

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

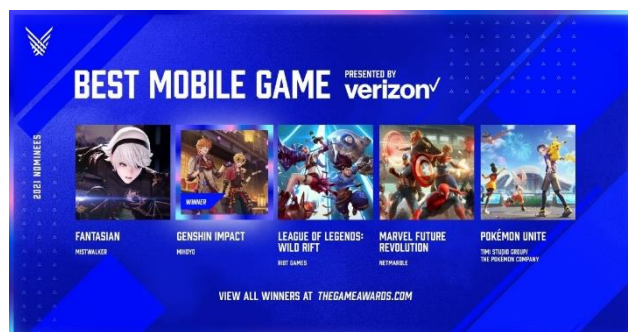
Disadari atau tidak pada sekarang ini media merupakan salah satu hal yang dijadikan pandangan masyarakat untuk berubah dan mengikuti hal – hal yang ditampilkan oleh media. Pada masa kini, maskulinitas pria lebih ditonjolkan terhadap fisik, wajah, dan gaya berpakaian (Saputro & Yuwarti, 2016). Konsep maskulinitas yang disajikan dalam media massa seperti iklan, film, koran, majalah dapat dijadikan cerminan terhadap apa yang terjadi dalam masyarakat. (Saputro & Yuwarti, 2016), Perubahan pandangan masyarakat terhadap konsep maskulinitas, pria saat ini juga bisa memperhatikan penampilan dan merawat diri ter representasikan melalui berbagai pemberitaan berupa tips perawatan fisik agar tampak sempurna dalam media massa pria. Fenomena tersebut terus bermunculan dalam media sebagai pria metro seksual. Pria metro seksual merupakan kelompok waktu maskulinitas era 2000an di mana pria metro seksual merupakan pria yang menggunakan *fashion* dan merupakan pria maskulin yang peduli dengan gaya hidup teratur, menyukai *detail*, dan cenderung perfeksionis dan termasuk pria yang berdandan, berpakaian trendi, merawat tubuh (Beynon dalam Saputro & Yuwarti, 2016).

Fenomena tentang maskulinitas dalam media sangat menarik untuk diteliti karena maskulinitas memiliki sifat – sifat yang berkembang mengikuti perkembangan zaman serta perubahan sosial. Pada media, maskulinitas dimuat sebagai hasil produk budaya *postmodern* yang ditujukan kepada segmentasi pria metropolis. Pada media, maskulinitas pria dan bagaimana mereka direpresentasikan dapat ditujukan untuk meningkatkan daya tarik bagi para penikmatnya dan memanfaatkan konsep maskulinitas dalam peningkatan penjualan. Maka pada saat ini, pria sering sekali menggunakan berbagai perawatan tubuh yang diiklani dengan pria sehingga hal tersebut menjadi pandangan para pria di masyarakat bahwa pria maskulin adalah pria seperti yang digambarkan oleh media. Hal tersebut membuat maskulinitas sebagai salah satu acuan untuk melihat lelaki yang ideal. Dengan pandangan tersebut, konsep yang dibuat oleh maskulinitas menjadikan pria lebih memperhatikan dirinya dan bagi perempuan, maskulinitas dijadikan sebagai acuan untuk melihat tipe lelaki ideal

mereka sehingga pria – pria yang digemari oleh perempuan merupakan pria yang memiliki unsur maskulinitas.

