

## **Analisis Citra Seksual pada *Playable Characters* Perempuan dalam *Game Online Genshin Impact***

Sarah Stephanie Darmansyah<sup>1</sup>, S. Kunto Adi Wibowo<sup>2</sup>, Ikhsan Fuady<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran  
e-mail: <sup>1</sup>sarah21007@mail.unpad.ac.id, <sup>2</sup>kuntoadi@gmail.com, <sup>3</sup>ikhsan.fuady@unpad.ac.id

### ***Abstrak***

Berkaitan dengan maraknya tren dalam generasi muda dan audiens media berusia remaja dalam memainkan *game online* seiring berkembangnya teknologi, semakin meningkat pula kemungkinan bagi mereka untuk terekspos pada berbagai konten dengan unsur dan doktrin yang terkandung didalamnya. Salah satu topik yang membutuhkan perhatian dan perlu ditelaah lebih lanjut merupakan penggambaran citra seksual pada karakter manusia dalam *game online*. Diantara sekian banyaknya *game online* yang digemari oleh generasi muda, salah satu *game online* yang saat ini telah berhasil menarik semakin banyak pemain merupakan Genshin Impact, sebuah *game online* berkonsep open-world action role-play. Peneliti bertujuan untuk menganalisis penggambaran citra seksual yang ditampilkan pada *playable characters* perempuan dalam Genshin Impact dengan mengacu pada teori kognitif sosial. Populasi dari penelitian ini merupakan 43 karakter perempuan yang telah rilis sampai saat ini dan sampel yang akan diteliti berjumlah sebanyak 39 karakter perempuan. Penelitian dilaksanakan dengan mengikuti metode analisis isi secara kuantitatif dan kemudian data diolah dengan menggunakan uji Chi-square pada setiap variabelnya. Temuan yang diperoleh memperlihatkan bahwa Genshin Impact tidak sepenuhnya memperlihatkan citra seksual berlebihan pada karakter perempuan yang dapat dimiliki dan dimainkan oleh penggunanya.

Kata kunci: citra seksual, *game online*, *female characters*, Genshin Impact

### ***Hypersexual Image Content Analysis on Female Playable Characters of Genshin Impact***

#### ***Abstract***

*As technology develops, the growing trend in the younger generation and teenage media audiences in playing online games increases the possibility for them to be exposed to various contents within them. One topic that requires attention and needs to be highlighted and studied further is the depiction of hypersexual image on human characters in online games. Among the many online games that are favored by the younger generation is Genshin Impact, an online game with an open-world action role-play concept that has succeeded in attracting more players throughout the years since its release date. This research aims to analyze the depiction of hypersexual image displayed on female playable characters in Genshin Impact with reference to social cognitive theory. The population of this study consists of 43 female characters that have been released to date and the sample to be studied consists of 39 female characters. This research was conducted with the quantitative content analysis method, then the data was processed using the Chi-square test for each variable. The findings show that Genshin Impact does not fully depict hypersexual image on its playable female characters.*

*Keywords: hypersexual image, online game, female characters, Genshin Impact*

## Pendahuluan

Seiring dengan teknologi yang berkembang pesat sepanjang berjalannya waktu, *game online* juga semakin berkembang sebagai sumber hiburan yang populer dalam berbagai kalangan tanpa memandang jenis kelamin, baik laki-laki maupun perempuan. Sama seperti pada media tradisional berupa televisi, film layar lebar, dan media cetak, secara tidak langsung para pemain *game online* juga dapat menerima semacam isyarat atau doktrin dari karakter *game online* yang dapat membentuk pola pikir mengenai peran gender dan objektifikasi seksual (American Psychological Association, 2007). Popularitas media industri *game online* semakin meningkat pesat sehingga penting untuk mengetahui bagaimana karakter laki-laki dan perempuan digambarkan dalam *game online* (Drenten et al., 2019).

Dalam *game online*, penggunaan konten seksual pada umumnya kerap digunakan sebagai sebuah strategi untuk berusaha menarik perhatian pemain *game online*, terutama kategori pemain laki-laki dewasa (Reinhard, 2015). Akan tetapi, *game online* juga populer diantara kalangan audiens berusia muda yang baru saja mulai mengembangkan pola pikir mereka mengenai konsep seksualitas. Akibatnya, generasi muda lebih rentan untuk terekspos pada penggambaran unsur seksualitas dalam konten *game online* pada usia mereka yang sangat belia dalam konteks perkembangan emosi sosial.

Salah satu *game online* yang ramai dimainkan oleh audiens berusia muda pada saat ini adalah Genshin Impact yang merupakan sebuah *game online* bertema *open-world action role-play*. Konsep Genshin Impact yang menampilkan sejumlah besar *playable characters* (karakter yang dapat diperoleh dan dijadikan pemain utama oleh pengguna) dengan penggambaran identitas seksual yang cukup mendetail pada beberapa karakternya. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui dampak seperti apa yang dapat dihasilkan oleh penggambaran unsur seksualitas dalam konten *game online* terhadap audiens berusia muda.

