

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Diera saat ini yang mana Perkembangan teknologi informasi menyebabkan masyarakat berpindah dari media konvensional ke media baru, dan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan dari teknologi akan semakin berkembang. Dengan hadirnya teknologi, yang memudahkan kita dalam berkomunikasi tanpa terbatas akan waktu dan tempat maka muncullah komunikasi virtual, yaitu metode pengiriman pesan melalui media online atau dunia maya.



Gambar I.1 Genshin Impact

Salah satu *Game role-playing action free-to-play* yang bernama *Genshin Impact* adalah yang menjadi salah satu game yang kini banyak dimainkan tidak hanya kalangan anak kecil, namun remaja dan saat ini merambah ke kalangan dewasa. *Genshin Impact* memiliki potensi untuk memperkuat komunitas penggemar secara signifikan. Pengembang game saat ini dapat membuat situs web, memulai grup diskusi, dan secara aktif berbagi informasi industri game

memanfaatkan bakat ini dalam berbagai cara, dengan forum diskusi *online* di media sosial menjadi salah satu yang paling berguna dimana jaringan interkasi mejadi sumber informasi(Blake & Haroldsen, 1979). Dalam hal ini, seorang pemain atau player Genshin Impact membuat komunitas online yang aktif dan dari kelompok tersebut terciptakan komunitas - komunitas dalam App X yang bertujuan mengumpulkan orang-orang dengan keahlian dalam bermain genshin impact atau juga dapat menjadi bertukarnya informasi dalam tips bermain game Genshin Impact.



Gambar I.2 App X

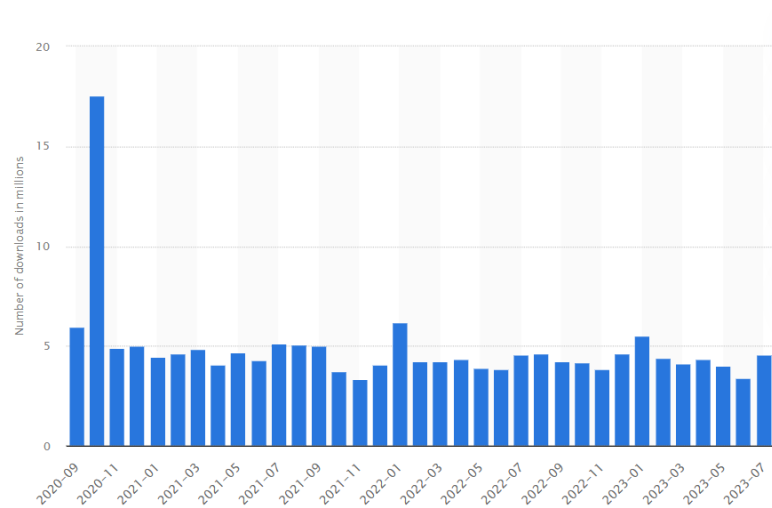
Pembentukan suatu komunitas virtual bergantung pada bagaimana anggota atau user berinteraksi dengan satu sama lain. Interaksi tersebut berkembang menjadi suatu budaya dalam komunitas virtual. Budaya dalam komunitas virtual atau *cyberculture* merupakan suatu pola perilaku yang memiliki sifat simbolik kepada anggota komunitas, diikuti bersama, dan dimediasi menggunakan internet. Komunikasi *virtual* yang dipimpin *fandom* dapat menjadi faktor yang mempengaruhi kehidupan sehari-hari para peserta. App X bagi pecinta Genshin Impact menjadi sarana untuk berdiskusi atau mempelajari lebih lanjut tentang subjek ataupun informasi yang terdapat dalam gim. *Gamer* atau orang-orang yang bermain *game*, cenderung lebih sering membicarakan hal yang terkait mengenai games yang mereka mainkan di lingkungan komunitas virtual sebagai akibat dari meresapnya game. Di komunitas *Genshin Impact* di X, hal ini dapat dilihat dari

postingan member serta penggunaan *hashtag* atau *tag* yang berkaitan dengan diskusi terkini. Mereka sering mendiskusikan strategi permainan, referensi, kreasi penggemar, dan bahkan memberikan komentar selama permainan tertentu. Ini menunjukkan bahwa ada lebih banyak *input* (timbal balik) dari satu jenis atau lainnya.



