

Interaktivitas Pengikut *Base Account* Twitter @Babufess pada Pelecehan Seksual oleh *Voice actor Game Online* Genshin Impact

Salsabila Raiqah Fahira¹ & Dian Nurdiansyah²

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Pancasila
Jalan Srengseng Sawah, Jakarta Selatan, Indonesia

ABSTRAK

Kehadiran media baru menjadikan penggunaanya dapat sesuka hati memberikan komentar mereka pada seseorang atau unggahan mengingat mereka tidak harus bertatap muka untuk melakukannya. Hal ini pun menjadikan pelecehan seksual mengambil bentuk baru yakni pelecehan seksual secara virtual atau melalui verbal. Salah satunya seperti kasus pelecehan seksual oleh Elliot Gindi selaku salah satu *voice actor* pada *game online* Genshin Impact yang mendatangkan banyak pandangan dari komunitas *Game RS* salah satunya pengikut *base account* @babufess pada Twitter. Banyak dari mereka yang berkomunikasi untuk memberikan tanggapan mereka melalui media sosial Twitter tentang pelecehan seksual tersebut. Permasalahan dalam penelitian ini ialah bagaimana interaktivitas pengikut *base* Twitter @babufess pada perlakuan pelecehan seksual yang dilakukan oleh Elliot Gindi. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui interaktivitas seperti apa yang diberikan pengikut *base account* @babufess dalam unggahan terkait pelecehan seksual yang dilakukan oleh Elliot Gindi. Penelitian ini menggunakan paradigma post-positivisme dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Adapun unit analisis adalah teks dari individu yang mengikuti *base account* @babufess. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* yaitu 10 sampel. Teknik pengambilan data dilakukan dengan melaksanakan studi dokumentasi secara virtual kepada teks dari pengikut *base account* @babufess khususnya tanggapan mereka terhadap unggahan yang membahas mengenai pelecehan seksual oleh Elliot Gindi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dengan studi dokumentasi untuk mendukung keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh interaksi yang terjadi antar pengikut *base account* @babufess berbentuk *user to user interaction* dan cenderung menyudutkan pelaku. Temuan lainnya mengungkapkan bahwa pihak resmi dari *game online* Genshin Impact telah menemukan *voice actor* baru untuk menggantikan Elliot Gindi yang dapat meminimalisir terjadinya tindakan yang tidak baik di masa mendatang.

Kata Kunci: *Game Online*, Interaktivitas, Pelecehan Seksual, Twitter

***Interactivity of Twitter Base Followers @Babufess on
Sexual Harassment by Voice actor in Online Game
Genshin Impact***

ABSTRACT

The presence of new media allows users to comment on a person or post at will since they do not have to meet face-to-face to do so. This also makes sexual harassment take on a new form, namely virtual or verbal sexual harassment. One of them is the case of sexual harassment by Elliot Gindi as one of the voice actors in the online game Genshin Impact, which has brought many views from the gaming community, one of which is the Twitter base follower @babufess. Many of them communicated to give their responses through Twitter and social media about the sexual harassment. The problem in this study is how the interactivity of base Twitter followers, @babufess, affects the sexual harassment treatment carried out by Elliot Gindi. The purpose of the research is to find out what kind of interactivity the followers of the @babufess base account show in the uploads related to the sexual harassment committed by Elliot Gindi. This research uses the post-positivism paradigm with a descriptive-qualitative approach. The unit of analysis is the text of individuals who follow the @babufess Twitter base account. The sampling technique used was purposive sampling, namely 10 samples. The data collection technique was carried out by conducting a virtual documentation study of the texts of @babufess base followers, especially their responses to posts discussing sexual harassment by Elliot Gindi. This research uses qualitative data analysis techniques with documentation studies to support data validity. The results show that all interactions that occur between followers of the @babufess base are in the form of user-to-user interaction and tend to corner the perpetrator. Other findings reveal that the official party of the online game Genshin Impact has found a new voice actor to replace Elliot Gindi, who can minimise the occurrence of bad actions in the future.

Keywords: *Interactivity, Online Game, Sexual Harassment, Twitter*

PENDAHULUAN

Komunitas atau *community* sendiri merupakan suatu perkumpulan yang mayoritas anggotanya cenderung memiliki persamaan minat dan tujuan untuk dicapai bersama. Komunitas lebih lengkapnya ialah kumpulan dari para anggotanya yang memiliki rasa saling memiliki, terikat antara satu sama lain serta meyakini bahwasanya kebutuhan para anggota akan terpenuhi selama para anggota berkomitmen untuk terus bersama-sama. Komunitas sendiri di jaman modern ini sudah terbagi dalam berbagai macam dimana mereka memanfaatkan beragam bentuk sosial media sebagai wadah dalam pembentukan komunitas yang diinginkan, mengingat bahwa sangat mudah meraih informasi melalui media sosial. Salah satu media sosial yang kerap digunakan dalam pembentukan sebuah komunitas yakni Twitter.

