

BAB II

DESKRIPSI OBJEK DAN WILAYAH PENELITIAN

Objek penelitian ini adalah interaksi yang terjadi antar fans Genshin Impact Indonesia dengan fans lainnya melalui *fanbase* Twitter. Interaksi yang terjadi dilakukan melalui fitur-fitur yang tersedia pada media sosial Twitter serta melalui moderasi sesama fans menjadi objek penelitian untuk dapat melihat proses pembentukan identitas virtual fans di media sosial, utamanya fans Genshin Impact Indonesia di media sosial Twitter.

Subjek penelitian ini adalah para fans Genshin Impact Indonesia yang mengikuti *fanbase* @paimonfess di Twitter, sebagai informan utama yang melakukan interaksi untuk dapat dilihat proses pembentukan identitas virtualnya. Maka untuk dapat mendukung deskripsi penelitian, berikut dapat diuraikan deskripsi objek dan wilayah penelitian ini.

A. Genshin Impact

Genshin Impact merupakan *game online* yang akan menjadi topik dalam penelitian, terutama berkaitan dengan fans dari *game online* ini. Genshin Impact merupakan jenis *game online* MMORPG (*Massively Multi-player Online Role-playing Game*), di mana pemain akan berperan sebagai karakter tertentu di dalam *game*. Genshin Impact juga merupakan jenis *game cross-platform* yang dapat dimainkan melalui berbagai perangkat selama terkoneksi dengan internet untuk dapat mendukung jalannya permainan.



Sumber : Franedy, 2020

GAMBAR 2
Poster Genshin Impact

Genshin Impact merupakan *game online* yang dirilis oleh produsen *game* asal Cina, HoYoVerse secara resmi ke *platform* Microsoft Windows, PlayStation4, Android, dan iOS pada 28 September 2020 (Arifah, 2021). Permainan ini merupakan jenis permainan *cross-platform*, karena dapat dimainkan di berbagai *platform* tersebut. *Game online* ini adalah *game* MMORPG di mana pemain akan berperan sebagai sebuah karakter di dalam *game* untuk berpetualang, serta merupakan jenis *game open world* yang memungkinkan pemain untuk bermain bersama dengan pemain lainnya. Selain itu, pemain kemudian dapat mengontrol *progress* bermain mereka di dalam *game*.

Game online Genshin Impact merupakan *game* dengan *genre* petualangan fantasi, di mana pemain akan memainkan karakter *traveler* atau petualang dari dunia lain yang datang ke dunia bernama Teyvat untuk kemudian melakukan eksplorasi dunia tersebut dan berpetualang setelah

terpisah dengan saudara kembarnya akibat dewa misterius (Arifah, 2021). Pemain kemudian melakukan petualangan untuk mencari saudara kembarnya bersama karakter pendamping di dalam *game*, Paimon serta mengungkapkan misteri Teyvat dan karakter petualang itu sendiri (HoYoverse, n.d.). Pemain pun bisa memilih petualang atau *traveler* yang ingin dimainkan, yaitu petualang perempuan atau laki-laki.



Sumber : HoYoverse, n.d.

GAMBAR 3

Pemilihan Karakter Petualang pada Genshin Impact

Genshin Impact sebagai *game open world* memungkinkan pemain untuk melakukan eksplorasi secara mandiri tanpa takut tertinggal dengan jalan cerita utama yang sudah tersedia pada *game*. Pemain dapat melakukan eksplorasi sesuai kemauan ataupun kemampuan mereka untuk dapat mengungkapkan misteri yang ada di dunia Teyvat, baik secara mandiri maupun bersama dengan pemain lainnya dengan jumlah maksimal pemain dalam satu dunia adalah empat orang pemain, sesuai dengan jumlah karakter yang bisa digunakan dalam satu tim atau *party* (HoYoverse, n.d.). Pemain

kemudian dapat menjalankan misi yang tersedia di dalam *game*, baik yang berkaitan dengan cerita utama Genshin Impact maupun misi sampingan yang bisa mendorong eksplorasi pemain.

Koordinasi antarpemain yang tergabung ke dalam satu dunia milih salah satu pemain kemudian dapat dilakukan melalui fitur *chat* yang terdapat *game*, di mana fitur ini berfungsi layaknya fitur *chat* pada umumnya untuk membantu komunikasi antarpemain. Pemain dapat mengirim *sticker emoticon* karakter Genshin Impact untuk berkomunikasi dengan lebih efektif, namun dalam fungsinya, fitur ini memiliki fungsi sensor otomatis terhadap kata-kata yang dianggap sensitif ataupun tidak pantas disampaikan. Sensor otomatis ini pun menjadi salah satu penghambat untuk berkomunikasi karena terkadang sensor dilakukan pada kalimat atau kata yang sebenarnya tidak sensitif.

Teyvat sendiri merupakan dunia fantasi yang menjadi latar dari Genshin Impact, di mana terdapat tujuh elemen yang dianugerahi oleh para *Archon* pada orang-orang terpilih untuk dapat dikontrol secara unik oleh masing-masing penerima anugerah elemen tersebut (HoYoverse, n.d.). *Archon* bisa disebut sebagai penguasa yang bersinkronisasi pada tujuh wilayah di Teyvat dengan masing-masing elemen yang mereka kuasai (Arifah, 2021). Oleh karena itu, terdapat tujuh elemen di Teyvat yang dapat dikontrol dan dikombinasikan pemain melalui karakter yang mereka miliki. Tujuh elemen tersebut antara lain adalah *Cryo* (Es), *Dendro*

(Alam/Tumbuhan), *Pyro* (Api), *Hydro* (Air), *Anemo* (Angin), *Electro* (Listrik), dan *Geo* (Tanah) (Arifah, 2021).

Ketujuh elemen tersebut kemudian bisa dikombinasikan oleh pemain sesuai dengan karakter yang dimiliki untuk mengalahkan musuh yang ada di Teyvat, misalnya menggunakan elemen *pyro* atau api untuk melawan musuh berbasis *hydro* (air). Genshin Impact kemudian memberikan kebebasan bagi pemain untuk membentuk *party* atau tim berisi maksimal empat karakter yang telah didapatkan untuk dikontrol dalam permainan, di mana pemain bisa berganti karakter secara cepat untuk dapat mengkombinasikan elemen masing-masing karakter guna mengalahkan musuh yang ada (Arifah, 2021).