## Pembahasan

Sebuah riset menemukan hasil bahwa anak-anak sudah mulai menunjukkan tanda ketertarikan terhadap bentuk tubuh tertentu antara usia 6 sampai 7 tahun, sehingga seiring bertambahnya usia mereka, sikap dan preferensi tersebut akan tertanam semakin kuat. Perbedaan antara ukuran tubuh perempuan yang digambarkan dalam media dengan ukuran tubuh perempuan pada dunia nyata sudah dikaitkan dengan beberapa masalah kepercayaan diri seperti *eating disorder*, perasaan rendah diri, perasaan menjadi sasaran objektifikasi, dan sikap bahwa tubuh perempuan adalah sesuatu yang harus terus diperbaiki dan disempurnakan (Murnen et al., 2003).

Sebuah penelitian oleh (Mahon & Hevey, 2021) menemukan hasil bahwa remaja yang aktif menggunakan media sosial, terutama remaja perempuan, melaporkan mereka merasa terpapar pada pengaruh buruk dari media sosial terhadap persepsi mereka mengenai citra tubuh. Para remaja perempuan tersebut merasa terpengaruh untuk mendapatkan bentuk tubuh yang sesuai dengan citra tubuh "ideal" yang diidamkan oleh para remaja laki-laki di media sosial, sehingga hal ini cenderung menimbulkan ketidakpuasan terhadap bentuk tubuh mereka ketika tujuan tersebut tidak berhasil terpenuhi. Dibandingkan dengan remaja laki-laki, remaja perempuan dianggap harus lebih banyak berinvestasi dalam olahraga rutin dan perawatan tubuh agar mereka dapat memuaskan standar yang terpatri dalam berbagai konten di media sosial, sehingga mereka merasakan tingkat tekanan dan kritik terhadap diri sendiri yang lebih tinggi.

Menurut Jiotsa et al., (2021), perbandingan sosial yang dikombinasikan dengan internalisasi pola pikir merupakan salah satu faktor utama yang berperan penting dalam membentuk citra tubuh seseorang. Hal inilah yang menyebabkan remaja, terutama perempuan, cenderung menginginkan bentuk tubuh yang dianggap lebih ideal dibandingkan sebagian besar populasi pada umumnya, sehingga membentuk sebuah pola pikir yang tidak konsisten antara bentuk tubuh yang mereka miliki dan bentuk tubuh yang mereka inginkan. Sebuah studi mengenai perilaku mengunggah foto pribadi pada media sosial Instagram bahkan menunjukkan hasil bahwa tingkat kepuasan yang lebih tinggi terhadap bentuk tubuh mempunyai asosiasi yang kuat dengan perilaku mengunggah foto pribadi melalui media sosial Instagram (Ridgway & Clayton, 2016), dan berlaku juga sebaliknya.

Industri media *game online* yang semakin menyiorot aspek seksualitas dalam berbagai produknya ini tentu saja dapat mempengaruhi pemahaman dan pola pikir audiens mengenai citra tubuh, baik secara positif maupun negatif. Situasi ini dapat didukung dan dijelaskan oleh adanya teori kognitif sosial untuk memahami bagaimana *game online* yang dimainkan secara rutin dalam kehidupan sehari-hari dapat memberikan bermacam perspektif baru dalam konteks stereotip seksual. Teori kognitif sosial dianggap dapat memberikan sebuah kerangka teoritis yang dapat membantu memahami bagaimana anak-anak dan remaja mempelajari perilaku, tindakan, dan kepercayaan tertentu dari tereksposnya mereka pada karakter *game online* (Bandura, 2001).

Menurut Albert Bandura yang menemukan teori ini pada sekitar tahun 1960, teori kognitif sosial menjelaskan bahwa setiap individu mempelajari sesuatu dengan cara melihat dan memperhatikan apa yang dilakukan oleh orang lain dalam lingkungan sosialnya, kemudian mereka akan mengadaptasi dan mempertahankan perilaku yang sama dengan tetap memperhatikan lingkungan sosial tempat mereka mengaplikasikan perilaku tersebut (Nabavi, 2012). Teori ini memperhitungkan bagaimana pengalaman seseorang di masa lalu dapat mempengaruhi perilaku dan

tindakan mereka. Pengalaman masa lalu tersebut mempengaruhi penguatan dan ekspektasi atas sikap seseorang yang kemudian membentuk bagaimana dan mengapa individu tersebut melakukan suatu tindakan (LaMorte, 2022).