Terus berkembang hingga di zaman modern ini, Twitter menjadi wadah dimana sangat mudah menemukan orang-orang yang memiliki minat serupa dengan kita baik itu dari segi bidang akademik, hobi, bakat, bahkan komunitas *game online* sekalipun. Seperti contohnya komunitas Twitter Indonesia dari *game* Genshin Impact memiliki banyak anggota yang masing-masing dari mereka memiliki ketertarikan terhadap perkembangan *game* yang mereka mainkan. Komunitas Genshin Impact Indonesia di Twitter khususnya pada *base account* @babufess memiliki pengikut sangat banyak sehingga tidak sulit untuk menemukan teman yang memiliki ketertarikan tinggi kepada *game* tersebut.

Base sendiri termasuk salah satu fitur di media sosial Twitter yang dinilai unik serta menjadi ciri khas untuk membedakan dengan media sosial lainnya. *Base* adalah akun dimana tempat orang-orang dengan minat yang sama berkumpul untuk berbagi informasi atau mengirim pesan. Adapula istilah "*Mention Confess*" atau "menfess" singkatnya adalah pesan yang dikirim ke admin atau individu yang bertanggung jawab mengenai *base account* melalui fitur *direct message*, dikirim atau diunggah oleh pemilik *base account* dan dibaca oleh para basis pengikut lainnya. Karena tidak semua orang memiliki banyak pengikut dan tidak dapat menanggapi apa yang disiarkan, fitur ini pun dinilai berguna mengingat melalui *base* kita dapat menjangkau orang-orang yang

berada di luar jangkauan kita untuk menyampaikan pendapat yang sekiranya kita ingin orang lain dengarkan.

Pada awalnya, *base account* akan mengirimkan menfees ke pengikutnya secara manual tiap kali ada pengikut yang mengetuk fitur *direct message* milik *base account*. Pengirim menfess umumnya mengirimkan pesan yang dibuat dalam kurun waktu yang telah ditentukan oleh admin, setelah itu admin akan menerima kemudian mengirimkan pesan atau memublikasikan pesan tersebut dalam bentuk sebuah unggahan di *base account*. Manfaat dari hal ini adalah admin dapat mengetahui pesan atau menfess mana yang pantas untuk dipublikasikan dan mana yang membingungkan sehingga tidak baik untuk dipublikasikan khawatir mengundang keributan antara pengikut *base* (akun yang menyajikan informasi secara spesifik atau istilah lain bisa disebut dengan *fanspage*) (Ramadhan, 2020).

Salah satu kegunaan bot adalah untuk membuat tweet otomatis sekaligus mengunduh tweet dari pesan yang dikirim melalui *direct message* sebagai cuitan di sebuah unggahan *base*. Pada penelitian yang dilakukan oleh Joya (2023), bot yang ada dalam sistem media sosial twitter merupakan seperangkat alat kerja yang di program secara otomatis, sehingga dapat bekerja tanpa campur tangan manusia secara penuh. Sehingga dengan adanya fitur bot memungkinkan pengikut *base* @babufess dapat mengirimkan menfess mereka mengenai Genshin Impact yang kemudian dapat dibaca dan ditelaah oleh pengikut *base* lainnya.

Pengikut *base* Twitter @babufess sangat menyukai pengisi suara bahasa Inggris dari Tighnari Elliot Gindi, namun terdapat temuan bahwa VOA ini melakukan kasus kriminalitas dalam bentuk pelecehan secara verbal negatif terhadap pemain dibawah umur (Pratama:2023). Akun Twitter @babufess sebagai pengikut *base* yang ada di Indonesia membantu komunitas Inggris untuk memberikan suara mereka dalam bentuk perundungan terhadap Elliot Gindi kepada pihak resmi Genshin Impact melalui akun resmi Twitter mereka demi kenyamanan bersama meminta HoYoverse selaku perusahaan dari Genshin Impact mengganti pengisi suara dari karakter Tighnari (Prasasti, 2023).

Gambar 1. Karakter Tighnari dan Voice actor Elliot Gindi

Sumber: *Game brott.com*

Melihat hal ini, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai interaktivitas pengikut *base* Twitter @babufess pada unggahan yang membahas terkait pelecehan seksual virtual yang dilakukan oleh Elliot Gindi melihat bahwa fenomena ini unik terjadi dalam komunitas *game online*. Media sosial Twitter memberikan semua orang untuk terus terkoneksi satu dengan yang lainnya secara *real time*, kemunculan *base* memungkinkan pengguna berkumpul dalam satu ruang yang berdasarkan pada kegemaran, kesukaan, minat dan hobi yang cenderung sama. Saat ini *base account* yang banyak diikuti oleh penggemar aktif Genshin Impact adalah akun @babufess yang memiliki pengikut sebanyak 106 ribu. Disana mereka dapat saling mengirimkan pesan sampai memberikan informasi terkait konten dari Genshin Impact dan berkirim pesan terkait dengan kesukaan atau minatnya tersebut melalui admin yang mengatur akun dari *base* Twitter @babufess (Irsalina: 2022).

