



Pemaknaan Audiens Wanita terhadap Objektifikasi Perempuan dalam Video VR “Being With You Together” di Kanal YouTube Windah Basudara

Zenia Serafina Yesaya¹, Maulina Larasati Putri²

^{1,2} Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

E-mail: ¹zenia_1410622078@mhs.unj.ac.id, ²maulinalarasati@unj.ac.id

Article Info

Article history:

Received Desember 20, 2025

Revised Desember 31, 2025

Accepted Januari 02, 2026

Keywords:

Women's Objectification, Reception Analysis, VR Video Games, YouTube, Gender.

ABSTRACT

The objectification of women in digital video game content has the potential to normalize practices that undermine women's dignity, particularly when disseminated by popular YouTube content creators. This study aims to analyze female audience reception of objectification in the Being With You Together VR gameplay video on Windah Basudara's YouTube channel. A qualitative approach using Stuart Hall's reception analysis was employed. Four female participants aged 18–25 were selected through purposive sampling. Data were collected via semi-structured interviews and analyzed using Miles and Huberman's interactive model. The findings reveal three audience reception positions: oppositional, negotiated, and dominant-hegemonic. These variations indicate that audience interpretations are shaped by personal experiences and levels of gender awareness. The study highlights the importance of critical media literacy in engaging with digital entertainment content.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received Desember 20, 2025

Revised Desember 31, 2025

Accepted Januari 02, 2026

Keywords:

Objektifikasi Perempuan, Analisis Resepsi, Video Game VR, YouTube, Gender.

ABSTRACT

Objektifikasi perempuan dalam konten video game digital berpotensi menormalisasi praktik yang merendahkan perempuan, terutama ketika disebarkan oleh kreator dengan audiens besar di YouTube. Penelitian ini bertujuan menganalisis resepsi audiens perempuan terhadap objektifikasi dalam video gameplay *Being With You Together* VR pada kanal Windah Basudara. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis resepsi Stuart Hall. Informan terdiri dari empat perempuan berusia 18–25 tahun yang dipilih melalui purposive sampling. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dan dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan tiga posisi pemaknaan audiens: oppositional, negotiated, dan dominant-hegemonic. Perbedaan resepsi dipengaruhi oleh pengalaman personal dan tingkat kesadaran gender. Penelitian ini menegaskan pentingnya literasi media kritis dalam menghadapi konten hiburan digital.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Zenia Serafina Yesaya

Universitas Negeri Jakarta

Email: zenia_1410622078@mhs.unj.ac.id



PENDAHULUAN

Objektifikasi dapat dipahami sebagai praktik memperlakukan individu seolah-olah ia tidak lebih dari sekadar objek, sehingga mengabaikan nilai, martabat, dan keberadaan kemanusiaannya. Dalam kajian filsafat sosial, objektifikasi diposisikan sebagai proses reduksi manusia menjadi sesuatu yang dapat digunakan atau dikendalikan demi kepentingan pihak lain. Ketika terjadi pada perempuan, objektifikasi sering muncul dalam berbagai bentuk tindakan yang merendahkan, mulai dari penilaian berlebihan terhadap bagian tubuh tertentu, siulan atau komentar seksual di ruang publik, sentuhan tanpa persetujuan, hingga eksploitasi tubuh perempuan sebagai sarana hiburan maupun komoditas ekonomi (Sinulingga dkk., 2023). Praktik ini tidak dapat dipisahkan dari persoalan pelecehan seksual, baik yang bersifat fisik maupun nonfisik, karena berakar pada ketimpangan relasi kuasa serta diskriminasi berbasis gender. Komisi Nasional Anti Kekerasan terhadap Perempuan (Komnas Perempuan) menjelaskan bahwa pelecehan seksual nonfisik mencakup intimidasi, ancaman, serta ujaran bermuatan seksual yang disampaikan secara langsung maupun melalui media digital, yang berdampak pada hilangnya rasa aman dan martabat korban (komnasperempuan.go.id, 2019).

Fenomena pelecehan seksual terhadap perempuan di Indonesia masih menunjukkan angka yang mengkhawatirkan. Survei Stand Up International Survey on Sexual Harassment in Public Spaces yang dilakukan oleh IPSOS pada tahun 2021 mencatat bahwa sekitar 82% perempuan Indonesia pernah mengalami pelecehan seksual di ruang publik, baik dalam bentuk fisik maupun verbal (Pranita, 2021). Temuan ini menegaskan bahwa pelecehan seksual masih menjadi persoalan struktural yang belum terselesaikan, sekaligus memperlihatkan posisi perempuan yang rentan terhadap perlakuan yang merendahkan martabat. Meskipun pemerintah telah mengesahkan Undang-Undang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS) pada April 2022 sebagai bentuk perlindungan hukum bagi korban, praktik objektifikasi perempuan tetap marak terjadi dalam berbagai ranah kehidupan sosial. Objektifikasi tersebut tidak hanya hadir dalam interaksi sehari-hari, tetapi juga direproduksi melalui berbagai media, mulai dari media cetak, film, iklan, hingga produk budaya populer berbasis digital seperti video game.

