



Hiperrealitas Pemain Game Online: Studi Pemain Genshin Impact di Kota Serang

Muhammad Sukarno Hatta^{1✉}, Yustika Irfani Lindawati²

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: 2290210048@untirta.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan bentuk serta dampak hiperrealitas dalam game online Genshin Impact, khususnya pada mahasiswa dan anggota komunitas. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Bagi para informan, game online Genshin Impact menjadi dunia kedua di mana terjadi hiperrealitas atau "realitas palsu" yang melebihi kenyataan sebenarnya. Hiperrealitas dalam game ini menyangkut bentuk reproduksi tanda, dorongan dan motivasi gamer, konsumsi identitas, dan simulasi. Para gamer terperangkap dalam dunia Genshin Impact yang dimaknai secara berbeda oleh setiap informan, dan ini tentu saja memiliki dampak positif maupun negatif.

Kata Kunci: *Hiperrealitas, Simulakra, Game, Genshin Impact*

Abstract

This study aims to analyze and describe the form and impact of hyperreality in the online game Genshin Impact, especially on students and community members. The research method used is qualitative with a descriptive approach. For informants, the online game Genshin Impact becomes a second world where hyperreality or "false reality" occurs that exceeds the actual reality. Hyperreality in this game concerns the form of sign reproduction, gamer drive and motivation, identity consumption, and simulation. Gamers are trapped in the world of Genshin Impact which is interpreted differently by each informant, and this of course has both positive and negative impacts.

Keywords: *Hyperreality, Simulakra, Game, Genshin Impact*

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini umat manusia telah memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan pesat. Terutama Internet yang telah digunakan oleh manusia dalam berbagai aspek kehidupan. Banyak fitur seperti hiburan yang dapat kita gunakan, salah satunya *game online*. Game online adalah bentuk permainan digital yang dapat diakses melalui koneksi internet, memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara simultan dari lokasi yang berbeda. Permainan daring atau game online telah menjadi fenomena yang sangat signifikan dalam beberapa tahun terakhir.

Di antara macam-macam permainan yang ada, remaja sering memilih game online sebagai opsi untuk bersantai dan melepas penat. Salah satu permainan daring yang kerap dimainkan oleh remaja adalah Genshin Impact. Genshin Impact telah menarik perhatian global dengan game bergenre *Open-World ARPG* yang dirilis oleh MiHoYo (dikenal juga sebagai Hoyoverse) pada tahun 2020. Keberhasilan permainan tersebut membuat sejarah di pasar game China dengan pendapatan yang sangat tinggi pada bulan pertama perilisannya. (Blake, 2020). *Genshin Impact* tersedia di *platform mobile* (Android & iOS), Playstation, dan PC. Pada Oktober 2021, jumlah pemain aktif Genshin Impact mencapai sekitar 9 juta dalam rentang waktu satu bulan. Namun, pada Oktober 2022, jumlah pemain aktif *Genshin Impact* meningkat secara signifikan menjadi sekitar 63.265.014 per bulan, dengan jumlah pemain maksimum mencapai 8.435.335 dalam satu hari. (fictionhorizon, 2020).

Genshin Impact merupakan game bergenre *Action Role-playing Game* (ARPG). Action Role-playing Game (ARPG). ARPG adalah jenis permainan di mana pemain mengendalikan karakter atau kelompok dalam dunia fiksi. Dalam game ini, pemain harus memerankan salah satu karakter dalam sebuah cerita, dengan lingkungan, karakter, latar, dan item yang sudah ditentukan. Game RPG juga memungkinkan setiap pemain untuk mengubah penampilan karakter mereka sesuai dengan keinginan mereka.

Dalam dunia game, para pemain juga mencari pengakuan dari sesama atas prestasi atau tindakan yang mereka lakukan. Dengan begitu para pemain memerlukan aspek sosialisasi untuk pengalaman bermain mereka. (Bastian dan Khamadi, 2016: 38). Banyak pemain game terinspirasi untuk membentuk komunitas yang berbagi motivasi yang sama dalam bermain game. Komunitas ini tidak hanya memfasilitasi komunikasi dan interaksi antar pemain, tetapi juga mencerminkan hubungan sosial dalam kehidupan nyata, yang memberikan manfaat besar bagi pengalaman bermain game secara keseluruhan. Salah satu komunitas pemain Genshin Impact di Serang adalah komunitas Nishikai.