Gambar I.3 Komunitas Genshin Impact

Karena komunikasi lebih sering terjadi di dunia maya daripada dunia nyata, jenis komunitas ini dikenal sebagai komunitas *virtual*. Fenomena komunitas *virtual* dapat dilihat di berbagai *platform* media sosial, tetapi mereka juga dapat dilihat di komunitas sebagai pengguna, yang paling menonjol adalah *gamer*. Fenomena *game* utama di Indonesia mungkin menjadi komunitas yang terpisah. *Game* adalah satu-satunya komponen teknologi komunikasi yang memunculkan prevalensi internet. Dari anak kecil hingga orang dewasa, pemain game umumnya tidak terpengaruh konsep batasan usia.



Gambar I.4 Statistic Pemain Game

"Genshin Impact" menjadi tren di X dikarenakan Genshin Impact meraih gelar game terbaik di gelaran The Game Awards 2021. Merengkuh titel *Best Game Mobile 2021*, *Genshin Impact* mengalahkan para pesaingnya, seperti *Fantasian*, *League of Legends: Wild Rift*, *Marvel Future Revolution*, serta *Pokemon Unite*. Sejak tahun 2020 lalu, *Genshin Impact* berhasil menyita perhatian para gamers. Buktinya pada awal peluncurannya game telah tembus 17 juta unduhan di seluruh dunia.



Gambar I.5 Bukti Sexual Harassment

Dibalik besarnya komunitas *Genshin Impact*, terdapat kasus pada 8 februari 2023 yang dialami dalam komunitas *Genshin Impact* dimana Elliot Gindi, pengisi suara bahasa Inggris untuk karakter *Genshin Impact*, Tighnari, telah dituduh melakukan *Cyberbullying* dan *sexual harassment* terhadap penggemar di bawah umur, perilaku transfobia, dan pelecehan emosional oleh moderator di *server Twitch* dan *Discord* miliknya. Gindi sejak itu mengakui bahwa banyak tangkapan layar (*ScreenShot*) yang menunjukkan dia terlibat dalam perilaku seperti itu adalah asli, dan baik dia maupun pengembang *Genshin HoYoverse* telah mengeluarkan pernyataan.

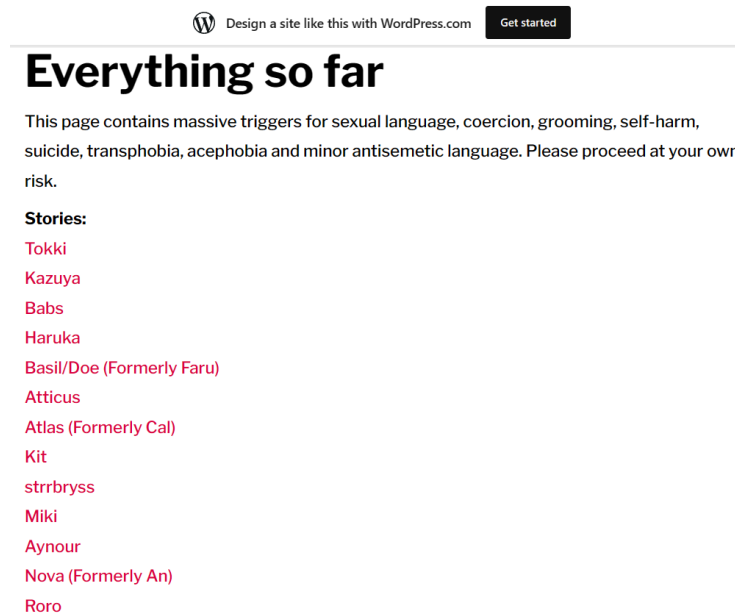


Gambar I.6 Pernyataan Developer Genshin

Pengisi suara bahasa Inggris karakter Tighnari di game Genshin Impact, Elliot Isaac Gindi, tersandung kasus pelecehan seksual terhadap para penggemar. Kasus ini mencuat ketika salah satu mantan moderator Discord dan Twitch Gindi, merilis catatan setebal 19 halaman, yang berisi log obrolan dari tiga orang yang menuding Gindi melakukan pelecehan. Gindi disebut telah melakukan pelecehan emosional, pelecehan seksual, pemerasan, dan sesekali membuat pernyataan transfobia, di akhir 2022. Salah satu penuduh yang mengaku masih di bawah umur saat itu menyebutkan, setelah dihadapkan kemungkinan pengungkapan perilakunya, Elliot Gindi mengancam akan bunuh diri.

