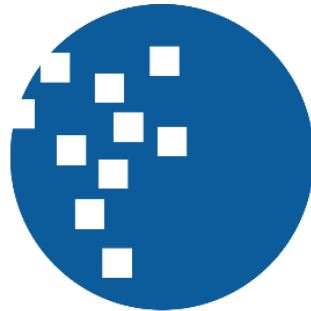


**PEMAKNAAN PEMAIN *GAME* GENSHIN IMPACT
MENGENAI SEKSUALISASI KARAKTER LAKI-LAKI
DALAM VIDEO *GAME* GENSHIN IMPACT**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Thalia Annisa Humaira

00000053333

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI STRATEGIS

ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

**PEMAKNAAN PEMAIN *GAME* GENSHIN IMPACT
MENGENAI SEKSUALISASI KARAKTER LAKI-LAKI
DALAM *GAME* GENSHIN IMPACT**



SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Komunikasi Strategis

Thalia Annisa Humaira

00000053333

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI STRATEGIS

ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Thalia Annisa Humaira

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053333

Program studi : Ilmu Komunikasi

Skripsi dengan judul:

“Pemaknaan Pemain *Game* Genshin Impact Mengenai Seksualisasi Karakter Laki-laki dalam *Game* Genshin Impact”

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 29 Mei 2024



(Thalia Annisa Humaira)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

PEMAKNAAN PEMAIN *GAME* GENSHIN IMPACT MENGENAI
SEKSUALISASI KARAKTER LAKI-LAKI DALAM *GAME* GENSHIN
IMPACT

Oleh

Nama : Thalia Annisa Humaira
NIM : 00000053333
Program Studi : Komunikasi Strategis
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Selasa, 4 Juni 2024

Pukul 10.30 s.d 12.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji


Charlie Tjokrodinata, S.Kom., M.Sc.
NIDN: 0324098002

Pembimbing

Inco Hary Perdana, S.Ikom., M.Si.
NIDN: 0308117706

Dr. Tangguh Okta Wibowo, S.Hum., M.A
NIDN: 0320109004

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Cendera Rizky Anugrah Bangun S.Sos., M.Si.
NIDN: 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Thalia Annisa Humaira
NIM : 00000053333
Program Studi : Komunikasi Strategis
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Pemaknaan Pemain Game Genshin Impact
Mengenai Seksualisasi Karakter Laki-Laki
dalam Video Game Genshin Impact

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Tangerang, 29 Mei 2024



(Thalia Annisa Humaira)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya skripsi yang berjudul:

“Pemaknaan Pemain *Game* Genshin Impact Mengenai Seksualisasi Karakter Laki-Laki dalam *Game* Genshin Impact”

dilakukan untuk memenuhi syarat mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Komunikasi Strategis pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Atas dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak selama masa perkuliahan sampai penyusunan skripsi ini banyak rintangan yang sudah saya hadapi. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada

1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Dr. Tangguh Okta Wibowo, S.Hum., M.A., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan waktu untuk membimbing saya, memeberikan arahan, wawasan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini dengan baik.
5. Charlie Tjokrodinata, S.Kom., M.Sc., sebagai Ketua Sidang yang telah memimpin jalannya sidang skripsi, memberikan arahan, saran, serta kritik ketika sidang.
6. Inco Hary Perdana, S.Ikom., M.Si., sebagai Penguji Ahli yang menguji skripsi dan memberikan bimbingan, saran, serta kritik saat sidang.
7. Thalia Annisa Humaira, diri sendiri yang sudah menaruh rasa percaya dengan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki, serta selalu berusaha untuk menyelesaikan juga bertanggung jawab atas diri sendiri dari awal berkuliah sampai penyusunan skripsi ini berakhir.

8. Ayah dan Bunda yang telah memberikan bantuan dukungan material, moral, serta memberi doa yang tidak terputus dari awal berkuliah sampai akhir sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.
9. Keempat informan beserta *key informant* yang bersedia untuk menceritakan pengalaman dan berbagi sudut pandang mereka untuk membantu dalam menemukan jawaban penelitian.
10. Anna, Dita, Kak Ayu, dan Kak Arin sebagai sahabat sekaligus kerabat yang selalu hadir untuk memberi dukungan dan hiburan selama mengerjakan penelitian ini, juga mendengarkan keluh kesah saya ketika lelah dan mulai merasa jenuh dengan perkuliahan.
11. Kim Myung Soo, INFINITE, Big Ocean, dan Day6 sebagai idola sekaligus *role model* yang selalu menjadi penghibur sekaligus memotivasi saya untuk selalu bekerja keras serta belajar dengan giat selama perkuliahan sampai penyusunan skripsi berakhir.
12. Teman-teman dari grup bimbingan, teman-teman kuliah, dan pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu per satu, sebagai teman seperjuangan yang saling mendukung, memotivasi, menghibur, dan berproses bersama-sama sampai akhir perkuliahan.

Semoga karya ilmiah ini bisa berguna dan bermanfaat sebagai sumber informasi dan inspirasi untuk pembacanya.