*Game online* maupun video game yang semakin marak dimainkan oleh anak-anak dan remaja sudah menjadi salah satu media yang signifikan atas meningkatnya paparan terhadap konten seksual. Konten seksual yang ditampilkan dalam *game online* dan video game mempunyai peluang dalam mempengaruhi perilaku generasi muda yang sedang dalam masa perkembangan dengan cara menyisipkan unsur-unsur mengenai perilaku seksual dan topik-topik lainnya yang terkait (Vidaña-Pérez et al., 2018). Konten seksual dalam *game online* atau video game dapat dikategorikan dalam beberapa bentuk. Pada umumnya, penelitian menemukan bahwa karakter dengan jenis kelamin perempuan kerap direpresentasikan sebagai objek atraksi seksual. Hal ini dapat berupa pakaian yang ketat atau cenderung telanjang hingga mempertunjukkan adegan seksual yang melibatkan karakter. Konten misoginistik dengan stereotip yang seksis juga kerap menampilkan adegan kekerasan seksual yang secara spesifik ditargetkan pada karakter perempuan (Ferguson et al., 2022).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengamati penggambaran stereotip seksual dalam konten *game online* maupun video game. Salah satu penelitian menemukan hasil bahwa karakter perempuan dalam 70 game kerap kali mengalami hiperseksualisasi. Sebanyak hampir 20% karakter perempuan yang diuji dalam sampel diperlihatkan memiliki ukuran tubuh yang terlihat tidak realistis. Terdapat banyak karakter perempuan yang bagian dada, pantat, dan perutnya terekspos bebas. Karakter perempuan juga dua kali lebih banyak digambarkan dengan pakaian terbuka dibandingkan dengan karakter laki-laki (Glaubke et al., 2001).

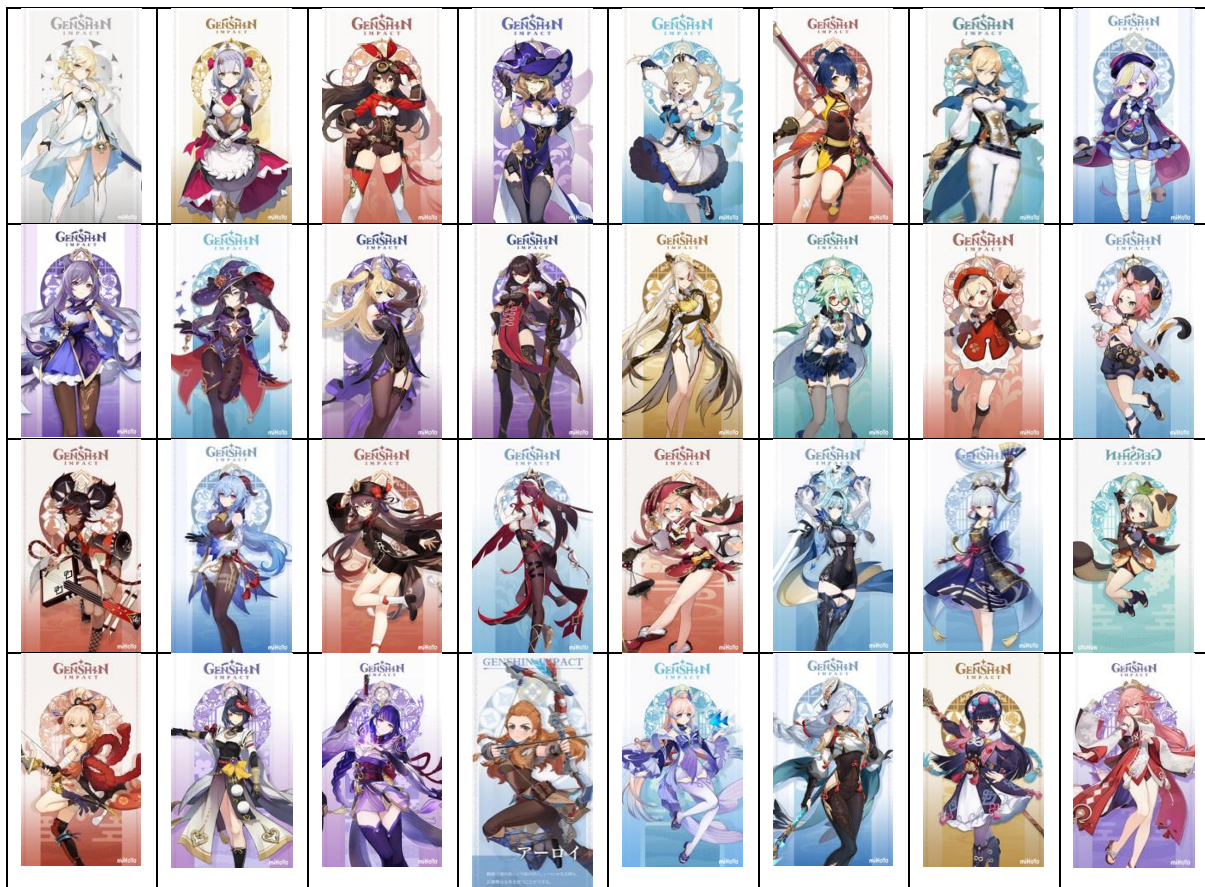
Penelitian lainnya yang serupa juga telah menelusuri aspek pakaian karakter sebagai indikator stereotip seksual dalam *game online* dengan golongan E (untuk semua umur), T (untuk remaja dan usia 13 tahun keatas), dan M (untuk dewasa dan usia 17 tahun keatas). Berdasarkan penelitian pada 47 game, ditemukan bahwa karakter perempuan diberikan pakaian yang lebih mengekspos tubuh dibandingkan dengan karakter laki-laki (Beasley & Collins Standley, 2002). Penelitian selanjutnya mengamati 81 game dengan golongan T dan menemukan bahwa sebagian besar dari sampel menggambarkan karakter perempuan dengan pakaian yang setengah telanjang dan terlihat melakukan gerakan atau tindakan yang bersifat seksual (Haninger, 2004).

