California: Sage Publication Ltd.
- Jaya, I. made L. M. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Quadrant.
- Margianto, J. Heru. (2014). *Media Online: Pembaca, Laba, dan Etika*. ALIANSI JURNALIS INDEPENDEN (AJI) INDONESIA.
- Pamuji, E. (2019). *MEDIA CETAK vs MEDIA ONLINE (Perspektif Manajemen dan Bisnis Media Massa)*. Surabaya.
- Sari, Kurnia I. dkk. (2020). *Kekerasan Seksual*. CV. MEDIA SAINS INDONESIA.
- Smith. Marc A. dan Peter Kolock. (1999). *Communities in Cyberspace*. Routledge: New York.
- Si Ju, A., Al, R. N., Margianto, J. H., & Syaefullah, A. (2012). *Media Online : Pembaca , Laba, dan Etika*. Jakarta: AJI Indonesia.
- Sulianti, F. (2021). *Netnografi Metode Penelitian etnografi digital pada masyarakat modern*.
- Tersiana, A. (2022). *Metode Penelitian Dengan pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. In *Tersiana, Andra*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- ThurLOW, C., Lengel, L., & Tomic, A. (2004). *Computer Mediated Communication Social Interaction and The Internet*. California: SAGE Publication Ltd.

JURNAL

- Annisa, S. (2019). STUDI NETNOGRAFI AKSI BEAT PLASTIC POLLUTION OLEH UNITED NATIONS ENVIRONMENT DI INSTAGRAM. *Jurnal Studi Komunikasi dan Media*, 47, 16 (1). <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.411>
- Astuti, W., Pradoto, D., & Romaria, G. (2019). Victim Blaming Kasus Pelecehan Seksual (Studi Netnografi Pelecehan Seksual Terhadap Via Valen di Instagram) Victim Blaming Sexual Harassment Cases (Netnographic Study of Sexual Harassment Against Via Valen on Instagram). *UNIVERSITAS*, 1, 145–165. <https://doi.org/10.52447/promedia.v5i1.1625>
- Damayanti, A. (2020). Instagram sebagai Medium Komunikasi Risiko di Masa Pandemi COVID-19: Studi Netnografi terhadap Komunitas Online KawalCOVID19.id. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 18(02), 176–193. <https://doi.org/10.46937/18202032355>
- Imran, H. A. (2012). *MEDIA MASSA, KHALAYAK MEDIA, THE AUDIENCE THEORY, EFEK ISI MEDIA DAN FENOMENA DISKURSIF (Sebuah Tinjauan dengan Kasus pada Surat kabar Rakyat Merdeka)* (Vol. 16, Issue 1). <https://doi.org/10.31445/jskm.2012.160103>
- Luthfyyah, A. A. M., Puspita, J. W., Maharani, L. S., & Kuncoroyakti, Y. A. (2021). CYBERBULLYING DI MEDIA SOSIAL: STUDI NETNOGRAFI PADA KOMENTAR AKUN YOUTUBE RAHMAWATI KEKEYI PUTRI CANTIKKA. *Mediakom : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2), 225–233. <https://doi.org/10.35760/mkm.2021.v5i2.5290>
- Misdianti, R., & Kurniasari, N. (2022). Self-love: Studi Netnografi Dalam Website Komunitas Online Rahasia Gadis. *WIDYAKALA: JOURNAL OF PEMBANGUNAN JAYA UNIVERSITY*, 9(1), 7. <https://doi.org/10.36262/widyakala.v9i1.499>
- Muamar, J. (2022). Instagram Sebagai Medium Komunikasi Risiko Orang Tua Kepada Anak Selama Pandemi Covid-19: Studi Netnografi Komunitas Pola Asuh Virtual. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 20(01), 27–46. <https://doi.org/10.46937/20202238987>
- Sri, Y., & Astuti, W. (2019). Body Shaming di Dunia Maya: Studi Netnografi pada Akun Youtube Rahmawati Kekeyi Putri Cantika Body Shaming in The Virtual: Netnographic Study on Youtube Accounts Rahmawati Kekeyi Putri Cantika. In *UNIVERSITAS* (Issue 1). Yenny, Body Shaming. <https://doi.org/10.52447/promedia.v5i1.1624>
- Tjahyana, L. J. (2021). Studi Netnografi Pola Komunikasi Jaringan Komunitas Cryptocurrency Dogecoin Pada Twitter. *Jurnal Komunikatif*, 10(1), 16–37. <https://doi.org/10.33508/jk.v10i1.3188>

Utari, P., & Rahmanto, A. (2021). *NETNOGRAPHIC STUDY OF POST-TRUTH IN THE POLITICAL CONVERSATION OF THE 2019 PRESIDENTIAL ELECTION ON FACEBOOK* (Vol. 22, Issue 2). <https://doi.org/10.31346/jpikom.v22i2.2977>

Wati Evelina, L., & Di, A. (2018). *Komunitas adalah Pesan: Studi Netnografi Virtual di Situs Wisata TripAdvisor* (Vol. 01, Issue 02). <https://doi.org/10.25008/wartaiski.vli02.19>

Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 3(1), 261. <https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222>

INTERNET

Fretcore. (2023, March). *Arrest Elliot Gindi*. WordPress. <https://arrestliotgindi.wordpress.com/>

Genshin Impact. (2023, February 16). *Postingan Twitter genshin Impact*. Twitter. <https://x.com/GenshinImpact/status/1626046203849834496?s=20>

Prasasti Giovani DIO. (2023, February 14). *Pengisi Suara Tighnari Genshin Impact Tersandung Kasus Pelecehan Seksual*. Liputan 6. <https://www.liputan6.com/tekno/read/5206612/pengisi-suara-tighnari-genshin-impact-tersandung-kasus-pelecehan-seksual?page=4>

Pratama Ananda. (2023, February 16). *Elliot Gindi, Voice Actor Tighnari Genshin Impact Resmi Dipecat*. Gamebrot. <https://gamebrott.com/elliott-gindi-va-tighnari-resmi-dipecat>