

Sexual Harassment dalam Komunitas Games Online : (Studi Netnografi
Komunitas Online Genshin Impact Di X)

SKRIPSI



Disusun oleh:

Harel Aditya Pranata

NRP : 1423020014

**PROGRAM STUDI ILMU
KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
SURABAYA**

2023

SKRIPSI

***Sexual Harrasment* dalam Komunitas Games Online : (Studi Netnografi**

Komunitas Online Genshin Impact Di X)

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar

Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya



Disusun oleh:
Harel Aditya Pranata
NRP: 1423020014

Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

2023

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS

Dengan ini saya:

Nama : Harel Aditya Pranata

NRP : 1423020014

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul:

**Sexual Harrasment dalam Komunitas Games Online : (Studi Netnografi
Komunitas Online Genshin Impact Di X)**

adalah benar adanya dan merupakan hasil karya saya sendiri. Segala kutipan karya pihak lain telah saya tulis dengan menyebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiarism saya rela gelar kesarjanaan saya dicabut.

Surabaya, 27 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



Harel Aditya Pranata

NRP. 1423020014

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi

***Sexual Harrasment* dalam Komunitas Games Online : (Studi Netnografi
Komunitas Online Genshin Impact Di X)**

Oleh :

Harel Aditya Pranata

NRP. 1423020014

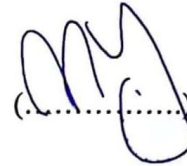
Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi untuk diajukan ke tim penguji skripsi.

Pembimbing I : Maria Yuliasuti, S.Sos., M.Med.Kom.

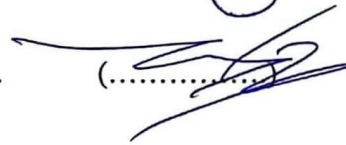
NIDN. 0707078607

Pembimbing II: Dr.Nanang Krisdinanto, Drs., M.Si.

NIDN. 0726126602



(.....)



(.....)

Surabaya, 27 Juni 2024

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada: 27 Juni 2024

Mengesahkan,

Fakultas Ilmu Komunikasi,



Dekan
Brigitta Revia S.F., S.I.Kom., M.Med.Kom

NIDN. 0715108903

Dewan penguji:

1. Ketua : Brigitta Revia S.F., S.I.Kom., M.Med.Kom (.....)
NIDN. 0715108903
2. Sekretaris : Maria Yuliasuti, S.Sos., M.Med.Kom. (.....)
NIDN. 0707078607
3. Anggota: Dr. Finsensius Yuli Purnama.S.Sos., M.Med.Kom. (.....)
NIDN. 0719078401
4. Anggota: Dr.Nanang Krisdinanto, Drs., M.Si. (.....)
NIDN. 0726126602

LEMBAR PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas
Katolik Widya Mandala Surabaya

Nama : Harel Aditya Pranata
NRP : 1423020014
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
Tahun Lulus : 2024

Dengan ini SETUJU / TIDAK SETUJU Skripsi / Karya Ilmiah saya, dengan judul
**Sexual Harrasment dalam Komunitas Games Online : (Studi Netnografi
Komunitas Online Genshin Impact Di X)**

Untuk dipublikasikan/ ditampilkan di Internet atau media lain (Digital Library
Perpustakaan Unievrstas Katolik Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan
akademik sebatas sesuai dengan undang-undang Hak Cipta yang berlaku

Demikian surat pernyataan SETUJU/TIDAK SETUJU publikasi Karya Ilmiah ini
saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 27 Juni 2024
Yang membuat pernyataan,


HAREL ADITYA PRANATA
NRP. 1423020014

HALAMAN PERSEMBAHAN

Berkat serta Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan karunia-Nya yang telah mewujudkan impian penulis hingga dapat ke tahap penyelesaian. Kepada berbagai pihak juga turut membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Terutama kepada orang tua, pembimbing, orang – orang tercinta, dan terdekat serta rekan yang membantu penulis untuk bisa sampai pada tahap ini. Dalam menggapai mimpi yang sesungguhnya, perlu pengorbanan dan kerja keras yang tiada henti untuk meraih dan mencapai pada titik keberhasilan. Proses mengajarkan penulis untuk melihat pada berbagai aspek kehidupan yang nyata, tidak hanya pada suatu keinginan dan impian saja yang dilalui secara instant. Namun, penulis harus melalui berbagai rintangan, pengorbanan, dan keringat sekalipun untuk mencapai suatu tujuan yang penuh tanggung jawab.