Tangerang, 29 Mei 2024



(Thalia Annisa Humaira)

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

**PEMAKNAAN PEMAIN *GAME* GENSHIN IMPACT
MENGENAI SEKSUALISASI KARAKTER LAKI-LAKI
DALAM *GAME* GENSHIN IMPACT**

Thalia Annisa Humaira

ABSTRAK

Seksualisasi karakter dalam video gim sering kali terjadi pada perempuan, namun adanya pergeseran desain karakter dalam gim menunjukkan bukti bahwa seksualisasi tidak hanya terjadi pada karakter dengan gender perempuan, tetapi juga terjadi pada karakter laki-laki. Objek dari penelitian ini adalah fenomena seksualisasi karakter laki-laki dalam video gim Genshin Impact. Timbulnya perbedaan reaksi antara karakter laki-laki dan perempuan yang diseksualisasi menarik untuk dibahas terutama tentang bagaimana pemaknaan pemain dalam menanggapi tindakan seksualisasi terlepas dari gender karakter yang menjadi objek seksual. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan untuk mengetahui pemaknaan pemain gim Genshin Impact terhadap seksualisasi karakter laki-laki dalam video gim Genshin Impact menggunakan konsep seksualisasi, sensualitas, dan tatapan laki-laki dari sudut pandang tatapan perempuan yang dimaknai oleh pemain Genshin Impact. Pengambilan data akan dilakukan dengan mewawancarai pemain dan observasi non-partisipan tidak terstruktur. Penelitian ini menjawab pertanyaan bagaimana dan faktor apa saja yang memengaruhi seseorang ketika melihat suatu objek secara seksual, termasuk faktor gender dan orientasi seksual subjek yang terlibat. Di sisi lain, penelitian ini mendapatkan temuan bahwa terjadi standar ganda karena ada perbedaan tanggapan yang terjadi ketika seksualisasi dilakukan pada karakter perempuan dan laki-laki.

Kata kunci: seksualisasi, video gim, Genshin Impact

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

**INTERPRETATION OF GENSHIN IMPACT PLAYERS
REGARDING THE SEXUALIZATION OF MALE CHARACTERS
IN GENSHIN IMPACT**

Thalia Annisa Humaira

ABSTRACT (English)

Sexualization of characters in video games often occurs in women, but the shift in character design in games shows evidence that sexualization does not only occur in female gender characters, but also occurs in male characters. The object of this research is the phenomenon of sexualization of male characters in the video game Genshin Impact. The differences reactions between male and female characters intriguing to investigate; how players perceive and respond to sexualizing acts regardless of the gender of the character being objectified. This research using qualitative method to understand Genshin Impact players' interpretations towards the sexualization of male characters in Genshin Impact using concepts of sexualization, sensuality and the male gaze from the perspective of the female gaze as interpreted by Genshin Impact players. Data will be obtained through interviews and unstructured non-participant observation to utilize and analyze the interpretations of Genshin Impact players. This research answers the question of how and what factors influence a person when viewing an object in a sexual manner including gender and sexual orientation of the subject involved. Apart from that, this research found that there was a double standard because there were differences in responses that occurred when sexualization was carried out on female and male characters.

Keywords: *sexualization, video game, Genshin Impact*

U M W I N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

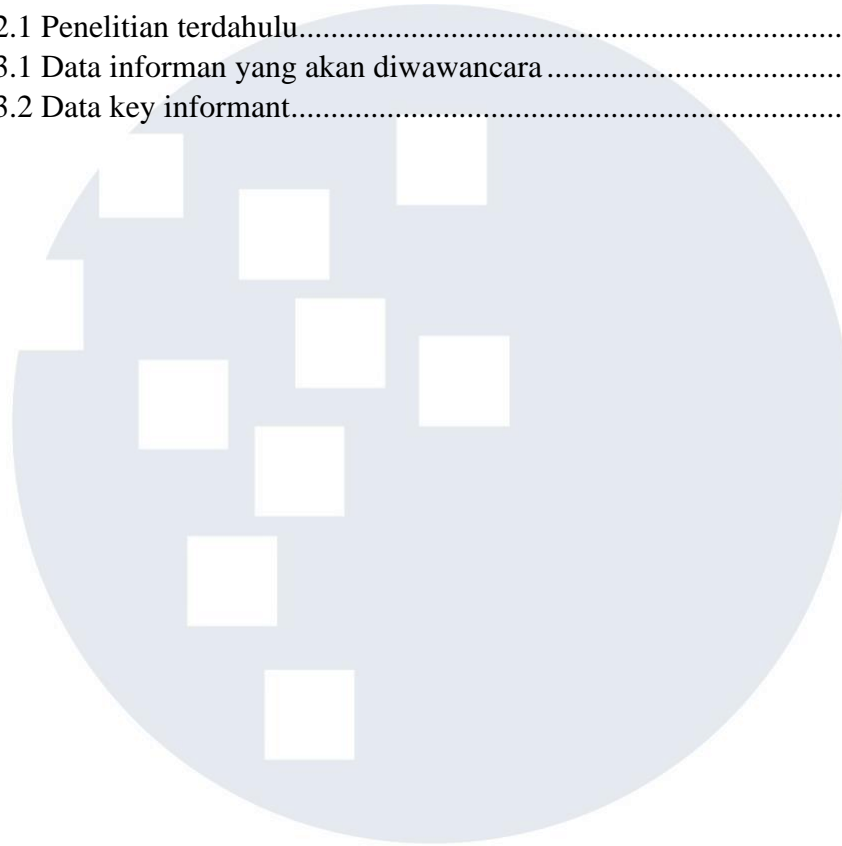
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	14
1.3 Pertanyaan Penelitian	15
1.4 Tujuan Penelitian	15
1.5 Kegunaan Penelitian	15
1.5.1 Kegunaan Akademis	15
1.5.2 Kegunaan Praktis	15
1.5.3 Kegunaan Sosial	16
1.5.4 Keterbatasan Penelitian	16
BAB II KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP	17
2.1 Penelitian Terdahulu	17
2.2 Landasan Konsep	28
2.2.1 Seksualisasi dalam Gim	28
2.2.2 Sensualitas Karakter Laki-laki dalam Gim	30
2.2.3 Tatapan Perempuan (<i>Female Gaze</i>)	30
2.3 Kerangka Pemikiran	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1 Paradigma Penelitian	34