Menurut MacInnes dalam (Beynon, 2002), maskulinitas terbentuk karena adanya sebuah fantasi tentang seperti apa pria yang seharusnya. Maskulinitas selalu berkaitan dengan seksualitas dan sifat kejantanan dari seorang pria. Karakter animasi biasanya sering dijadikan sebuah alat atau bentuk untuk menggambarkan citra laki-laki maskulin yang biasanya digambarkan dalam bentuk badan kekar, tubuh yang tegap serta memiliki lengan yang berotot. Hal – hal tersebut merupakan salah satu hal yang menarik dalam pembuatan karakter terutama dalam *game* yang memiliki jalan cerita serta karakter – karakter yang bervisualisasi seperti *anime* dan merupakan *game gacha*. Sebagai item yang di *gacha* oleh para pemain, unsur visual dan ciri khas desain pada karakter tersebut menjadi salah satu faktor yang penting bagi para pemain terutama para pemain yang mengeluarkan uang dalam jumlah yang banyak untuk suatu karakter sehingga dapat ditemui dalam *game gacha* banyak karakter yang memiliki penampilan menarik, ciri – ciri fisik yang terkait dengan bentuk maskulin dapat dikorelasikan dengan tingkat daya tarik yang dimiliki oleh sebuah karakter. Dengan sosok yang dapat digunakan dalam media massa, citra pria pun semakin berubah dan memunculkan berbagai macam stereotip seperti yang dikatakan Dietz bahwa penggambaran laki – laki dan perempuan bersifat stereotip (Milkie dalam Dietz, 1998).

Salah satu *game* yang di dalamnya terdapat unsur pria adalah *game Genshin Impact*. *Genshin Impact* telah memenangkan Penghargaan *Game Of The Year* pada *Game Award 2020*. Selain itu *Genshin Impact* sendiri sudah memenangkan *award Best Mobile Game* pada tahun 2021.



Gambar 1. 1 Award Best Mobile Game

(Sumber : sportskeeda.com, 2022)



Gambar 1. 2 Game Of The Year 2020

(Sumber : esportsku.com, 2022)

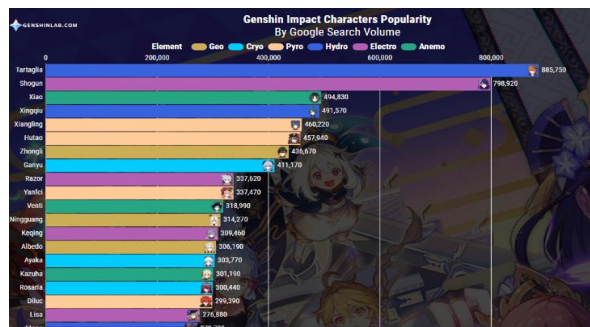
Menurut (Maria, 2013), pada awalnya, video *game* adalah suatu alat yang terbatas pada hiburan saja. Akan tetapi, video *game* juga dapat dilihat dari sisi untuk meraup keuntungan dan kesuksesan. Dalam dunia video *game* terdapat banyak tanda – tanda ideologi di mana dapat dikomunikasikan kepada para penikmat *game* secara halus. Tanpa disadari oleh para penikmat *game*, video *game* dapat mempengaruhi pola pikir dalam menilai dan berperilaku serta dapat juga dijadikan sebagai wadah marketing. Selain itu pada masa kini game telah menjadi gaya hidup masyarakat umum.

Persepsi audiens terhadap realita terkonstruksi dan diubah oleh informasi yang disajikan melalui media yang dikonsumsi (Gerbner et al., 1986). Yang pada awalnya berbasis di rana televisi, pada saat ini peningkatan dan konsumsi media di mana-mana menyebabkan media ini menjadi salah satu sumber penguat untuk pengetahuan dunia. Maka dari itu, jika media memiliki banyak media termasuk *Video Game* yang menyajikan informasi yang diterima dengan cara spesifik atau homogen maka dapat berujung pada pembentukan generalisasi terhadap karakter pria dan perempuan.

Game Genshin Impact jika dilihat dari riwayatnya dalam mendesain sebuah karakter yang sampai pada negara Sumeru ini selalu menggunakan sketsa bentuk tubuh yang sama pada setiap karakternya. Menandakan bahwa *Hoyoverse*, pihak pengembang *Game* tersebut terlihat memperhatikan aspek desain dari karakter yang mereka ciptakan dengan mengikuti ciri – ciri desain karakter yang lebih seperti animasi Jepang. Untuk itu bentuk tubuh yang digunakan oleh *Hoyoverse* memiliki variasi yang

lebih menonjolkan bentuk – bentuk yang mengikuti maskulinitas pada media. Dengan bentuk tubuh yang beragam tetapi tetap mirip dan dengan bahasa Jepang disebut dengan *ikemen boys*.