Surabaya, 11 Desember 2023



Harel Aditya Pranata

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan rangkaian dari tugas akhir yaitu skripsi yang berjudul Sexual Harrasment dalam Komunitas Games Online : (Studi Netnografi Komunitas Online Genshin Impact Di Twitter) Skripsi merupakan syarat wajib untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

Dengan terselesaikannya skripsi ini dengan baik, tentunya dengan dukungan dari beberapa pihak yang membantu penulis. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kepada kedua orang tua penulis yang telah mendukung penuh dan memberi semangat kepada peneliti serta selalu mendoakan dengan tulus agar peneliti bisa menyelesaikan skripsi.
3. Kepada Ibu Maria Yuliasuti, S.Sos., M.I.Kom. selaku dosen pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu dan membantu peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Kepada Bapak Dr.Nanang Krisdinanto, Drs., M.Si. selaku pembimbing II yang telah bersedia membimbing dalam penulisan skripsi ini.
5. Kepada seluruh dosen Fakultas Ilmu Komunikasi, atas segala dukungan, saran, dan doa kepada peneliti hingga terselesaikannya skripsi ini.

6. Kepada kedua orang tua tercinta dan keluarga besar yang selalu memberikan penuh dukungan serta memberikan semangat kepada peneliti.
7. Kepada Lidia yang selalu ada untuk peneliti dan telah memberikan dukungan serta memberikan semangat kepada peneliti.
8. Kepada sahabat-sahabat, orang-orang tercinta, dan tersayang, Irfon, Bintang, Frans, Aurel, Agnes, Arthur, Regina, Michelle, Yoel, Hanif serta yang telah memberikan saran serta memberikan semangat kepada peneliti.
9. Kepada berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga kepada berbagai pihak selalu diberikan rejeki, berkat, dan perlindungan kepada kalian semua. Semoga dengan adanya skripsi ini, dapat memberikan manfaat kepada pembaca dan sebagai referensi bagi adik-adik angkatan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya. Peneliti juga menyampaikan permintaan maaf setulusnya, jika peneliti melakukan kesalahan yang sengaja maupun tidak disengaja. Peneliti mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada pihak yang telah membantu peneliti hingga ke tahap ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	14
1.3 Tujuan Penelitian	14
1.4 Batasan Penelitian	14
1.5 Manfaat Penelitian	14
BAB II PERSPEKTIF TEORITIS.....	16
II.1 Penelitian terdahulu	16
II.2 Kerangka Teori	21
II.2.1. Virtual Community.....	21
II.2.2 <i>Sexual Harassment di dunia digital</i>	22
II.2.3. Computer Mediated Commucation (CMC)	24
II.2.4 Netnografi pada media social.....	25
II.3 Nisbah Antar Konsep	25
II.4 Bagan Kerangka Konseptual	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
III.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	28
III.2 Metode Penelitian.....	29
III.3 Objek dan Subjek Penelitian	31
III.4 Unit Analisis.....	33
III.5 Teknik Pengumpulan Data.....	33

