

BAB II

KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian dengan judul “Pemaknaan Pemain *Game* Genshin Impact Mengenai Seksualisasi Karakter Laki-Laki dalam *Game* Genshin Impact” adalah hasil dari pemikiran penelitian-penelitian sebelumnya yang dikembangkan dan akan diteliti kembali untuk melengkapi kekurangannya, yaitu penelitian tentang sensualitas desain karakter perempuan dan sensualitas desain karakter laki-laki. Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, namun memiliki fokus yang berbeda, yaitu pemaknaan pemain Genshin Impact terhadap tindakan seksualisasi karakter laki-laki dalam video gim Genshin Impact.

Penelitian terdahulu dikumpulkan guna menjadi acuan untuk membuat penelitian yang baru dengan masalah, teori, dan metode yang hampir serupa. Sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada karakter perempuan sebagai representasi desain dengan unsur seksual dan menjadi objek seksual dalam video gim, namun jarang dibahas sensualitas desain karakter laki-laki dan pemaknaan pemain terhadap desain tersebut. Tidak terbatas pada media video gim, dalam kasus lain pelecehan seksual terhadap laki-laki cukup jarang ditemui dan dibahas. Oleh karena itu, untuk mendukung penelitian ini, diperlukan penelitian terdahulu yang memiliki relevansi topik terhadap penelitian yang dapat dijadikan sebagai referensi. Pemetaan penelitian terdahulu ini memiliki kesamaan, yaitu membahas isu gender dan seksualisasi dalam gim walaupun memiliki perbedaan dalam mengumpulkan data untuk mencapai hasil dari penelitian.

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

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6	Jurnal 7
1.	Judul Penelitian	Objektifikasi dan Konstruksi Cantik pada Tubuh Perempuan dalam Akun Instagram @ugmcantik dan @unpad.geulis.	<i>Sex Role, Bias Gender, dan Pekerjaan.</i>	Pelecehan Seksual Pada Laki-Laki Dan Perspektif Masyarakat Terhadap Maskulinitas (Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough).	Studi Resepsi Terhadap Komersialisasi Perempuan dalam Industri Pertelevisian di Indonesia.	Pengalaman Pelecehan Seksual Laki-Laki: Studi Fenomenologis Pada <i>Driver Online.</i>	<i>The Effects of The Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept.</i>	<i>Effects of Sexualized Video Games on Online Sexual Harassment.</i>

2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Lembaga	Lasmarito Pasaribu dan Pramiyanti, 2023	Kurniasari, 2013	Miranti dan Sudiana, 2021	Novianti dkk., 2015	Fadhillah dkk., 2022	Behm-Morawitz dan Mastro, 2009	Burnay dkk., 2019
3.	Fokus Penelitian	Analisis tubuh perempuan yang dikonstruksi dan mendapatkan tindakan objektifikasi pada akun universitas cantik.	Analisis pendapat tentang gender berpengaruh dalam memilih pekerjaan yang sesuai. Perempuan dengan pekerjaan yang feminin dan laki-laki dengan pekerjaan maskulin.	Mencari tahu pemaknaan Masyarakat terhadap laki-laki ketika laki menjadi korban pelecehan seksual dengan adanya stigma maskulinitas.	Eksploitasi tubuh perempuan dalam media televisi sebagai alat penarik perhatian, khususnya dalam program Mata Lelaki, Yuk, <i>Keep Smile!</i> , dan iklan Zimishu.	Pelecehan seksual yang dialami oleh <i>driver</i> ojek <i>online</i> dan penumpang sebagai pelaku pelecehan seksual.	Karakterisasi gender perempuan dari aspek visual dan aspek peran mengikuti stereotipe perempuan yang digambarkan media dalam sebuah video gim.	Analisis konsekuensi dari sebuah konten video gim memiliki potensi yang berdampak negatif, khususnya kekerasan dan pelecehan seksual terhadap laki-laki dan perempuan.

