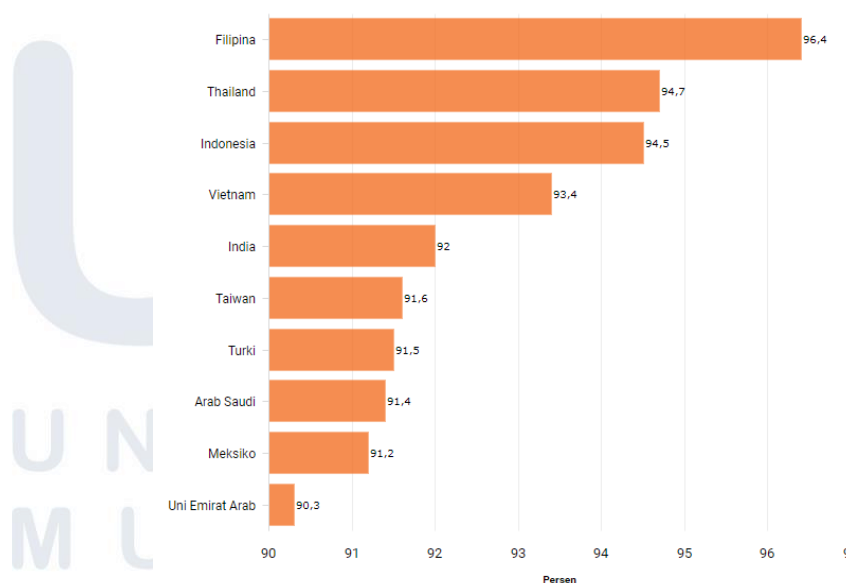


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Video gim adalah salah satu media hiburan dan banyak diminati oleh masyarakat dari segala umur dan gender baik laki-laki maupun perempuan (Vollmer dkk., 2014). Video gim memiliki banyak genre, mulai dari *First Person Shooter* (FPS), *roleplaying game* (RPG), simulator, aksi, naratif, petualang, MOBA, dan lain-lain. Fungsi gim dalam kehidupan sehari-hari menurut Tjokrodinata dkk., (2022) adalah sebagai sarana hiburan dan sumber kesenangan untuk melepas rasa jenuh atau penat. Berdasarkan laporan We Are Social (2022), Indonesia menduduki urutan nomor dua dengan jumlah pemain video gim terbanyak di dunia. Sebesar 93,6% pengguna Internet Indonesia bermain video gim dengan rentang usia 16-64 tahun meliputi *mobile video game*, gim komputer, atau gim konsol. Direktur Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Kominfo, yaitu Samuel A. Pangerapan juga mengungkapkan bahwa pada tahun 2021, tercatat lebih dari 170 juta orang di Indonesia adalah pemain gim (Aptika Kominfo, 2022)



Gambar 1.1 Grafik Jumlah Gamers di 10 Negara
Sumber: Dihni (2022)

Beberapa gim *online* yang cukup populer di kalangan pemain gim di Indonesia di antaranya adalah *Mobile Legends* sebagai pilihan gim MOBA yang banyak dimainkan. Sementara itu, *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG) menjadi pilihan bagi yang menyukai tantangan dan strategi dalam bentuk *battle royale*. Adapun *Genshin Impact* sebagai gim yang dikembangkan oleh Hoyoverse juga menjadi video gim yang disukai karena visual grafis dan cerita yang mendalam (Santika, 2024).

Di antara gim yang telah dipaparkan di atas, *Genshin Impact* adalah salah satu gim dengan jumlah pemain yang cukup besar di Indonesia menduduki peringkat keenam gim dengan genre *massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG) paling banyak diunduh dan peringkat ketiga negara dengan pemain terbanyak yang melakukan transaksi (Pilipovic, 2022). *Genshin Impact* bisa dimainkan secara gratis, namun pemain mendapatkan sebuah gim dengan konsep unik berkualitas tinggi baik dari aspek visual, jalan cerita, maupun *gameplay*. *Genshin Impact* adalah video gim dengan genre MMORPG yang diproduksi oleh Hoyoverse dengan konsep *open-world* dan bisa dimainkan bersama secara *online* bersama dengan pemain lainnya sejak 28 September 2020 (Hoyoverse, 2020).