Di balik aktivitas komunitas game daring seperti Nishikai, terdapat banyak faktor krusial yang terhubung dengan fenomena ini. Salah satunya adalah perubahan dalam kegiatan sehari-hari pemain yang awalnya interaksi langsung berubah jadi ketergantungan pada jaringan internet, dimana menciptakan ruang virtual atau cyberspace. *Cyberspace* adalah ruang dibentuk melalui interaksi manusia menggunakan jaringan dan media komputer. Hal ini pun ditawarkan oleh Genshin Impact, terdapat fitur chatting (obrolan) dan pertemanan hingga bermain bersama.

Keberadaan ruang virtual ini menimbulkan kekhawatiran bahwa pemain game mungkin menganggap dunia nyata dan dunia game sebagai satu kesatuan. Mereka dapat terperangkap dalam persepsi bahwa game adalah lebih konkret daripada realitas yang ada, bahkan mungkin kesulitan membedakan antara keduanya. Pengalaman simulasi kehidupan yang diberikan oleh game dapat memuaskan kebutuhan pemain terhadap dunia nyata. Para pemain dapat menemukan komunitas, membangun status sosial, mengatur nilai ekonomi, dan aspek lainnya dalam ruang virtual ini (Bastian dan Khamadi, 2016: 43).

Dewasa ini, game online tidak hanya dilihat sebagai hiburan biasa, tetapi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari para pemain. Mereka mengubah pandangan tentang realitas dan menggantikannya dengan pengalaman yang terasa lebih konkret daripada realitas yang sebenarnya, mencerminkan konsep hiperrealitas yang diidentifikasi oleh sosiolog Perancis Jean Baudrillard dalam kritiknya terhadap era postmodern. Jean Baudrillard, dalam Lubis (2014), menjelaskan bahwasannya kita dewasa ini menghadapi periode yang disebut sebagai era simulasi, di mana aspek-aspek orisinal dan budaya cenderung cepat memudar. Permainan simulasi, yang pada awalnya didasarkan pada realitas, kini lebih cenderung menggunakan konsep fiksi. Contohnya adalah permainan Genshin Impact yang mengusung tema fantasi dengan beragam karakter yang menarik perhatian pemain.

Berdasarkan gambaran yang telah disampaikan, peneliti tertarik untuk menjalankan penelitian berjudul "Hiperrealitas Para Pemain Game Online (Studi Kasus Pemain Genshin Impact di Kota Serang)". Fokus penelitian ini adalah pada mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (UNTIRTA) dan anggota komunitas Nishikai di Kota Serang.

METODE PENELITIAN

Dalam studi ini, peneliti mengadopsi pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif ini melibatkan penyusunan perumusan masalah yang memungkinkan penelitian untuk menyelidiki, menjelaskan, dan menggambarkan secara komprehensif situasi sosial yang diteliti. Bogdan dan Taylor, yang disebutkan oleh Lexy J. Moleong, mendefinisikan pendekatan kualitatif sebagai sebuah pendekatan penelitian yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan dari individu serta perilaku yang diamati. Penelitian kualitatif ini memusatkan perhatian pada fenomena sosial dan menyoroti pengalaman serta persepsi peserta studi.

Sumber informasi yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data primer dan sekunder. Data utama diperoleh melalui wawancara dan pengamatan terhadap informan yang telah dipilih secara cermat. Di sisi lain, sumber data sekunder terdiri dari studi pustaka yang melibatkan penelusuran jurnal, situs web, artikel daring, dan media lain yang relevan dengan game online Genshin Impact. Responden dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga kelompok. kelompok: informan utama, yang terdiri dari anggota aktif komunitas Nishikai; informan utama, yaitu teman-teman mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (UNTIRTA); dan informan pelengkap, yang mencakup masyarakat umum yang relevan untuk klasifikasi ini.

