

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Anonimitas ($\beta=0,389$) dan interaksi virtual ($\beta=0,539$) berpengaruh positif dan signifikan terhadap *cyber harassment* ($p < 0,001$). Kedua variabel menjelaskan 55,6% variasi *cyber harassment*. Anonimitas berfungsi sebagai "jubah psikologis" yang melemahkan hambatan moral, sedangkan interaksi virtual (terutama *voice chat*) menjadi kanal utama pelecehan.
2. Peran pengembang Roblox dalam mencegah dan menangani *cyber harassment* masih belum memadai, dengan Community Standards lemah penegakannya, sensor kata tidak efektif, *voice chat* tanpa filter, sistem report lambat dan responsif hanya pada sebagian kecil laporan, dengan sanksi ringan yang tidak menimbulkan efek jera. Roblox sebagai PSE pihak ketiga hanya dapat memberi sanksi administratif sebagai akibat pelanggaran. PP Tunas belum sepenuhnya dipenuhi. Informan mengusulkan sensor *voice chat*, pembatasan interaksi berdasarkan usia, respons laporan lebih cepat, sanksi lebih berat, dan *parental control* yang lebih efektif.

B. Saran

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan yang dapat menjadi peluang bagi pengembangan kajian di masa mendatang. Penulis memberikan usulan sebagai berikut:

1. Pemerintah perlu memperkuat penindakan terhadap pelaku *cyber harassment*, khususnya di platform *game* global dengan mekanisme pelaporan yang responsif, sanksi internal progresif (teguran, penangguhan akun, pemblokiran permanen), serta kerja sama teknis lintas yurisdiksi untuk identifikasi pelaku anonim. Pendekatan ini merespon langsung temuan lemahnya sistem moderasi Roblox terhadap pengguna dewasa (18–24 tahun) yang menjadi subjek

- penelitian ini. Sebagai konteks tambahan, mengingat Roblox juga memiliki basis pengguna anak, kepatuhan platform terhadap Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2025 tentang PP Tunas perlu dipastikan, terutama dalam penyediaan fitur *parental control* opsional dan mekanisme pelaporan ramah anak. Namun, regulasi tidak perlu mewajibkan perubahan arsitektur fitur komunikasi *real-time* yang dapat merusak esensi interaksi virtual dalam *game*.
2. Penelitian ini hanya mencakup pemain berusia 18–24 tahun. Perlu ditekankan bahwa jumlah sampel ($N=79$) telah memenuhi kriteria minimal Tabachnick & Fidell ($N>50+8n$), sehingga kecukupan statistik tidak menjadi isu. Namun, generalisasi ke pemain di bawah 18 tahun tidak dapat dilakukan karena perbedaan karakteristik psikologis dan pola interaksi. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan responden di bawah 18 tahun dengan tetap memperhatikan etika penelitian dan persetujuan orang tua.
 3. Kedua variabel independen hanya mampu menjelaskan 55,6% variasi *cyber harassment*. Peneliti selanjutnya dapat menguji variabel moderasi atau mediasi seperti kepribadian, tingkat empati, dukungan sosial, literasi digital, pengawasan orang tua, atau norma komunitas (*toxic norms*) untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif..