

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam beberapa tahun terakhir, *video game* telah menjadi bentuk hiburan yang populer, dengan menarik banyak pemain dari berbagai kelompok usia dan latar belakang. Dengan munculnya teknologi dan aksesibilitas *game*, industri *video game* telah mengalami pertumbuhan yang signifikan, dengan penjualan diperkirakan mencapai lebih dari \$225,7 miliar pada tahun 2024 (Newzoo 2022). Namun, *video game* telah menjadi topik kontroversi, dengan beberapa berpendapat bahwa mereka mempromosikan kekerasan dan agresi sementara yang lain mengklaim bahwa mereka memiliki efek positif pada keterampilan kognitif dan sosial.

Media yang juga beberapa tahun terakhir mulai populer di seluruh dunia adalah anime. Anime adalah gaya animasi Jepang yang semakin populer di seluruh dunia. Ini mencakup berbagai genre, termasuk aksi, petualangan, romansa, komedi, drama, dan banyak lagi. Anime biasanya dicirikan oleh gaya visualnya yang khas, menampilkan grafik warna-warni, fitur berlebihan, dan ekspresi wajah yang ekspresif. Itu juga sering memasukkan unsur budaya dan cerita rakyat Jepang. Anime dapat mengambil banyak bentuk, termasuk serial televisi, film layar lebar, dan animasi video asli (OVA). Ini telah menjadi ekspor budaya yang signifikan bagi Jepang dan telah mengembangkan basis penggemar yang setia di seluruh dunia (Ashcraft 2021).

Genshin Impact telah menginspirasi gelombang baru *video game* yang mengaburkan batas antara *video game* dan anime. *Genshin Impact* adalah sebuah *game* yang dirilis pada September 2020 oleh developer *game* asal China, miHoYo. *Game* ini bergenre aksi petualangan dengan fitur *game role-playing* dan world-building yang sangat menarik. *Genshin Impact* terinspirasi oleh anime dan memiliki gaya visual yang sangat memukau, terutama dengan efek cahaya dan visual yang menakjubkan.

Permainan ini didukung oleh model bisnis *free-to-play* yang memungkinkan pemain untuk bermain secara gratis, tetapi juga menawarkan berbagai paket dan item yang dapat dibeli dengan uang sungguhan untuk meningkatkan pengalaman bermain mereka. Meskipun *game* ini baru saja dirilis pada September 2020, *Genshin Impact* telah menjadi fenomena global dengan penggemar yang terus bertambah.

Menurut laporan dari Sensor Tower, *Genshin Impact* telah menghasilkan pendapatan sebesar \$2 miliar dalam tahun pertama setelah dirilis. Sumber pendapatan utama permainan ini berasal dari pasar China dan Jepang, tetapi juga memiliki basis penggemar yang besar di seluruh dunia. *Genshin Impact* juga menempati peringkat pertama untuk gacha dengan keuntungan terbesar di kategori gacha based *game* di seluruh dunia (Chapple 2022).

Pada tahun 2020 hingga 2021, kawasan Asia Pasifik akan menghasilkan pendapatan dari produk *game* sebesar 78,4 miliar dollar AS, yang merupakan 49% dari pasar *game* global (Newzoo, 2021). Data tersebut memperlihatkan pertumbuhan dari tahun ke tahun sebesar 9,9%. Hal ini menunjukkan bahwa perusahaan-perusahaan pengembang *game*, terutama yang berada di kawasan Asia Pasifik, memiliki peluang dan kesempatan yang besar untuk bisa menghasilkan produk *game* yang sukses seperti *Genshin Impact*. Diantara negara-negara di wilayah Asia Pasifik, Indonesia merupakan salah satu negara penyumbang pasar *game* terbesar, dengan pendapatan sebesar 1,3 miliar dollar AS di tahun 2020 (Bayu, 2021)

Genshin Impact mengambil sistem permainan lintas *platform* disaat keadaan pasar *game* sedang berkembang pesat. Strategi ini merupakan langkah yang baik, karena pengembangan permainan *cross-platform* membuka peluang bagi perusahaan untuk memperoleh pengguna baru dengan jumlah yang banyak serta meningkatkan engagement pengguna terhadap permainan tersebut. Indonesia juga memiliki peluang yang cukup besar untuk bisa mengembangkan permainan sekelas *Genshin Impact*, *game* lintasplatform dengan desain yang profesional dan penggemar yang banyak.