4. Teori	Male gaze, Teori Konstruksi Sosial, dan Teori objektifikasi.	Gender dan feminisme.	Maskulinitas, kesetaraan gender.	Resepsi Khalayak, Gender dan Feminisme.	Pelecehan Seksual.	Teori kognitif sosial, gender stereotype.	Teori pernyataan harapan, teori kognitif sosial, <i>general aggression model</i> .
5. Metode Penelitian	Kualitatif deskriptif, analisis wacana kritis Sara Mills.	Kualitatif, wawancara.	Kualitatif, etnografi digital, wacana kritis Norman Fairclough.	Kualitatif, paradigma kritis, analisis teks.	Kualitatif fenomenologi, <i>Interpretative Phenomenological Analysis</i> (IPA).	Kuantitatif, <i>Pilot Study</i> .	Kuantitatif, <i>analysis of covariance</i> .

UMMN

UNIVERSITAS

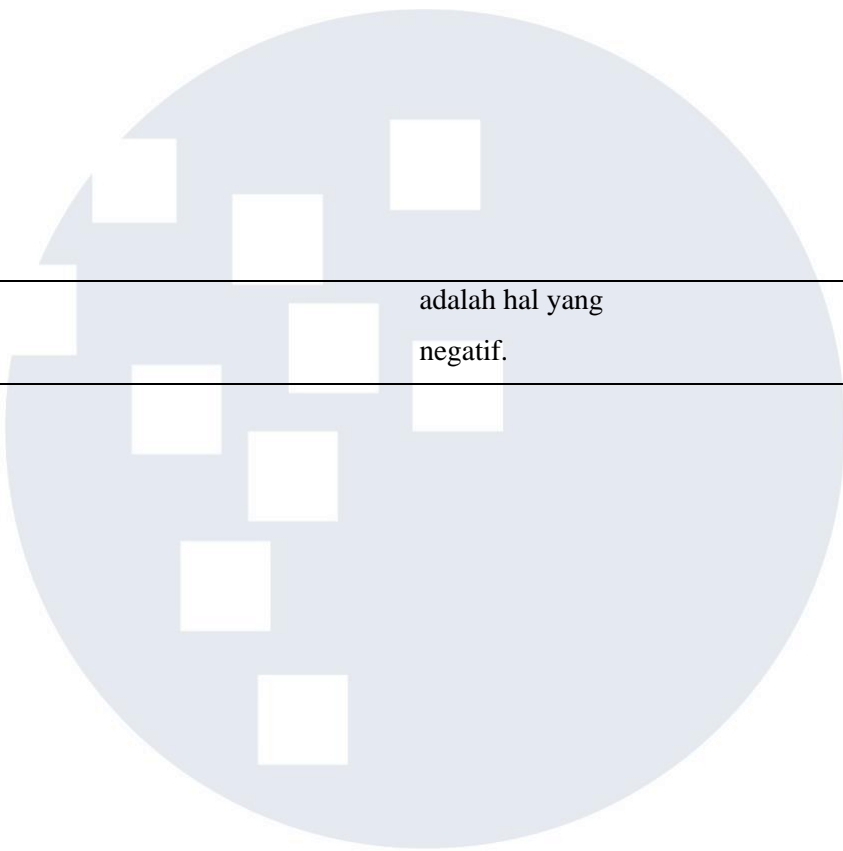
MULTIMEDIA

NUSANTARA

6. Persamaan	Penelitian ini membahas tentang fenomena objektifikasi gender yang terjadi di media sosial dan menggunakan jenis penelitian kualitatif, serta teori yang digunakan sebagai landasan penelitian.	Meneliti dengan melihat sudut pandang setiap perempuan dan laki-laki terhadap pekerjaan yang dihubungkan dengan gender, feminin, dan maskulinitas.	Pemaknaan masyarakat terhadap maskulinitas dan laki-laki yang menjadi korban pelecehan serta menggunakan teori kesetaraan gender sebagai landasan teori yang mendukung.	Berfokus pada resepsi khalayak terhadap media yang dikonsumsi dan meneliti tentang bagaimana media merepresentasikan perempuan dengan mengeksploitasi tubuh perempuan.	Jurnal ini memfokuskan penelitian kepada <i>driver ojek online</i> yang didominasi oleh laki-laki sebagai korban pelecehan seksual.	Fokus penelitian ini adalah membahas tentang seksualisasi dari karakter perempuan dalam sebuah video gim baik dalam aspek visual, peran, maupun alur cerita sehingga berdampak pada stereotipe dan konsep peran perempuan di masyarakat.	Penelitian ini membahas bagaimana tanggapan pemain gim ketika diberi candaan yang sensual oleh pemain gim lainnya.
7. Perbedaan	Penelitian ini membahas objektifikasi gender dan	Membahas tentang peran gender dalam pekerjaan dan	Jurnal ini meneliti persepsi masyarakat	Fokusnya kepada eksploitasi dan gender perempuan di	Penelitian ini berfokus pada sudut pandang, cerita, dan	Fokus penelitian ini menuju hasil bagaimana media, termasuk industri	Penelitian ini dilakukan dari sudut pandang ilmu psikologi

	diskriminasi yang terjadi pada perempuan di Instagram dalam lingkup instansi pendidikan.	penilaian masyarakat dalam mengelompokkan jenis pekerjaan yang bersifat feminin dan maskulin.	dengan menonton dan berinteraksi melalui Youtube. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan teori kesetaraan gender.	dalam media, membahas feminisme dan resepsi khalayak dari perspektif Muslimah dan agama Islam, khususnya sudut pandang hukum Islam (Syar'i).	pengalaman <i>driver</i> ojek <i>online</i> sebagai korban dari pelecehan seksual.	gim bisa berdampak dalam membentuk sebuah stereotype gender di masyarakat.	untuk mencari tahu bagaimana dampak dari konten sensual yang diberikan oleh sebuah video gim terhadap tindakan seksualisasi.
8. Hasil Penelitian	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa praktik objektifikasi gender terhadap perempuan pada akun @ugmcantik dan	Waktu bekerja menentukan siapa yang lebih pantas antara perempuan dan laki-laki. Pekerjaan pada malam hari, membutuhkan tenaga, dan otot dinilai lebih	Kasus pelecehan seksual terhadap laki-laki masih dinilai tabu walaupun pelaku dalam tindakan pelecehan ini	Perempuan digunakan sebagai alat komersial dalam media, khususnya di industri pertelevisian dengan mengeksploitasi	Pelecehan seksual bisa dilakukan oleh siapa saja dan siapa saja bisa menjadi korban dari tindakan pelecehan seksual. Sebagian besar kasus pelecehan seksual <i>driver</i>	Karakter perempuan yang dibentuk oleh video gim dengan desain sensual memiliki dampak yang bisa memengaruhi keyakinan masyarakat	Baik pemain laki-laki maupun perempuan, keduanya sering melakukan pelecehan seksual terhadap pemain perempuan setelah bermain gim yang

@unnpad.geulis pengikut memberikan label pada perempuan, komentar mengarah pelecehan seksual dan konstruksi cantik, bahkan merendahkan perempuan pada kolom komentar.	cocok dengan laki-laki. Sedangkan perempuan lebih sesuai dengan pekerjaan yang berhubungan dengan ketelitian dan kesabaran.	juga seorang laki-laki. Dalam mengangkat kasus ini, media juga ikut terlibat memengaruhi sudut pandang khalayak dalam memaknai pesan yang disampaikan.	tubuh. Adanya tiga perbedaan pendapat dari perspektif yang berbeda, yaitu tindakan eksploitasi ini sama sekali tidak sesuai dengan ajaran Islam, menurut gender tidak sepenuhnya setuju karena eksploitasi tidak berarti harus menutup semua aurat, dan menurut media, tidak selamanya eksploitasi	ojek <i>online</i> dialami oleh laki- laki dilakukan oleh penumpang penyuka sesama jenis ataupun lawan jenis.	tentang karakter dan peran perempuan di dalam dunia nyata.	memiliki konten sensual.
---	---	--	---	---	--	-----------------------------



