

ANALISIS KOLERASI ANTARA GENSHIN IMPACT DAN PSIKOLOGI SEKSUAL TERHADAP KEKUATAN TAQWA PADA PUBERTY TENEEGER

Ahmad Rifaldi Prasetya¹, Dafinah Ramadhani², Aniq Farichatus Zahwa³, Genta Elang Bakti⁴, Saifuddin Zuhri⁵

Universitas Pembangunan Nasional "VETERAN" Jawa Timur

ahmadrifaldiprasetya.pub@gmail.com1, dafinahrdhni@gmail.com2, aniqfz52@gmail.com3, gen.elang.0505@gmail.com4, saifuddin_zuhri.ilkom@upnjatim.ac.id5

Abstract: *Online gaming has become a new lifestyle that spans various segments of society, including Indonesia. Excessive use of online games can have negative impacts. This research aims to analyze the influence of the online game Genshin Impact on the psychological and spiritual aspects of adolescents during puberty. The study results showed that the majority of players are male (56%) and 19 years old (48%). Respondents typically played Genshin Impact infrequently, spending about one hour a day. Based on data analysis, playing Genshin Impact did not affect moral or religious values but did influence players' obedience, spirituality, and emotionality. Respondents did not show sexual interest in game characters but acknowledged that playing the game could reduce time spent on mental activities. Game addiction can also affect mental and physical health and lead to social isolation. This study highlights the importance of regulating playtime to maintain mental balance and well-being. The conclusion of this study is that although Genshin Impact does not directly affect work spirit, it can impact the mental and emotional aspects of players if played excessively.*

Keywords: *Genshin Impact, an online game, implications for spirituality, sexual psychology, puberty teneeger, game addiction, and mental health.*

Abstrak: Game online telah menjadi gaya hidup baru yang merambah ke berbagai lapisan masyarakat, termasuk Indonesia. Penggunaan game online secara berlebihan akan berdampak negatif. Dengan adanya penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh game online Genshin Impact terhadap aspek psikologis dan spiritual remaja pubertas. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas pemain adalah laki-laki (56%) dan berusia 19 tahun (48%). Responden biasanya jarang memainkan Genshin Impact dan menghabiskan waktu sekitar satu jam sehari. Berdasarkan analisis data, memainkan Genshin Impact tidak mempengaruhi nilai moral atau agama, namun mempengaruhi ketaatan, spiritualitas dan emosionalitas pemainnya. Responden tidak menunjukkan ketertarikan seksual terhadap karakter game, namun mengakui bahwa memainkan game tersebut dapat mengurangi waktu yang dihabiskan untuk aktivitas mental. Kecanduan game juga dapat memengaruhi kesehatan mental dan fisik serta menyebabkan isolasi sosial. Studi ini menyoroti pentingnya mengatur waktu bermain agar keseimbangan mental dan kesejahteraan mental tidak terganggu. Kesimpulan dari penelitian ini adalah meskipun Genshin Impact tidak secara langsung mempengaruhi semangat kerja, namun dapat mempengaruhi aspek mental dan emosional pemain jika dimainkan secara berlebihan.

Kata Kunci: Genshin Impact, game online, ketaqwaan, psikologi seksual, remaja pubertas, kecanduan game, kesehatan mental.

PENDAHULUAN

Game online adalah gaya hidup baru bagi individu dari segala usia (Hartanto, 2023). Persebaran game online ke daerah-daerah terpencil dan negara berkembang disebabkan oleh faktor perkembangan transmisi informasi dan pemanfaatan internet yang begitu pesat (Asongu et al., 2019). Indonesia adalah salah satu negara dengan perkembangan teknologi informasi yang pesat (Din et al., 2021). Pada tahun 2020, 90,75% rumah tangga di Indonesia memiliki setidaknya satu telepon seluler. Jumlah ini lebih tinggi dibandingkan tahun 2017, yaitu 88,13% (Social dan Hootsuite, 2021). Penyedia konten online Kanada mengatakan, dari 132,7 juta pengguna internet di Indonesia sebanyak 37 persen pengguna bermain game di perangkat. Nilai tersebut kian bertambah menjadi 83 persen pada tahun 2019 (Khosiiin, 2022).