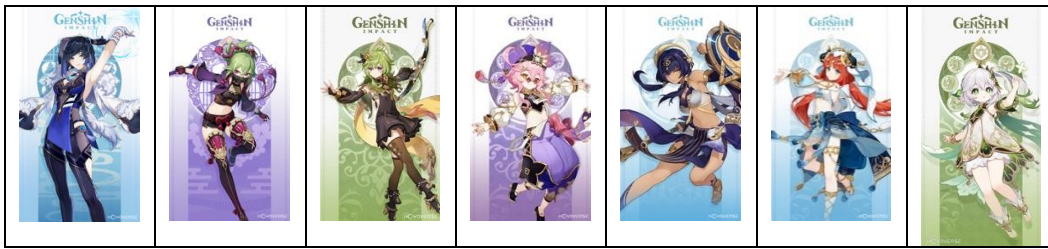
Pada tahun 2015, sebuah penelitian menyimpulkan bahwa karakter video game yang mengalami hiperseksualisasi dapat menyebabkan video game tersebut menjadi lebih menarik, terutama di mata laki-laki yang merupakan khalayak sasaran dari penggambaran seksual tersebut (Reinhard, 2015). Penelitian pada topik yang sama oleh Lynch et al. (2016) menemukan bahwa pada

umumnya game dengan jenis tembak-menembak dan *role-play* memiliki karakter dengan citra seksual yang lebih kuat, sehingga hal ini memperkuat tujuan peneliti untuk menganalisis citra seksual pada karakter Genshin Impact yang merupakan *game online* dengan jenis *role-play*. Berlandaskan latar belakang yang diperoleh dari tinjauan pustaka tersebut, peneliti menarik sebuah hipotesis bahwa Genshin Impact memperlihatkan citra seksual berlebihan pada karakter perempuan yang dapat dimiliki dan dimainkan oleh penggunanya.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode analisis isi secara kuantitatif. Menurut Riffe et al. (2019), metode analisis isi secara kuantitatif merupakan pemeriksaan dan pengujian simbol-simbol komunikasi secara sistematis, yang telah dipasangkan dengan kode angka tertentu berdasarkan tata cara pengukuran yang valid beserta analisis hubungan mengenai kode angka tersebut, dengan menggunakan metode statistik untuk mendeskripsikan komunikasi, memperoleh kesimpulan mengenai maknanya, dan memahami konteks komunikasi tersebut baik dalam produksi maupun konsumsinya. Metode ini akan dimanfaatkan dengan cara mengasosiasikan aspek yang akan diteliti dengan kode angka tertentu sehingga peneliti dapat melakukan analisis terhadap citra seksual yang digambarkan pada *playable characters* perempuan dalam Genshin Impact.

