

**PEMBENTUKAN IDENTITAS VIRTUAL FANS GAME
ONLINE GENSHIN IMPACT INDONESIA MELALUI
INTERAKSI DI FANBASE TWITTER @PAIMONFESS**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

ARUNDATI SWASTIKA WARANGGANI

17 09 06354

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

**PEMBENTUKAN IDENTITAS VIRTUAL FANS GAME ONLINE GENSHIN
IMPACT, INDONESIA MELALUI INTERAKSI DI FANBASE TWITTER
@PAIMONFESS**

SKRIPSI

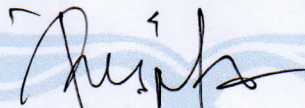
**Disusun Guna Melengkapi Tugas Akhir Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)**

Disusun oleh:

ARUNDATI SWASTIKA WARANGGANI

NPM : 170906354

Disetujui oleh :



Birgitta Bestari Puspita J. S.Sos., M.A.

Dosen Pembimbing

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : PEMBENTUKAN IDENTITAS VIRTUAL FANS GAME
ONLINE GENSHIN IMPACT INDONESIA MELALUI INTERAKSI DI
FANBASE TWITTER @PAIMONFESS

Penyusun : Arundati Swastika Waranggani

NPM : 170906354

Telah diuji dan dipertahankan pada Sidang Ujian Skripsi yang diselenggarakan
pada

Hari / Tanggal : Selasa, 28 Mei 2024

Pukul : 13.00

Tempat : Ruang Ujian 3 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

TIM PENGUJI

Dr. Phil. Yudi Perbawainingsih, M.Si.

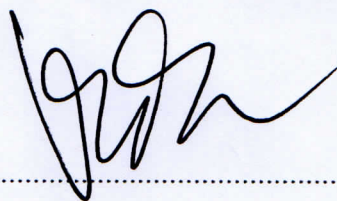
Penguji Utama

Birgitta Bestari Puspita J. S.Sos., M.A.

Penguji I

Rebekka Rismayanti, S.I.Kom, M.A.

Penguji II



Irene Santika Vidiadari, M.A

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arundati Swastika Waranggani

NPM : 170906354

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : PEMBENTUKAN IDENTITAS VIRTUAL FANS GAME ONLINE GENSHIN IMPACT INDONESIA MELALUI INTERAKSI DI FANBASE TWITTER @PAIMONFESS

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya dan kerja saya sendiri. Skripsi ini bukan merupakan plagiasi, duplikasi maupun pencurian hasil karya orang lain.

Bila di kemudian hari diduga ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia untuk diproses oleh tim fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi. Bila terbukti bahwa terdapat plagiasi maupun bentuk ketidakjujuran lain, saya siap dan bersedia menerima sanksi berupa pencabutan keserjanaan saya.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran sendiri dan tanpa tekanan maupun paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 14 Mei 2024

Saya yang menyatakan,



SEPULUH RIBU RUPAH
1000
TOL. 20
METERAI
TAMBAH
0AB37ALX168990536

Arundati Swastika Waranggani

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **PEMBENTUKAN IDENTITAS VIRTUAL FANS GAME ONLINE GENSHIN IMPACT INDONESIA MELALUI INTERAKSI DI FANBASE TWITTER @PAIMONFESS**. Skripsi ini diajukan untuk dapat memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Peneliti telah memperoleh banyak doa, bimbingan, dan dukungan besar dari berbagai pihak sehingga akhirnya Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Maka dari itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya dalam kehidupan peneliti hingga diberikan kesehatan untuk dapat menyelesaikan skripsi.
2. Mama, Papa, dan segenap keluarga besar yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan kepercayaan yang besar bahwa peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.
3. Dosen Pembimbing Ibu Birgitta Bestari Puspita J. S.Sos., M.A. yang senantiasa memberikan bimbingan selama proses penyusunan skripsi dari awal hingga akhir, serta memberikan semangat dan kepercayaan pada peneliti untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

