

## **Analisis Resepsi Objektivikasi Perempuan dalam Video Game *The Inn-Sanity* Pada Kanal YouTube Windah Basudara**

**Zenia Serafina Yesaya<sup>1</sup>, M. Fikri Akbar<sup>2</sup>, Sandy Allifiansyah<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Received : 6 Oktober 2025, Revised : 10 Oktober 2025, Published : 14 Oktober 2025

### **Corresponding Author**

Nama Penulis: Zenia Serafina Yesaya

E-mail: [zenia\\_1410622078@mhs.unj.ac.id](mailto:zenia_1410622078@mhs.unj.ac.id)

### **Abstrak**

Objektivikasi perempuan dalam video game menjadi isu serius karena berpotensi menormalisasi pandangan yang merendahkan martabat perempuan, terutama saat disiarkan oleh kreator populer seperti Windah Basudara di YouTube. Penelitian ini bertujuan menganalisis resepsi audiens terhadap praktik objektivikasi dalam game *The Inn-Sanity* yang dimainkan oleh Windah. Pendekatan kualitatif dengan analisis resepsi Stuart Hall digunakan, menempatkan audiens sebagai pihak aktif yang menafsirkan pesan sesuai latar sosial, budaya, dan pengalaman. Sampel terdiri dari empat perempuan berusia 18–25 tahun yang menonton video gameplay secara lengkap, dipilih dengan purposive sampling. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dan studi literatur, lalu dianalisis dengan model interaktif Miles & Huberman melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan variasi resepsi: dua informan menolak representasi perempuan yang dianggap merendahkan (*oppositional position*), satu informan menegosiasikan penerimaan dengan tetap menyadari dampak negatif (*negotiated position*), dan satu informan menerima sepenuhnya gaya hiburan Windah termasuk unsur seksual (*dominant-hegemonic position*). Kesimpulan menegaskan bahwa pemaknaan audiens sangat dipengaruhi latar belakang dan pengalaman, sehingga posisi penerimaan beragam. Penelitian ini menekankan pentingnya literasi media digital agar audiens lebih kritis, serta mendorong kreator konten menghadirkan hiburan yang lebih etis dan berperspektif kesetaraan gender.

**Kata kunci** – objektivikasi perempuan, video game, youtube, resepsi, Windah Basudara

### **Abstract**

The objectification of women in video games is a serious issue as it can normalize perceptions that demean women's dignity, especially when broadcast by popular creators such as Windah Basudara on YouTube. This study examines how audiences respond to the objectification of women in the game *The Inn-Sanity* played by Windah. Using a qualitative approach and Stuart Hall's reception theory, the research positions audiences as active agents who interpret media messages based on social, cultural, and personal contexts. The sample consisted of four women aged 18–25 who had watched the full gameplay video, selected through purposive sampling to ensure relevant insights. Data were collected through semi-structured interviews and literature review, then analyzed using Miles & Huberman's interactive model, including reduction, data display, and conclusion drawing. The findings reveal varied responses: two informants rejected degrading portrayals of women (*oppositional position*), one negotiated acceptance while recognizing negative effects (*negotiated position*), and one fully accepted Windah's entertainment style, including its sexual elements (*dominant-hegemonic position*). The study concludes that audience reception is shaped by individual background and experience, resulting in diverse positions. This research highlights the importance of digital media literacy to encourage critical awareness and calls for more ethical, gender-sensitive content in digital entertainment.

**Keywords** - women's objectification, video game, youtube, reception, Windah Basudara

**How to Cite** : Yesaya, Z. S., Akbar, M. F., & Allifiansyah, S. (2025). Analisis Resepsi Objektifikasi Perempuan dalam Video Game *The Inn-Sanity* Pada Kanal YouTube Windah Basudara. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 2(5), 898–910. <https://doi.org/10.59837/jpnmb.v2i5.611>

**Copyright** ©2025 Zenia Serafina Yesaya, M Fikri Akbar, Sandy Allifiansyah

## PENDAHULUAN

Objektifikasi merupakan suatu tindakan memperlakukan seseorang seolah-olah ia hanyalah sebuah benda, tanpa menghargai martabat dan eksistensi kemanusiaannya. Dalam perspektif filsafat sosial, objektifikasi dipahami sebagai reduksi manusia menjadi sekadar objek yang dapat dieksploitasi sesuai kebutuhan pihak lain. Dalam konteks perempuan, objektifikasi sering termanifestasi melalui tindakan yang merendahkan atau mengabaikan nilai diri, seperti menatap bagian tubuh tertentu secara tidak pantas, melakukan *catcalling* di ruang publik, menyentuh tubuh tanpa persetujuan, memberi komentar bernuansa seksual yang merendahkan, hingga mengeksploitasi tubuh untuk kepentingan hiburan atau komersial (Sinulingga dkk., 2023). Objektifikasi perempuan tidak dapat dilepaskan dari isu pelecehan seksual, baik fisik maupun nonfisik, yang secara langsung berkaitan dengan diskriminasi gender. Komnas Perempuan melalui situs resminya menegaskan bahwa pelecehan seksual non-fisik mencakup intimidasi, ancaman, serta pernyataan bernuansa seksual yang disampaikan secara langsung maupun melalui media sosial, yang berimplikasi pada perasaan terhina dan terampasnya martabat kemanusiaan korban (komnasperempuan.go.id, 2019).