Pada penelitian kali ini, peneliti ingin meneliti karakter laki – laki yang ada pada *Game Genshin Impact* di mana karakter tersebut merupakan karakter yang memiliki visualisasi tergolong tampan serta memiliki popularitas yang lumayan tinggi dan juga karakter yang meruap pendapatan tinggi dalam *gacha*.. Peneliti ingin meneliti karakter laki – laki yang bertubuh tinggi pada *Game Genshin Impact*. Karakter laki – laki yang bertubuh tinggi pada *Genshin Impact* berjumlah tujuh karakter. Jika dilihat melalui data terakhir pada bulan oktober 2021 karakter popularitas teratas dipegang oleh Childe atau Tartaglia yang merupakan salah satu dari 11 Fatui Harbingers.



Gambar 1. 3 Popularity karakter oktober 2021

(Sumber : Genshinlab, 2022)

Selain sosok karakter perempuan, dalam permainan video *game* sosok pria juga selalu hadir secara tampan untuk menjadi pelengkap karakter *video game*. Karena penikmat video *game* sebagian besar merupakan kaum laki-laki, karakter perempuan akan lebih menonjol untuk menjadi daya tarik sebuah *video game*. Dengan data yang tertera di atas, pada video *game Genshin Impact* karakter laki-laki juga memiliki daya tarik tersendiri sehingga hasil dalam *penggachaan* tidak kalah saing oleh karakter perempuan. Menurut penelitian oleh beberapa ahli, laki – laki digambarkan secara gagah dan tampan serta memiliki wibawa.

Salah satu penelitian terdahulu yang dijadikan rujukan tentang maskulinitas pria. Rujukan penelitian diambil dari jurnal yang berjudul Representasi Maskulinitas Pria dalam Iklan televisi *Men's Biore Cool Oil Clear*. Pada tahun 2020, Universitas

Budi Luhur tentang makna maskulinitas pada sebuah iklan. Penelitian ini menemukan bahwa pada iklan *Men's Biore* sebagai media massa yaitu iklan memiliki tujuh mitos representasi maskulinitas yang berbeda dan beragam pada pria yakni pria sebagai makhluk bebas, rupawan, karismatik, pemimpin, makhluk optimis, penguasa, dan makhluk narcissist. Penelitian ini menemukan bahwa iklan *men's biore* memberikan gambaran bahwa pria maskulin adalah pria yang memperhatikan kebersihan dan penampilan diri sendiri. Perbedaan yang terdapat dari penelitian rujukan dan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pada objek yang diteliti. Penelitian rujukan menggunakan objek iklan televisi *Men's Biore Cool Oil Clear*, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan objek karakter pria dalam *game Genshin Impact*. Perbedaan lainnya adalah pada media yang diteliti yaitu media iklan TV dan media *video game*. Perbedaan pada teori yang digunakan yaitu, pada jurnal rujukan menggunakan teori semiotika Roland Barthes dan peneliti menggunakan teori Manga Matrix. Hal ini dikarenakan, pada penelitian ini terfokus pada bentuk, kostum, dan penokohan pembuatan karakter untuk melihat unsur maskulinitas yang ada pada karakter sehingga membutuhkan *Form matrix*, *Costume matrix*, dan *Personality matrix* yang dimiliki oleh teori manga matrix.

Fokus dari penelitian terkait dengan maskulinitas karakter pria dalam *game Genshin Impact* dianalisis dengan tiga fokus penelitian yang mana adalah *Form Matrix*, *Costume Matrix*, *Personality Matrix* yang berasal dari Teori *Manga Matrix*. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan paradigma konstruktif. Hal ini dikarenakan pada penelitian ini ingin mengetahui pandangan para informan mengenai unsur maskulinitas yang terdapat pada karakter pria yang diteliti. Pendekatan pada metode penelitian ini adalah pendekatan deskriptif. Hal ini dikarenakan peneliti ingin mengetahui dan mendeskripsikan mengenai unsur – unsur maskulinitas yang ada pada karakter pria *Genshin Impact*.

