

Analisis Deskriptif *Manga Matrix* Dalam Melihat Unsur Maskulinitas Pada Karakter Pria *Game Genshin Impact*

Afina Ismaniari¹, Adrio Kusmareza Adim²

¹ Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, afinaismaniari@student.telkomuniversity.ac.id

² Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, adriokusma@telkomuniversity.ac.id

Abstract

Genshin Impact is a very popular online RPG game, on the *Genshin Impact* playstore, fifty million people have downloaded it. This game is an open-world RPG type game that has 56 playable characters and 19 of them are male characters. In this game apart from the female characters, the male characters also become sales commodities through the visual design and character stories that have been formed which show the masculine side of each male character. Masculinity cannot escape men in various media and this is a phenomenon that often occurs around us. The phenomenon of male character masculinity and how they are shown in the media for the purpose of increasing their appeal in the media, especially in video games where it is interesting to study. This research was conducted using qualitative research methods with a descriptive approach and a constructive paradigm. In collecting data, researchers used the method of observation and interviews with seven informants. The research results obtained in this study are male characters can be categorized as masculine through body parts and the appearance of the costumes used by male characters always wear neat clothes, tight costumes so that the body shape is visible, costumes that are open so that they show certain parts that can show that he is masculine like muscle and ideal physique. Certain parts that are highlighted through character costumes can give a masculine fantasy to *Genshin Impact* game players.

Keywords- *descriptive analysis, Masculinity, Online Game, Genshin impact.*

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*

I. PENDAHULUAN

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 & Yuwanti, 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.

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. 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*.

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*. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk menganalisis unsur maskulinitas pada karakter pria *game Genshin Impact* berdasarkan *form matrix*, *costume matrix*, dan *personality matrix*. 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*.”

II. TINJAUAN LITERATUR

A. New Media

New media atau biasa disebut media baru memiliki pengertian yang terus berkembang seiring berjalannya waktu di saat adanya penemuan sarana yang baru. Menurut (Andu & Patriantoro, 2021), media baru dipahami sebagai salah satu jenis komunikasi dan informasi yang terhubung dengan internet. Menurut Socha dan Schmid dalam (Andu & Patriantoro, 2021), mengatakan bahwa media baru diartikan sebagai sesuatu yang berkaitan dengan internet, teknologi, suara, serta gambar dan definisi media baru ini akan terus berubah setiap harinya. Dengan pengertian tersebut maka, media baru dapat dikatakan sebagai salah satu teori yang menjelaskan konvergensi antara teknologi komunikasi digital yang terhubung dengan jaringan. Contoh media baru pada saat ini seperti televisi, majalah, film, buku, surat kabar, sosial media, streaming Video, *Video games*. Dalam buku Teori Komunikasi Massa menurut (McQuail, 2011), ciri utama pada media baru adalah sebuah kekuatan untuk mengubah opini yang ada pada publik serta komunikasi dan peran sosial yang ada pada media massa di masyarakat.

B. Games

Menurut (Macmillan, 2011), *Game* merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan untuk menghibur diri karena akan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan saat bermain sebuah *Game*. *Game* adalah teknologi baru dimana kita dapat memainkannya secara *online*, bisa berinteraksi dengan banyak orang secara langsung tanpa perlu bertemu. *Game* adalah hiburan bagi anak – anak hingga remaja bahkan orang dewasa pun sering memainkannya. Menurut (Henry, 2010), *Game* adalah salah satu hal yang tidak bisa lepas dari anak – anak sedangkan bagi sebagian orang tua *Game* merupakan halangan dan penyebab dari kerajinan anak yang menurun, prestasi yang menurun, dan kecanduan yang berlebihan. Bagi orang tua, *Game* merupakan pengaruh negatif untuk anak – anaknya.

Menurut (Esposito, 2005), platform merupakan salah satu sistem elektronik yang digunakan oleh *Video game*. Platform *Game* sendiri biasanya merupakan komputer, laptop, konsol *Game*, serta smartphone. Platform sendiri memiliki tingkatan mainframe seperti komputer hingga yang kecil seperti mobile. Jenis *Video game* sendiri berbeda – beda seperti arcade, adventure, dan lainnya.

C. Maskulinitas

Menurut Mark Simpson (dalam Yuliyanti et al., 2017), maskulinitas yang dikenal sekarang adalah metroseksual, Metroseksual memiliki kriteria sebagai lelaki muda dengan banyak uang serta tampan. Menurut Mark Simpson (dalam Yuliyanti et al., 2017), metroseksual ini sendiri dapat dibilang merupakan pandangan untuk para lelaki mapan yang bekerja dengan memiliki banyak penghasilan sehingga dapat dikatakan lelaki yang berhasil dan kaya. Berdasarkan penjabaran di atas, pria yang dapat dikatakan maskulin merupakan pria yang berpenampilan rapi, fisik yang bagus dan rupawan, dan memiliki banyak uang. Biasanya maskulin akan muncul pada pria – pria yang bekerja di perkantoran yang berpakaian rapi. Flocker (dalam Pratami & Hasiholan, 2020: 121), memaparkan pengertian metroseksual yaitu “the typical metrosexual is a young man with money to spend, living in or within easy reach of a metropolis because that where all the best shops, clubs, gyms, and hairdressers are” yang dapat diartikan metroseksual adalah tipe laki – laki muda dengan simpanan uang dan tinggal di kota metropolis karena di sana dapat ditemukan dengan mudah pusat perbelanjaan, klub, pusat kebugaran, dan penata rambut. Sean Nixon dalam (Fadilah et al., 2021: 138), dalam Exhibiting Masculinity menjelaskan bahwa di era 1980an-1990an ciri – ciri visual maskulin biasanya adalah pria bertubuh tegap dan kekar, memiliki dada dan lengan yang berotot. Sedangkan menurut Metcalf dan Humphries dalam (Fadilah et al., 2021: 138), maskulinitas memiliki karakter yang keras/kasar, berjiwa kompetitif, dan cenderung emosional dan dingin. Maskulinitas juga dapat dicirikan lewat gaya berpakaian, Dalam era 1980an-1990an di Amerika. Menurut (Ibrahim, 2007) dalam bukunya yang berjudul Budaya Populer Sebagai Komunikasi Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer, menjelaskan bahwa maskulinitas dipandang sebagai sesuatu yang terbentuk sebagai hasil dari konstruksi sosial. Laki – laki dapat dianggap sebagai sosok yang maskulin tergantung

berbagai faktor penentu seperti ideologi, ekonomi, politik, etnik, agama, sosial budaya, golongan, adat istiadat, sejarah, hingga kemajuan teknologi dan pengetahuan.

D. Manga matrix

Manga matrix adalah sebuah metode ide awal dalam pembuatan karakter yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto. Menurut (Tsukamoto, 2012), dalam pembuatan karakter dapat digunakan detail pada bagian – bagian karakter yang ingin diciptakan. Pada sistem pembuatan karakter tersebut, sistem dapat diurai melalui elemen – elemen yang kemudian disederhanakan kedalam diagram yang nantinya akan dilakukan pengukuran menggunakan parameter untuk dijadikan sebagai panduan dalam cara atau proses pembuatan karakter

1. *Form matrix*

Form matrix adalah sebuah metode dimana karakter dapat menggunakan metode matriks bentuk untuk menggabungkan beberapa bentuk menjadi salah satu acuan agar dapat dikombinasi menjadi sebuah karakter. Pada matriks ini, contoh pembuatan karakter yang dapat dilihat adalah desain karakter Rimuru Tempest pada anime Tensura dimana ia yang merupakan slime dapat menggabungkan berbagai bentuk dan berubah wujud menjadi manusia dan menggabungkannya dengan kelelawar sehingga wujud yang ditampilkan menjadi manusia bersayap.

2. *Costume matrix*

Kostum merupakan salah satu ciri khas bagi karakter – karakter untuk menunjukkan identitasnya. Metode ini dilakukan untuk mengembangkan sebuah kostum agar sesuai dengan tema yang ada pada karakter tersebut. Selain untuk melindungi tubuh dan menjadi identitas suatu karakter, kostum juga dapat menjadi ciri khas karakter tersebut agar diingat oleh orang – orang yang telah melihatnya. Contoh karakter tersebut adalah pada sebagian anime – anime bertemakan iblis, para iblis tingkat tinggi akan mengenakan pakaian yang *sexy* baik laki – laki maupun perempuan.