Di Indonesia, angka pelecehan seksual tergolong tinggi. Berdasarkan survei *Stand Up International Survey on Sexual Harassment in Public Spaces* yang dilakukan oleh IPSOS pada tahun 2021, tercatat 82% perempuan Indonesia pernah mengalami pelecehan seksual di ruang publik, baik dalam bentuk fisik maupun nonfisik (Pranita, 2021). Data ini menegaskan bahwa pelecehan masih menjadi persoalan serius di ranah publik, sekaligus memperlihatkan betapa rentannya perempuan terhadap perlakuan yang merendahkan martabat. Meskipun Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) telah mengesahkan Undang-Undang Tindak Pidana Kekerasan Seksual (UU TPKS) pada 12 April 2022, yang menjadi langkah penting dalam perlindungan hukum bagi korban pelecehan (Pasal 11 dan 12 UU TPKS), praktik objektifikasi terhadap perempuan masih banyak ditemui. Fenomena ini dapat dijumpai tidak hanya di ruang nyata, tetapi juga dalam representasi media massa seperti majalah, musik, film, karya seni rupa, papan iklan, hingga *video game*.

*Video game* sebagai media hiburan digital berpengaruh besar dalam membentuk cara pandang masyarakat. Namun, representasi perempuan di dalamnya masih sering terjebak stereotip gender dan praktik objektifikasi. Karakter perempuan sering digambarkan sebagai sosok dengan wajah menarik, tubuh sensual, serta karakter yang feminin (Rahmadani & Tandyonomanu, 2020). Fenomena ini terlihat tidak hanya pada game populer seperti *Grand Theft Auto* atau *Dead or Alive*, tetapi juga pada *genre* horor dan indie. Salah satunya adalah *The Inn-Sanity* rilis Steppe Hare Studio (9 Januari 2025). *The Inn-Sanity* mendapat rating 78% dan menawarkan pengalaman bermain sekitar 3–5 jam, dengan fokus pada eksplorasi, bertahan hidup, serta pilihan moral yang memengaruhi hubungan dengan karakter lain dan jalannya cerita (Howlongtobeat: 2025). Sayangnya, *game* ini menghadirkan karakter perempuan dengan pakaian ketat, aksesoris sensual, hingga representasi majalah porno dalam alur cerita. Hal ini membuat perempuan dikonstruksikan sebagai sosok yang keberadaannya semata-mata untuk dilihat atau *to-be-looked-at-ness* (Febrianto & Udasmoro, 2024).



**Gambar 1.**  
Poster Game *The Inn-Sanity*

Fenomena objektifikasi dalam *The Inn-Sanity* semakin problematis ketika disiarkan melalui kanal YouTube *gaming* populer. Windah, sebagai salah satu kreator konten *gaming* terpopuler di Indonesia dengan jutaan pengikut memiliki pengaruh besar dalam membentuk persepsi audiens. Dalam *gameplay The Inn-Sanity* yang ia mainkan, ditemukan sejumlah tindakan dan komentar yang mempertegas objektifikasi perempuan, mulai dari memposisikan kamera game untuk mengintip karakter perempuan hingga melontarkan komentar bernuansa seksual. Komentar penonton yang dibaca ulang oleh Windah pun memperkuat konstruksi perempuan sebagai objek visual semata. Dengan basis audiens yang sangat luas, konten seperti ini berpotensi menormalisasi praktik objektifikasi perempuan di ruang digital (Syahdan, 2022; Kristiyono & Hermawan, 2023).



**Gambar 2.**  
Kanal YouTube Windah Basudara

Kajian akademik menunjukkan bahwa media bukan hanya menyampaikan pesan, tetapi juga membentuk pemahaman audiens. Pendekatan resepsi menempatkan audiens sebagai pihak aktif yang menafsirkan teks media sesuai dengan latar sosial, budaya, dan pengalaman masing-masing. Stuart Hall melalui model *encoding/decoding* menjelaskan bahwa audiens dapat menafsirkan pesan media secara dominan-hegemonik, negosiasi, atau oposisi (Pertiwi dkk., 2020). Dalam konteks penelitian ini, pendekatan resepsi relevan digunakan untuk memahami bagaimana audiens menanggapi praktik objektifikasi perempuan dalam *video game* yang dimainkan oleh Windah Basudara.