Pemain kemudian juga melakukan eksplorasi ke wilayah bernama *domain* guna memperoleh artifak, yang sangat penting digunakan dan diatur secara strategis oleh pemain guna mendukung pengembangan kekuatan karakter yang dimiliki (Carr, 2021). Hal ini dilakukan agar level karakter yang semakin tinggi sesuai dengan artifak dapat mengalahkan musuh dan memperluas eksplorasi di dalam *game*. Artifak sendiri berdasarkan deskripsi Carr (2021) merupakan *item* yang bisa dipasang pada karakter untuk dapat menaikkan satu atribut spesifik mereka, misalnya pertahanan, kekuatan penyerangan, hingga *health bar*. Artifak kemudian sering menjadi pembahasan antarpemain dikarenakan perannya yang penting dalam membangun kekuatan karakter, di mana artifak pun dapat ditingkatkan

levelnya hingga maksimal dan dicocokkan dalam satu set dengan karakter yang diinginkan (Carr, 2021).

Eksplorasi yang diperluas dengan dukungan *level-up* serta pembangunan karakter kemudian dilakukan oleh pemain untuk dapat mengumpulkan poin guna menaikkan level dunia atau *world* dan karakternya, dan semakin tinggi level dunia dan karakter, maka semakin kuat musuh yang dilawan di dalam *game* (Arifah, 2021). Pemain kemudian tidak hanya melakukan eksplorasi di dunia Teyvat dan menjalani jalan cerita utama, tetapi juga dapat membuat *item* seperti makanan yang dapat menambah energi ataupun membangkitkan kembali karakter yang kalah saat melawan musuh (Arifah, 2021). Pemain pun perlu menyusun strategi penyerangan yang sesuai dalam melakukan penyerangan musuh saat mengeksplorasi wilayah secara mandiri maupun bersama pemain lainnya yang dapat terhubung dengan dukungan fitur *chat*.



Sumber : HoYoverse, n.d.

GAMBAR 4
Karakter Menggunakan Elemen untuk Melawan Musuh

Maka seperti yang dipaparkan sebelumnya, pemain akan menggunakan karakter dengan elemen yang mereka miliki untuk dapat mengalahkan musuh yang ada di Teyvat. Jumlah karakter yang ada di Genshin Impact kini telah mencapai 72 karakter, dengan karakter yang masing-masing dirilis sesuai dengan pembaruan *game* yang berlangsung setiap enam minggu sekali (Arifah, 2021). Pembaruan pada *game* pun tidak hanya mengenai karakter baru yang akan dirilis, tetapi bisa juga berkaitan dengan *event* yang berlangsung pada masa tertentu saja, misi baru, hingga area baru yang bisa dieksplorasi oleh pemain.

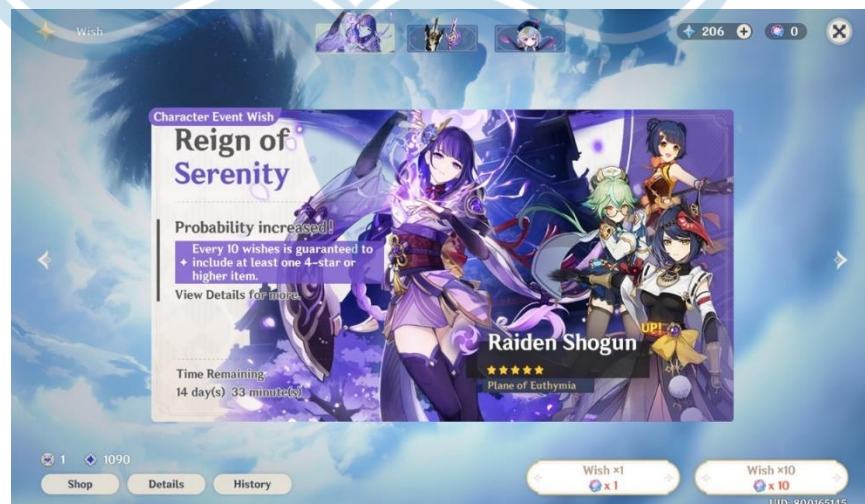
Karakter pada Genshin Impact dapat diperoleh melalui sistem *gacha* yang ada di dalam *game*. Sistem *gacha* menurut Franedy (2020) merupakan sistem uang virtual yang digunakan dalam permainan untuk dapat memperoleh hadiah secara acak sehingga dapat membantu pemain dalam meningkatkan pengalaman bermain mereka, umumnya seperti memperkuat karakter untuk memudahkan mereka melawan musuh. Sistem *gacha* menawarkan peluang bagi pemain untuk memperoleh hadiah dalam *game*, di mana semakin bagus hadiah yang diperoleh, maka peluang untuk memperoleh hadiah tersebut semakin kecil (Franedy, 2020). Pemain kemudian bisa menggunakan uang asli untuk membeli uang digital di dalam *game* guna meningkatkan peluang mereka memperoleh hadiah yang bagus.

Sistem *gacha* ini juga berlaku di *game online* Genshin Impact, dengan nama fitur Wish. Hadiah yang dapat diperoleh melalui sistem ini adalah karakter dan senjata yang digunakan oleh karakter tersebut, dengan

menggunakan uang digital bernama Fates, yang bisa digunakan pada *banner* karakter di fitur Wish untuk membuka peluang memiliki karakter ataupun senjata yang diinginkan oleh pemain (Pabriga, 2021). *Banner* karakter yang ada pada fitur ini terbagi menjadi tiga jenis, yaitu *banner limited* untuk karakter dan *banner limited* untuk senjata yang hanya dapat diakses pada jangka waktu tertentu dan sering berganti sesuai dengan pembaruan atau *event* yang berlangsung, kemudian *banner* biasa untuk karakter sekaligus senjata yang bisa diakses pemain tanpa batas (Pabriga, 2021). Fates yang digunakan pun berbeda pada setiap banner tersebut, dan satu Fates senilai dengan satu kali peluang memperoleh *item* atau hadiah.

Karakter Genshin Impact kemudian terbagi menjadi dua kategori, yaitu karakter *5-star* dan *4-star*. Karakter *5-star* merupakan karakter yang dinilai memiliki kemampuan paling baik, dengan peluang yang lebih kecil untuk memilikinya, sementara karakter *4-star* merupakan karakter yang lebih umum dengan peluang lebih besar untuk mendapatkannya. Pada *item* senjata sendiri, terdapat lima kategori yaitu *2-star* hingga *5-star* dengan *5-star* sebagai kategori tertinggi senjata dengan kemampuan yang paling baik (Pabriga, 2021). Pada fitur Wish, senjata paling rendah yang dapat diperoleh pemain adalah kategori *3-star*, dengan kemampuan menyerang yang masih cukup besar. Senjata di Genshin Impact kemudian terbagi atas lima jenis sesuai dengan karakter yang menggunakannya, yaitu *sword* (pedang), *claymore* (pedang berukuran besar), *bow* (busur panah), *catalyst* (sihir), dan *polearm* (tombak).

