

PERSEPSI PEMAIN GENSHIN IMPACT DI SOLO RAYA TERHADAP KASUS PEDOFILIA

GENSHIN IMPACT PLAYER PERCEPTION OF PEDOPHILIA CASES IN SOLO GREATER

Henri Aprilianda¹, Sihabuddin, S.I.Kom., M.I.Kom²
Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Slamet Riyadi Surakarta
E-mail: henriapriilianda2@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi pemain *Genshin Impact* di wilayah Solo Raya terhadap kasus pedofilia yang melibatkan seorang pemain sekaligus *streamer*. Latar belakang penelitian ini berangkat dari meningkatnya kasus pedofilia di Indonesia, termasuk yang terjadi dalam ranah digital melalui platform permainan daring. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam terhadap beberapa *pemain Genshin Impact* di Solo Raya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para pemain memberikan respons beragam, mulai dari rasa terkejut, penolakan, hingga kekhawatiran terhadap dampak sosial yang timbul pada citra pemain. Persepsi pemain dipengaruhi oleh stimulus yang mereka terima melalui media digital, pengalaman sosial, serta latar belakang budaya mereka. Secara umum, informan menilai bahwa kasus pedofilia tersebut merupakan tindakan individu dan tidak mencerminkan perilaku pemain *Genshin Impact* secara keseluruhan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami persepsi publik mengenai isu pedofilia di ranah digital serta menjadi bahan kajian lebih lanjut dalam studi ilmu komunikasi.

Kata kunci: persepsi, pedofilia, *Genshin Impact*, pemain *game*, Solo Raya

ABSTRACT

This study aims to explore the perceptions of Genshin Impact players in the Solo Raya region regarding a pedophilia case involving a player and streamer. The background of this research arises from the increasing number of pedophilia cases in Indonesia, including those occurring in digital spaces such as online gaming platforms. This research employed a qualitative method using in-depth interviews with four Genshin

Impact players in Solo Raya selected through purposive sampling. The findings indicate that players expressed varied responses, ranging from shock and rejection to concern over the negative social impact on the player's image. Their perceptions were influenced by digital media exposure, social interactions, and cultural backgrounds. Overall, the informants agreed that the case represented an individual's misconduct and did not reflect the Genshin Impact player community as a whole. This study contributes to understanding public perceptions of pedophilia issues in digital contexts and provides insights for further research in communication studies.

Keywords: *perception, pedophilia, Genshin Impact, gamers, Solo Raya*

PENDAHULUAN

Persepsi adalah pengalaman tentang suatu peristiwa yang diperoleh individu dengan menyimpulkan informasi yang didapatnya dan menafsirkan sebuah pesan untuk menghasilkan pendapat dirinya terhadap peristiwa tersebut (Aurelia, 2022). Persepsi merupakan proses yang ditempuh individu untuk mengorganisasikan serta menafsirkan kesan dari indera mereka agar memberikan makna kepada lingkungan sekitar. Persepsi dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti sikap, motif, minat, kepentingan, pengharapan, serta pengalaman masa lalu (Robbins, 2003 dalam Nyayu, 2018).

Dalam konteks digital, perkembangan teknologi *internet* yang pesat memungkinkan para pelaku kejahatan seksual untuk mengakses dan mendistribusikan konten eksploitasi seksual anak dengan lebih mudah. Platform media sosial, aplikasi pesan instan, dan forum *online*, termasuk platform permainan daring, sering digunakan untuk *grooming* (manipulasi) anak-anak (Dewi, 2025).

Berkaitan dengan persepsi publik, kasus pedofilia sekarang sedang banyak terjadi di lingkup masyarakat Indonesia dengan jumlah 8.691 kasus menurut Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak per 1 Januari 2025. Platform *Game Online* tidak luput dari penyebab munculnya kasus pedofilia, termasuk dalam *game Genshin Impact*.

Genshin Impact merupakan sebuah permainan daring berbentuk kartun tiga dimensi bergenre *Open world RPG* yang dikembangkan oleh *HoYoverse* dan dirilis pada 28 September 2020. Permainan ini bisa dimainkan di berbagai platform seperti *PlayStation*, *smartphone*, dan *PC*. *Game* ini tidak hanya berhasil mengumpulkan tingkat popularitas yang luar biasa, tetapi juga telah mendorong munculnya komunitas pemain yang besar.

Pada tahun 2024, muncul kasus yang melibatkan seorang *streamer Genshin Impact* yang dikenal dengan sebutan Verkun. Kasus ini bermula ketika Verkun melakukan tindakan yang tidak senonoh ketika *streaming* bermain *Genshin Impact*, di mana ia

berfantasi terhadap karakter bernama Nahida yang memiliki bentuk fisik menyerupai seorang anak kecil. Selain itu, ditemukan juga bukti percakapan melalui aplikasi *Discord* yang menunjukkan Verkun mengajak korban untuk melakukan tindakan seksual.