adalah hal yang
negatif.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

Penelitian terkait dengan objektifikasi gender, khususnya laki-laki belum banyak dibahas dalam penelitian terdahulu. Beberapa di antara penelitian tersebut meneliti tentang pelecehan seksual terhadap laki-laki. Artikel pertama ditulis oleh Miranti dan Suidiana (2021) yang membahas terkait pelecehan seksual pada laki-laki dengan judul Pelecehan Seksual Pada Laki-Laki Dan Perspektif Masyarakat Terhadap Maskulinitas (Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah etnografi, tujuannya untuk mengambil sudut pandang laki-laki sebagai korban pelecehan seksual di tengah masyarakat. Pengumpulan data yang diambil dalam penelitian ini adalah wawancara yang kemudian dianalisis dengan metode analisis wacana kritis teori Norman Fairclough.

Artikel kedua, berjudul Pengalaman Pelecehan Seksual Laki-laki: Studi Fenomenologis pada *Driver Online* yang ditulis oleh (Fadhillah dkk., 2022). *Driver ojek online* sebagai subjek penelitian di sini menjadi korban dari pelecehan seksual yang dilakukan oleh pelanggan, baik lawan jenis maupun sesama jenis. Jenis penelitian ini adalah kualitatif yang bersifat fenomenologi. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mewawancarai *driver ojek online* yang pernah mengalami pelecehan seksual (*in-depth interview*) dan dianalisis dengan metode *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA).

Artikel rujukan lainnya memiliki relevansi terkait dengan teori gender dan kasus objektifikasi, namun memiliki sedikit perbedaan, yaitu perempuan sebagai sudut pandang utama dalam penelitian. Objektifikasi dan Konstruksi Cantik pada Tubuh Perempuan dalam Akun Instagram @ugmcantik dan @unpad.geulis yang ditulis oleh Pasaribu dan Pramiyanti (2023). Penelitian ini fokusnya adalah menganalisis akun @ugmcantik dan @unpad.geulis yang memiliki indikasi menjadi wadah untuk mengobjektifikasi perempuan melalui media sosial. Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif dengan teknik analisis Sara Mills untuk mengklasifikasi tindakan objektifikasi apa saja yang terjadi pada akun tersebut.

Penelitian selanjutnya ditulis oleh Kurniasari (2015) dengan judul *Sex Role, Bias Gender, dan Pekerjaan*. Penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan menganalisis wawancara yang dilakukan dengan mahasiswa untuk mengetahui penilaian mereka terkait pekerjaan dan kesesuaian gender. Teori yang digunakan adalah teori gender dan feminisme, penelitian ini membahas tentang feminin dan maskulinitas sebuah pekerjaan di mata masyarakat. Hasilnya adalah beberapa pekerjaan yang cenderung dikerjakan dengan otot dinilai maskulin sehingga sesuai dengan pekerjaan laki-laki. Sebaliknya, pekerjaan yang berkaitan dengan kesabaran dan ketelitian dinilai sesuai apabila perempuan yang mengerjakannya karena memiliki sifat feminin.

Studi resepsi Terhadap Komersialisasi Perempuan Dalam Industri Pertelevisian di Indonesia (Novianti dkk., 2015) menjadi artikel acuan kelima dalam penelitian ini. Penelitian ini membahas tentang eksploitasi tubuh perempuan di dalam media, khususnya pertelevisian Indonesia dalam program Mata Lelaki, Yuk, *Keep Smile!*, dan iklan Zhimisu dalam perspektif muslimah serta agama Islam (Syar'i), perspektif gender, dan perspektif media itu sendiri. Pengumpulan data ini diperoleh berdasarkan wawancara bersama aktivis perempuan yang mengusung teori feminisme dan gender.