Pemain kemudian dijamin memperoleh satu *item 4-star*, baik karakter atau senjata pada setiap 10 peluang di fitur Wish pada *banner* mana saja, dan peluang kecil pada kelipatan tertentu untuk mendapatkan *item 5-star* baik karakter maupun senjata (Pabriga, 2021). Sistem *gacha* yang ada hanya berbasis pada keberuntungan pemain untuk dapat memperoleh karakter ataupun senjata yang diinginkannya, hal ini kemudian membuat pemain bisa mengeluarkan uang untuk dapat memperoleh karakter dan senjata yang diinginkan, utamanya adalah karakter dan senjata *5-star* yang seringkali berpasangan pada *event banner limited*. Pemain umumnya juga akan mempertimbangkan kecocokan antara senjata dan karakter untuk dapat meningkatkan kemampuan menjalankan misi, utamanya dalam mengalahkan musuh yang ada di dalam *game*, sesuai dengan strategi pemain yang akan mempertimbangkan kombinasi elemen hingga kekuatan serangan.

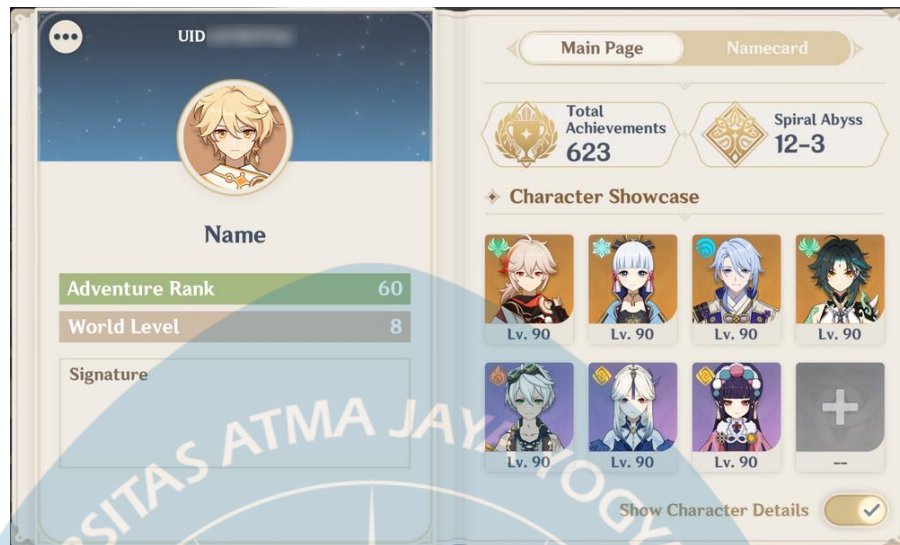


Sumber : Pabriga, 2021

GAMBAR 5
Banner Limited Genshin Impact

Genshin Impact sendiri merupakan *game* yang dapat diunduh dan dimainkan secara gratis atau termasuk dalam jenis *free-to-play game* karena Fates yang digunakan untuk memperoleh karakter, bisa didapatkan dengan menggunakan Primogems. Primogems dapat diperoleh sebagai hadiah dari menjalani misi ataupun *event* yang dijalankan dalam Genshin Impact (Pabriga, 2021). Oleh karena itu, pemain kemudian tidak diharuskan mengeluarkan uang untuk dapat mengumpulkan Fates yang digunakan pada *banner* karakter dan senjata. Uang digital yang dapat dibeli dengan menggunakan uang asli pada Genshin Impact adalah Genesis Crystals, yang kemudian dapat ditukarkan kembali ke Primogems untuk selanjutnya ditukar menjadi Fates yang dapat digunakan untuk memperoleh karakter ataupun senjata yang diinginkan pemain (Pabriga, 2021).

Karakter yang diperoleh oleh pemain dapat ditampilkan melalui fitur *profile card* yang ada, di mana pemain tidak hanya menampilkan nama mereka dengan status, tetapi juga bisa menampilkan karakter yang telah diperoleh. Fitur ini kemudian menjadi identitas pemain yang dapat ditunjukkan bagi pemain lainnya, melihat karakter yang telah dimiliki pemain, status atau *signature*, *namecard* yang menghias profil, hingga foto profil karakter dan *banner* profil yang bisa menunjukkan seberapa banyak penghargaan yang telah diperoleh oleh pemain dan kemajuan *Spiral Abyss* yang dikerjakan oleh pemain (Genshin Impact Wiki, n.d.).



Sumber : Genshin Impact Wiki, n.d.

GAMBAR 6
Fitur Profil pada Genshin Impact

Pada fitur profil, pemain Genshin Impact kemudian dapat memamerkan karakter yang telah mereka miliki melalui sistem *gacha* yang ada di fitur Wish di dalam *game*. Umumnya, pemain akan memamerkan karakter dengan level tinggi dan memiliki kemampuan penyerangan terbaik. Pemain kemudian dapat memilih dari karakter yang telah dimiliki untuk digunakan sebagai foto profil pada fitur ini. Fitur ini seperti yang dipaparkan sebelumnya kemudian menjadi identitas yang dimiliki oleh pemain dalam *game* Genshin Impact. UID yang terpampang pada fitur ini pun menjadi akses bagi pemain lain untuk dapat berteman, yang memungkinkan sesama pemain untuk saling mengunjungi *world* atau dunia tempat mereka bermain. Pada intinya, fitur ini menjadi semacam ‘identitas pengenalan’ antarpemain dan berperan layaknya identitas virtual sehingga membantu sesama pemain untuk saling terhubung dalam *game*.

Karakter baru yang terus dirilis pada setiap pembaruan, didukung dengan kemampuan karakter yang semakin bervariasi kemudian membuat Genshin Impact mengalami perkembangan yang pesat. Sistem *gacha* pada fitur Wish pun menjadi pemasukan terbesar Genshin Impact dikarenakan banyak pemain yang mengeluarkan uang untuk bisa mendapatkan karakter ataupun senjata yang mereka inginkan hingga dapat dipamerkan di profil mereka, bahkan menurut data Sensor Tower (Franedya, 2020) Genshin Impact mendapatkan pemasukan USD 140 juta dari perangkat seluler di bulan pertama perilisannya. Hal ini kemudian menunjukkan betapa masifnya perkembangan Genshin Impact dan komunitas pemainnya, yang dalam penelitian ini akan diamati pembentukan identitas virtualnya di media sosial.