Sebagai salah satu bentuk media hiburan digital, *video game* memiliki peran signifikan dalam membentuk persepsi dan cara pandang audiens terhadap realitas sosial. Namun, representasi perempuan dalam *video game* kerap masih dibingkai melalui stereotip gender yang menempatkan perempuan sebagai objek visual. Karakter perempuan sering kali digambarkan dengan penekanan pada daya tarik fisik, tubuh ideal, serta atribut sensual yang mengutamakan aspek penampilan dibandingkan agensi atau peran naratifnya (Rahmadani & Tandyonomanu, 2020). Perkembangan teknologi virtual reality (VR) dalam industri game semakin memperkuat pengalaman imersif pemain melalui sudut pandang orang pertama. Di sisi lain, tingkat kedekatan visual dan interaktif yang ditawarkan teknologi ini berpotensi memperdalam praktik objektifikasi, terutama ketika tubuh perempuan disajikan sebagai pusat perhatian visual.

Kondisi tersebut dapat diamati dalam *game* “Being With You Together VR”, sebuah permainan berbasis realitas virtual yang menampilkan interaksi intens antara pemain dan karakter perempuan. Game ini cenderung menonjolkan aspek kedekatan fisik dan visual tubuh perempuan, sehingga berpotensi membangun relasi yang tidak setara antara subjek dan objek. Praktik objektifikasi dalam game menjadi semakin kompleks ketika konten permainan tersebut diproduksi ulang melalui platform media sosial, khususnya YouTube. Salah satu contoh yang relevan adalah video gameplay yang diunggah oleh kreator konten Windah Basudara berjudul “Mencoba Mic Baru Buat Game VR Semoga Jelas!” pada 30 Maret 2022.



Video ini memperoleh respons yang sangat besar dari publik, dengan jumlah penonton mencapai 1,6 juta, lebih dari 57 ribu tanda suka, serta sekitar 3,2 ribu komentar audiens.

Sebagai figur publik dan kreator konten gaming dengan basis penggemar yang luas, Windah Basudara memiliki pengaruh yang signifikan dalam membentuk pemaknaan audiens terhadap konten yang ia sajikan. Dalam video gameplay *Being With You Together VR*, interaksi antara kreator, karakter perempuan dalam game, dan audiens tidak semata-mata menghadirkan hiburan, tetapi juga berpotensi memproduksi serta mereproduksi makna tertentu mengenai tubuh dan posisi perempuan di ruang digital. Respons audiens yang muncul melalui kolom komentar, termasuk komentar yang dibaca atau ditanggapi oleh Windah, turut memperkuat konstruksi perempuan sebagai objek visual. Dengan jangkauan audiens yang besar, konten semacam ini berpotensi menormalisasi praktik objektifikasi perempuan dalam budaya hiburan digital (Syahdan, 2022; Kristiyono & Hermawan, 2023).

Dalam perspektif kajian komunikasi, media tidak dipandang sebagai sarana penyampaian pesan yang bersifat satu arah, melainkan sebagai ruang di mana makna diproduksi dan ditafsirkan secara aktif oleh audiens. Pendekatan analisis resepsi menempatkan audiens sebagai subjek yang memiliki kapasitas untuk memaknai pesan media berdasarkan latar belakang sosial, budaya, serta pengalaman personal masing-masing. Stuart Hall melalui model encoding/decoding mengemukakan bahwa audiens dapat menempati tiga posisi dalam menafsirkan pesan media, yaitu posisi dominan-hegemonik, negosiasi, dan oposisi (Pertiwi dkk., 2020). Pendekatan ini relevan untuk digunakan dalam penelitian ini guna memahami bagaimana audiens wanita memaknai praktik objektifikasi perempuan yang ditampilkan dalam konten video game berbasis VR di kanal YouTube Windah Basudara.

Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada representasi perempuan dalam media arus utama seperti film, televisi, dan iklan. Hamid dkk. (2022), misalnya, menganalisis objektifikasi perempuan dalam film *Selesai* menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes dan menemukan dominasi nilai patriarki dalam narasi film tersebut. Sementara itu, Sinulingga dkk. (2023) meneliti resepsi khalayak terhadap objektifikasi perempuan dalam serial *Squid Game* dengan pendekatan Stuart Hall dan menunjukkan bahwa sebagian besar responden menolak representasi perempuan yang bersifat misoginis. Namun demikian, kajian yang secara khusus menyoroti pemaknaan audiens wanita terhadap objektifikasi perempuan dalam video game berbasis VR yang disiarkan melalui platform YouTube masih relatif terbatas. Padahal, konten game dan kanal gaming populer telah menjadi bagian penting dari konsumsi media generasi muda di Indonesia.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana pemaknaan audiens wanita terhadap objektifikasi perempuan dalam video VR *Being With You Together* pada kanal YouTube Windah Basudara. Dengan menggunakan analisis resepsi Stuart Hall, penelitian ini berupaya mengidentifikasi posisi audiens dalam menafsirkan pesan yang disampaikan, apakah berada pada posisi menerima secara dominan, menegosiasikan makna, atau justru menolak representasi yang ditampilkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi kajian komunikasi dan gender, khususnya dalam memahami dinamika objektifikasi perempuan dalam media hiburan digital berbasis realitas virtual, serta mendorong berkembangnya kesadaran kritis audiens terhadap representasi perempuan dalam konten game di Indonesia.



