

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Analisis terhadap data yang telah dikumpulkan melalui wawancara bersama informan serta observasi terhadap aktivitas *fanbase* @paimonfess kemudian menunjukkan proses pembentukan identitas virtual fans Genshin Impact Indonesia di media sosial X berdasarkan pada interaksi fans yang berlangsung melalui *fanbase* @paimonfess. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, penelitian kemudian dapat menunjukkan proses pembentukan identitas virtual yang berlangsung dengan tahapan pembentukan identitas sosial yaitu identifikasi, kategorisasi, serta perbandingan sosial.

Fans melakukan identifikasi berdasarkan interaksi yang mereka lakukan pada *fanbase* @paimonfess, memahami diri mereka sebagai bagian dari komunitas melalui diskusi mereka terkait Genshin Impact. Fans kemudian melakukan kategorisasi terhadap hal-hal yang telah dibahas fans melalui interaksi yang berlangsung, kemudian melakukan perbandingan sosial di mana fans membandingkan kelompok dalam dan luar. Perbandingan ini pun dilakukan berdasarkan pengalaman mereka berinteraksi di media sosial X dengan media sosial lainnya.

Pada proses pembentukan identitas virtual fans, tahapan yang disebutkan kemudian juga memiliki keterkaitan dengan teori interaksi simbolik serta budaya fans. Hal ini dikarenakan definisi makna yang disebutkan pada teori interaksi simbolik menjadi hal penting untuk

mendukung proses interaksi melalui *fanbase* @paimonfess, utamanya dalam mendukung pembentukan identitas virtual fans tersebut. Pertukaran makna yang mengalami proses interpretasi antarfans kemudian menjadi salah satu faktor utama yang mendukung proses pembentukan identitas virtual fans Genshin Impact Indonesia, utamanya yang mengikuti *fanbase* @paimonfess di media sosial X.

Interaksi simbolik kemudian menjelaskan hubungan makna dan perilaku manusia, yang kemudian berkaitan dengan tahapan identifikasi, di mana makna yang dipertukarkan melalui interaksi antarfans kemudian membantu fans untuk mendefinisikan diri mereka sendiri untuk kemudian menjadi anggota dalam kelompok sosial tersebut, yang dalam hal ini adalah komunitas fans Genshin Impact Indonesia di media sosial X serta mengikuti *fanbase* @paimonfess. Kategorisasi hingga perbandingan sosial kemudian mengikuti dengan makna yang juga menjadi hal penting untuk mendukung kedua proses tersebut.

Budaya fans dan unsur-unsurnya seperti yang disebutkan oleh Jenkins (Storey, 2015, h. 249) kemudian juga memiliki hubungan erat dengan proses pembentukan identitas virtual fans, khususnya pada fans Genshin Impact di media sosial X. Hal ini dikarenakan konten yang diunggah serta interaksi yang berlangsung melalui *fanbase* @paimonfess, di mana banyak terjadi proses rekontekstualisasi sebagai bahan diskusi antarfans, sebagai proses pertukaran makna serta mendukung tahapan

pembentukan identitas sosial bagi fans. Identitas yang terbentuk pun berupa identitas virtual di media sosial X.

Perbedaan kelompok dalam dan luar seperti yang dideskripsikan melalui tahapan kategorisasi dan perbandingan sosial untuk proses pembentukan identitas virtual fans kemudian muncul pada fans Genshin Impact yang mengikuti *fanbase @paimonfess* di media sosial X. Perbandingan untuk kedua kelompok ini dilakukan fans Genshin Impact dengan membandingkan *fanbase-fanbase* yang ada di media sosial X meskipun tidak terlalu nampak, serta adanya perbandingan antara komunitas di media sosial X dan komunitas fans Genshin Impact di media sosial lainnya seperti Instagram dan Facebook yang dinilai lebih negatif dibandingkan dengan komunitas fans di X. Perbandingan ekstrim ini kemudian menjadi pendukung untuk proses pembentukan identitas virtual fans Genshin Impact Indonesia.

Konsep diri juga penting dalam proses pembentukan identitas virtual fans sebagai persepsi diri mereka yang digunakan dalam interaksi yang berlangsung melalui *fanbase @paimonfess*. Konsep diri membuat para fans sekaligus pemain Genshin Impact Indonesia dapat menampilkan diri mereka sebagai fans serta mendukung interaksi mereka melalui *fanbase @paimonfess*, mendorong proses pembentukan identitas virtual untuk dapat berjalan. Proses pembentukan identitas virtual ini pun berlangsung sebagaimana identitas sosial, dengan interaksi yang didukung oleh nilai-nilai kolektivistik seperti orientasi personal, nilai-nilai individu, hingga

ekspresi diri sehingga proses pembentukan identitas virtual yang berlangsung memiliki kaitan erat dengan keberadaan kelompok, yang dalam penelitian ini adalah komunitas di *fanbase* Genshin Impact @paimonfess. Identitas virtual kemudian terbentuk melalui tahapan-tahapan identitas sosial dan berhubungan dengan interaksi simbolik serta budaya fans.

## **B. SARAN**

Penelitian yang telah dilakukan lebih banyak berfokus pada proses pembentukan identitas virtual fans Genshin Impact di media sosial X, utamanya fans sekaligus pemain Genshin Impact Indonesia yang mengikuti *fanbase* @paimonfess. Interaksi yang berlangsung antarfans melalui konten yang diunggah secara otomatis melalui @paimonfess. Data yang dikumpulkan kemudian berdasarkan pada wawancara yang dilakukan bersama informan serta observasi terhadap interaksi yang berlangsung di fitur *reply* maupun QRT di *fanbase* @paimonfess.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis, peneliti dapat memberikan saran bagi bidang akademis untuk dapat melanjutkan ke penelitian baru yang masih berkaitan dengan ranah identitas virtual di media sosial. Peneliti mengharapkan adanya penelitian lanjutan yang berkaitan dengan identitas virtual, khususnya fans di media sosial dengan memperhatikan kelengkapan data dan informan yang dapat merubah kepemilikan atas 'identitas' virtual yang dimiliki. Eksplorasi lebih luas pada

identitas virtual di media sosial pun diharapkan dapat dilakukan di penelitian mendatang.

Berkaitan dengan bidang praktis, hasil analisis diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi industri *game online*, khususnya Genshin Impact untuk dapat memperhatikan perkembangan komunitas fans sekaligus pemain Genshin Impact di media sosial, khususnya di X. Gambaran identitas virtual fans yang terbentuk melalui *fanbase* mandiri seperti @paimonfess juga diharapkan dapat menjadi perhatian bagi penyedia *game online*, menunjukkan perkembangan pesat komunitas serta potensi besar untuk dapat memberikan kebutuhan terbaik bagi para fans dan pemain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, F. (2021). Pembentukan Identitas Pemain Games Melalui Media Baru (Studi pada Komunitas Pemain Games Genshin Impact di Facebook). *Voxpop*, 3(2), 84-91. DOI: <https://doi.org/10.33005/voxpath.v3i2.173>
- Azis, H. (2023, Agustus 6). 7 Keuntungan Twitter Blue, Bukan Sekadar Centang Biru. *IDN Times*. Diakses dari <https://www.idntimes.com/tech/trend/hilman-azis/keuntungan-twitter-blue-c1c2?page=all>.
- Aziza, A.N. (2020, Desember 4). Akun Menfess: Pisau Bermata Dua Kebebasan Berekspresi di Medsos. *VICE*. Diakses dari <https://www.vice.com/id/article/3anavb/sejarah-akun-twitter-menfess-auto-base-di-indonesia-dan-cyberbullying>.
- Azuraa, W. (2019). Boy With Love (Komunikasi Pecinta Film Boys Love). *Voxpop*, 1(1), 13-23.
- Bestari, N.P. (2022, Januari 7). Begini Dampak Pandemi COVID-19 ke E-Sports & Game Online. *CNBC Indonesia*. Diakses dari <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220107065809-37-305345/begini-dampak-pandemi-covid-19-ke-esports-game-online>.
- Bhayangkara, C.S. (2023, April 7). Mengenal Apa Itu Menfess yang Bikin Admin

Akunnya Diciduk Polisi Kasus 'Barbuk Sitaan Dibawa Pulang'. *Suara.com*. Diakses dari <https://www.suara.com/news/2023/04/07/174852/mengenal-apa-itu-menfess-yang-bikin-admin-akunnya-diciduk-polisi-kasus-barbuk-sitaan-dibawa-pulang>.

Carr, J. (2021, November 3). Genshin Impact Artifacts: What They Are, How They Work, and Where To Get Them. *GameSpot*. Diakses dari <https://www.gamespot.com/articles/genshin-impact-artifacts-what-they-are-how-they-work-and-where-to-get-them/1100-6497680/>

CNN Indonesia. (2022, Oktober 28). Kronologi Elon Musk Tuntas Beli Twitter: Penuh Lubang dan Berliku. *CNN Indonesia*. Diakses dari <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20221028103404-206-866482/kronologi-elon-musk-tuntas-beli-twitter-penuh-lubang-dan-berliku>.

CNN Indonesia. (2022, Oktober 28). Elon Musk Akuisisi Twitter Rp 683 T, Uangnya Dari Mana?. *CNN Indonesia*. Diakses dari <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20221028120846-92-866532/elon-musk-akuisisi-twitter-rp683-t-uangnya-dari-mana>.

CNN Indonesia. (2023, Juli 24). Musk Pamer Logo X, Twitter Belum Ganti Logo Burung. *CNN Indonesia*. Diakses dari <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20230724131246-206-977060/musk-pamer-logo-x-twitter-belum-ganti-logo-burung>

Dwi, A. (2023, Januari 3). Fitur Terbaru Twitter Swipe, Ini 8 Fitur yang Ada pada Twitter. *Tempo.co*. Diakses dari <https://tekno.tempo.co/read/1675272/fitur-terbaru-twitter-swipe-ini-8-fitur-yang-ada-pada-twitter>.

Emzir. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Depok: Rajawali Pers.

Franedy, R. (2020, Oktober 21). Kenapa Game Genshin Impact Tiba-tiba Populer?. *CNBC Indonesia*. Diakses dari <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20201021125000-37-196003/kenapa-game-genshin-impact-tiba-tiba-populer>.

Fumakia, V. (2023, November 6). New Genshin Impact Censorship Makes the In game Chat Unusable. *Sportskeeda*. Diakses dari <https://www.sportskeeda.com/esports/new-genshin-impact-censorship-makes-in-game-chat-unusable>.

Genshin Impact Wiki. (n.d.). *Profile*. Diakses pada 20 Oktober 2023 dari <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Profile#articleComments>.

Ghony, M.D. & Almanshur, F. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F.,

Sukmana, D. J., Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.



HoYoverse. (n.d.). *Genshin Impact Game*. Diakses pada 15 September 2022 dari <https://genshin.hoyoverse.com/en/game>.

HoYoverse. (n.d.) *Genshin Impact Map*. Diakses pada 20 Oktober 2023 dari <https://genshin.hoyoverse.com/en/map>.

Ibrohim, A.N. (2023, Juli 29). Ternyata Ini Alasan Elon Musk Ganti Nama Twitter Jadi X, Sudah Tahu?. *Sindo News*. Diakses dari <https://tekno.sindonews.com/read/1163065/207/ternyata-ini-alasan-elon-musk-ganti-nama-twitter-jadi-x-sudah-tahu-1690610871>.

Kristianti, L. (2023, Juli 24). Elon Musk Umumkan Rencana Ganti Logo Ikonik Burung Twitter Jadi 'X'. *Antara News*. Diakses dari <https://www.antaraneews.com/berita/3649278/elon-musk-umumkan-rencana-ganti-logo-ikonik-burung-twitter-jadi-x>.

Madsen, M. (2021, Juli 26). Genshin Impact Wins GOTY At Pocket Gamer Mobile Game Awards. *CGMagazine*. Diakses dari <https://www.cgmagonline.com/2021/07/26/genshin-impact-mobile-game-awards/>.