Penelitian sebelumnya umumnya lebih berfokus pada analisis representasi perempuan dalam media arus utama, seperti film, televisi, dan iklan. Misalnya, Hamid dkk. (2022) meneliti representasi objektifikasi perempuan dalam film *Selesai* menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, dan menemukan dominasi patriarki serta praktik objektifikasi tokoh perempuan. Sementara itu, Sinulingga dkk. (2023) menelaah serial *Squid Game* melalui pendekatan resepsi Stuart Hall, dengan temuan bahwa mayoritas responden menolak gambaran perempuan yang dianggap misoginis. Namun, penelitian mengenai resepsi audiens terhadap objektifikasi perempuan dalam *video game*, khususnya di platform digital seperti YouTube, masih jarang dilakukan. Padahal, *video game* dan kanal *gaming* populer semakin menjadi rujukan hiburan utama bagi generasi muda di Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menjawab rumusan masalah yang diteliti yaitu, bagaimana resepsi audiens terhadap objektifikasi perempuan dalam *video game The*

*Inn-Sanity* pada kanal Youtube Windah Basudara? Melalui analisis resepsi Stuart Hall, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi posisi audiens, apakah mereka menerima, menegosiasikan, atau menolak pesan yang terkandung dalam representasi tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya literatur komunikasi, khususnya dalam memahami dinamika representasi gender dalam media digital, serta meningkatkan kesadaran kritis masyarakat terhadap isu objektifikasi perempuan dalam konten game di Indonesia.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Teori *Male Gaze*

Konsep *male gaze* oleh Laura Mulvey dalam esai *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (1973) menjelaskan bahwa perempuan sering direpresentasikan melalui pandangan laki-laki heteroseksual sebagai objek visual bagi kepuasan penonton laki-laki, menempatkan laki-laki sebagai subjek aktif dan perempuan sebagai objek pasif (Salsabila dkk., 2022). Representasi ini menegaskan dominasi maskulinitas dalam media visual melalui teknik sinematik yang memfragmentasi tubuh perempuan, menghapus identitas dan agensinya (Joshi, 2024). Mulvey memperkenalkan konsep *scopophilia* atau kenikmatan memandang, yang menempatkan laki-laki sebagai subjek aktif dan perempuan sebagai objek pasif dari tatapan tersebut (Mulvey dalam Langga, 2020).

Pendekatan psikoanalisis Lacanian Mulvey menegaskan sinema berlandaskan patriarki, di mana maskulinitas mengendalikan narasi dan femininitas direduksi menjadi objek visual tanpa kuasa (Langga, 2020). Teori *male gaze* menjelaskan bagaimana media mereproduksi konstruksi sosial tentang gender dan kekuasaan, dengan representasi perempuan sebagai objek visual yang menormalisasi objektifikasi (Salsabila dkk., 2022). Teori ini relevan untuk menganalisis bagaimana *video game* mengobjektifikasi tubuh perempuan demi kesenangan penonton laki-laki, termasuk dalam konten gaming di YouTube.

### Teori Resepsi

Teori resepsi menekankan peran aktif audiens dalam menafsirkan pesan media; penonton membentuk makna secara mandiri meski berada dalam arus informasi yang terus berlangsung (Fiske dalam Umam & Lindawati, 2022). Proses penafsiran ini bersifat subjektif dan sangat dipengaruhi oleh faktor individual seperti latar belakang pendidikan, kondisi sosial ekonomi, serta nilai-nilai budaya (Ariestyani & Ramadhanty, 2022). Stuart Hall melalui konsep *encoding* dan *decoding* menjelaskan bahwa pesan media dikonstruksi produsen dan ditafsirkan ulang oleh audiens, yang maknanya tidak selalu sejalan dengan niat pembuatnya (Delya dkk., 2022). Hall membagi *decoding* audiens menjadi tiga: *dominant-hegemonic* (menerima pesan), *negotiated* (menyesuaikan makna), dan *oppositional* (menolak pesan) (Pertiwi dkk., 2020). Kerangka ini digunakan untuk menganalisis respons penonton YouTube terhadap representasi perempuan dan kesadaran gender dalam gaming digital.

### Objektifikasi Perempuan

Objektifikasi perempuan adalah perlakuan yang mereduksi perempuan menjadi objek, mengabaikan subjektivitas dan nilai kemanusiaannya. Dalam media populer, hal ini tampak melalui representasi yang menekankan penampilan fisik atau daya tarik seksual, tanpa menyoroti karakter dan kemampuan secara utuh. Nussbaum dalam Rohim & Agusta (2025) menyebut bentuk objektifikasi meliputi perlakuan terhadap seseorang sebagai alat, tanpa otonomi, pasif, dapat dipertukarkan, dilanggar batas tubuhnya, dianggap milik orang lain, dan diabaikan perasaannya. Objektifikasi tampak melalui tatapan tidak pantas, komentar seksual, *catcalling*, dan eksploitasi tubuh perempuan dalam media demi menarik perhatian audiens (Sinulingga dkk., 2023). Penelitian ini menganalisis resepsi audiens terhadap objektifikasi perempuan dalam *video game The Inn-Sanity* di kanal YouTube Windah Basudara, mencakup desain karakter dan respons pemain terhadapnya.