Interaktivitas dari pengikut itu dapat dianalisis menggunakan model *user to document* oleh McMillan, yang mana konsep dalam menafsirkan interaksi antar pengguna melalui komentar di media massa (Sally, 2006: hal.213). Maka dari itu, menelaah dari penelitian sebelumnya peneliti memutuskan untuk menggunakan model *user to user* dalam penelitian ini. Melihat kondisi dan permasalahan yang telah disampaikan, maka peneliti merumuskan suatu rumusan masalah mengenai “bagaimana interaktivitas *base account* Twitter @babufess yang terjadi pada unggahan yang membahas mengenai perlakuan pelecehan seksual yang dilakukan oleh Elliot Gindi?” Merujuk dari rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui interaktivitas yang dilakukan *base account* Twitter @babufess dalam *base*

terkait unggahan yang membahas kasus pelecehan seksual oleh salah satu *voice actor* dalam *game online* Genshin Impact, yakni Elliot Gindi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif ialah suatu metode penelitian yang dimana karakteristik populasi atau fenomena digambarkan dengan rinci ketika diteliti (Denzin: 2018). Pada penelitian ini unit analisis yang diteliti adalah tweet akun @babufess yang termasuk satuan terkecil dalam unit analisis itu sendiri. Adapula yang dimaksudkan teks disini ialah teks dengan tingkatan kalimat dalam bentuk tweet yang dapat berisi komentar, tanggapan maupun respon dari interaktivitas yang terjadi antar pengikut *base account* Twitter @babufess yang aktif dalam memberi pendapat pada unggahan dari *base account* itu.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini ialah teknik studi dokumentasi karena dinilai sebagai teknik yang paling efektif untuk topik penelitian yang dipilih. Dokumen termasuk catatan tertulis yang didapat dari berbagai kegiatan atau peristiwa di masa lampau. Teknik penelitian dokumenter sendiri merupakan metode pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan dan meneliti informasi yang diperlukan dengan menggunakan dokumen rekaman penting (Wijaya, 2018:39). Penelitian ini menggunakan teknik analisis data rekam dan catat atau umumnya disebut dengan dokumentasi dimana peneliti merekam dan menangkap segala macam dokumentasi yang berkaitan dengan interaksi pengikut *base account* @babufess pada unggahan yang membahas mengenai pelecehan seksual oleh Elliot Gindi. Pada penelitian ini sendiri, semua hasil dari pengambilan data melalui dokumentasi akan peneliti periksa kembali untuk mengukur keakuratan dengan konsep yang digunakan kemudian peneliti juga perhatikan kembali tata letak maupun aturan pada bagian pembahasan agar sesuai dengan dimensi interaksi *user to user*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Teks yang ditulis oleh pengikut *base account* Twitter @babufess ini merupakan pengguna Twitter yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap *game online* Genshin

Impact sehingga bersedia untuk senantiasa mengikuti dan *update* terhadap berbagai info terkait perkembangan dari *game online* tersebut. Pengikut dari *base account* Twitter @babufess juga ingin dapat membagikan antusiasme mereka kepada pengikut lain dengan cara mengirimkan menfess atau sebuah pesan berisi *cosplay, fanart, game play* bahkan pandangan mereka tentang *game online* Genshin Impact itu sendiri yang akan ditinjau ulang oleh admin dari *base account* @babufess sebelum diunggah oleh bot dari *base account* untuk dapat dibaca oleh pengikut yang lain. Dalam sehari pengikut *base account* @babufess dapat menikmati sebanyak lebih dari 20 unggahan yang dapat mereka baca, cermati, hingga memberikan tanggapan tiap waktunya. Saat ini pengikut dari *game* Ghensin Impact pada tahun 2023 tercatat sekitar 10.000.000 pengguna (pengikut) yang tersebar dari seluruh dunia, dan paling terbesar dari Indonesia (Admin:2023).

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan teks dari pengikut *base account* @babufess yang benar-benar aktif dalam memberi respon mereka kepada unggahan yang dipublikasikan oleh *base account* sendiri serta merta giat mengikuti segala informasi yang berkaitan dengan *game online* Genshin Impact bahkan informasi mengenai pihak yang bekerja dibalik layar, salah satunya kasus pelecehan seksual yang dilakukan oleh *voice actor* dari karakter *playable* Tighnari yaitu Elliot Gindi.

B. Temuan Penelitian

Setelah melaksanakan sesi dokumentasi pada unit analisis penelitian, berikut ditemukan sejumlah temuan berdasarkan dimensi interaktivitas yang dijelaskan pada kajian konsep sebelumnya:

(Monologue): Unggahan terkait kasus Elliot Gindi menjadi perbincangan dalam *base @babufess*

Pada sub-bab ini, dengan melakukan studi dokumentasi secara virtual dan mengandalkan fitur yang ada dalam media sosial Twitter peneliti akan menjelaskan temuan penelitian mengenai bagaimana kasus Elliot Gindi menjadi bahan perbincangan hangat dalam *base account* @babufess sehingga mendorong pengikut *base account* ini untuk mencari tahu lebih dalam mengenai hal keji yang telah dilakukan oleh *voice actor* dari Tighnari ini. Melihat unggahan tersebut juga membukakan pikiran

pengikut *base* untuk tidak menilai orang dari luarnya, di karenakan selama ini sosok Elliot Gindi yang mereka kenal memiliki sifat yang periang, bersahabat, humor tinggi selama berinteraksi dengan penggemarnya sehingga beberapa dari pengikut *base* masih tidak menyangka akan kasus yang telah diperbuatnya.