B. Fans Genshin Impact Indonesia

Subjek dari penelitian ini adalah fans sekaligus pemain dari *game online* Genshin Impact yang berasal dari Indonesia, khususnya mereka yang mengikuti *fanbase* Genshin Impact, @paimonfess di media sosial Twitter (X). Komunitas fans atau *fandom* sendiri menurut penjelasan Jenkins (Storey, 2015, h. 248) merupakan kelompok yang bisa berada di sisi akademis dan fans, di mana di sisi akademis mereka bisa memiliki akses terhadap teori tertentu budaya populer, bahkan literasi etnografi dan kritis. Fans juga merupakan mereka yang memiliki akses terhadap pengetahuan tertentu dan tradisi dari komunitas tersebut, yang dalam penelitian ini dapat

dideskripsikan berkaitan dengan hal-hal dari *game online* Genshin Impact untuk kemudian pengetahuan terkait *game online* tersebut diakses bersama komunitas di ruang media sosial, khususnya Twitter.

Fans kemudian melakukan kegiatan ‘membaca’ terhadap teks yang berkaitan dengan pengetahuan atas hal tertentu tersebut, di mana kegiatan membaca ini dijelaskan Storey (2015, h. 248) dapat dikategorikan oleh intensitas keterlibatan intelektual dan emosional individu terhadap teks tersebut, di mana teks akan diintegrasikan ke kehidupan sehari-hari fans tersebut dan interaksi dekat dengan dengan makna dan materi yang ada akan membuat fans bisa mengonsumsi secara penuh teks tersebut sebagai fans aktif. Ketika dikontekskan dengan penelitian ini fans dari Genshin Impact akan mengonsumsi teks terkait *game* tersebut melalui media sosial, yang dalam hal ini adalah teks yang ada di *fanbase @paimonfess* di Twitter untuk kemudian dapat melihat proses pembentukan identitas virtualnya. Hal ini kemudian juga berkaitan dengan budaya fans atau *fan culture*, yang disebut Storey (2015, h. 249) sebagai tampilan public dan sirkulasi produksi makna dan kegiatan membaca seperti yang disebutkan sebelumnya.

Kegiatan membaca yang dilakukan fans Genshin Impact Indonesia terhadap teks yang dihadirkan pada *fanbase @paimonfess* kemudian akan dilanjutkan dengan kegiatan interaksi. Interaksi yang terjadi pun berhubungan dengan kegiatan fans yang tidak hanya membaca teks, tetapi juga membacanya kembali secara berulang (Storey, 2015, h. 249) yang membuat fans tidak hanya mengalihkan atensi pembaca dari apa yang akan

terjadi ke bagaimana hal tersebut terjadi. Interaksi yang terjadi ini kemudian menjadi objek dari penelitian, guna mendukung pengamatan untuk mengetahui proses pembentukan identitas virtual fans di media sosial, khususnya fans sekaligus pemain *game online* Genshin Impact yang mengikuti *fanbase* @paimonfess di Twitter dan melakukan interaksi aktif dengan *fanbase* tersebut.

C. Twitter (X)

Twitter atau kini bernama X merupakan media sosial yang kerap digunakan sebagai sarana berekspresi dan berkomunikasi. Media sosial ini kemudian digunakan secara masif di seluruh dunia sejak awal berdirinya hingga kini, membantu berbagai pengguna untuk mengekspresikan diri dan berkomunikasi satu sama lainnya tanpa terbatas negara. Twitter atau X kemudian menjadi wilayah untuk penelitian terkait proses pembentukan identitas virtual fans di media sosial.

a. Tentang Twitter (X)

Media sosial Twitter diperkenalkan secara resmi ke publik pada 15 Juli 2006, dengan pengembangannya yang terinspirasi dari teknologi SMS (Pratomo & Nistanto, 2021). Twitter sendiri pada awalnya merupakan layanan internal yang digunakan oleh Odeo, sebuah perusahaan *podcast* yang dikelola oleh Noah Glass dan Evan Williams. Perusahaan Odeo mengalami kemunduran ketika perusahaan teknologi Apple mengumumkan peluncuran *platform podcast* untuk iPod di tahun

2005 (Pratomo & Nistanto, 2021). Pasar untuk perusahaan Odeo pun semakin tergerus sehingga mereka pun mencoba mengembangkan ide baru, di mana Twitter muncul sebagai ide baru yang disarankan oleh Jack Dorsey yang pada waktu itu merupakan karyawan Odeo. Nama Twitter sendiri dipilih dengan definisi ledakan singkat yang tidak penting dan kicauan burung, dan menjadi ide baru untuk selanjutnya dikembangkan menjadi Twitter masa kini (Pratomo & Nistanto, 2021).

Evan Williams, Biz Stone, Jack Dorsey, dan sejumlah staf Odeo pun mendirikan perusahaan baru bernama Obvious Corp yang kemudian mengakuisisi Odeo dan seluruh asetnya, termasuk *domain* Odeo.com dan Twitter.com dari investor serta pemegang saham (Pratomo & Nistanto, 2021) sebagai awal mula Twitter. Twitter pun diperkenalkan sebagai perusahaan mandiri pada April 2007, dengan Jack Dorsey sebagai CEO pertamanya (Pratomo & Nistanto, 2021).

Popularitas Twitter terus melesat dengan jumlah pengguna yang juga terus bertambah setiap harinya, bahkan salah satu media asal Inggris, The Telegraph, mencatat ada lebih dari 400.000 kicauan yang diunggah di Twitter setiap hari pada tahun 2007 (Pratomo & Nistanto, 2021). Pertumbuhan Twitter sebagai media sosial pun termasuk pesat sejak pertama kali diperkenalkan pada tahun 2006, dan resmi menjadi perusahaan mandiri pada tahun 2007. Pertumbuhan ini pun terus meroket dengan jumlah kicauan yang mencapai 50 juta *tweet* pada 2010, dan bahkan pada 2011 tercatat setidaknya terdapat 140 juta *tweet* yang

diunggah setiap hari melalui Twitter (Pratomo & Nistanto, 2021). Twitter sempat mengalami penurunan popularitas, namun memasuki tahun 2019 hingga awal 2020, pertumbuhan jumlah pengguna Twitter kian membaik dengan jumlah pengguna harian di kuartal II tahun 2020 mencapai 186 juta pengguna (Pratomo & Nistanto, 2021).