Penelitian keenam berjudul *Whistleblowing Pelecehan Seksual Di Tempat Kerja: Diferensiasi Antara Laki-laki dan Wanita* (Hartarini dan Santoso, 2022) adalah penelitian dengan pendekatan kuantitatif dengan 48 responden. Data dari penelitian ini dikumpulkan menggunakan teknik *snowball sampling*. Penelitian ini membuahkan hasil, bahwa perempuan lebih berani untuk melaporkan tindakan pelecehan seksual yang terjadi di kantor dibandingkan laki-laki, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Untuk laki-laki, tindakan untuk melaporkan pelecehan seksual dirasa akan mengancam karir mereka, di lain sisi juga timbul rasa sungkan. Sebaliknya, perempuan memiliki dorongan karena merasa bertanggung jawab. Penelitian ini membahas perbedaan antara laki-laki dan wanita dalam mengatasi tindak pelecehan seksual, memiliki persamaan dengan penelitian ini yang

menunjukkan adanya perbedaan tanggapan ketika laki-laki yang menjadi korban pelecehan seksual.

An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior oleh Dietz (1998) sebagai jurnal internasional menjadi rujukan dalam penelitian ini membahas bagaimana video gim merepresentasikan peran gender serta kekerasan sebelum video gim berkembang seperti saat ini. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan mencari seberapa banyak karakter perempuan yang didesain sebagai sosok “*damsel in distress*” dalam sebuah video gim dengan desain yang menunjukkan bahwa mereka adalah seorang perempuan, yaitu desain baju yang didominasi oleh warna merah muda, berambut panjang, dan jarang sekali menjadi sosok pahlawan dibandingkan dengan karakter laki-laki. Tak jarang pula video gim yang memiliki karakter manusia tidak memiliki karakter perempuan dalam permainannya.

The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept (Behm-Morawitz dan Mastro, 2009) menjadi rujukan internasional tambahan membahas bagaimana karakterisasi dan konsep gender perempuan di dalam sebuah video gim bisa memengaruhi stereotipe masyarakat. Dalam hasilnya, dijelaskan bahwa karakterisasi perempuan dalam video gim memiliki dampak yang cukup negatif bagi peran perempuan di mata masyarakat dalam dunia nyata, bahkan keyakinan perempuan terhadap keyakinan dan kemampuan mereka juga dapat dipengaruhi oleh stereotipe yang dibentuk oleh media.

Dalam penelitian berjudul *Effects of Sexualized Video Games on Online Sexual Harassment* (Burnay dkk., 2019) membahas topik yang hampir serupa, yaitu bagaimana dampak dari video gim yang mengandung unsur seksual berpengaruh pada kekerasan seksual dalam dunia *online* yang diteliti dari ilmu psikologi. Hasilnya, pelecehan seksual melalui video gim yang diteliti lebih berdampak besar pada partisipan pemain perempuan dibandingkan pemain laki-laki. Hal ini juga didukung oleh konten dari video gim yang dimainkan, kondisi ketika pengguna bermain menggunakan

karakter yang seksual dan kondisi ketika pengguna bermain menggunakan karakter yang non-seksual.

Penelitian terdahulu telah banyak membahas kasus terkait dengan isu gender, baik pelecehan seksual, seksualisasi, dan tatapan laki-laki yang menjadikan perempuan sebagai subjek utama dalam penelitian. Namun, penelitian terdahulu yang telah dikumpulkan masih kurang membahas pelecehan yang terjadi pada laki-laki baik dalam representasi media maupun lingkungan bermasyarakat. Selain itu, penelitian terdahulu juga memiliki kekurangan, yaitu kurang memanfaatkan analisis dari resepsi khalayak terhadap pelecehan seksual terhadap laki-laki sebagai salah satu isu gender.

Oleh karena itu, penelitian ini mendalami sudut pandang baru untuk dianalisis, yaitu kasus ini pemaknaan khalayak yang dipilih adalah pemain Genshin Impact terhadap seksualisasi karakter laki-laki dalam video gim Genshin Impact sebagai gambaran dari ketimpangan standar antara perempuan dan laki-laki di dunia nyata. Konsep seksualisasi dan pemaknaan pemain Genshin Impact akan digunakan dalam penelitian ini guna mendalami isu yang terjadi dan mengetahui sudut pandang serta tanggapan khalayak tentang isu pelecehan seksual dan seksualisasi terhadap laki-laki.