Gambar 2. Unggahan Kasus Elliot Gindi di *Base* @babufess



Sumber: Twitter.com

Umpan Balik (*Feedback*): Unggahan yang dibagikan ulang dalam *base* menjadi perbincangan dan mendapat respon dalam *base* @babufess

Pada temuan kedua ini peneliti memfokuskan pada bagaimana sebuah akun Twitter yang mengakui dirinya sebagai salah satu moderator Discord Elliot Gindi menjadi perbincangan dalam *base* @babufess lewat beberapa pengikut yang mengirimkan ulang unggahan akun Twitter tersebut pada kolom komentar unggahan @babufess yang menyingung kasus pelecehan seksual oleh Elliot Gindi. Setelah peneliti melihat sudah lebih dari satu pengikut yang menyebarkan unggahan yang dimaksud, maka peneliti pun mengunjungi unggahan yang disebarkan tersebut untuk melakukan pengamatan lebih dalam mengenai kasus Elliot Gindi ini.

Dialog Responsif (*Responsive Dialogue*): Tanggapan serta interaksi dari pengikut *base* @babufess

Selain aktif dalam mengikuti informasi terbaru dari Genshin Impact, pengikut *base account* @babufess juga aktif dalam memberikan tanggapan mereka pada tiap berita yang diterima. Mereka sering memanfaatkan fitur '*quote retweet*' dalam

unggahannya yang dibagikan pada media sosial Twitter untuk mencurahkan pandangan mereka sendiri tanpa terlalu memperdulikan pengikut lainnya. Maka dari itu fitur ini cenderung lebih bersifat privasi sehingga cocok bagi mereka yang lebih nyaman untuk mengemukakan apa yang mereka pikirkan tanpa khawatir akan pandangan pengikut yang lain. Tidak semua pengikut *base account* @babufess memiliki pandangan yang sama pada setiap kabar yang beredar dalam *base*.

Saling Berdialog (*Mutual Dialogue*): Pengumuman Resmi Pergantian *Voice actor* Tighnari Genshin Impact menghadirkan Respon yang Serentak dari Pengikut @babufess

Setelah beribu-ribu keluhan serta saran dari para pemainnya, pihak resmi Genshin Impact pun mempertimbangkan sembari menampung semua kritikan dari komunitas Genshin Impact yang berakhir merilis sebuah unggahan pada masing-masing akun media sosialnya salah satunya Twitter.

Gambar 3. Pengumuman Resmi dari Pihak Genshin Impact



Sumber: Twitter.com/GenshinImpact

Unggahan tersebut berisikan pernyataan bahwa Elliot Gindi selaku *voice actor* bahasa Inggris dari karakter Tighnari resmi dipecat setelah berdiskusi dengan agensi bagian perekam suara karakter *game*. Dilanjutkan pada kolom komentar, agensi bagian perekam suara karakter *game* sedang dalam proses mencari kembali *voice actor* baru untuk Tighnari dan berusaha merekam seluruh *voice lines* dari awal Tighnari dirilis hingga pembaruan versi terbaru dari *game* Genshin Impact.

Statement Admin Base @babufess

Peneliti melakukan sesi tanya jawab dengan min Lumine selaku salah satu admin dari @babufess untuk mendapat konfirmasi yang sekiranya dapat mendukung dugaan

peneliti pada fenomena yang diteliti ini. Peneliti melontarkan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan bagaimana pandangan pengikut *base @babufess* pada kasus pelecehan seksual oleh Elliot Gindi dan admin menjawab dari sisi pihak yang memegang kendali penuh atas *base account*. Peneliti berharap jawaban dari min Lumine dapat mendukung data yang telah ditampung oleh peneliti sebelumnya.

Temuan peneliti dalam mencari data ada beberapa akun yang membahas mengenai isu dari pelecehan yang dilakukan oleh Elliot Gindi. Admin merekomendasikan beberapa akun (yang termasuk pengikut *@babufess*) yang dinilai aktif dalam mengikuti berita terkait *game online* Genshin Impact serta interaktif terhadap unggahan yang dipublikasikan oleh *base @babufess*. Atas jawaban dari pertanyaan peneliti, admin memberikan sebanyak empat akun pengikut *base* yang admin amati giat dalam mengikuti peristiwa terkait *game online* Genshin Impact dan tentu saja aktif memberikan respon atau pandangan pada unggahan yang dirilis oleh *@babufess*. Keempat akun yang direkomendasikan oleh admin segera peneliti tandai untuk melakukan pengamatan demi membenarkan anggapan dari admin tersebut.

Keempat akun tersebut terdiri dari *@ARLECHINO*, *@opus_pril*, *@DemeterGege*, *@WAKATHOMA* ditambah dengan enam akun dari temuan peneliti ketika tengah mengamati sekian banyaknya unggahan *base @babufess* yakni *@ARLECHINO*, *@opus_pril*, *@DemeterGege*, *@WAKATHOMA*, *@K4kurenbo*, *@Maotcha20*, *@shoruiino*, *@_ssart12*, *@daydream150*, dan *@ichigowarano*. Seluruh akun tersebut ketika digabungkan menjadi sepuluh dan semua akun tersebut menjadi data berharga dalam membenarkan adanya proses komunikasi atau pembicaraan mengenai kasus pelecehan seksual yang dilakukan.