Berdasarkan latar belakang dan fenomena yang telah dijabarkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini pada sisi media *game online*. Objek yang diteliti pada penelitian ini adalah karakter *game online*, karena *game online* adalah salah satu jenis *video game* yang sampai saat ini masih populer di Indonesia. Jika dilihat melalui aplikasi *game Genshin Impact*, *game Genshin Impact* adalah salah satu *game* yang memiliki karakter perempuan lebih dominan. Tetapi karakter pria pun tidak

kalah dengan perempuan. Karakter pria pada *game Genshin Impact* juga menampilkan sisi dominan maskulin pada setiap karakternya. Oleh karena itu, peneliti mendapatkan urgensi untuk melaksanakan penelitian terkait dengan penelitian ini yang mana ingin melihat dan menganalisis bagaimana *game Genshin Impact* ini menonjolkan unsur maskulinitas karakter pria dalam setiap karakter yang ada pada *game*. Berdasarkan fenomena dan urgensi peneliti, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Analisis Deskriptif *Manga Matrix* dalam Melihat Unsur Maskulinitas Pada Karakter Pria *Game Genshin Impact*.”

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah menganalisis unsur – unsur maskulinitas yang terdapat dalam karakter pria dalam *game Genshin Impact*. Penelitian ini menggunakan konsep maskulinitas dari sudut pandang teori *Manga matrix* di mana *Manga matrix* sendiri merupakan buku yang digunakan untuk mempelajari cara membuat dan memahami visualisasi sebuah gambar. Penelitian ini membahas tentang maskulinitas dengan data yang didukung dari karakter *Genshin Impact* yang memiliki fisik tubuh tinggi. Berikut tujuan penelitian:

1. Untuk menganalisis unsur maskulinitas pada *Form Matrix* karakter pria *Genshin Impact*
2. Untuk menganalisis unsur maskulinitas pada *Costume Matrix* karakter pria *Genshin Impact*
3. Untuk menganalisis unsur maskulinitas pada *Personality Matrix* karakter pria *Genshin Impact*

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian di atas, maka peneliti memfokuskan masalah yang diteliti adalah :

1. Bagaimana unsur maskulinitas pada *Form Matrix* karakter pria *Genshin Impact*?
2. Bagaimana unsur maskulinitas pada *Costume Matrix* karakter pria *Genshin Impact*?
3. Bagaimana unsur maskulinitas pada *Personality Matrix* karakter pria *Genshin Impact*?

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Beberapa manfaat teoritis yang ingin dicapai oleh peneliti adalah:

1. Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah dan memperluas pengetahuan serta wawasan penulis mengenai ilmu komunikasi khususnya pada analisis visual dalam *game*.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi pada penelitian – penelitian selanjutnya. Manfaat kegunaan penelitian teoritis ini dapat membantu dan menjadi pedoman penelitian yang dilakukan oleh para peneliti dalam bidang komunikasi. Penelitian ini dapat membantu penelitian lain yang akan dilakukan peneliti lain.

1.4.2 Manfaat Praktis

Beberapa kegunaan praktis yang ingin dicapai oleh peneliti diantaranya:

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi mengenai bagaimana unsur maskulinitas dalam *game Genshin Impact*.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada bidang ilmu komunikasi. Manfaat kegunaan penelitian dari segi praktis ini adalah, penelitian ini dapat membantu penelitian dari segala bidang yang berkaitan dengan maskulinitas atau metroseksual, penelitian mengenai analisis deskriptif dan juga penelitian yang menggunakan semiotika. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan objek penelitian. Serta membantu untuk menjadi pedoman penelitian dimasa mendatang.

1.5 Waktu dan Lokasi Penelitian

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	2022-2023								
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun

1.	a. Pengajuan Judul									
	b. Penyusunan Proposal									
	c. Desk Evaluation									
2.	a. Pengumpulan Data									
	b. Analisis Data									
3.	Tahap Penyusunan Hasil Penelitian									
4.	Daftar Sidang Skripsi									

(Sumber: Olahan Peneliti, 2022)