3.2	Jenis dan Sifat Penelitian	35
3.3	Metode Penelitian	36
3.4	Pemilihan Informan	38
3.5	Teknik Pengumpulan Data	40
3.5.1	Data Primer	41
3.5.2	Data Sekunder	41
3.6	Teknik Keabsahan Data	43
3.7	Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Gambaran Umum Objek dan Subyek Penelitian	48
4.1.1	Objek Penelitian	48
4.1.2	Subjek Penelitian	50
4.2	Hasil Penelitian	52
4.2.1	Seksualisasi Karakter Laki-Laki dalam Gim Genshin Impact	52
4.2.2	Sensualitas Karakter Laki-Laki dalam Gim Genshin Impact..	57
4.2.3	Istilah Tubuh Perempuan Digunakan Untuk Karakter Laki-Laki	63
4.2.4	Berbagi Fantasi Sesama Teman Satu Komunitas	65
4.3	Pembahasan	76
4.3.1	Sensualitas Karakter Laki-Laki dalam Video Gim Genshin Impact	76
4.3.2	Tatapan Laki-Laki dan Perempuan Melihat Laki-Laki Diseksualisasi	78
4.3.3	Pemakaian Pemain Genshin Impact dalam Berbagi Konten Seksualisasi	81
5.1	Simpulan	84
5.2	Saran	85
5.2.1	Saran Akademis	85
5.2.2	Saran Praktis	85
DAFTAR PUSTAKA		87
LAMPIRAN		92

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu.....	18
Tabel 3.1 Data informan yang akan diwawancara	40
Tabel 3.2 Data key informant.....	44



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Jumlah Gamers di 10 Negara.....	1
Gambar 1.2 Banner Genshin Impact.....	3
Gambar 1.3 Salah satu postingan dari salah satu pengikut di autobase @Babufess.	6
Gambar 1.4 contoh seksualisasi verbal dalam bentuk cuitan terhadap karakter laki-laki dalam gim Genshin Impact.	7
Gambar 1.5 Salah satu postingan dengan indikasi seksual di autobase @Paimonfess.....	9
Gambar 1.6 Beberapa respon pengikut lain di kolom komentar.....	10
Gambar 1.7 Salah satu cuitan di autobase @Babufess	11
Gambar 1.8 Salah satu cuitan dari @Babufess dan respon di kolom komentar ...	12
Gambar 2.1 Kerangka pemikiran	33
Gambar 3.1 Teknik analisis data Miles dan Huberman	45
Gambar 4.1 Karakter laki-laki dari region Sumeru dalam Genshin Impact	49
Gambar 4.2 Komparasi desain karakter laki-laki dan perempuan Genshin Impact	55
Gambar 4.3 Drip marketing Wriotheseley dan Alhaitham	56
Gambar 4.4 Kazuha dan Wanderer	58
Gambar 4.5 Desain Childe atau Tartaglia.....	59
Gambar 4.6 Desain Zhongli full body.....	61
Gambar 4.7 Alhaitham official art	62
Gambar 4.8 Cuitan kontra salah satu pengikut terhadap meme yang diunggah di @Paimonfess.....	71
Gambar 4.9 Seksualisasi karakter laki-laki dilakukan oleh pemilik akun yang sama dalam lampiran gambar sebelumnya	72
Gambar 4.10 Karakter Nilou diseksualisasi oleh pemilik akun yang sama dengan lampiran sebelumnya	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Turnitin	92
Lampiran 2 Log Book	93
Lampiran 3 Axial Coding.....	94
Lampiran 4 Selective Coding.....	105
Lampiran 5 Transkrip.....	108