TINJAUAN PUSTAKA

Teori Resepsi

Teori resepsi menempatkan audiens sebagai pihak yang aktif dalam membentuk makna atas pesan media yang mereka konsumsi. Penonton tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan melakukan proses interpretasi berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan kerangka berpikir masing-masing (Fiske dalam Umam & Lindawati, 2022). Proses pemaknaan ini bersifat subjektif dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti latar belakang pendidikan, kondisi sosial, lingkungan budaya, serta tingkat kesadaran gender individu (Ariestyani & Ramadhanty, 2022).

Stuart Hall melalui model *encoding/decoding* menjelaskan bahwa pesan media dikonstruksi oleh produsen dengan makna tertentu, namun makna tersebut tidak selalu diterima secara utuh oleh audiens (Delya dkk., 2022). Audiens dapat menafsirkan pesan media ke dalam tiga posisi pemaknaan, yaitu *dominant-hegemonic* ketika audiens menerima pesan sebagaimana dimaksudkan, *negotiated* ketika audiens menerima sebagian namun melakukan penyesuaian makna, serta *oppositional* ketika audiens secara kritis menolak pesan yang disampaikan (Pertiwi dkk., 2020). Kerangka ini digunakan dalam penelitian untuk menganalisis bagaimana penonton memaknai representasi dan objektifikasi perempuan dalam video *gameplay Being With You Together VR* di kanal YouTube Windah Basudara, sekaligus untuk melihat sejauh mana kesadaran gender audiens memengaruhi cara mereka merespons konten *gaming* digital.

Teori Male Gaze

Konsep *male gaze* yang diperkenalkan Laura Mulvey melalui esai *Visual Pleasure and Narrative Cinema* menjelaskan bagaimana media visual kerap menempatkan perempuan sebagai objek tatapan dari sudut pandang laki-laki heteroseksual. Dalam kerangka ini, laki-laki diposisikan sebagai subjek yang aktif melihat, sementara perempuan direpresentasikan sebagai objek pasif yang keberadaannya ditujukan untuk memenuhi kesenangan visual penonton (Salsabila dkk., 2022). Representasi semacam ini bekerja melalui berbagai teknik visual yang menekankan bagian tubuh tertentu, sehingga tubuh perempuan terfragmentasi dan identitas maupun agensinya terpinggirkan (Joshi, 2024). Mulvey juga mengemukakan konsep *scopophilia*, yaitu kenikmatan yang diperoleh dari aktivitas memandang, yang memperkuat relasi kuasa antara subjek yang melihat dan objek yang dilihat (Mulvey dalam Langga, 2020).

Berangkat dari pendekatan psikoanalisis Lacanian, Mulvey memandang media visual termasuk sinema dan bentuk hiburan audiovisual lainnya beroperasi dalam struktur patriarki, di mana maskulinitas memegang kendali atas narasi, sementara femininitas direduksi menjadi elemen visual tanpa kuasa untuk menentukan maknanya sendiri (Langga, 2020). Dalam konteks media digital, teori *male gaze* relevan digunakan untuk menelaah bagaimana video game dan konten *gameplay*, khususnya yang berbasis realitas virtual, mereproduksi relasi kuasa gender dengan menjadikan tubuh perempuan sebagai pusat perhatian visual. Hal ini tampak dalam konten *gaming* di YouTube, ketika sudut pandang kamera, interaksi pemain, dan framing visual secara konsisten mengarahkan audiens untuk memandang perempuan sebagai objek hiburan.

Penelitian Terdahulu

Bagian ini mengulas sejumlah penelitian sebelumnya yang relevan sebagai pijakan teoretis sekaligus untuk menunjukkan posisi dan kebaruan penelitian mengenai objektifikasi perempuan dalam video *gameplay Being With You Together VR* pada kanal YouTube Windah Basudara. Beberapa studi yang dijadikan rujukan antara lain sebagai berikut.



Penelitian yang dilakukan oleh Nalendra dan Rizqi (2024) membahas resepsi para pelanggan kanal YouTube Windah Basudara terhadap konten game simulator dengan menggunakan kerangka teori resepsi Stuart Hall. Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa seluruh informan berada pada posisi *dominant-hegemonic*, yakni menerima pesan dan makna yang disampaikan konten kreator tanpa mempertanyakan isi atau implikasinya. Keterkaitan dengan penelitian ini terletak pada fokus kajian terhadap audiens kanal YouTube Windah Basudara serta penggunaan pendekatan resepsi. Adapun perbedaannya terletak pada fokus isu yang diteliti, di mana penelitian ini secara khusus menyoroti praktik objektifikasi perempuan serta menambahkan perspektif *male gaze* sebagai kerangka analisis.

Selanjutnya, penelitian oleh Sinulingga dkk. (2023) mengkaji bagaimana khalayak memaknai representasi objektifikasi perempuan dalam serial Netflix *Squid Game* melalui pendekatan resepsi Stuart Hall yang dipadukan dengan perspektif Cultural Studies. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden menempati posisi *oppositional* karena secara kritis menolak representasi perempuan yang dianggap misoginis. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada fokus kajian resepsi audiens terhadap objektifikasi perempuan. Namun, perbedaannya dapat dilihat pada objek penelitian dan konteks media yang dianalisis, yakni serial televisi berbasis platform streaming dibandingkan dengan konten gameplay VR di YouTube, serta penggunaan kerangka teori tambahan yang berbeda.