Maliq. (2023, Maret 25). Pekan Depan, Twitter Hapus Tanda Verifikasi Lama dari Akun Pengguna. *Cara Pandang*. Diakses dari <https://carapandang.com/read-news/pekan-depan-twitter-hapus-tanda-verifikasi-lama-dari-akun-pengguna>

- Maulida, L. & Nistanto, R.K. (2023, September 15). X Twitter Rilis Fitur Sembunyikan Likes bagi Pelanggan Berbayar. *Kompas.com*. Diakses dari <https://tekno.kompas.com/read/2023/09/01/09200087/x-twitter-rilis-fitur-sembunyikan-likes-bagi-pelanggan-berbayar>.
- Pabriga, C. (2021, September 22). How to Get Characters in Genshin Impact. *IGN India*. Diakses dari <https://in.ign.com/genshin-impact/167129/feature/how-to-get-characters-in-genshin-impact>.
- Paimonfess. (n.d.) Diakses pada 2 November 2023 dari <https://paimonbase.carrd.co/>
- Pratama, K. R. (2021, Juni 14). Genshin Impact dan League of Legend Wild Rift Dapat Penghargaan dari Apple. *Kompas.com*. Diakses dari <https://tekno.kompas.com/read/2021/06/14/18080057/genshin-impact-dan-league-of-legends-wild-rift-dapat-penghargaan-dari-apple>.
- Pratomo, Y. & Nistanto, R.K. (2021, April 14). Sejarah Twitter, Jejaring Sosial yang Terinspirasi dari SMS. *Kompas.com*. Diakses dari <https://tekno.kompas.com/read/2021/04/14/20420077/sejarah-twitter-jejaring-sosial-yang-terinspirasi-dari-sms?page=all>.
- Procter, L. (2021). I Am/We Are: Exploring The Online Self-Avatar Relationship. *Journal Of Communication Inquiry*, 45(1), 45-64. DOI: <https://doi.org/10.1177/0196859920961041>

Putra, H.R. (2023, Februari 24). Inilah 14 Fitur yang Ditawarkan Twitter Blue.

*Tempo.co*. Diakses dari <https://tekno.tempo.co/read/1695311/inilah-14-fitur-yang-ditawarkan-twitter-blue>.

Putri, K.R.A. (2013). Hubungan antara Identitas Sosial dan Konformitas dengan Perilaku Agresi pada Suporter Sepakbola Persisam Putra Samarinda. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(3), 140-147. DOI: <http://dx.doi.org/10.30872/psikoborneo.v1i3.3324>

Ramadona, M.R. & Sari, G.G. (2019). Representasi Diri Dalam Pemilihan Identitas Virtual di Kalangan Komunitas Game Online “Clover”. *Jurnal Online Mahasiswa FISIP Universitas Riau*, 6(2), 1-15.

Sadya, S. (2023, Juli 4). Pengguna Twitter Global Menurun pada April 2023.

*DataboksIndonesia.id*. Diakses dari <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-twitter-global-menurun-pada-april-2023>.

Sidik, J.M. (2022, November 3). Elon Musk Akuisisi Twitter dan Ujaran

Kebencian. *Antara News*. Diakses dari <https://www.antaraneews.com/berita/3219869/elon-musk-akuisisi-twitter-dan-ujaran-kebencian>.

Sholichah, I. F. (2016). Identitas Sosial Mahasiswa Perantau Etnis Madura.

*Psikosains: Jurnal Penelitian dan Pemikiran Psikologi*, 11(1), 40-52. DOI: <http://dx.doi.org/10.30587/psikosains.v11i1.635>

*Social Blade*. (n.d.). Diakses pada 15 September 2022 dari <https://socialblade.com/twitter/user/paimonfess>.

Stephanie, C. (2020, Desember 3). Dua Bulan Dirilis, "Genshin Impact" Raup Pendapatan Rp 5,5 Triliun. *Kompas.com*. Diakses dari <https://tekno.kompas.com/read/2020/12/03/12300097/dua-bulan-dirilis-genshin-impact-raup-pendapatan-rp-5-5-triliun?page=all>.

Storey, J. (2015). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction* (7<sup>th</sup> ed.). Oxford: Routledge.

Walther, J. B. & Whitty, M. T. (2021). Language, Psychology, and New Media: The Hyperpersonal Model of Mediated Communication at Twenty-Five Years. *Journal of Language and Social Psychology*, 40(1), 120-135. DOI: <https://doi.org/10.1177/0261927X20967703>

West, R. & Turner, L.H. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi* (3<sup>rd</sup> ed.). Jakarta: Salemba Humanika.

X. (n.d.). *Tentang Direct Message*. Diakses pada 20 Oktober 2023 dari <https://help.twitter.com/id/using-x/direct-messages#basics>.

X. (n.d.) *Tentang Markah X*. Diakses pada 20 Oktober 2023 dari <https://help.twitter.com/id/using-x/bookmarks#>.

## LAMPIRAN

### MATRIKS PENELITIAN

TEORI	INTI TEORI	HAL YANG AKAN DIAMATI	TEKNIK PENGUMPULAN DATA
Interaksi Simbolik	Makna	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="783 719 1066 981">1. Pembentukan makna sebagai fans Genshin Impact Indonesia.</li><li data-bbox="783 1010 1066 1496">2. Proses komunikasi antar fans untuk membentuk makna sebagai fans Genshin Impact</li><li data-bbox="783 1525 1066 1854">3. Pemberian makna terhadap interaksi dengan <i>fanbase</i> @paimonfess di Twitter.</li></ol>	Observasi Partisipatif & Wawancara

		<p>4. Interpretasi makna sebagai fans Genshin Impact melalui interaksi dengan <i>fanbase</i> @paimonfess di Twitter.</p> <p>5. Keterkaitan makna dengan proses pembentukan identitas virtual fans.</p>	
	Konsep Diri	<p>1. Persepsi mengenai diri sebagai fans Genshin Impact.</p> <p>2. Proses interaksi untuk mengembangkan konsep diri</p>	<p>Observasi Partisipatif &amp; Wawancara</p>

		<p>sebagai fans Genshin Impact</p> <p>3. Perilaku dan sikap sebagai fans Genshin Impact Indonesia dan interaksi yang dilakukan dengan <i>fanbase</i> @paimonfess di Twitter.</p> <p>4. Hubungan konsep diri dengan identitas virtual fans.</p>	
Hubungan Individu dan Masyarakat		<p>1. Ekspresi fans Genshin Impact Indonesia yang mengikuti <i>fanbase</i> @paimonfess di Twitter dan</p>	Observasi Partisipatif

		<p>batasan sosial mereka.</p> <p>2. Kaitan struktur sosial yang terbentuk melalui interaksi antar fans dan <i>fanbase</i> di Twitter dengan proses pembentukan identitas virtual fans.</p>	
Identitas	Proses Pembentukan Identitas Sosial		
Sosial	Identifikasi	<p>Definisi diri sebagai fans dari <i>game online</i> Genshin Impact dan komitmen afektif mereka sebagai bagian dari kelompok fans yang mengikuti <i>fanbase</i> @paimonfess di Twitter, serta keterkaitannya dengan</p>	<p>Observasi Partisipatif &amp; Wawancara</p>



		proses pembentukan identitas virtual fans.	
Kategorisasi	Penyusunan lingkungan sosial sebagai fans Genshin Impact Indonesia yang mengikuti <i>fanbase</i> @paimonfess, menilai kesamaan antarfans di dalam kelompok untuk berinteraksi dan kaitannya dengan proses pembentukan identitas virtual fans.	Observasi Partisipatif & Wawancara	
Perbandingan Sosial	Perbandingan sikap antarindividu sebagai fans di dalam kelompok fans Genshin Impact Indonesia yang mengikuti <i>fanbase</i> @paimonfess di Twitter, dan hubungannya dengan interaksi yang terjadi	Wawancara	

		untuk melihat proses pembentukan identitas virtual fans.	
Karakteristik Individu yang dipengaruhi Kolektivistik			
Orientasi Personal	Orientasi atau tujuan individu fans Genshin Impact Indonesia berinteraksi dengan <i>fanbase @paimonfess</i> di Twitter dan kaitannya dengan proses pembentukan identitas virtual fans.	Observasi Partisipatif & Wawancara	
Nilai-nilai Individu	Mengamati nilai-nilai kepribadian individu yang dipertahankan dalam interaksi fans Genshin Impact Indonesia dengan <i>fanbase @paimonfess</i> di Twitter serta keterkaitannya dalam proses	Observasi Partisipatif & Wawancara	

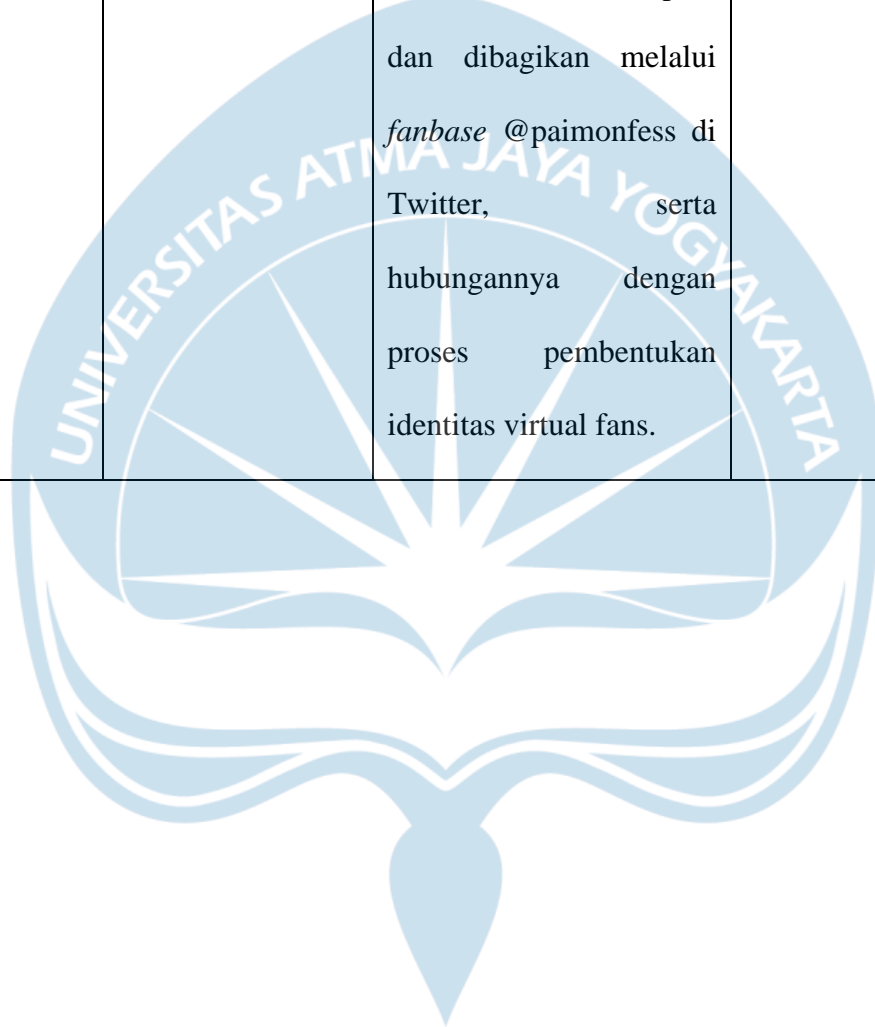
		pembentukan identitas virtual fans.	
	Ekspresi Diri	Melihat gambaran diri fans Genshin Impact Indonesia dalam interaksinya dengan <i>fanbase @paimonfess</i> di Twitter dan hubungannya dengan proses pembentukan identitas virtual.	Observasi Partisipatif
Budaya Fans	Rekontekstualisasi	Ekspresi fans Genshin Impact untuk mengisi <i>gap narasi game</i> melalui <i>fanbase @paimonfess</i> di Twitter serta keterkaitannya dengan proses pembentukan identitas virtual fans.	Observasi Partisipatif
	Memperluas <i>Timeline</i>	Eksplorasi fans terhadap cerita atau <i>lore game online</i> Genshin Impact melalui <i>fanbase</i>	Observasi Partisipatif

		@paimonfess dan hubungannya dengan proses pembentukan identitas virtual fans.	
Pemfokusan Ulang		Eksplorasi fans Genshin Impact terhadap karakter atau jalan cerita di dalam <i>game</i> dengan <i>fanbase</i> @paimonfess sebagai sarananya, serta hubungannya dengan pembentukan identitas virtual fans.	Observasi Partisipatif
Penyusunan Ulang Moral		Perubahan sudut pandang mengenai karakter dan jalan cerita dalam <i>game</i> Genshin Impact melalui <i>fanbase</i> @paimonfess dan keterkaitannya dengan pembentukan identitas virtual.	Observasi Partisipatif
	Perubahan Genre	Merubah genre asli dari jalan cerita <i>game online</i>	Observasi Partisipatif