Sumber : Maliq, 2023

GAMBAR 7
Logo Twitter

Twitter kemudian juga menjadi sorotan dengan adanya kabar mengenai akuisisi yang akan dilakukan oleh CEO Tesla Motors, Elon Musk. Elon Musk disebut akan mengakuisisi Twitter guna mengurangi pembatasan terhadap hak berbicara, sekalipun hal tersebut merupakan ujaran kebencian (Sidik, 2022). Elon menginginkan kebebasan absolut untuk berpendapat di media sosial Twitter, hingga rencana akuisisi ini pun awalnya dianggap tidak serius dan hanya dorongan emosi belaka akibat terusik oleh aturan internal Twitter dalam menyampaikan isi *tweet* (Sidik, 2022). Akibatnya, rencana akuisisi terhadap Twitter

menuai banyak kontroversi, salah satunya kekhawatiran akan ujaran kebencian yang tidak teregulasi jika mengalami akuisisi oleh Elon Musk (Sidik, 2022).

Rencana akuisisi ini kemudian terwujud menjadi nyata setelah Elon Musk secara resmi merampungkan langkah akuisisi terhadap Twitter senilai USD44 miliar atau setara dengan Rp683 triliun pada 28 Oktober 2022 (CNN Indonesia, 2022). Elon Musk kemudian mengambil langkah ekstrim setelah berhasil melakukan akuisisi terhadap Twitter, di mana ia melakukan pemecatan terhadap sejumlah petinggi Twitter, termasuk CEO Twitter pada waktu itu, Parag Agrawal (CNN Indonesia, 2022). Elon kemudian terus berupaya untuk mengubah Twitter dari media sosial biasa menjadi *supperapps* (Ibrohim, 2023).

Maka dari itu, Elon Musk kemudian mengumumkan perubahan nama dan logo Twitter menjadi X, yang berkaitan dengan banyak perusahaan di bawah kepemilikan Elon (Ibrohim, 2023). Perubahan nama media sosial dari Twitter ke X ini pun mulai muncul pada 24 Juli 2023 di versi *web* Twitter, sedangkan logo burung biru ikonik Twitter masih menempel di seluruh aplikasi ponsel jika belum melakukan pembaruan (Ibrohim, 2023).



Sumber : CNN Indonesia, 2023

GAMBAR 8
Logo X

Perubahan logo dan nama perusahaan yang dilakukan oleh Elon Musk kemudian diharapkan dapat mencapai tujuan yang diinginkan oleh pemilik perusahaan Tesla Motors ini, di mana X diharapkan bisa menjadi *superapps* yang menyajikan berbagai keperluan sebagai media sosial. Pengambilan berbagai keputusan kontroversial oleh Elon mulai dari pemecatan karyawan hingga perubahan internal Twitter pun diharapkan dapat membangkitkan kembali bisnis media sosial tersebut (Kristianti, 2023).

b. Fitur-fitur Twitter (X)

Twitter (X) sebagai media sosial memiliki berbagai fitur untuk dapat digunakan oleh penggunanya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, utamanya berkaitan dengan unggahan konten di media sosial ini. Twitter sendiri memiliki fitur gratis dan berbayar, di mana fitur berbayar dari Twitter ini bernama Twitter Blue atau X Blue. Pengguna dapat berlangganan X Blue dengan membayar sejumlah uang pada X, untuk

kemudian akun mereka mendapatkan tanda berupa centang biru di samping nama pengguna (Putra, 2023). X Blue kemudian menawarkan beberapa fitur eksklusif yang tidak dapat dinikmati ketika pengguna hanya menggunakan versi gratis, fitur tersebut pun bersinggungan dengan fitur utama yang dimiliki Twitter sejak awal sebagai berikut:

1. *Tweet* (Kicauan)

Fitur *tweet* atau kicauan merupakan fitur utama pada Twitter atau X yang dapat digunakan untuk mengunggah tulisan sesuai jumlah karakter yang ada, foto, GIF, hingga video ke publik (Dwi, 2023). Jumlah karakter yang dapat dimuat dalam satu *tweet* sendiri adalah 280 karakter. Pengguna kemudian tidak dapat mengedit *tweet* yang sudah diunggah di dalam aplikasi, namun dapat dihapus oleh pengguna. Pada pengguna X Blue, *tweet* yang sudah diunggah dapat diedit dalam jangka waktu 30 menit setelah diunggah (Putra, 2023). Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengubah isi *tweet* ataupun menambahkan media pada unggahan tersebut tanpa perlu mengunggah *tweet* baru.

Selain itu, pengguna Twitter (X) yang berlangganan X Blue juga dapat mengunggah *tweet* dengan isi lebih dari 280 karakter. Pengguna X Blue dapat mengunggah *tweet* dengan isi maksimal 4.000 karakter dan masih dapat ditambah media seperti foto ataupun video (Putra, 2023). Selain itu, durasi untuk video yang diunggah pun dapat lebih panjang, membuat pengguna X Blue dapat

mengunggah video dengan durasi maksimal tiga jam di satu *tweet* (Putra, 2023). Hal ini berbeda dengan pengguna umum yang hanya bisa mengunggah video hingga dua menit saja untuk satu *tweet*.

2. *Follow, Followers, Unfollowing, dan Block*

Follow merupakan istilah untuk fitur mengikuti akun atau pengguna lain di Twitter, sementara pengikut sendiri disebut sebagai *followers* (Dwi, 2023). Istilah *unfollowing* adalah fitur yang membatalkan pertemanan dengan pengguna lain, sementara *block* adalah fitur untuk memblokir pengguna lain dari mengikuti dan melihat isi akun Twitter yang melakukan blokir (Dwi, 2023).

3. *Mention*

Mention merupakan fitur pada Twitter untuk menyebut akun lain di dalam *tweet* pengguna, dan bisa dilakukan untuk memulai sebuah percakapan terbuka *timeline* Twitter. *Mention* yang dilakukan terhadap akun akan masuk ke notifikasi pengguna yang *dimention* oleh pengguna lainnya.

4. *Direct Message (DM)*

Fitur *direct message* (DM) merupakan fitur untuk mengirim pesan secara pribadi di Twitter atau X, di mana pengguna bisa melakukan percakapan secara pribadi mengenai unggahan *tweet* dan konten lainnya (X, n.d.). Pengguna dapat memulai percakapan pribadi antara dua orang saja ataupun membentuk grup untuk berdiskusi secara pribadi, dengan pesan yang dapat dikirim hingga

50 orang (X, n.d.). DM kemudian menjadi fitur kunci yang akan banyak disorot dalam penelitian ini, terkait dengan akun *fanbase* @paimonfess di Twitter.

