

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini fokus pada bagaimana objektifikasi perempuan dalam *game Genshin Impact*, terutama dalam wilayah Liyue. Penelitian ini akan mengkaji bagaimana representasi objektifikasi perempuan di wilayah Liyue dalam game *Genshin Impact*. Penerapan desain karakter perempuan ini sering diduga memuat kepentingan untuk keuntungan belaka, terutama dalam sistem gacha yang sangat mengandalkan daya tarik visual. Maka, dengan menganalisis visual karakter perempuan pada game *Genshin Impact*, bisa ditemukan bagaimana karakter-karakter ini sebagai representasi perempuan kuat mengalami proses objektifikasi. Pemain global ini tertarik pada stereotip "waifu" yang ada pada karakter perempuan yang menarik secara fisik, sering kali dengan elemen budaya Tiongkok yang dieksotisasi untuk menambah daya tarik. Representasi perempuan Liyue seperti ini dianggap sebagai daya tarik yang dapat meningkatkan nilai jual karakter, di mana tubuh dan keanggunan mereka menjadi komoditas utama yang ditawarkan kepada pemain.

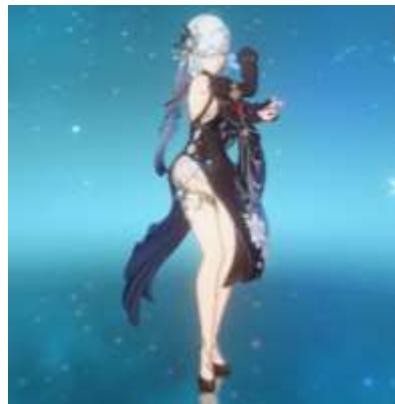
Wanita berada dalam posisi yang kurang penting dan dijadikan "alat" pemuas nafsu bagi lawan jenis. Namun, terdapat berbagai cara demi menjadikan wanita sebagai pemuas nafsu, yaitu dengan cara mengobjektifikasi (Rohim & Agusta, 2025). Objektifikasi perempuan dalam penelitian ini berfokus pada objektifikasi subjektifikasi. Objektifikasi perempuan pada permainan *Genshin Impact* dapat dilihat melalui desain kostum karakter-karakter perempuan. Berdasarkan penampilan kostum, banyak desain yang seharusnya melambangkan

peran mereka sebagai pejuang, diplomat, atau cendekiawan dimodifikasi secara ekstrem agar sesuai dengan estetika fantasi seksual. Sebagai hasilnya, daripada fungsionalitas, pakaian sering kali diubah menjadi kostum yang sangat ketat, memiliki belahan, atau yang maju untuk menunjukkan lekukan tubuh. Oleh karena itu, kostum tidak hanya menjadi bagian dari identitaslah karakter, tetapi diubah menjadi poin sentral yang digunakan untuk merancang persepsi gambar tubuh wanita sebagai “produk” visual, di mana daya pikat yang terkandung dalam tampilan menjadi pijakan utama dalam syarat mentransformasinya menjadi nilai jual utama untuk menumbuhkan minat pemain.

Objektifikasi perempuan terjadi dalam ruang lingkup media sosial, terjadi dikarenakan adanya ketertarikan sekelompok orang, yang menganggap ketertarikan sensual. Objektifikasi Perempuan dipermasalahkan karena desain pakaian yang direpresentasikan terbuka seperti Gaun yang memiliki belahan paha yang sangat tinggi, Pakaian karakter adalah *bodysuit* ketat yang menonjolkan lekuk-lekuk tubuh mereka, sama sekali tidak cocok untuk pertempuran atau status mereka sebagai *adeptus* yang agung.

Gambar I.I

Shenhe Pakaian *Frostflower Dew* (Sumber: *Genshin Impact*)



Gambar 1 Shenhe Pakaian Frostflower Dew dalam Genshin Impact

Selain dalam format digital, objekifikasi perempuan juga dieksplorasi oleh penjualan fisik melalui merchandise resmi. Hoyoverse juga memproduksi produk-produk koleksi karakter Liyue, dengan tubuh perempuan menjadi elemen yang sangat diprioritaskan. Pada beberapa produk, figur salah satunya seperti karakter populer, yaitu Ganyu atau Ningguang disajikan dalam pose yang membuat jelas identitas mereka dan beberapa detail fisik mereka secara explisit ditampilkan. Beberapa dari figur-figur ini dibuat jelas untuk alasan khususnya seperti meme game, dan beberapa dapat dibawa pulang darinya oleh pemain dengan harga bervariasi. Di sini, dapat disimpulkan bahwa tubuh wanita dijadikan objekifikasi dan dijadikan bahan konsumsi. Tidak hanya sebagai elemen visual dalam pengalaman bermain, tetapi juga dijadikan sebuah barang jualan sebagai objek koleksi fisik. Kecantikan dan sensualitas perempuan pada karakter-karakter ini menjadi nilai jual utama dengan pasar yang luas.

Genshin Impact menarik diteliti melalui sudut pandang objektifikasi karena;

1.) Representasi budaya dalam Genshin Impact memiliki dampak besar dalam menampilkan sebuah budaya, Genshin Impact bukan sekedar game tetapi juga merepresentasikan budaya atau kultur yang diadaptasi menjadi dasar sebuah wilayah dalam game. 2.) Genshin memanfaatkan tampilan fisik, dan kostum sebagai bahan komersialisasi demi mendapatkan keuntungan 3.) Dapat mengkaji apakah desain karakter perempuan ini dibuat secara sengaja untuk diposisikan sebagai objek yang dinikmati secara visual saja.

Genshin Impact, video game yang bergenre *role playing game* (RPG), dirilis pada September 2020 oleh developer asal Tiongkok bernama miHoYo yang sekarang dipublish atas pengawasan perusahaan Singapura bernama COGNOSPHERE (Tasya & Dwi Retnaning Untari, 2024 p.110). Cerita yang ditawarkan oleh *game* ini adalah sang tokoh utama yang bernama Aether yang masuk ke dunia bernama Teyvat untuk mencari saudarinya yang hilang. Saat menyusuri tanah ini, kita dapat mengeksplorasi 6 dari 7 negara fiksi yang bisa dimainkan, yaitu Mondstadt, Liyue, Inazuma, Sumeru, Fontaine, dan Natlan. Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini secara spesifik adalah Liyue.

Wilayah Liyue menarik diteliti karena feminitas Tiongkok direpresentasikan di wilayah ini sebagai pemegang kekuasaan politik dan ekonomi tertinggi di Teyvat. Liyue juga secara cerita adalah wilayah yang secara visual seringkali paling gamblang dalam hal sensualitas. Liyue menyajikan sebuah paradoks dimana perempuan yang kuat secara bersamaan disajikan sebagai objek visual yang menarik.

Elemen budaya Tiongkok diwakili dalam *Genshin Impact* melalui elemen visual gambar yang memenuhi fungsi pesan komunikasi. Meskipun penuh dengan motif estetik, elemen-elemen ini membawa makna yang bukan hanya mereferensikan, tetapi juga signifikan dan mengacu pada nilai budaya Tiongkok. Dalam game Genshin Impact, Kota Liyue adalah contoh bagaimana prinsip-prinsip budaya Tiongkok menjadi sebuah bagian dari visual game tersebut.

Peneliti menggunakan metode semiotika dengan pendekatan Charles S. Peirce. Dalam penelitian ini, peneliti ingin menerapkan prinsip-prinsip semiotika Peirce untuk menganalisa tanda-tanda yang terdapat dalam game *Genshin Impact*, yaitu *Genshin Impact* dan mengidentifikasi representasi objektifitas perempuran yang terkandung didalam *video game* tersebut. Fokus penelitian ini adalah menemukan berbagai aspek objektifikasi perempuan yang direpresentasikan dalam *video game* tersebut.

