

## **ANALISIS KARAKTER RAIDEN SHOGUN DALAM GAME GENSHIN IMPACT MELALUI PERSPEKTIF MALE GAZE**

**Fatimah Az Zahra<sup>1</sup>, Tiara Meisa Putri<sup>2</sup>, Muhamad Fadhli Dzil Ikhrum<sup>3</sup>**

Universitas Indraprasta PGRI

*fatimahfaz22@gmail.com*

### **Abstrak**

Genshin Impact adalah video game yang dikembangkan dan diterbitkan oleh MiHoYo. Karakter Raiden Shogun merupakan salah satu karakter Archon yang menguasai Inazuma, sebuah wilayah di dunia Genshin Impact. Karakter Raiden Shogun digambarkan sebagai wanita cantik dan anggun dengan penampilan menarik, namun juga sebagai panglima perang dengan pangkat tertinggi. Karakter Raiden Shogun menarik perhatian peneliti karena aspek karakter tersebut menghadirkan isu-isu yang berkaitan dengan gender dan seksualitas melalui representasi visual dan interaksi antar karakter. Selain itu, tokoh Raiden Shogun dihadirkan sebagai karakter perempuan yang tampil lebih dominan dibandingkan karakter laki-laki. Hal ini mendorong peneliti untuk menelaah lebih dalam bagaimana perspektif laki-laki (male gaze) memengaruhi perkembangan karakter Raiden Shogun oleh MiHoYo. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, mengumpulkan informasi dari jurnal, artikel ilmiah, dan buku yang berkaitan dengan representasi karakter serta pakaian, ekspresi, dan simbol, menggunakan teori male gaze untuk menemukan perspektif MiHoYo tentang gender dan seksualitas. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, MiHoYo diketahui terus mendukung stereotipe gender melalui karakter Raiden Shogun. Tokoh ini juga merepresentasikan ideologi patriarki di mana perempuan mendominasi laki-laki. Desain karakter ini menjadi isyarat visual bagi para gamer pria untuk membiarkan imajinasi dan obsesi mereka terhadap karakter game menjadi liar. Karakter Raiden Shogun merupakan representasi dari seksualitas yang dijual oleh MiHoYo berdasarkan kepentingan kapitalisme, dan juga objek seksualitas laki-laki (the male gaze).

**Kata kunci:** Karakter, Genshin Impact, Male gaze, Raiden Shogun

## **PENDAHULUAN**

Pesatnya perkembangan teknologi di Indonesia saat ini, khususnya media digital, telah memungkinkan masyarakat menjalani kehidupan yang mudah, cepat dan instan. Masyarakat mendapatkan informasi, hiburan dan komunikasi dengan mudah melalui media. Belakangan ini, konten hiburan seperti bermain game online menjadi konten online yang paling banyak diminati. Hasil survei menunjukkan bahwa 52 juta orang Indonesia secara rutin bermain game online. Sekitar 82% gamer online mengatakan bahwa mereka senang bermain game online karena mereka dapat terhubung dengan orang lain secara online di tempat yang berbeda, sedangkan 62% gamer online bermain game online setidaknya 1-3 jam sehari, dan sebanyak itu, karena 69% para gamers online memilih menggunakan smartphone untuk bermain game online (Ahmad, 2022).

Genshin Impact merupakan game gratis yang termasuk dalam genre Action Role Playing Game (RPG). Dikembangkan oleh perusahaan China bernama MiHoYo, game ini mendapat perhatian dunia, menjadikan peluncuran internasional Genshin Impact sebagai yang terbesar dalam sejarah pasar game China. Genshin Impact dirilis untuk platform Windows (PC), PlayStation 4 dan smartphone (OS Android dan iOS). Menurut (Novita Sari, 2023) Saat ini game online dimainkan dengan teknologi digital seperti komputer, laptop, smartphone dan tablet

melalui koneksi internet. Genshin Impact menggunakan sistem game multi-platform karena pasar game berkembang pesat. Strategi ini merupakan langkah yang baik karena mengembangkan game lintas platform membuka peluang bagi perusahaan untuk menarik banyak pengguna baru dan meningkatkan interaksi pengguna dengan game tersebut. Permainan ini dikabarkan akan segera tersedia di platform game terbaru, Nintendo Switch, dan PlayStation 5.