5. *Likes*

Likes merupakan fitur pada Twitter atau X yang memuat semua *tweet* yang disukai pengguna dan terdapat pada halaman profil setiap pengguna X (Maulida & Nistanto, 2023). *Tweet* yang disukai oleh pengguna pun dapat muncul di *timeline* untuk dilihat oleh pengguna lainnya, dan juga bisa dilihat langsung melalui halaman profil pengguna. Hal ini berlaku bagi pengguna biasa X, namun berbeda dengan pengguna yang berlangganan X Blue. Maulida dan Nistanto (2023) menyebutkan, bahwa pelanggan X Blue bisa menyembunyikan *tab likes* pada profil mereka sehingga pengguna lain tidak bisa mengetahui konten atau unggahan yang disukai.

Namun meskipun *likes* pada halaman profil bisa disembunyikan, *like* yang ditinggalkan pengguna pada unggahan yang disukai tidak serta merta samar sehingga *like* akan tetap muncul pada unggahan tersebut (Maulida & Nistanto, 2023). Hal ini kemudian mendukung kenyamanan pengguna X Blue untuk unggahan yang disukai tidak dengan mudah dilihat oleh pihak lain.

6. *Bookmark* (Markah)

Fitur *bookmark* atau markah adalah fitur Twitter yang membantu pengguna untuk menyimpan unggahan yang mereka sukai tanpa harus diketahui pengguna lain, dan masuk ke *tab* tersendiri yang hanya dapat diakses oleh pengguna tersebut (Azis, 2023). *Bookmark* kemudian memungkinkan pengguna untuk dapat menyimpan unggahan dan mengaksesnya secara mudah dan cepat kapan saja tanpa harus kesulitan mencarinya di *timeline* (X, n.d.).

Fitur *bookmark* sendiri tidak mengurutkan *tweet* di dalamnya sesuai dengan keinginan pengguna, karena unggahan yang dimarkah hanya diurutkan sesuai dengan urutan kapan *tweet* tersebut dimarkah oleh pengguna. Hal ini berbeda dengan pengguna eksklusif X Blue yang memiliki fitur *bookmark folder*, yang memungkinkan pengguna untuk mengelola *tweet* yang masuk ke dalam *bookmark* dengan mengelompokkannya ke dalam *folder* sesuai dengan kebutuhan pengguna (Azis, 2023). Hal ini akan mempermudah akses pengguna yang menggunakan fitur *bookmark* untuk menandai unggahan yang disukai.

7. *Hashtag* (Tagar)

Hashtag atau tagar merupakan kata-kata yang diawali dengan simbol tagar (#) di mana kata-kata yang ditandai dengan simbol ini dalam aplikasi Twitter menjadi penting. Hal ini dikarenakan *hashtag* digunakan untuk mengawali topik bahasan

tertentu yang sedang terjadi serta mengidentifikasi topik atau *brand* tertentu yang tengah hangat dibicarakan (Dwi, 2023).

8. Nama Pengguna

Nama pengguna merupakan fitur yang digunakan untuk dapat mengidentifikasi suatu akun dan membedakan akun satu dengan lainnya. Nama pengguna pada Twitter pun diawali dengan simbol @ yang kemudian diikuti oleh nama pengguna mereka (Dwi, 2023). Nama pengguna atau lebih lazim disebut sebagai *username* ini pun dapat diganti sesuai dengan keinginan pengguna.

9. Retweet atau Repost

Retweet merupakan fitur yang digunakan untuk membagikan kembali sebuah *tweet* atau unggahan yang sudah dibuat sebelumnya (Dwi, 2023). Pengguna pun dapat menggunakan fitur ini untuk membagikan unggahan pengguna lain ataupun pengguna sendiri.

10. Trending Topics (Topik Hangat)

Trending topics merupakan topik hangat yang tengah dibicarakan oleh banyak orang atau pengguna dalam aplikasi Twitter berdasarkan jumlah *tweet* tagar yang digunakan, hingga kata-kata yang ada (Dwi, 2023). Topik hangat ini akan ditampilkan secara berurutan sesuai dengan seberapa populer topik tersebut dibahas oleh pengguna.

11. URL yang dipersingkat

Ketika pengguna membagikan kembali sebuah unggahan, Twitter akan secara otomatis mempersingkat tautan yang terkait dengan unggahan tersebut (Dwi, 2023). Pengguna kemudian tidak perlu mengkhawatirkan panjang URL ketika membuat unggahan berisi tautan lain.

12. Tiga Mode Tampilan

Twitter saat ini memungkinkan penggunanya untuk melakukan perubahan tampilan dengan tiga mode pilihan warna, yaitu terang, temaram, dan lampu mati (Dwi, 2023). Pengguna kemudian dapat memilih mode sesuai dengan kenyamanan mereka. Pada pengguna X Blue, mereka bahkan bisa melakukan kustomisasi terhadap ikon aplikasi sesuai dengan keinginan mereka sehingga memberikan kesan eksklusif dikarenakan pada pengguna biasa, ikon aplikasi tidak dapat diubah dan hanya bisa mengikuti bentuk ikon yang telah tersedia (Azis, 2023).

c. **Menfess**

Menfess atau bisa disebut juga sebagai *auto base* merupakan jenis akun di media sosial Twitter (X) yang berperan sebagai perantara bagi pengguna yang ingin menyampaikan gagasan atau pertanyaan secara anonim di media sosial tersebut (Aziza, 2020). Akun-akun *menfess* atau *auto base* ini memiliki berbagai macam topik yang dapat diikuti sesuai dengan minat pengguna, dan nama pengguna akun-akun ini umumnya diakhiri dengan ‘-fess’ (Aziza, 2020). Hal ini pun sesuai dengan akun

Twitter yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu @paimonfess sebagai akun *menfess* yang membahas mengenai *game online* Genshin Impact untuk fans dan pemainnya.