Setelah melakukan studi dokumentasi pada empat akun rekomendasi admin *@babufess* ditambah dengan enam akun yang ditemukan sendiri oleh peneliti ketika melakukan dokumentasi utama, ditemukan persamaan diantara beberapa akun tersebut. Sesuai dengan tangkapan layar di atas, ternyata mayoritas dari mereka begitu menyukai desain dan karakteristik dari Tighnari sehingga sebagian dari mereka berinisiatif untuk membuat gambar atau lebih dikenal dengan istilah *fanart* untuk karakter Tighnari. Hal

Salah satunya cuitan salah satu pengikut @babufess menyebutkan bahwa memang sudah sepatutnya untuk tidak menyamaratakan kehidupan nyata seorang *voice actor* dengan kehidupan virtual dari karakter yang ia suarakan. Namun, karena akun tersebut telah lama menikmati animasi semenjak ia kecil begitu sulit untuk tidak mengkaitkan suatu karakter dengan *voice actor* yang memerankannya. Hal itu dikarenakan suara yang disajikan *voice actor* pada suatu karakter dapat langsung dikenali di karakter lainnya yang diperani oleh *voice actor* yang sama. Ini membuktikan betapa unik dan khasnya karakteristik yang diberikan oleh seorang *voice actor* sehingga orang awam sekalipun dapat mengenali suara *voice actor* tersebut di karakter lain.

Maka dari itu, tidak semua pengikut *base @babufess* dapat menerima begitu saja pergantian secara mendadak dari *voice actor* Tighnari. Namun, lambat laun mereka harus terbiasa dengan suara baru dari karakter Tighnari demi menghormati kebijakan yang telah ditetapkan oleh pihak resmi *game online* Genshin Impact dan kondisi yang dialami oleh para korban pelecehan seksual. Melihat bahwa mayoritas pemain Genshin Impact juga dibuat lega oleh pergantian *voice actor*, bagi mereka yang masih belum menerima keputusan tersebut harus merelakan dan memaklumi bahwa segala ketentuan baru yang dibuat oleh pihak resmi Genshin Impact ditujukan untuk kenyamanan dan kepentingan bersama seluruh komunitas *game online* itu sendiri, termasuk pengikut *base @babufess*. Ini bisa dilihat dari bagaimana tanggapan mereka terhadap individu baru (pada temuan keempat sebelumnya) yang akan menggantikan pekerjaan Elliot Gindi dengan melihat riwayat pekerjaan individu tersebut yang terbukti cocok dan akurat untuk memberikan suara baru pada karakter Tighnari.

C. Pembahasan

Berdasarkan temuan peneliti mengenai bagaimana kasus Elliot Gindi ini menjadi perbincangan dalam *base @babufess*, peneliti secara deskriptif menerapkan teknik kredibilitas dalam memperoleh data yang dapat memberikan verifikasi terhadap segala pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah. Melihat teknik kredibilitas tersebut, peneliti melakukan studi dokumentasi pada sejumlah pengikut *base @babufess*. Setelah melakukan dokumentasi visual yang cukup memakan waktu lama pada

sejumlah akun media sosial Twitter tersebut, peneliti menemukan persamaan bahwa mereka semua memiliki ketertarikan pada karakter Tighnari sehingga mayoritas darinya cukup terpukul ketika mendengar berita yang kurang baik didengar itu.

Kemudian setelah studi dokumentasi pada beberapa pengikut *base* @babufess, peneliti beranjak melakukan dokumentasi pada *base account* @babufess sendiri. Melalui pemanfaatan fitur yang memudahkan dalam mencari *keyword* yang diinginkan, peneliti mengetik beberapa kata kunci berupa ‘Tighnari’ dan ‘Tighnari VA’ untuk langsung meluncur pada unggahan yang menampilkan konten berisi dua kata kunci tersebut.

Alhasil, seperti yang telah dijelaskan serta ditampilkan pada temuan, peneliti menemukan unggahan yang diarahkan langsung untuk membahas mengenai kasus pelecehan seksual yang telah dilakukan oleh Elliot Gindi selaku *voice actor* dari karakter Tighnari. Melalui unggahan tersebut barulah peneliti menemukan bahwa unggahan itu mengundang terjadinya interaksi antar pengikut *base* Twitter @babufess yang membahas mengenai pelecehan seksual oleh salah satu *voice actor* di *game online* Genshin Impact yang menjadi *trending topic* dalam media sosial Twitter. Membahas mengenai media sosial Twitter, maka dapat dipastikan bahwa Twitter termasuk dalam konsep *new media* dan memang benar digunakan sebagai media dasar dalam melaksanakan pengumpulan data.