Dikutip dari Gamerant, Selasa (14/2/2023), dalam sebuah unggahan di App X, Gindi pun mengakui beberapa tuduhan itu, termasuk "semua pembicaraan seks yang mengerikan" dan ancaman bunuh diri. "Saya mengerti apa yang saya lakukan salah dan tidak pantas," tulis pengisi suara Tighnari itu. Dikutip Sportskeeda, Gindi sejak itu tidak aktif di *Account X*-nya, serta sempat mengklaim akan mencari terapi

dan tidak akan melihat berbagai balasan di profilnya. Namun pengisi suara Tighnari itu menyangkal adanya tuduhan *grooming* dan pemaksaan, tudingan transfobia, serta mengklaim semua interaksinya itu adalah suka sama suka, dan dirinya "dengan tegas menolak" siapa pun yang dia ketahui di bawah umur.



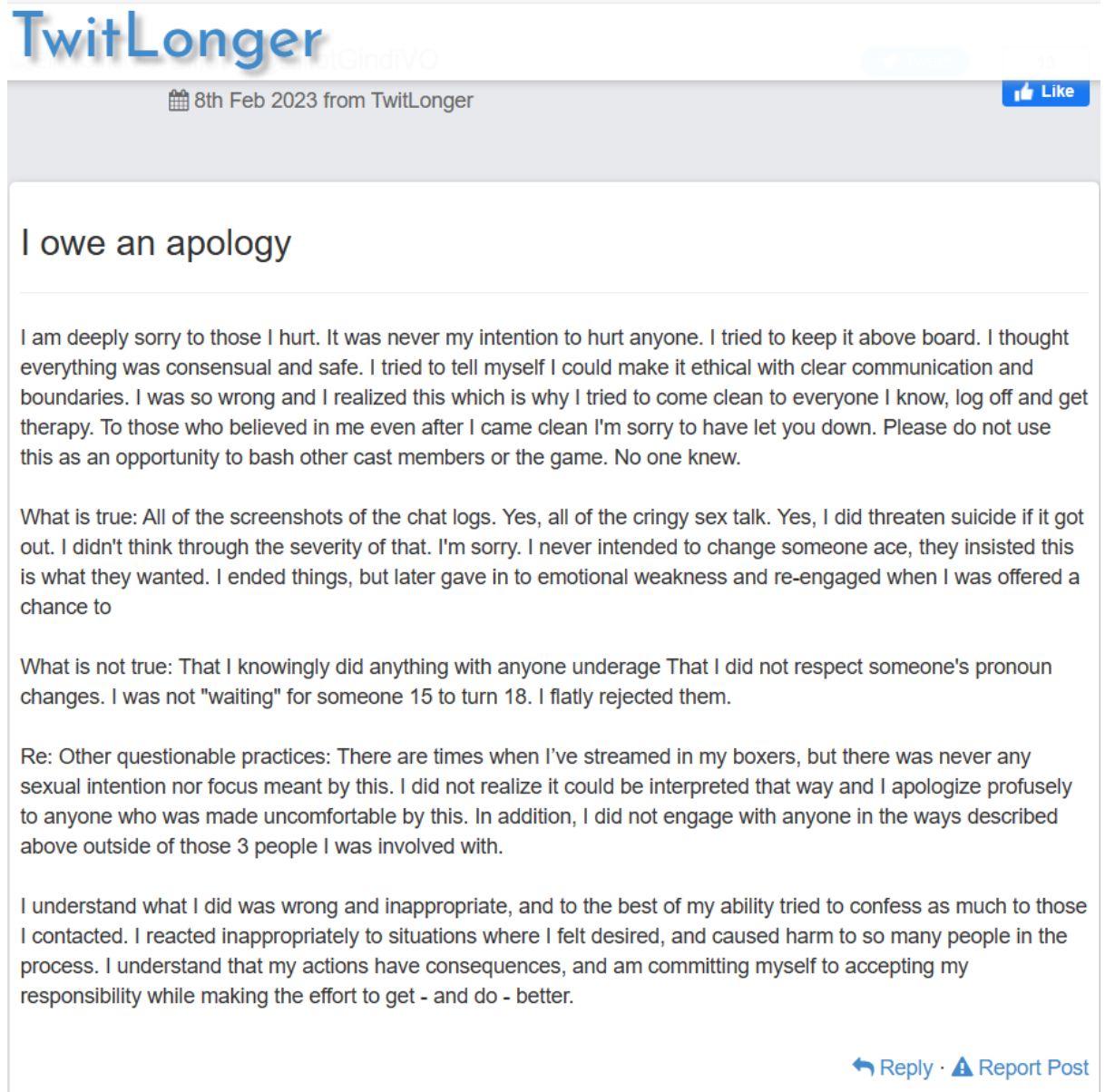
Gambar I.7 Chat Secual Harassment Oleh Korban