2.2 Landasan Konsep

2.2.1 Seksualisasi dalam Gim

American Psychological Association (Zurbriggen dkk., 2007) mendefinisikan seksualisasi adalah perilaku yang mengacu pada suatu situasi ketika daya tarik seseorang hanya dinilai berdasarkan perilaku atau tampilan fisiknya secara seksual atau didefinisikan memiliki daya tarik yang seksi sehingga dijadikan atau digunakan sebagai objek seksual oleh orang lain. Fantasi seksual ini termasuk dalam materi yang umum dalam sebuah video gim, khususnya pada karakter perempuan yang sering kali diseksualisasi berlebihan dan menjadi objek seksual tidak banyak berubah dari tahun ke tahun. Dalam video gim juga karakter laki-laki dan perempuan digambarkan berbeda dan stereotipikal berdasarkan gender (Valentowitsch, 2024). Seksualisasi dalam video gim dengan menyajikan karakter dengan pakaian

yang terbuka secara seksual, bahkan setengah telanjang menjadi nilai jual dari gim tersebut. Biasanya karakter perempuan digambarkan dengan tampilan yang lebih seksual dibandingkan karakter laki-laki (Skowronski dkk., 2021).

Karakterisasi perempuan memiliki keberagaman dalam video gim, tetapi tetap ada generalisasi dari wujud perempuan dalam video gim. Sebagai contoh, seksualisasi karakter perempuan berkaitan dengan ras dan digambarkan standar kecantikan perempuan yang dinilai ideal seperti berkulit putih, karakter perempuan lainnya juga digambarkan dengan bentuk tubuh yang dinilai tidak proporsional seperti ukuran payudara berukuran sangat besar (Gray, 2015). Desain karakter laki-laki dalam video gim lebih beragam dari aspek warna kulit, ukuran tubuh, serta umur sehingga fisik karakter laki-laki lebih nyata dibandingkan perempuan (Yuwono, 2022).

Yuwono (2022) menerangkan lebih lanjut, bahwa daya tarik seksual karakter laki-laki berbeda dengan perempuan. Dari aspek pakaian yang disediakan dan cara berpakaian antara perempuan dan laki-laki dalam gim seringkali digambarkan berbeda, bahkan untuk pakaian yang sama akan menghasilkan tampilan yang berbeda. Hal ini menunjukkan adanya batas daya tarik antara karakter perempuan dan laki-laki dalam video gim berbeda karena penilaian yang kontradiktif terjadi ketika karakter laki-laki menggunakan pakaian yang terbuka bahkan bertelanjang dada tidak dianggap membuka 'aurat' sedangkan perempuan sebaliknya.

Seksualisasi bisa berdampak pada normalisasi untuk memandangi tubuh manusia sebagai objek seksual. Objektifikasi seksual ini adalah bagian dari seksualisasi karakter menurut *American Psychological Association* (APA), merujuk pada perilaku orang yang menjadikan seseorang lainnya sebagai objek untuk memuaskan (Lethbridge, 2022). Industri gim termasuk pemain berperan dalam membatasi visibilitas perempuan baik secara terselubung atau secara terang-terangan untuk mempertahankan kekuasaan laki-laki, maka dari itu seksualisasi, bahkan hiperseksualisasi terhadap karakter perempuan dalam memasarkan video gim dan *e-sport* adalah hal praktik yang sudah

lazim digunakan dan mencerminkan terdegradasinya perempuan ke dalam kelompok marjinal di budaya gim (Kowert dan Quandt, 2020).

2.2.2 Sensualitas Karakter Laki-laki dalam Gim

Sensualitas adalah sebuah sensasi yang bisa melampaui kenikmatan, kesenangan, dan fantasi seksual hanya dari panca indra, sensualitas melibatkan sensasi tubuh yang menyenangkan ketika sendirian disertai oleh fantasi yang berasal dari proses simbolis (Lichtenberg, 2008). Proses simbolis ini berhubungan dengan *sex appeal* yang mampu merangsang semua indra, yaitu penglihatan, penciuman, pengecap, dan peraba (Sylver, 1995) Sylver (1995) juga mengatakan dalam bukunya, sensualitas adalah sesuatu yang bisa dirasakan dan menstimulasi semua indra baik terhadap diri kita sendiri maupun dirasakan oleh orang lain.