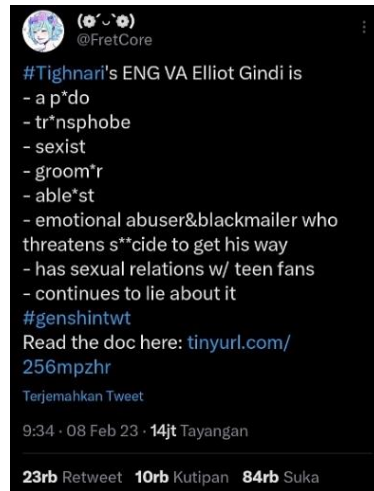
Sebagaimana yang dikatakan oleh Denis McQuail, karakteristik utama dari media baru adalah bahwa penggunaanya saling berhubungan, tersedia untuk khalayak individu sebagai produsen maupun konsumen pesan, dan memiliki banyak kegunaan karena pada dasarnya bersifat terbuka, interaktif, dan ada di mana-mana (Iskandar, 2022). Sepakat dengan apa yang dikatakan Mc Quail, media akan selalu mendorong perubahan terlebih dalam dunia digital pada kondisi seperti sekarang ini. Menurut Dian (2023) Platform (media) komunikasi pada era digitalisasi yang terjadi saat ini telah mendorong perubahan signifikan dalam tataran masyarakat. Namun, dari perubahan cepat mengenai penggunaan media dalam berkomunikasi secara digital tersebut, masih terdapat perbedaan dalam penguasaan dan keterampilan pemanfaatan teknologi yang

terdapat pada media komunikasi. Sebut saja, kemunculan media sosial sebagai bagian dari *new media* (media baru) dan *game online*.

Dilanjutkan dengan kajian konsep yang kedua, kasus Elliot Gindi ini dikategorikan dalam isu pelecehan seksual yang terjadi dalam media sosial Twitter. Pelecehan seksual yang terjadi dilakukan dalam bentuk verbal kepada korban melalui dunia maya dan tidak bertatap langsung. Namun, tetap saja para korban mendapat imbas yang tidak dapat dihiraukan begitu saja meskipun hanya melalui virtual, karena mereka berakhir mendapat trauma yang begitu mendalam terlebih lagi dikarenakan mereka semua masih dalam umur yang belum cukup dewasa sehingga bingung dalam menanggapi serta menangani kasus yang menimpa mereka tersebut. Alhasil sebelum kasus ini terkuak ke publik, para korban hanya bisa bungkam dan tidak berani cerita kepada pihak luar karena ancaman bunuh diri yang diberikan pelaku kepada para korban yang tidak bersalah.

Pada penelitian ini, *game online* yang dimainkan oleh pengikut *base @babufess* ialah permainan yang digandrungi oleh banyak kalangan sejak pertama kali *game* ini dirilis, yaitu Genshin Impact. *Game* yang bisa dimainkan baik secara individu maupun berkelompok ini memiliki sebanyak 68 karakter yang dapat dimainkan, salah satunya ialah Tighnari. Diminati oleh pemain yang berasal dari beragam negara, *game* ini juga menyediakan *voice over* yang diisikan oleh *voice actor* dalam berbagai bahasa, yakni Cina, Jepang, Korea, dan Inggris seperti salah satunya Elliot Gindi selaku mantan *voice actor* bahasa Inggris dari karakter Tighnari.

Tighnari sendiri merupakan salah satu karakter yang memiliki *fanbase* cukup besar dalam komunitas *game* Genshin Impact, termasuk para pengikut *base @babufess*. Hampir setiap hari ada saja unggahan yang dikhususkan untuk karakter unik ini baik itu berupa *cosplay*, *fanart*, *game play*, atau bahkan sekedar mengagumi visual yang imut dari Tighnari. Melihat dari berbagai unggahan itulah peneliti mendapat kesimpulan berupa karakteristik serta sifat unik milik Tighnari dilengkapi dengan desain karakternya yang tidak biasa, tentu dalam artian positif, mendapat banyak perhatian tersendiri dari pengikut *base @babufess*.

Gambar 6. Unggahan List Kasus Elliot Gindi oleh Sebuah Akun Twitter

Sumber: Twitter.com

Perhatian dari pengikut *base* @babufess juga disalurkan melalui pandangan mereka yang dapat dibaca oleh pengikut lainnya dengan mengandalkan fitur membuat unggahan dari *base* @babufess. Melalui menyetuk kotak *direct message* yang tersedia pada profil *base*, pengikut dapat memasukkan pandangan khusus mereka pada suatu topik yang masih berkaitan dengan *game* Genshin Impact. Setelah dilengkapi dengan *keyword* yang dapat memicu bot *base*, rangkaian kata yang telah disusun sedemikian rupa oleh pengirim akan diubah menjadi unggahan yang dapat dibaca oleh banyak khalayak. Cara inilah yang digunakan pengikut *base* @babufess untuk mengundang pengikut lainnya dalam memberikan opini mereka pada kasus Elliot Gindi ketika menjadi *trending topic* pada bulan Februari lalu sehingga terjadinya interaksi antar pengikut *base account* Twitter @babufess.