Tabel 1. *Playable Characters* Perempuan dalam Genshin Impact





Populasi penelitian dapat diartikan sebagai sebuah wilayah, area, atau kelompok generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek penelitian dengan karakteristik tertentu yang sesuai dengan kepentingan penelitian untuk didalami dan diambil kesimpulannya (Sugiyono, 2018). Dalam penelitian dengan judul Analisis Citra Seksual pada *Playable Characters* Perempuan dalam *Game Online* Genshin Impact ini, peneliti memutuskan untuk memasukkan seluruh *playable characters* perempuan yang secara keseluruhan berjumlah 43 karakter ke dalam populasi penelitian. Menurut Mujere (2016), sampel adalah sekelompok atau sebagian dari objek atau subjek penelitian yang diambil dari sebuah populasi untuk diteliti lebih lanjut dan dianggap dapat mewakili atau merepresentasikan populasi secara keseluruhan. Mengacu pada kalkulasi yang tersedia dalam situs SurveyMonkey, peneliti menggunakan angka *confidence level* sebesar 95% dan *margin of error* sebesar 5%, sehingga mendapatkan jumlah sampel sebesar 39 karakter. Sampel yang telah diperoleh kemudian diambil dengan teknik *simple random sampling*, yaitu sebuah teknik *sampling* dengan metode penarikan tertentu dari sebuah populasi sehingga setiap anggota dalam populasi tersebut memiliki peluang yang sama untuk terambil (Sugiyono, 2018). Pengambilan sampel dari dalam populasi dilakukan dengan cara randomisasi data melalui Google Sheets.

Tahapan analisis data penelitian akan dilakukan dengan memanfaatkan uji statistik inferensial. Uji statistik inferensial merupakan sekelompok kategori teknik yang digunakan untuk mendeskripsikan sebuah set data sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan dari sebuah populasi atau sampel (Guetterman, 2019). Uji statistik diferensial juga dapat membantu peneliti untuk memeriksa perbedaan dan hubungan yang ada dalam kelompok-kelompok variabel. Peneliti akan menguji setiap variabel yang diteliti dengan menggunakan uji Chi-square dengan bantuan software SPSS.

Pada tahap pelaksanaan coding, peneliti akan meminta bantuan kepada satu orang coder laki-laki dengan yang merupakan pemain aktif Genshin Impact sehingga peneliti dapat memperoleh perspektif yang berbeda dari coder pertama yang berjenis kelamin perempuan. Coder kedua akan diminta untuk mengamati beberapa aspek penampilan visual dari 39 karakter perempuan Genshin Impact yang telah ditentukan sebagai sampel dan memberikan penilaian pribadinya dalam bentuk

kode angka yang terdapat pada *coding guide* yang telah disediakan sebelum proses coding berlangsung.

Dua orang coder yang terlibat dalam proses coding untuk penelitian ini, termasuk peneliti sendiri, merupakan pemain aktif Genshin Impact sehingga sudah memahami objek yang diamati dan diharapkan dapat memberikan hasil uji reliabilitas antar coder yang memuaskan. Uji tingkat reliabilitas antar coder adalah alat ukur numerik yang digunakan untuk menentukan kesetaraan pemahaman atau pendapat antar coder mengenai bagaimana sebuah data harus dicoding (O'Connor & Joffe, 2020). Pengukuran ini digunakan ketika sebuah penelitian melakukan kategorisasi data dalam bentuk nominal angka. Menentukan tingkat reliabilitas antar coder dibutuhkan untuk memastikan bahwa hasil coding yang diberikan oleh seluruh pihak coder dapat dipercaya kebenaran dan keakuratannya. Peneliti menggunakan rumus Holsti untuk mengukur tingkat reliabilitas antar coder dalam penelitian ini, yang tertulis sebagai berikut:

Gambar 1. Rumus Holsti untuk Pengukuran Tingkat Reliabilitas Antar Coder

$$CR = \frac{2M}{N1 + N2}$$

Keterangan:

- CR = *Coefficient Reliability*
- M = Jumlah coding yang disetujui oleh semua coder
- N1 = Jumlah coding yang diselesaikan oleh coder 1
- N2 = Jumlah coding yang diselesaikan oleh coder 2

Peneliti kemudian melakukan pencatatan terhadap data hasil coding yang telah diperoleh dari dua coder untuk menghitung tingkat reliabilitas antar coder. Setelah melakukan rekapitulasi data berdasarkan variabel penelitian, peneliti menyusun tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Reliabilitas Coder 1 dan Coder 2 Berdasarkan Variabel

<b>Dimensi</b>	<b>N1</b>	<b>N2</b>	<b>M</b>
Pakaian Terbuka	39	39	23
Tingkat Keterbukaan	39	39	22
Proporsi Tubuh	39	39	39
Bentuk Tubuh	39	39	16
Kepantasan Pakaian	39	39	27
Ukuran Dada	39	39	39
Ukuran Pinggang	39	39	39
<b>Jumlah</b>	<b>273</b>	<b>273</b>	<b>205</b>

Rumus Holsti menetapkan angka minimal sebesar 0,7 atau 70% dalam perhitungan reliabilitas antar coder untuk ditetapkan sebagai reliabel. Mengacu pada rumus Holsti, peneliti mendapatkan tingkat reliabilitas antar coder sebesar 0,75 atau 75% sehingga hasil perhitungan yang diperoleh telah memenuhi angka minimal dan dapat dianggap reliabel.