Di dalam industri, sensualitas adalah salah satu cara untuk mendapatkan perhatian dari audiens, Syarifah dalam Afnetta (2018) berargumen sensualitas bisa mengubah tubuh manusia menjadi komoditas untuk keuntungan komersial. Sensualitas dalam video gim adalah suatu hal yang sudah sering dilakukan, khususnya dalam penggambaran karakter perempuan (Maria, 2015). Sensualitas dalam video gim biasanya digambarkan pada karakter perempuan secara rasis, seksis, dan hiperseksualisasi (Kumoro, 2017).

Memenuhi imajinasi seksual tidak perlu melibatkan orang lain sebagai objek, tetapi bisa juga dengan gambar, suara, benda, dan lain-lain mengacu pada buku Jennifer L. Hillman (dalam Maria, 2015), sehingga penggambaran karakter dalam sebuah video gim memiliki kesan desain yang sensual untuk memenuhi pengalaman kesenangan karena aktivitas seksual yang bisa didapatkan hanya dari indra penglihatan.

2.2.3 Tatapan Perempuan (*Female Gaze*)

Konsep tatapan laki-laki (*male gaze*) oleh Laura Mulvey (1973) dalam *male gaze* hadir karena laki-laki heteroseksual mengobservasi perempuan dan memproyeksikan peran perempuan sebagai objek seksual di dalam media, hal ini juga didukung oleh media yang berperan membentuk konstruksi di dalam masyarakat bagaimana refleksi dan interpretasi dari gambar yang

ditampilkan. Pendapat lain dari Tuchman (1979) sejalan dengan Mulvey, bahwa representasi perempuan tidak lepas dari peran objek seksual di mata laki-laki walaupun di dalam media. Perempuan sering kali direpresentasikan berdasarkan stereotipe yang simbolis, seperti sebagai objek seksual atau dalam keluarga sebagai istri dan ibu rumah tangga.

Akan tetapi, Gary Shteyngart (Bloom, 2017) berpendapat baik perempuan dan laki-laki memiliki persepsi tentang informasi seksual satu sama lain melalui mata walaupun hanya sedikit. Tatapan laki-laki adalah konstruksi media yang menyebabkan ketidaksetaraan dinamika di antara dua gender. Pada akhirnya, secara pasif tatapan laki-laki memiliki kontrol penuh atas nilai ideal perempuan untuk memvalidasi bagaimana laki-laki tertarik pada perempuan. Tatapan laki-laki bukan hanya terjadi di dalam film, tetapi juga di dalam industri gim (Mwedzi, 2021).

Mwedzi (2021) berpendapat semakin berkembang, tatapan laki-laki di dalam media mulai ditumbangkan oleh *female gaze* yang dibangun oleh feminis sebagai perlawanan terhadap tatapan laki-laki. Secara teknis penumbangan ini dimulai dari pembuatan film dan televisi tidak menggunakan tatapan laki-laki. Tayangan-tayangan ini dibuat melalui sudut pandang perempuan dan membuat cerita dengan cara yang berbeda, biasanya tatapan perempuan ini disalurkan melalui tayangan seperti film komedi romantis. Tatapan laki-laki yang berubah menjadi tatapan perempuan memberi peluang untuk perempuan mengarahkan pandangan seksual mereka terhadap laki-laki sehingga bisa kekuasaan tradisional antar gender bisa ditumbangkan.

Hustvedt (dalam Lin, 2021) mendefinisikan tatapan perempuan dalam dua tipe, ada tipe tatapan perempuan yang mengikuti logika patriarki di mana perempuan memandang sesama perempuan dari sudut pandang laki-laki dan yang lainnya adalah melawan budaya patriarki sehingga makna dari tatapan perempuan bisa berubah seiring dengan tuntutan perempuan yang berbeda-beda. Ketika media menyadari bahwa perempuan memiliki kekuatan dalam konsumsi media baru, media mulai menempatkan laki-laki pada posisi yang

pasif dan seksualisasi dengan tujuan komersial supaya mendapatkan keuntungan dari perempuan (Li, 2020).