		<p>Genshin Impact sesuai narasi fans dan dibagikan melalui <i>fanbase</i> @paimonfess di Twitter, dan hubungannya dengan proses pembentukan identitas virtual fans.</p>	
	<i>Cross-overs</i>	<p>Fans menghubungkan cerita dan karakter <i>game</i> di Genshin Impact dengan karakter di luar Genshin Impact, diekspresikan melalui <i>fanbase</i> @paimonfess dan kaitannya dengan proses pembentukan identitas virtual.</p>	<p>Observasi Partisipatif</p>
	Dislokasi Karakter	<p>Narasi fans dengan jalan cerita dan nama yang berbeda terkait karakter di dalam <i>game</i> Genshin Impact, serta hubungannya dengan</p>	<p>Observasi Partisipatif</p>

		pembentukan identitas virtual fans.	
	Personalisasi	Narasi yang memasukkan fans ke dalam jalan cerita <i>game</i> Genshin Impact seakan fans merupakan bagian dari <i>game</i> tersebut dan diekspresikan melalui <i>fanbase</i> @paimonfess, serta hubungannya dengan proses pembentukan identitas virtual fans.	Observasi Partisipatif
	Intensifikasi Emosional	Fans menyusun narasi terkait karakter di <i>game</i> Genshin Impact dan keadaan emosional mereka, serta hubungan penyusunan narasi dengan proses pembentukan identitas virtual fans.	Observasi Partisipatif

	Erotisasi	Narasi dan ekspresi erotis terkait jalan cerita dan karakter pada <i>game online</i> Genshin Impact dan dibagikan melalui <i>fanbase</i> @paimonfess di Twitter, serta hubungannya dengan proses pembentukan identitas virtual fans.	Observasi Partisipatif
--	-----------	--	------------------------



## PANDUAN WAWANCARA

### a) Admin *fanbase* @paimonfess

1. Sejak kapan anda menjadi fans/pemain *game* Genshin Impact?
2. Apa yang membuat anda tertarik untuk menjadi fans/pemain *game* Genshin Impact?
3. Apa motivasi anda membuat *fanbase* @paimonfess dan mengapa anda memilih Twitter sebagai media untuk membuat *fanbase*?
4. Apakah anda sering berinteraksi langsung dengan pengikut *fanbase*?  
Interaksi seperti apa yang anda lakukan?
5. Mengapa anda membedakan akun *fanbase* dengan akun khusus admin *fanbase* @paimonfess? Apakah ada perbedaan proses dan tujuan interaksi?
6. Bagaimana cara anda melakukan moderasi terhadap interaksi antarfans yang terjadi dengan perantara @paimonfess?
7. Menurut anda, apakah aturan yang sudah ditetapkan untuk *fanbase* sudah cukup untuk mengatur interaksi antarfans?
8. Berapa kali anda membuka *open followback* untuk pengikut @paimonfess? Apa kriteria anda sebagai admin untuk melakukan *followback* terhadap pengikut *fanbase*?
9. Apakah anda memiliki kesulitan dalam melakukan moderasi interaksi antarfans? Kesulitan seperti apa yang dihadapi dan bagaimana cara penanganan anda?



10. Bagaimana cara anda mengekspresikan diri sebagai fans/pemain Genshin Impact?

**b) Fans Genshin Impact yang sudah lama/baru mengikuti *fanbase* @paimonfess dan mendapatkan *followback* (dapat mengirim konten)**

1. Sejak kapan anda menjadi fans/pemain Genshin Impact?
2. Apa yang membuat anda tertarik untuk menjadi fans/pemain Genshin Impact?
3. Bagaimana anda mengekspresikan diri sebagai fans/pemain Genshin Impact di media sosial?
4. Apakah *fanbase* @paimonfess mendukung anda dalam memperluas interaksi dengan sesama fans Genshin Impact?
5. Media apa saja yang anda gunakan untuk berinteraksi dengan sesama fans Genshin Impact? Bagaimana cara anda berinteraksi dengan mereka?
6. Mengapa anda memilih menggunakan media sosial Twitter untuk berinteraksi dengan sesama fans?
7. Sejak kapan anda mengikuti *fanbase* @paimonfess? Mengapa anda memilih untuk mengikuti *fanbase* @paimonfess?
8. Apakah anda hanya mengikuti *fanbase* @paimonfess? Jika iya, apa yang menurut anda membedakan @paimonfess dengan *fanbase* Genshin Impact lain? Jika tidak, apakah menurut anda @paimonfess merupakan *fanbase* yang lebih baik? Mengapa?

9. Interaksi seperti apa yang sering anda lakukan dengan *fanbase* @paimonfess? Apa yang mendorong anda aktif melakukan interaksi tersebut?

10. Apakah anda sering mengirim konten melalui @paimonfess? Bagaimana hal tersebut mempengaruhi anda dalam mengekspresikan diri sebagai fans Genshin Impact?

11. Menurut anda, bagaimana peran admin dalam mengelola *fanbase* @paimonfess mempengaruhi ekspresi anda sebagai fans?

**c) Fans Genshin Impact yang sudah lama/baru mengikuti *fanbase* @paimonfess dan tidak mendapatkan *followback* (tidak dapat mengirim konten)**

1. Sejak kapan anda menjadi fans/pemain Genshin Impact?
2. Apa yang membuat anda tertarik untuk menjadi fans/pemain Genshin Impact?
3. Bagaimana anda mengekspresikan diri sebagai fans/pemain Genshin Impact di media sosial?
4. Apakah *fanbase* @paimonfess mendukung anda dalam memperluas interaksi dengan sesama fans Genshin Impact?
5. Media apa saja yang anda gunakan untuk berinteraksi dengan sesama fans Genshin Impact? Bagaimana cara anda berinteraksi dengan mereka?
6. Mengapa anda memilih menggunakan media sosial Twitter untuk berinteraksi dengan sesama fans?

7. Sejak kapan anda mengikuti *fanbase* @paimonfess? Mengapa anda memilih untuk mengikuti *fanbase* @paimonfess?
8. Apakah anda hanya mengikuti *fanbase* @paimonfess? Jika iya, apa yang menurut anda membedakan @paimonfess dengan *fanbase* Genshin Impact lain? Jika tidak, apakah menurut anda @paimonfess merupakan *fanbase* yang lebih baik? Mengapa?
9. Interaksi seperti apa yang sering anda lakukan dengan *fanbase* @paimonfess? Apa yang mendorong anda aktif melakukan interaksi tersebut?
10. Menurut anda, apakah tidak dapat mengirim konten melalui @paimonfess mempengaruhi pengalaman interaksi anda dengan sesama fans Genshin Impact?
11. Bagaimana peran admin dalam mendukung pengalaman interaksi anda dengan fans lain melalui @paimonfess?

## TRANSKRIP WAWANCARA

### Informan 1

Tanggal : 2 November 2023

Lokasi : *Direct Message* Twitter (X)

### Profil Informan 1

Nama : Admin Hu Tao (samaran)

Jabatan : Admin *fanbase* @paimonfess

Tugas :

- Memberikan peringatan untuk *menfess* atau konten yang melanggar.
- Membalas DM *paid promote* melalui akun khusus admin (@miminpmf).
- Desain grafis untuk akun *fanbase*.
- Membalas DM acak yang masuk ke akun khusus admin (@miminpmf) berupa berbagai pertanyaan atau jika *followers fanbase* ingin menitipkan *menfess*.

### Hasil Wawancara

Penulis : Selamat malam, admin Hu Tao. Wawancara akan saya mulai, silakan untuk menjawab pertanyaan yang saya ajukan, ya.

Informan : Baik, silakan kak.

Penulis : Baik, saya mulai ya. Saya ingin tahu, admin Hu Tao sejak kapan menjadi fans/*player* Genshin Impact? Kemudian apa yang membuat admin Hu Tao tertarik untuk menjadi fans/*player* Genshin?

Informan : Kalau spesifiknya sejak 28 Oktober 2020, nah di situ saat versi 1.1, kalau menjadi fans itu sekitar 2021 karena di situ aku main setiap hari dan *nggak* pernah bolong, *kayak* ngerasa seru banget soalnya. Terus awalnya *download* karena di *anitwt* itu ramai ada *game anime* dan katanya grafiknya bagus, semenjak dulu aku memang pecinta *game mobile* yang grafiknya oke dan kebetulan fans *anime*, jadi aku *download*, deh.

Penulis : Wah, ada perbedaan waktu ya antara menjadi fans dan pemain Genshin Impact. Berarti alasan menjadi fans Genshin itu didukung oleh grafik *game* yang bagus dan seru ya, mainnya?

Informan : Betul, karena semakin lama *gamenya* semakin seru, apalagi ceritanya (*lore*) bikin penasaran.

Penulis : Baik, terima kasih untuk jawabannya admin Hu Tao. Nah, sekarang kita masuk soal *fanbase @paimonfess*. Motivasi bikin *@paimonfess* itu awalnya bagaimana? Kemudian

kenapa Twitter jadi pilihan tempat membangun @paimonfess?

Informan : Oke, sebenarnya aku bukan pendiri @paimonfess itu sendiri, itu adalah admin paus yang sudah aku hubungi siapa tahu tertarik untuk wawancara. Tapi kalau motivasi masuk jadi admin ada, aku jadi admin itu pas tahun 2021, kalau tidak salah bulan Februari.

Penulis : Oh, baik. Berarti untuk pendiri dan *head admin* @paimomfess lebih ke admin Paus ya? Untuk motivasi menjadi adminnya itu, seperti apa?

Informan : Betul, admin paus. Awalnya motivasi karena saat itu masih *lockdown*, jadi *nggak* ada kerjaan lalu kebetulan aku lumayan dekat dengan admin paus. Dia lagi kekurangan admin, akhirnya aku bersedia untuk bantu karena sebelumnya dia pernah bantu aku di masalah lain, jadi motivasinya lebih ke balas budi ke paus dan karena *nggak* ada kerjaan aja (gabut).

Penulis : Oh, begitu ya. Nah, admin Hu Tao ada *jobdesc* terkait dengan *warning* pelanggaran *menfess*, ya, untuk proses moderasi atau pengawasan soal *warning* pelanggaran itu mungkin boleh dijelaskan?

Informan : Untuk itu, kami membuat *rules* di Carrd sebagai pengawasan (paimonbase.carrd.co). Namun, cara kami untuk menemukan *menfess* yang melanggar itu, dengan cara menyalakan notifikasi @paimonfess dan kalau pun kelewatan, terkadang ada warga @paimonfess yang *tag* kami, meminta untuk mengecek *menfess* yang melanggar tersebut. Kalau memang jelas melanggar, kami akan menghapus *tweetnya* dengan cara ke telegram, lalu lewat sana *bot* bisa memberikan peringatan, tetap kami yang mengetik tapi *bot* yang menyampaikan ke telegram *sendernya*.

Penulis : Baik, selanjutnya saya ingin bertanya. Apakah ada kesulitan yang dihadapi? Mungkin bisa diceritakan.

Informan : Tentu ada, terkadang saat *warning* kami ada sesekali salah kata atau tindakan yang berakibat di-*spill* sama *sender* tersebut, akhirnya kami diserang/dihujat. Lalu, kadang ada juga kami kewalahan. Kebetulan pada sibuk RL (*real life*) jadi ada *menfess* yang sudah 18 jam lebih baru kami *take down*.

Penulis : Berarti lebih ke respon yang bisa terlambat ya.. semangat,

admin Hu Tao! Nah, saya juga ingin bertanya, ternyata ada pemisahan akun antara @paimonfess dan admin ya, ada alasan mengapa hal tersebut dilakukan?

Informan : Alasannya karena akun @paimonfess setiap di-*scroll* pasti ada notifikasi baru, yang memungkinkan kalau digabung laporan/*tag* dari warga @paimonfess tentang *menfess* bermasalah atau cek DM itu akan tenggelam. Sama halnya dengan DM kami di akun ini agar terpisah dan lebih mudah untuk mengurus *paid promote* atau menjawab DM yang lain.

Penulis : Kalau begitu, untuk admin Hu Tao sendiri biasanya saat seperti apa melakukan *login* atau membuka akun *fanbase*?

Informan : Saat lagi waktu *free* tentunya dan saat ingin saja, *nggak* ada waktu tertentu sih karena setiap pagi/siang/sore/malam itu aku buka untuk mengecek notifikasi dan DM tentunya.

Penulis : Nah, apakah admin Hu Tao ketika membuka akun *fanbase* sering ngobrol dengan *followers*? Biasanya ngomongin apa aja?

Informan : Lumayan sering saat *open follow back*, ngobrolnya *random*, kadang aku *notice layout* mereka (profil dan *header*) bagus atau cakep, terus bio kadang ada yang bikin lucu, aku *reply*



“biomu lucu”. Sisanya *random* kadang ada OOT (*out of topic*) di luar Genshin. Untuk lebih dekat dengan warga @paimonfess saja.

Penulis : Interaksi dilakukan agar lebih dekat dengan warga @paimonfess, ya. Berarti admin Hu Tao juga berperan untuk membuka sesi *follow back*, dari admin Hu Tao sendiri biasanya berapa kali *open*? Kemudian persyaratan dari admin Hu Tao ketika membuka sesi seperti apa?