Semakin popularitas *video game* terus meningkat, begitu pula potensi pemain untuk menjalin keterikatan dengan karakter favorit mereka. *Genshin Impact*, tidak terkecuali. Dengan beragam karakter dan alur cerita yang menarik, pemain dapat dengan mudah terlibat secara emosional di dunia *virtual game*. Tingkat keterikatan ini sering mengarah pada perkembangan *parasocial relationship* antara pemain dan karakter permainan. Dalam konteks ini, mengeksplorasi konsep *parasocial relationship* dapat memberikan wawasan tentang dampak *video game* terhadap perilaku dan emosi pemain.

Parasocial relationship adalah sebuah konsep yang mendapat perhatian signifikan di bidang studi media dan komunikasi. Ini mengacu pada hubungan sepihak antara konsumen media dan kepribadian media, seperti selebritas atau karakter fiksi. Konsep *parasocial relationship* sangat relevan dalam konteks *video game*, di mana pemain dapat mengembangkan keterikatan emosional yang kuat dengan karakter favorit mereka. Penelitian ini akan mengeksplorasi konsep *parasocial relationship* dan bagaimana hubungannya dengan karakter *video game*. Ini ditandai dengan ilusi interaksi tatap muka, di mana konsumen media merasakan rasa koneksi, keintiman, dan ikatan sosial dengan figur media meskipun tidak ada komunikasi atau kontak yang sebenarnya. (Horton and Wohl, 1956)

Donald Horton dan Richard Wohl pertama kali memperkenalkan konsep *parasocial relationship* dalam makalah mereka tahun 1956 berjudul "Komunikasi Massa dan Interaksi Para-Sosial: Pengamatan pada Keintiman di Jarak Jauh." Mereka berpendapat bahwa *parasocial relationship* adalah hasil dari dinamika interpersonal yang terjadi antara tokoh media dan konsumen media, di mana tokoh media berperan sebagai mitra hubungan pribadi, dan konsumen media membalasnya dengan terlibat dengan tokoh media seolah-olah mereka adalah orang yang nyata.

Menurut Horton dan Wohl, *parasocial relationship* dapat dipahami sebagai bentuk interaksi sosial termediasi yang memenuhi kebutuhan manusia akan hubungan sosial dan persahabatan. Hal ini didasarkan pada persepsi keintiman, di mana konsumen media merasakan rasa keterikatan pribadi, kepercayaan, dan

keterlibatan emosional dengan figur media. Konsumen media cenderung terlibat dalam perilaku yang mendorong dan memelihara *parasocial relationship*, seperti mengikuti kehidupan tokoh media, mengidentifikasi diri dengan kepribadiannya, dan menginvestasikan waktu dan energi emosional ke dalam hubungan tersebut.

Secara keseluruhan, konsep *parasocial relationship* menyoroti sifat konsumsi media yang kompleks dan dinamis serta dampaknya terhadap perilaku dan hubungan sosial. Ini menunjukkan kemampuan media untuk menciptakan rasa koneksi dan keintiman pribadi, terlepas dari jarak fisik dan sosial antara konsumen media dan tokoh media. (Horton and Wohl, 1956)

Video game adalah media unik yang memungkinkan pemain berinteraksi dan mengontrol karakter favorit mereka. Tingkat interaktivitas ini dapat mengarah pada keterikatan emosional yang lebih kuat dan hubungan yang lebih dalam antara pemain dan karakter. Dalam konteks *video game*, *parasocial relationship* bisa sangat kuat, karena pemain menghabiskan banyak waktu dengan karakter favorit mereka dan bahkan mungkin terlibat secara emosional dalam alur cerita dan kepribadian mereka.