Kasus ini menimbulkan berbagai reaksi dari komunitas *Genshin Impact* dan publik secara luas. Berdasarkan observasi awal, persepsi pemain di Solo Raya menunjukkan kesan yang terkejut terhadap kasus tersebut, banyak yang tidak percaya jika kasus ini bisa terjadi karena hanya sebuah model karakter menyerupai anak dibawah umur.

Penelitian ini penting dilakukan untuk memahami bagaimana pemain *Genshin Impact* di Solo Raya mempersepsikan kasus pedofilia yang melibatkan salah satu pemain, serta bagaimana hal tersebut mempengaruhi citra dan dinamika komunitas secara keseluruhan.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Sugiyono (2013), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan

data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari generalisasi.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah pemain *Genshin Impact* di area Solo Raya. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi publik (terutama pemain *Genshin Impact* di Solo Raya) terhadap kasus pedofilia pemain *Genshin Impact*.

Teknik Penentuan Informan

Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Menurut Sugiyono (2013), *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Kriteria informan dalam penelitian ini adalah:

1. Pemain *Genshin Impact* dan mengikuti informasi/trend mengenai permainan tersebut
2. Berdomisili di Solo Raya

Informan Penelitian

Penelitian ini melibatkan empat informan:

1. **Dimas M.** (23 tahun) - Pemain *Genshin Impact* dari awal rilis *game* pada tahun 2020, pernah bergabung dalam komunitas *Facebook Genshin Impact Indonesia Official*
2. **Umar Abdul A.** (24 tahun) - Mulai bermain *Genshin Impact*

pada tahun 2021, tidak bergabung dalam komunitas manapun

3. **Faiz** (19 tahun) - Pemain *Genshin Impact* yang mulai bermain pada tahun 2023
4. **Moe** (24 tahun) - Seorang *cosplayer* yang juga pemain *Genshin Impact* dan bergabung dalam komunitas

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan:

1. **Wawancara mendalam** - Peneliti melakukan wawancara mendalam kepada pemain *Genshin Impact* yang berdomisili di Solo Raya untuk mengetahui persepsi mereka terhadap kasus pedofilia yang terjadi
2. **Dokumentasi** - Dokumentasi berupa foto atau bukti lain saat proses wawancara dengan informan sebagai validitas data

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (1992) yang meliputi:

1. **Pengumpulan Data** - Mengumpulkan semua data yang relevan untuk penelitian
2. **Reduksi Data** - Menyederhanakan, memilah, dan mengorganisir data yang telah terkumpul

3. **Penyajian Data** - Menyajikan data secara visual atau deskriptif dalam bentuk narasi deskriptif

4. **Penarikan Kesimpulan** - Melakukan interpretasi terhadap data yang telah disajikan dan menyimpulkan temuan yang muncul

HASIL PENELITIAN

Proses Terbentuknya Persepsi

Berdasarkan teori persepsi Jalaludin Rakhmat (2003), persepsi terbentuk melalui empat tahap: stimulus, registrasi, interpretasi, dan umpan balik. Dalam konteks penelitian ini, proses tersebut terjadi sebagai berikut:

1. Stimulus

Stimulus yang diterima oleh keempat informan berupa kasus pedofilia yang melibatkan streamer Verkun. Informasi mengenai kasus ini tersebar luas melalui media sosial seperti *TikTok*, *YouTube*, dan platform *X.com*. Dimas pertama kali menerima stimulus dari video yang viral di *TikTok*, Umar memperoleh stimulus dari tangkapan layar percakapan *Discord*, Faiz menerima stimulus dari diskusi antar pemain di Solo Raya, sedangkan Moe mengetahuinya melalui unggahan warganet serta perbincangan daring dengan sesama pemain.

2. Registrasi

Pada tahap registrasi, para informan merekam dan menyimpan informasi mengenai kasus tersebut dalam ingatan mereka. Dimas mengalami registrasi ketika menonton potongan video secara berulang, Umar lebih fokus pada teks percakapan *Discord*, sementara Faiz dan Moe mengalami registrasi ganda dari teks, video, dan percakapan dengan pemain lain.

3. Interpretasi

Semua informan menafsirkan kasus tersebut sebagai bentuk penyimpangan moral yang tidak layak ditoleransi. Dimas menafsirkan sebagai penyimpangan moral, Umar memberikan interpretasi sebagai pelanggaran hukum, Faiz melihat dari sudut pandang konsekuensi kebebasan akses *internet*, sementara Moe menginterpretasikan sebagai tanda adanya sisi gelap dalam kalangan pemain *game*.