Informan : Betul, agar lebih dekat dengan mereka, untuk beberapa lagi *open* itu *random* tanggalnya kak, karena yang berwenang membuat tanggal *paid promote* itu admin *paid promote* (lumi), jadi untuk tanggalnya sesuka dia. Syaratnya biasanya aku ;

1. *Retweet tweet open followback*

2. *Retweet tweet* yang kami QRT (*quote retweet*), biasanya berupa jualan/barang/jasa (joki), *random* sih karena tergantung orang yang PP (*paid promote*) siapa.

3. Aku biasanya kayak “*reply* dengan *meme* genshin” atau dengan *emoticon* / *proof* (*screen shot* bukti sudah melakukan syarat) / dll.

Penulis : Baik, berarti *open followback random* sesuai dengan PP ya.

Apakah *follow back* yang dilakukan berarti hanya berdasarkan syarat itu, atau admin Hu Tao ada kriteria tersendiri?

Informan : Berdasarkan syarat itu, namun aku kasih duluan biasanya lima orang tercepat yang *reply*, dan pastinya aku cek dulu mereka sudah betulan melakukan atau nggak. Nah, untuk yang lain biasanya aku cukup tutup mata sambil *scroll* layar agar kesannya acak banget dan cek apakah sudah betul melakukan atau belum, jadi nggak ada kriteria tersendiri. Biasanya sekali *open followback* aku *follow back* 15-20 orang.

Penulis : Baik, sekarang saya ingin tahu pendapat dari admin Hu Tao. Menurut admin Hu Tao, *rules* yang ada saat ini apakah sudah cukup untuk membuat situasi kondusif di *fanbase @paimonfess*? Atau mungkin ke depannya, admin Hu Tao ingin menambahkan *rules* lainnya?

Informan : Untuk saat ini sudah cukup karena alhamdulillah sudah jarang terjadi pelanggaran, untuk penambahan kami belum ada kepikiran apapun karena untuk saat ini kondisi *base* sangat kondusif.

Penulis : Baik, terima kasih untuk jawabannya admin Hu Tao! Nah,

sekarang pertanyaan terakhir untuk admin Hu Tao. Bagaimana admin Hu Tao mengekspresikan diri sebagai fans dan pemain Genshin Impact? Boleh dijelaskan se bebas admin, ya.

Informan : Aku punya akun Twitter genshintwt (*fan account* Genshin Impact), biasanya *update* tentang Genshin sehari-hari, bahkan aku juga punya akun BA (*business account*) untuk joki Genshin. Selain itu, aku juga terkadang mengirim *menfess* agar *base* ramai, *menfess*-nya *random*, aku juga sering memmbalas orang yang bertanya di *base* Genshin dan di komunitas genshin twitter, entah dengan akun pribadi atau akun admin.

Penulis : Baik, terima kasih banyak atas jawabannya admin Hu Tao. Akhir kata, apakah boleh saya menghubungi kembali bila ada pertanyaan lanjutan?

Informan : Boleh kak, hubungi saja dan sebutkan nama adminnya agar admin lain bisa mengabari saat aku tidak aktif begitu juga sebaliknya. Sama-sama, kak!

Penulis : Baik, terima kasih banyak admin Hu Tao.

**Informan 2**

Tanggal : 2 November 2023

Lokasi : *Direct Message* Twitter (X)

## **Profil Informan 2**

Nama : Admin Lumine (samaran)

Jabatan : Admin *fanbase* @paimonfess

Tugas :

- Mengatur keuangan @paimonfess, dari pembayaran *bot*, gaji bulanan admin-admin, mengurus pengeluaran dan pemasukan.
- Menerima *paid promote* dan melakukan publikasi *paid promote* di akun @paimonfess seperti *open follwback*, *pinned tweet*, *giveaway*, *tweet ads*. Terkadang *open followback* sering bergantian *tweet* antara tiga admin yang aktif yaitu admin Hu Tao, Lumine, dan Venti.
- Mengurus *bot* secara penuh, jika ada *error* admin Lumine yang bertanggung jawab.
- Memantau @paimonfess, seperti tugas admin pada umumnya. Jika ada *menfess* yang melanggar atau di-*tag* oleh audiens @paimonfess akan dihapus dari telegram.
- Membalas DM akun pengaduan, dari berbagai macam hal seperti *paidpromote*, menitip *menfess*, curhat, saran, dan lainnya.

## **Hasil Wawancara**

Penulis : Selamat malam admin Lumine! Saya mulai ya, untuk wawancaranya.

Informan : Silakan dimulai, kak.

Penulis : Baik. Admin Lumine, sejak kapan menjadi fans dan pemain Genshin Impact? Mungkin bisa dijelaskan.

Informan : Saya sendiri menjadi fans Genshin Impact dari November 2020, ketika Genshin lagi *hype* banget. Disitu saya tertarik banget sama *game open world* yang luas dan grafiknya luar biasa, tapi saya belum main karena terhalang *device*. Jadi saya mengikuti kontennya lewat internet, nonton *archon quest*-nya dari YouTube. Tapi tanggal 6 April 2021, saya dapat rezeki untuk beli *device* dan akhirnya langsung main genshin, nggak pernah absen karena seru banget, sampai akhir 2022 saya mulai *burnout* tapi sekarang masih tetap main kok, cuma tidak se-*excited* tahun-tahun lalu.

Penulis : Berarti sekarang untuk main Genshinnya sudah tidak sesering dulu, ya. Untuk hal yang membuat admin Lumine sendiri tertarik menjadi fans dan pemain Genshin Impact berarti grafik dan *open world*-nya, tapi apakah ada alasan lain yang membuat admin Lumine memutuskan menjadi fans dari Genshin?

Informan : Hmm, ada sih, Childe. Dulu tuh dia top #1 husbu seumat Genshin ya, saya dulu salah satunya.

Penulis : Berarti ada kaitannya sama karakter favorit juga ya, hahaha.

Oke, pertanyaan selanjutnya, apa motivasi admin Lumine menjadi admin dari @paimonfess? Atau kalau admin Lumine merupakan bagian dari pendiri @paimonfess, mungkin bisa dijelaskan alasan atau motivasi membuat @paimonfess ini, kemudian kenapa Twitter yang dipilih sebagai medianya.

Informan : Saya bukan pendiri base... bahkan saya tidak tahu/tidak kenal yang bikin *base* @paimonfess siapa. Motivasi saya waktu itu apa ya, rasanya pengen aja gitu jadi admin *base*, yang ikut serta dan berpengaruh besar di dalam fandom... serta membuat *base* @paimonfess lebih baik, karena itu pas admin sebelumnya *open* pendaftaran admin saya langsung daftar. Masih nggak nyangka dulu jadi *sender* sekarang jadi admin. Menurut saya jadi admin @paimonfess itu ada kesenangan tersendiri walaupun ada lika-likunya.

Penulis : Wah keren nih admin! Nah, sekarang kita bahas yang

berkaitan dengan *jobdesc* admin Lumine, tadi disebut *jobdesc* admin Lumine sering *login* ke *base*, ya? Frekuensi *login* ke *base* oleh admin Lumine seperti apa?

Informan : Akun *base* paimonfess saya jarang *log in* sih, paling *log in* kalau ada pp dan kalau lagi iseng cek notif yang bejibun (banyak) saya baca satu-satu. Lebih sering *log in* akun pengaduan (miminpmf) buat interaksi dengan admin-admin dan cek pp. Frekuensi ya, paling jarak 1-2 hari, paling lama 4-5 hari, tergantung jadwal pp.

Penulis : Baik, untuk *log in* tergantung jadwal pp ya. Admin Lumine sendiri ketika *log in base*, apakah sering berinteraksi dengan *followers*? Kalau iya, interaksinya seperti apa?

Informan : Saya jarang interaksi sama audiens. Saya malu, hehe, takut ada salah kata atau canggung. Biasanya yang sering interaksi itu admin Hu Tao, dia anaknya aktif banget! Kadang saya interaksi pas *opfolll* aja, itu pun kalau ada energi dan kalau lagi pede.

Penulis : Ah, baik kalau begitu. Buat *opfolll* yang dibuka sama admin Lumine sendiri, selain mengikuti syarat umum seperti *retweet* dan sebagainya, apakah ada kriteria tersendiri?

Informan : Hmm, sama seperti admin Hu Tao. *Retweet* dan *like*, *reply* *meme* atau *done*. Oh ya, tapi sebelum saya *opfolll* yang benar-benar promosi dari klien, saya suka bikin *tweet* singkat, seperti "FOLLBACK! RT DAN LIKE AJA." nanti banyak yang ikut karena syaratnya mudah, memancing audiens untuk *opfolll* kedua yang dibayar klien dengan *tweet* "siapa yang ga dapat *opfolll* tadi? admin ada *opfolll* lagi nih!". Nah, dengan trik ini presentase yang ikut *opfolll* biasanya lebih ramai, karena kalau *opfolll* sepi saya sedih, tidak tega sama klien yang sudah bayar untuk pp.

Penulis : Begitu ya.. baik, admin Lumine! Terima kasih untuk penjelasannya. Nah, untuk pertanyaan selanjutnya, mungkin untuk kesulitan moderasi *menfess* di @paimonfess kurang lebih sama ya dengan admin Hu Tao. Jadi saya ingin fokus ke *jobdesc* atau tanggung jawab atas pengelolaan *bot base* @paimonfess, seperti apa kesulitannya? Kemudian bagaimana penanganan dari admin Lumine sendiri? Boleh ditambah penjelasannya kalau ada yang berkaitan dengan pengawasan *menfess*, ya.

Informan : Ada beberapa, ketika migrasi dari Twitter ke Telegram karena alamat API Twitter yang berbayar karena Elon Musk, lalu ada juga karena kadang *bot error*, jadi saya harus



meminta bantuan admin-admin *base* yang lain di grup *base* admin atau *developer* Suvpen. Ya, kalau boleh saya jujur, mengurus *bot base* nggak susah karena *bot* Suvpen *developer*-nya sangat membantu. jadi walaupun *jobsdesc* saya banyak, saya nggak keberatan.

Oke lanjut, untuk pengawasan *base* yang paling susah itu ketika ada *menfess* yang banyak pro-kontranya. saya sebagai admin susah memutuskan jalan tengah, jika saya memilih A, tim B tidak setuju, ketika memilih B, tim A tidak setuju. Kebanyakan kesusahan mengurus *base* itu berada di interaksi sama audiens apalagi jika ada yang bermasalah, harus bikin *announcement*, menerima caci maki, dan lain-lain. Saya awal jadi admin susah beradaptasi dengan ini, jadi urusan bikin *tweet announcement* atau klarifikasi dipegang admin Hu Tao, tentu dengan saran dan arahan saya dan juga sarannya Hu Tao. Oh ya tambahan, tentu *menfess* akan dihapus atau di-*take down* ketika sudah ditinjau lebih lanjut, kadang saya langsung *take down*, kadang juga saya diskusikan dulu dengan Hu Tao agar tidak ada masalah.

Penulis

: Berat ya tugas sebagai admin. Pertanyaan selanjutnya ya admin, menurut admin Lumine sendiri apakah *rules* yang sudah ada dirasa sudah cukup untuk menjaga situasi

kondusif di @paimonfess? Atau mungkin admin Lumine sendiri punya masukan yang lain? Bisa dijelaskan, ya.

Informan : Untuk sekarang sepertinya tidak ada *rules* yang perlu ditambah, karena audiens *base* juga sangat kondusif dan bisa diatur. Semua masalah yang ada di *base* dapat teratasi dengan *rules* sekarang. Mungkin di masa depan kali ya, ketika ada masalah di *base* tetapi tidak ada *rules* yang bisa dijadikan pedoman, kami akan diskusi langsung dan menambahkannya. Kami juga akan mendengar saran para audiens yang masuk di DM kami agar ada kesepakatan dan kenyamanan bersama.

Penulis : Terima kasih untuk jawabannya, admin Lumine. Sekarang pertanyaan terakhir untuk admin, bagaimana cara admin Lumine mengekspresikan diri sebagai fans Genshin Impact?

Informan : Tentu dengan bermain Genshin Impact! Saya juga punya akun pribadi, suka RT dan *like* tentang Genshin yang menarik atau membalas *base*, kadang juga mengirim *menfess* kalau *base* lagi sepi. *Menfess*-nya bisa tanya *build*, atau nge-*jokes*, kadang saya bikin *meme* dan di-*up* ke @paimonfess. Mungkin kalau dikumpulin *meme* yang saya buat, saya bisa bikin akun *meme* sendiri hehe. Selain itu juga ikut event *offline*, seperti HoYoFest atau *cosplay* di acara *cosplayer*

jadi karakter Genshin juga termasuk, juga beli *merchs*, saya suka koleksi *merchs* ya walaupun tidak banyak, setidaknya jika orang masuk ke kamar saya, mereka bisa langsung tahu saya pemain Genshin.