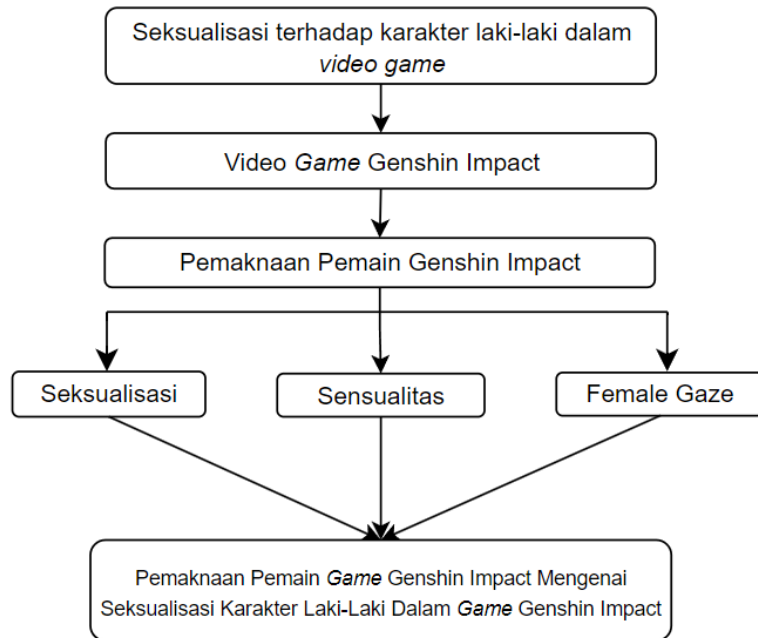
Li (2020) mengungkapkan, perempuan sudah bisa menumbangkan tatapan laki-laki dan bisa menggunakan pandangan perempuan untuk mengamati tubuh dalam makna seksual pada laki-laki. Di sisi lain, perempuan tidak sepenuhnya lepas dari hubungan ideal heteroseksual yang memperkuat patriarki dan melanggengkan stereotipe gender. Oleh karena itu, ada perkembangan lain dari tatapan laki-laki dalam karakter heteroseksual mulai direkonstruksi dan diimplikasikan dalam penggambaran karakter non-heteroseksual. Hal ini membantah bahwa objek dari tatapan laki-laki tidak selalu bergantung pada visual perempuan, tetapi bisa terjadi dalam hubungan dan ketertarikan homoseksual (Mwedzi, 2021).

Pemain gim didominasi oleh laki-laki pada awalnya tidak diterima dan cenderung membuat kecewa apabila sebuah video gim memiliki perempuan sebagai karakter utama. Untuk mengatasi ini, industri gim menggunakan strategi dengan pendekatan yang bersifat seksual supaya pemain gim menyukai karakter perempuan dalam permainan. Walaupun karakter perempuan dalam gim dibuat memiliki kekuatan, tetapi dalam aspek visual karakter perempuan didesain sensual dan menjadi objek seksual (Hernandez, 2021).

2.3 Kerangka Pemikiran

Penelitian ini menganalisis pemaknaan pemain gim Genshin Impact terhadap konten seksualisasi karakter laki-laki dalam video gim Genshin Impact. Alur dan kerangka pemikiran ini berawal dari video gim Genshin Impact yang pesannya dikirim oleh *developer gim* ini, Hoyoverse dengan mendesain sebuah karakter yang dapat dimainkan oleh pemain *gim*. Pemain *gim* Genshin Impact akan menerima dan memiliki pandangan tersendiri terhadap karakter yang mereka lihat di dalam gim hingga terbentuk motivasi untuk seksualisasi karakter. Reaksi inilah yang akan menjadi subjek penelitian dan hasil dari penelitian, bagaimana pandangan pemain Genshin

Impact terhadap seksualisasi karakter, khususnya karakter laki-laki dalam video gim Genshin Impact.



Gambar 2.1 Kerangka pemikiran