Alhasil, admin *base* juga dapat mengawasi opini yang ada dalam *base* serta menduga respon seperti apa yang akan diberikan oleh pengikut *base* lainnya ketika unggahan mengenai kasus Elliot Gindi dipublikasikan, sebagaimana yang dikonfirmasi oleh min Lumine selaku salah satu admin yang memegang kendali penuh atas *base account* @babufess. Min Lumine menduga bahwa kolom komentar dibawah unggahan mengenai kasus Elliot Gindi akan dipenuhi oleh pengikut yang beranggapan bahwa *voice actor* dari Tighnari ini patut dijatuhkan hukuman penjara dan senantiasa

mengingatkan pengikut lainnya untuk tidak menyamakan *voice actor* dengan karakter yang disuarakan.

Melalui analisis secara deskriptif seluruh tahapan pengamatan yang dilaksanakan, setelah melihat serangkaian respon pengikut *base* @babufess tersebut peneliti melihat bahwa memang benar seluruh pengikut *base* memberikan pandangan mereka dalam bentuk negatif pada kasus pelecehan seksual oleh Elliot Gindi, sehingga menjawab proposisi yang diasumsikan oleh peneliti sebelumnya. Penjelasan tersebut pun sudah terjawab dengan rumusan masalah yang dibentuk peneliti sebelumnya. Peneliti menemukan memang benar terjadinya interaktivitas dari pengikut *base* @babufess dengan pengikut lainnya sesuai isi kepala masing-masing pengikut *base* yang ditujukan pada unggahan yang membahas mengenai kasus pelecehan seksual oleh Elliot Gindi.

Gambar 7. Beberapa Respon dari Pengikut Base @babufess



Sumber: Twitter.com

Ketika merangkup semua hasil dari dokumentasi secara virtual yang dilakukan oleh peneliti, terdapat runtunan tanggapan terhadap tujuan awal penelitian ini dilaksanakan. Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya pada tahap temuan, peneliti menemukan beragam interaksi sesuai dengan dimensi interaktivitas pengguna dari pengikut *base account* Twitter @babufess dalam menilai kasus pelecehan seksual yang telah dilakukan oleh Elliot Gindi dimana mayoritas tanggapan yang diberikan dalam interaktivitas tersebut mengarah negatif serta cenderung menyudutkan pelaku.

Pada citra dari *game* Genshin Impact sendiri ini pun setelah menindaklanjuti kasus pelecehan seksual yang telah melibatkan *voice actor* salah satu karakter *game* nya, mereka dinilai cepat dan tanggap dalam menangani kasus tersebut sampai pada tahap sudah menemukan pengganti *voice actor* baru untuk karakter Tighnari. Akibat keterbukaan mereka terhadap beragam respon negatif yang diberikan oleh pemainnya, pihak resmi *game* Genshin Impact segera memproses kembali tahap pencarian *voice actor* baru untuk karakter Tighnari dan memberitahukan akan merekam ulang semua *voiceline* dari karakter tersebut dengan harapan dapat memberikan pilihan terbaik bagi para pemainnya.

Sehingga ketika mereka memberitahukan secara resmi siapa *voice actor* baru yang akan memerani karakter Tighnari kedepannya, ratusan ribu tanggapan segera diberikan pada pihak resmi Genshin Impact dalam bentuk apresiasi dan ucapan terimakasih dari pemain akan usaha yang telah diberikan oleh mereka demi kenyamanan dan ketentraman komunitas *game* Genshin Impact ini. Interaktifitas akan berpengaruh pada sikap rasional yang dapat memberikan efek khusus bagi para *user* di media digital utamanya. *New media* (media baru) seperti Twitter telah membuka keterbukaan informasi yang apabila tidak bijak akan terjadi suatu permasalahan, terlebih dalam mempertahankan suatu kredibilitas dan reputasi terhadap aktor. Media sosial akan mendapat manfaat dari penelitian yang membahas perbedaan antara pengguna media sosial yang tinggi dan rendah dan sejauh mana pengguna dapat dianggap sebagai "publik" dari perspektif situasional, homo-naratif, atau perspektif teoretis lainnya (Saffer:2013).

SIMPULAN

Game online sebagai produk budaya telah menciptakan dan mendorong komunitas yang berisikan anggota yang royal maupun tidak menikmatinya melalui alur cerita atau karakter-karakter dan penggunaan visual unik yang disediakan seiring konten dalam *game online* tersebut berjalan, seperti salah satunya *game online* Genshin Impact. Peneliti menemukan adanya kasus pelecehan seksual yang dilakukan oleh Elliot Gindi selaku *voice actor* dari salah satu karakter Genshin Impact menjadi perbincangan yang panas dalam *base account* @babufess. Pada analisis melalui model

interaktivitas *user to user*, beragam respon yang mereka berikan dalam menanggapi kasus kriminalisasi itu melalui fitur yang disediakan oleh *base account @babufess* pada Twitter.