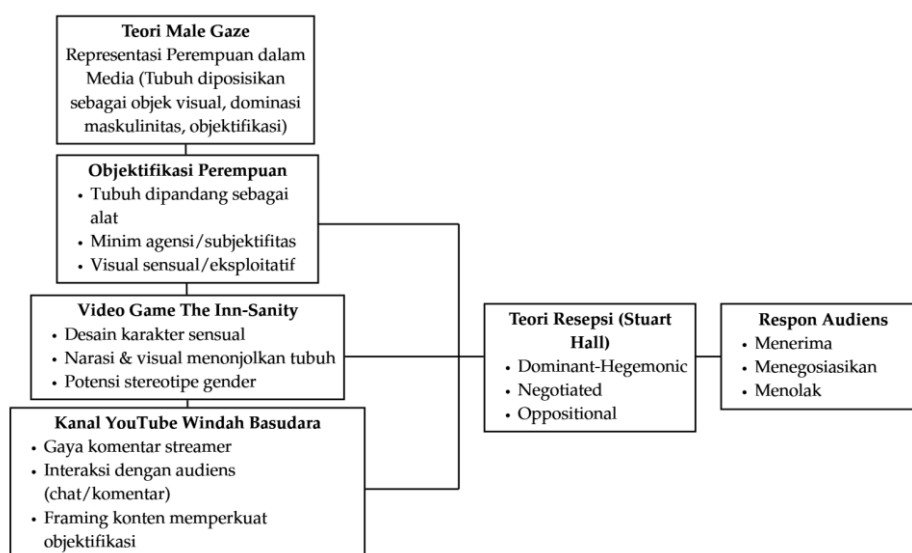
### Video Game The Inn-Sanity

The Inn-Sanity adalah game horor dengan atmosfer mencekam, cerita non-linear, dan elemen kejutan yang kuat. Berlatar di penginapan misterius, game ini menghadirkan karakter dengan desain visual menonjol, termasuk perempuan yang digambarkan secara stereotipikal dan sensual. Penggambaran ini mengandung potensi objektifikasi terhadap *gender* tersebut. Dalam penelitian ini, *The Inn-Sanity* menjadi objek utama untuk menelaah representasi perempuan melalui narasi, desain, dan interaksi visualnya.

### Kanal YouTube Windah Basudara

Windah Basudara adalah kreator game populer di Indonesia dengan penonton luas dan beragam. Kanal YouTube-nya dikenal lewat gaya santai, humoris, dan satir dalam menampilkan gameplay, menciptakan kedekatan dengan komunitas melalui live streaming dan komentar. Popularitas ini menjadikannya berpengaruh dalam membentuk pemahaman audiens, termasuk soal representasi gender. Dalam konteks penelitian, kanal ini berfungsi sebagai hiburan sekaligus ruang interpretasi sosial. Komentar, *framing gameplay*, dan interaksi dengan audiens dapat memperkuat atau menantang objektifikasi perempuan serta menentukan proses resepsi.

### Hubungan Antar Konsep



Gambar 3. Kerangka Konsep Visual

Objektifikasi perempuan menjadi konsep utama, ditopang perspektif male gaze yang menunjukkan bagaimana representasi perempuan kerap dibentuk dari sudut pandang laki-laki heteroseksual sehingga menekankan tubuh dan penampilan alih-alih agensi. Hal ini tampak dalam desain karakter sensual berpakaian minim serta komentar kreator konten yang memperkuat makna visual tersebut. Analisis resepsi digunakan untuk memahami bagaimana audiens menafsirkan representasi ini secara beragam berdasarkan latar sosial, budaya, dan kesadaran gender, dengan kemungkinan berada pada posisi dominan, negosiasi, atau oposisi sesuai model *encoding/decoding* Stuart Hall. Kanal Windah Basudara berperan sebagai media interpretatif yang memengaruhi interaksi antara *game* dan audiens melalui *framing* konten maupun respons komunitas, sehingga keseluruhan konsep membentuk kerangka analitis untuk melihat penerimaan audiens terhadap objektifikasi perempuan dalam budaya digital dan hiburan interaktif.

## Penelitian Terdahulu

Studi ini meninjau penelitian terdahulu untuk memperkuat landasan teori dan menunjukkan relevansi topik objektifikasi perempuan dalam *gameplay The Inn-Sanity* di kanal YouTube Windah Basudara. Beberapa penelitian terkait dipaparkan sebagai berikut:

1. Nalendra & Rizqi (2024), meneliti Analisis Resepsi Subscriber YouTube Windah Basudara pada Konten Gaming Simulator, menggunakan teori resepsi Stuart Hall. Hasilnya, semua informan berada pada *dominant position*, yakni menyetujui isi konten game simulator yang dimainkan Windah sesuai dengan makna yang dimaksud pembuat pesan. Persamaan dengan penelitian ini ada pada fokus resepsi audiens Windah, perbedaannya (*gap analysis*) pada topik objektifikasi perempuan dan tambahan teori Male Gaze.
2. Sinulingga dkk. (2023), mengkaji Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Objektifikasi Perempuan dalam Serial Netflix “Squid Game”, menggunakan metode analisis resepsi dari Stuart Hall serta memanfaatkan teori Cultural Studies dan teori resepsi. Hasilnya, mayoritas responden menolak representasi misoginis (oposisi). Persamaan penelitian ini terletak pada kajian resepsi objektifikasi, perbedaannya pada teori tambahan (Male Gaze *vs* Cultural Studies) dan objek (YouTube *vs* serial Netflix).
3. Hamid dkk. (2022), mengkaji film *Selesai* dengan analisis semiotika Roland Barthes menggunakan teori Standpoint dan Male Gaze. Hasilnya, film *Selesai* merepresentasikan objektifikasi perempuan yang bertentangan dengan klaim sutradaranya. Persamaan penelitian ini terletak pada teori Male Gaze yang dipakai, sedangkan perbedaannya terletak pada metode (resepsi *vs* semiotika), objek (YouTube *vs* film), dan tidak memakai teori Standpoint.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis resepsi untuk memahami bagaimana audiens menafsirkan konten *video game The Inn-Sanity* di kanal YouTube Windah Basudara, di mana audiens dipandang sebagai pihak aktif yang membentuk makna atas pesan media yang mereka konsumsi (Ardiansyah, dkk., 2023; Dwiputra, 2021). Setiap individu membawa latar belakang sosial, budaya, dan kesadaran gender yang berbeda (Santoso, 2021), sehingga penelitian ini menggali persepsi, pengalaman, serta sensitivitas audiens dalam menerima, menegosiasikan, atau menolak praktik objektifikasi perempuan yang ditampilkan dalam media digital. Penelitian ini dilakukan di Jakarta Timur dengan memilih lokasi pertemuan informal namun kondusif agar informan merasa nyaman dalam menyampaikan pandangannya. Pemilihan informan dilakukan berdasarkan kriteria: (1) berusia antara 18–25 tahun, (2) penonton konten gaming kanal YouTube Windah Basudara, (3) berjenis kelamin perempuan, dan (4) telah menonton secara lengkap *video gameplay* yang berjudul “AKU MENGINAP DI HOTEL PALING MEWAH NAMUN HAL ANEH TERJADI... *The Inn-Sanity*” di kanal YouTube Windah Basudara. Pemilihan informan dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu metode non-acak yang memilih individu sesuai kriteria spesifik agar memberikan informasi relevan dan mendalam (Sugiyono dalam Suriani & Jailani, 2023). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara semi-terstruktur untuk menggali pemaknaan subjektif audiens yang memberi ruang diskusi secara lebih bebas sehingga peneliti bisa mendapat data yang lebih mendalam (Romdona dkk., 2025) serta studi literatur yang dilakukan dengan menelaah karya ilmiah atau sumber relevan terkait topik penelitian (Taylor & Procter dalam Mahanum, 2021) untuk memperkuat landasan teori dan konteks penelitian. Teknik analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan/verifikasi. Reduksi dilakukan dengan menyortir hasil wawancara (Saadah dkk., 2022), data kemudian disajikan dalam bentuk naratif atau diagram untuk memahami resepsi audiens (Fadli, 2021), dan tahap akhir berupa penarikan kesimpulan/verifikasi guna menjawab rumusan masalah serta memberi kontribusi pada pemahaman audiens terhadap objektifikasi perempuan dalam ranah media.

Untuk meningkatkan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yaitu membandingkan data wawancara dari berbagai informan dengan literatur akademik dan konteks sosial budaya yang relevan. Hal ini bertujuan memastikan konsistensi, memperkaya perspektif, dan memperkuat validitas temuan penelitian.

## PEMBAHASAN

### Adegan Objektifikasi pada *Gameplay The Inn-Sanity* Windah Basudara

Dalam *video gameplay The Inn-Sanity* di kanal YouTube Windah Basudara terdapat empat bagian yang menampilkan objektifikasi perempuan. Bagian (1) terletak pada menit 7:14, karakter Robin digambarkan dengan busana ketat, rok di atas lutut, stocking bermotif menyerupai tato, serta aksesoris sensual seperti choker. Visualisasi ini lebih menonjolkan tubuh ketimbang identitas atau peran naratifnya.



Gambar 4.

Penggambaran Karakter Perempuan pada *Game The Inn-Sanity*

Bagian (2) ada pada menit ke 25:06, yang mana muncul majalah fiktif bergambar perempuan nyaris telanjang dengan tajuk "Time For Play." Visual ini menegaskan objektifikasi perempuan, menampilkan tubuh sebagai objek seksual tanpa konteks naratif, sekaligus mereproduksi dan menormalisasi pandangan merendahkan dalam industri hiburan digital.



Gambar 5.

Majalah Bersampul Perempuan Seksi pada *Game The Inn-Sanity*

Pada bagian (3) di menit 2:13:22 sampai 2:15:00 memperlihatkan adegan karakter Robin yang sedang mandi dan pemain yang merupakan laki-laki ikut masuk ke dalam kamar mandi. Di situ Windah menunjukkan komentar vulgar terhadap adegan Robin dengan berkata, "Itu apa guys? Kayak ada yang menonjol anjir" sebagai responnya dalam melihat adegan tersebut. Tidak hanya itu, Windah juga berusaha memainkan karakternya untuk mengintip Robin yang sedang mandi tersebut.



**Gambar 6.**

Windah Berkomentar Tidak Senonoh Terhadap Karakter Robin

Terakhir, bagian (4) pada menit 2:38:08 yang menunjukkan dimana Windah memposisikan karakternya supaya bisa melihat rok Robin dari bawah sehingga terlihat pakaian dalamnya, seperti terlihat pada Gambar 4.



