

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sensualitas dalam media tidak pernah lepas dari sosok perempuan yang menjadi penambah daya tarik baik itu dalam iklan, film ataupun *video game* (Kumoro, 2017). Perempuan menjadi simbol dalam seni – seni komersil yang membuat kekaguman pada perempuan menjadi sangat diskriminatif dan tendensius dari simbol kekuatan laki – laki (Bungin, 2003). Perempuan kerap kali ditampilkan secara *overseksual* dan cenderung merepresentasikan sensualitas salah satunya dalam *video game* (Kumoro, 2017). Sensualitas yang dimaksud ialah perempuan yang ditampilkan dengan pakaian yang terbuka yang memperlihatkan bagian tubuh tertentu dan menggunakan pakaian yang minim (Oktaviani, 2014)

Sensualitas dalam *video game* sudah menjadi hal lumrah yang dilakukan pengembang *game* untuk menarik minat pemain. Salah satu sensualitas yang paling sering ditampilkan dalam *video game* adalah sensualitas perempuan (Maria, 2015). Dalam *video game* sosok perempuan selalu ditempatkan sebagai penambah daya Tarik *video game* sebab kebanyakan dari pemain *video game* adalah laki – laki (Okuyanti, 2016). Menurut Agata (2019) karakter perempuan sering digambarkan *sexist* dan *overseksual*. Desain karakter perempuan sendiri kebanyakan digambarkan memiliki dada yang besar, memperlihatkan bentuk tubuh yang sensual dan berpakaian minim (Kumoro, 2017)

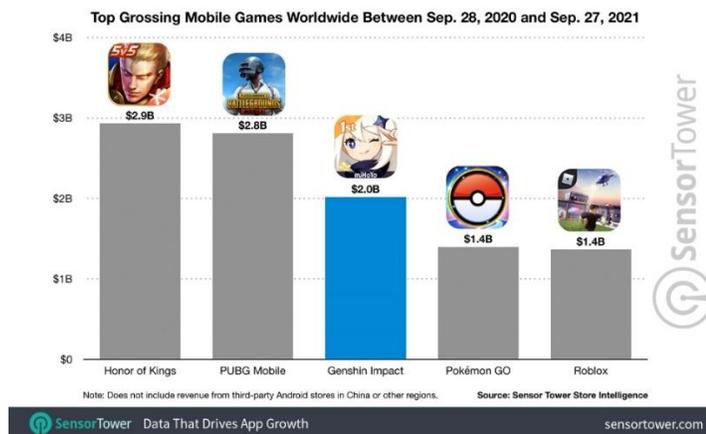
Video game sudah menjadi hiburan yang lumrah di masyarakat. *video game* selalu memiliki pemainnya sendiri mulai dari anak – anak hingga orang dewasa. Istilah *video game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “permainan video” (Henry, 2010). Dilansir dari IDN Times, perkembangan teknologi *video game* diawali dengan munculnya *game pong* yang dari perusahaan *Atari* pada tahun 1972 yang populer dikalangan remaja saat itu. Kemudian teknologi *video game* berkembang menjadi lebih canggih dan kompatibel. Kompatibel yang dimaksud adalah bisa dimainkan di

perangkat apapun dan bisa dimainkan kapanpun seperti *play station*, *nintendo*, dan *XBOX*

Dengan berkembangnya teknologi *video game*, genre permainan *video game* juga berkembang seperti *first person shooter (FPS)*, *action*, *adventure*, *role playing*, *MOBA*, dan lain – lain. Menurut data dari *we are social*, pada tahun 2020 terdapat sebanyak 80 persen pengguna internet dengan rentan umur 16- 64 tahun atau sekitar 3,5 milyar orang bermain game setiap bulannya. Sebanyak 69 persen pengguna internet bermain *video game* di *smartphone* mereka. Sementara 41 persen bermain *game* di laptop atau *desktop pc* dan 25 persen orang bermain *video game* di konsol mereka. Indonesia sendiri menjadi negara dengan jumlah pemain *video game* atau *gamer* terbanyak di Asia Tenggara. Dilansir dari merdeka.com dari total 274,5 juta *gamers* di Asia Tenggara Indonesia berkontribusi sekitar 43 persen dari jumlah total tersebut. Dengan banyaknya jumlah pemain *video game* dari data tersebut menjadikan *video game* sebagai salah satu hiburan yang banyak diminati