Di Indonesia, pemain game online sebagian besar adalah remaja, karena mayoritas pengguna internet berusia antara 18 dan 25 tahun, dan hingga 49% dari seluruh pengguna online adalah pengguna game online. Apabila ditinjau berdasarkan data Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional, seseorang dapat dikatakan dalam usia remaja ketika berumur 10-24 tahun dan belum menikah (Andriani et al., 2022). Remaja pubertas biasanya terjadi pada umur 13 -20 tahun (Rosania, 2021). Tren game online ini juga disebabkan oleh adanya fitur chat yang dapat menghubungkan antar pengguna. Akibatnya, pengguna game online lebih diminati pengguna karena memberikan lebih banyak tantangan dan kepuasan (Hartanto, 2023). Hal ini diduung dengan perangkat yang digunakan, seperti konsol, pegangan, dan telepon seluler (Karaca et al., 2020).

Studi tentang game online beserta dampak-dampak bagi sosial dan lingkungan terus dikembangkan. Salah satunya adalah penelitian oleh (Yanti et al., 2019) yang dilakukan di SMP Negeri 13 Padang, kecanduan game online dengan adiksi tinggi sebanyak 15 siswa (11,4%), adiksi sedang sebanyak 60 siswa (68,15%), dan hanya 13 siswa (14,75%) yang berada dalam adiksi rendah. Studi tentang kasus ini juga dilakukan di berbagai negara, seperti (Imataka et al., 2022) yang membahas tentang fenomena kecanduan game online di Jepang. Selain itu, (Jorge & Sibilia, 2019) juga menyelidiki pengobatan kecanduan game online di Asia. Salah satu game online yang diminati oleh public adalah Genshin Impact (GI). Genshin Impact (GI) adalah game gacha bersifat F2P yang sangat terkenal setelah enam bulan peluncurannya dan mencapai pendapatan \$1 miliar (Al-Nawasreh & Andersson, 2022). Menurut analisis data yang telah dilakukan, gamer cenderung mengalami masalah perilaku, hiperaktivitas, dan masalah emosional (Dullur et al., 2021). Para gamer umumnya memiliki masalah, seperti kecanduan menunjukkan tingkat tekanan psikologis dan kesepian yang lebih besar (André et al., 2020).

Game Genshin Impact (GI) ini, pengguna sering kali mempunyai bias terhadap karakter wanita. Terdapat beberapa faktor penyebab hal ini terjadi, dimana karakter wanita yang mempunyai sifat kepemimpinan hingga tampilan fisik dari karakter wanita tersebut. Genshin Impact (GI) memungkinkan para pemainnya untuk lebih leluasa memandangi karakter serta mengontrol sudut pandang kamera, bahkan terdapat mode kamera khusus yang memungkinkan pemain menyesuaikan sudut kamera dengan detail untuk mendapatkan gambar yang sempurna. Pemain dapat mengintip ke bawah karakter, khususnya untuk bagian dalam rok karakter wanita. Selain itu, pemain juga dapat menyesuaikan posisi kamera agar dapat melihat karakter wanita dari atas hingga bawah. Namun, jika pemain memperbesar terlalu banyak, kamera permainan akan mengaburkan model karakter. Para pengguna sering memperhatikan bagian dada karakter karena terdapat belahan di sana yang sering disebut oleh pengguna "booba" yang merupakan referensi dari meme (Al-Nawasreh & Andersson, 2022). Hal ini tentu bernilai negatif dan dikhawatirkan terjadi pada dunia nyata. Grubbs dkk. telah menyoroti elemen penting dari penelitian terkait pornografi, yaitu reaksi negatif yang tinggi dan sering kali berlebihan dari mereka yang melihat pornografi. Namun, secara moral dan agama menentangnya (Willoughby, 2019). Penggunaan pornografi menimbulkan kekhawatiran bagi para ahli forensik ketika pornografi tersebut digunakan, diproduksi, atau disebarkan secara ilegal, atau ketika pornografi dianggap berpotensi untuk menginspirasi atau melatih tindakan kekerasan seksual dalam imajinasi, mungkin sebagai langkah awal menuju perilaku yang lebih nyata. Hal ini tentu memengaruhi kekuatan taqwa seorang yang sedang melihatnya khususnya remaja. Oleh karena itu, penting untuk menganalisis hubungan antara Genshin Impact (GI) dan pengaruhnya terhadap kekuatan taqwa remaja, demi menjaga moralitas dan kesejahteraan psikologis.