**Gambar 7.**

Windah Memposisikan Kameranya dari Bawah Rok Robin

Rangkaian adegan tersebut menjadi acuan analisis, dengan menelusuri pengalaman penonton untuk mengidentifikasi pola pemaknaan yang kemudian dikategorikan. Proses diawali menelaah hasil wawancara mendalam yang ditranskrip, lalu dikelompokkan sesuai pemaknaan partisipan. Tema yang terbentuk dianalisis dengan memperhatikan interpretasi, latar belakang individu, dan konteks sosial. Hasil pemaknaan diklasifikasikan ke dalam tiga posisi: *dominant*, *negotiated*, dan *oppositional*. Implikasi sosialnya adalah potensi normalisasi seksisme dan penguatan stereotipe gender di kalangan penonton, sementara secara edukatif penelitian menekankan pentingnya literasi media agar audiens lebih kritis terhadap konten yang mengobjektifikasi perempuan.

### Hasil Penelitian

**Informan 1**, Dalam bagian pertama, informan satu menilai penggambaran Robin dengan busana ketat dan aksesoris sensual lebih menonjolkan tubuh daripada perannya. Hal serupa ia lihat pada bagian majalah bergambar perempuan nyaris telanjang yang menegaskan eksploitasi seksual. Saat Robin mandi disertai komentar vulgar Windah, ia menafsirkan sebagai *voyeurisme* yang

menormalisasi pelecehan. Adegan Windah mengintip pakaian dalam Robin dipahami sebagai penempatan perempuan semata sebagai objek tatapan laki-laki.

*“Kalau sudah sampai streamer sengaja ngarahin kamera buat ngintip, itu jelas pelecehan. Apalagi ditonton ribuan orang, seakan-akan perilaku itu lucu atau wajar. Padahal justru makin menormalisasi objektifikasi terhadap tubuh perempuan. Saya pribadi merasa risih sekali.”* - Informan satu.

Secara keseluruhan, informan satu memaknai rangkaian adegan tersebut sebagai bukti jelas adanya objektifikasi perempuan dalam The Inn-Sanity. Baginya, penggambaran tubuh perempuan yang dijadikan bahan lelucon maupun hiburan seksual adalah bentuk representasi media yang merugikan, sekaligus cermin dari budaya patriarkis yang masih kuat. Dengan demikian, pemaknaan informan satu berada pada kategori *oppositional position*, karena menolak bentuk representasi yang dianggap merendahkan martabat perempuan.

**Informan 2**, Dalam adegan pertama, informan dua menilai penggambaran Robin dengan busana ketat dan sensual bukan hal yang mengejutkan, sebab desain karakter semacam ini sudah lazim dalam berbagai game. Begitu pula pada adegan kedua, ketika muncul majalah fiktif bergambar perempuan nyaris telanjang, ia menganggapnya hanya sebagai elemen estetika khas game dewasa yang memang sering memanfaatkan tubuh perempuan sebagai daya tarik visual. Pada adegan ketiga, meskipun mengakui komentar vulgar Windah terdengar berlebihan, informan memandangnya lebih sebagai bagian dari gaya bercanda *streamer* untuk menghibur penonton. Namun pada adegan keempat, ketika Windah sengaja memosisikan karakternya untuk mengintip pakaian dalam Robin, informan menilai hal ini lebih problematis karena murni tindakan Windah, bukan sekadar konten bawaan game. Ia menyebut bahwa momen seperti ini memang bisa mengundang tawa bagi penonton dewasa, tetapi berpotensi kurang pantas jika ditonton oleh anak-anak yang sering mengikuti konten Windah.

*“Kalau soal karakter Robin yang bajunya ketat atau majalah cewek hampir telanjang itu, menurut aku ya wajar aja sih, karena di banyak game lain juga ada. Jadi aku nggak kaget. Tapi pas Bang Windah sendiri yang sengaja ngarahin kamera buat ngintip, itu agak beda ceritanya. Soalnya itu bukan dari game-nya, tapi emang dia yang menjurus kesana. Kalau buat penonton dewasa mungkin masih bisa ketawa-ketawa, tapi aku kepikiran juga sama bocil yang nonton. Takutnya mereka nganggap itu hal biasa atau malah ditiru. Jadi ada sisi yang menurutku memang kurang pas.”* - Informan dua.

Secara keseluruhan, informan dua memaknai rangkaian adegan dengan sikap yang relatif realistis. Ia terbiasa dengan representasi sensual dalam game, tetapi tetap menyadari ada sisi bermasalah ketika streamer ikut mempertegas objektifikasi lewat tindakan dan komentar. Dengan demikian, pemaknaannya masuk dalam kategori *negotiated position*, karena di satu sisi menerima konteks hiburan digital, namun disisi lain juga mengkritisi dampaknya terutama pada penonton yang lebih muda.

**Informan 3**, Pada adegan pertama dan kedua, informan tiga mengaku cukup terkejut dengan penggambaran karakter Robin yang terlalu sensual dan majalah yang menampilkan perempuan hampir telanjang. Menurutnya, meskipun sudah terbiasa melihat konten viral di media sosial, ia merasa tidak nyaman ketika tubuh perempuan ditampilkan secara eksplisit tanpa alasan yang jelas dalam alur cerita. Begitu pula pada adegan ketiga, menurutnya Windah tetap bisa menghibur tanpa perlu menambahkan candaan seksual yang membuat sebagian penonton merasa risih. Pada adegan keempat, saat Windah sengaja memosisikan kamera untuk mengintip pakaian dalam Robin, informan merasa terganggu karena hal tersebut lebih seperti candaan yang merendahkan perempuan ketimbang bagian dari permainan.