Seperti yang dijelaskan oleh Firdaus dkk., (2019), pemain *gim online* bisa terhubung dengan pemain lainnya melalui jaringan Internet dalam waktu yang bersamaan. *Genshin Impact* menawarkan banyak fitur yang seru dengan kualitas tinggi untuk sebuah video gim gratis. Hal ini membuat *Genshin Impact* menjadi video gim yang populer sejak awal rilis dan telah diunduh lebih dari 50 juta di Play Store (Android) dan App Store (iOS) sampai dengan September 2023 (Clement, 2024). *Genshin Impact* menjadi nominasi terbaik di *The Game Award* selama tiga tahun berturut-turut sebagai *Best Mobile Game* dan penghargaan lainnya (Hoyoverse, 2020). Pada gambar 1.2 adalah *banner* gim *Genshin Impact* dari situs resmi *Genshin Impact*.



Gambar 1.2 *Banner Genshin Impact*
Sumber: Hoyoverse (2020)

Dalam cerita Genshin Impact, dunia Teyvat berdampungan dengan tujuh elemen dan setiap negara atau region mewakili elemen-elemen yang ada dan memiliki karakter dewa yang disebut sebagai *The Archons*. Saat ini, 5 peta dunia sudah terbuka, yaitu Mondstadt, Liyue, Inazuma, Sumeru, dan Fontaine yang memiliki ciri khas serta representasi budaya berasal dari beberapa negara di dunia nyata. Pada pembaruan terakhir, tanggal 31 Januari 2024, Genshin Impact memiliki total 75 karakter yang bisa dimainkan (*playable character*) oleh pengguna. *Playable character* ini terdiri dari 29 karakter laki-laki dan 46 karakter perempuan. Setiap karakter memiliki keunikan tersendiri baik dalam aspek cerita, maupun dalam aspek desain visual (Hoyoverse, 2020).

Aspek desain visual dalam sebuah video gim adalah unsur yang penting bagi pemain gim. Hal ini yang membedakan satu gim dengan gim yang lainnya dan menjadi ciri khas untuk setiap gim, bahkan sebagai ciri khas dari *developer* gim yang membuatnya (Persada, 2020). Setiap karakter dalam permainan didesain untuk menarik perhatian pemain. Dalam sebuah video gim, sering kali karakter perempuan direpresentasikan secara berlebihan secara seksual, salah satu alasannya adalah karena tekanan penjualan sehingga *developer* yang membuat gim terkait biasanya menampilkan karakter perempuan dalam gim mereka secara seksual (Tompkins dan Martins, 2022). Karakter perempuan memiliki stereotipe dalam media,

termasuk video gim. Perempuan sering kali digambarkan sebagai “*damsel in distress*” yang menggambarkan perempuan adalah sosok yang feminin sedang dalam bahaya dan harus diselamatkan bahkan digambarkan sebagai objek seksual (Dietz, 1998). Mou dan Peng (2009), dalam penelitiannya juga menemukan 20 video gim populer memiliki karakter perempuan yang didesain sensual, baik dari pakaian maupun proporsi tubuh. Di sisi lain, bentuk seksualisasi karakter laki-laki di dalam media termasuk video gim biasanya melalui pendekatan yang terletak pada penggambaran maskulinitas mereka yang dilambangkan dalam tubuh atau secara ambigu melalui cerita dan konsep yang mendukung imajinasi orang yang melihat (Phinta & Kusciati, 2019).

Visualisasi dalam media berpusat pada gender berpengaruh pada bagaimana khalayak memproyeksikan fantasi mereka serta bagaimana media membingkai perempuan dengan menekankan penampilan, pakaian, perilaku, dan ekspresi sehingga penilaian khalayak mengikuti apa yang telah dibuat oleh media dan terbiasa dipandang melalui tatapan laki-laki ketika melihat suatu figur perempuan di dalam media (Mulvey, 1973). Perempuan dibentuk untuk dipandang oleh laki-laki dengan napsu, namun tidak berlaku untuk karakter laki-laki dalam media dengan asumsi bahwa semua audiens yang melihat adalah laki-laki *straight* sehingga seksualisasi karakter laki-laki ditunjukkan untuk audiens laki-laki yang *gay* atau *queer* dan mencakup audiens perempuan heteroseksual (Mwedzi, 2021).