Penelitian lain dilakukan oleh Hamid dkk. (2022) yang menganalisis film *Selesai* menggunakan metode semiotika Roland Barthes dengan pendekatan teori *male gaze* dan *standpoint theory*. Penelitian tersebut menemukan bahwa film *Selesai* merepresentasikan objektifikasi perempuan yang justru berseberangan dengan klaim kritis yang disampaikan oleh sutradara. Keterkaitan penelitian ini dengan studi yang dilakukan terletak pada penggunaan teori *male gaze* untuk membaca praktik objektifikasi dalam media visual. Sementara itu, perbedaannya terletak pada pendekatan metodologis yang digunakan, objek kajian yang dianalisis, serta absennya teori *standpoint* dalam penelitian ini.

Berdasarkan telaah terhadap penelitian-penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa kajian mengenai objektifikasi perempuan dan resepsi audiens telah banyak dilakukan dalam berbagai konteks media. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji pemaknaan audiens wanita terhadap objektifikasi perempuan dalam video gameplay berbasis realitas virtual pada platform YouTube, dengan mengombinasikan teori resepsi dan *male gaze*, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat mengisi celah tersebut sekaligus memberikan perspektif baru dalam kajian komunikasi, gender, dan media hiburan digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis resepsi untuk mengkaji bagaimana audiens memaknai konten *video game* berbasis realitas virtual yang ditayangkan pada kanal YouTube Windah Basudara. Dalam pendekatan ini, audiens diposisikan sebagai subjek aktif yang secara sadar membangun dan menegosiasikan makna atas pesan media yang mereka konsumsi (Ardiansyah dkk., 2023; Dwiputra, 2021). Proses pemaknaan tersebut dipengaruhi oleh latar belakang sosial, budaya, serta tingkat kesadaran *gender* yang dimiliki masing-masing individu (Santoso, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada eksplorasi pandangan, pengalaman, dan sensitivitas audiens dalam menerima, menafsirkan, atau menolak praktik objektifikasi perempuan yang ditampilkan dalam media digital.



Penelitian ini dilaksanakan di wilayah Jakarta Timur dengan pemilihan lokasi pertemuan yang bersifat informal namun tetap kondusif, sehingga informan merasa nyaman dan leluasa dalam menyampaikan pandangan serta pengalaman mereka. Informan penelitian ditentukan berdasarkan sejumlah kriteria, yaitu: (1) perempuan berusia 18–25 tahun, (2) merupakan penonton konten gaming pada kanal YouTube Windah Basudara, dan (3) telah menonton secara penuh video *gameplay* berjudul “MENCOBA MIC BARU BUAT GAME VR SEMOGA JELAS!” yang menampilkan permainan “Being With You Together VR” dan diunggah pada 30 Maret 2022. Pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel non-probabilitas yang bertujuan untuk memperoleh informan yang sesuai dengan karakteristik penelitian sehingga mampu memberikan data yang relevan dan mendalam (Sugiyono dalam Suriani & Jailani, 2023).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi wawancara semi-terstruktur dan studi literatur. Wawancara semi-terstruktur digunakan untuk menggali pemaknaan subjektif audiens secara lebih mendalam, dengan memberikan ruang dialog yang fleksibel agar informan dapat mengekspresikan pandangan mereka secara bebas (Romdona dkk., 2025). Sementara itu, studi literatur dilakukan dengan menelaah berbagai sumber akademik, seperti buku, jurnal ilmiah, dan publikasi relevan lainnya, guna memperkuat kerangka teoretis serta memberikan konteks yang lebih komprehensif terhadap fenomena yang diteliti (Taylor & Procter dalam Mahanum, 2021).

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Tahap reduksi data dilakukan dengan menyeleksi dan menyederhanakan hasil wawancara sesuai dengan fokus penelitian (Saadah dkk., 2022). Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif atau visualisasi sederhana untuk mempermudah pemahaman terhadap pola pemaknaan audiens (Fadli, 2021). Tahap akhir berupa penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan untuk menjawab rumusan masalah serta merumuskan temuan penelitian terkait pemaknaan audiens wanita terhadap objektifikasi perempuan dalam konten *video game* berbasis VR.

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi sumber dengan membandingkan hasil wawancara antar-informan serta mengaitkannya dengan literatur akademik dan konteks sosial budaya yang relevan. Strategi ini bertujuan untuk memastikan konsistensi data, memperkaya sudut pandang analisis, serta meningkatkan validitas dan kredibilitas temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adegan Objektifikasi pada *Gameplay* “Being With You Together VR” Windah Basudara

Dalam video *gameplay* “Being With You Together VR” yang diunggah pada kanal YouTube Windah Basudara, ditemukan empat bagian yang merepresentasikan praktik objektifikasi perempuan. Bagian (1) muncul pada menit 26:28–26:37, saat karakter yang dikendalikan Windah mengarahkan gestur tangan ke area dada karakter perempuan, sehingga memicu respons visual berupa pergerakan payudara yang ditampilkan secara eksplisit dalam permainan VR. Fokus kamera dan durasi pengambilan adegan pada bagian tubuh tertentu ini menempatkan tubuh perempuan sebagai pusat perhatian visual, sehingga mengonstruksikan karakter perempuan lebih sebagai objek pandangan daripada sebagai subjek dengan peran naratif yang setara.