Genshin Impact menjadi salah satu game yang semakin populer, perdebatan seputar representasi gender dan seksualitas dalam game ini semakin meningkat. Dalam game ini terdapat karakter yang menjadi pusat perhatian yaitu Raiden Shogun, karakter Archon yang menguasai wilayah Inazuma. Karakter Raiden Shogun digambarkan sebagai seorang wanita cantik dan anggun dengan penampilan menawan, tetapi juga seorang penguasa dengan peringkat tertinggi. Karakter wanita dalam video game ini dihadirkan secara berlebihan dan cenderung menampilkan sensualitas. Sensualitas yang dimaksud adalah perempuan digambarkan dengan pakaian terbuka yang memperlihatkan bagian tubuh tertentu dan menggunakan pakaian yang minim (Wayangkau, 2014). Dalam video game citra perempuan selalu ditempatkan di samping daya tarik video game karena sebagian besar pemain video game adalah laki-laki (Lungido Kumoro, N., & Kom, 2017).

Karakter Raiden Shogun digambarkan sebagai karakter perempuan yang tampil lebih dominan dibandingkan karakter laki-laki. Hal ini mencerminkan dinamika gender yang mengarah pada feminisme. Feminisme adalah ideologi yang menurutnya laki-laki dan perempuan memiliki hak yang sama. Menurut (Ilaa, 2021), feminisme adalah gagasan bahwa perempuan dan laki-laki memiliki hak politik, sosial, seksual, spiritual, dan ekonomi yang setara. Feminisme meliputi gerakan, teori, filosofi dan segala sesuatu yang berkaitan dengan kesetaraan gender yang bertujuan untuk mewujudkan keadilan bagi perempuan. (Bell Hooks, 2014) juga mendefinisikan feminisme sebagai perjuangan untuk mengakhiri penindasan seksisme. Gerakan ini tidak menguntungkan kelompok, ras, atau kelas sosial perempuan manapun. Gerakan ini juga bukan perjuangan agar perempuan memiliki hak yang lebih dari laki-laki. Maksud dan tujuan feminisme adalah untuk menyalurkan kehidupan kita. Feminisme bukan sekedar cara hidup atau identitas yang mudah diinjak-injak oleh orang lain. Perbedaan peran yang sudah berlangsung lama inilah yang memunculkan stereotip tentang peran gender yang diasosiasikan dengan satu jenis kelamin. Stereotip gender sering didefinisikan sebagai kepercayaan akan adanya atribut yang berbeda antara perempuan dan laki-laki. Seringkali, stereotip terhadap perempuan lebih rendah dari laki-laki, sulit mengambil keputusan, dan paling terlihat dalam pekerjaan rumah tangga. Sedangkan laki-laki dianggap kuat, mandiri dan cenderung bekerja lebih keras dibandingkan perempuan (Heathy, 2020).

Hal ini mendorong peneliti untuk menelaah lebih dalam bagaimana perspektif laki-laki (male gaze) memengaruhi perkembangan karakter Raiden Shogun oleh MiHoYo. Teori Male Gaze pertama kali dicetuskan oleh Laura Mulvey dalam artikelnya "Visual Pleasure and Narrative Cinema" (1975). Mulvey menggunakan psikoanalisis Freudian dan gagasannya tentang cophilia; yaitu, kepuasan berbeda yang diperoleh dari melihat atau menatap sesuatu. Struktur sosial patriarki yang berkembang di masyarakat hampir selalu menjadikan perempuan sebagai sasaran dari segala aktivitas laki-laki. Mulvey, oleh karena itu, mengklaim kepuasan melihat dibagi menjadi dua bagian; laki-laki sebagai pihak aktif dan perempuan sebagai pihak pasif (Jose, 2017). Peneliti juga akan memanfaatkan teori gender untuk menggali konstruksi sosial dari karakter Raiden Shogun dalam game dan akan mengevaluasi bagaimana karakter ini mempengaruhi dinamika gender dalam game tersebut, serta mengamati bagaimana interaksi antara karakter perempuan dan laki-laki tercermin dalam cerita dan mekanisme game.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan untuk menganalisis karakter Raiden Shogun dalam Genshin Impact dari sudut pandang laki-laki adalah metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang mengkaji hubungan kualitatif, aktivitas, situasi atau berbagai bahan. Ini berarti bahwa penelitian kualitatif lebih menekankan pada deskripsi holistik yang dapat menjelaskan secara rinci kegiatan atau situasi yang terjadi, daripada membandingkan efek perlakuan tertentu atau menjelaskan sikap atau perilaku orang. Metode ini digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang karakter dan bagaimana pandangan laki-laki (*male gaze*) mempengaruhi penampilannya (Fadli, 2021:50). Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dari berbagai sumber seperti observasi visual dalam game, jurnal, artikel, dan buku yang berkaitan dengan teori *male gaze* dan representasi gender di dalam game. Data-data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan kerangka teori *Male Gaze*. Konsep ini mengacu pada pandangan dan representasi perempuan di dalam game yang didominasi oleh perspektif laki-laki, seringkali menekankan objektifikasi, seksualisasi, dan kepuasan visual gamers laki-laki. Selain itu, *Male Gaze* digunakan untuk mengidentifikasi dan menganalisis elemen karakter Raiden Shogun yang mencerminkan dan memenuhi fantasi, kesukaan, dan keinginan pemain pria. Melalui analisis ini, peneliti berusaha memahami bagaimana perspektif *Male Gaze* tercermin dalam desain karakter, pakaian, ekspresi wajah, dan interaksi karakter dengan lingkungan dan karakter lain di dalam game.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Persepsi Karakter dalam Sudut Pandang Male Gaze