Menurut McQuail dan Deuze (2020), media adalah representasi dari konstruksi sosial yang terjadi di dalam masyarakat. Sejak dulu, konstruksi cantik sudah dibuat melalui media baik film, majalah, televisi, dan lain-lain untuk menggambarkan Perempuan sebagai objek seksual dalam sudut pandang laki-laki. Dalam video gim, walaupun karakter laki-laki ditampilkan dengan gagah dan sikap yang mendominasi termasuk pendekatan seksualisasi untuk tubuh laki-laki dalam media, namun tujuannya bukan bermaksud mengundang seksualitas seperti karakter

perempuan, melainkan sebagai aspirasi atau *role model* bagi pemainnya (McDonald, 2017).

Perkembangan zaman dan teknologi menciptakan adanya pergeseran desain pada karakter gim, sejalan dengan perubahan konstruksi dari media yang membuat perempuan mampu digambarkan dengan ciri karakter yang berbeda. Berdasarkan analisis wacana yang dilakukan oleh Erdur (2022) dalam video gim Genshin Impact, karakter dengan kata ganti '*she*' digambarkan secara fisik sebagai perempuan yang tidak memiliki jejak buruk dalam menggunakan kekuatan mereka untuk melakukan kekerasan, walaupun mereka memiliki kemampuan maskulin. Beberapa karakter perempuan dalam Genshin Impact baik yang bisa dimainkan (*playable characters*) maupun yang tidak bisa dimainkan (*non-playable characters*) memiliki profesi selayaknya di dunia nyata seperti dokter dan staff administrasi, beberapa juga memiliki kekuatan supernatural.

Desain perempuan dalam video gim sudah lama telah digeneralisasi. Walaupun bentuk tubuh perempuan cukup beragam, tetapi dalam video gim biasanya tetap memiliki desain perempuan berdasarkan representasi umum dan menjadi beban objektivitas seksual sebagai nilai jual (Yuwono, 2022). Hal tersebut diperkuat oleh banyaknya gim dengan karakter perempuan yang dikembangkan memiliki karakter dengan desain yang seksual, yaitu menggambarkan sesuatu secara berlebihan dan sensual untuk membentuk sebuah persepsi tertentu di dalam masyarakat (Zurbriggen dkk., 2007).

Dari aspek desain juga ditunjukkan dalam gim Genshin Impact, beberapa karakter perempuan dalam gim Genshin Impact didesain seksual walaupun secara karakter dibuat gagah dan kuat. Salah satu karakter perempuan Genshin Impact dengan desain yang diseksualisasi cukup sering mendapat komentar mengarah pada seksualisasi adalah Kapten Beidou. Kapten Beidou memiliki desain dengan tubuh yang cukup sintal dan berperan sebagai kapten armada bersenjata dari Liyue bernama Crux Fleet digambarkan memiliki sifat kuat dan tangguh ketika bertarung (Rahardjo, 2021). Karakter perempuan lainnya Raiden Shogun merupakan karakter

perempuan yang memiliki peran sebagai Archon atau dewa yang memimpin negara mereka (Zahra dkk., 2023). Sebagai salah satu contoh dipaparkan pada gambar 1.3 berikut, diskursus komunitas Genshin Impact menyoroti, beberapa bagian tubuh Beidou yang mereka sukai, seperti bagian paha, dada, dan ketiak, tetapi ada respon anggota komunitas yang menyebutkan alat kelamin laki-laki. Respon seperti ini cukup jarang ditemukan ketika karakter perempuan dengan desain yang tomboy dikaitkan dengan gender laki-laki dan diseksualisasi menggunakan istilah yang erat pada tubuh laki-laki.



Gambar 1.3 Salah satu postingan dari salah satu pengikut di *autobase* @Babufess.
Sumber: Dokumen pribadi (2023)

Seksualisasi adalah salah satu wujud dari tindakan pelecehan seksual non fisik. Komnas Perempuan (2019) menyatakan bahwa pelecehan seksual tidak selalu terjadi dalam bentuk sentuhan fisik, tetapi juga bisa terjadi secara non-fisik. Beberapa tindakan non-fisik bisa dianggap atau dikategorikan sebagai bentuk pelecehan seperti memandang tubuh pada area privat, memberikan komentar, penilaian, atau candaan yang tidak senonoh dengan makna seksual atau merendahkan. Clough (dalam (McDonald, 2017) menjelaskan perkembangan desain dalam industri gim menyebabkan

karakter laki-laki turut menjadi objek fantasi seksual serta diseksualisasi oleh perempuan heteroseksual dan audiens laki-laki yang *gay* atau *queer*.