Penulis : Wah, banyak ya kegiatannya admin! Terima kasih untuk jawaban dan waktunya, admin Lumine. Saya cukupkan untuk sesi wawancaranya, apakah berkenan untuk dihubungi kembali jika saya memiliki pertanyaan lanjutan?

Informan : Terima kasih kembali, saya senang bisa membagi cerita saya sebagai admin. Tentu! Dengan senang hati, jika perlu sesuatu bisa langsung kabari admin di DM.

Penulis : Baik, terima kasih banyak admin Lumine!

### **Informan 3**

Tanggal : 13 November 2023

Lokasi : Direct Message Twitter (X)

### **Profil Informan 3**

Nama : Lisa (bukan nama sebenarnya)

Nama pengguna : @seishiroes

Umur : 31 tahun

Status : Belum di-*follow back* oleh @paimonfess

Mengikuti : (±) 1 tahun

### Hasil Wawancara

Penulis : Baik, selamat malam kak Lisa. Wawancara akan saya mulai. Sebelumnya saya meminta persetujuannya untuk menampilkan *user name* dan nama *fan account* kakak untuk ditampilkan dalam penelitian, ya.

Informan : Baik, tidak masalah kak.

Penulis : Baik, kak Lisa. Kita masuk ke pertanyaan pertama ya, sejak kapan kak Lisa menjadi fans dan pemain Genshin Impact?

Informan : Saya sudah tahu Genshin dari perilisan pertama karena *hype*-nya, tapi baru mulai benar-benar bermain sekitar satu tahun yang lalu pas GAA 2.8 karena tertarik dengan Tartaglia. Jadi saya beli akun *mid-game* Genshin yang sudah ada Tartaglianya..

Penulis : Kenapa memilih untuk membeli akun *mid-game* dibandingkan dengan membuat akun sendiri, kak?

Informan : Karena waktu itu saya tidak tahu kapan Tartaglia *re-run*,

jadi saya impulsif ingin langsung pegang akun yang sudah ada Tartaglianya dan kebetulan di akun tersebut ada Zhongli juga. Keduanya karakter favorit saya.

Penulis : Wah, favoritnya Tartali (Tartaglia-Zhongli) ya. Berarti yang membuat kak Lisa tertarik untuk menjadi fans sekaligus pemain Genshin itu kedua karakter ini ya? Atau mungkin bisa dijelaskan jika ada alasan lainnya?

Informan : Iya, awalnya karena kedua karakter tersebut yang buat saya tertarik untuk bermain Genshin. Sebenarnya saya sudah lama ingin mencoba *install* tapi memori HP tidak mendukung. Akhirnya saya memutuskan untuk beli HP baru dengan RAM dan *storage* yang lebih besar supaya bisa bermain Genshin. Setelah melihat *teaser* Tartaglia, saya tidak bisa menahan hasrat untuk ‘memiliki’ Tartaglia.

Penulis : Semua dimulai dari karakter favorit ya pasti, hahaha. Nah kalau sebagai fans dan pemain Genshin Impact juga nih, bagaimana Lisa mengekspresikan diri di media sosial? Khususnya Twitter/X, ya.

Informan : Mengekspresikan diri seperti apa kak ini maksudnya?

Penulis : Mengekspresikan diri sebagai fans atau pemain Genshin

Impact di media sosial kak, mungkin bisa seperti *retweet* konten atau semacamnya?

Informan : Oh, kalau aku lebih ke *retweet fan art* homo (homoseksual) kak, astaga maaf haha. Kadang ngomongin per-*gacha*-an dan juga eksplorasi.

Penulis : Selain itu mungkin ada bikin sesuatu juga nggak, untuk mengapresiasi karakter favorit atau *game*-nya misal?

Informan : Gak ada kak, aku gak berbakat di bidang seni seperti bikin *fan art* gitu.

Penulis : Baik kalau begitu lebih banyak melakukan *retweet* konten konten gitu ya kak, sama banyak ngomongin *gacha* dan eksplorasi *game*.. nah kalau begitu, berarti kak Lisa sering berinteraksi dengan fans Genshin lain ya, kalau kak Lisa sendiri biasanya apa saja nih yang diobrolin dengan sesama fans Genshin?

Informan : Biasanya aku suka bahas-bahas *build* karakter sih kak. Apalagi dulu awal-awal main aku gak ngerti soal *build-build* karakter, set arte yang cocok, dan dulu juga sering dibantu *co-op*. Sampai sekarang aku masih suka nanya-nanya *build*

karakter ke *mutual* Genshinku atau nanya pendapat mereka tentang *build*-ku.

Penulis : Membantu sekali ya berarti untuk mendukung eksplorasi di Genshin.. kalau begitu, apakah mengikuti @paimonfess mendukung kak Lisa untuk memperluas interaksi dengan sesama fans? Boleh dijelaskan ya, kak.

Informan : Iya kak, walaupun aku gak di-*follback* @paimonfess dan gak bisa kirim *menfess* di sana, tapi kadang aku suka memantau *menfess-menfess* lain terutama yang nanya-nanya *build* karakter, dan isi *reply* dari *player* lain sangat membantuku juga. Aku orangnya gak pernah *accept random co-op* karena takut aneh-aneh, tapi kalau dari *fess* yang butuh bantuan atau butuh *materials*, aku baru berani *accept*.

Penulis : Berarti yang sudah jelas fans atau *player* Genshin begitu ya.. kalau *menfess* soal mencari teman atau *mutuals* mungkin, kak Lisa sering interaksi nggak? Apa itu juga memperluas interaksi kak Lisa sama fans lain?

Informan : Kalau *menfess* cari *mutual* aku memang jarang interaksi karena sejujurnya aku lebih suka dengan *followers* sedikit dan pada dasarnya ini akun semi privat jadi aku memang kurang nyaman kalau *follow* banyak orang.

Penulis : Berarti lebih nyaman untuk lingkungan interaksi yang lebih kecil, ya.. nah untuk interaksi dengan sesama fans ini dilakukan di media apa saja kak? Kemudian untuk interaksinya sendiri seperti apa? Boleh dijelaskan ya, kak.

Informan : Kalau interaksi biasa di Twitter sih kak, tapi kalau yang *mutual-an in-game* juga sering *chat-chat-an* kalau sama-sama *online* atau lari ke Discord. Pembahasannya seputar *build*, *per-gacha-an* ngomongin OTP (*one true pair*/pasangan romantis), bantu-bantu eksplorasi, dan bahas *lore* juga karena ilmuku tentang *lore* Genshin belum terlalu jauh.

Penulis : Baik, terima kasih jawabannya. Nah, mungkin bisa dijelaskan kenapa kak Lisa memilih menggunakan Twitter untuk berinteraksi dengan fans Genshin lainnya?

Informan : Aku merasa komunitas Genshin di Twitter itu lebih luas dan aku juga lebih nyaman interaksi sama orang-orang di Twitter ini. Gak cuman Genshin sih, tapi *game* lain juga.

Penulis : Mungkin bisa ditambah penjelasannya, kak. Hal seperti apa yang membuat kak Lisa menyebut komunitas Genshin di Twitter lebih luas?



Informan : Mungkin karena aku juga gak begitu aktif di medsos lain, tiap hari bukanya Twitter. Jadi aku merasa di sini aja udah cukup untuk dapat informasi yang aku butuhkan, seperti *leaks*, panduan *build* karakter, dan lain lain.

Penulis : Baik kak Lisa, terima kasih penjelasannya. Pertanyaan selanjutnya kak, kenapa kak Lisa memilih untuk mengikuti @paimonfess? Dan apakah hanya @paimonfess yang kak Lisa ikuti?

Informan : *Base* Genshin yang aku *follow* itu ada @paimonfess, @babufess, dan @genshinjualbeli. Aku suka jbjb (interaksi) dan QRT (*quote retweet*) di *base* soalnya.

Penulis : Baik, kak. Nah, kalau begitu apakah menurut kak Lisa @paimonfess merupakan *base* yang lebih baik? Bisa dijelaskan ya kak, jika iya atau tidak beserta alasannya.

Informan : *Base*-nya bagus walau terkadang *sender*-nya (pengirim) yang suka aneh-aneh, entah memicu keributan atau bikin orang *salty* apalagi @paimonfess *base* yang besar, tapi adminnya lumayan gercep (gerak cepat) *take down menfess* yang bisa mengundang keributan.

Penulis : Memang biasanya yang bermasalah pengirim, ya. Nah, tadi

kak Lisa sebut jbjb dan QRT *base* nih, itu sering dilakukan juga ya untuk @paimonfess. Hal apa yang mendorong kak Lisa untuk aktif berinteraksi dengan @paimonfess melalui tindakan tersebut?

Informan : Iya kak, aku emang suka QRT di *base* karena pengen nimbrung aja. Apalagi kalau *sender*-nya kirim *menfess* berupa pertanyaan gitu, kadang aku suka bales-balesin di QRT.

Penulis : Apa kak Lisa dengan nimbrungin *base* @paimonfess ini membantu untuk mengekspresikan diri sebagai fans Genshin? Mungkin juga membantu untuk proses main di dalam *game*-nya?

Informan : Iya, ini sangat membantu kak, karena aku kan memang kurang nyaman dengan *follower* yang banyak, jadi salah satu cara untuk tetap berinteraksi dengan sesama *player* Genshin adalah dengan jbjb dari *menfess*. Apalagi kalau dapat banyak *likes* yang artinya mereka sependapat atau suka dengan balasanku...

Penulis : Baik, terima kasih penjelasannya ya. Nah kalau menurut kak Lisa, apakah dengan tidak mendapatkan *follow back* dan tidak bisa mengirim *menfess* ini mempengaruhi pengalaman

kak Lisa untuk berinteraksi dengan sesama fans Genshin Impact? Mungkin bisa dijelaskan ya, kak.

Informan : Nggak masalah kok karena aku tahu dapetin *follback* dari *base* gede itu susah, tapi yang penting tetap bisa interaksi melalui *menfess sender* lain.

Penulis : Kalau begitu tidak membatasi interaksi yang aktif dengan fans atau *player* lain ya, kak Lisa?

Informan : Tidak sama sekali kok, walaupun di *follback* sama @paimonfess aku terkadang malah suka bingung sendiri mau kirim *menfess* apa, lebih suka jawab-jawabin *menfess* dari *sender* lain.

Penulis : Baik terima kasih jawabannya, kak Lisa! Sekarang pertanyaan terakhir, menurut kak Lisa bagaimana peran admin @paimonfess dalam mendukung pengalaman interaksi kak Lisa dengan fans lain melalui @paimonfess? Bisa dijelaskan, ya.

Informan : Bukan hanya @paimonfess sih, tapi aku merasa terbantu dengan adanya *base-base game* semacam ini sebagai wadah bagi para *player* untuk berinteraksi, untuk @paimonfess sendiri *base* pertama Genshin yang aku *follow* semenjak

resmi menjadi *player*. Bisa mengenal Genshin lebih jauh dan semakin *excited* main yak arena *menfess* dari para *sender* lain sekaligus menambah info atau pengetahuan seputar Genshin juga. Kinerja para adminnya juga bagus, mereka sabar ngurusin *sender-sender* yang trkadang suka aneh-aneh kelakuannya.

Penulis : Baik, terima kasih untuk penjelasannya kak Lisa.

Wawancara saya cukupkan ya, namun jika saya memiliki pertanyaan lanjutan apakah kak Lisa berkenan untuk dihubungi kembali?

Informan : Silakan bisa DM lagi saja, maaf kalau ada jawaban yang kurang memuaskan atau kurang berkenan untuk keperluan penelitiannya.

Penulis : Tidak apa-apa kak, terima kasih sudah meluangkan waktu untuk diwawancara ya.

Informan : Sama-sama, kak.

#### **Informan 4**

Tanggal : 14 November 2023

Lokasi : *Voice Note* Telegram

#### **Profil Informan 4**

Nama : Deran (bukan nama sebenarnya)

Nama Pengguna : @birkwork

Umur : 23 tahun

Status : Belum di-*follow back* @paimonfess

Mengikuti : (±) 4 bulan

#### **Hasil Wawancara**

Penulis : Selamat malam mas, kita langsung mulai ya untuk wawancaranya.

Informan : Silakan, santai saja.

Penulis : Baik kalau gitu kita langsung saja ya! Sejak kapan mas

Deran menjadi fans atau *player* Genshin Impact? Kemudian apa yang membuat mas Deran tertarik untuk menjadi fans atau *player* Genshin Impact?