Salah satu contoh karakter *video game* yang mendapatkan banyak pengikut adalah Cloud Strife dari Final Fantasy VII. Cloud adalah karakter yang kompleks dan multidimensi yang telah merebut hati banyak pemain. Dia adalah pejuang terampil yang berjuang dengan trauma masa lalunya dan beban tanggung jawabnya. Pemain dapat mengontrol tindakan dan keputusan Cloud sepanjang permainan, memungkinkan mereka untuk membentuk hubungan emosional yang kuat dengannya.

Contoh lainnya adalah Geralt of Rivia dari serial The Witcher. Geralt adalah seorang penyihir, pemburu monster yang ditakuti dan dihormati oleh banyak orang di dunia *game*. Dia adalah karakter yang rumit dengan rasa moralitas yang kuat, yang harus menjalani hubungan yang kompleks dengan karakter lain sepanjang permainan. Pemain dapat membentuk cerita Geralt melalui pilihan dan tindakan

mereka, yang mengarah ke rasa investasi yang mendalam dalam karakter dan hubungannya.

Parasocial relationship dapat memiliki efek positif dan negatif pada pemain. Di satu sisi, hubungan ini dapat memberikan rasa nyaman dan persahabatan, terutama bagi mereka yang mungkin merasa terisolasi atau kesepian dalam kehidupan nyatanya. Pemain dapat menemukan pelipur lara dalam hubungannya dengan karakter favoritnya, karena mereka dapat memberikan rasa terhubung dan memiliki.

Namun, *parasocial relationship* juga bisa bermasalah. Pemain mungkin menjadi terlalu terlibat dalam hubungan mereka dengan karakter, yang mengarah ke tingkat keterikatan yang tidak sehat dan tekanan emosional saat hubungan tersebut terganggu atau berakhir. Dalam kasus ekstrim, pemain bahkan mungkin mengalami delusi dan mulai percaya bahwa hubungan mereka dengan karakter itu nyata, yang menyebabkan konsekuensi negatif bagi kesehatan mental mereka.

Kesimpulannya, *parasocial relationship* adalah konsep yang kompleks dan bernuansa yang dapat memiliki efek positif dan negatif pada pemain. *Video game* adalah media unik yang memungkinkan pemain mengembangkan hubungan emosional yang mendalam dengan karakter favorit mereka, yang mengarah ke *parasocial relationship* yang kuat. Penting bagi pemain untuk menyadari potensi risiko yang terkait dengan *parasocial relationship* dan menjaga hubungan yang sehat dengan karakter yang mereka sukai. Dengan demikian, pemain dapat menikmati manfaat dari hubungan ini tanpa mengorbankan kesehatan mental dan kesejahteraan mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam beberapa tahun terakhir, *video game* telah menjadi media populer bagi pemain untuk terlibat dan mengembangkan hubungan emosional dengan karakter favorit mereka. Salah satu *game* yang mendapatkan popularitas dan perhatian luar biasa adalah *Genshin Impact*. Dunia *game* yang imersif, alur cerita yang menawan, dan beragam karakter telah memikat hati para pemain di seluruh

dunia. Namun, investasi emosional yang dimiliki pemain dalam permainan menimbulkan pertanyaan tentang sifat hubungan mereka dengan karakter, khususnya dalam konteks *parasocial relationship*. Penelitian ini akan mengeksplorasi fenomena *parasocial relationship* di *Genshin Impact*, menganalisis faktor-faktor yang berkontribusi pada pembentukannya dan potensi dampaknya terhadap kesehatan mental dan kesejahteraan pemain.

1. Bagaimana para pemain *Genshin Impact* membentuk *parasocial relationship* dengan karakter *game*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang *parasocial relationship* di *Genshin Impact* dan pengaruhnya terhadap pemain. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mencapai tujuan sebagai berikut:

1. Tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang hubungan emosional yang dibentuk pemain dengan karakter *game* dan dampak dari hubungan tersebut pada perilaku dan emosi pemain, dengan tujuan akhir untuk berkontribusi pada pengetahuan tentang *parasocial relationship* dalam video *game*?