3. *Personality matrix*

Personality matriks merupakan atribut penting dalam pembuatan karakter karena sebuah karakter harus memiliki sifat – sifat agar menjadi karakter yang sempurna. Sifat ini biasa berisi spesial atribut, kelemahan, status, profesi, lingkungan asal, posisi, keinginan yang dimiliki karakter dan sifat yang dimiliki karakter. Contoh karakter tersebut ada pada karakter Smiley dan Angry pada anime Tokyo Revangers dimana Smiley yang selalu tersenyum dan Angry yang selalu memasang mimik wajah yang selalu tidak ramah.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif Menurut (Sugiyono, 2013), penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian baru, metode kualitatif juga dinamakan metode postpositivistik. Menurut (Sugiyono, 2013), metode kualitatif juga disebut metode interpretatif karena data yang dihasilkan dari penelitian merupakan data dengan interpretasi terhadap data yang ada di lapangan. Peneliti juga menggunakan metode analisis deskriptif dengan menggunakan teori Manga matrix dengan tiga data yang diambil berdasarkan *Form Matrix* (Matriks Bentuk), *Costume matrix* (Matriks Kostum), *Personality matrix* (Matriks Karakterisasi atau Penokohan). Pada penelitian ini peneliti menggunakan paradigma konstruktivisme. Menurut Craswell (2006) menyatakan paradigma konstruktivisme merupakan pengembangan suatu makna subjektif yang dimana makna tersebut merupakan sebuah pengalaman yang diarahkan pada objek dan hal-hal tertentu dimana tujuan penelitian bergantung dengan pandangan partisipan mengenai situasi yang ada di sekitarnya sesuai dengan situasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Peneliti menggunakan paradigma konstruktivisme karena peneliti ingin mendapatkan sebuah pemahaman mengenai suatu fenomena. Fenomena yang ingin dipahami oleh peneliti adalah fenomena maskulinitas. Peneliti menggunakan paradigma konstruktivisme dengan tujuan untuk menganalisis unsur maskulinitas yang ada pada karakter pria dalam *Game Genshin Impact*.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti mendapatkan

A. *Form matrix*

1. Analisis Representasi Maskulinitas dalam Karakter Tartaglia pada *Form matrix*

Karakter menggunakan metode matriks dengan menentukan parameter bentuk. Parameter bentuk ini menggabungkan beberapa bentuk yang digunakan sebagai sebuah acuan untuk dikombinasikan lalu dijadikan suatu

bentuk karakter desain yang utuh (Tsukamoto, 2012). Berdasarkan gambar tersebut, karakter pria digambarkan dengan paras yang tampan dan muda, bentuk tubuh yang tegap dan langsing, memiliki lekuk yang menonjolkan otot kecil, tubuh yang tinggi serta rambut yang rapi. Menurut Mark Simpson dalam (Yuliyanti et al., 2017), maskulinitas sudah berkembang menjadi metroseksual yang memiliki kriteria sebagai lelaki muda dengan banyak uang serta tampan. Metroseksual merupakan pandangan untuk para lelaki mapan yang bekerja dan memiliki banyak penghasilan sehingga dikatakan lelaki yang berhasil dan kaya. digambarkan dengan tipe lelaki ideal yang telah disebutkan pada teori – teori di atas. Dilihat pada gambar di atas Tartaglia sendiri memiliki tubuh ideal dimana ia memiliki kulit berwarna putih, wajah yang tampan dan menarik, rambut yang rapi, serta memiliki fisik yang bagus dan rupawan. Tartaglia diciptakan sebagai karakter pria yang berelemen hydro yang mempunyai kulit berwarna putih. Dapat dilihat pada bagian perutnya ia memiliki otot perut yang terlihat jelas dikarenakan baju yang terbuka pada bagian bawahnya. Jika baju pada lapis luar dibuka, akan menunjukkan lekuk tubuh yang lebih terlihat dikarenakan pakaian ketat. Pada gambar di atas terlihat bahwa Tartaglia memiliki dada yang bidang.

2. Analisis Representasi Maskulinitas dalam Karakter Zhongli pada *Form matrix*

Menurut (Tsukamoto, 2012), karakter menggunakan metode matriks dengan menentukan parameter bentuk. Parameter bentuk ini menggabungkan beberapa bentuk yang digunakan sebagai sebuah acuan untuk dikombinasikan lalu dijadikan suatu bentuk karakter desain yang utuh. Berdasarkan gambar di atas karakter pria digambarkan dengan wajah yang tampan serta tegas, bentuk tubuh yang langsing tetapi berotot juga tinggi, serta tegap yang menonjolkan kegagahan. Zhongli diciptakan sebagai dewa atau Archon dengan wujud asli Naga yang bisa mengambil wujud manusia seperti wujud yang sekarang digunakan dengan bola mata khas berbentuk Geo berwarna coklat dan kulit putih. Menurut (Yuliyanti et al., 2017), maskulinitas adalah sifat yang dipercaya lekat dengan laki – laki yaitu image seseorang yang berkulit putih dan berstatus kelas menengah serta dilengkapi dengan atribut aturan normatif maskulinitas. Menurut Sean Nixon dalam (Fadilah et al., 2021: 138), ciri – ciri visual maskulin biasanya adalah pria bertubuh tegap dan kekar, memiliki dada dan lengan yang berotot. Zhongli sendiri berkulit putih dan juga berstatus kelas menengah atas dikarenakan ia sendiri adalah dewa yang menciptakan mora mata uang Teyvat dan sekarang ini menjadi konsultan di Wangsheng Funeral Parlor. Zhongli juga terlihat berbadan lebih besar dari beberapa karakter tetapi tidak lebih besar dari Itto.

3. Analisis Representasi Maskulinitas dalam Karakter Kamisato Ayato pada *Form matrix*

Karakter menggunakan metode matriks dengan menentukan parameter bentuk. Parameter bentuk ini menggabungkan beberapa bentuk yang digunakan sebagai sebuah acuan untuk dikombinasikan lalu dijadikan suatu bentuk karakter desain yang utuh (Tsukamoto, 2012). Berdasarkan gambar di atas karakter pria digambarkan dengan wajah tampan serta memiliki sisi wajah yang cantik dengan bentuk tubuh yang langsing serta pinggang yang lumayan kecil dengan rambut yang sedikit panjang dan juga ada beberapa bagian yang pendek berwarna biru muda. Ayato diciptakan sebagai manusia yang berelemen Hydro. Menurut (Oakley, 1972), lelaki berkulit putih dan memiliki atribut atau perlengkapan yang menarik dan rapi merupakan tipe ideal laki – laki dan maskulin. Menurut Mark Simpson dalam (Dewi Yuliyanti et al., 2017), maskulinitas atau metroseksual memiliki kriteria lelaki mudah dengan banyak uang serta tampan. Karakter Ayato sendiri memiliki tubuh yang ideal dimana ia tinggi serta tampan, ia memiliki rambut yang rapi, selain tampan ia juga memiliki sisi wajah yang cantik serta berkulit putih.

4. Analisis Representasi Maskulinitas dalam Karakter Arataki Itto pada *Form matrix*

Karakter menggunakan metode matriks dengan menentukan parameter bentuk. Parameter bentuk ini menggabungkan beberapa bentuk yang digunakan sebagai sebuah acuan untuk dikombinasikan lalu dijadikan suatu bentuk karakter desain yang utuh (Tsukamoto, 2012). Berdasarkan gambar di atas karakter pria digambarkan dengan wajah yang tampan dan juga sedikit imut, bentuk tubuh yang besar dan juga penuh dengan otot serta ukuran dada yang lebih bidang daripada karakter lainnya. Kuku yang berwarna hitam. Itto diciptakan sebagai oni (iblis) dengan berbadan besar serta berotot serta ciri khas memiliki tanduk.

Menurut Smiler dalam (Pratami & Hasiholan, 2020: 120), maskulin dalam bahasa Inggris yaitu muscle dengan artian otot. Maskulin yang dimaksudkan sebagai sifat yang didasari pada kekuatan fisik atau otot yang diimplikasikan sebagai hal yang kuat. Menurut Sean Nixon dalam (Fadilah et al., 2021: 138), Ciri – ciri visual maskulin biasanya adalah pria bertubuh tegap dan kekar, memiliki dada dan lengan yang berotot. Karakter Itto digambarkan sebagai lelaki yang memiliki otot besar, serta badan yang besar, dada dan lengan yang berotot serta fisik tubuh yang besar

dibandingkan karakter yang lainnya. Dengan pernyataan teori di atas, hal tersebut termasuk kedalam konsep maskulinitas dimana maskulinitas dapat dilihat dengan badan yang kekar dan berotot. Menurut Beynon dalam (Syulhajji, 2017), maskulin terbagi dari beberapa sifat salah satunya Sifat lelaki – laki yang macho, kekerasan, dan hooliganism (Sangar). Fisik yang ditunjukkan oleh Itto merupakan fisik yang macho dan sangar karena Itto sendiri merupakan oni.

5. Analisis Representasi Maskulinitas dalam Karakter Diluc Ragnvindr pada *Form matrix*

Karakter menggunakan metode matriks dengan menentukan parameter bentuk. Parameter bentuk ini menggabungkan beberapa bentuk yang digunakan sebagai sebuah acuan untuk dikombinasikan lalu dijadikan suatu bentuk karakter desain yang utuh (Tsukamoto, 2012). Berdasarkan gambar di atas karakter pria digambarkan dengan wajah tampan yang datar dan muda, bentuk tubuh yang langsing namun berotot serta tegap, ukuran dada yang bidang sehingga terkesan lelaki yang gagah. Diluc merupakan manusia berelemen Pyro. Menurut Mark Simpson dalam (Yuliyanti et al., 2017), maskulinitas yang bisa disebut metroseksual memiliki kriteria sebagai lelaki muda dengan banyak uang serta tampan. Menurut (Yuliyanti et al., 2017: 17), maskulinitas adalah sifat yang dipercaya lekat dengan laki – laki dan maskulinitas dibentuk oleh budaya dengan ciri – ciri ideal laki – laki yaitu berkulit putih, dan berstatus kelas menengah serta membuat atribut aturan normatif maskulinitas. Menurut (Oakley, 1972), lelaki berkulit putih dan memiliki atribut atau perlengkapan yang menarik dan rapi merupakan tipe ideal laki – laki dan maskulin. Diluc memiliki wajah yang tampan serta berkulit putih dan Diluc juga memiliki badan ideal laki – laki yaitu bertubuh tinggi dan memiliki badan yang proposional dengan adanya bagian – bagian yang bidang. Pada gambar di atas saat Diluc membuka lapisan baju luarnya, akan terlihat bahwa Diluc memiliki otot pada bagian lengan karena terdapat lekukan dan menunjukkan otot pada gambar 4.8. Lalu pada gambar 4.9 terlihat jelas bahwa Diluc memiliki dada yang bidang dan juga pinggang yang kecil. Hal tersebut merupakan karakteristik dan konsep yang ada pada maskulinitas.