Analisis hasil coding kemudian dilakukan dengan menggunakan uji Chi-square. Menurut (Singhal & Rana, 2015), uji Chi-square adalah sebuah tes nonparametrik yang digunakan untuk menguji dan mengevaluasi apakah terdapat hubungan atau asosiasi antara kolom dan baris dalam sebuah tabel kontingensi atau tabel yang memperlihatkan distribusi antara variabel. Dalam tahap ini, peneliti menganalisis setiap variabel dengan membandingkan hasil coding yang telah diselesaikan oleh coder pertama dan coder kedua. Pada variabel pakaian terbuka, kategori karakter yang menggunakan pakaian terbuka dilambangkan dengan angka 1, kategori karakter yang tidak menggunakan pakaian terbuka dilambangkan dengan angka 2, kategori tidak berlaku dilambangkan dengan angka 3, dan kategori tidak diketahui dilambangkan dengan angka 4. Pada hasil uji Chi-square, didapatkan nilai signifikansi  $p$  sebesar .088, lebih besar dari tingkat signifikansi uji Chi-square yang telah ditetapkan yaitu .05, sehingga tidak dapat disimpulkan bahwa Genshin Impact menampilkan pakaian terbuka pada karakter perempuan yang dapat dimiliki dan dimainkan oleh penggunanya.

Selanjutnya, peneliti melakukan analisis pada dampak variabel pakaian terbuka terhadap variabel tingkat keterbukaan pakaian yang direpresentasikan pada *playable characters* perempuan dalam Genshin Impact. Tingkat keterbukaan pakaian ini dipisahkan dalam empat kategori, yaitu tidak ada dengan label angka 1, sebagian dengan label angka 2, sepenuhnya dengan label angka 3, tidak berlaku dengan label angka 4, dan tidak diketahui dengan label angka 5. Merujuk pada hasil uji Chi-square, ditemukan nilai signifikansi  $p$  sebesar .239, lebih besar dari tingkat signifikansi uji Chi-square yang telah ditetapkan yaitu .05, sehingga peneliti menarik kesimpulan bahwa Genshin Impact tidak menunjukkan tingkat keterbukaan pakaian yang tinggi pada karakter perempuan yang dapat dimiliki dan dimainkan oleh penggunanya.

Variabel ketiga yang diuji pada penelitian ini adalah proporsi tubuh untuk memeriksa apakah terdapat representasi bentuk tubuh yang realistis pada *playable characters* perempuan dalam Genshin Impact. Mengacu pada coding book yang telah disediakan, peneliti memberi label berupa angka 1 sebagai bentuk tubuh maskulin dan realistis, angka 2 sebagai maskulin namun tidak realistis, angka 3 sebagai bentuk tubuh feminin dan realistis, angka 4 sebagai bentuk tubuh feminin namun tidak realistis, angka 5 sebagai tidak berlaku, dan angka 6 sebagai tidak diketahui. Berdasarkan hasil uji



Chi-square pada variabel ketiga, tidak ditemukan nilai Pearson Chi-square yang valid karena kedua coder sependapat pada seluruh subjek penelitian bahwa seluruh *playable characters* perempuan dalam Genshin Impact memiliki bentuk tubuh yang feminin dan realistis.

Pada variabel keempat, peneliti bermaksud untuk menganalisis bentuk tubuh perempuan yang direpresentasikan pada *playable characters* perempuan dalam Genshin Impact. Bentuk tubuh tinggi dan kurus dilambangkan dengan angka 1, bentuk tubuh tinggi dan berisi dilambangkan dengan angka 2, bentuk tubuh atletis dan seimbang dilambangkan dengan angka 3, bentuk tubuh pendek dan berisi dilambangkan dengan angka 4, bentuk tubuh pendek dan kurus dilambangkan dengan angka 5, tidak berlaku (apabila karakter merupakan binatang) dilambangkan dengan angka 6, dan tidak diketahui (apabila karakter tidak muncul pada permainan atau tidak dapat diamati) dilambangkan dengan angka 7. Menurut hasil uji Chi-square, diperoleh nilai signifikansi  $p < .001$ , lebih kecil dari tingkat signifikansi uji Chi-square yang telah ditetapkan yaitu  $.05$ , sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ditemukan asosiasi antara bentuk tubuh dengan citra seksual pada *playable characters* perempuan dalam Genshin Impact.

Kepantasan pakaian merupakan variabel selanjutnya yang diteliti, dengan label berupa angka 1 sebagai pantas, angka 2 sebagai tidak pantas, angka 3 sebagai tidak berlaku, dan angka 4 sebagai tidak diketahui. Pendapat dari kedua coder mengenai variabel ini diambil dan diuji dengan menggunakan uji Chi-square seperti variabel-variabel sebelumnya. Melihat hasil uji Chi-square pada variabel kelima ini, dijumpai hasil nilai signifikansi  $p$  sebesar  $.176$ , lebih besar dari tingkat signifikansi uji Chi-square yang telah ditetapkan yaitu  $.05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa Genshin Impact menampilkan unsur ketidakpantasan pakaian pada karakter perempuan yang dapat dimiliki dan dimainkan oleh penggunanya.