Gambar 1. Windah Menyentuh Payudara Karakter Perempuan di VR

Bagian (2) muncul pada menit 50:43–50:45, ketika Windah mengarahkan sudut pandang kamera dan melakukan pembesaran (zoom) ke area payudara karakter perempuan. Penekanan visual melalui pengaturan pandangan dan zoom ini memusatkan perhatian audiens pada bagian tubuh tertentu, sehingga menempatkan tubuh perempuan sebagai objek visual utama. Adegan tersebut memperlihatkan bagaimana kontrol kamera dalam permainan dan penyajiannya dalam video *livestream* berkontribusi pada praktik objektifikasi perempuan, terlepas dari konteks naratif permainan.



Gambar 2. Fokus Kamera Windah pada Area Dada Karakter Perempuan

Bagian (3) muncul pada durasi 1:00:46, ketika Windah menyampaikan pernyataan bernada bercanda dengan mengatakan, “*Sumpah ini distraksi banget coy, bro itu bolongan apa ya?*” meskipun bagian tubuh yang dimaksud secara jelas merupakan pusar karakter perempuan. Ucapan tersebut diikuti dengan perubahan sudut pandang kamera yang diarahkan ke bawah, disertai tindakan memperbesar tampilan, sehingga menyoroti area perut hingga pakaian dalam karakter perempuan. Fokus visual ini memperkuat penekanan pada tubuh karakter sebagai objek perhatian, sekaligus menggeser konteks permainan dari narasi menjadi eksploitasi visual atas tubuh perempuan.



Gambar 3. Kamera Menyorot Bagian Perut dan Pakaian Dalam Karakter Perempuan

Bagian (4) muncul pada menit 1:05:36, ketika sudut pandang kamera diarahkan ke bagian bawah gaun karakter perempuan. Dalam adegan ini, kamera menyorot area tersebut



hingga menampilkan lekukan bokong serta pakaian dalam karakter secara jelas. Pengambilan sudut pandang ini menempatkan tubuh karakter perempuan sebagai fokus visual utama, sehingga memperkuat relasi pandang yang bersifat voyeuristik dan menegaskan praktik objektifikasi melalui eksploitasi bagian tubuh tertentu sebagai elemen hiburan dalam permainan VR.



Gambar 4. Kamera Menyorot Bagian Bawah Gaun Karakter Perempuan

Rangkaian adegan tersebut dijadikan dasar dalam proses analisis dengan menelusuri pengalaman menonton audiens guna menemukan pola-pola pemaknaan yang muncul. Tahapan analisis dimulai dengan menelaah transkrip wawancara mendalam secara cermat, kemudian mengelompokkan jawaban partisipan berdasarkan kesamaan cara pandang dan interpretasi. Tema-tema yang terbentuk dianalisis dengan mempertimbangkan konteks sosial, latar belakang personal, serta kerangka pemikiran masing-masing informan. Selanjutnya, hasil pemaknaan diklasifikasikan ke dalam tiga posisi audiens, yakni dominan-hegemonik, negosiasi, dan oposisi. Secara sosial, temuan penelitian ini menunjukkan adanya potensi normalisasi praktik seksisme serta penguatan *stereotype* gender di kalangan penonton. Dari sisi edukatif, penelitian ini menegaskan urgensi literasi media agar audiens mampu bersikap lebih kritis terhadap konten digital yang merepresentasikan perempuan secara objektifikatif.

Analisis Hasil Wawancara Resepsi Audiens Perempuan

Informan 1, Pada beberapa adegan awal, informan satu menilai interaksi antara karakter perempuan dalam *Being With You Together VR* dan sudut pandang kamera terlalu menekankan aspek fisik dibandingkan konteks naratif permainan. Gerakan kamera yang berulang kali diarahkan ke area tubuh tertentu dipahami sebagai upaya eksploitasi visual, bukan sekadar mekanik permainan. Ia juga menilai respons verbal Windah yang bernuansa bercanda memperkuat kesan bahwa tubuh karakter perempuan dijadikan objek hiburan. Menurutnya, teknologi VR justru memperbesar potensi objektifikasi karena memberi ilusi kedekatan yang tidak setara antara pemain dan karakter.

“Menurut aku ini bukan lagi soal game-nya, tapi cara maininnya. Kalau kamera terus-terusan fokus ke badan perempuan dan dibikin bercandaan, itu udah jelas banget menjadikan perempuan sebagai objek seksual, bukan karakter pendukung di game itu..” - Informan satu.

Secara keseluruhan, informan satu memaknai konten tersebut sebagai bentuk objektifikasi perempuan yang diperkuat oleh medium VR dan gaya penyajian streamer. Ia secara tegas menolak representasi tersebut karena dianggap merendahkan dan berkontribusi pada normalisasi perilaku seksis. Oleh karena itu, resepsinya berada pada *oppositional position*.

Informan 2, memandang representasi sensual dalam *Being With You Together VR* sebagai hal yang cukup umum dalam game berbasis interaksi virtual. Ia menilai desain karakter dan



kedekatan fisik sebagai bagian dari konsep permainan itu sendiri. Namun demikian, ia mulai merasa tidak nyaman ketika Windah secara sadar mengarahkan kamera untuk menyorot bagian tubuh tertentu secara berulang, karena hal tersebut menurutnya sudah melampaui batas konten bawaan *game*. Ia juga menyoroti bahwa konteks hiburan tidak selalu bisa dijadikan pembenaran, terutama mengingat audiens Windah yang sangat beragam.