METODOLOGI PENELITIAN

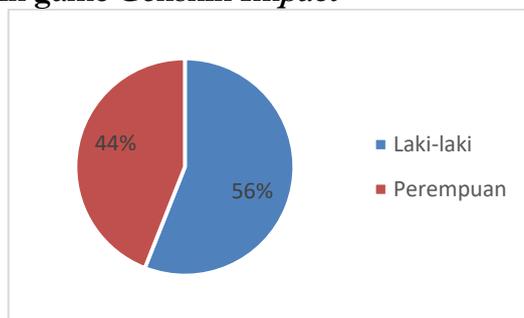
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah cross-sectional. Metode ini melibatkan sampel sebanyak 109 responden yang dipilih secara acak dengan menggunakan metode simple random sampling. Dalam metode ini pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner. Kuisisioner merupakan suatu pendekatan dalam pengumpulan data yang melibatkan penyebaran serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden. Pada metode ini, responden menjawab pertanyaan secara tertulis. Pilihan jawaban pada pertanyaan yang diberikan oleh tim peneliti dibatasi dan telah ditentukan sebelumnya.

Pengumpulan data pada studi kasus ini dilaksanakan dalam rentang waktu satu minggu. Pada penelitian ini, pertanyaan disusun terkait korelasi Genshin Impact dan psikologi seksual terhadap ketaqwaan pada seorang remaja. Kuisisioner ini kemudian dibagikan kepada komunitas Genshin Impact yang diminta untuk menjawab berdasarkan pengalaman mereka masing - masing.

Pemilihan komunitas Genshin Impact sebagai subject penelitian didasarkan pada lingkungan pemain Genshin Impact yang dinilai relevan untuk memahami bagataqwaa korelasi Genshin Impact dan psikologi seksual terhadap ketaqwaan pada seorang remaja. Peneliti berhadap dengan memilih komunitas Genshin Impact data yang didapatkan lebih tepat tentang bagataqwaa korelasi Genshin Impact dan psikologi seksual terhadap ketaqwaan pada seorang remaja. Selain itu, peneliti juga mempertimbangkan komunitas Genshin Impact merupakan komunitas yang aktif dalam permainan Genshin Impact sehingga menjadi topik yang menarik untuk diteliti. Setelah data dikumpulkan melalui kuisisioner, analisis data dilakukan dengan menggunakan uji chil-square untuk mengevaluasi hubungan dan pengaruh variabel yang diamati. Oleh sebab itu, penelitian ini diharapkan mampu menyalurkan wawasan mendalam terkait korelasi Genshin Impact dan psikologi seksual terhadap ketaqwaan pada seorang remaja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

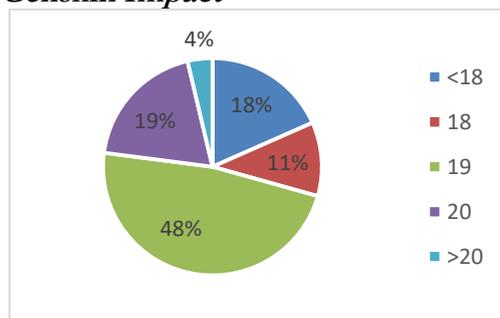
1. Jenis kelamin pemain game *Genshin Impact*



Gambar 1. Diagram presentase jenis kelamin pemain Genshin Impact

Berdasarkan data hasil penelitian, permainan Genshin Impact lebih didominasi oleh laki – laki sebanyak 56%.