Variabel keenam yang diteliti merupakan ukuran dada pada *playable characters* perempuan dalam Genshin Impact. Variabel ini dibagi dalam empat kategori, yaitu kecil dengan label angka 1, menengah atau rata-rata dengan label angka 2, besar dengan label angka 3, dan tidak diketahui dengan label angka 4. Menurut hasil uji Chi-square, diterima hasil nilai signifikansi  $p < 0.001$ , lebih kecil dari tingkat signifikansi uji Chi-square yang telah ditetapkan yaitu  $.05$ , sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa Genshin Impact menampilkan citra seksual yang berlebihan pada ukuran dada karakter perempuan yang dapat dimiliki dan dimainkan oleh penggunanya.

Kemudian, peneliti menganalisis variabel terakhir berupa ukuran pinggang pada *playable characters* perempuan dalam Genshin Impact. Variabel ini dipisah menjadi empat kategori, yaitu kecil dan disproportional dengan label angka 1, menengah atau rata-rata dengan label angka 2, besar dan disproportional dengan label angka 3, dan tidak diketahui dengan label angka 4. Menjurus pada

hasil uji Chi-square, tidak ditemukan nilai Pearson Chi-square yang valid karena kedua coder sependapat pada seluruh subjek penelitian bahwa seluruh *playable characters* perempuan dalam Genshin Impact memiliki ukuran pinggang yang menengah atau sesuai dengan ukuran pinggang manusia rata-rata.

## Kesimpulan

Penelitian ini memegang tujuan utama untuk menelaah apakah Genshin Impact memperlihatkan citra seksual berlebihan pada karakter perempuan yang dapat dimiliki dan dimainkan oleh penggunanya. Secara keseluruhan, hasil dari penelitian ini memperlihatkan kenyataan yang berbeda dari ekspektasi peneliti sesuai dengan hipotesis yang telah disusun sebelumnya. Hanya terdapat sejumlah 3 dari 7 variabel pada penelitian ini yang dapat mengonfirmasi hipotesis bahwa Genshin Impact memperlihatkan citra seksual berlebihan pada karakter perempuan yang dapat dimiliki dan dimainkan oleh penggunanya. Dua variabel pertama tidak menunjukkan korelasi atau asosiasi apapun terhadap hipotesis, sementara dua variabel yang tersisa tidak dapat dikomputasi karena seluruh pendapat dari coder bernilai angka yang sama.

Meskipun begitu, 3 dari 7 variabel tersebut berhasil membuktikan bahwa terdapat beberapa aspek pada desain *playable characters* perempuan dalam Genshin Impact yang menunjukkan citra seksual berlebihan kepada penggunanya. Kedua coder menilai bahwa bentuk tubuh dan ukuran pinggang yang diperlihatkan pada *playable characters* perempuan dalam Genshin Impact menunjukkan citra seksual yang berlebihan. Kemudian, pakaian yang dikenakan oleh karakter-karakter tersebut juga dinilai kurang pantas dalam segi seksualitas. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menarik kesimpulan bahwa Genshin Impact tidak sepenuhnya menampilkan citra seksual berlebihan pada karakter perempuan yang dapat dimiliki dan dimainkan oleh penggunanya.

Terlepas dari seluruh tahapan yang telah dilakukan, penelitian ini tentunya memiliki keterbatasan dan kekurangan dalam pelaksanaannya. Keterbatasan pertama adalah cakupan penelitian yang hanya menggunakan satu *game online* berupa Genshin Impact sebagai sumber dari objek penelitian, sehingga penelitian ini tidak bisa merepresentasikan dan mewakili sekian banyaknya *game online* yang ada pada saat ini dengan hasil yang diperoleh. Keterbatasan kedua adalah objek penelitian yang hanya berupa karakter perempuan dan tidak mengikutsertakan karakter laki-laki dalam observasi, sehingga penelitian ini hanya dapat menarik kesimpulan mengenai citra seksual berlebihan pada representasi tubuh perempuan dalam *game online*. Keterbatasan ketiga adalah sedikitnya jumlah variabel yang digunakan untuk menganalisis objek penelitian, sehingga variabel

yang digunakan dalam penelitian ini masih sangat sempit cakupannya untuk benar-benar menghasilkan representasi nyata dari citra seksual yang ditampilkan pada Genshin Impact.