“Kalau dari game-nya sih aku masih bisa maklum ya, namanya juga game VR. Tapi pas kameranya sengaja diarahkan ke situ-situ terus, itu kerasa beda. Jadi kayak bukan cuma main game, tapi sengaja ngejual momen. Ga ngerti tujuannya buat viral apa gimana..” - Informan dua.

Secara umum, informan dua berada pada posisi yang ambivalen. Ia menerima konteks hiburan digital dan karakteristik game VR, namun tetap mengkritisi tindakan streamer yang dinilai mempertegas objektifikasi. Dengan demikian, pemaknaannya termasuk dalam *negotiated position*.

Informan 3, mengaku merasa canggung sejak awal menonton video gameplay *Being With You Together VR* karena interaksi yang ditampilkan terasa terlalu intim dan tidak memiliki urgensi cerita yang jelas. Menurutnya, penggunaan sudut pandang kamera yang menyorot tubuh karakter perempuan secara dekat membuat pengalaman menonton menjadi tidak nyaman. Ia menilai bahwa humor yang disampaikan Windah sebenarnya bisa tetap bekerja tanpa harus melibatkan candaan seksual atau eksploitasi visual.

“Aku ngerasa VR-nya malah bikin semuanya jadi lebih ‘real’, dan itu yang bikin nggak nyaman. Kayak terlalu dekat dan fokusnya ke tubuh cewek, bukan ke gameplay.” - Informan tiga.

Secara keseluruhan, informan tiga menolak cara perempuan direpresentasikan dalam video tersebut dan menilai praktik tersebut tidak perlu untuk menciptakan hiburan. Resepsi ini menunjukkan kecenderungan *oppositional position*, meskipun informan tetap mengakui daya tarik Windah sebagai kreator konten.

Informan 4, Berbeda dengan informan lainnya ia tidak menganggap adegan-adegan dalam *Being With You Together VR* sebagai sesuatu yang bermasalah. Ia menilai interaksi fisik dan visual dalam game VR sebagai bagian dari pengalaman imersif yang memang ditawarkan oleh genre tersebut. Menurutnya, respons Windah yang bersifat bercanda justru membuat suasana menjadi santai dan menghibur. Ia juga berpendapat bahwa penonton memiliki kendali penuh untuk memilih konten yang ingin dikonsumsi.

“Menurut aku ini balik lagi ke penontonnya. Kalau nggak nyaman, ya tinggal skip. Buat aku sih lucu-lucu aja, nggak perlu dibawa serius.” - Informan empat.

Resepsi informan empat menunjukkan penerimaan penuh terhadap pesan dan gaya penyajian konten tanpa mempertanyakan aspek objektifikasi yang ada. Oleh karena itu, pemaknaannya termasuk dalam *dominant-hegemonic position*.

**Tabel 1.** Pengelompokkan Informan Berdasarkan Tiga Posisi Penonton

No	Bagian Objektifikasi Perempuan	<i>Dominant Position</i>	<i>Negotiated Position</i>	<i>Oppositional Position</i>
1	Gestur tangan ke area dada karakter perempuan yang memicu respons visual eksplisit	Informan 4	Informan 2	Informan 1, Informan 3
2	Sorotan kamera ke arah payudara karakter perempuan secara sengaja	Informan 4	Informan 2	Informan 1, Informan 3
3	Penyorotan area perut hingga pakaian dalam disertai komentar ambigu	Informan 4	Informan 2	Informan 1, Informan 3
4	Pengambilan sudut pandang ke bagian bawah gaun hingga menampilkan pakaian dalam	Informan 4	Informan 2	Informan 1, Informan 3

Sumber : Hasil Olahan Peneliti (2025)

Temuan wawancara terhadap empat informan memperlihatkan variasi cara audiens memaknai adegan-adegan yang mengandung objektifikasi perempuan dalam video gameplay tersebut. Informan 1 dan Informan 3 menunjukkan sikap penolakan yang tegas dengan memandang tindakan dan sudut pandang kamera yang ditampilkan sebagai bentuk pelecehan yang dinormalisasi dalam ruang hiburan digital, sehingga pemaknaan keduanya berada pada posisi *oppositional*. Informan 2 menempati posisi *negotiated*, karena meskipun menganggap unsur sensual dalam *game* sebagai bagian dari konvensi industri, ia tetap menyampaikan keberatan terhadap tindakan kreator yang secara aktif mempertegas objektifikasi. Sementara itu, Informan 4 memperlihatkan penerimaan penuh terhadap gaya penyajian konten Windah dan tidak mempersoalkan aspek objektifikasi yang muncul, sehingga resepsinya merefleksikan posisi *dominant-hegemonic*.

