

ABSTRAK

Genshin Impact merupakan *game online* RPG yang sangat populer, pada *playstore* *Genshin Impact* telah diunduh sebanyak lima puluh juta orang. *Game* ini merupakan *game* bertipe *open-world* RPG yang memiliki 56 karakter yang dapat dimainkan dan 19 di antaranya adalah karakter berjenis kelamin pria. Dalam *game* ini selain karakter perempuan, karakter pria juga menjadi komoditas penjualan melalui desain *visual* serta cerita karakter yang telah dibentuk yang menunjukkan sisi maskulin dari setiap karakter pria. Maskulinitas memang tak bisa luput dari pria dalam berbagai media dan hal ini menjadi fenomena yang sering terjadi di sekitar kita. Fenomena tentang maskulinitas karakter pria dan bagaimana mereka tunjukkan pada media untuk tujuan meningkatkan daya tarik dalam media terutama dalam *video game* yang di mana hal tersebut menarik untuk diteliti. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan paradigma konstruktif. Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan metode observasi dan wawancara kepada tujuh orang informan. Hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini adalah karakter pria dapat dikategorikan maskulin melalui bagian tubuh dan penampilan kostum yang digunakan karakter pria selalu memakai pakaian yang rapi, kostum yang ketat sehingga bentuk tubuh terlihat, kostum yang terbuka sehingga menunjukkan bagian – bagian tertentu yang dapat memperlihatkan bahwa ia maskulin seperti otot dan fisik yang *ideal*. Bagian – bagian tertentu yang ditonjolkan melalui kostum karakter dapat memberikan fantasi maskulin terhadap pemain *game Genshin Impact*.

Kata Kunci: Analisis Deskriptif, Maskulinitas, *Game Online*, *Genshin Impact*.