Secara keseluruhan, informan tiga menilai konten Windah sebenarnya sudah cukup seru dan menghibur tanpa perlu menambahkan momen atau komentar yang mengarah pada objektifikasi. Sebagai penonton baru yang mengikuti karena viralitas, ia menegaskan rasa tidak nyaman terhadap representasi perempuan yang dilecehkan secara visual maupun verbal.

“Awalnya aku biasa aja ngelihatnya, tapi setelah dipikir lagi kok ya nggak pantas banget. Kayak ngejutuin cewek gitu. Aku sih tetep nonton karena emang hiburannya seru, tapi jujur aku pengennya bagian-bagian kayak gitu diilangin. Tanpa jokes kayak gitu pun Bang Windah udah lucu kok.” - Informan tiga.

Resepsi ini menunjukkan kecenderungan pada *oppositional position*, karena secara sadar menolak unsur objektifikasi sekalipun tetap menikmati konten utama yang disajikan.

**Informan 4**, Pada adegan pertama dan kedua, informan empat tidak memperlakukan desain karakter Robin maupun majalah fiktif yang menampilkan perempuan nyaris telanjang, karena menurutnya hal tersebut hanya bagian dari estetika game yang wajar ditemui. Ia juga menilai komentar-komentar Windah pada adegan ketiga sebagai ciri khas gaya bercanda yang justru membuat kontennya semakin menghibur dan berbeda dari *streamer* lain. Bahkan pada adegan keempat, ketika Windah sengaja mengarahkan kamera untuk mengintip pakaian dalam Robin, informan berpendapat bahwa hal itu hanyalah humor spontan yang tidak perlu dipandang terlalu serius. Secara keseluruhan, informan empat menilai konten Windah tetap layak ditonton karena daya tarik utamanya ada pada cara Windah menyampaikan narasi dan interaksi dengan penontonnya, bukan pada isu objektifikasi yang dibicarakan sebagian orang. Ia bahkan menganggap kritik yang menyoroti sisi mesum Windah cenderung berlebihan, karena banyak *streamer* lain melakukan hal serupa tanpa dipersoalkan.

“Kalo gak suka ada gitu-gituan jangan nonton Bang Windah. Streamer lain juga banyak kok yang mesum, tapi kenapa cuman Bang Windah yang di highlight? Buat aku mah yang penting menghibur sama buat nemenin aku pas makan.” - Informan empat.

Resepsi ini jelas merefleksikan *dominant-hegemonic position*, dimana audiens menerima sepenuhnya gaya dan pesan yang ditampilkan konten kreator tanpa mempertanyakan aspek problematis di dalamnya.

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

No	Bagian Objektifikasi Perempuan	<i>Dominant Position</i>	<i>Negotiated Position</i>	<i>Oppositional Position</i>
1	Penggambaran Karakter Perempuan pada Game The Inn-Sanity	Informan 2, Informan 4	Tidak Ada	Informan 1, Informan 3
2	Majalah Bersampul Perempuan Seksi pada Game The Inn-Sanity	Informan 2, Informan 4	Tidak Ada	Informan 1, Informan 3
3	Adegan di Kamar Mandi (Windah Mengintip dan Memberi Komentar Tidak Senonoh)	Informan 4	Informan 2	Informan 1, Informan 3
4	Windah Memposisikan Kamaranya dari Bawah Rok Robin	Informan 4	Informan 2	Informan 1, Informan 3

Sumber : Data diolah 2025

Hasil wawancara dengan empat informan menunjukkan beragam posisi resepsi audiens terhadap adegan-adegan tersebut. Dua informan (1 dan 3) menolak keras penggambaran tersebut dan menilai konten Windah telah menormalisasi pelecehan, yang mencerminkan posisi *oppositional*. Informan 2 berada pada posisi *negotiated*, menganggap sensualitas karakter adalah hal lumrah dalam industri game tetapi tetap mengkritisi tindakan Windah. Sementara informan 4 menempati posisi *dominant-hegemonic*, karena menerima gaya hiburan Windah sepenuhnya tanpa menganggap objektifikasi sebagai masalah.

### Keterkaitan dengan Teori dan Penelitian Sebelumnya

Penggambaran Robin dan adegan voyeuristik oleh Windah menunjukkan manifestasi teori *male gaze* (Mulvey), yakni pandangan maskulin yang menjadikan perempuan sebagai objek visual bagi kesenangan laki-laki. *Close-up* tubuh Robin, adegan mandi, dan sudut kamera yang “mengintip” menghadirkan kenikmatan visual (*scopophilia*) yang menempatkan penonton laki-laki sebagai subjek aktif, sementara perempuan direduksi menjadi objek pasif. Hal ini sejalan dengan temuan Hamid dkk. (2022) yang menyoroti dominasi *male gaze* dalam film *Selesai*, di mana tubuh perempuan menegaskan kuasa laki-laki. Dalam konteks *The Inn-Sanity*, Windah memperkuat pandangan tersebut melalui komentar dan *framing* kamera.