Temuan yang diperoleh oleh peneliti dapat digunakan kembali untuk penelitian-penelitian mendatang di masa depan dengan melengkapi keterbatasan yang ada. Selain itu, penelitian-penelitian selanjutnya juga dapat menganalisis *game online* lainnya yang sekiranya ramai dimainkan oleh khalayak di masa mendatang, terutama oleh generasi muda yang sedang berada dalam masa pengenalan dan pencarian jati diri mereka.

## Referensi

- American Psychological Association. (2007). *Report of the APA Task Force on the Sexualization of Girls*.
- Bandura, A. (2001). Social Cognitive Theory of Mass Communication. *MEDIAPSYCHOLOGY*, 3, 265–299.
- Beasley, B., & Collins Standley, T. (2002). Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games. *Mass Communication and Society*, 5(3), 279–293. [https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0503\\_3](https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0503_3)
- Drenten, J., Harrison, R., & Pendarvis, N. (2019). Video Gaming As A Gendered Pursuit. In *Handbook of Research on Gender and Marketing*.
- Ferguson, C. J., Sauer, J. D., Drummond, A., Kneer, J., & Lowe-Calverley, E. (2022). Does sexualization in video games cause harm in players? A meta-analytic examination. *Computers in Human Behavior*, 135, 107341. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107341>
- Glaubke, C., Miller, P., Parker, M., & Espejo, E. (2001). *Fair Play? Violence, Gender and Race in Video Games*.
- Guetterman, T. C. (2019). Basics of Statistics for Primary Care Research. *Family Medicine and Community Health*, 7(2), e000067. <https://doi.org/10.1136/fmch-2018-000067>
- Haninger, K. (2004). Content and Ratings of Teen-Rated Video Games. *JAMA*, 291(7), 856. <https://doi.org/10.1001/jama.291.7.856>
- Jiotsa, B., Naccache, B., Duval, M., Rocher, B., & Grall-Bronnec, M. (2021). Social Media Use and Body Image Disorders: Association between Frequency of Comparing One's Own Physical Appearance to That of People Being Followed on Social Media and Body Dissatisfaction and Drive for Thinness. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(6), 2880. <https://doi.org/10.3390/ijerph18062880>
- LaMorte, W. (2022, November 3). *The Social Cognitive Theory*. Behavioral Change Models, Boston University School of Public Health.
- Lynch, T., Tompkins, J. E., van Driel, I. I., & Fritz, N. (2016). Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years. *Journal of Communication*, 66(4), 564–584. <https://doi.org/10.1111/jcom.12237>
- Mahon, C., & Hevey, D. (2021). Processing Body Image on Social Media: Gender Differences in Adolescent Boys' and Girls' Agency and Active Coping. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.626763>
- Mujere, N. (2016). *Sampling in Research* (pp. 107–121). <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-0007-0.ch006>

- Murnen, S. K., Smolak, L., Mills, J. A., & Good, L. (2003). Thin, Sexy Women and Strong, Muscular Men: Grade-School Children's Responses to Objectified Images of Women and Men. *Sex Roles, 49*, 427–437. <https://doi.org/10.1023/A:1025868320206>
- Nabavi, R. (2012). Bandura's Social Learning Theory & Social Cognitive Learning Theory. *Theories of Developmental Psychology*.
- O'Connor, C., & Joffe, H. (2020). Intercoder Reliability in Qualitative Research: Debates and Practical Guidelines. *International Journal of Qualitative Methods, 19*, 160940691989922. <https://doi.org/10.1177/1609406919899220>
- Reinhard, C. (2015). Hypersexualism in Video Games as Determinant or Deterrent of Game Play: Do Men Want Them and Do Women Want To Be Them? *Roskilde Universitet*.
- Ridgway, J. L., & Clayton, R. B. (2016). Instagram Unfiltered: Exploring Associations of Body Image Satisfaction, Instagram #Selfie Posting, and Negative Romantic Relationship Outcomes. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 19*(1), 2–7. <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0433>
- Riffe, D., Lacy, S., Watson, B., & Fico, F. (2019). *Analyzing Media Messages: Using Quantitative Content Analysis in Research* (4th ed.). Routledge.
- Singhal, R., & Rana, R. (2015). Chi-square test and its application in hypothesis testing. *Journal of the Practice of Cardiovascular Sciences, 1*(1), 69. <https://doi.org/10.4103/2395-5414.157577>
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif* (1st ed.). Alfabeta.
- Vidaña-Pérez, D., Braverman-Bronstein, A., Basto-Abreu, A., Barrientos-Gutierrez, I., Hilscher, R., & Barrientos-Gutierrez, T. (2018). Sexual content in video games: an analysis of the Entertainment Software Rating Board classification from 1994 to 2013. *Sexual Health, 15*(3), 209. <https://doi.org/10.1071/SH17017>