6. Analisis Representasi Maskulinitas dalam Karakter Kaeya Alberich pada *Form matrix*

Karakter menggunakan metode matriks dengan menentukan parameter bentuk. Parameter bentuk ini menggabungkan beberapa bentuk yang digunakan sebagai sebuah acuan untuk dikombinasikan lalu dijadikan suatu bentuk karakter desain yang utuh (Tsukamoto, 2012). Berdasarkan gambar di atas karakter pria digambarkan dengan wajah tampan serta juga cantik dan masih muda, bentuk tubuh yang langsing namun berotot dan juga memiliki pinggang yang lumayan kecil. Bertubuh tinggi serta memiliki kulit berwarna coklat tan. Dengan bola mata khas negara Khaenriah. Kaeya merupakan manusia dengan kulit berwarna coklat dan bola mata khas yang hanya dimiliki oleh warga Khaenriah asli atau keturunan langsung Khaenriah murni. Menurut Mark Simpson dalam (Yuliyanti et al., 2017), maskulinitas yang dikenal sekarang adalah metroseksual. Metroseksual memiliki kriteria sebagai lelaki muda dengan banyak uang serta tampan.

Menurut Sean Nixon dalam (Fadilah et al., 2021: 138), ciri – ciri visual maskulin biasanya adalah pria bertubuh tegap dan kekar, memiliki dada dan lengan yang berotot. Menurut Smiler dalam (Pratami & Hasiholan, 2020: 120), menjelaskan istilah maskulin berasal dari bahasa Inggris yaitu muscle yang memiliki arti otot. Maskulin disini dimaksudkan sebagai sifat yang didasari pada kekuatan fisik atau otot yang diimplikasikan sebagai hal yang kuat. MacInnes dalam (Fadilah et al., 2021: 138), menyebutkan bahwa maskulinitas terbentuk karena adanya fantasi bagaimana seorang pria itu seharusnya seperti apa dan bagaimana. Dilihat dari gambar di atas, Kaeya memiliki wajah yang tampan serta fisik yang gagah. Kaeya juga memiliki rambut yang panjang dan ia memiliki tubuh tinggi serta pinggang yang kecil. Pada gambar dibawah ini, lekukan dada bidang Kaeya juga terlihat dan menandakan bahwa ia memiliki otot yang kuat.

Dapat dilihat melalui gambar, Kaeya memiliki lengan yang lumayan besar, terlihat juga bagian dadanya yang terekspos dan menunjukkan dada bidang yang Kaeya miliki. Hal tersebut menunjukkan Kaeya memang memiliki fisik yang bagus dimana ia memiliki otot pada fisik – fisik tertentu.

7. Analisis Representasi Maskulinitas dalam Karakter Thoma pada *Form matrix*

Karakter menggunakan metode matriks dengan menentukan parameter bentuk. Parameter bentuk ini menggabungkan beberapa bentuk yang digunakan sebagai sebuah acuan untuk dikombinasikan lalu dijadikan suatu bentuk karakter desain yang utuh (Tsukamoto, 2012). Berdasarkan gambar di atas karakter pria digambarkan dengan wajah yang tampan serta memiliki sisi imut pada bagian wajah, bentuk tubuh yang berotot tetapi langsing serta bertubuh tinggi, dengan dada yang bidang yang menonjolkan sisi maskulin pada karakter. Thoma merupakan manusia

dengan kulit putih. Menurut (Oakley, 1972), gender memiliki perbedaan yaitu laki – laki dan perempuan. Gender sendiri memiliki sifat psikologis pada konotasi biologis. Konotasi biologis pada seksualitas dibedakan menjadi laki – laki dan perempuan sedangkan gender biasanya disebut dengan maskulinitas dan feminitas. Maskulinitas adalah sebuah pandangan kepada laki-laki mengenai kulit dan lainnya. Biasanya pandangan seseorang kepada lelaki yang maskulin dan ideal adalah lelaki berkulit putih dan memiliki atribut atau perlengkapan yang sangat rapi serta menarik. Dikutip dari (Dewi Yuliyanti et al., 2017: 17), maskulinitas adalah sifat yang dipercaya lekat dengan laki – laki dan maskulinitas dibentuk oleh budaya dengan ciri – ciri ideal laki – laki. Media menampilkan maskulinitas dengan mengonstruksikan image seorang laki – laki berkulit putih dan berstatus kelas menengah serta membuat atribut dan aturan normatif yang bertentangan dengan jenis maskulinitas lainnya dapat disebut sebagai maskulinitas hegemonis. Menurut Smiler dalam (Pratami & Hasiholan, 2020: 120), menjelaskan istilah maskulin berasal dari bahasa Inggris yaitu muscle yang memiliki arti otot. Maskulin disini dimaksudkan sebagai sifat yang didasari pada kekuatan fisik atau otot yang diimplikasikan sebagai hal yang kuat.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan kepada kelima informan, peneliti menemukan bahwa representasi maskulinitas karakter pria dalam *game Genshin impact* ini adalah:

Berdasarkan pernyataan dari informan kunci yang Bernama Adel, ia mengetahui informasi mengenai bentuk bagian tubuh yang ia sebutkan dalam menjual sebuah karakter dan mengatakan bahwa wajah tampan itu sangat penting, visualisasi pada rambut juga penting. Kemudian menurut pernyataan informan kunci yang Bernama Dinda, ia mengetahui bahwa karakter Itto merupakan penggabungan tubuh manusia dengan iblis yang menjadikan Itto terlihat seperti manusia tetapi memiliki tanduk dan sebenarnya dia adalah oni. Dinda juga mengatakan bahwa desain yang ada pada setiap karakternya memiliki desain yang eye catching dan terdapat unsur maskulin, selain itu setiap karakternya memiliki wajah yang tampan dan aura yang elegan ataupun dewasa. Berbeda dengan ketiga informan yang Bernama Ai, Azri, dan Rara yang hanya mengetahui bentuk bagian tubuh yang memberikan kesan maskulin dari ketujuh karakter tersebut, Ai, Azri, dan Rara hanya menjelaskan secara singkat bagian tubuh yang memikat dan menonjolkan sisi lelaki dan mengetahui bentuk tubuh yang menampilkan unsur maskulin pada karakter Tartaglia, Zhongli, Ayato, Itto, Diluc, Kaeya, Thoma. Berdasarkan pembahasan dari hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa pada *form matrix* (matriks bentuk) karakter pria Tartaglia, Zhongli, Ayato, Itto, Diluc, Kaeya, Thoma dalam *game Genshin impact*, para informan mengetahui bentuk bagian tubuh yang memberikan kesan maskulin serta adanya kombinasi penggabungan dari karakter yang diciptakan. Bentuk badan dengan badan yang ideal, wajah yang tampan, rambut rapi yang menarik dianggap sebagai tubuh yang menarik perhatian serta dapat menjual. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh lima informan, bentuk tubuh yang diketahui oleh lima informan sesuai dengan teori – teori maskulinitas. Menurut (Oakley, 1972), maskulinitas adalah sebuah pandangan kepada laki-laki mengenai kulit dan lainnya. Biasanya pandangan seseorang kepada lelaki yang maskulin dan ideal adalah lelaki berkulit putih dan memiliki atribut atau perlengkapan yang sangat rapi serta menarik. Maskulinitas telah menggambarkan bagaimana seharusnya seorang pria berperilaku. Dikutip dari (Yuliyanti et al., 2017: 17), maskulinitas adalah sifat yang dipercaya lekat dengan laki – laki dan maskulinitas dibentuk oleh budaya dengan ciri – ciri ideal laki – laki. Media menampilkan maskulinitas dengan mengonstruksikan image seorang laki – laki berkulit putih dan berstatus kelas menengah serta membuat atribut dan aturan normatif yang bertentangan dengan jenis maskulinitas lainnya dapat disebut sebagai maskulinitas hegemonis.

B. *Costume matrix*

1. Analisis Representasi Maskulinitas dalam Karakter Tartaglia Pada *Costume matrix*

Menurut (Tsukamoto, 2012), kostum digunakan sebagai parameter matriks dalam membuat suatu rancangan karakter. Dengan metode untuk mengembangkan kostum dengan tema yang sesuai dan selaras untuk mempertegas identitas suatu karakter. Dalam hal ini kostum yang digunakan oleh karakter menjadi suatu cerminan dari ciri khas dan identitas karakter serta kostum dipakai untuk melindungi bagian tubuh dari karakter tersebut. Selain itu, kostum juga dipakai sebagai bagian dari aksesoris yang dapat membantu karakter. Berdasarkan gambar di atas, Tartaglia terlihat menggunakan kostum sehari – harinya saat bekerja dikarenakan Tartaglia merupakan bagian dari Fatui dimana Fatui adalah diplomat dari negara Snezhnaya. Kostum yang digunakan berbahan dasar kain dengan berbagai lapisan baju serta aksesoris dan kostum yang ketat mengikuti bentuk tubuh. Hal ini membuat Tartaglia terlihat rapi dan juga gagah atau seperti yang dikatakan informan yaitu berwibawa. Menurut Nixon dalam (Fadilah et al., 2021: 138), gaya berpakaian dalam kualitas dan tradisi pada bahan – bahan yang dipakai. Menurut Beynon dalam (Syulhajji S, 2017), maskulinitas memiliki sifat laki – laki metroseksual mengganggu fashion. Pada desain kostum karakter *Genshin*

impact ini, setiap karakter menggunakan kostum yang sesuai dengan latar dan budaya tempat mereka berasal. Tartaglia menggunakan kostum yang digunakan saat tidak berada di Snezhnaya dan memiliki beberapa desain teliti yang berhubungan dengan Fatui. Tartaglia juga mempunyai kostum saat ia berada di Snezhnaya. Snezhnaya merupakan negara yang ditutupi oleh salju sehingga kostum yang digunakan oleh karakter yang berasal dari Snezhnaya selalu menggunakan baju yang sangat tertutup, terkadang dihiasi bulu – bulu, selalu menggunakan sarung tangan, dan terkadang menggunakan syal.