Pergeseran desain dan tren dalam gim juga bergantung pada standar negara di mana gim tersebut dibuat, khususnya dalam beberapa gim yang berasal dari negara Asia biasanya diciptakan dengan desain yang sensual dan variatif. Selain itu, karakter laki-laki dalam gim yang berasal dari Asia biasanya memiliki nilai estetika, keanggunan, dan sensualitas untuk menghasilkan tipe karakter tertentu (Clough dalam McDonald, 2017).



Gambar 1.4 contoh seksualisasi verbal dalam bentuk cuitan terhadap karakter laki-laki dalam gim Genshin Impact.
Sumber: Data Pribadi (2024)

Seperti yang dipaparkan pada gambar 1.4 di bawah ini, salah satu postingan anonim dari akun @paimonfess menjadi contoh konten seksualisasi karakter laki-laki dalam gim Genshin Impact karena berisi cuitan dengan makna seksual yang bertanya pada anggota komunitas lainnya untuk memilih dan menilai karakter laki-laki mana yang ingin disetubuhi dalam gambar yang dikirim. Berdasarkan fenomena yang dijabarkan sebagai contoh pada gambar 1.4, pemaknaan pemain gim

Genshin Impact terhadap karakter laki-laki di dalam gim Genshin Impact secara seksual menarik untuk dibahas dan ditelusuri lebih detail.

Dari hasil pra-observasi ditemukan bahwa beberapa karakter laki-laki dalam gim Genshin Impact dinilai memiliki nilai sensual bagi pemain gim Genshin Impact sehingga sering kali diseksualisasi secara verbal dengan mengunggah cuitan dengan makna seksual maupun non-verbal, yaitu penggemar dan pemain gim Genshin Impact membuat karya gambar sensual (*fanart*). Menurut McDonald (2017), sensualitas karakter laki-laki dalam gim bisa dinilai atraktif dan seksi berdasarkan berbagai spektrum dan bukan hanya penggambaran bentuk tubuh, ada aspek lain seperti audio, karisma, kebiasaan, dan pandangan yang sebagian besar disampaikan dalam bentuk visual.

Di sisi lain, ditemukan bahwa fenomena seksualisasi terhadap laki-laki sering kali tidak disadari, bahkan cenderung dinormalisasi, padahal melakukan seksualisasi pada laki-laki adalah hal yang sama dengan melakukan seksualisasi pada perempuan. Fenomena tersebut turut memberikan pandangan bahwa penyintas kekerasan seksual bukan hanya perempuan, tetapi juga terjadi pada laki-laki. Fenomena ini juga serta membuktikan seksualisasi tidak hanya bisa terjadi terhadap karakter fiksi, tetapi juga memiliki peluang terjadi pelecehan seksual di dalam kehidupan nyata sehari-hari di mana ada beberapa kasus khususnya orang yang berdandan dan berpakaian mengikuti karakter dalam gim, komik, atau film sering kali dianggap sebagai *husbu* (sebutan untuk karakter yang dianggap suami) atau *waifu* (sebutan untuk karakter yang dianggap istri) bagi penggemarnya (Ellsworth, 2018).

Salah satu karakter laki-laki dewasa di dalam video gim Genshin Impact yang kerap kali muncul diseksualisasi oleh pemain adalah Alhaitham. Desain Alhaitham diseksualisasi dengan desain postur tubuh yang tegap dan pakaian yang cukup ketat untuk memperlihatkan otot perut dan lengannya. Lampiran gambar 1.5 adalah salah satu pra-observasi sebagai contoh postingan anonim dari komunitas Genshin Impact di X yang

berisi pertanyaan mengenai alasan desain pakaian Alhaitham yang ketat, cuitan tersebut tidak mengandung konten *not safe for work* (NSFW) secara eksplisit sehingga tidak menggunakan peringatan NSFW.