4. Mae, Atika, Nada, serta segenap anggota grup YMMA; Addie, Rima, Ais, Hana, dan Vira, sahabat-sahabat tersayang yang senantiasa memberikan doa dan dukungan dalam setiap proses pengerjaan skripsi peneliti.
5. Devynne, sahabat yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, dan bantuan untuk peneliti dapat menyelesaikan skripsi sebaik mungkin.
6. Para anggota grup The Five Chapter; Aga, Evan, River, yang senantiasa menemani, menghibur, dan memberikan dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir sebaik mungkin.
7. Terakhir, teruntuk *idol group* TOMORROW X TOGETHER; Soobin, Yeonjun, Beomgyu, Taehyun, Huening Kai, yang lagu-lagu dan videonya selalu menemani saya dalam proses pengerjaan skripsi sehingga memberikan saya kekuatan untuk dapat menyelesaikan prosesnya semaksimal mungkin.

Terima kasih pada pihak-pihak yang telah disebutkan, peneliti dapat berupaya semaksimal mungkin untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Namun peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan, dan harapannya kritik dan saran dapat diberikan untuk menjadi masukan. Akhir kata, peneliti berharap Tugas Akhir ini dapat menginspirasi penelitian selanjutnya serta memberikan kontribusi akademis bagi ranah ilmu komunikasi

Yogyakarta, 13 Mei 2024

Arundati Swastika Waranggani

ARUNDATI SWASTIKA WARANGGANI

NPM : 17 09 06354 / KOM

**PEMBENTUKAN IDENTITAS VIRTUAL FANS GAME ONLINE
GENSHIN IMPACT INDONESIA MELALUI INTERAKSI DI FANBASE
TWITTER @PAIMONFESS**

ABSTRAK

Komunikasi virtual merupakan bentuk komunikasi yang berlangsung ketika terdapat sebuah perkumpulan di internet yang melakukan diskusi publik dalam jangka panjang di ruang siber. Fenomena komunikasi virtual ini kemudian didukung dengan model komunikasi *hyperpersonal* CMC, yang kemudian mendukung proses pembentukan identitas virtual di media sosial.

Identitas virtual kemudian menjadi bentuk identitas yang digunakan dalam proses komunikasi virtual ini, dengan identitas yang kemudian dapat dipilih sesuai dengan persona yang ingin dimunculkan, khususnya dalam komunikasi fans seperti *game online* Genshin Impact yang memiliki komunitas di media sosial X dengan *fanbase* yaitu @paimonfess.

Proses pembentukan identitas virtual pada fans Genshin Impact melalui *fanbase* @paimonfess ini berlangsung melalui interaksi yang memanfaatkan fitur dari X serta didukung dengan tahapan proses pembentukan identitas sosial untuk mendalami proses pembentukan identitas virtual tersebut.

Kata Kunci : Identitas Virtual, Genshin Impact, @paimonfess, Media Sosial X,
Fans, Interaksi

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. RUMUSAN MASALAH	12
C. TUJUAN PENELITIAN	12
D. MANFAAT PENELITIAN	12
1. Manfaat Akademis	12
2. Manfaat Praktis.....	12
E. KERANGKA TEORI.....	13
1. Teori Interaksi Simbolik.....	13
2. Teori Identitas Sosial.....	17
3. Teori Budaya Fans.....	24
F. KERANGKA BERPIKIR	28
G. METODOLOGI PENELITIAN	30
1. Jenis Penelitian	30
2. Metode Penelitian.....	30
3. Metode Pengumpulan Data	31
4. Objek Penelitian	33
5. Subjek Penelitian	33
6. Jenis Data	34
7. Triangulasi Data	36
8. Metode Analisis Data	38