**Gambar 1.** Visualisasi Karakter Raiden Sougun

Dalam desain visual karakter Raiden Shogun, terdapat penekanan yang jelas pada keindahan dan sensualitas. Karakter ini dirancang untuk memberikan penampilan yang menarik dan menarik bagi penonton, dengan memperhatikan atribut fisik yang secara tradisional dianggap menarik. Hal ini mencerminkan pandangan dan keinginan laki-laki dari sudut pandang *Male Gaze*, dimana perempuan seringkali dipandang dan dihargai sebagai objek seksual. Dalam konteks teori *Male Gaze*, karakter Raiden Shogun dalam game ini dapat dipahami sebagai reaksi terhadap hasrat dan fantasi laki-laki yang mendasari pandangan tersebut. Penekanan pada

kecantikan, sensualitas, dan dominasi perempuan dalam interaksi merupakan faktor yang selalu melayani preferensi dan keinginan yang dikaitkan dengan sudut pandang Pria.



**Gambar 2.** Raiden Sougun Memimpin Perang

Dalam interaksi karakter Raiden Shogun dengan karakter lainnya, terdapat dinamika dominasi dan kontrol yang terlihat. Karakter perempuan ini sering kali memegang posisi puncak dalam hierarki kekuasaan, mengendalikan wilayah dan memerintah karakter lain, termasuk karakter laki-laki. Hal ini mencerminkan representasi dari perspektif Male Gaze yang sering menggambarkan perempuan sebagai objek keinginan dan fantasi laki-laki yang mendominasi.

**Tabel 1.** Tabel Analisis Visualisasi

Visualisasi	Deskripsi	Analisis
	<p>Pakaian yang digunakan karakter Raiden Shogun</p>	<p>Karakter Raiden Shogun digambarkan mengenakan kimono modern berpotongan pendek dengan stocking ketat di kaki dan lengan yang pas dengan tubuhnya sehingga memberikan kesan seksi. Karakter Raiden Shogun menggunakan pakaian minimalis dan stoking ketat membuat bagian tubuhnya terbentuk jelas. Pada bagian dada dibuat tersingkap hingga terlihat jelas tulang selangkanya, pada bagian bahu dibuat sangat mencolok karena dibiarkan terbuka sehingga membuat bagian dadanya terlihat jelas, begitu juga stoking yang digunakan hanya sampai sebatas lutut sehingga membuat bagian paha lebih terbuka. Untuk aksesoris pakaian seperti pita, ikat pinggang, jepit rambut dan hiasan lainnya, dimaksudkan untuk memberikan dukungan visual pada karakter Raiden Shogun sebagai wanita dewasa yang cantik yang memanjakan mata.</p>

	<p>Ekspresi Wajah</p>	<p>Raiden Shogun memiliki bentuk wajah bulat dengan dagu lancip, kulit putih pucat, rambut panjang berwarna ungu dan dikepang kebelakang, serta memiliki mata lebar dan sayu, wajah bulat dan kulit putih pucat menimbulkan kesan wajah wanita asia dewasa, mimik wajah seperti menyipitkan mata berkesan sensual karena seakan sedang menggoda</p>
	<p>Gestur Tubuh</p>	<p>Raiden Shogun kerap terlihat sensual dalam pose menggodanya, seperti pada skill ultimatanya di mana Raiden Shogun mengeluarkan pedang dari belahan dadanya. Hal ini menarik fokus pemain untuk melihat bahwa Raiden Shogun juga memiliki lekukan tubuh yang menonjol di sepanjang pinggul dan paha.</p>