Metode analisis informasi yang digunakan melibatkan tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Proses ini dilakukan dengan cara yang melibatkan interaksi dan berkelanjutan hingga seluruh data telah diproses sepenuhnya, sehingga data mencapai titik kejenuhan. (Sugiyono, 2017: 246)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Game Genshin Impact

Genshin Impact adalah sebuah permainan RPG aksi open world gratis yang dirilis oleh perusahaan Cina, miHOYO, pada September 2020. Permainan ini tersedia di berbagai platform seperti Windows, Mobile, dan PlayStation, dengan popularitas yang meningkat pesat berkat banyaknya konten yang menarik perhatian pemain. Dalam permainan ini, pemain mengendalikan karakter dari sebuah kelompok yang dapat diganti-ganti. Karakter dapat diganti dengan cepat selama pertempuran, Memungkinkan pemain untuk menggabungkan berbagai keterampilan dan serangan yang berbeda. Karakter bisa diperkuat dengan berbagai metode, seperti meningkatkan level mereka secara langsung, memperkuat artefak, dan senjata yang mereka gunakan. Pemain memiliki kemampuan untuk mengontrol Mereka bisa mengontrol karakter mereka dan melakukan berbagai

aktivitas seperti berlari, memanjat, berenang, dan berselancar, dengan memperhatikan batas stamina. Beberapa karakter juga dapat mengubah lingkungan, seperti membekukan air untuk membuat jalan es, membantu pemain melintasi area tertentu. Item seperti pakan dan mineral dapat ditemukan di lingkungan terbuka, sementara lawan dan kotak harta berisi sumber daya tambahan untuk memperkuat karakter. Bahan makanan bisa didapat dengan berburu, mengumpulkan buah dan sayuran, atau membelinya di pasar dalam game.

Selain menjelajahi dunia, pemain dapat mengeksplorasi berbagai tantangan untuk memperoleh imbalan. Pemain dapat berduel dengan bos dan menerima tantangan di seluruh Pulau Teyvat, namun hal tersebut diperoleh dengan menggunakan mata uang yang disebut Original Resin. Menuntaskan tantangan ini dapat meningkatkan Peringkat Petualangan pemain, yang membuka peluang untuk misi baru, tantangan ekstra, dan meningkatkan World Level. World Level menunjukkan tingkat kekuatan musuh di dunia serta peluang mendapatkan hadiah langka setelah mengalahkannya.

Genshin Impact termasuk permainan yang bisa dimainkan bersama teman dalam mode co-op, menggunakan sistem gacha, dimana pemain dapat memperoleh karakter atau senjata unggulan melalui undian acak,, yang menjadi salah satu daya tarik utamanya. Selain banyak aktivitas yang bisa dilakukan, permainan ini tidak hanya berfokus pada pertempuran tetapi juga menawarkan cerita yang seru. Hal ini membuat Genshin Impact meraih beberapa penghargaan pada tahun pertama perilisannya, seperti Best Game dan User Choice Game di Google Play Award 2020, serta Game Mobile Terbaik dan Peran Terbaik di The Game Awards 2020 (TGA).

Bentuk Hiperrealitas Pemain Genshin Impact

Pada awalnya para gamer dalam memainkan game online hanya ingin mencari hiburan dan kesenangan. Sebagian informan mengatakan jika mereka awalnya ingin mencoba memainkan Genshin Impact yang mereka temukan dari berbagai iklan di media sosial maupun saran dari teman. Setelahnya mereka akan terlarut dalam memainkan game tersebut. Dalam hal ini terdapat aspek dorongan dan motivasi mengapa gamer untuk terus berada dalam dunia game. Dorongan untuk meraih status dalam permainan. Status yang diperoleh informan merupakan pengakuan nyata yang tidak didapatkan di dunia nyata. Pengakuan ini lebih berkaitan dengan aspek-aspek di dalam dunia game, seperti keterampilan atau skill dalam menyelesaikan misi atau musuh yang sulit dengan waktu singkat, mempunyai karakter-karakter yang kuat dan level yang tinggi. Hal ini menyebabkan para gamer Genshin Impact merasa cukup dihargai dan mendapatkan teman ketika mereka menjadi individu yang lebih proaktif dalam lingkungan game dibandingkan dunia nyata.