BAB II DESKRIPSI OBJEK DAN WILAYAH PENELITIAN	42
A. Genshin Impact.....	42
B. Fans Genshin Impact Indonesia.....	53
C. Twitter (X).....	55
a. Tentang Twitter (X).....	55
b. Fitur-fitur Twitter (X).....	59
c. Menfess	65
d. <i>Fanbase</i> Genshin Impact @paimonfess	68
BAB III PEMBAHASAN	74
A. HASIL PENELITIAN	74
1. Aktivitas <i>fanbase</i> @paimonfess	74
2. Ekspresi Fans Melalui @paimonfess	88
3. Identitas Virtual Fans Genshin Impact Indonesia	127
B. ANALISIS HASIL PENELITIAN.....	157
1. Identifikasi.....	160
2. Kategorisasi	165
3. Perbandingan Sosial	174
BAB IV PENUTUP	180
A. KESIMPULAN	180
B. SARAN	183
DAFTAR PUSTAKA	185
LAMPIRAN.....	192

DAFTAR BAGAN

BAGAN 1 Kerangka Pikiran Peneliti	28
---	----

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1 Profil <i>fanbase</i> @paimonfess.....	8
GAMBAR 2 Poster Genshin Impact.....	43
GAMBAR 3 Pemilihan Karakter Petualang pada Genshin Impact	44
GAMBAR 4 Karakter Menggunakan Elemen untuk Melawan Musuh	47
GAMBAR 5 <i>Banner Limited</i> Genshin Impact.....	50
GAMBAR 6 Fitur Profil pada Genshin Impact	52
GAMBAR 7 Logo Twitter	57
GAMBAR 8 Logo X.....	59
GAMBAR 9 Profil Twitter (X) @paimonfess.....	70
GAMBAR 10 Profil Terbaru <i>fanbase</i> @paimonfess	75
GAMBAR 11 Lapak Memamerkan <i>Gacha</i>	85
GAMBAR 12 <i>Menfess</i> Mencari Teman di @paimonfess.....	89
GAMBAR 13 <i>Menfess</i> Menanyakan <i>Build</i> Karakter.....	91
GAMBAR 14 <i>Menfess</i> di @paimonfess	92
GAMBAR 15 Tanggapan <i>Menfess</i> di @paimonfess	93
GAMBAR 16 QRT Lisa pada @paimonfess.....	94
GAMBAR 17 Diskusi <i>Build</i> Karakter Lisa	95
GAMBAR 18 Motivasi <i>Build</i> Karakter Lisa	97
GAMBAR 19 <i>Menfess</i> di <i>fanbase</i> @paimonfess.....	99
GAMBAR 20 Interaksi Lisa @seishiroes dengan <i>Menfess</i>	100
GAMBAR 21 <i>Reply</i> Lisa untuk Sistem Bermain <i>Game</i>	102
GAMBAR 22 <i>Reply</i> Deran @birkwork di @paimonfess	103

GAMBAR 23 <i>Reply</i> Deran @birkwork pada <i>Menfess</i> Mengenai <i>Lore</i>	107
GAMBAR 24 Diskusi Teori Genshin Impact Melalui <i>Fanbase</i> oleh Deran.....	109
GAMBAR 25 Balasan Lenneth @lumiayaka di <i>fanbase</i> @paimonfess.....	112
GAMBAR 26 <i>Reply</i> Lenneth pada <i>Menfess</i>	114
GAMBAR 27 <i>Reply</i> Choux @ImNeuvillette pada <i>Menfess</i>	123
GAMBAR 28 <i>Reply</i> Choux pada <i>Menfess Lore</i>	125
GAMBAR 29 Profil Informan Choux di X.....	129
GAMBAR 30 Profil Informan Lenneth di X	130
GAMBAR 31 Profil Informan Deran di X	132
GAMBAR 32 Profil Informan Lisa di X	134
GAMBAR 33 Interaksi Lisa dengan <i>Fanbase</i> @paimonfess	136
GAMBAR 34 Interaksi Deran dengan Sesama Fans Genshin Impact di X.....	137
GAMBAR 35 Unggahan <i>Build</i> Karakter Lisa	145
GAMBAR 36 QRT Lisa untuk <i>Menfess</i> OTP.....	147