2. Analisis Representasi Maskulinitas dalam Karakter Zhongli Pada *Costume matrix*

Kostum digunakan sebagai parameter matriks dalam membuat suatu rancangan karakter. Dengan metode untuk mengembangkan kostum dengan tema yang sesuai dan selaras untuk mempertegas identitas suatu karakter. Dalam hal ini kostum yang digunakan oleh karakter menjadi suatu cerminan dari ciri khas dan identitas karakter serta kostum dipakai untuk melindungi bagian tubuh dari karakter tersebut. Selain itu, kostum juga dipakai sebagai bagian dari aksesoris yang dapat membantu karakter (Tsukamoto, 2012). Berdasarkan gambar di atas, Berdasarkan gambar di atas Zhongli menggunakan pakaian yang Panjang serta sangat tertutup rapi dengan kostum yang ketat mengikuti lekuk tubuh untuk menonjolkan dada bidang serta otot yang dimiliki. Hal ini terkesan membuat Zhongli menggunakan pakaian yang elegan. Menurut (Oakley, 1972), maskulinitas biasanya didasari oleh pria ideal yaitu lelaki berkulit putih dan memiliki atribut atau perlengkapan yang menarik serta rapi. Menurut Nixon dalam (Fadilah et al., 2021: 138), gaya berpakaian maskulin mempunyai gaya kostum ketangguhan pria dewasa dan dilengkapi kualitas serta tradisi pada bahan yang dipakai. Kostum Zhongli dibuat dengan menggunakan bahan yang bagus dikarenakan Zhongli merupakan Dewa negara Liyue. Baju tersebut dibuat oleh rekannya beribu tahun yang lalu saat rekannya masih hidup dan dizaman peperangan antar dewa. Kostum Zhongli juga dilengkapi beberapa desain yang menggambarkan China seperti desain rumbai pada bagian bawah baju. Kostum tersebut memiliki pola sisik dimana Zhongli sendiri merupakan perwujudan aslinya adalah naga. Hal ini di dapat melalui lore event lantern rite yaitu tahun baru China pada *Genshin impact*.

3. Analisis Representasi Maskulinitas dalam Karakter Kamisato Ayato Pada *Costume matrix*

Kostum digunakan sebagai parameter matriks dalam membuat suatu rancangan karakter. Dengan metode untuk mengembangkan kostum dengan tema yang sesuai dan selaras untuk mempertegas identitas suatu karakter. Dalam hal ini kostum yang digunakan oleh karakter menjadi suatu cerminan dari ciri khas dan identitas karakter serta kostum dipakai untuk melindungi bagian tubuh dari karakter tersebut. Selain itu, kostum juga dipakai sebagai bagian dari aksesoris yang dapat membantu karakter (Tsukamoto, 2012). Berdasarkan gambar di atas Ayato menggunakan kostum tradisional modern khas Jepang dengan beberapa aksesoris khas keluarga Kamisato dengan rapih dan elegan untuk menonjolkan wibawa yang dimiliki sebagai kepala clan Kamisato. Menurut Nixon (Fadilah et al., 2021: 138), gaya berpakaian maskulin konservatif Inggris terlihat dalam kualitas dan tradisi pada bahan – bahan yang dipakai. Kostum yang digunakan Ayato merupakan kostum khas Jepang dimana memiliki rumbai pada bagian lengan dan aksesoris khas Jepang pada bagian pundaknya. Pola yang digunakan juga menggambarkan pola khas Jepang dilengkapi tali – tali yang merumbai dan di hias menjadi bentuk pita.

4. Analisis Representasi Maskulinitas dalam Karakter Arataki Itto Pada *Costume matrix*

Kostum digunakan sebagai parameter matriks dalam membuat suatu rancangan karakter. Dengan metode untuk mengembangkan kostum dengan tema yang sesuai dan selaras untuk mempertegas identitas suatu karakter. Dalam hal ini kostum yang digunakan oleh karakter menjadi suatu cerminan dari ciri khas dan identitas karakter serta kostum dipakai untuk melindungi bagian tubuh dari karakter tersebut. Selain itu, kostum juga dipakai sebagai bagian dari aksesoris yang dapat membantu karakter (Tsukamoto, 2012). Berdasarkan gambar di atas kostum yang digunakan oleh Itto sangat terbuka dan menampilkan seluruh tubuh bagian atasnya dengan berbahan dasar kain, Itto juga menggunakan jubah yang hanya menutupi bagian belakang tubuh Itto saja. Kostum yang dikenakan memamerkan bagian dada serta perut untuk menonjolkan bagian dada bidang Itto serta perut yang memiliki otot perut atau abs.

Menurut Nixon (Fadilah et al., 2021: 138), gaya berpakaian maskulin ada beberapa kategori salah satunya Gaya Italia-Amerika yaitu maskulin digambarkan dengan gaya macho. Itto sendiri menggunakan kostum yang macho dengan bagian depan yang terbuka dengan jelas menampilkan otot perut serta dada yang bidang dengan lengan pendek yang menampilkan otot pada bagian lengan. Kostum yang digunakan Itto merupakan satu – satunya kostum yang

benar – benar terbuka sebagai pria dan menampilkan otot – oto yang ada hampir dikeseluruhan tubuhnya. Tali yang berada di punggungnya juga merupakan tali yang diambil dari konsep pakaian Jepang.

5. Analisis Representasi Maskulinitas dalam Karakter Diluc Ragnvindr Pada *Costume matrix*

Kostum digunakan sebagai parameter matriks dalam membuat suatu rancangan karakter. Dengan metode untuk mengembangkan kostum dengan tema yang sesuai dan selaras untuk mempertegas identitas suatu karakter. Dalam hal ini kostum yang digunakan oleh karakter menjadi suatu cerminan dari ciri khas dan identitas karakter serta kostum dipakai untuk melindungi bagian tubuh dari karakter tersebut. Selain itu, kostum juga dipakai sebagai bagian dari aksesoris yang dapat membantu karakter (Tsukamoto, 2012). Berdasarkan gambar di atas Diluc menggunakan kostum yang panjang dan tebal untuk menutupi bagian tubuhnya. Diluc juga menggunakan sarung tangan untuk menutupi dan juga menjag tangannya dari senjata yang digunakan. Menurut Beynon dalam jurnal Demartoto yang berjudul Konsep Maskulinitas dari Jaman ke Jaman dan Citranya dalam Media (Demartoto, 2010), Maskulinitas mengalami perubahan setiap empat dekade waktu. Yaitu maskulin sebelum tahun 1980-an, tahun 1990-an, dan maskulin pada tahun 2000-an. Menurut Nixon dalam (Fadilah et al., 2021: 138), gaya berpakaian maskulin terbagi menjadi beberapa bagian salah satunya gaya Italia-Amerika maskulinitas digambarkan dengan gaya yang macho. Kostum yang digunakan oleh Diluc terlihat memiliki sisi yang macho. Pakaian tersebut juga terlihat rapi dan juga berkelas dikarenakan aksesoris yang ada sangat menarik seperti rantai yang ada pada bagian belakang Diluc. Kostum tersebut merupakan kostum skin bintang lima perta pada karakter dan kostum tersebut kisaran berharga 300.000 rupiah jika ingin dibeli. Kostum tersebut menunjukkan kegagahan dikarenakan kostum tersebut rapi dan berwarna merah. Dilansir dari mediaindonesia.com warna merah identik dengan berani, agresif, dan bersifat menaklukkan, dan kuat. Kostum tersebut memiliki beberapa aksesoris Fatui dimana saat itu Diluc sedang menyamar untuk memasuki markas Fatui.