Chatlogs diposting di X oleh FretCore dan Phiotan, dua moderator Gindi. FretCore membagikan dokumen Google setebal 21 halaman dengan tangkapan layar yang menunjukkan banyak korban membuat perubahan pada perilaku Gindi, termasuk meminta foto dan video yang tidak pantas, mencari atau menjalin hubungan dengan anak di bawah umur, memposting konten seksual, dan membuat komentar yang meremehkan atau mempermalukan banyak orang salah satunya adalah transgender atau aseksual. Kasus ini merupakan tindakan *cyber sexual harrasmnet* (pelecehan seksual online) adalah pelecehan seksual yang terjadi melalui media digital seperti pesan teks, email, media sosial, dan platform online lainnya.

Hal ini dapat mencakup pengiriman pesan berisi konten seksual yang tidak diinginkan, meminta foto atau video telanjang, atau mengancam akan membagikan

informasi pribadi sensitif jika korban tidak mematuhi tuntutan seksual. Tindakan tersebut dapat menimbulkan ketidaknyamanan dan trauma psikologis, bahkan mengganggu kehidupan sehari-hari korbannya. Hal Ini merupakan pelecehan serius dan tidak bisa ditolerir baik di dunia digital maupun di dunia nyata.

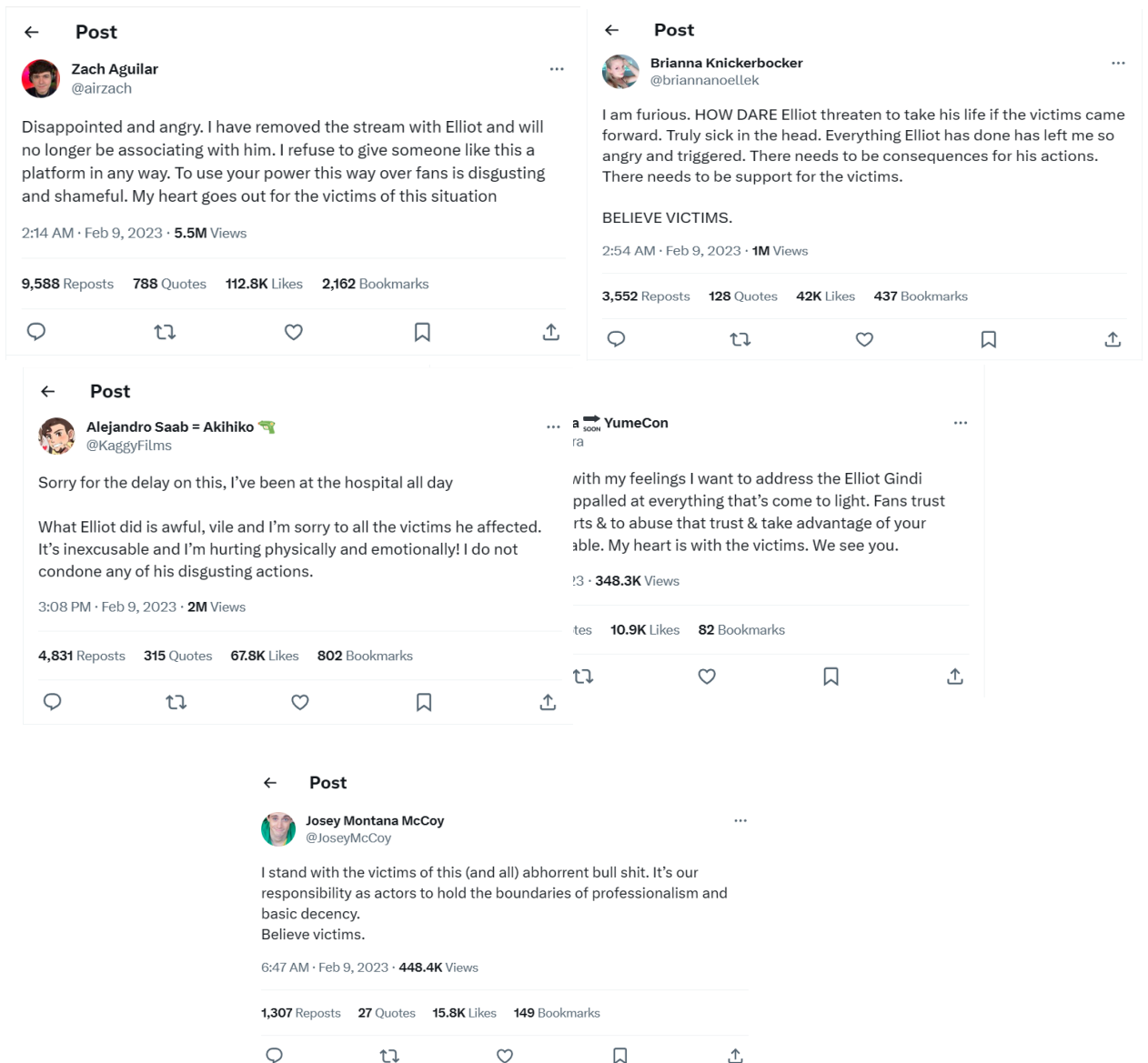
Awal mula terjadinya kasus ini dimulai saat salah satu member komunitas yang melapor kepada moderator Elliot dimana ia mengaku telah dilecehkan melalui discord. Member ini menceritakan detail kejadian yang dialaminya kepada moderator serta menunjukkan bukti-bukti bahwa ia telah di lecehkan dan di terror oleh