Dorongan selanjutnya yaitu keinginan untuk memperoleh interaksi sosial Game online bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sarana untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Menurut Bell (dalam Nasrullah, 2012: 20), ruang buatan yang muncul dari kemajuan teknologi komunikasi dan media baru bisa menjauhkan individu dari kenyataan dan menghasilkan dunia maya. Informan juga mengalami fenomena tersebut, terhanyut dalam imajinasi Genshin Impact sehingga banyak menghabiskan waktu untuk bermain. Ketika gamers berinteraksi dengan gamers lain, mereka menerima realitas dunia maya, suatu efek hiperrealitas. Game ini membuat informan merasa lebih nyaman berinteraksi dengan orang-orang di dalam dunia game daripada di dunia rill

Lebih lanjut lagi, prestasi atau pencapaian menjadi bagian motivasi utama untuk terus bermain. Prestasi ini adalah bentuk penghargaan dari orang lain terhadap para pemain game. Dalam game Genshin Impact, prestasi diukur dengan Achievement. Achievement adalah sebuah penghargaan dalam game yang akan memberi pemain Primogem (mata uang) setelah selesai. Menyelesaikan semua Pencapaian dalam suatu kategori akan memberi pemain gaya Kartu Nama yang dapat digunakan pada profil dalam game mereka.

Selain itu terdapat juga trend pada kalangan gamer bernama Showcase Damage, dimana mereka menggunakan sosial media menampilkan kemampuan maksimal suatu karakter dalam game untuk menciptakan damage (kerusakan pada musuh) yang besar. Ini membuat para pemain game terlihat lebih menguasai dalam mengendalikan karakter tersebut, sehingga mereka akan mendapat penghormatan dari sesama pemain. Keinginan untuk berkompetisi dalam Achievement dan Showcase damage menjadi alasan kuat bagi gamers Genshin Impact untuk terus bermain. Penghargaan atas status dan pencapaian informan adalah reputasi palsu yang hanya berpengaruh dalam komunitas gamers dan tidak sepenuhnya mempengaruhi kehidupan nyata.

Hasrat untuk terus memainkan game online dapat menyebabkan ketergantungan. Ketergantungan pada game Genshin Impact terjadi karena pengaruh hyperreality yang mendorong para pemain menikmati kenikmatan yang disajikan oleh permainan tersebut. Dalam studi ini, ketergantungan dijelaskan sebagai godaan yang mempengaruhi pemain hingga membuat mereka kecanduan. Gamers bisa menghabiskan waktu sekitar 5 hingga 9 jam per hari untuk bermain game, menghabiskan banyak waktu dalam dunia game online. Mereka bermain kapan saja ada kesempatan, bahkan bisa bermain sepanjang hari untuk mendapatkan item dan artefak dalam memperkuat karakter. Ketertinggalan bisa menghambat mereka untuk bermain bersama.

Hiperrealitas adalah keadaan di mana realitas Diambil alih oleh model simulasi yang dianggap lebih autentik daripada realitas itu sendiri, karena itu perbedaannya menjadi

kabur. Teori ini menciptakan sebuah domain pengalaman 'alternatif' yang baru, yaitu ruang simulacrum (Piliang, 1999: 82). Simulacrum ini menjalin para pemain dalam sebuah Ruang pengalaman baru dari permainan daring yang tidak real, akibatnya mereka terperangkap dalam dunia virtual. Misalnya, gamers bisa merasa kesakitan atau mengumpat ketika karakter mereka diserang musuh, meskipun yang sebenarnya diserang adalah karakter dalam game, bukan mereka.

Kebiasaan bermain berjam-jam menjadi kebutuhan dan pola dalam kehidupan gamers Genshin Impact. Dunia digital menjadi opsi alternatif bagi para pemain game untuk mencari prestasi, status, dan pengakuan, menghabiskan waktu senggang dan sehari-hari mereka di dalamnya. Meskipun dianggap biasa, para pemain sebenarnya terlarut dalam dunia game, yang secara tidak langsung telah mengambil realitas mereka.