6. Analisis Representasi Maskulinitas dalam Karakter Kaeya Alberich Pada *Costume matrix*

Kostum digunakan sebagai parameter matriks dalam membuat suatu rancangan karakter. Dengan metode untuk mengembangkan kostum dengan tema yang sesuai dan selaras untuk mempertegas identitas suatu karakter. Dalam hal ini kostum yang digunakan oleh karakter menjadi suatu cerminan dari ciri khas dan identitas karakter serta kostum dipakai untuk melindungi bagian tubuh dari karakter tersebut. Selain itu, kostum juga dipakai sebagai bagian dari aksesoris yang dapat membantu karakter (Tsukamoto, 2012). Berdasarkan gambar di atas kaeya menggunakan costume yang rapih dan juga ketat mengikuti lekuk tubuh yang dimiliki Kaeya dengan beberapa lambang khas Khaenriah yang mirip seperti bola mata Kaeya. Kostum yang dikenakan memencarkan aura yang maskulin. Menurut Nixon dalam (Fadilah et al., 2021: 138), gaya berpakaian maskulin terbagi menjadi tiga kategori yaitu gaya jalanan, gaya Italia-Amerika, gaya konservatif Inggris. Dalam gaya jalanan ada perpaduan antara kelembutan anak laki-laki dan ketangguhan pria dewasa. Lalu dalam gaya Italia-Amerika maskulinitas digambarkan dengan gaya yang macho. Dan dalam gaya konservatif Inggris terlihat dalam kualitas dan tradisi pada bahan – bahan yang dipakai. Menurut Beynon dalam (Syulhajji, 2017), maskulinitas terbagi dalam sifat diantaranya laki – laki metroseksual mengagungkan fashion. Kostum yang digunakan Kaeya pada bagian dadanya terbuka sehingga menunjukkan bagian dada yang bidang, kostum tersebut juga memiliki bulu – bulu pada bagian bahunya dan memberikan efek elegan pada kostum yang digunakan. Kostum yang digunakan merupakan perpaduan kostum Mondstadt dan Khaenriah.

7. Analisis Representasi Maskulinitas dalam Karakter Thoma Pada *Costume matrix*

Kostum digunakan sebagai parameter matriks dalam membuat suatu rancangan karakter. Dengan metode untuk mengembangkan kostum dengan tema yang sesuai dan selaras untuk mempertegas identitas suatu karakter. Dalam hal ini kostum yang digunakan oleh karakter menjadi suatu cerminan dari ciri khas dan identitas karakter serta kostum dipakai untuk melindungi bagian tubuh dari karakter tersebut. Selain itu, kostum juga dipakai sebagai bagian dari aksesoris yang dapat membantu karakter (Tsukamoto, 2012). Berdasarkan gambar di atas Thoma menggunakan kostum yang sangat ketat pada bagian dalam sehingga menunjukkan otot dan dada bidangnya saat baju lapisan luar dilepas. Thoma juga menggunakan aksesoris pada bagian kepalanya hanya untuk sebagai hiasan. Thoma juga menggunakan sarung tangan untuk menjaga senjata yang ia pegang agar dapat terkendali. Walaupun berasal dari Mondstadt, Thoma juga mengenakan beberapa aksesoris yang merupakan khas Inazuma dan menunjukkan bahwa ia bagian dari Kamisato clan.

Menurut Nixon dalam (Fadilah et al., 2021: 138), gaya berpakaian maskulin terbagi menjadi tiga kategori yaitu gaya jalanan, gaya Italia-Amerika, gaya konservatif Inggris. Dalam gaya jalanan ada perpaduan antara kelembutan

anak laki-laki dan ketangguhan pria dewasa. Lalu dalam gaya Italia-Amerika maskulinitas digambarkan dengan gaya yang macho. Dan dalam gaya konservatif Inggris terlihat dalam kualitas dan tradisi pada bahan – bahan yang dipakai. Thoma menggunakan kostum dimana baju bagian dalam ketat dan menunjukkan lekuk tubuh serta dadanya yang bidang. Dan seperti yang sudah disebut di atas ia menggunakan beberapa aksesoris Inazuma dikarenakan saat ini dia tinggal di Inazuma dan menjadi ART di rumah Kamisato.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan kelima informan, para informan mengutarakan alasan mengapa mereka ingin menggunakan dan melakukan pembelian *skin* dikarenakan para informan senang dan tertarik melihat karakter yang ia gunakan menggunakan pakaian yang rapi, unik, dan *eye catching*. Begitupun dengan pernyataan dari informan yang Bernama Adel, ia mengatakan bahwa desain yang digunakan oleh karakter sangat menarik perhatian terlebih pada jubah yang terbang dan terkesan flowy saat menggunakan karakter tersebut. Kemudian pada informan Bernama Ai juga mengatakan bahwa ia tergerak untuk membeli *skin* karakter yang ia gunakan dan karakter yang ia miliki saat *skin* tersebut rilis. Dinda juga mengatakan bahwa ia akan membeli keseluruhan *skin* yang akan rilis pada karakter tersebut karena jika *skin* tersebut *skin* bintang 5, iya akan membuat efek – efek yang berbeda dengan kostum yang biasanya dan itu sangat menarik serta mengubah penampilan menjadi lebih *eye catching*.

Azri yang juga merupakan informan mengatakan bahwa ia sangat tertarik dikarenakan desain yang memang untuk pada kostum karakter *Genshin impact*. Ia juga mengatakan akan membeli keseluruhan *skin* yang akan rilis. Rara juga mengatakan bahwa *skin* serta kostum yang digunakan karakter memang lebih menarik dikarenakan adanya desain yang memang elegan serta terdapat unsur maskulin pada setiap desain kostum karakter. Berdasarkan pembahasan matriks kostum, kostum serta *skin* yang menarik, elegan, memiliki banyak aksesoris seperti jubah dan bulu, serta kostum yang mengikuti bentuk tubuh untuk memamerkan lekuk tubuh sangat menarik dan menjadi godaan bagi para pemain perempuan untuk melakukan gacha serta membeli *skin* yang ada. Pemilihan kostum yang secara sengaja menunjukkan ketampanan serta kemapaman yang dimiliki oleh karakter pria *Genshin impact* dengan memperlihatkan pakaian yang rapih, kaki yang jenjang (panjang dan langsing) disertai kostum yang ketat mengikuti lekuk tubuh sehingga menunjukkan otot – otot yang dimiliki karakter dan juga dada bidang yang terdapat pada karakter tersebut. . Hal tersebut memunculkan kesan yang maskulin serta mapan yang membuat pandangan kepada karakter bahwa mereka adalah karakter yang berkelas dan elegan sehingga menunjukkan sisi maskulin dari karakter tersebut. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh lima informan, kostum yang digunakan oleh karakter pria yang diteliti diketahui oleh lima informan sesuai dengan teori – teori maskulinitas.

C. *Personality matrix*

1. Analisis Representasi Maskulinitas dalam Karakter Tartaglia Pada *Personality matrix*

Penggunaan Matriks sifat sebagai penguat sifat dari desain karakter dengan menggunakan parameter special attribute, weakness, status, profesi, posisi lingkungan asal, keinginan dan sifat karakter (Tsukamoto, 2012). Berdasarkan gambar di atas Tartaglia menggunakan sarung tangan yang serasi dengan kostum, serta atribut jubah yang berkibar jika terkena angin tau saat Tartaglia sedang berjalan dan berlari yang terkesan flowy dengan ekspresi wajah yang datar seolah – olah tidak memiliki perasaan yang menunjukkan bahwa ia berasal dari organisasi jahat serta memiliki masa lalu yang terbilang misterius. Dari hasil wawancara Tartaglia memiliki *personality* seperti ia merupakan karakter yang menyangai keluarganya terlihat dari story quest yang ada pada *game* bahwa ia menutupi pekerjaannya dari sang adik yang paling kecil dengan menyamar menjadi penjual mainan di depan anak buahnya yaitu Fatui. Menurut para informan juga bahwa Tartaglia merupakan karakter yang fun yaitu dimana ia bisa dijadikan teman yang asik.

Menurut (Ibrahim, 2007), dalam bukunya yang berjudul Budaya Populer Sebagai Komunikasi Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer, Laki – laki dapat dianggap sebagai sosok yang maskulin tergantung terhadap faktor penentu seperti ideologi, ekonomi, politik, etnik, agama, sosial budaya, golongan, adat istiadat, sejarah, hingga kemajuan teknologi dan pengetahuan. Tartaglia sendiri merupakan salah satu seorang diplomat petinggi Fatui yang disebut Fatui Harbinger. Tartaglia merupakan nomor 11 dari 11 fatui Harbinger yang merupakan petinggi diplomat berasal dari Snezhnaya, Tartaglia sendiri merupakan salah satu orang yang di dalam *game* ditunjukkan bahwa ia merupakan lelaki kaya dikarenakan ia membayarkan seluruh barang yang dibeli oleh Traveler (MC) dan Zhongli saat pelaksanaan Archon Quest. Ia juga mentraktir Zhongli saat menikmati waktu pertemuan minum teh dan saat makan dalam Archon Quest. Hal tersebut dijelaskan melalui *ingame Genshin impact* dalam profil Tartaglia dan juga profil zhongli

2. Analisis Representasi Maskulinitas dalam Karakter Zhongli Pada *Personality matrix*

Penggunaan Matriks sifat sebagai penguat sifat dari desain karakter dengan menggunakan parameter special attribute, weakness, status, profesi, posisi lingkungan asal, keinginan dan sifat karakter (Tsukamoto : 2012). Berdasarkan gambar di atas Zhongli menggunakan sarung tangan yang menutupi keseluruhan tangan untuk menutupi bagian – bagian tubuhnya yang menunjukkan bahwa ia adalah seorang Archon Geo dimana badan dan lengannya seperti Geo yang berwarna coklat. Zhongli juga mengenakan sebelah anting untuk menambah kesan elegan yang terpancar. Ekspresi wajah dan sorot mata yang ditunjukkan Zhongli menimbulkan kesan sebagai seseorang yang berwawasan dan juga ramah. Menurut Ibrahim (2007), menjelaskan bahwa maskulinitas dipandang sebagai sesuatu yang terbentuk sebagai hasil dari konstruksi sosial. Laki – laki dapat dianggap maskulin tergantung berbagai faktor salah satunya pengetahuan, ideologi, dan ekonomi. Zhongli yang telah hidup ribuan tahun memiliki pengetahuan baik dari masa lalu dan masa sekarang. Pengetahuan Zhongli sangat melebihi pengetahuan manusia dikarenakan ia adalah dewa akan tetapi masyarakat Liyue tidak mengetahui bahwa Zhongli adalah dewa yang mereka sembah. Zhongli sangat terkenal di Liyue karena pengetahuan yang ia miliki, setiap orang selalu kenal dengan konsultan wangsheng yaitu Zhongli. Selain itu, Zhongli juga memiliki ekonomi yang lebih walau ia selalu lupa membawa dompetnya karena dulu ia tidak membutuhkan hal tersebut karena dia adalah dewa.