Peneliti kemudian menemukan bahwa akun yang menyebarkan bukti konkrit serta absolut dari kasus Elliot Gindi yakni @FretCore menjadi perbincangan dalam *base account @babufess*. Banyak pengikut dari *base* membagikan ulang kembali link yang berisikan unggahan dari akun @FretCore pada kolom komentar unggahan *base* guna pengikut *base* lainnya dapat membaca secara detail kejahatan apa saja yang telah diperbuat oleh *voice actor* dari karakter Tighnari tersebut, serta berjaga-jaga barangkali ada pengikut *base* yang belum tahu menahu akan fakta mengerikan terkait individu yang bekerja dibalik layar dalam *game* Genshin Impact. Ditemukannya *child grooming* dengan mengajak mereka mengikuti keinginan dari Elliot seperti mengajak bertarung bersama dalam suatu *event* dan meminta imbalan berupa serangan *verbal sexist* “*your beautiful*” “*kiss me*” dan lainnya.

Setelah menjalani studi dokumentasi pada berbagai pandangan yang diberikan oleh pengikut *base account @babufess* terhadap kasus pelecehan seksual Elliot Gindi memberikan suatu poin persamaan yang ditemukan oleh peneliti. Semua pengikut *base account @babufess* memberikan persetujuan bahwa seorang Elliot Gindi sudah semestinya mendapat hukuman atau sanksi yang setimpal atas perbuatannya, semua tanggapan mereka juga kompak dalam konteks yang negatif dengan tujuan yang sama yaitu untuk menjauhkan Elliot Gindi dari jangkauan interaktivitas komunitas Genshin Impact.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrinda, R. A. (2020). Interaktivitas Website Belimbing.Id sebagai Media Komunikasi dalam Meningkatkan Sistem Pelayanan Masyarakat di Kelurahan Belimbing Kecamatan Bontang Barat Kota Bontang. *Journal Ilmu Komunikasi*, 93.
- Agustarika, B., & Adam, A. (2020). The Effect of Online Gaming Addiction on Violent Behaviour of Hogschool Students in Sorong City. *Systematic Reviews Pharmacy*, 1534.
- Creswell, J. W. (2019). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed (Edisi Ketiga)*. Surakarta: Pustaka Pelajar.
- Denzin, K Norman, dan Yvonna S. Lincoln. (2018). *Handbook of Qualitative Research*. London: Sage Publication.
- El. (2022, Maret 8). *Kabar Perempuan*. Diambil kembali dari National Commission on Violence - Komnas Perempuan: <https://komnasperempuan.go.id/kabar-perempuan-detail/peluncuran-catahu-komnas-perempuan-2022>, diakses pada 19 April 2023 pukul 10:41 WIB
- Fajar, P. (2021, Desember 6). *Pengertian Sampel Menurut Para Ahli dan Secara Umum*. Diambil kembali dari Fajar Pendidikan: <https://www.fajarpendidikan.co.id/pengertian-sampel-menurut-para-ahli-dan-secara-umum/>, diakses pada 9 April 2023 pukul 18:33 WIB
- genshin-impact-tersandung-kasus-pelecehan-seksual, diakses pada 5 April 2023 pukul 11:01 WIB
- Haruna, I. (2022, Desember 18). *Jenis Kekerasan Seksual Menurut Undang-Undang*. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://nasional.kompas.com/read/2022/12/18/05000091/jenis-kekerasan-seksual-menurut-undang-undang>, diakses pada 19 April 2023 pukul 10:14 WIB
- Irorita, F. C. (2023, Januari 2). *Genshin Impact remains most talked about game on Twitter*. Diambil kembali dari Clutchpoints: <https://clutchpoints.com/genshin-impact-most-talked-about-game-twitter>, diakses pada 5 April 2023 pukul 10:18 WIB
- Iskandar, D. (2022). *Jurnalisme Dasar Panduan Teori dan Praktik Jurnalisme di Era Perubahan*. Depok: Rajawali Pers.
- Kir, S. (2019). *New Media and Visual Communication in Social Networks*. Amerika: IGI Global.
- Kuswarno. (2013). *Komunikasi Kontekstual: Teori dan Praktik Komunikasi Kontemporer*. Surabaya: Remaja RosdaKarya.
- Lincoln, D. K. (2018). *Hand Book of Qualitative Research*. London: New Delhi: Sage Publications.

- Mc.Millan, J. H., & Schumacher, S. (2013). *Research in education : a conceptual introduction*. New York: New York: Harper Collins.
- Nisa, H. C. (2018). *Interaktivitas Pengguna di Twitter (Studi pada Akun @TheDramaKorea)*. Skripsi: Universitas Pancasila.
- Nurdiansyah, Dian. (2023). Peningkatan Skill Editing Video Karang Taruna Menggunakan Aplikasi Mobile Phone Capcut di Desa Lengkong Kulon. *Communnity Development Journal* Vol.4 No.3 Tahun 2023.
- Prasasti, G. D. (2023, Februari 14). *Pengisi Suara Tighnari Genshin Impact Tersandung Kasus Pelecehan Seksual*. Diambil kembali dari Liputan6: [https://www.liputan6.com/teknoread/5206612/pengisi-suara-tighnari-](https://www.liputan6.com/teknoread/5206612/pengisi-suara-tighnari)
- Saffer, J Adam. (2013). The effects of organizational Twitter interactivity on organization–public relationships. *Public Relations Review* 39 (2013) 213–215:Elsevier.
- Wijaya, H. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ilmu Pendidikan Teologi*. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.