Sebelum munculnya hiperrealitas, game Genshin Impact telah menciptakan apa yang disebut sebagai simulakra. Simulakra adalah representasi ulang atau rekayasa kembali suatu objek melalui simulasi. Namun, representasi tersebut Menciptakan sesuatu yang baru dan beda dari hal aslinya. Penciptaan simulakra menjadi lazim dalam era modern saat ini. Menurut Baudrillard, tanda-tanda masyarakat dewasa saat ini menunjukkan bahwa mereka hidup dalam masyarakat simulasi. Masyarakat simulasi adalah masyarakat yang mengonsumsi barang-barang yang memuat kode, simbol, dan model yang terus direproduksi melalui domain simulakrum. Simulakrum adalah ruang di mana hasil replikasi atau simulasi objek seperti produk fisik diciptakan, menyebabkan perbedaan antara asli dan replika menjadi tidak jelas, serta simulasi buatan ini menciptakan realitas baru (Baudrillard, 1994).

Menurut Baudrillard, Kemajuan teknologi virtual dewasa ini sering kali membenarkan masyarakat di dalam ruang mereka pandang sebagai dunia nyata. Di zaman Seperti saat ini, banyak model simulasi yang dibentuk tidak lagi mencerminkan hal yang nyata atau realitas yang sesungguhnya sebagai acuan utama, tetapi lebih mengikuti model-model yang diidamkan dan populer di kalangan massa (Baudrillard, 1987, hlm. 17). Simulakrum bukan sekadar mengaburkan batas antara realitas yang disengaja diciptakan dan citra yang lebih dominan daripada realitas sebenarnya. Citra itu adalah hal berupa yang dapat dilihat oleh pancaindra, tetapi maknanya bukanlah makna sejati dari benda yang direplikasi (Baudrillard, 2016). Produk dari suatu simulakrum sudah menciptakan bentuk hiperealitas, di mana realitas yang asli kalah terhadap realitas tiruan yang disengaja diciptakan lalu terus direproduksi.

Para pemain game kerap menciptakan identitas dengan atribut dan penampilan yang mereka kehendaki, seperti menggunakan avatar dengan wajah menarik atau julukan yang

menarik, dengan harapan menarik perhatian pemain lain untuk berinteraksi. Kemudahan ini memungkinkan mereka untuk membina pertemanan dan memohon pertolongan dalam menjalankan tugas dalam game, menciptakan interaksi sosial yang berkelanjutan dan mendalam di dalam ruang digital. Hal ini menciptakan hiperealitas yang mana pengalaman dalam permainan tidak hanya meniru kenyataan, tetapi juga menjadi replika yang menjadi elemen integral dari ruang virtual. Gamers sering merasa bahwa dunia game lebih nyata daripada kehidupan nyata itu sendiri.

Dari simulakrum dan gambaran dalam game Genshin Impact telah muncul hiperealitas, terbentuk dan ditampilkan melalui media layar atau smartphone. Hiperealitas ini merupakan fenomena yang sedang mengalami perkembangan di masyarakat internasional saat ini, dan salah satu manifestasinya ialah tren hipermodernitas dimana tercermin dalam kemajuan teknologi (Piliang, 2004). Trend hipermodernitas tercermin dalam ketergantungan anggota komunitas terhadap teknologi untuk memenuhi kepuasan diri, prestise, dan eksistensi diri. Hal ini tidak hanya berlaku bagi pemilik perangkat, tetapi juga bagi para pengguna yang mahir dalam bermain Genshin Impact, di mana mereka memanfaatkan teknologi untuk memenuhi keinginan dan hasrat mereka terhadap permainan tersebut.