Informan : Saya main Genshin dari bulan Juni, apa yang bikin saya suka main Genshin, karena *story*, cerita di dalam Genshin tersebut luas, dan kompleks, dan banyak, jadi saya suka main.

Penulis : Mungkin bisa dijelaskan lebih banyak mas, luas dan kompleks di *lore* atau cerita Genshin menurut mas seperti apa?

Informan : Oke jadi luas ininya, luas *world building*-nya, luas pembuatan dunianya lebih luas banget seperti buku Lord of The Rings aja gitu dan saya suka hal-hal yang berbau seperti itu. Lalu karakternya kompleks, banyak banget karakternya yang bisa dimainin sama, cerita dan intrik persoalan *game*-nya itu, misalnya kayak *archon quest*, *story quest*, itu ngebahas banyak banget soal pembuatan dunia, entah pembuatan dunia Genshin atau intrik antara karakter itu sendiri, gitu aja.

Penulis : Baik, mas. Nah kemudian untuk mas Deran sendiri bagaimana mas Deran mengekspresikan diri sebagai fans atau *player* Genshin?

Informan : Oke, Saya biasanya ngikutin *archon quest*-nya, untuk mengekspresikan, saya biasanya *posting* di Twitter soal *archon quest*, soal *story quest*. Saya biasanya posting komen di @paimonfess, saya biasa komen soal *archon quest* atau *story quest* di @paimonfess dan di berapa *menfess* lainnya,

dan saya biasanya *like-like-in* teori, saya interaksi sama teori-teori dunia Genshin juga, gitu.

Penulis : Baik, pertanyaan selanjutnya ya. Menurut mas Deran, apakah @paimonfess mendukung mas Deran dalam memperluas interaksi dengan sesama fans atau *player* Genshin? Bisa dijelaskan, ya.

Informan : Ya, @paimonfess sangat membantu memperluas interaksi saya karena saya bisa ketemu banyak orang yang penyuka cerita Genshin, saya bisa ketemu orang buat bantuin saya *domain* kalau lagi ngumpulin *artefact*, saya bisa minta bantuan orang kalau buat mau ngumpulin apa namanya, *material* untuk *upgrade* senjata atau *upgrade* karakter, saya bisa, apa namanya, ngebuka ini, jadi mereka jelas-jelas apa ya, mendukung memperluas apa namanya, interaksi saya dengan orang lain yang penyuka Genshin juga gitu.

Jadi misal kalau saya mau, saya lagi ngobrolin, apa, *lore* atau *back story* dari karakter ini gimana, pembentukan dunia Genshin gimana, biasanya kan sering dibahas dan saya bisa nimbrung, terus kita bisa terus entar bisa temenan sama orang tersebut dan memperluas interaksi saya.

Penulis : Baik, mas. Nah kalau mas Deran sendiri, media apa saja

yang digunakan untuk berinteraksi dengan sesama fans atau *player* Genshin? Kemudian bagaimana cara mas berinteraksi dengan mereka?

Informan : Saya, media yang saya pakai itu Telegram sama Twitter, dan saya sering pakai Telegram itu karena ada *menfess*-nya juga, ada *menfess* Genshin di Telegram dan itu penggunanya lebih sedikit kalau gak salah cuma 30 ribu dan itu nggak terlalu aktif. Terus kalau di Twitter, saya berinteraksi lewat DM, saya berinteraksi lewat *reply posting-an*, lewat komentar *posting-an*, dan apa ya.. dan DM kalau mereka ingin DM untuk ngobrolin suatu hal di Genshin, entah itu *lore* atau ngajak *maabar* (main bareng/bersama), atau apa pun itu, atau minta *material*, atau aku minta *material*, gitu.

Penulis : Selanjutnya ya mas, untuk mas Deran sendiri kenapa memilih media sosial Twitter sebagai tempat berinteraksi dengan sesama fans Genshin?

Informan : Kenapa saya memilih Twitter untuk interaksi karena *fanbase*-nya banyak, ada seratus ribu lebih *followers*-nya dan cukup aktif 24 jam tujuh, saya, apa namanya, suka banget kalau ada yang, dan lebih banyak yang ngebahas tentang *story* dan *world building* Genshin gitu, di Twitter, nanya tentang *lore*, gitu.



Penulis : Nah, untuk mas Deran sendiri mengapa memilih untuk mengikuti @paimonfess? Dan apakah ada *base* Genshin lain yang diikuti oleh mas Deran?

Informan : Saya memilih @paimonfess karena dia salah satu dari tiga akun *menfess* terbesar di Twitter, setahu saya. Salah satu dari, apa namanya, ada @babufess, ada @paimonfess, ada @genshinconfess, terus kenapa pilih karena saya ini apa namanya, ramai banget tuh dan banyak yang ngebahas soal ceritanya, soal cerita Genshin, soal *back story* karakter Genshin, jadi saya pilih @paimonfess.

Penulis : Baik kalau begitu, menurut mas Deran sendiri apakah @paimonfess dirasa lebih baik dibandingkan dengan *base* lainnya? Bisa dijelaskan, ya.

Informan : Menurut saya, dibilang yang lebih baik, nggak, karena yang saya hitung baik atau nggaknya itu apa namanya, sikap adminnya, satu, nggak ngeganggu ini, nggak ngeganggu orang *upload posting confess-an* gitu. Jadi kayak *posting menfess-an* gitu, jadi aman. Saya nggak pernah ngerasa terganggu apa-apa. Perbedaannya nggak signifikan, kalau dibandingin sama tiga, apa, sama *menfess* sebelah @babufess, itu nggak ada, apa namanya, nggak ada yang

bisa dibilang lebih baik atau lebih buruk. Jadi saya bingung mau bilang apa.

Penulis : Baik kalau begitu, kalau mas Deran nih, interaksi seperti apa yang sering dilakukan dengan *base @paimonfess*? Kemudian apa yang mendorong mas Deran untuk aktif melakukan interaksi tersebut?

Informan : Saya sering interaksi di *reply section*, saya sering apa namanya, saya sering *reply menfess*, saya sering *reply* dari *reply-an menfess*, saya sering jawab-jawabin orang atau ngejawab-jawabin tentang *lore*, atau cerita. Saya sering, apa namanya.. *what do I call it..* iya, pokoknya saya sering jawab-jawabin pertanyaan orang atau saya *reply* orang, koreksi orang, atau saya nanya ke orang gitu, dan apa yang ngedorong saya untuk ngelakuin.. saya kalau ngeliat sesuatu yang.. apa namanya, saya bingung, mereka jawab apa, atau yang menarik, seperti ini hal baru yang saya pelajarin gitu, saya baru tahu ada hal seperti ini ternyata seperti ini, saya nanya ke mereka gitu.. dan yang bikin saya aktif untuk melakukan interaksi tersebut itu, karena *nge-post* terus, karena mereka *online* 24 jam seminggu. Jadi saya bakal sering aktif, gitu aja kalau selama saya nggak sibuk.

Penulis : Terima kasih atas jawabannya, mas Deran. Nah kalau

menurut mas Deran, apakah tidak dapat mengirim *menfess* melalui @paimonfess mempengaruhi pengalaman interaksi mas dengan sesama fans Genshin?

Informan : Ya, itu ngaruh ke saya karena saya nggak bisa ngirim, apa namanya, *menfess* lewat apa, di @paimonfess saya jadi nggak bisa, apa, nyebutin opini saya disitu. Saya gak bisa nyebutin teori-teori Genshin yang saya masak sendiri di kepala saya, gitu. Jadi, jelas banget itu saya sebenarnya pengen di-*follow* juga , cuman karena belum di-*follow* saya jadi bingung, cara *posting*-nya gimana, tanpa nunggu ada yang ngomongin gitu. Misalnya saya ada teori soal Seven Sovereign gitu, soal naga Genshin gitu, terus nggak ada yang nge-*posting* soal naga belakangan ini di @paimonfess, terus saya harus nungguin baru saya bisa, apa namanya, ngasih opini saya.

Penulis : Baik kalau begitu, pertanyaan terakhir nih untuk menambah kejelasan soal peran admin ya. Bagaimana peran admin dalam mendukung pengalaman interaksi mas Deran dengan fans lain melalui @paimonfess?

Informan : Oke, peran admin yang diam aja, dan yang kebanyakan diam aja, dan ngebiarin orang berinteraksi itu, saya lumayan suka dengan kebebasan yang diberikan admin untuk kita

nge-*post* apapun di situ, entah itu teori atau *build* karakter, atau nyari temen mutualan. Saya suka format seperti itu, dengan admin yang tidak banyak, apa namanya, membatasi, apa, tidak banyak membatasi gerak-gerik ininya gitu, interaksi *followers*-nya gitu.. dan adminnya juga cukup baik, cukup cepat ininya, respon untuk sesuatu yang tidak pantas gitu, kayak saya pernah lihat ada yang *posting*-an mengarah ke pedofilia terus langsung di-*take down* gitu. Pada jam itu juga, baru di-*post* kalau nggak salah, 30-40 menit langsung di-*take down* setahu saya, seingat saya. Lumayan bagus adminnya, karena nggak ngehalangin interaksi sama sekali, karena diam aja, mereka saya anggap bagus gitu, nggak ada restriksi sama sekali.

Penulis : Terima kasih jawabannya, mas Deran! Kalau begitu wawancara saya cukupkan, namun apabila ada pertanyaan lanjutan apakah mas Deran berkenan untuk dihubungi kembali?

Informan : Silakan, sama-sama.

Penulis : Baik, terima kasih.

**Informan 5**

Tanggal : 15 November 2023

Lokasi : *Chat* Telegram

### **Profil Informan 5**

Nama : Lenneth (bukan nama sebenarnya)

Nama Pengguna : @lumiayaka

Umur : 25-35 tahun

Status : Belum di-*follow back* @paimonfess

Mengikuti : (±) 2 tahun (Sejak September 2021)

### **Hasil Wawancara**

Penulis : Selamat siang kak Lenneth, wawancara akan saya mulai ya.

Informan : Baik, silakan kak.

Penulis : Baik, kalau begitu kita masuk ke pertanyaan pertama ya.

Kak Lenneth sejak kapan menjadi fans atau *player* Genshin Impact?

Informan : Menjadi *player* sejak bulan Agustus 2021.

Penulis : Untuk minat ke Genshin Impact-nya sendiri sejak kapan, kak?

Informan : Minat sejak bulan tersebut juga, waktu itu langsung *install*

karena direkomendasikan teman.

Penulis : Berarti didorong rekomendasi dari teman ya, nah kalau dari Kak Lenneth apakah ada hal lain yang membuat Kak Lenneth tertarik untuk menjadi fans atau *player* Genshin?

Informan : Ketika lihat *official art*-nya merasa *style*-nya bagus, kemudian karena *story* dari *game*-nya juga bagus dan *gameplay* menarik.

Penulis : Boleh dijelaskan mungkin, kenapa *story* dari Genshin kakak rasa bagus serta sisi *gameplay* yang disebut menarik?

Informan : *Story* bagus:

1. *Lore heavy, world building* dalam dunia Genshin sangat bagus. banyak *item* atau buku dalam *game* membuat *detail story* semakin menarik bagi yang suka *lore*. Namun bagi yang tidak terlalu suka *lore* juga bisa mengikuti alur garis besar *story* dari *main quest*.

2. *Storytelling* di setiap *update patch* semakin menarik dan terlihat ada peningkatan kualitas dari tahun ke tahun.

*Game play*:

1. Mekanisme dalam *game* cenderung *simple* dibandingkan *online game* lainnya (*casual gamer friendly*).

2. Adanya *elemental reactions* yang membuat *game* menarik (kombinasi antar karakter).

3. Bisa eksplorasi area *open world*, area di dalam game terlihat bagus dan tidak membosankan.

Penulis : Baik kak, terima kasih penjelasannya. Pertanyaan selanjutnya ya, berkaitan dengan alasan kak Lenneth tertarik dengan Genshin nih, kalau kak Lenneth sendiri bagaimana mengekspresikan diri sebagai fans/player Genshin?

Informan : Mengekspresikan diri lewat *fan account* di Twitter dan mengikuti *event offline official* dari Genshin yang diselenggarakan langsung oleh MiHoYo. Selain itu, membeli *merchandise* Genshin, *official* maupun *non-official*.

Penulis : Khusus mengekspresikan diri di Twitter kak, biasanya seperti apa? Mungkin berdiskusi soal *game* dengan sesama *player* atau yang lainnya?

Informan : Iya betul, berdiskusi dengan *player* lain salah satunya lewat *menfess*.

Penulis : Nah, kalau begitu apakah @paimonfess mendukung kak

Lenneth dalam memperluas interaksi dengan sesama fans atau *player* Genshin? Mungkin bisa dijelaskan.