Menurut Beynon dalam jurnal Syulhajji (2017), maskulinitas memiliki beberapa sifat dikarenakan maskulinitas selalu berubah. Salah satu sifatnya ialah Be a Big Wheel (Berpengaruh Penting) dan juga New Man as Nurturer (kebakapan). Zhongli merupakan karakter yang memiliki pengaruh penting baik di saat ia menjadi Morax maupun saat ia menjadi Zhongli. Saat menjadi Morax ia adalah dewa yang disembah oleh rakyat Liyue dan saat menjadi Zhongli ia adalah orang yang dihormati warga Liyue karena pengetahuan yang ia miliki. Zhongli juga memiliki sisi kebapakan dilihat dari story – story quest yang telah terjadi pada setiap event Lantern Rite. Ia selalu mengunjungi rekan – rekan terdahulunya saat ia menjadi adeptus hingga menjadi dewa. Ia juga selalu membawa serta mengingatkan Xiao yang merupakan karakter bervision Anemo untuk meminum obatnya yang harus selalu ia minum. Pada Archon Quest Liyue di The Chasm, Zhongli juga datang diam – diam untuk menyelamatkan Xiao di saat Xiao sudah tidak bisa terselamatkan. Ia selalu mengingat dan mendatangi teman – temannya jika ada kesempatan.

3. Analisis Representasi Maskulinitas dalam Karakter Kamisato Ayato Pada *Personality matrix*

Penggunaan Matriks sifat sebagai penguat sifat dari desain karakter dengan menggunakan parameter special attribute, weakness, status, profesi, posisi lingkungan asal, keinginan dan sifat karakter (Tsukamoto, 2012). Berdasarkan gambar di atas Ayato mengenakan aksesoris khas Jepang pada bagian bahu dimana selalu digunakan oleh Clan Kamisato sebagai ciri khas bahwa Kamisato clan merupakan bagian dari clan pewaris ilmu pedang dibawah Raiden Shogun. Ayato juga mengenakan sarung tangan berwarna hitam untuk melengkapi aksesoris yang selalu dikenakan oleh para karakter Hydro. Menurut (Ibrahim, 2007), maskulinitas dipandang sebagai sesuatu yang terbentuk dari hasil konstruksi sosial. Laki – laki dapat dianggap sebagai sosok yang maskulin tergantung berbagai faktor penentu seperti ekonomi, politik, golongan, sejarah. Ayato merupakan sosok yang sangat penting pada politik Inazuma dikarenakan ia adalah salah satu kepala keluarga clan yaitu clan Kamisato, selain itu Ayato juga merupakan golongan berkelas atas dimana ia selalu dipandang oleh seluruh rakyat Inazuma. Ayato juga merupakan lelaki tampan dan rupawan dengan duit yang banyak atau bisa disebut kaya raya. Ia merupakan salah satu pria kaya di Inazuma dengan dilihat dari rumahnya yang berada di Inazuma, selain itu ia juga merupakan kepala clan dimana ia pasti lelaki mapan yang berada dibawah naungan The Shogunate. Hal tersebut termasuk dalam sifat Be a Big Wheel atau bisa disebut berpengaruh penting. Selain itu, Ayato merupakan lelaki yang kuat dikarenakan Vision Ayato tidak diberikan oleh dewa melainkan ia mendapatkannya dari seseorang saat berduel sebagai hadiah kemenangan duel dan ia dapat meresonasikan tubuhnya dengan vision tersebut. Hal itu diketahui melalui profil Ayato dalam *Game Genshin impact* pada bagian tentang Vision.

4. Analisis Representasi Maskulinitas dalam Karakter Arataki Itto Pada *Personality matrix*

Menurut (Tsukamoto, 2012), penggunaan Matriks sifat sebagai penguat sifat dari desain karakter dengan menggunakan parameter special attribute, weakness, status, profesi, posisi lingkungan asal, keinginan dan sifat karakter (Tsukamoto, 2012). Berdasarkan gambar di atas Itto memiliki tanduk pada bagian kepalanya yang merupakan ciri khas oni sehingga menunjukkan kesan galak atau sangar bagi manusia untuk memandang oni. Itto juga menggunakan aksesoris Tali khas tradisional Jepang. Itto juga menggunakan aksesoris pinggang dengan bentuk wajah oni yang menunjukkan bahwa ia merupakan clan oni. Ekspresi wajah dan sorot mata yang ditunjukkan oleh Itto

menimbulkan kesan yang ceria serta konyol yang dimiliki oleh Itto. Itto merupakan karakter yang tidak terlihat sisi kewanitaan baik dari wajah, kostum, dan juga perilakunya. Itto juga merupakan oni yang narsis dimana ditunjukkan pada demo characternya ia sangat pede bahwa vision nya ditaruh di atas oleh Kujou Sara akan tetapi ternyata visionnnya ditaruh dibawah. Selain itu ia juga selalu narsis dikarenakan ia memang tidak peduli apapun dan menjalani hidup dengan santai dan menganggap dirinya yang paling bahagia. Itto juga merupakan orang yang kuat dikarenakan ia adalah Oni. Pada story questnya ditunjukkan bahwa Itto memang kuat dikarenakan ia berlari dan menghalangi bangunan bangunan yang sudah runtuh untuk menyelamatkan salah satu oni yang masih hidup. Ia juga digambarkan kuat dengan skill – skill yang dimiliki dikarenakan ia bisa menjadi pesaing DPS dengan karakter lainnya. Itto juga merupakan karakter yang berani karena dari voice line – voice line yang dia ucapkan, ia beberapa kali menantang beberapa karakter bahkan menantang deanya yaitu Raiden Shogun saat sedang ada petir saat hujan.

5. Analisis Representasi Maskulinitas dalam Karakter Diluc Ragnvindr Pada *Personality matrix*

Menurut (Tsukamoto, 2012), penggunaan matriks sifat sebagai penguat sifat dari desain karakter dengan menggunakan parameter special attribute, weakness, status, profesi, posisi lingkungan asal, keinginan dan sifat karakter. Berdasarkan gambar di atas, Diluc menggunakan aksesoris rantai untuk menonjolkan sisi manly yang dimiliki Diluc, Diluc juga mengikat rambutnya untuk menunjukkan sisi rapi yang dimiliki Diluc serta sisi maskulin. Ekspresi wajah dan sorot mata Diluc menunjukkan ekspresi yang datar dan juga sorot yang tajam menunjukkan sisi misterius serta masalah yang ditutupinya dikarenakan Diluc pada masa lalu merupakan orang yang ceria dan sering tersenyum. Diluc dulunya merupakan seorang karakter yang ceria tetapi semenjak kematian Ayahnya dan kejadian masa lalu bersama KoF akhirnya iapun berubah dan menjadi karakter yang dingin serta cuek dan cenderung memiliki emosional terlebih kepada Kaeya yang merupakan adik angkatnya. Hal tersebut dapat dilihat pada keseharian Diluc melalui story yang berjalan pada *game* serta dapat dilihat pada Webtoon yang dibuat oleh Hoyoverse mengenai jalan cerita *Genshin impact*.

Diluc juga memiliki sifat yang berani dikarenakan ia berani mendatangi markas Fatui yang berada di Snezhnaya seorang diri sehingga akhirnya ia dilarang lagi untuk memasuki Snezhnaya. Diluc juga merupakan karakter yang kuat berdasarkan lore dikarenakan Diluc adalah Darknight Hero yang selalu menolong dan memberantas kejahatan yang terjadi di Mondstadt seperti penyerangan Abyss dibalik layar. Diluc juga merupakan orang yang berpengaruh karena ia memiliki tavern atau club yang sangat ternama di seluruh Teyvat dan menjadikan Mondstadt sebagai negara wine industry terbaik. Diluc juga merupakan salah satu karakter terkaya di Teyvat karena penghasilan wine industrynya yaitu Dawn Winery.

6. Analisis Representasi Maskulinitas dalam Karakter Kaeya Alberich Pada *Personality matrix*

sifat dari desain karakter dengan menggunakan parameter special attribute, weakness, status, profesi, posisi lingkungan asal, keinginan dan sifat karakter (Tsukamoto, 2012). Berdasarkan gambar di atas Kaeya menggunakan sarung tangan untuk aksesoris pada bagian tangan. Kaeya juga memiliki aksesoris bulu yang lumayan tebal serta jubah yang akan berkibar jika terkena angin ataupun saat Kaeya lari dan berjalan. Kaeya juga memiliki eye patch berwarna hitam untuk menutupi matanya yang sampai saat ini masih dirahasiakan atau masih belum diceritakan karena alur yang masih berjalan.