Elliot. Dari hal ini moderator menghubungi seluruh member komunitas discord dan mencari tau apabila masih ada banyak member yang mengalami hal yang sama. Setelah moderator telah mengetahui banyak member yang telah di lecehkan, kedua moderator ini membuat world press dan dokumen untuk melaporkan Elliot ke development komunitas dan juga ke pihak berwenang. Selain itu mereka juga mengupload tentang hal-hal yang dilakukan Elliot di media X. Setelah terungkapnya kasus Elliot tersebut, voice actor Elliot langsung membuat permohonan maaf kepada seluruh komunitas genshin impact yang di upload pada 8 February 2023 yang ditulis pada TwitLoger.



Gambar I.8 Permohonan Maaf di TwitLonger

Sejak meruaknya kasus ini pada publik, tindakan tercela Eliot mampu menimbulkan kontroversi pada komunitas media sosial dan gim. Mengutip pada laman berita (Detik, 2023), postingan thread terkait Eliot oleh akun Metty mampu menarik perhatian dari warganet. Lebih dari 17 ribu retweets, 58 ribu likes, serta 8 ribu balasan tweet pengguna X terhadap kasus ini. Banyak dari penggemar dan tokoh ternama di komunitas Genshin Impact yang terkejut dengan kejadian ini. Sejak tuduhan itu terungkap, sejumlah pengisi suara Genshin Impact telah maju

untuk mengecam perilaku Gindi dan mendukung korban, termasuk pengisi suara (Aether Zach Aguilar), aktor Hu Tao (rianna Knickerbocker), aktor Raiden Shogun (Anne Yatco), aktor Xiangling (Jackie Lastra), aktor Cyno (Alejandro Saab), dan aktor Kaeya (Josey Montana McCoy).