**Tabel 2.** Tabel Analisis Simbol

Visualisasi Simbol	Deskripsi	Analisis
	<p>Simbol Bunga morning glory pada aksesoris kepala</p>	<p>Simbol Bunga morning glory yang terdapat pada kepala melambangkan umur panjang dan keabadian. Dalam konteks karakter Raiden Shogun, simbolisme bunga Morning Glory mungkin dapat diinterpretasikan secara lebih luas. Bunga ini dapat menggambarkan sifat yang tenang, namun kuat dan determinatif yang ada pada karakter perempuan ini. Selain itu, keindahan bunga Morning Glory dapat melambangkan keindahan dan kecantikan karakter Raiden Shogun.</p>

 	<p>Simbol Mitsutomoe atau tiga simbol Tomoe pada atribut pakaian</p>	<p>Dalam Pakaian Raiden Shogun menampilkan pola simbol mitsutomoe yang konsisten dan berulang, atau tiga simbol tomoe, yang diasosiasikan dengan kuil Shinto, khususnya Hachiman, dewa perang dan panahan Jepang. Pilihan desain ini sesuai dengan karakter Raiden Shogun, yang tidak hanya bertindak sebagai dewa penguasa rakyat, tetapi juga sebagai dewa tangguh yang menurut Sejarah dalam game telah mengalami perang yang tak terhitung jumlahnya.</p>
	<p>Simbol Yukata</p>	<p>Simbol Yukata tradisional digambarkan modern karna di gambar ini menampilkan yukata yang pendek dan motif di dalam Yukata tersebut tetap mengusung gaya seni lukisan tradisional Jepang.</p>

### Persepsi Karakter dalam Sudut Pandang Gender dan Feminisme

Karakter Raiden Shogun menunjukkan subversi norma gender yang umum ditemukan dalam game. Sebagai karakter perempuan yang tampak lebih dominan daripada karakter laki-laki, ia menunjukkan bahwa perempuan juga mampu mengambil peran dan posisi yang biasanya diasosiasikan dengan karakter laki-laki. Hal ini menunjukkan pemahaman bahwa gender bukanlah satu-satunya faktor dalam kemampuan, kepemimpinan, atau kekuatan. Karakter Raiden Shogun juga mencerminkan kompleksitas karakter wanita game tersebut. Menunjukkan tidak hanya kekuatan fisik dan kepemimpinan, tetapi juga dimensi emosional, moral dan intelektual yang melimpah. Hal ini menunjukkan bahwa karakter perempuan dapat memiliki banyak sisi yang melampaui stereotip dan menawarkan penggambaran yang lebih utuh dan realistis.

Teori gender juga dapat menganalisis peran interaksi antara karakter perempuan dan laki-laki dalam game. Interaksi karakter Raiden Shogun dengan karakter lain dapat menunjukkan bagaimana struktur sosial gender dan dinamika kekuasaan tercermin dalam game. Hal ini

memungkinkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana karakter perempuan dan laki-laki berinteraksi dan bagaimana norma dan stereotip yang ada memengaruhi hubungan gender. Atas dasar ini, stereotip pada karakter Raiden Shogun didasarkan pada interpretasi yang MiHoYo hasilkan berdasarkan perspektif dan latar belakang budaya.

Karakter Raiden Shogun menunjukkan potensi untuk memberdayakan perempuan dalam bermain game. Karakter wanita yang kuat dan berkuasa, karakter ini menunjukkan bahwa wanita dapat mengambil peran kepemimpinan dan memberikan pengaruh yang signifikan pada cerita dan dunia game. Ini menggambarkan upaya feminis yang berfokus pada pemberdayaan perempuan dan mengakui kemampuan mereka untuk memimpin dan mengambil otoritas.

Di dalam game, Raiden Shogun merupakan karakter wanita dengan kekuatan yang sangat dominan yang menguasai wilayah Inazuma. Dia menempati posisi tertinggi dalam hierarki kekuasaan dan secara efektif mengendalikan wilayah. Konsep ini dapat dianggap mewakili ideologi matriarki. Konsep matriarki mengacu pada sistem sosial di mana perempuan memainkan peran dominan dan memiliki otoritas dan kontrol yang lebih besar dalam komunitas atau masyarakat. Dalam konteks karakter Raiden Shogun, hal ini tercermin dari kepemimpinannya yang kuat, wilayah yang dikuasainya dan praktik internalnya, serta dominasi karakter perempuan atas karakter laki-laki dalam cerita dan interaksi karakter.