Istilah *menfess* sendiri merupakan singkatan dari *mention confess* yang menurut Bhayangkara (2023) bisa disebut sebagai ‘surat kaleng’ di mana satu akun *menfess* akan mengirimkan pernyataan terhadap seseorang. Pernyataan yang ingin disampaikan ini pun dilakukan secara anonim, dengan cara mengirimkan pesan melalui fitur DM atau *direct message* Twitter terhadap akun *menfess* yang dituju, untuk kemudian pesan tersebut secara otomatis diunggah ke *timeline* dengan bantuan *bot* (Aziza, 2020). Pengirim pun wajib menggunakan *trigger word* atau kata kunci tertentu melalui DM untuk dapat membuat pesan yang dikirim dijadikan *tweet*. Pengiriman pesan melalui DM ini pun memiliki ketentuan beragam sesuai dengan aturan yang dibuat oleh masing-masing akun *menfess*, beberapa perlu mendapatkan *followback* terlebih dahulu, sementara yang lain tidak perlu mendapatkannya, bahkan beberapa menerapkan sistem pengirim eksklusif di mana pengirim pesan bisa membayar sejumlah uang agar pesan yang mereka kirimkan dapat diunggah oleh *bot* (Bhayangkara, 2023).

Kemunculan *auto base* atau *menfess* sendiri tidak diketahui asal usulnya, namun keberadaannya sudah mulai populer sejak dua tahun terakhir, dan secara unik hanya dapat ditemukan di Indonesia (Aziza, 2023). Sistem *menfess* pun awalnya lebih umum dikenal di kalangan

roleplayer, yang digunakan oleh satu akun parodi untuk menyatakan perasaan mereka kepada akun parodi lain secara rahasia (Aziza, 2020). Pernyataan ini pun dilakukan secara manual tanpa bantuan *bot* seperti saat ini. *Menfess* kemudian lambat laun mengalami pergeseran tujuan dan berevolusi menjadi akun *auto base* seperti saat ini, di mana akun-akun tersebut kini tidak hanya mengirimkan surat cinta secara rahasia, tetapi juga menjadi wadah untuk bertukar pendapat hingga berkeluh kesah (Aziza, 2020).

Pengguna Twitter yang memanfaatkan akun *auto base* kemudian secara bebas mengeluarkan opini dan memberi informasi yang mereka miliki, seperti yang disampaikan dosen program studi Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Andina Dwifatma (Aziza, 2020) bahwa keberadaan *auto base* memungkinkan pengguna untuk tidak perlu saling kenal dengan seseorang guna memperoleh saran maupun dukungan. Dwifatma pun menambahkan, para pengguna jasa *menfess* kemudian bisa berekspresi dan menjalin relasi dengan orang lain tanpa harus berinvestasi dalam hubungan personal (Aziza, 2020). Kemudahan yang dihadirkan oleh *auto base* pun menjadikan akun tersebut tempat andalan menanyakan sesuatu, meskipun jawaban pertanyaan tersebut kemungkinan besar bisa ditemukan dengan mesin pencarian Google (Aziza, 2020).

Anonimitas yang ditawarkan oleh akun-akun *menfess* kemudian menjadi keuntungan tersendiri bagi pengguna jasanya, di mana menurut

Aziza (2020) mungkin ada beberapa hal dari pengguna yang malu untuk ditanyakan langsung ke pihak terkait atau malu diunggah secara publik dengan nama pengguna mereka, namun dengan *menfess*, pengguna kemudian tidak perlu khawatir untuk akan dihakimi karena mereka yang merespon *tweet* dari akun *menfess* tidak akan mengetahui siapa pengirim dari *tweet* tersebut. Anonimitas yang menjadi keuntungan ini juga bisa menjadi kerugian, karena banyak yang menggunakan anonimitas ini untuk menyerang pihak tertentu bahkan mengekspos beberapa hal yang lepas dari konteks awal isu yang dibahas melalui akun *menfess* (Aziza, 2020).

Pada intinya, fitur untuk mengirim pesan secara anonim melalui akun *menfess* bisa menjadi manfaat untuk pengguna Twitter yang ingin memperoleh informasi lebih banyak dan jarang diketahui, namun di saat yang bersamaan juga dapat menimbulkan efek negatif dengan pesan anonim yang bisa saja ditujukan untuk merundung pihak tertentu.

d. *Fanbase Genshin Impact @paimonfess*

Fanbase game online Genshin Impact dengan nama pengguna *@paimonfess* di Twitter menjadi fokus pada penelitian ini, utamanya adalah terhadap fans sekaligus pemain *Genshin Impact* yang mengikuti. *Fanbase @paimonfess* merupakan akun Twitter yang termasuk dalam jenis akun *menfess*, yang seperti dijelaskan sebelumnya menjadi akun yang beroperasi untuk mengunggah *tweet* atau konten yang berkaitan dengan *game online Genshin Impact* secara otomatis dan anonim yang

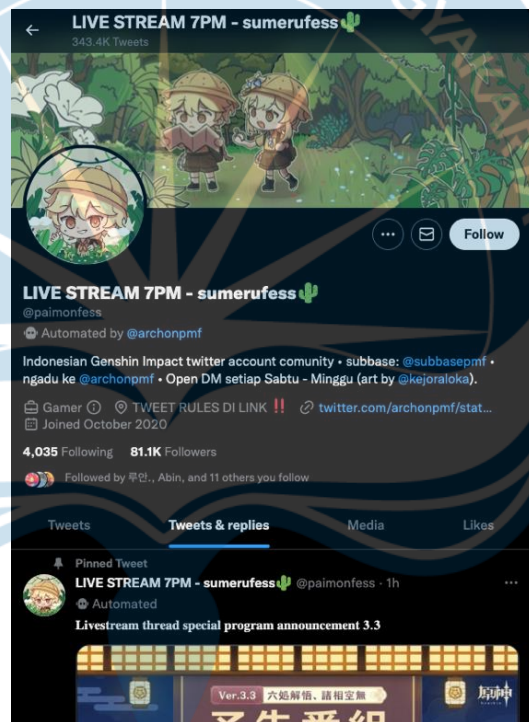
dibantu oleh *bot*. Akun @paimonfess pun disebut sebagai akun *fanbase* sebagai komunitas bagi fans dan pemain game Genshin Impact untuk mendiskusikan *game* tersebut, serta pengelolaannya yang dilakukan oleh sesama fans sekaligus pemain dari *game online* Genshin Impact.

Akun *fanbase* @paimonfess sendiri telah hadir di media sosial Twitter (X) sejak tahun 2020, sesuai dengan tahun pertama Genshin Impact mulai dirilis untuk publik. Hal ini pun menjadi pertimbangan akun *fanbase* menjadi objek penelitian, dikarenakan kehadirannya yang sudah lama dan muncul hampir bersamaan dengan perilisan *game online* tersebut. Akun @paimonfess kemudian menjadi salah satu akun *fanbase* yang aktif membagikan informasi dan berbagai konten dari fans berkaitan dengan *game online* Genshin Impact.