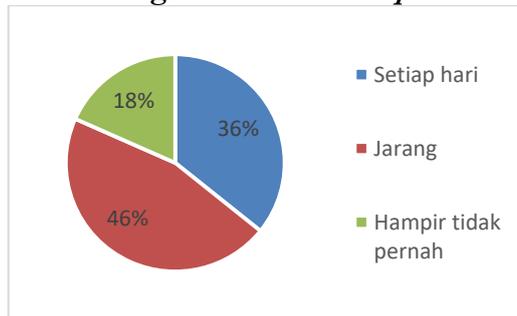
2. Umur pemain game *Genshin Impact*



Gambar 2. Diagram presentase umur pemain Genshin Impact

Berdasarkan data hasil penelitian, pemain Genshin Impact digemari oleh kalangan remaja berumur 19 sebanyak 48%.

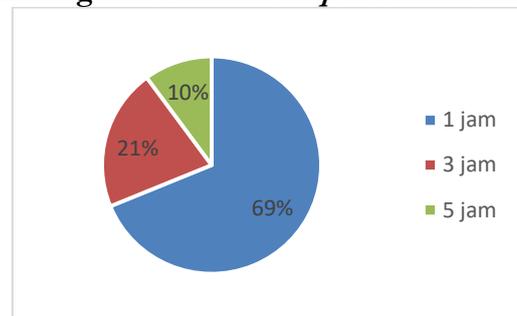
3. Tingkat keaktifan memainkan game *Genshin Impact*



Gambar 3. Diagram presentase tingkat keaktifan pemain Genshin Impact

Berdasarkan data hasil penelitian, tingkat keaktifan responden dalam memainkan Genshin Impact adalah jarang.

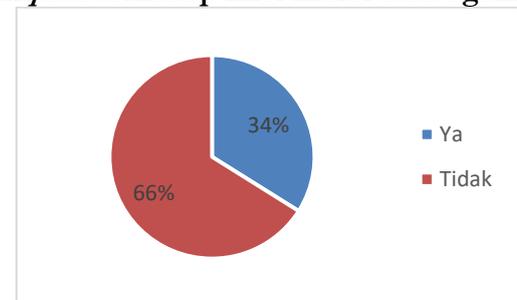
4. Lama waktu memainkan game *Genshin Impact* dalam sehari



Gambar 4. Diagram presentase durasi pemain memainkan Genshin Impact dalam satu hari

Berdasarkan data hasil penelitian, responden memainkan Genshin Impact selama 1 jam dalam satu hari.

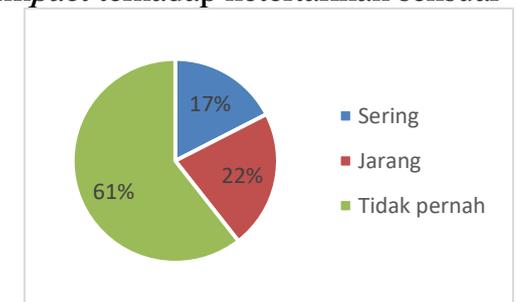
5. Pengaruh *Genshin Impact* terhadap nilai moral atau agama



Gambar 5. Diagram presentase pengaruh Genshin Impact terhadap nilai moral atau agama

Berdasarkan data hasil penelitian, menurut responden memainkan Genshin Impact tidak memengaruhi nilai moral atau agama