Keterkaitan dengan Kerangka Teoritis dan Studi Terdahulu

Representasi karakter perempuan dalam *Being With You Together VR* serta cara Windah membingkai interaksi visual melalui sudut pandang kamera memperlihatkan bekerjanya konsep *male gaze* sebagaimana dikemukakan oleh Laura Mulvey. Fokus visual yang berulang pada bagian tubuh tertentu, penggunaan pembesaran gambar, serta pengambilan sudut pandang yang menyerupai tindakan mengintip menempatkan tubuh perempuan sebagai pusat kenikmatan visual. Praktik ini membangun relasi subjek–objek yang timpang, di mana penonton, khususnya laki-laki, diposisikan sebagai pengamat aktif, sementara karakter perempuan direduksi menjadi objek pasif untuk dilihat dan dinikmati (*scopophilic pleasure*). Temuan ini memiliki kesesuaian dengan penelitian Hamid dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa dominasi pandangan maskulin dalam film *Selesai* berfungsi memperkuat kuasa laki-laki melalui representasi tubuh perempuan. Dalam konteks video *gameplay VR*, praktik tersebut tidak hanya hadir melalui desain game, tetapi juga diperkuat oleh tindakan kreator konten dalam mengarahkan kamera dan membingkai adegan tertentu.

Sementara itu, penerapan teori resepsi Stuart Hall menunjukkan bahwa audiens tidak secara seragam menerima pesan yang disampaikan media. Hasil penelitian memperlihatkan keberadaan tiga posisi pemaknaan, yakni *dominant-hegemonic*, *negotiated*, dan *oppositional*. Audiens pada posisi dominan cenderung memaknai konten sebagai hiburan semata tanpa mempertanyakan implikasi gender di dalamnya. Sebaliknya, audiens pada posisi negosiasi menunjukkan sikap ambivalen, menerima unsur hiburan namun tetap menyadari adanya aspek bermasalah dalam cara perempuan direpresentasikan. Adapun audiens dengan posisi oposisi secara tegas menolak praktik yang dinilai menormalisasi seksisme dan merendahkan martabat



perempuan. Pola ini sejalan dengan temuan Sinulingga dkk. (2023) dalam studi resepsi terhadap serial *Squid Game*, yang menegaskan bahwa tingkat kesadaran gender audiens memengaruhi cara mereka menafsirkan representasi perempuan.

Variasi pemaknaan tersebut menunjukkan bahwa resepsi audiens terhadap objektifikasi perempuan dalam video gameplay VR pada kanal YouTube Windah Basudara merupakan hasil negosiasi antara teks media, pengalaman personal, serta nilai-nilai sosial budaya yang melekat, termasuk budaya patriarki dan kebiasaan konsumsi media digital. Oleh karena itu, penelitian ini menegaskan urgensi literasi media kritis agar audiens mampu memahami dan mempertanyakan representasi gender yang hadir dalam konten hiburan digital, khususnya yang melibatkan teknologi imersif seperti *virtual reality*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pemaknaan audiens wanita terhadap praktik objektifikasi perempuan dalam video gameplay *Being With You Together VR* pada kanal YouTube Windah Basudara menunjukkan perbedaan posisi resepsi yang cukup jelas. Informan pertama dan ketiga menampilkan sikap penolakan yang kuat terhadap representasi perempuan yang ditampilkan, baik melalui visual tubuh karakter maupun cara kreator membingkai adegan dan melontarkan komentar. Pemaknaan tersebut merefleksikan posisi *oppositional*, karena kedua informan menilai konten tersebut berpotensi merendahkan martabat perempuan dan menormalisasi praktik yang bermasalah secara gender. Informan kedua berada pada posisi *negotiated*, dengan menerima unsur sensual sebagai bagian dari konvensi industri game dan hiburan digital, namun tetap menyuarakan kritik terhadap tindakan Windah yang dinilai dapat memberi pengaruh negatif, terutama bagi penonton usia muda. Sementara itu, informan keempat menunjukkan posisi *dominant-hegemonic* dengan menerima sepenuhnya gaya penyajian konten Windah, termasuk unsur seksual, sebagai bagian dari hiburan yang dianggap wajar dan tidak perlu dipersoalkan. Perbedaan resepsi ini menegaskan bahwa audiens bukanlah kelompok yang seragam, melainkan membangun makna berdasarkan pengalaman personal, nilai budaya, serta tingkat kesadaran gender masing-masing.

Penelitian ini memberikan ruang bagi pengembangan kajian selanjutnya dengan melibatkan jumlah dan latar belakang informan yang lebih beragam, baik dari sisi usia, gender, maupun tingkat literasi media, guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pola resepsi audiens terhadap objektifikasi perempuan dalam media digital. Penelitian lanjutan juga berpotensi mengeksplorasi dampak jangka panjang dari paparan konten yang mengandung objektifikasi, khususnya terhadap anak-anak dan remaja yang menjadi pengguna aktif platform seperti YouTube. Selain itu, kajian berikutnya dapat mengkaji peran kreator, mekanisme algoritma platform, serta interaksi audiens dalam membentuk dan mereproduksi makna mengenai representasi gender di ruang digital.

Secara praktis, temuan penelitian ini memiliki implikasi penting dalam ranah edukasi media dan tata kelola konten digital. Hasil penelitian menegaskan pentingnya penguatan literasi media kritis agar audiens mampu mengidentifikasi dan mengevaluasi konten hiburan yang berpotensi menormalisasi objektifikasi perempuan. Bagi kreator konten, penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi untuk lebih mempertimbangkan aspek etika, sensitivitas gender, serta dampak visual dan verbal dalam penyajian konten hiburan. Sementara itu, bagi platform digital dan pembuat kebijakan, temuan ini menyoroti urgensi penerapan pedoman representasi gender yang lebih jelas serta penguatan sistem klasifikasi usia guna menciptakan ruang digital yang lebih aman, inklusif, dan berperspektif kesetaraan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan kajian komunikasi dan media digital, tetapi juga