### **Analisis representasi karakter Raiden Shogun dari kacamata MiHoYo**

Desain karakter Raiden Shogun yang menonjolkan kecantikan dan sensualitas dapat dipahami sebagai strategi pemasaran untuk menarik perhatian pemain, terutama pemirsanya pria yang menjadi target utama pasar. Dalam lingkungan industri yang didominasi oleh logika kapitalis, ketertarikan dan kepuasan pemain menjadi faktor penting untuk mencapai keberhasilan finansial. Oleh karena itu, desain karakter yang memenuhi preferensi dan fantasi Male Gaze dapat menjadi strategi yang digunakan oleh MiHoYo untuk memasarkan permainan dan meningkatkan penjualan. Melalui representasi karakter Raiden Shogun yang memperlihatkan dominasi perempuan terhadap karakter laki-laki, MiHoYo mungkin juga ingin memanfaatkan kepentingan kapitalisme dalam menciptakan objek seksualitas yang menarik bagi pemain laki-laki. Representasi karakter perempuan yang kuat dan dominan sering kali membangkitkan fantasi seksual dan imajinasi dalam perspektif Male Gaze, yang dapat menjadi daya tarik bagi pemain dan mendorong keterlibatan mereka dalam permainan. Dengan memahami dan memanfaatkan perspektif Male Gaze, MiHoYo dapat menciptakan karakter seperti Raiden Shogun sebagai objek seksualitas yang menarik bagi pemain laki-laki. Hal ini sejalan dengan tujuan ekonomi dan kepentingan kapitalisme dalam mencapai keuntungan finansial melalui strategi pemasaran yang efektif.

## **SIMPULAN**

Karakter Raiden Shogun dalam game Genshin Impact didesain dengan menggunakan perspektif Male Gaze. Desain karakter ini mendukung stereotipe gender dan memenuhi fantasi dan keinginan pemain pria. Karakter ini juga merepresentasikan ideologi matriarki di mana perempuan mendominasi laki-laki. Desain karakter ini menjadi isyarat visual bagi para gamer pria untuk membiarkan imajinasi dan obsesi mereka terhadap karakter game menjadi liar. Karakter Raiden Shogun merupakan representasi dari seksualitas yang dijual oleh MiHoYo berdasarkan kepentingan kapitalisme, dan juga objek seksualitas laki-laki (the male gaze). Namun, karakter ini juga menantang norma dan stereotipe gender dalam game, menunjukkan bahwa wanita dapat mengambil peran yang kuat dan memiliki kepribadian kompleks. Representasi Raiden Shogun juga dapat menjadi strategi pemasaran untuk menarik pemain pria dengan menarik fantasi dan keinginan mereka.

Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana perspektif Male Gaze mempengaruhi desain karakter dalam game dan bagaimana hal ini dapat memperkuat stereotipe gender. Penelitian ini juga mengungkapkan bagaimana representasi karakter perempuan dalam game dapat menjadi objek seksualisasi dan fantasi bagi pemain pria. Implikasi ini dapat membantu memperluas pengetahuan tentang representasi gender dalam media dan memberikan wawasan tentang bagaimana desain karakter dapat mempengaruhi persepsi dan pandangan pemain. Selain itu, penelitian ini juga menggali konsep feminisme dan matriarki dalam konteks game. Implikasi ini dapat memberikan kontribusi pada studi gender dan feminisme dalam media dan budaya populer.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F. (2022). *Survei: 52 Juta orang Indonesia Konsisten Bermain Game*. Katadata.Co.Id. <https://katadata.co.id/yuliawati/digital/61d5607e7dcfc/survei-52-juta-orang-indonesia-konsisten-bermain-gim>.
- Bell Hooks. (2014). *From Margin to Center* (3d ed.). Routledge.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>.
- Heathy, B. H. (2020). Gender Stereotypes in Advertising: A Critical Discourse Analysis. *Language in India*, 20(1), 45–56. [www.languageinindia.com](http://www.languageinindia.com).
- Ilaa, D. T. (2021). Feminisme dan Kebebasan Perempuan Indonesia dalam Filosofi. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 4(3), 211–216. <https://doi.org/10.23887/jfi.v4i3.31115>.
- Jose, A. (2017). Male and Female Gaze in Bollywood Films. *An International Refereed/Peer-Reviewed English e-Journal*, 3(4), 53–59. <http://dspace.kottakkalfarookcollege.edu.in:8001/jspui/bitstream/123456789/1096/1/8.ashima-article.pdf>.
- Lungido Kumoro, N., & Kom, S. S. M. (2017). Representasi Sensualitas Karakter Perempuan Dalam Game Online. *BMC Public Health*, 5(1), 1–8. <https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298%0Ahttp://repositori.o.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005%0Ahttp://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58%0Ahttp://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P>.
- Novita Sari, R. M. and A. (2023). Online Game Addiction Behavior: Gender And Duration Of Playing Online Games In Adolescents. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 8(1), 70. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v7i1.12305>.
- Wayangkau, N. O. (2014). Studi Grounded Theory Tentang Konsep Sensualitas.