Game online Genshin Impact telah menjadi gambaran tren atau gaya hidup yang populer, yang dapat diikuti oleh para pengguna seiring perkembangannya. Kemudian, melalui penampilan foto dan video, terlihat bahwa pengguna yang menampilkan citra permainan tersebut menggambarkan adanya hiperrealitas yang berkembang, bahkan melalui media sosial lain seperti WhatsApp, TikTok, dan Instagram, di mana Genshin Impact menjadi populer dalam masyarakat. Salah satunya dalam budaya *anime* dan *cosplay*. Gambar dan rekaman yang dipublikasikan sebagai promosi melalui platform sosial tersebut bertujuan untuk menarik minat pemain Genshin Impact, sehingga saat mereka tertarik dan memilih untuk memainkannya, mereka terjerumus ke dalam kondisi di mana batas antara realitas dan rekayasa menjadi kabur dan sulit dibedakan lagi antara yang palsu dan yang asli.

Ketika para pemain game menyukai jenis game tertentu, mereka seringkali bersedia mengeluarkan uang untuk meningkatkan karakter dalam akun mereka dengan cara membeli item-item dalam game. Tindakan ini bisa dianggap sebagai perilaku konsumtif, karena tidak berdasar pada kebutuhan mendesak, tetapi untuk mencari rasa senang atau kepuasan sendiri dari bermain game. Kebiasaan membeli barang virtual telah menjadi hal yang umum di kalangan pemain game. Bagi mereka, bermain game tanpa memperoleh barang dunia virtual dapat mengurangi keseruan bermain mereka secara keseluruhan. Ini

menunjukkan bahwa konsumsi di dalam game tidak lagi berfokus pada nilai fungsional, melainkan lebih kepada citra dan nilai tanda pada barang.

Salah satu barang virtual yang kerap dibeli gamer Genshin Impact adalah Primogem. Primogem adalah mata uang dalam game Genshin Impact yang digunakan untuk membeli *gacha* atau undian berhadiah karakter dan senjata. Undian ini bersifat limited selama berlangsung event dalam waktu terbatas. Informan mengaku jika mendapatkan karakter atau senjata yang diidamkan dalam gacha tersebut adalah sebuah kebanggaan dan merupakan bagian *prestise* yang ingin ditunjukkan ke orang lain.

Selain itu banyak gamers Genshin Impact tidak hanya membeli gacha, tetapi juga menjadi member Battle Pass atau Blessing karena mereka menilai pentingnya status yang melekat pada hal tersebut. *Blessing of The Welkin Moon* merupakan fitur yang dikenalkan pada 2021 lalu. Adapun bentuk dari fitur Blessing of The Welkin Moon yaitu langganan yang dapat dibeli dengan nominal tertentu dan berlaku dalam jangka waktu tertentu. Mereka membeli Blessing bukan hanya untuk tampil berbeda dan mendapat pengakuan dari sesama gamers, tetapi juga untuk menunjukkan status mereka dalam komunitas.

Hal ini menciptakan perbedaan antara mereka yang memilih game sebagai gaya hidup dan yang hanya bermain untuk kesenangan semata. Kepemilikan item virtual digunakan sebagai alat untuk pamer status, yang pada akhirnya menciptakan identitas sosial yang hanya diukur dari barang-barang yang mereka miliki, sesuai dengan konsep hiperrealitas. Game ini tidak hanya sebuah hiburan, tetapi juga sebuah simulasi yang mengatur kehidupan para gamers melalui konsumsi berbagai aksesoris gaming sebagai simbol prestise dan kebanggaan.

Bermain game online Genshin Impact juga memiliki efek positif sebagai sarana hiburan untuk mengurangi stres. Para pemain yang terlibat dalam permainan ini cenderung memusatkan perhatian pada gameplay dan melupakan masalah yang sedang dihadapi menjadikannya sebagai bentuk *escapism* atau pelarian dari dunia nyata. *Escapism* diartikan sebagai keinginan untuk melarikan diri dari kewajiban di dunia nyata ke dalam game.

Manfaat lain yang positif adalah peningkatan kemampuan dan keterampilan dalam bahasa asing. Bahasa Inggris, yang sering digunakan sebagai bahasa utama atau pilihan di platform game, memberi kesempatan kepada para pemain untuk mempelajari berbagai bahasa. Selain itu, permainan ini juga dapat memperluas jaringan sosial dan memungkinkan pemain untuk berteman dengan orang-orang dari berbagai daerah. Fitur chat dan co-op memungkinkan gamers berkomunikasi dengan pemain lain dari berbagai daerah atau negara. Beberapa informan mengaku memiliki teman dari mancanegara seperti Korea, Jepang dan Amerika.