Gambar I.9 Postingan Voice Actor Membela Victim Elliot

Fenomena ini dapat dikaitkan dengan teori media massa. Bittner menjelaskan bahwa komunikasi massa didefinisikan sebagai informasi yang disebarluaskan melalui media massa dalam skala besar (rakhmat 1985, 176) dalam

jurnal (Imran, 2012, P.48). Definisi ini mencakup pemahaman bahwa komunikasi massa adalah proses komunikasi yang dilakukan oleh organisasi media massa kepada khalayak anonim. Informasi yang sebelumnya hanya dapat dibagikan melalui media konvensional mulai dapat dibagikan secara daring. Hal tersebut nampak dari bagaimana informan mampu membagikan informasi tindakan tercela yang dilakukan oleh Eliot. Pada sisi lain, komunitas penggemar gim Genshin Impact mampu mengutarakan umpan balik pendapat dan pandagannya terkait kasus Eliot ini melalui media X.

Menurut Laswell dalam Effendy, komunikasi adalah proses penyampaian informasi dari satu komunikator ke komunikator lainnya melalui pesan yang menciptakan efek yang diinginkan. Selama proses komunikasi, ada proses pengiriman dari satu orang ke orang lain, dan penyampaian ini dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. (Effendy, 2004). Menurut Laswell (2012), *who says in which channel to whom with what effect* (Wijaya & Paramita, 2019, P. 261). Menurut Lasswell, komunikasi adalah proses penyampaian informasi melalui media kepada komunikator yang menghasilkan efek tertentu. Model komunikasi Lasswell menyoroti penelitian tentang proses komunikasi yang berfokus pada proses komunikasi yang berbeda satu sama lain. Tulisan informan kasus Eliot mampu spoil informasi tindakan tercela yang sebelumnya dilakukan pelaku terhadap komunitas Gensin Impact dan warganet sehingga memunculkan reaksi terhadapnya.

Komunitas virtual dapat menjangkau orang-orang dengan minat yang sama tanpa harus mengatasi hambatan geografis dan demografis. (Pathak & Pathak-Shelat, 2017) (Tjahyana, 2021, P.16-37). Dari teori tersebut dapat diartikan Komunitas virtual adalah kumpulan individu yang berinteraksi secara digital dan

berbagi minat, ide, atau tujuan yang sama. Komunitas jenis ini juga bisa disebut komunitas online. Komunitas virtual dapat dikhususkan untuk topik tertentu, atau mereka dapat mencoba menyatukan orang-orang yang berpikiran sama.

Menurut teori interaksi sosial, ada tiga elemen: moralitas, emosionalitas, dan adanya prasangka dalam interaksi kelompok. (Turner, 1988: 5) (Wati Evelina & Di, 2018, p.65-74). Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara individu dan kelompok untuk menciptakan persahabatan, percakapan, dan kolaborasi yang diterapkan dalam kehidupan sosial. Pengungkapan tindakan tidak pantas Eliot, menimbulkan reaksi yang beragam dari masyarakat daring. Sejumlah warganet merasa bahwa tindakan Eliot dapat merusak citra gim Genshin Impact, sehingga komunitas penggemarnya memberikan umpan balik terhadap pandangannya. Tak sedikit yang berpendapat bahwa tindakan Eliot bukan merupakan bagian dari komunitas gim secara menyeluruh, dan menuntut penyelesaian kasus ini agar tidak mencoreng nama dari gim serta komunitasnya.