menawarkan relevansi praktis dalam upaya membangun ekosistem hiburan daring yang lebih bertanggung jawab dan berkeadilan gender.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2). <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Ariestyani, K., & Ramadhanty, A. (2022). Khalayak Media Sosial: Analisis Resepsi Stuart Hall Pada Kesehatan Seksual Orang Muda. *Konvergensi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 3(2). <https://doi.org/10.51353/kvg.v3i2.704>
- Basudara, W. (2022). Mencoba Mic Baru Buat Game VR Semoga Jelas! <https://www.youtube.com/live/Xri7dsgsp9k?si=Tgheqh8-Qbllzknk>
- Delya, A. N., Sakuri, A. A., & Sugiharto, C. E. (2022). Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Makna Muallaf Pada Iklan Online Bukalapak "A Stranger – A Ramadan Story." *CommLine*, 7(1). <https://doi.org/10.36722/cl.v7i1.663>
- Dwiputra, K. O. (2021). Analisis resepsi khalayak terhadap pemberitaan Covid-19 di klikdokter.com. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 5(1). <https://doi.org/10.25139/jkp.v5i1.3290>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *HUMANIKA*, 21(1). <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Hamid, F. T., Sunarto, & Rahmijati, L. R. (2022). Representasi Objektifikasi Perempuan Dalam Film Selesai (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Interaksi Online*, 11(1).
- Joshi, S. (2024). *Subverting the Male Gaze: A Critical Study of Jaya Jaya Jaya Hey* (Doctoral dissertation, St Teresa's College (Autonomous), Ernakulam).
- Komnas Perempuan. (2019) Pernyataan Sikap Komnas Perempuan atas Putusan Mahkamah Agung yang Menolak Peninjauan Kembali (PK) Korban Kekerasan Seksual (Jakarta, 08 Juli 2019) <https://komnasperempuan.go.id/pernyataan-sikap-detail/pernyataan-sikap-komnas-perempuan-atas-putusan-mahkamah-agung-yang-menolak-peninjauan-kembali-pk-korban-kekerasan-seksual-jakarta-08-juli-2019>
- Kristiyono, J., & Dwi Hermawan, N. (2023). Analisis Komunikasi Interaktif Brando Franco dengan Penontonnya dalam Live Streaming di Kanal YouTube Windah Basudara. *JCommsci - Journal of Media and Communication Science*, 6(2). <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v6i2.206>
- Mahanum. (2021). ALACRITY : Journal of Education. *Journal of Education*, 1(2).
- Nalendra, R., & Rizqi, M. (2024, January). Analisis Resepsi Subscriber Youtube Windah Basudara pada Konten Gaming Simulator. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi (SEMAKOM)* (Vol. 2, No. 1, Januari, pp. 417-424).
- Pertiwi, M., Ri'ani, I., & Yusron, A. (2020). Analisis Resepsi Interpretasi Penonton terhadap Konflik Keluarga dalam Film "Dua Garis Biru". *Jurnal Audiens*, 1(1), 1-8. <https://doi.org/10.18196/ja.1101>
- Pranita, E. (2021). 9 Jenis Pelecehan Seksual yang Dialami 82 Persen Perempuan Indonesia. *Kompas.com* <https://www.kompas.com/sains/read/2021/09/29/090300023/9-jenis-pelecehan-seksual-yang-dialami-82-persen-perempuan-indonesia?page=all> (Diakses pada 03/06/2025)
- Rahmadani, F. R., & Tandyonomanu, D. (2020). Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Representasi Hero Perempuan Dalam Game Mobile Legends: Bang Bang. *Jurnal Commercium*, 3(2).
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuesioner. *Jisosepol: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik*, 3(1), 39-47. <https://doi.org/10.61787/taceee75>



- Saadah, M., Prasetyo, Y. C., & Rahmayati, G. T. (2022). Strategi Dalam Menjaga Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif. *Al-'Adad: Jurnal Tadris Matematika*, 1(2). <https://doi.org/10.24260/add.v1i2.1113>
- Salsabila, V., Awaludin, L., & Assiddiqi, H. (2022). Refutation Of Laura Mulvey's "Male Gaze" Theory In Film Little Women (2019). *Saksama*, 1(2). <https://doi.org/10.15575/sksm.v1i2.23899>
- Santoso, S. (2021). Analisis Resepsi Audiens Terhadap Berita Kasus Meiliana di Media Online. *Komuniti: Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi*, 12(2). <https://doi.org/10.23917/komuniti.v12i2.13285>
- Sinulingga, K. N. V. P., Sunarto, & Santosa, H. P. (2023). Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Objektifikasi Perempuan Dalam Serial Netflix "Squid Game." *E-Jurnal UNDIP*, 11(1).
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2). <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Syahdan (2022). Indonesian Esports Awards 2021: Windah Basudara Content Creator Gaming Terfavorit! <https://duniagames.co.id/discover/article/indonesian-esports-awards-2021-windah-basudara-content-creator-gaming-terfavorit> (Diakses pada 17/06/2025)
- Umam Chotibul, & Lindawati Yustika Irfani. (2022). Persepsi Keluarga Ideal Pada Penonton Drama Korea Reply 1988. In *Journal Jurnal Pendidikan Sosiologi Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Sejarah, Sosiologi dan Perpustakaan* (Vol. 4).