Selain itu terdapat juga dampak negatif dari game online, salah satunya adalah menimbulkan efek ketagihan. Setelah terjebak, para pemain rela menghabiskan banyak waktu dan uang untuk terus bermain. Mereka cenderung menjadi konsumtif, mengeluarkan uang dengan boros untuk game Genshin Impact. Bagi mahasiswa yang tidak bekerja, mereka sering kali harus mengumpulkan dana terlebih dahulu untuk membeli item dalam game. Kurangnya kemampuan dalam mengatur waktu sering kali mengakibatkan pola hidup mereka menjadi tidak teratur. Mereka terjebak dalam gaya hidup yang kacau dan terbalik, di mana malam berubah menjadi siang dan sebaliknya. Terkadang, mereka menjadi terfokus pada permainan sehingga melupakan aktivitas lain seperti makan, tidur, dan belajar.

Dampak negatif lainnya ialah berkurangnya komunikasi interpersonal dan hubungan dengan individu di sekitar. Pemain sering kali terasing dari lingkungan luar karena tidak dapat bersosialisasi secara langsung dengan lingkungan sekitar, yang disebabkan oleh terbatasnya waktu. Bermain game daring mengurangi partisipasi dalam kegiatan lain seperti tugas rumah, belajar, kebugaran, dan berhubungan dengan keluarga serta teman-teman. Mereka sibuk berjuang bersama tim mereka dalam dunia digital, sehingga kehilangan kontak dengan realitas sehari-hari. Meskipun interaksi daring meningkat, interaksi di dunia nyata justru menurun.

SIMPULAN

Game online, yang awalnya dimaksudkan sebagai sarana hiburan dan penyegar dari rutinitas harian, rupanya sering kali dianggap terlalu penting oleh para pemainnya. Proses ini dimulai dari keinginan sederhana untuk bermain, namun kemudian terjadi perubahan orientasi yang signifikan. Pemain mulai merasa tertarik, merasakan kesenangan, dan seiring waktu, bermain game menjadi sebuah rutinitas serta kebutuhan yang sulit dihindari. Genshin Impact merupakan game bergenre Action Role-playing Game (ARPG). Action Role-playing game (ARPG) adalah sebuah genre permainan aksi yang pemainnya memainkan peran karakter atau grup dalam dunia fiksi. Dalam konteks game online Genshin Impact, simulakra berhasil menggantikan realitas asli dengan realitas buatan, sehingga game ini menciptakan dunia hiperrealitas. Akibatnya, para pemain mengonsumsi game secara berlebihan, kehilangan batas antara dunia nyata dan dunia permainan. Bentuk hiperrealitas ini tampak dalam berbagai aspek, seperti dorongan dan motivasi yang intens untuk bermain, keterlibatan mendalam dalam permainan, konsumsi berlebihan terhadap elemen-elemen game, dan pola interaksi sosial yang berubah drastis.

DAFTAR PUSTAKA

- Bastian, H., & Khamadi. (2016). Dampak Digital Game Terhadap Perkembangan Sosial Budaya Masyarakat. *Andharupa*, 2(1), 33-44. Diunduh pada 24 Desember 2021, dari <https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/1075>
- Hidayat, Medhy Aginta. (2021). *Jean Baudrillard & Realitas Budaya Pascamodern*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Mais, dkk. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*. 8 (2), 18-27. Diunduh pada 29 Juli 2021, dari <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/keperawatan/article/view/1075>
- Fiction Horizon. Milakovic, H. (2022). How Many People Play Genshin Impact? (User & Growth Stats). <https://fictionhorizon.com/how-many-people-playgenshin-impact/>.
- Baudrillard, J. (2019). *Simulacra and simulations* (1981). In *Crime and Media* (pp. 69-85). Routledge. Bearden, W. O., & Etzel, M
- Piliang, Yasraf Amir. (1998). *Sebuah dunia yang dilipat: realitas kebudayaan menjelang milenium ketiga dan matinya posmodernisme*. Bandung: Mizan Pustaka