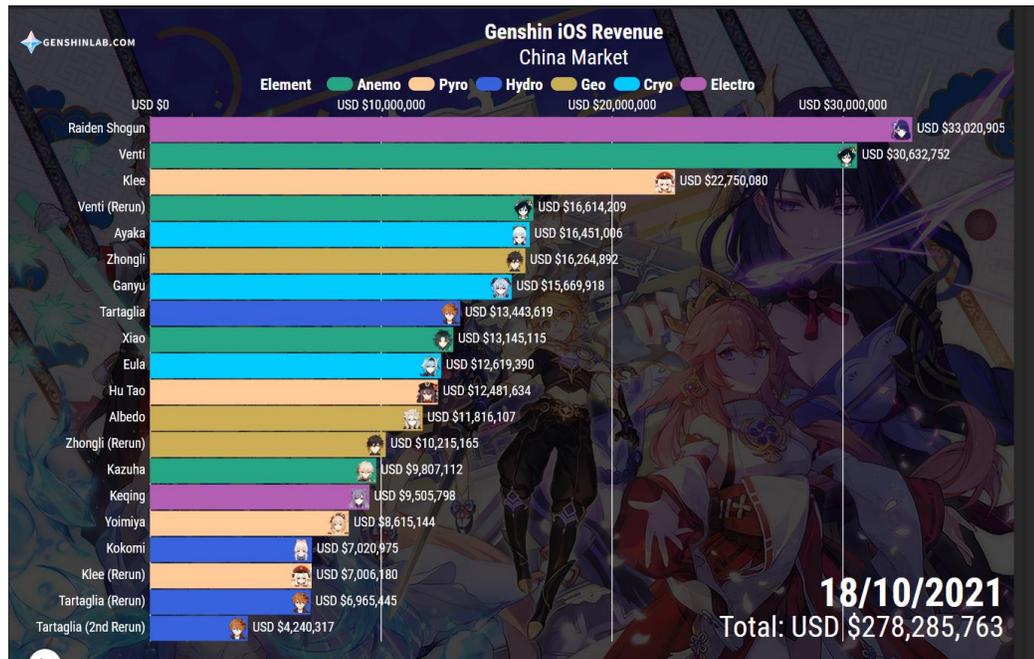
Pada awalnya *video game* hanya digunakan sebagai alat hiburan saja, namun seiring dengan berkembangnya teknologi *video game* tidak hanya dijadikan sebagai hiburan namun juga sebagai alat untuk menanamkan ideologi propaganda serta bentuk eksploitasi (Kondrat, 2015). Konten yang ada dalam *video game* seperti cerita, bentuk karakter serta narasi yang ada di dalamnya memiliki pesan komunikasi kepada pemainnya secara tersirat (Agata, 2019). *video game* juga mempengaruhi pola pikir pemainnya dan menjadikan pemainnya sebagai sasaran untuk komoditas *marketing*. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya *video game* yang memiliki banyak konten berbayar di dalamnya seperti kostum, *item*, *fitur* dan lainnya yang membuat pemainnya membayar untuk merasakan pengalaman bermain yang lebih menarik (Agata, 2019). Selain menjadikan komoditas *marketing* pembuat *video game* juga melakukan eksploitasi dalam bentuk penggambaran karakter pada *video game* yang mereka buat. Menjadikan perempuan sebagai nilai jual pada *video game* yang mereka buat untuk menarik pemain laki – laki yang merupakan mayoritas dari pemain *video game*(Kondrat, 2015)