III.6 Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
IV.1 Gambaran Subjek penelitian	36
IV.1.1 Komunitas Genshin Impact.....	36
IV.1.2 Deskripsi Genshin dan Komunitasnya	38
IV.2 Setting Penelitian.....	40
IV.3 Temuan Data dan Pembahasan	42
IV.3.1 Virtual Community Genshin Impact.....	43
IV.3.2 Cyber Sexual Harrasment Elliot terhadap <i>Underage</i> (Cyber Grooming)	
.....	51
IV.3.2.1 Respons (Admin) Developer	60
IV.3.2.2 Reaksi Komunitas Online	61
IV.3.3 Analisis Netnografi	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	72
V.1 Kesimpulan.....	72
V.2 Saran	73
V.2.1 Saran Akademis	73
V.2.2 Saran Praktis	73
V.2.3 Saran Sosial	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Genshin Impact	1
Gambar I.2 App X	2
Gambar I.3 Komunitas Genshin Impact	3
Gambar I.4 Statistic Pemain Game.....	4
Gambar I.5 Bukti Sexual Harassment	5
Gambar I.6 Pernyataan Developer Genshin	6
Gambar I.7 Chat Secual Harassment Oleh Korban.....	7
Gambar I.8 Permohonan Maaf di TwitLonger	9
Gambar I.9 Postingan Voice Actor Membela Victim Elliot.....	10
Gambar IV.1 Poster Festival Genshin	37
Gambar IV.2 Rapat Event Genshin di Indonesia	38
Gambar IV.3 Channel dalam Komunitas.....	44
Gambar IV.4 Peraturan Komunitas	46
Gambar IV.5 Project Map Komunitas.....	49
Gambar IV.6 Postingan Bukti Sexual Harrasment	52
Gambar IV.7 Project Map Pelecehan Seksual	53
Gambar IV.8 Bukti Chat Spamming	57
Gambar IV.9 Word Cloud Reaksi Komunitas Twitter	66

ABSTRAK

HAREL ADITYA PRANATA NRP.1423020014. **Sexual Harrasment dalam Komunitas Games Online : (Studi Netnografi Komunitas Online Genshin Impact Di X)**

Cyber sexual harrasmnet (pelecehan seksual online) adalah pelecehan seksual yang terjadi melalui media digital seperti pesan teks, email, media sosial, dan platform online lainnya. Elliot Gindi, pengisi suara bahasa Inggris untuk karakter Genshin Impact, Tighnari, telah dituduh melakukan *Cyberbullying* dan *sexual harassment* terhadap penggemar di bawah umur, perilaku transfobia, dan pelecehan emosional oleh moderator di *server Twitch* dan *Discord* miliknya. behavior Komunikasi virtual dalam komunitas online Genshin Impact di X mengenai kasus Elliot Gindi VA Tignari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, jenis interpretatif dengan metode netnografi media sosial. Penelitian netnografi berfokus pada komunikasi antara sekelompok orang dalam komunitas online. 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 kolaboratif, yang mendukung berbagi informasi dan strategi permainan serta penanganan isu sosial seperti pelecehan seksual. Komunitas ini telah menunjukkan respons yang mendukung terhadap insiden pelecehan, dengan anggota yang aktif menuntut perubahan dan memastikan lingkungan yang aman.

Kata Kunci : pelecehan seksual dunia maya, Komunitas Virtual, Media Sosial, Netnografi, Twitter

ABSTRACT

HAREL ADITYA PRANATA NRP.1423020014. **Sexual Harrasment dalam Komunitas Games Online : (Studi Netnografi Komunitas Online Genshin Impact Di X)**

Cyber Sexual Harrasmnet (online harassment) is a sexual harassment that occurs through digital media such as text messages, emails, social media, and other online platforms. Elliot Gindi, English voice actor for the Impact Genshin character, Tighnari, has been accused of doing cyberbullying and sexual harassment against minors, transfobia behavior, and emotional harassment by moderators on his twitch and discord server. In X regarding the case of Elliot Gindi Va Tignari. This study uses a qualitative approach, an interpretive type with the social media netnographic method. Netnographic research focuses on communication between a group of people in the online community. This study explores the dynamics of virtual communication in the Genshin Impact community on the X platform, especially in the context of sexual harassment involving Elliot Gindi, Voice Actor Tignari Character. The results showed that the Genshin Impact community had a very active and collaborative form of communication, which supported sharing information and game strategies and handling social issues such as sexual harassment. This community has shown a cloudy response to the harassment incident, with active members demanding change and ensuring a safe environment.

Keywords: Cyber Sexual harassment, virtual communities, social media, netnography, Twitter.