Gambar 1.5 Salah satu postingan dengan indikasi seksual di autobase @Paimonfess
Sumber: Dokumen pribadi (2023)

NSFW adalah sebuah akronim yang sudah digunakan dalam bermedia sosial sejak lama untuk mengategorikan suatu konten yang diunggah dianggap sensitif dan dapat mengakibatkan pelanggaran kepercayaan antara individu dan mungkin bisa menyebabkan suatu komunitas terpecah (Corradini dkk., 2021). Konten NSFW biasanya menyinggung dan mengandung isu kekerasan, menjurus ke arah seksual dan pornografi, rasisme, dan sebagainya. Oleh karena itu, target audiens konten dengan kategori NSFW biasanya lebih dibatasi (Anderson, 2015). Waktu unggah postingan tersebut adalah sekitar pukul 5 sore, sedangkan peraturan *autobase* @Paimonfess dan @Babufess untuk *menfess* dengan peringatan NSFW adalah ketika tengah malam di atas pukul 10 malam untuk menghindari pengikut yang belum cukup umur untuk mengonsumsi konten dewasa.

Akan tetapi, cuitan tersebut mendapatkan tanggapan dari *followers* lainnya dengan bahasa yang cukup vulgar dan mengarah ke konteks seksual terlampir pada gambar 1.6 di bawah. Sejak Alhaitham baru dirilis secara resmi, hasil telusuran selama pra-observasi ini menunjukkan setiap malam ketika waktunya konten NSFW diperbolehkan mulai disebut sebagai ‘Nenen O’clock’, sebutan ini muncul karena akan banyak menfess tentang dada Alhaitham. Alhaitham juga mendapatkan komentar yang bias mengarah pada kepada sebutan-sebutan seksual yang ada pada perempuan seperti yang terjadi pada Kapten Beidou.



Gambar 1.6 Beberapa respon pengikut lain di kolom komentar
Sumber: Dokumen pribadi (2023)

Hal seperti ini terjadi cukup sering jika dilihat dari respon pengikut base dan jumlah cuitan yang muncul ketika mencari di kolom pencarian X dengan kata kunci *warning* ‘NSFW’ diikuti nama karakter ‘Alhaitham’ dan ‘nenen’ atau kata kunci eksplisit lainnya. Selain itu, dapat ditemukan juga komentar lain dari pengikut *base* lainnya yang menyetujui dan ikut meramaikan konten tersebut.

Cuitan lain terlampir pada gambar 1.7 adalah contoh dari salah satu pengikut *autobase* @babufess yang mengirimkan *menfess* dengan *warning* NSFW secara terang-terangan menyebut dalam cuitannya, “Malem-malem gini enak nya nenen Haitham, gak, sih?” dengan melampirkan foto desain karakter Alhaitham. Cuitan tersebut mendapatkan respon yang didukung oleh pengikut *base* lainnya, menyetujui dan membenarkan isi cuitan tersebut serta turut merespon seperti meminta giliran dan mengirim gambar reaksi yang mengarah pada seksualisasi. Dari jumlah total sebanyak 72 komentar di bawah postingan tersebut tidak ada yang benar-benar menegur secara

langsung, hanya segelintir yang tidak merespon dengan intonasi mendukung ataupun kontra terhadap cuitan tersebut. Ada pun pengikut yang sudah terbiasa karena memasuki waktu diperbolehkannya mengunggah konten NSFW di *base*.



Gambar 1.7 Salah satu cuitan di autobase @Babufess
Sumber: Dokumen pribadi (2023)

Bukan hanya karakter Alhaitham, di *autobase* @Babufess ditemukan salah satu cuitan dari pengikut mengenai karakter Wriothesley yang desainnya diseksualisasi dengan menyorot postur tubuh yang cukup *manly* dan berisi. Karakteristik desain Wriothesley hampir serupa dengan Alhaitham, walau desain Wriothesley dinilai oleh pemain cukup berbeda dan lebih maskulin. Karakter Wriothesley cukup sering muncul di *base* dengan *content warning* NSFW. Wriothesley kala itu belum dirilis secara resmi sebagai karakter yang dapat dimainkan pada saat cuitan ini diunggah dan gambar yang digunakan adalah salah satu *drip marketing*. Di antara banyaknya tanggapan pengikut, hanya ditemukan satu *reply* yang cukup berbeda. Perdebatan yang tidak kunjung usai di tengah *fandom* Genshin

Impact adalah reaksi terhadap karakter laki-laki dan perempuan yang berbeda, khususnya ketika ada konten yang menjurus NSFW dan melakukan seksualisasi terhadap karakter.