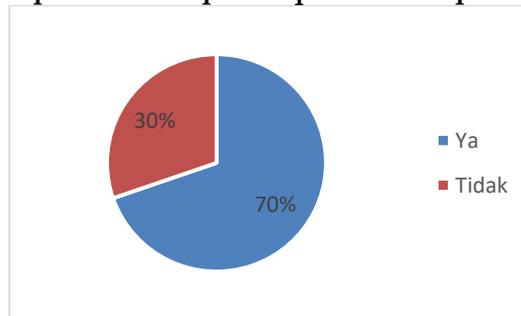
6. Pengaruh *Genshin Impact* terhadap ketertarikan seksual



Gambar 6. Diagram presentase pengaruh Genshin Impact terhadap ketertarikan seksual

Berdasarkan data hasil penelitian, responden tidak pernah memiliki ketertarikan seksual dengan karakter di dalam game.

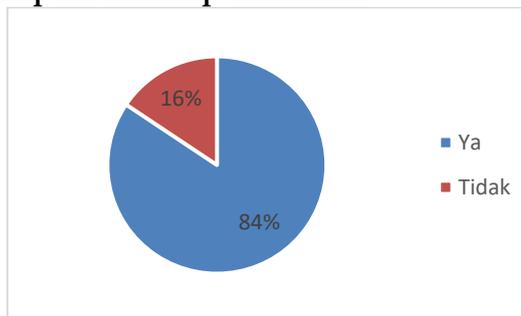
7. Pengaruh Genshin Impact terhadap ketaqwaan dan spiritual



Gambar 7. Diagram presentase pengaruh Genshin Impact terhadap ketaqwaan dan spiritual

Berdasarkan data hasil penelitian, menurut responden memainkan Genshin Impact memengaruhi ketaqwaan dan spiritual

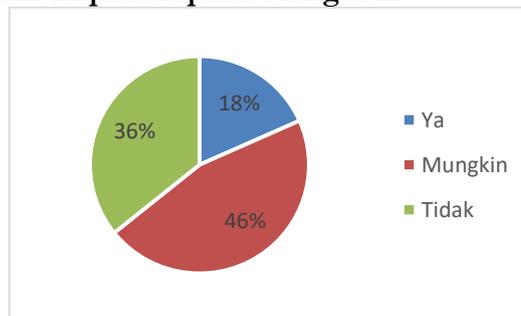
8. Pengaruh Genshin Impact terhadap emosional



Gambar 8. Diagram presentase pengaruh Genshin Impact terhadap emosional

Berdasarkan data hasil penelitian, menurut responden memainkan Genshin Impact memengaruhi emosional pemain.

9. Rekomendasi Genshin Impact kepada orang lain



Gambar 9. Diagram presentase rekomendasi Genshin Impact kepada orang lain

Berdasarkan data hasil penelitian, responden mungkin merekomendasikan Genshin Impact kepada orang lain.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian, pemain Genshin Impact didominasi oleh jenis kelamin laki – laki (sebanyak 56%), sedangkan pemain Genshin Impact perempuan sebanyak 44%. Pemain Genshin Impact juga didominasi oleh remaja berumur 19 tahun (sebanyak 48%), sedangkan pemain berusia kurang dari 18 tahun sejumlah 18%, usia 18 tahun sejumlah 11%, usia 20 tahun sejumlah 19%, dan usia lebih dari 20 tahun sebanyak 4%. Responden jarang memainkan Genshin Impact, mereka hanya menghabiskan waktu 1 jam dalam satu hari. Berdasarkan data hasil penelitian, bermain Genshin Impact tidak memengaruhi nilai moral atau agama. Akan tetapi, bermain Genshin Impact berpengaruh pada ketaqwaan,

spiritual, dan emosional seseorang. Para pemain Genshin Impact tidak mengalami ketertarikan kepada karakter yang dia mainkan. Para responden mungkin merekomendasikan Genshin Impact kepada orang lain.