Melalui teori resepsi Hall, audiens terbukti aktif dalam menafsirkan pesan media. Posisi *dominant-hegemonic* menerima hiburan secara utuh, *negotiated* menunjukkan kesadaran kritis parsial, sedangkan *oppositional* menolak normalisasi seksisme, seperti temuan Sinulingga dkk. (2023) pada *Squid Game*. Penulis melihat variasi kesadaran gender audiens dipengaruhi budaya patriarki dan paparan media. Dengan demikian, resepsi terhadap objektifikasi perempuan dalam *The Inn-Sanity* merefleksikan negosiasi antara hiburan, nilai budaya, dan kesadaran gender, serta menegaskan pentingnya literasi media kritis.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa resepsi audiens terhadap objektifikasi perempuan dalam *video game The Inn-Sanity* pada kanal YouTube Windah Basudara menunjukkan keragaman posisi penerimaan. Informan pertama dan ketiga cenderung berada pada *oppositional position* karena menolak representasi perempuan yang dianggap merendahkan martabat, baik dari sisi visual maupun komentar Windah Basudara. Informan kedua menunjukkan *negotiated position*, yakni menerima representasi sensual sebagai hal wajar dalam industri *game*, namun tetap mengkritisi tindakan Windah Basudara yang berpotensi memberi dampak buruk pada penonton muda. Sementara itu, informan keempat menampilkan *dominant-hegemonic position*, dengan sepenuhnya menerima gaya hiburan Windah termasuk unsur seksual sebagai bagian dari daya tarik konten. Variasi resepsi ini menegaskan bahwa audiens tidak bersifat homogen, melainkan membentuk makna berdasarkan latar belakang, pengalaman, dan preferensi masing-masing.

Penelitian ini membuka peluang bagi kajian lanjutan yang melibatkan lebih banyak informan dari beragam usia, gender, dan tingkat literasi media untuk memperluas pemahaman tentang pola resepsi audiens terhadap objektifikasi dalam media digital. Peneliti selanjutnya juga dapat menelusuri dampak jangka panjang paparan konten yang menampilkan objektifikasi perempuan, terutama pada anak-anak dan remaja yang menjadi konsumen utama platform seperti YouTube. Selain itu, studi lanjutan dapat menyoroti dinamika hubungan antara kreator, algoritma platform, dan audiens dalam membentuk persepsi terhadap representasi gender.

Secara praktis, penelitian ini memiliki implikasi penting bagi edukasi media dan kebijakan digital. Temuan ini menekankan perlunya peningkatan literasi media kritis agar audiens lebih peka dalam menilai konten yang berpotensi menormalisasi objektifikasi. Bagi kreator konten, hasil penelitian ini dapat menjadi refleksi untuk lebih memperhatikan aspek etika dan sensitivitas gender

dalam penyajian hiburan, termasuk penggunaan bahasa, *framing* visual, serta interaksi dengan audiens. Sementara bagi pembuat kebijakan dan platform digital, hasil ini menunjukkan urgensi penerapan pedoman representasi gender serta sistem peringatan usia yang lebih ketat guna menciptakan ruang digital yang lebih inklusif dan aman. Dengan demikian, penelitian mengenai resepsi audiens terhadap objektifikasi perempuan tidak hanya memperkaya kajian komunikasi dan media digital, tetapi juga memberikan kontribusi nyata bagi upaya membangun ekosistem hiburan daring yang lebih sehat, etis, dan berperspektif kesetaraan 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. (2024). Aku Menginap Di Hotel Paling Mewah Namun Hal Aneh Terjadi.... The Inn-Sanity. [https://www.youtube.com/live/IJlMzt\\_8pcQ?si=gZz4WS2jWUbaIKOY](https://www.youtube.com/live/IJlMzt_8pcQ?si=gZz4WS2jWUbaIKOY)
- 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>
- Febrianto, A., & Udasmoro, W. (2024). Perempuan Sebagai Objek Male Gaze Pembaca: Telaah Kritis Karya Sastra Feminis Perempuan Indonesia. *Adabiyat: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(1), 1-24. <https://doi.org/10.14421/ajbs.2024.080101>
- Hamid, F. T., Sunarto, & Rahmijati, L. R. (2022). Representasi Objektifikasi Perempuan Dalam Film Selesai (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Interaksi Online*, 11(1).
- Howlongtobeat (2025). The Inn-Sanity. Diakses tanggal 03 Juni 2025, dari howlongtobeat.com, website : <https://howlongtobeat.com/game/162017>
- 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'aeni, 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).
- Rohim, D. N., & Agusta, R. (2025). Objektifikasi Perempuan Di Media Sosial Pada Akun @Bidadarimikomik Melalui Perspektif Nussbaum. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi*, 10(1), 220-232. <https://doi.org/10.52423/jikuho.v10i1.1495>
- 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. *Komunitas: Jurnal Komunikasi Dan Teknologi Informasi*, 12(2). <https://doi.org/10.23917/komunitas.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! Duniagames.co.id <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).