Gambar 1.8 Salah satu cuitan dari @Babufess dan respon di kolom komentar
Sumber: Dokumen pribadi (2023)

Respon yang dipaparkan dalam gambar 1.8 ditemukan satu cuitan yang membandingkan respon pengikut *base* ketika ada *menfess* yang memiliki intensi untuk seksualisasi karakter antara laki-laki dan perempuan. Pengikut dengan *username* @lesian_sean dalam *reply*-nya mempertanyakan respon dari pengikut *base* @babufess yang lainnya. Mengapa ketika ada cuitan yang melakukan seksualisasi terhadap karakter perempuan dari gim Genshin Impact, komunitas akan merasa hal tersebut adalah seksualisasi? Akan tetapi, jika isi cuitan yang menjurus seksualisasi ditunjukkan untuk

karakter laki-laki, komunitas cenderung memandang biasa saja dan bahkan turut meramaikan.

Adanya perbedaan terkait dengan nilai, pandangan, tanggapan, dan perlakuan yang timpang antara perempuan dan laki-laki ini dibentuk oleh media. Penggambaran laki-laki di dalam media terlihat kuat, berhasrat, mampu mengendalikan dan disandingkan dengan karakter perempuan yang erotis sering kali memenuhi fantasi tertentu sehingga laki-laki tidak bisa menunjukkan dan memamerkan diri mereka di hadapan laki-laki lainnya dan dengan demikian laki-laki tidak merasa diseksualisasi atau melakukan seksualisasi sesamanya (Lehman, 2007).

Lehman (2007) dalam bukunya menyatakan di dalam media karakterisasi laki-laki dan perempuan terbentuk sesuai dengan ekspektasi budaya, yaitu ketika perfilman tahun 1970 dan 1980-an sering kali memparodikan seksualitas dan sensualitas terhadap tubuh laki-laki dan lebih sering mengundang tawa. Respon-respon terhadap lelucon yang mengandung unsur sensual dibentuk oleh media, di mana visual perempuan lebih sering diseksualisasi dari sudut pandang laki-laki dan tidak terjadi sebaliknya (Jose, 2017). Jose (2017) juga menuliskan media jarang membahas bagaimana perempuan memandang laki-laki.

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan observasi dan wawancara mendalam bagaimana pemaknaan pemain Genshin Impact terhadap seksualisasi karakter laki-laki. Hasil yang didapatkan melalui observasi bertujuan untuk mengumpulkan data sekunder dan mengetahui karakter mana saja yang cukup sering mendapatkan tindakan seksualisasi dari pemain Genshin Impact di Indonesia dengan cara membuat cuitan vulgar bermakna seksual, membuat karya tulis (fanfiksi), atau gambar (*fanart*). Hal ini dikarenakan *fandom* Genshin Impact cukup aktif di media sosial sehingga bisa dicari contoh konten dan karakter yang paling sering diseksualisasi di lini masa. Pengumpulan data primer akan dilakukan dengan mewawancarai beberapa pemain Genshin Impact secara langsung untuk menggali informasi lebih dalam dan menelusuri sudut pandang

mereka lebih detail mengenai pemaknaan mereka terhadap karakter pilihan yang dinilai memiliki desain sensual.