Dikutip dari Genshin.hoyoverse, Genshin impact merupakan *video game* berjenis *action role playing game* yang dikembangkan oleh perusahaan pengembang *game* asal Cina miHoYo yang rilis pada 28 September 2020. *Video game* ini merupakan *video game cross platform* atau *video game* yang bisa dimainkan di berbagai perangkat. Dilansir dari *sensor towers* genshin impact menduduki peringkat ketiga sebagai *game* dengan pendapatan terbanyak selama satu tahun. Dilansir dari *sensortower.com* dikatakan bahwa genshin impact merupakan salah satu *game mobile* dengan pendapatan tertinggi selama satu tahun. Pendapatan tinggi *game* ini didapatkan dari penjualan *item* dalam *game* seperti karakter, dan kostum. Berdasarkan data dari *activeplayer.io* genshin impact memiliki lebih dari 53 juta pemain aktif dan meraih penghargaan sebagai *game of the year 2020* . Genshin impact juga memenangkan penghargaan *game of the year* dari PlayStore dan App Store. Pada saat penelitian ini dibuat Genshin Impact mengeluarkan versi terbarunya yaitu versi 2.3 pada tanggal 24 November 2021. Dalam versi ini Genshin Impact memiliki total 40 karakter yang bisa dimainkan, 28 karakter diantaranya adalah karakter perempuan. berdasarkan data dari *genshinlab* karakter dengan pendapatan tertinggi saat ini diraih oleh karakter perempuan yaitu Raiden Shogun. Tidak jarang juga karakter perempuan dalam *game* dibuatkan versi *hentai* atau pornonya. Berdasarkan data dari *genshinlab*, karakter dengan versi porno terbanyak diraih oleh karakter perempuan



Gambar 1. 1 Top Grossing Mobile Games Worldwide Between Sep.28 and Sep. 27, 2021

(sumber: <https://sensortower.com>)



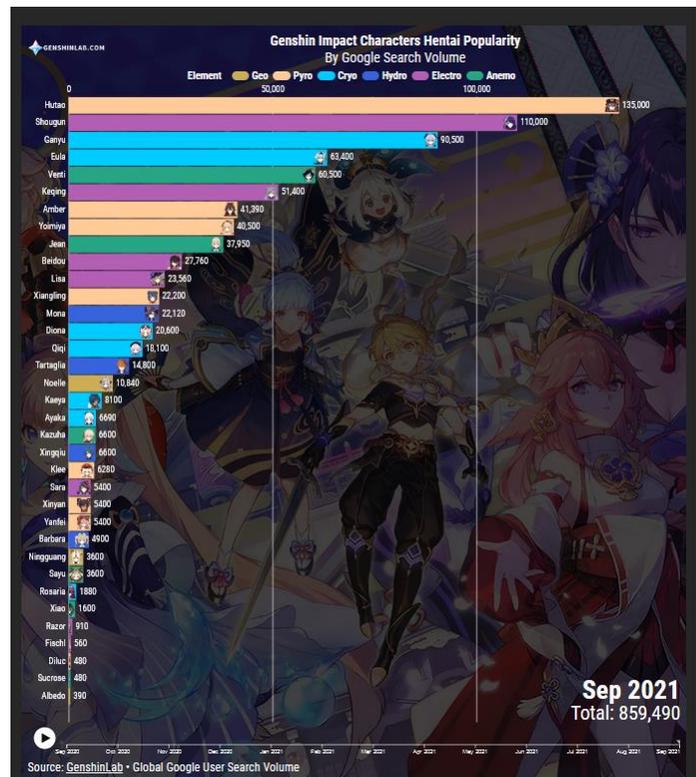
Gambar 1. 2 Genshin iOS Revenue

(sumber: genshinlab)