Akun yang hadir sejak awal perilisan *game* ini pun kemudian menjadi pilihan pertama bagi fans untuk diikuti guna memperoleh informasi mengenai Genshin Impact. Hal ini pun ditunjukkan dengan jumlah pengikut akun yang cukup besar, di mana jumlah pengikut @paimonfess per tahun 2022 telah mencapai 74.859 pengikut (Social Blade, 2022). Jumlah ini kemudian memungkinkan adanya interaksi yang beragam terkait dengan *game online* Genshin Impact.

Fanbase @paimonfess menggunakan istilah ‘-fess’ di akhir nama penggunanya seperti halnya akun-akun *menfess* lain yang telah dijelaskan sebelumnya, di mana @paimonfess akan mengunggah konten atau pesan yang telah dikirimkan melalui DM ke *tweet*. Isi dari

konten ini pun beragam, mulai dari informasi mengenai *game* hingga berbagai pertanyaan terkait *game* yang jawabannya bisa diperoleh dari pengikut lain yang juga merupakan fans sekaligus pemain Genshin Impact. Istilah Paimon sendiri merupakan karakter yang ada di dalam *game* Genshin Impact, di mana Paimon merupakan karakter yang berperan membantu petualang atau *traveler* dalam perjalanannya mengelilingi dunia Teyvat di dalam *game*.



Sumber : Peneliti, 2024

GAMBAR 9
Profil Twitter (X) @paimonfess

Dukungan *bot* kemudian membuat *fanbase* @paimonfess dapat secara aktif mengunggah konten secara otomatis nyaris tanpa henti sesuai dengan keaktifan pengirim konten yang merupakan fans sekaligus pemain Genshin Impact. Hal ini kemudian membuat interaksi

yang terjadi antarfans menjadi semakin intens, bahkan bisa berlangsung selama 24 jam dalam sehari. Interaksi ini kemudian bergantung pada keaktifan fans dalam mengirim konten melalui DM untuk diunggah ke *timeline*, yang kemudian akan menjadi ladang interaksi antarfans untuk diamati sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin mengetahui proses pembentukan identitas virtual fans.

Pengelolaan akun @paimonfess pun seperti halnya akun *menfess* pada umumnya, dengan admin akun yang akan membuat aturan tertentu untuk dapat dipatuhi serta tata cara dan proses pengiriman konten disertai dengan kata kunci yang perlu disertakan sesuai dengan konten yang akan diunggah. Admin juga berperan sebagai moderator untuk dapat membantu mengontrol konten yang diunggah, dan dibantu pula oleh pengikut akun yang juga sesama fans untuk melaporkan konten atau unggahan yang dinilai menyalahi aturan *auto base* tersebut. *Fanbase* @paimonfess kemudian menjadi objek dan wilayah penelitian untuk diamati terkait dengan proses pembentukan identitas virtual fans, utamanya fans Genshin Impact Indonesia.

Pada sistem pengelolaan akun *fanbase* @paimonfess sendiri, terdapat empat orang admin yang dengan tugas yang berbeda untuk membantu menjalankan *fanbase*. Tugas yang dilaksanakan pun mulai dengan menegakkan aturan pada *fanbase* hingga membantu pengikut akun yang kemungkinan memiliki kesulitan dalam mengirimkan unggahan dikarenakan belum mendapatkan *followback* dari *fanbase*

@paimonfess. Para admin yang mengelola @paimonfess pun memiliki akun terpisah untuk membantu dalam pemantauan *fanbase*, dan menerima laporan ketika terdapat pelanggaran aturan dalam pengunggahan konten melalui @paimonfess. Akun terpisah khusus untuk admin sendiri beroperasi dengan nama pengguna @miminpmf dan dikelola secara khusus sebagai perantara admin @paimonfess dengan pengikut dari *fanbase* tersebut.

Fanbase @paimonfess kemudian beroperasi dengan aturan yang ditentukan oleh admin, yang jika dilanggar akan mendapatkan konsekuensi sesuai yang sudah ditentukan. Aturan yang ada pada *fanbase* pun termasuk umum, seperti larangan untuk membahas topik yang tidak berkaitan dengan *game online* Genshin Impact, larangan untuk mengirim pembahasan dengan isu sensitif seperti SARA, hingga larangan untuk berjualan melalui akun *fanbase* (paimonfess, n.d.). *Fanbase* kemudian juga mengatur mengenai tata cara pengiriman konten hingga kerja sama untuk *paid promote*.

Berdasarkan paparan sebelumnya, akun *menfess* atau *autobase* memerlukan katab kunci atau *trigger words* agar konten yang dikirimkan melalui *base* bisa diunggah ke *timeline*. *Fanbase* @paimonfess kemudian juga menggunakan sistem ini, dengan enam kata kunci berbeda sesuai dengan tujuan konten. Pengikut akun kemudian hanya perlu menggunakan salah satu *trigger words* sesuai dengan tujuan unggahan untuk dapat dideteksi oleh *bot* yang

mengunggah konten. Enam *trigger words* yang dapat digunakan pada @paimonfess antara lain adalah sebagai berikut (paimonfess, n.d.):

- a) **Unyah! Tehe! Yahoo!** ; digunakan untuk mengirim *menfess* atau konten yang bersifat umum.
- b) **Genshinart** ; digunakan untuk mempromosikan *art* atau karya gambar dari pengikut *fanbase* @paimonfess
- c) **Genshinhalu** ; digunakan untuk membagikan hasil karya tulis berkaitan dengan Genshin Impact, seperti *fan fiction*, AU (*alternate universe*) dan lainnya.
- d) **Genshinmoots** ; digunakan untuk mencari teman sesama fans Genshin Impact

Fanbase @paimonfess kemudian dapat beroperasi secara otomatis dengan *bot* yang akan mendeteksi *trigger words* yang digunakan sehingga konten yang dikirimkan oleh fans dapat segera diunggah. Hal ini kemudian mendorong interaksi yang aktif nyaris tanpa henti dan hanya bergantung pada keaktifan fans dalam mengirimkan konten untuk diunggah. Interaksi yang terjadi didorong oleh keaktifan ini kemudian menjadi objek yang diobservasi untuk mendukung deskripsi proses pembentukan identitas virtual fans Genshin Impact Indonesia yang mengikuti *fanbase* @paimonfess.