Seperti yang sudah dijabarkan pada paragraf sebelumnya, penelitian ini berfokus pada sudut pandang audiens, yaitu mengetahui pemaknaan pemain Genshin Impact terhadap karakter video gim Genshin Impact yang dianggap memiliki sensualitas dari aspek desain dan visualisasi mereka atau melalui pendekatan yang lain sehingga memotivasi munculnya tindakan seksualisasi gender yang mereka lakukan di media sosial, baik secara tidak langsung, maupun secara langsung.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Latar belakang yang sudah dipaparkan akan menjadi dasar dalam penelitian ini adalah adanya pergeseran tren dalam video gim untuk merepresentasikan karakter perempuan dalam video gim. Awalnya, perempuan sering kali digambarkan sensual oleh pembuat gim dan menjadi objek seksual oleh pemain gim yang bersangkutan, namun dalam komunitas gim Genshin Impact ditemukan bahwa beberapa karakter laki-laki dalam gim tersebut juga memiliki desain yang dinilai sensual dan sering kali pemain dari gim tersebut melakukan tindakan seksualisasi terhadap karakter laki-laki. Adanya perbedaan respon dari khalayak terhadap karakter antara perempuan dan laki-laki yang mengalami seksualisasi sangat menarik untuk diteliti lebih lanjut karena cukup mencerminkan realitas dalam dunia nyata, bahwa tindakan pelecehan seksual baik secara fisik dan non-fisik terhadap laki-laki cenderung dinormalisasi.

Di tengah maraknya kasus seksualisasi dengan perempuan sebagai korban, tanpa disadari laki-laki kerap kali menjadi korban dari seksualisasi seksual dan siapapun bisa menjadi pelaku dari tindakan pelecehan seksual. Berdasarkan pemaparan di atas, masalah yang menjadi fokus penelitian ini adalah bagaimana pemaknaan pemain gim Genshin Impact terhadap karakter laki-laki dalam gim tersebut yang mereka nilai memiliki desain dengan unsur sensual.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah ditemukan, maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah bagaimana pemaknaan pemain Genshin Impact terhadap karakter laki-laki yang menjadi objek seksual dalam video gim Genshin Impact?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijabarkan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui informasi lebih detail bagaimana pemaknaan khalayak yang dalam penelitian ini memfokuskan pemaknaan pemain Genshin Impact Indonesia terkait dengan karakter laki-laki dalam video gim Genshin Impact yang mereka nilai memiliki desain sensual dan diseksualisasi oleh pemain Genshin Impact.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penggunaan konsep seksualisasi, sensualitas, dan tatapan laki-laki dalam penelitian ini diharapkan bisa menjadi ilmu yang berguna dalam ilmu komunikasi dan bisa membantu penelitian selanjutnya terkait seksualisasi, sensualitas, tatapan laki-laki, ataupun penggunaan metode yang sama. Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat dalam bidang akademis guna menambah wawasan terkait seksualisasi, sensualitas, dan tatapan laki-laki dalam media serta pendalaman tentang konsep terkait dengan kejadian yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini dapat dimanfaatkan dan turut berkontribusi dalam perkembangan ilmu komunikasi maupun ilmu sosial sebagai referensi untuk para praktisi tentang bagaimana seksualisasi dalam media saat ini juga terjadi pada laki-laki dan menjadikan laki-laki sebagai objek seksual, demikian diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran perkembangan dari hasil konstruksi sosial terkait pandangan laki-laki terhadap perempuan dalam media serta sebaliknya.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Diharapkan penelitian ini bisa menunjukkan dan kontribusi dalam mengedukasi terkait kesetaraan gender, terutama dalam meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap isu gender, termasuk stereotip yang merugikan, dan dapat mengembangkan kesetaraan gender. Pemanfaatan penelitian ini juga diharapkan bisa mencegah kekerasan seksual yang terjadi pada laki-laki dan menjadi dukungan bagi laki-laki yang terlibat menjadi korban dalam perilaku seksualisasi gender.

1.5.4 Keterbatasan Penelitian

Adapun sejumlah kekurangan dalam penelitian ini yang mungkin bisa menjadi perhatian untuk penelitian selanjutnya. Penelitian ini ditulis secara kualitatif dan bersifat deskriptif, sehingga hanya berfokus pada beberapa pemaknaan pemain Genshin Impact terhadap tindakan seksualisasi karakter laki-laki dalam video gim Genshin Impact tanpa adanya pengukuran dalam segi pengaruh atau perbandingan.

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam prosesnya, yaitu pemaknaan narasumber yang diteliti mengenai seksualisasi terhadap karakter laki-laki dalam video gim Genshin Impact hanya pemain Genshin Impact dari Indonesia. Selain itu, identitas narasumber tidak diketahui secara mendetail, meliputi usia, taraf pendidikan, dan sebagainya sebagai variabel pengukur memungkinkan akan berpengaruh pada data dan hasil penelitian yang dipaparkan.

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