Dari pengamatan singkat dalam game *Genshin Impact*, tampak bahwa objektifikasi perempuan terjadi terhadap karakter dari wilayah Liyue yang terinspirasi dengan budaya Tiongkok. Banyak karakter perempuan Liyue yang memiliki peran kuat dan penting terhadap cerita, tetapi disajikan dengan cara desain visual dari mereka yang dimodifikasi untuk memberi daya tarik fisik. Kostum mereka yang semestinya mencerminkan budaya atau peran mereka, seperti yang dikenakan Ganyu, Shenhe, dan Yelan, diubah menjadi pakaian yang ketat, dan terbuka, menyiratkan bahwa narasi akan tetap memperkuat “daya tarik” karakter tidak hanya diperoleh dari kisah yang dituturkan, tetapi sebagai objek estetika yang bagian dari tubuhnya yang dinikmati oleh pemain berlatar belakang global.

Representasi adalah tentang menciptakan makna melalui bahasa-bahasa tersebut. Representasi dilakukan tujuan guna membentuk sesuatu yang memiliki makna agar dapat dimengerti oleh orang lain (Hall, 2011. p.1). Representasi merupakan pembentukan pembentukan melalui tanda-tanda dan makna baik yang dilakukan secara individu, kelompok, maupun organisasi besar sekalipun, tak akan luput dari proses-proses yang terkait dari pengaruh-pengaruh lingkungan dan dari segi-segi aspek diluar diri (kelompok)-nya sebagai presentasi atau mungkin direpresentasikan kembali dari hasil proses penciptaan manusia (Pranawukir et al., 2024. p.33).

Seperti penelitian terdahulu dari Elfira Regita Cahyani, Nurlinda Yulia, dan Tania Rahayu Putri, “Iklan Downy memilih menggunakan model dengan tubuh yang ideal karena dalam dunia periklanan, tubuh perempuan mempunyai nilai ekonomis yang tinggi. Oleh karena itu, perempuan akan cenderung dieksplorasi.” (Regita et al., 2022. p.224). Maka, Representasi Objektifikasi Perempuan adalah menjadikan perempuan sebagai “objek” jualan untuk menarik khalayak umum untuk mencoba atau menggunakan suatu produk, jasa, maupun media, terutama media yang dibahas, video game.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menganalisis 3 karakter terpopuler dari wilayah Liyue, yaitu Hu Tao, Yelan, dan Shenhe. Tiga karakter tersebut dipilih dalam penelitian ini berdasarkan kepopuleran penjualan karakter. Peneliti menduga adanya representasi objektifikasi pada karakter-karakter ini. Dari penelitian terdahulu, dari banyaknya visualisasi budaya Tiongkok, ada 7 unsur budaya yang ditemukan, yaitu bahasa, sistem pengetahuan, kemasyarakatan, sistem kepercayaan

dan religi, kesenian, ekonomi dan peralatan hidup, serta pertahanan hidup (Tasya & Dwi Retnaning Untari, 2024). Pada penelitian ini, yang difokuskan hanya pada visual tubuh, serta pengaruh peran yang ada pada karakter-karakter.

Terdapat penelitian terdahulu yang membahas semiotika dan representasi, objektifikasi maupun genshin impact. Penelitian terdahulu yang pertama adalah **REPRESENTASI BUDAYA TIONGKOK DI REGION LIYUE DALAM GAME GENSHIN IMPACT 《原神》璃月中国文化的表征** (Tasya & Dwi Retnaning Untari, 2024). Subjek penelitian ini adalah Representasi budaya Tiongkok di region Liyue dalam game Genshin Impact, sedangkan Objek penelitiannya adalah Unsur-unsur budaya menurut Koentjaraningrat yang muncul di Liyue.

Penelitian terdahulu kedua adalah **OBJEKTIFIKASI PEREMPUAN DI MEDIA SOSIAL PADA AKUN @BIDADARIMIKOMYK MELALUI PERSPEKTIF NUSSBAUM** (Rohim & Agusta, 2025). Subjek penelitian ini adalah objektifikasi perempuan di postingan media sosial pada akun [@bidadarimikomyk](#), sedangkan Objek penelitiannya adalah para perempuan yang ditampilkan pada postingan akun [@bidadarimikomyk](#).