Gambar 1. 3 Raiden Shogun Karakter Dengan Pendapatan Tertinggi

(Sumber: Genshin Wiki)



Gambar 1. 4 Grafik Pencarian Karakter Genshin Impact Dengan Kata Kunci Hentai

Terdapat banyak penelitian yang meneliti tentang representasi perempuan dalam game diantaranya ialah penelitian tentang “REPRESENTASI SENSUALITAS PEREMPUAN DALAM VIDEO GAME (Studi Analisis Semiotika tentang Representasi Sensualitas Perempuan dalam *Video Game Seven Sin*)”(Maria, 2015). Dalam penelitian ini karakter perempuan digambarkan memiliki bentuk tubuh kurus dan seksi serta dibalut dengan pakaian yang ketat, minim, dan terbuka yang menampilkan bagian tubuh sensitif dari perempuan. Selain itu Gerakan perempuan yang ditampilkan mengarah pada erotisme seperti mengarahkan pandangan *gamers* ke bagian sensitif perempuan. Selain itu ada juga penelitian tentang “*Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games?*” (Kondrat, 2015). Dari penelitian tersebut ditemukan bahwa stereotip perempuan dalam *video game* digambarkan sebagai sosok yang memancing Hasrat seksual dan digambarkan berpakaian minim dan menggoda. Selain itu dalam *video game* ditemukan sangat sedikit tokoh protagonis perempuan yang merepresentasikan perempuan sebagai sosok yang kuat dan mandiri.

Dari hasil data diatas, peneliti tertarik untuk meneliti *video game* namun dengan media *game online*. Objek yang ingin diteliti dalam penelitian ini adalah *game online*. Genshin Impact merupakan salah satu *game online* yang cukup populer. *Game* ini bisa dimainkan di semua perangkat seperti *mobile*, *pc*, dan *playstation*. *Game* ini memiliki total 28 karakter perempuan dari 40 karakter yang ada pada versi 2.3. Karakter dalam game ini juga banyak dicari versi pornonya di google berdasarkan data diatas. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui bagaimana *game* Genshin Impact merepresentasikan sensualitas karakter perempuannya khususnya pada karakter yang paling banyak dicari versi pornonya.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan masalah diatas, maka peneliti memfokuskan masalah yang akan diteliti adalah “Bagaimana representasi sensualitas karakter perempuan dalam *game* Genshin Impact?”

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka secara spesifik penulis dapat mengidentifikasi masalah ini dapat diuraikan menjadi:

1. Bagaimana representasi sensualitas dari karakter perempuan dalam *game* Genshin Impact dengan menggunakan Semiotika Roland Barthes?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui representasi sensualitas dari karakter Genshin Impact dengan menggunakan Semiotika Roland Barthes

1.5 Manfaat Penelitian

- 1.5.1 Manfaat Akademis

Manfaat dari penelitian “representasi sensualitas karakter perempuan dalam game genshin impact” yaitu menjadi rujukan penelitian mengenai sensualitas perempuan dalam media *game*

1.5.2 Manfaat Praktis

1. penelitian ini diharapkan dapat menjadi penggambaran bagaimana simbol sensualitas yang ditampilkan dalam game
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu komunikasi dan dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan dalam memaknai sosok seorang perempuan

1.6 Waktu dan Periode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Oktober 2021 hingga Februari 2022. Berikut dibawah ini merupakan penjelasan mengenai pembagian waktu dan periode penelitian.

No	Tahapan Penelitian	Oktober 2021	November 2021	Desember 2021	Januari 2022	Februari 2022
1	Mencari tema dan objek penelitian					
2	Mengumpulkan kajian dan penelitian terdahulu					
3	Desk Evaluation					
4	Analisis dan interpretasi data					
5	Menyusun hasil penelitian berupa skripsi					
6	Sidang skripsi					

Tabel 1. 1 Waktu dan Periode Penelitian

(Sumber : Olahan Penulis, 2021)