Kaeya merupakan salah satu rakyat Mondstadt yang mempunyai pengaruh penting karena ia adalah Cavalry Captain dari Knight Of Favonius yang merupakan diplomat serta knight penjaga Mondstadt. Selain itu Kaeya juga merupakan orang yang kuat karena ia tergabung ke dalam KoF itu sendiri. Kaeya juga memiliki sisi dimana ia bisa friendly kepada anak kecil seperti contohnya ia adalah salah satu orang yang akan menjaga Klee dan bermain bersama Klee di saat Albedo maupun Jean sedang tidak ada disisi Klee. Kaeya juga merupakan orang yang sering sekali datang ke club atau Dawn Winery untuk minum

7. Analisis Representasi Maskulinitas dalam Karakter Thoma Pada *Personality matrix*

Penggunaan Matriks sifat sebagai penguat sifat dari desain karakter dengan menggunakan parameter special attribute, weakness, status, profesi, posisi lingkungan asal, keinginan dan sifat karakter (Tsukamoto, 2012). Thoma merupakan karakter yang berprofesi sebagai Asisten Rumah Tangga (ART) pada Kamisato clan yang memiliki kerja tambahan dibalik layar. Ekspresi wajah yang ditunjukkan oleh Thoma menimbulkan sisi yang ceria dan ramah serta ia juga memiliki sorot mata yang tidak tajam sehingga menimbulkan sisi lembut.

Thoma merupakan salah satu karakter yang mempunyai reputasi yang baik atau dikatakan ia sangat baik dan ramah. Sosial budaya yang dibawa oleh Thoma merupakan sifat yang berasal dari Mondstadt dimana Mondstadt adalah negara kebebasan.

Sifat yang dimiliki Thoma memang sangat berdasar pada Mondstadt dan sekarang ini ia berada di Inazuma dan tetap menerapkan sifat tersebut. Ia juga merupakan bawahan yang setia dimana ia juga bekerja dibalik layar membantu Ayato. Pekerjaan yang diberikan oleh Ayato merupakan pekerjaan yang tidak selalu bersih sehingga ia merupakan karakter yang kuat dan berani.

Peneliti sudah mewawancarai kelima informan yang merupakan pemain yang aktif login setiap hari pada *game Genshin impact*. Berdasarkan pernyataan yang diberikan oleh informan yang bernama Rara seperti yang dia bilang bahwa setiap skill yang dimiliki oleh karakter berbeda, ia lebih tertarik dengan karakter yang menggunakan sword lebih enak dan lebih mudah. Azri mengatakan bahwa ia lebih menyukai menggunakan spear dikarenakan ia memang suka. Dinda juga mengatakan bahwa ia lebih menyukai spear atau disebut polearm karena lebih ringan dan lebih mudah.

Informan lainnya juga menjelaskan sisi – sisi maskulin serta kekurangan dan kelebihan dari karakter pria yang ada di dalam *game Genshin impact* seperti pernyataan yang diberikan oleh Adel, Ia menjelaskan secara detail kelebihan dan kekurangan sifat yang ada dalam karakter seperti contohnya pada karakter Tartaglia dia orang yang sangat menyayangi keluarganya akan tetapi dia sebenarnya manik berperang bahkan bergabung dengan organisasi diplomat yang jahat, pada Zhongli juga dia merupakan orang yang berwibawa dan berwawasan luas, tetapi tidak begitu mengerti tentang perasaan manusia.

Menurut Adel hal – hal tersebut adalah pembuatan yang diperlukan dan latar belakang yang diperlukan untuk disesuaikan dengan konsumen dan memang seperti yang dikatakan Adel bahwa hal – hal tersebut dibuat untuk menarik target pasar perempuan yang menyukai karakter pria seperti karakter – karakter *Genshin impact* yang memiliki berbagai macam sifat, pribadi, dan paras. Informan Dinda juga menjelaskan sisi – sisi maskulinitas yang dimiliki oleh karakter tersebut, seperti yang dikatakan Dinda bahwa ia memandang Childe sebagai lelaki yang gagah dan juga Zhongli yang sangat berwibawa. Rara juga mengatakan bahwa Zhongli merupakan gambaran sosok maskulin dilihat dari parasnya, sifatnya, serta suara yang dimiliki oleh Zhongli. Adel juga mengutarakan pendapatnya bahwa setelah Zhongli, Ayato merupakan pria urutan kedua yang terlihat unsur maskulinnya seperti yang dijabarkan Adel bahwa Ayato itu tinggi, pakaiannya rapih, terus berwibawa yang Anggun, pemimpin yang tenang, kalem, dan Anggun. Dan menurut kelima informan, idle animation dan burst animation yang ditunjukkan oleh karakter sangat memperlihatkan sisi dan unsur maskulinitas yang dimiliki oleh karakter *Genshin impact* seperti yang ditunjukkan pada foto – foto pada bagian pembahasan setiap karakter. Menurut Beynon dalam (Syulhaji S, 2017), maskulinitas terbagi dalam sifat diantaranya:

- a. No. Sissy Stuff (Tidak kewanita-wanitaan)
- b. Be a Big Wheel (Berpengaruh penting)
- c. Be a Sturdy Oak (Kuat)
- d. Give em Hell (Berani)
- e. New Man as Nurturer (Kebapakan)
- f. New Man as Narcissist (Narsistik)
- g. Sifat lelaki – laki yang macho, kekerasan, dan hooliganism (Sangar)
- h. Laki – laki metroseksual mengagungkan fashion

Menurut (Ibrahim, 2007), dalam bukunya yang berjudul Budaya Populer Sebagai Komunikasi Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer, menjelaskan bahwa maskulinitas dipandang sebagai sesuatu yang terbentuk sebagai hasil dari konstruksi sosial. Laki – laki dapat dianggap sebagai sosok yang maskulin tergantung berbagai faktor penentu seperti ideologi, ekonomi, politik, etnik, agama, sosial budaya, golongan, adat istiadat, sejarah, hingga kemajuan teknologi dan pengetahuan. MacInnes (Fadilah et al., 2021: 138), menyebutkan bahwa maskulinitas terbentuk karena adanya fantasi bagaimana seorang pria itu seharusnya seperti apa dan bagaimana. Maskulinitas terkonstruksi agar setiap orang tahu bagaimana dalam hidupnya seperti contoh kalau pria tidak boleh menangis karena menangis adalah sifat perempuan.

Dari penjabaran kelima informan mengenai kelebihan, kekurangan, idle animation, burst animation, serta pentokohan dan pengkarakteran yang dilakukan oleh perusahaan kepada setiap karakter sesuai dengan teori – teori maskulinitas yang ada. Dimana sifat – sifat yang telah dibuat oleh perusahaan merupakan sifat – sifat yang berbasikan dari fantasi – fantasi manusia terhadap pria maskulin. Personality yang dimiliki oleh setiap karakter yang diteliti juga

beberapa kali menonjolkan unsur maskulinitas seperti pada idle dan burst animation, atau beberapa sifat dan perilaku yang dimiliki contohnya berwibawa, sayang keluarga, memiliki aura kepemimpinan dan lainnya yang dijabarkan oleh para informan. Hal tersebut sesuai dengan teori – teori yang ada.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kelima informan, maka peneliti menemukan hasil yang mendasari para pemain menjadi loyal dan selalu rela mengeluarkan uangnya hanya untuk melakukan gacha dan membeli skin yang dirasa mempunyai sensasi tersendiri untuk menggunakannya. Hasil penelitian ini menemukan bahwa maskulinitas karakter pria dapat dikategorikan melalui bagian bentuk tubuh dan penampilan kostum yang digunakan tokoh pria. Mayoritas tokoh pria selalu memakai pakaian yang rapi, pakaian yang fit body dengan menonjolkan bentuk tubuh ideal pria yang terlihat secara samar. Bagian – bagian tubuh tertentu yang ditonjolkan melalui kostum yang dikenakan bertujuan untuk memberikan pemandangan tubuh yang gagah, berwibawa, memberikan kesan maskulin terhadap pemain *game Genshin impact*.

Dari segi penampilan bagian tubuh secara keseluruhan, karakter pria dibuat dengan bentuk badan yang mirip satu sama lain. Bentuk tubuh yang kekar, gagah, memiliki bentuk otot pada bagian – bagian tertentu, bentuk badan langsing, dada yang bidang, bentuk pada yang langsing tapi berotot, dan mempunyai kaki yang jenjang. Sedangkan untuk bagian wajah mempunyai bentuk muka yang kecil, paras tampan, wajah yang dingin dengan tatapan mata yang tajam dan dingin. Ekspresi wajah juga menjadi salah satu hal yang penting. Saat sorot mata dan ekspresi wajah ditunjukkan pada setiap idle animoation atau burst animation dapat mengenai kondisi perubahan emosional dan ekspresi dari karakter pria. Menunjukkan sisi maskulin dapat membuat para pemainnya merasa tertarik dan senang menggunakan karakter tersebut. Pada penelitian ini, peneliti menemukan penemuan baru bahwa, pihak pembuat *game* membuat seluruh karakter yang ada itu sesuai dengan pasar konsumen pemain *game* dan atas minat yang ada pada konsumen dalam bentuk suatu karakter. Penggunaan efek – efek serta idle animation dan burst animation yang divisualisasikan merupakan bagian dari penciptaan kesan maskulin adalah cara untuk mempersuasi para pemain agar tertarik dan mengeluarkan uangnya untuk karakter tersebut.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan dan dianalisa, peneliti dapat menarik kesimpulan mengenai representasi maskulinitas karakter pria dalam *game Genshin impact*. Menurut hasil penelitian dan analisa dari unsur – unsur yang telah dianalisis baik dari *Form matrix*, *Costume matrix*, maupun *Personality matrix*, peneliti menemukan maskulinitas karakter pria dalam *game Genshin impact* dikategorikan sebagai berikut:

1. Melalui bentuk desain (*form matrix*) dapat disimpulkan bahwa karakter yang maskulin dapat dilihat dengan desain – desain karakter seperti wajah yang tampan, memiliki badan yang ideal, tinggi, berkulit putih, berotot, kekar serta memiliki rambut yang menarik.
2. Melalui bagian kostum (*costume matrix*) dapat disimpulkan bahwa kostum yang termasuk dan terdapat unsur maskulin adalah kostum yang terbuka, *fit body* yang menonjolkan fisik yang dimiliki oleh karakter, berpakaian rapi, *fashionable*, dan elegan.
3. Melalui bagian *personality matrix* dapat disimpulkan bahwa melalui ekspresi wajah yang ditampilkan pada karakter pria dianggap memiliki daya tarik maskulin yang tinggi dan membuat imajinasi lelaki idaman oleh para perempuan. Saat sorot mata dan ekspresi wajah ditunjukkan pada setiap *idle animoation* atau *burst animation* dapat mengenai kondisi perubahan emosional dan ekspresi dari karakter pria. Menunjukkan sisi maskulin dapat membuat para pemainnya merasa tertarik dan senang menggunakan karakter tersebut. Kelebihan seperti sayang keluarga, berjiwa kepemimpinan, berwibawa, ramah dan baik sampai dikatakan *malewife*, friendly dapat menunjukkan bahwa karakter tersebut dapat memikat perempuan dan kekurangan seperti, maniak bertarung, bermuka dua, menyimpan banyak rahasia, terlalu berisik juga dapat mempengaruhi pandangan para pemain. Kelebihan dan kekurangan yang dimiliki dapat menarik pemain untuk menyukai dan merasa biasa saja pada karakter tersebut.

Dari kelima informan yang diwawancarai oleh peneliti, empat diantaranya menceritakan bahwa mereka terpicai oleh tampilan karakter pria karena sisi maskulin, efek – efek *idle animation* dan *burst animation*, kostum serta wajah para karakter pria. Penggunaan efek – efek animasi maskulin sebagai bagian dari penampilan karakter merupakan bagian dari penciptaan kesan maskulin merupakan cara untuk mempersuasi para pemain agar merasakan dan membayangkan fantasi maskulin menjadi lelaki idaman.

B. Saran

Adapun saran yang dapat peneliti berikan sehubungan dengan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Saran Akademis

- a. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengangkat tema new media khususnya mengenai representasi maskulinitas karakter pria dalam *game* itu sendiri.
- b. Diharapkan peneliti selanjutnya bisa menggunakan pendekatan selain studi deskriptif sehingga dapat dikaji lebih dalam lagi dengan metode – metode yang lebih relevan

2. Saran Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pandangan Hoyoverse untuk dapat membuat desain karakter yang tidak terpacu pada stereotip maskulin atau ikemen boys agar memiliki variasi karakter yang lebih banyak untuk menarik para penikmat *game*. Selain itu diharapkan Hoyoverse untuk mempertahankan desain bentuk tubuh pada setiap karakter yang akan dibuat selanjutnya dengan bentuk tubuh seperti wajah yang tampan, tinggi, berbadan ideal, berotot, serta rambut yang menarik. Dikarenakan data – data yang ditemukan pada penelitian ini bahwa para karakter memang cukup maskulin dari segi bentuk fisik sehingga memikat perempuan dalam memainkan *game Genshin Impact*.
- b. Peneliti berhadapan kedepannya Hoyoverse terus mempertahankan dan mengembangkan desain kostum setiap karakter dengan desain yang fashionable, berpakaian rapi, pakaian yang sesuai dengan asal budaya negara para karakter, dan pakaian yang slim fit / fit body. Dikarenakan data – data yang ditemukan pada penelitian ini bahwa para karakter memang dipandang maskulin dari segi kostum yang digunakan sehingga dapat memikat perempuan untuk bermain *Game Genshin impact*.
- c. Peneliti berharap kedepannya Hoyoverse terus mempertahankan dan menambahkan variasi personality pada karakter mendatang dengan personality berwibawa, sayang keluarga, friendly, dingin, ramah, dan misterius. Dikarenakan data – data yang ditemukan pada penelitian ini bahwa personality yang terbentuk pada karakter dapat mengubah pandangan para pemain dan dapat memikat para pemain dikarenakan personality tersebut menjadi sifat – sifat yang cukup menonjolkan unsur maskulin dan menarik.

REFERENSI

- Aris Badara. (2012). *Analisis wacana : teori, metode, dan penerapannya pada wacana media / Aris Badara* (pertama). Jakarta : Kencana, 2012.
- Beynon, J. (2002). Masculinities and Culture. In *Media International Australia* (Vol. 104, Issue 1). Open University Press. <https://doi.org/10.1177/1329878x0210400114>
- Christine Purnamasari Andu, & Teguh Hartono Patriantoro. (2021). *PENGUNAAN MEDIA GRINDR DIKALANGAN GAY DALAM MENJALIN HUBUNGAN PERSONAL (Suatu Studi Fenomenologi)*. Penerbit K-Media.
- Demartoto, A. (2010). *KONSEP MASKULINITAS DARI JAMAN KE JAMAN DANCITRANYA DALAM MEDIA*. www.wikipedia.co.id.
- Dewi Yulianti, F., Bajari, A., & Mulyana, S. (2017). *Representasi Maskulinitas Dalam Iklan Televisi Pond's Men #Lelakimasakini (Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Representasi Maskulinitas)*. 9(1).
- Dietz, T. L. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. In *Sex Roles* (Vol. 38, Issue 5).
- Eriyanto Dedy N., & Hidayat Nurul Huda S.A. (2001). *Analisis wacana : pengantar analisis teks media / Eriyanto; pengantar, Dedy N. Hidayat; editor, Nurul Huda S.A.*
- Esposito, N. (2005). *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views-Worlds in Play. A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*.
- Fadilah, J., Andriana, D., & Bina Sarana Informatika, U. (2021). Representasi Maskulinitas Tokoh Lelaki Dalam Film Susah Sinyal. *Journal Komunikasi*, 12(2). <https://doi.org/10.31294/jkom>
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. PT Bumi Aksara.
- Hafizh, A. (2013). *Sejarah Munculnya Game*.

- <https://www.kompasiana.com/www.emuparadise.me/5520c054a33311514846cef9/sejarah-munculnya-game>
- Harris, I. M. (2005). *Messages Men Hear Constructing Masculinities*. Taylor & Francis Ltd, 4 John St., London WC1N 2ETUSA.
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ibrahim, I. S. (2007). *Budaya populer sebagai komunikasi: dinamika popscape dan mediascape di Indonesia kontemporer*. Jelasutra.
- Ismail, I. F., Fitriana, M., & Chuin, C. L. (2021). THE RELATIONSHIP BETWEEN LONELINESS, PERSONALITY DIFFERENCES, MOTIVATION AND VIDEO GAME ADDICTION IN THE CONTEXT OF GACHA GAMES IN F2P MOBILE GAMES: A GLOBAL SETTING. In *Journal of Engineering Science and Technology Special Issue on IAC2021*.
- Koeder, M., & Tanaka, E. (n.d.). *Game of chance elements in free-to-play mobile games. A freemium business model monetization tool in need of self-regulation? The Six Immutable Laws of Mobile Business View project Game-of-chance elements in Free-to-Play games View project*. <http://hdl.handle.net/10419/169473>
- Kondrat, X. (2015). *JOURNAL OF COMPARATIVE RESEARCH IN ANTHROPOLOGY AND SOCIOLOGY Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games? 6*. <http://compaso.eu>
- Macmillan, K. (2011). *Macmillan Dictionary*.
- Maria, R. (2013). *REPRESENTASI SENSUALITAS PEREMPUAN DALAM GAME (Studi Semiotika Tentang Representasi Sensualitas Perempuan Dalam Game Seven Sins)*.
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa*. Salemba Humanika.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Cakra Books.
- Oakley, A. (1972). *Sex, Gender and Society Towards a new society*. Maurice Temple Smith Limited.
- Pratami, R., & Hasiholan, T. P. (2020). Representasi Maskulinitas Pria dalam Iklan Televisi Men's Biore Cool Oil Clear. *Jurnal Komunikasi*, 14(2), 119–138. <https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol14.iss2.art2>
- Saputro, D. H., & Yuwanti, H. (2016). 45 Harti Yuwanti, REPRESENTASI MASKULINITAS PRIA DI MEDIA ONLINE REPRESENTASI MASKULINITAS PRIA DI MEDIA ONLINE. www.menshealth.co.id
- Sasmita, U. (2017). REPRESENTASI MASKULINITAS DALAM FILM DISNEY MOANA (ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PIERCE). *Jurnal Online Kinesik*, 4(2), 127. <http://m.imdb.com/title/tt3->
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Syulhajji S. (2017). *REPRESENTASI MASKULINITAS DALAM FILM TALAK 3 (Studi Analisis Semiotika Roland Barthes)*.
- Tsukamoto, H. (2012). *Super Manga Matrix*.
- Vera, N. (2014). *Semiotika dalam riset komunikasi*. Ghalia Indonesia.
- Waszkiewicz, A. (2019). Angry in Pink: Representation of Women in Video games in the Infamous Franchise (2009-2014). *New Horizons in English Studies*, 4, 173–184. <https://doi.org/10.17951/nh.2019.4.173-184>