Bermain Genshin Impact tentu sangat memengaruhi ketaqwaan dan spiritual seseorang. Ketika seseorang bermain Genshin Impact secara terus – menerus tentu menjadi sebuah tantangan tersendiri terhadap keseimbangan spiritual dan mental seseorang. Keterlibatan seseorang dalam suatu game yang dirasa seru dapat membuat seseorang menghabiskan waktu di depan layar. Hal ini dapat mengurangi waktu seseorang dalam menjalankan kegiatan lainnya, salah satunya kegiatan spiritual. Selain berdampak pada agama dan spiritual, kecanduan game juga dapat memengaruhi emosional seseorang. Hal ini biasanya seseorang terbawa suasana saat memainkan game hingga dunia nyata. Fenomena seperti ini tentu menyebabkan ketidakseimbangan pada psikologis. Kegiatan yang seharusnya digunakan untuk bersosialisasi dengan keluarga, seringkali digunakan untuk menamatkan atau menyelesaikan misi dalam game. Hal ini tentu dapat menyebabkan isolasi sosial dan timbul rasa kesepian. Penyebab lain dari emosional adalah kesehatan yang menurun akibat terlalu sering bermain game sehingga memengaruhi psikologis seseorang. Selain itu, pecandu game online akan mengalami luka pada sistem otot, penurunan fungsi otak, neuropathy, kerusakan mata, dan tremor di jari-jemari (Robbinha, 2020). Peningkatan pecandu game online tentu dipengaruhi oleh jumlah pemain game yang seiring berjalannya waktu mengalami peningkatan (Cai et al., 2023).

Bermain game online secara berlebihan hingga membuat ketagihan dianggap sebagai aktivitas yang tidak ada gunanya. Allah SWT berfirman: “Dan orang-orang yang menjauhi kesia-siaan (perbuatan dan perkataan)” (QS. Al – Mu’minun [23]:3. Selain itu Allah SWT juga berfirman: “Janganlah kamu mendekati zina. Sesungguhnya (zina) itu adalah perbuatan yang paling buruk dan paling buruk” (QS. Al – Isra'[17]:32. Pada penelitian ini, minat pemain Genshin Impact terhadap karakter seksual cukup rendah. Hal ini bertentangan dengan kejadian yang berlangsung di luar negeri. Menurut (Al-Nawasreh & Andersson, 2022), para pengguna sering memperhatikan bagian dada karakter karena terdapat belahan di sana yang sering disebut oleh pengguna “booba” yang merupakan referensi dari meme. Ketika game yang dimainkan oleh gamers merupakan game yang berfaedah, misalnya seperti mengandung unsur pendidikan, dan dimainkan sesuai dengan porsi yang dibutuhkan tentu menjadi sebuah hiburan yang dinilai positif (Khosiin, 2022).

KESIMPULAN

Pada era digital saat ini, fenomena game online seperti Genshin Impact telah menjadi bagian gaya hidup bagi banyak individu, terutama di negara berkembang seperti Indonesia yang mengalami percepatan teknologi informasi. Meskipun demikian, penelitian ini mengungkapkan beberapa aspek yang memerlukan pertimbangan kritis. Dominasi laki-laki dalam permainan menyoroti ketidakseimbangan gender dalam industri game, yang dapat mempengaruhi representasi dan inklusivitas dalam permainan. Selain itu, meskipun mayoritas pemain adalah remaja, tingkat keaktifan yang rendah menimbulkan pertanyaan tentang dampak sosial dan psikologis dari penggunaan waktu yang berlebihan dalam bermain game. Meskipun responden menilai bahwa Genshin Impact tidak memengaruhi nilai moral atau agama secara langsung, pengaruhnya terhadap ketaqwaan, spiritualitas, dan emosi menunjukkan kompleksitas interaksi antara permainan dan aspek-aspek psikologis individu. Selanjutnya, ketertarikan seksual terhadap karakter dalam game menimbulkan kekhawatiran tentang representasi gender dan pengaruh terhadap persepsi terhadap tubuh, terutama pada kalangan remaja yang masih dalam masa pembentukan identitas. Rekomendasi positif terhadap permainan oleh responden menunjukkan popularitasnya, namun juga menggarisbawahi pentingnya kritisisme terhadap penggunaan game pada kehidupan sehari-