4. Umpan Balik

Reaksi yang muncul dari para informan beragam. Dimas memberikan umpan balik berupa rasa prihatin dan dorongan agar masyarakat lebih bijak, Umar menanggapi dengan sikap tegas menuntut hukuman hukum, Faiz merespon dengan ajakan moral untuk lebih selektif berinteraksi, dan Moe memberikan refleksi kritis agar kasus serupa tidak terulang.

Persepsi Sosial

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh informan mengakui

adanya dampak sosial dari kasus pedofilia terhadap citra pemain *Genshin Impact*. Dampak yang dirasakan meliputi:

Dampak terhadap Citra Komunitas:

- Munculnya pandangan negatif dari masyarakat luar terhadap pemain *Genshin Impact*
- Generalisasi perilaku pelaku terhadap seluruh komunitas pemain
- Perubahan nuansa diskusi dalam komunitas menjadi lebih waspada

Menurut Dimas: "Setelah kasus itu muncul, saya lihat banyak orang di luar pemain mulai memandang negatif pemain *Genshin Impact*, seolah-olah semua yang main game ini punya kecenderungan menyimpang."

Umar menambahkan: "Ada semacam kecurigaan dari orang luar, bahkan dari beberapa pemain sendiri. Jadi kayak ada jarak."

Dampak Personal:

Beberapa informan mengalami kekhawatiran personal, seperti yang diungkapkan Moe: "Ada teman saya yang jadi malu pakai profil *Genshin* di medsos, karena takut disindir atau dianggap aneh. Saya juga sempat mikir dua kali buat ikut *event cosplay* memakai kostum karakter *Genshin*."

Persepsi Budaya

Dalam aspek persepsi budaya, informan menyadari bahwa elemen visual dalam *game Genshin Impact*

berpotensi disalahartikan secara seksual, terutama pada desain karakter perempuan. Namun, para informan sepakat bahwa interpretasi tersebut lebih bergantung pada cara pandang individu daripada konten visual itu sendiri.

Pandangan terhadap Elemen Visual Game:

Dimas menyatakan: "Beberapa karakter memang desainnya agak terbuka atau punya gaya berpakaian yang bisa dianggap 'seksi' sama sebagian orang. Tapi menurut saya itu tergantung siapa yang melihat."

Moe sebagai *cosplayer* memberikan perspektif: "Sebagai *cosplayer*, saya sadar beberapa desain karakter *Genshin* memang cukup terbuka. Tapi menurut saya itu bagian dari gaya seni anime yang sudah umum."

Penolakan terhadap Generalisasi:

Seluruh informan menolak pandangan bahwa kasus pedofilia mencerminkan perilaku umum komunitas *Genshin Impact* Indonesia. Mereka menekankan bahwa tindakan pelaku merupakan penyimpangan individual, bukan budaya komunitas.

Faiz menegaskan: "Secara pribadi, saya menolak kalau perilaku itu dianggap mewakili komunitas. Memang pelaku cukup aktif tapi tindakan yang dia lakukan tidak pernah terjadi di dalam kegiatan komunitas itu sendiri."

Temuan Utama

Berdasarkan analisis data, ditemukan beberapa temuan utama:

1. Konsistensi Penolakan Generalisasi:

Semua informan secara konsisten menolak generalisasi yang mengaitkan tindakan individu dengan karakteristik pemain komunitas secara keseluruhan.

2. Kesadaran akan Dampak Sosial:

Para informan menunjukkan kesadaran yang tinggi terhadap dampak sosial negatif yang ditimbulkan oleh kasus tersebut.

3. Perspektif Kontekstual:

Informan memahami bahwa interpretasi terhadap elemen visual dalam game sangat bergantung pada konteks dan cara pandang individu.

4. Komitmen Etika:

Muncul komitmen dari para informan untuk menjaga etika dan perilaku positif dalam komunitas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap pemain *Genshin Impact* di wilayah Solo Raya, dapat disimpulkan bahwa persepsi terhadap kasus pedofilia yang melibatkan salah satu *streamer* terbentuk melalui

serangkaian proses psikologis dan sosial yang kompleks.

Proses Pembentukan Persepsi

Dengan merujuk pada teori Jalaludin Rakhmat mengenai stimulus, registrasi, interpretasi, dan umpan balik, persepsi para informan terbentuk secara bertahap seiring dengan penyebaran informasi terkait kasus tersebut di media sosial. Para informan menerima stimulus berupa konten pembahasan dan cuplikan kasus, lalu merekam dan mengolah informasi tersebut berdasarkan latar belakang pengalaman, nilai budaya, serta peran mereka dalam komunitas.