Penelitian terdahulu ketiga adalah **REPRESENTASI DI MEDIA SOSIAL SEBAGAI PEMBENTUK IDENTITAS BUDAYA POPULER**(Indah Indainanto & Albar Nasution, 2020). Subjek penelitian ini adalah pengguna media sosial, Sedangkan objek penelitiannya adalah representasi postingan budaya populer di media sosial.

Penelitian terdahulu keempat adalah REPRESENTASI BUDAYA PATRIARKI GO AH IN DALAM EPISODE 1 SERIAL “AGENCY” DI NETFLIX (Fitri & Prathisara, 2025). Subjek penelitian ini adalah Serial “Agency”. Sedangkan objek penelitiannya adalah Budaya Patriarki yang direpresentasikan.

Penelitian terdahulu kelima adalah Representasi Perempuan Dalam Stand Up Comedy (Analisis Semiotika Peirce dalam Tayangan Annie Yang)(Pranawukir et al., 2024). Subjek dalam penelitian ini adalah Tayangan Stand Up Comedy Annie Yang. Sedangkan objeknya adalah representasi perempuan.

Penelitian terdahulu keenam adalah PEREMPUAN DALAM VIDEO GIM: Representasi Perempuan Dalam Dead or Alive 6 (Yuwono, 2022). Subjek penelitian ini adalah karakter perempuan dalam Video Gim Dead or alive 6, Sedangkan objek penelitiannya adalah representasi perempuan.

Penelitian terdahulu ketujuh adalah KOMODIFIKASI BUDAYA DANGDUT DALAM PERSPEKTIF EKONOMI POLITIK MEDIA: STUDI KASUS KONTES KDI 2024 MNCTV (Manan et al., 2024a). Subjek penelitian ini adalah media MNCTV, sedangkan objek penelitiannya adalah proses komodifikasinya.

Penelitian terdahulu kedelapan adalah Eksplorasi Terhadap Perempuan dalam Iklan Pewangi Pakaian Downy (Regita et al., 2022). Subjek penelitian ini adalah representasi perempuan yang terdapat di iklan, sedangkan objek penelitiannya adalah iklan pewangi pakaian Downy.

Penelitian-penelitian terdahulu diatas berfokus pada representasi perempuan dan budaya yang ditampilkan pada suatu media. Berbeda dengan penelitian ini, peneliti ingin memfokuskan pada representasi objektifikasi perempuan yang terdapat dalam game Genshin Impact. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengambil screenshot, cuplikan teaser, dialog, ataupun memainkan gamenya secara langsung untuk dapat melihat pakaianya secara langsung.

I.2. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana Objektifikasi Perempuan Pada Karakter Liyue dalam Video Game *Genshin Impact*?

I.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap eksploitasi perempuan yang terkandung didalam video game *Genshin Impact*.

I.4. BATASAN MASALAH

Peneliti ini membatasi pada 2 batasan masalah dalam penelitian ini, yang diantaranya sebagai berikut:

1. Subjek Penelitian: visual Video Game Genshin Impact
2. Objek Penelitian: Objektifikasi Perempuan yang dilakukan oleh Genshin Impact.
3. Metode: Kualitatif

I.5. MANFAAT PENELITIAN

I.5.1. MANFAAT TEORITIS

Berguna untuk menambah wawasan, pengetahuan, serta informasi tentang objektifikasi wanita yang terdapat pada *video game Genshin Impact* agar pemain tidak mengobjektifikasi perempuan lagi.

I.5.2. MANFAAT PRAKTIS

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat mengekspos bagaimana budaya Tiongkok yang dieksplorasi terhadap karakter wanita untuk di objektifikasi demi menambah ketertarikan pemain yang terkandung dalam video game *Genshin Impact*.