Cyber sexual harassment bisa terjadi pada siapapun, baik perempuan maupun laki-laki, bahkan bisa dialami oleh anak-anak hingga dewasa. Kendati demikian, perempuan mayoritas menjadi korban kejahatan di media sosial. Kejahatan yang terjadi di ranah online bisa terjadi pada siapapun tanpa memandang jenis kelamin bahkan pekerjaannya. Kejahatan juga dapat dialami perempuan ataupun laki-laki, namun praktiknya mayoritas perempuan menjadi korban kejahatan di media komunikasi (Sani, et al, 2021). Cyber sexual harassment dapat terjadi pada perempuan tanpa melihat usia maupun pekerjaan. Jurnalis perempuan, akademisi, tokoh politik, aktivis ataupun seorang bloggers sering menjadi korban pelecehan. Perempuan yang menggunakan

jejaring sosial ataupun suka bermain gamejuga mendapatkan pelecehan berbasis gender (Sobieraj, 2017).

Terdapat referensi dari beberapa penelitian terdahulu. Referensi dari penelitian terdahulu ini memiliki kesamaan dan perbedaan dari penelitian peneliti. Penelitian Pertama berjudul Jurnal “Komunitas adalah Pesan: Studi Netnografi Virtual di Situs Wisata TripAdvisor” dari ISKI yang ditulis oleh lidya wati Evelina ini berfokus pada Teori Interaksi sosial dan Teori CMC dan konsep komunitas virtual. Penelitian ini menggunakan metode netnografi yang dimana metode yang digunakan memiliki kesamaan dengan penelitian ini.

Penelitian dengan metode netnografi yaitu bentuk etnografi yang diadaptasi untuk dunia sosial yang dimediasi perangkat computer (Kozinet, 2010: 68). Netnografi didefinisikan sebagai metodologi riset kualitatif yang mengadaptasi teknik riset etnografi untuk mempelajari budaya dan komunitas yang terjadi dalam komunikasi termediasi computer (computer mediated communications) (Kozinets, 2002:65). Dengan menggunakan metode netnografi maka dapat dilakukan analisis etnografi terkait kasus pengisi suara genshin terhadap reaksi dari para penggemarnya.

Netnografi difokuskan pada studi tentang media sosial. Metode netnografi digunakan untuk memahami tipe dari relasi sosial pada jaringan sosial seperti media sosial. Syarat melakukan penelitian ini adalah familiar dengan computer mediated communication (CMC) dan menjadi member dari komunitas di media sosial yang diteliti. Netnografi menganalisis struktur dan pola dari relasi antar anggota komunitas yang disebut actor (nodes) dan relasi antar anggota disebut tie (Kozinets, 2015). Actors dapat terdiri dari orang, tim, organisasi, cities atau sebuah konsep.

Penelitian dengan metode ini tidak memerlukan waktu lama hanya pada periode tertentu seperti halnya penelitian etnografi hanya sampai pola interaksi sebuah komunitas diketahui.

1.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana behavior Komunikasi virtual dalam komunitas online Genshin Impact di X mengenai kasus Elliot Gindi VA Tignari?
- Bagaimana dampak yang timbulkan dari fenomena atau kasus Elliot gindi sebagai Voice Actor karakter Tignari dalam komunitas genshin impact?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui Bagaimana behavior Komunikasi virtual dalam komunitas online Genshin Impact di X mengenai kasus Elliot Gindi VA Tignari.

1.4 Batasan Penelitian

Objek :

- Objek penelitian ini adalah “Cyber Sexual Harrasment dalam Komunitas Games Online : (Studi Netnografi Komunitas Online Genshin Impact di X)”

Subjek:

- Subjek penelitian ini adalah Komunitas Genshin Impact yang bergabung dalam komunitas Genshin impact di X.

1.5 Manfaat Penelitian

■ Manfaat Akademis

Manfaat akademisi yaitu berguna sebagai media referensi penelitian komunikasi selanjutnya mengenai Netnografi dalam komunitas Genshin impact.

■ Manfaat Praktis

Manfaat praktisi yaitu penelitian ini berguna untuk mengetahui Pola Komunikasi Komunitas Genshin impact dalam Komunitas genshin di X.

■ **Manfaat Sosial**

Manfaat social yaitu menambah pengetahuan kepada masyarakat mengenai Netnografi komunitas dalam genshin impact.