Dengan mencapai tujuan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan berharga tentang sifat *parasocial relationship* dalam video *game*, dengan fokus khusus pada Dampak *Genshin*. Penelitian ini akan berkontribusi pada perkembangan literatur tentang *parasocial relationship* dan dampaknya terhadap pemain, sekaligus memberi *game developer* wawasan tentang desain *game* yang mendorong hubungan yang sehat antara pemain dan karakter.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam beberapa tahun terakhir, video *game* telah muncul sebagai salah satu bentuk hiburan paling populer, dengan jutaan pemain di seluruh dunia membenamkan diri dalam dunia maya dan menjalin hubungan mendalam dengan karakter favorit mereka. Konsep *parasocial relationship* - hubungan sepihak antara

konsumen media dan kepribadian media - telah mendapatkan perhatian yang signifikan di bidang studi media dan komunikasi, khususnya dalam kaitannya dengan selebriti dan karakter televisi. Namun, sedikit penelitian telah dilakukan pada fenomena *parasocial relationship* dalam konteks video game, terlepas dari peluang unik untuk interaksi karakter pemain dan investasi emosional yang dihadirkan oleh media ini.

Skripsi ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan literatur tersebut dengan mengeksplorasi konsep *parasocial relationship* dalam video game populer *Genshin Impact*. Dirilis pada bulan September 2020, Dampak *Genshin* dengan cepat menjadi salah satu game paling sukses dan dibahas secara luas tahun ini, dengan dunia yang kaya dan luas, *gameplay* yang menarik, dan karakter yang beragam. Dengan menggunakan *Genshin Impact* sebagai studi kasus, skripsi ini berusaha untuk mengkaji cara-cara di mana pemain membentuk *parasocial relationship* dengan karakter video game, faktor-faktor yang berkontribusi terhadap hubungan tersebut, dan potensi keuntungan dan kerugian dari hubungan tersebut bagi pemain. Dengan menyoroti bidang studi video game yang kurang diteliti ini, skripsi ini bertujuan untuk berkontribusi pada pemahaman yang lebih dalam tentang hubungan kompleks dan multifaset yang dapat dibentuk pemain dengan karakter virtual favorit mereka.

1. Memajukan pengetahuan akademik: Dengan mengeksplorasi *parasocial relationship* di *Genshin Impact*, skripsi dapat berkontribusi pada pemahaman akademis tentang bagaimana hubungan ini berkembang dan apa dampaknya terhadap pemain.
2. Implikasi praktis bagi game developer: Memahami sifat *parasocial relationship* dalam video game dapat memiliki implikasi praktis bagi game developer, seperti menginformasikan desain karakter dan pengembangan alur cerita.
3. Wawasan tentang perilaku pemain: *parasocial relationship* dapat berdampak signifikan pada perilaku pemain, termasuk keterlibatan mereka

dengan *game* dan kesediaan mereka membelanjakan uang untuk pembelian dalam *game*, skripsi ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana hubungan ini mempengaruhi perilaku pemain secara khusus di *Genshin Impact*.

4. Pertimbangan kesehatan mental: Karena *parasocial relationship* dapat memiliki efek positif dan negatif pada pemain, skripsi dapat meningkatkan kesadaran akan pertimbangan ini dan berkontribusi pada diskusi seputar kesehatan mental dan *game*.
5. Implikasi budaya: Anime dan video *game* berdampak signifikan pada budaya populer, khususnya di negara-negara Asia. Dengan berfokus pada Dampak *Genshin*, skripsi dapat memberikan wawasan tentang signifikansi budaya dari *game* ini dan perannya dalam masyarakat kontemporer.

Ini hanyalah beberapa manfaat potensial dari melakukan skripsi tentang *parasocial relationship* di *Genshin Impact*. Bergantung pada fokus spesifik dan temuan penelitian, mungkin ada manfaat tambahan untuk dipertimbangkan.

1.5 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan penelitian agar bisa lebih terarah terhadap permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya dibuat dalam beberapa uraian bab sebagai berikut :

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi tentang pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Berisi studi literatur yang relevan pada penelitian ini dan menguraikan dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian

BAB III: METODE PENELITIAN

Berisi profil singkat dari objek penelitian disertai alur penelitian, serta alat dan bahan dalam penelitian.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang segala proses pembuatan dan penerapan teknik-teknik yang digunakan dalam penelitian.

BAB V: PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari penelitian serta berisikan saran perbaikan untuk kedepannya.