Informan : Betul, bisa menambah *mutual* karena *followers*

@paimonfess banyak. Kalau untuk saya sendiri tidak di-*follow*, jadi saya tidak pernah mengirim *menfess* untuk mencari *mutual*, tapi saya sering berinteraksi lewat *reply* untuk mencari *mutual* baru, kemudian jika ada hal yang menarik di Genshin, banyak *player* yang *share* lewat *menfess* dan saya *reply* atau QRT konten tersebut. Saya juga mendapat banyak informasi baru tentang Genshin lewat *menfess* dari @paimonfess.

Penulis : Wah, berperan banyak ya kalau begitu. Nah, Kak Lenneth menggunakan media apa saja untuk berinteraksi dengan sesama fans atau *player*? Kemudian bagaimana cara kak Lenneth berinteraksi dengan mereka?

Informan : Seringnya lewat Twitter saja, ikut *group chat*, ataupun interaksi lewat *timeline*. Membahas bagaimana *build character* atau membahas *story* Genshin. Kalau untuk media lain seperti YouTube, TikTok, hanya menonton saja tapi tidak berinteraksi.

Penulis : Nah, kalau begitu, apa alasan kak Lenneth memilih



menggunakan Twitter untuk berinteraksi dengan sesama fans atau *player* Genshin?

Informan : Karena untuk Twitter, perputaran informasinya cepat, jika ada sesuatu hal yang baru, bisa langsung di-*share* saat itu juga lewat *tweet* karena Twitter termasuk *micro-blogging*, jadi tidak terlalu pusing memikirkan konten *tweet*. Akun *menfess* yang besar juga membantu karena semakin banyak *followers* akun *menfess*, informasi yang di-*share* dari *player* lain juga semakin banyak.

Penulis : Baik, kak. Nah kalau dari kak Lenneth sendiri mengapa memilih untuk mengikuti @paimonfess? Kemudian apakah kak Lenneth hanya mengikuti @paimonfess atau ada *base* Genshin lain? Boleh disebutkan dan dijelaskan, ya.

Informan : Karena ketika saya lihat @paimonfess sangat banyak *followers*-nya dan setiap hari ada *menfess* baru, untuk *base* Genshin lain saya juga mengikuti @babufess. Kalau dari dua ini saya tidak ada preferensi, dua-duanya mengikuti dan saya merasa cukup sering berinteraksi dengan kedua *base* tersebut.

Penulis : Menurut Kak Lenneth, apakah @paimonfess dirasa lebih

baik dibandingkan *base* lainnya? Atau mungkin dirasa ada perbedaan untuk pengalaman interaksi dengan keduanya?

Informan : Sejauh ini tidak ada perbedaan.

Penulis : Baik kalau begitu. Kak Lenneth sendiri, interaksi seperti apa yang sering dilakukan dengan @paimonfess? Lalu apa yang mendorong kak Lenneth untuk aktif melakukan interaksi tersebut?

Informan : Kalau ada *menfess* yang menarik, terkadang saya memberikan reaksi atau komentar lewat *reply* atau RT dan QRT, atau ketika *menfess*-nya membahas *character* favorit saya.

Penulis : Kalau begitu, biasanya *menfess* menarik seperti apa yang mendorong kak Lenneth untuk berinteraksi?

Informan : Ketika ada yang *share meme* Genshin, video *gameplay* yang lucu, membahas *character* favorit saya, atau info mengenai *quest* Genshin yang terbaru.

Penulis : Baik kalau begitu, kemudian menurut kak Lenneth, apakah tidak dapat mengirim *menfess* karena belum di-*followback* @paimonfess mempengaruhi pengalaman interaksi kak Lenneth dengan sesama fans atau *player* Genshin?

Informan : Selama ini tidak, karena saya tetap bisa *reply* atau QRT, dan menurut saya banyak *menfess* yang menarik tanpa saya harus di-*follow* atau mengirim *menfess* untuk berinteraksi.

Penulis : Baik, kak. Nah kalau menurut kak Lenneth juga nih, bagaimana peran admin dalam mendukung pengalaman interaksi kak Lenneth dengan fans atau *player* lain melalui @paimonfess?

Informan : Cukup banyak mendukung, karena seperti yang saya lihat, admin @paimonfess mengadakan *event* seperti *couple photo contest*. Admin @paimonfess juga terkadang mengadakan *give away*, kemudian admin @paimonfess juga cukup komunikatif dengan *followers*. Contoh, meminta *followers* untuk lapor ke admin jika ada akun *bot* yang *reply* agar akun *bot* tersebut di-*block* oleh admin.

Penulis : Baik, kak. Terima kasih atas penjelasannya! Nah, karena sudah sampai di pertanyaan terakhir saya cukupkan ya untuk wawancaranya. Namun apakah kak Lenneth berkenan untuk dihubungi kembali bila saya memiliki pertanyaan lanjutan?

Informan : Baik kak, boleh silakan hubungi saja ya.

Penulis : Baik, terima kasih banyak!

## **Informan 6**

Tanggal : 13 November 2023

Lokasi : Direct Message Twitter (X)

## **Profil Informan 6**

Nama : Alyssa (bukan nama sebenarnya)

Nama pengguna : @shikoteii

Umur : 23 tahun

Status : Sudah di-*follow back* oleh @paimonfess

Mengikuti : (±) 1 tahun

## **Hasil Wawancara**

Penulis : Selamat malam, Alyssa. Wawancara akan saya mulai ya, sebelumnya saya meminta persetujuannya untuk menampilkan *user name* dan nama Alyssa di sini untuk penelitian.

Informan : Oke, boleh-boleh.

Informan : Baik, terima kasih. Sekarang kita masuk ke pertanyaan

pertama ya, Alyssa sejak kapan menjadi fans and pemain Genshin Impact?

Informan : Kalau ngefans sejak *patch* Inazuma rilis, tapi baru kesampaian main di awal 2022

Penulis : Kenapa baru menjadi pemain di awal 2022, kak?

Informan : Di tahun itu aku masih jadi mahasiswa yang lagi sibuk sibuknya, nge-*game* tuh gak sempat terus juga kendala *device*. Baru main di 2022 awal karena mulai skripsian jadi gak terlalu sibuk banget karena nyusunnya juga santai dan *device* udah mumpuni, hehe.

Penulis : Wah, baik kalau begitu. Selanjutnya nih, apa yang membuat Alyssa tertarik untuk menjadi fans dan pemain Genshin Impact? Boleh dijelaskan, ya.

Informan : Oke, jadi awalnya tuh di 2021 aku jadi ngefans sama Genshin karena tiba-tiba *tweet* @paimonfess tuh nyasar di *timeline*-ku? Aku sih mikirnya karena algoritma teman yang ku-*follow* kali ya, dia soalnya suka nimbrung-nimbrung *tweet* @paimonfess juga dan yang kuinget tuh *tweet* @paimonfess yang masuk ke *timeline*-ku soal Inazuma.. terus gak lama setelah itu aku iseng *follow* Genshin, terus iseng nonton di Twitch juga *streamer-streamer* yang main

Genshin dan jadi makin tertarik sama *game*-nya, kayaknya asik *explore-explore* gitu, tapi di saat itu karena aku lagi jadi budak proker dan akademik lagi padat-padatnyanya jadinya belum memutuskan untuk nyemplung ke Genshin. Baru akhirnya di awal 2022 itu aku mulai main, karena tadi udah kusampein juga karena mulai skripsian dan karena nyusunnya santai ditambah *device* baru lebih mumpuni, hehe.

Penulis : Wah ada peran juga dari @paimonfess berarti, hahaha. Oke selanjutnya, kalau sebagai fans sekaligus pemain Genshin,. Bagaimana Alyssa mengekspresikan diri di media sosial? Twitter/X ya khususnya.

Informan : Haha iyaa, aku juga baru ngeh. Wah, *interestin question*. Aku kalau di sini sih jadi *casual fan* aja sih, nangepin *menfess* kalau yang lewat di *timeline*-ku aja, tapi kalau pun yang lewat sekiranya ngundang rebut aku milih untuk gak ikutan.

Penulis : Baik, untuk ekspresi sebagai fans sendiri nih. Alyssa banyak membicarakan Genshin dengan *tweet* misalnya? Atau mungkin sering *update* soal sesuatu lewat *tweet*?

Informan : Iya, belakangan ini lagi sering ngomongin Genshin sih,

*update* lewat *tweet* juga.

Penulis : Biasanya ngomonginnya apa aja nih kak, baik *update* dan Genshinnya? Mungkin bisa dijelaskan.

Informan : Biasanya sih ngomongin yang terjadi pas aku lagi main, kayak misal kalau nge-boss atau ngedomain dapet *drop*-annya berapa, bagus apa nggak. Terus kalau *explore* atau ngerjain *quest* aku suka *review* tipis-tipis gimana abis ngerjainnya. Aku juga sering *engage* sama *fan art-fan art* gitu sih kayak *retweet* dan *like*, kadang aku ninggalin komen di situ.

Penulis : Baik, terima kasih jawabannya! Nah, soal mengikuti @paimonfess nih. Apakah @paimonfess membantu Alyssa untuk memperluas interaksi dengan sesama fans Genshin Impact?

Informan : *Yes!* Aku di akun lama dapat *mutual* lumayan banyak salah satunya berkat @paimonfess. Jadi dapat teman buat diskusi soal *lore*, *game play*, *co-op* bareng.

Penulis : Seru dong, ya. Kalau begitu media apa saja yang dipakai Alyssa untuk melakukan interaksi dengan sesama *player* atau fans? Kemudian cara berinteraksinya biasanya gimana?

Informan : Biasanya sih di Twitter aja, sebatas *mention-mention*-nan aja gitu. Paling kalau lagi *co-op* aku juga interaksi di Discord sambil *voice call* tapi *applies* buat yang emang udah dekat aja.

Penulis : Berarti antara *chat* dan *voice call* ya untuk interaksi dengan fans. Nah selanjutnya, apa yang membuat Alyssa memilih menggunakan Twitter untuk berinteraksi dengan sesama fans Genshin Impact?

Informan : Iyaa, benar. Kalau *platform* lebih milih Twitter karena cuma di sini aku ngerasa nyambung sama orang-orangnya.. kalau di *platform* lain komunitasnya dikit-dikit ribut lah, hobi senggol sana sini lah. Ya, walaupun di sini juga beberapa kali komunitasnya juga begitu but *at least* gak sesering *platform* lain.

Penulis : Berarti memang dirasa lebih nyaman untuk berinteraksi di Twitter, ya. Oke selanjutnya nih, berarti sebenarnya Alyssa sudah cukup lama mengikuti @paimonfess ya. Apa yang membuat Alyssa memilih untuk mengikuti @paimonfess?

Informan : Iyes, aku ngikutin @paimonfess itu kan emang salah satu *auto base* Genshin yang masih aktif.. terus kalau yang aku liat juga yang ngirim *menfess* lewat @paimonfess juga lebih



banyak yang bahas soal *story* dan *game play*, kadang juga dapat info tentang Genshin yang sebelumnya belum aku tahu ya tahunya dari *menfess-menfess* @paimonfess.

Penulis : Banyak informasi yang dibagikan untuk Alyssa, ya. Nah Alyssa sendiri apakah mengikuti @paimonfess saja? Atau ada *base* Genshin Impact lain yang diikuti?

Informan : Benar banget! Ada, aku juga nge-*follow* @babufess juga.

Penulis : Nah, kalau begitu apakah menurut Alyssa @paimonfess merupakan *base* Genshin yang lebih baik? Iya atau tidaknya boleh dijelaskan alasannya, ya.

Informan : Menurutku iya sih, setelah dilihat-lihat aku lebih sering *gain knowledge* dari *sender-sender* @paimonfess ketimbang yang babu ya. Kayak bahas *lore game play* terutama *abyss*, *meta discussions* juga tuh banyakan *sender* dari @paimonfess. *Sorry to say* ya maikanya emang lebih suka @paimonfess sih.

Penulis : Wah, malah dirasa lebih bermanfaat dibandingkan dengan *base* tetangga ya, hahaha. Nah kalau soal interaksi, Alyssa sering melakukan interaksi seperti apa dengan @paimonfess? Kemudian apa yang mendorong Alyssa untuk aktif melakukan interaksi tersebut?

Informan : Kalau interaksi di @paimonfess selain cari *moots* juga aku suka nimbrung di *menfess* yang nanya seputar *game play*, *build chara*, ajakan *co-op*, sama hal-hal yang berbau *explore*. Tapi untuk *game play* sama *build chara* juga aku jawab sesuai pemahamanku juga sih, jadi gak selalu aku nimbrung di *menfess* soal dua hal itu.. yang mendorong aku untuk melakukan interaksi itu yak arena aku senang aja bantuin *player-player* lain yang emang butuh jawaban dan bantuan.