Persepsi Sosial

Hasil penelitian menunjukkan adanya dampak nyata terhadap citra pemain, terutama akibat pandangan sinis dan stigma dari masyarakat luar. Meskipun *game* pada dasarnya merupakan ruang interaksi yang suportif dan inklusif, kasus tersebut memunculkan ketakutan akan stereotip negatif yang dapat merugikan pemain lain.

Persepsi Budaya

Dari sisi budaya, meskipun elemen visual dalam *game* memiliki potensi untuk disalahartikan, hal tersebut lebih mencerminkan cara pandang individu daripada kesalahan desain atau intensi dari pengembang *game*. Para informan sepakat bahwa gaya visual *Genshin Impact* bersumber dari tradisi artistik *anime* dan tidak

serta-merta mengarah pada unsur eksploitasi seksual.

Penolakan Generalisasi

Secara umum, para informan memandang bahwa tindakan pelaku merupakan penyimpangan personal yang tidak mewakili nilai-nilai pemain secara keseluruhan. Mereka menolak segala bentuk generalisasi yang mengaitkan perilaku menyimpang tersebut dengan identitas kolektif pemain *Genshin Impact*.

Penelitian ini menunjukkan bahwa tindakan individu dalam sebuah lingkup permainan virtual dapat berdampak luas terhadap konstruksi citra kolektif di ruang publik. Baik dari perspektif sosial maupun budaya, persepsi yang muncul menunjukkan adanya upaya kolektif untuk mempertahankan integritas, menolak stigma, serta mendorong pemaknaan yang adil terhadap isu-isu sensitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrianto, B. (2006). *Persepsi dan Partisipasi Masyarakat Terhadap Pembangunan Prasarana Dasar Permukiman yang Bertumpu pada Swadaya Masyarakat di Kota Magelang*. Laporan Penelitian. 1-200
- Aurelia, A. (2022, Agustus 20). Persepsi Adalah: Arti, Contoh, dan Faktor yang Mempengaruhinya. *Detik Jabar*. Diakses dari

- <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6243693/persepsi-adalah-arti-contoh-dan-faktor-yang-mempengaruhinya>
- Axis. (2022, Februari 3). Apa itu Genshin Impact dan Sistem Gacha di Dalamnya. *Axis.co.id*. Diakses dari <https://www.axis.co.id/blog/ap-a-itu-genshin-impact-dan-sistem-gacha-di-dalamnya>
- Butterick, K. (2012). *Pengantar Public Relations: Teori dan Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dewi, A. P. (2025, Januari 31). Eksploitasi Seksual Anak di Era Digital, Ancaman Nyata di Ruang Maya. *Antara News*. Diakses dari <https://www.antaranews.com/berita/4618802/eksploitasi-seksual-anak-di-era-digital-ancaman-nyata-di-ruang-maya>
- Herlina, R. F. (2023). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Pasuruan: CV Basya Media Utama.
- Henny Damaryanti, K. D. (2022). Persepsi dan Opini Publik atas Tayangan Sinetron Bernuansa Pedofilia di Indosiar. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 6(3), 230-239.
- Idham Fariz Ahmad, H. M. (2023). Urgensi Media Internal Public dalam Organisasi. *Jurnal Ilmiah Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 7(2).
- isseinugroho. (2024, September 17). Dari Postingan Boneka Nahida Sampe Kena Bounty. *Instagram*. Diakses dari <https://www.instagram.com/reel/DAAIWm2hNgZ/>
- Luthfi Nur Alam, A. D. (2022). Dampak Kecanduan Game Online pada Moralitas Anak-Anak di Desa Gunggungan Kidul Kabupaten Probolinggo. *JPKD: Research & Learning in Primary Education*, 4(1), 519-529.
- Mulyana, D. (2007). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mustika, R. (2017). Analisis Framing Pemberitaan Media Online Mengenai Kasus Pedofilia di Akun Facebook. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 20(2), 135-148.
- Nong Ayu Triyanti Utami Hakim, D. P. (2023). Analisis Persepsi Publik Terhadap Kebijakan Makassar Recover. *Journal of Political Issues*, 5(1), 80-94.
- Nur Pauzi, S. A. (2024). Analisis Sentimen Isu Pedofilia pada Game Blue Archive Berdasarkan Komentar Pemainnya di Facebook Menggunakan Algoritma Naïve Bayes Classifier. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 9935-9940.

- Rakhmat, J. (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Satria, S. (2023). Pedofilia: Ketertarikan Seksual Tak Wajar pada Anak-Anak. *Hello Sehat*. Diakses dari <https://hellosehat.com/mental/mental-lainnya/pedofilia/>
- Soraya, N. (2018). Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Kompetensi Dosen dalam Mengajar pada Program Studi PAI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang. *Tadrib*, 4(1), 184-203.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tita Melia Milyane, H. U. (2022). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: WIDINA BHAKTI PERSADA.