hari. Dengan demikian, penelitian ini mengingatkan akan pentingnya pendekatan yang holistik terhadap peran game online dalam kehidupan individu, dengan menimbang baik manfaatnya sebagai hiburan dan tantangan, serta potensi dampak negatifnya terhadap kesejahteraan mental, sosial, dan moral.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Nawasreh, S., & Andersson, A. (2022). When You Wish Upon a Character Banner. Uppsala Universitet, 1–34.
- André, F., Broman, N., Håkansson, A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2020). Gaming addiction, problematic gaming and engaged gaming – Prevalence and associated characteristics. *Addictive Behaviors Reports*, 12, 100324.
- Andriani, R., Suhrawardi, & Hapisah. (2022). Hubungan tingkat pengetahuan dan sikap remaja dengan perilaku seksual pranikah. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(10), 3441–3446.
- Asongu, S. A., Anyanwu, J. C., & Tchamyou, V. S. (2019). Technology-driven information sharing and conditional financial development in Africa. *Information Technology for Development*, 25(4), 630–659.
- Cai, X., Chen, Y., Mao, Y., & Cai, L. (2023). A Study on Online Game Genshin Impact and the Dissemination of Chinese Culture. In W. Hong & Y. Weng (Eds.), *Computer Science and Education* (pp. 460–470). Springer Nature Singapore.
- Din, Z., Jambari, D. I., Yusof, M. M., & Yahaya, J. (2021). Challenges in IoT Technology Adoption into Information System Security Management of Smart Cities: A Review. *Advances in Science, Technology and Engineering Systems Journal*, 6(2), 99–112.
- Dullur, P., Krishnan, V., & Diaz, A. M. (2021). A systematic review on the intersection of attention-deficit hyperactivity disorder and gaming disorder. *Journal of Psychiatric Research*, 133, 212–222.
- Hartanto, R. (2023). Multi - Method Analysis On Video Game Addiction And Academic Motivation Among College Student In Batam : A Case Of Genshin Impact. *CoMBInEs*, 3(1), 279–290.
- Imataka, G., Sakuta, R., Maehashi, A., & Yoshihara, S. (2022). Current Status of Internet Gaming Disorder (IGD) in Japan: New Lifestyle-Related Disease in Children and Adolescents. *Journal of Clinical Medicine*, 11(15).
- Jorge, M. F., & Sibilia, P. (2019). The Online “Addiction” as a Malaise of the 21st Century: From repression by the law to “free” unlimited stimulation. *The International Journal of Psychoanalysis*, 100(6), 1422–1438.
- Karaca, S., Karakoc, A., Can Gurkan, O., Onan, N., & Unsal Barlas, G. (2020). Investigation of the Online Game Addiction Level, Sociodemographic Characteristics and Social Anxiety as Risk Factors for Online Game Addiction in Middle School Students. *Community Mental Health Journal*, 56(5), 830–838.
- Khosiin, K. (2022). Game Online: Ancaman “Candu Digital.” *Science*, 7(1), 1–8.
- Robbinha, N. M. (2020). *Konseling Individual dengan Pendekatan Eksistensial - Humanistik untuk Mengurangi Kecanduan Online Games Pada Remaja (Studi Kasus di Komplek Green Serang Madani)*. Uin Smh Banten.
- Rosania, D. (2021). *Gambaran Kecemasan Pada Remaja dalam Menghadapi Pubertas di Desa Ngolodono, Karangdowo*. STIKES Muhammadiyah Klaten.
- Social, W. A., & Hootsuite. (2021). *Digital 2021: Indonesia*. Simon.Kemp.
- Willoughby, B. J. (2019). Stuck in the Porn Box. *Archives of Sexual Behavior*, 48(2), 449–453.
- Yanti, N. F., Marjohan, M., & Sarfika, R. (2019). Tingkat Adiksi Game Online Siswa SMPN 13 Padang. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 19(3), 684.