Penulis : Berarti untuk bisa saling membantu ya, keren nih. Oke, Alyssa sudah di *follow back* @paimonfess ya. Apakah Alyssa sering mengirim *menfess* melalui @paimonfess? Biasanya *menfess* seperti apa yang Alyssa kirimkan?

Informan : Kalau sering sih nggak.. malah jarang. Tapi aku pernah ngirim *menfess* nanyain ada yang bersedia buat nemenin *co-op* nggak atau ada yang *world*-nya bisa ditumpangin buat ambil *mats* gitu, sama ada sekali ngirim *menfess* cari *moots* hehe.

Penulis : Jarang ya, tapi untuk isi *menfess* biasanya *co-op* itu? Atau mungkin pernah yang lain?

Informan : Iya biasanya *co-op* sih, kalau yang lain belum pernah.

Penulis : Baik kalau begitu. Nah dengan kesempatan untuk bisa

mengirimkan *menfess* ini, bagaimana pengaruhnya untuk Alyssa dalam mengekspresikan diri sebagai fans Genshin Impact?

Informan : Hmm, pengaruhnya bagi aku sih jadi lebih gampang untuk nanya-nanya soal sesuatu yang aku gak tahu, entah itu dari *story* atau *game play* sama mungkin kalau emang dapet info tentang sesuatu juga bisa *sharing* lewat sana, hitung-hitung juga bantu sesama *player* gitu. Aku bingung sih jawabnya gimana semoga menjawab ya.

Penulis : Selain yang berkaitan dengan *game* ya, apakah mengikuti @paimonfess ini juga memperluas interaksi Alyssa dengan fans dan *player* Genshin Impact lainnya? Kalau iya, mungkin bisa dijelaskan.

Informan : Iya, kalau dari pengalamanku jadi nambah teman yang *interest*-nya sama juga selain dari Genshin.

Penulis : Baik kalau begitu bisa menambah teman juga, ya. Nah pertanyaan terakhir, menurut Alyssa bagaimana peran admin @paimonfess dalam mengelola @paimonfess mempengaruhi ekspresi Alyssa sebagai fans dan *player* Genshin?

Informan : Kalau yang aku lihat sih admin @paimonfess aktif dan

tanggap ya sebagai pengelola *base*. Contohnya ketika ada keributan di *base*, begitu akun admin di-tag, gak lama setelahnya sumber keributan langsung diatasi. Kalau pengaruhnya ke aku sih untuk sekarang belum ada ya, tapi untuk kedepannya dengan tahu admin @paimonfess punya pengelolaan yang bagus seperti saat ini jadi lebih bisa bijak untuk memilih topik atau kata-kata untuk dikirim lewat @paimonfess ini.

Penulis : Baik, terima kasih atas jawabannya ya Alyssa! Wawancara saya cukupkan kalau begitu, namun apabila saya memiliki pertanyaan lanjutan apakah berkenan untuk dihubungi kembali?

Informan : Sama-sama ya, semoga jawabanku membantu. Boleh kok.

Penulis : Baik, kalau begitu terima kasih banyak ya Alyssa.

### **Informan 7**

Tanggal : 17 November 2023

Lokasi : Rekaman Suara Direct Message Twitter (X)

### **Profil Informan 7**

Nama : Choux (bukan nama sebenarnya)

Nama pengguna : @ImNeuvillette  
Umur : 19 tahun  
Status : Sudah di-*follow back* oleh @paimonfess  
Mengikuti : (±) 1 tahun

### Hasil Wawancara

Penulis : Baik, wawancaranya akan saya mulai, sebelumnya saya meminta persetujuannya untuk menampilkan username dan/atau nama di fan account kakak untuk ditampilkan dalam skripsi saya, ya.

Informan : Baik kak. Diizinkan.

Penulis : Baik, kemudian saya ingin melakukan *profiling* singkat terlebih dahulu. Bisa perkenalkan diri mungkin, untuk di *fan account* ini dipanggil namanya siapa, kemudian umur (boleh *range* saja jika tidak berkenan), kemudian apakah sudah di-*follow back* atau belum oleh @paimonfess? serta sejak kapan mengikuti akun @paimonfess.

Informan : Perkenalkan nama saya Choux, bisa dipanggil Choux atau Chou juga boleh di *fan account*, terus untuk umur masih di umur 19, dan kemudian untuk *base* @paimonfess udah di-

*follow back* dari beberapa minggu yang lalu dan mengikuti @paimonfess sejak setahun yang lalu.

Penulis : Baik, Choux ya. Kita masuk ke pertanyaan pertama ya.

Choux sejak kapan menjadi fans atau pemain Genshin Impact? Boleh dijelaskan, ya.

Informan : Untuk fans pemain Genshin Impact sebenarnya udah dari awal Genshin Impact rilis, sekitar Oktober 2021 cuman untuk *device* waktu itu belum memungkinkan jadi akhirnya baru main sekitar April 2022 dan sampai sekarang masih berlanjut. Jadi sekitar hampir tiga tahun bermain Genshin Impact.

Penulis : Sudah lama ya, main Genshinnya.. nah, kalau Choux sendiri apa yang membuat tertarik untuk menjadi fans/pemain Genshin Impact?

Informan : Tertarik menjadi bagian fans atau pemain Genshin Impact, gara-gara banyak *voice actor* favorit dari *anime-anime* juga terus visual *game*-nya juga sangat menarik dan *story*-nya juga sangat menarik.

Penulis : Oke, kalau begitu bagaimana Choux mengekspresikan diri

sebagai fans atau *player* Genshin di media sosial?  
Khususnya di Twitter atau X ya, boleh dijelaskan.

Informan : Sebagai fans atau *player* Genshin Impact di media sosial  
biasanya mengekspresikan dirinya itu, suka *nge-fan art*  
karakter Genshin Impact sama *share-share* info mengenai  
mekanisme *puzzle* yang ada di Genshin ke orang-orang,  
sama berinteraksi juga sama fans-fans Genshin Impact  
lainnya.

Penulis : Kalau berinteraksi sama fans-fans Genshin yang lain itu  
ngebahas apa biasanya?

Informan : Biasanya kalau interaksi dengan fans-fans Genshin Impact  
yang lain kadang, kalau mereka butuh bantuan di *in game*,  
maksudnya di dalam *game* Genshin Impactnya aku bisa  
bantu, atau mereka *share-share* info tentang keseharian  
mereka di *real life*, kadang aku suka bales-balesin gitu.

Penulis : Baik, kemudian apakah @paimonfess mendukung Choux  
dalam memperluas interaksi dengan sesama fans Genshin?

Informan : Untuk *base* @paimonfess sendiri, kalau mendukung

memperluas interaksi sama fans bisa. Soalnya di aturan *base*-nya ada bisa untuk cari-cari *mutual*-an gitu dan itu bisa memperluas interaksi sesama fans.

Penulis : Oke, nah kalau Choux sendiri media apa saja yang sering digunakan untuk berinteraksi dengan sesama fans Genshin? Kemudian bagaimana cara Choux berinteraksi dengan mereka?

Informan : Kalau untuk media berinteraksi dengan fans yang lain, selama yang dipakai cuma media sosial ini Twitter, X, lalu cara untuk berinteraksinya, mungkin buka topik terlebih dahulu atau mereka buka topik duluan, jadi aku ikut topik mereka. Ya mungkin sama-sama ada hal yang disukai jadi berinteraksi aja gitu.

Penulis : Interaksinya sendiri biasanya lewat mention atau DM, begitu kah?

Informan : Kalau lewat DM, baru sekali dua kali, itu pun interaksinya kebanyakan mau ngajak main bareng, dan kalau soal interaksi lain, biasanya nge-*reply* mereka keseharian gimana, atau ada info-info yang menarik, aku balas.

Penulis : Baik, terima kasih jawabannya! Oke, Choux sendiri kenapa



memilih untuk menggunakan media sosial Twitter/X untuk berinteraksi dengan sesama fans atau *player* Genshin?

Informan : Lebih memilih menggunakan media sosial Twitter atau X dikarenakan kalau di *platform* lain, contohnya seperti Instagram atau Facebook, di sana terlihat kalau fans-fansnya itu kurang banyak interaksinya juga kurang aktif, sedangkan di Twitter mereka selain soal Genshin Impact tadi, mereka kadang *share* keseharian mereka. Jadi bukan hanya Genshin saja yang dibahas, jadi gak terlalu kaku untuk berinteraksi dengan fans-fans lain dan fans di sini kalau dari pengalaman, selama ini belum pernah menemukan *player* yang *toxic* atau yang mengganggu, istilahnya. Daripada *platform* lain, kalau *platform* lain kadang hal-hal sepele aja diributin gitu. Jadi menurut aku, lebih nyaman menggunakan Twitter X untuk berinteraksi dengan fans-fans Genshin Impact yang lain.

Penulis : Terima kasih penjelasannya! Nah, kemudian mengapa Choux memilih untuk mengikuti @paimonfess?

Informan : Alasan mengikuti @paimonfess karena di sana banyak juga fans-fans yang *share-share* info mengenai hal-hal *game*-nya atau *fan art* atau *cosplay* dan, atau juga mencari *mutual*-an seperti itu, dan *base*-nya juga seru.

Penulis : Oke. Choux sendiri, apakah hanya mengikuti @paimonfess atau ada *base* Genshin lain yang diikuti? Mungkin bisa disebutkan jika ada.

Informan : Kalau *base* Genshin lain, aku mengikuti *base* @genshinjualbeli gitu, sama @babufess dan *confess* Genshin.

Penulis : Nah, kalau begitu menurut Choux dibandingkan dengan *base-base* tersebut apakah @paimonfess merupakan *base* yang lebih baik? Bisa dijelaskan ya.

Informan : Kalau dibandingkan dengan *base-base* lain, @paimonfess menurut aku sama aja. Bisa cari *mutual*-an atau hal-hal yang berbau Genshin Impact lainnya, dan itu kan *base* umum sedangkan *base-base* yang aku sebutkan berbeda-beda kayak tadi, *base* @genshinjualbeli khusus jual beli akun, dan @genshinconfess itu buat fans-fans, apa, hubungan Genshin fans lainnya yang bisa lebih dekat gitu. Jadi kalau dijelaskan lebih baik pun, nggak, semuanya sama rata. Soalnya setiap *base* pasti ada keunikannya masing-masing, sama fungsinya masing-masing.

Penulis : Baik. Nah kemudian, interaksi seperti apa yang sering

Choux lakukan dengan *base* @paimonfess? Lalu apa yang mendorong Choux untuk aktif melakukan interaksi tersebut?

Informan : Kalau hal yang sering dilakukan di *base* itu biasanya nanya nanya soal *build character* atau eksplorasi dan kemarin-kemarin juga sempat cari *mutual*-an juga, dan hal yang mendorong untuk aktif di *base* tersebut itu karena mereka kalau aku tanya-tanya walaupun anonim, orang-orang di *base* sana *fast response*, gak kayak di *platform-platform* lainnya.

Penulis : Kalau begitu apakah Choux sering mengirim konten ke @paimonfess? Konten seperti apa yang biasanya Choux kirim? Kemudian bagaimana hal tersebut mempengaruhi Choux dalam mengekspresikan diri sebagai fans atau *player* Genshin Impact?

Informan : Kalau konten yang biasanya dikirim ke *base* tersebut, biasanya nanya nanya soal *build character* dan eksplorasi atau *puzzle* yang berada di *game*, terus hal itu mempengaruhi untuk mengekspresikan diri, karena setelah mendapat kritik dan saran ketika nanya soal *build character* itu, jadi termotivasi untuk mengikuti saran-saran dan kritik dari fans-fans Genshin Impact lainnya yang berada di *base* tersebut.

Penulis : Oke, masuk ke pertanyaan terakhir ya. Menurut Choux, bagaimana peran admin @paimonfess dalam mengelola *base* mempengaruhi ekspresi Choux sebagai fans Genshin Impact?

Informan : Kalau peran admin terhadap ekspresi diri sendiri, sebenarnya kurang kerasa ya, cuman kalau dilihat-lihat, ketika ada *menfess* yang di luar aturan *base* tersebut pasti adminnya gerak cepat untuk melakukan tindakan dan menyelesaikan masalah tersebut.

Penulis : Baik, terima kasih jawabannya ya. Wawancara saya cukupkan, namun jika ada pertanyaan lanjutan apakah berkenan untuk dihubungi kembali?

Informan : Berkenan, kak.

Penulis : Baik kalau begitu, terima kasih banyak ya Choux atas waktunya.

Informan : Terima kasih kembali kak.