

Analisis Konten Karakter Arlecchino dalam Membentuk Praktik Ritual *Gacha* pada Permainan Genshin Impact

Dzulya Istiqomah^{1*}, Banung Grahita², Intan Rizky Mutiaz³

^{1,2,3} Program Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Bandung
Jalan Ganesha 10, 40132, Bandung
127123058@mahasiswa.itb.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana karakter Arlecchino dalam permainan Genshin Impact memengaruhi pemain untuk menghasilkan dan menyebarkan konten ritual gacha pada platform digital. Metode yang digunakan adalah etnografi virtual serta analisis konten dengan pengumpulan data visual, naratif, dan praktik ritual dari media sosial seperti X/Twitter, Facebook, TikTok, YouTube, dll. Analisis praktik ritual menggunakan teori praktik performatif Victor Turner (1969) untuk mengklasifikasikan tahapan ritual dan bentuk ritual. Hasil penelitian ini adalah visual dan narasi karakter Arlecchino memainkan peran penting dalam membangun motivasi pemain untuk melakukan ritual Gacha. Temuan selanjutnya memunculkan banyak pemaknaan dan simbolisme terhadap materialitas yang digunakan dalam praktik ritual gacha. Hasil penelitian ini memperkaya pemahaman tentang hubungan antara desain karakter, budaya digital, dan perilaku pemain, serta menawarkan wawasan bagi pengembang game untuk mendesain elemen yang mendorong keterlibatan pemain.

Kata kunci— *Genshin Impact, Arlecchino, Ritual Gacha, Budaya Digital, Desain Karakter*

Abstract

This study explores how the character Arlecchino in Genshin Impact influences players to create and disseminate gacha ritual content on digital platforms. The research employs virtual ethnography and content analysis, collecting visual, narrative, and ritual practice data from social media platforms such as X/Twitter, Facebook, TikTok, YouTube, and others. The ritual practice analysis applies Victor Turner's (1969) performative practice theory to classify ritual stages and forms. The findings reveal that the visual and narrative elements of Arlecchino play a significant role in motivating players to engage in gacha rituals. These rituals foster diverse interpretations and symbolism associated with the materialities used in the practice. This research enriches the understanding of the relationship between character design, digital culture, and player behavior while offering insights for game developers to design elements that enhance player engagement.

Keywords— *Genshin Impact, Arlecchino, Gacha Rituals, Digital Culture, Character Design*

1. PENDAHULUAN

Penggunaan media digital di Indonesia terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih, penggunaan internet telah banyak mengubah proses komunikasi menjadi era interaktif (Prasetya dan Marina, 2022). Salah satu media digital interaktif yang populer adalah permainan video *game*. Perkembangan ini meningkatkan permainan video tidak hanya sebatas hiburan semata tetapi munculnya berbagai fitur, konten, hingga *genre* yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang bervariasi (Hamari, J., & Koivisto, J., 2015). Video *game* menciptakan pengalaman pengguna yang berkesan bagi pemainnya hingga menimbulkan keberagaman interaksi sosial seperti komunitas digital yang merebak di berbagai platform media sosial.

Salah satu *genre* video *game* yang sedang populer adalah *genre game* berbasis *gacha*. Dilansir dari Gacharevenue terdapat 90 *genre game* berbasis *gacha* yang aktif hingga Januari 2025 (<https://revenue.ennead.cc/revenue> diakses pada 06 Januari 2025). Kepopuleran *game gacha* tidak terlepas dari mekanismenya yang unik yang menggabungkan elemen permainan, strategi monetisasi, dan psikologi perilaku pemain. *Game gacha* memanfaatkan desain visual menarik, narasi mendalam, hingga daya tarik karakter yang dirancang untuk memicu emosional pemain.

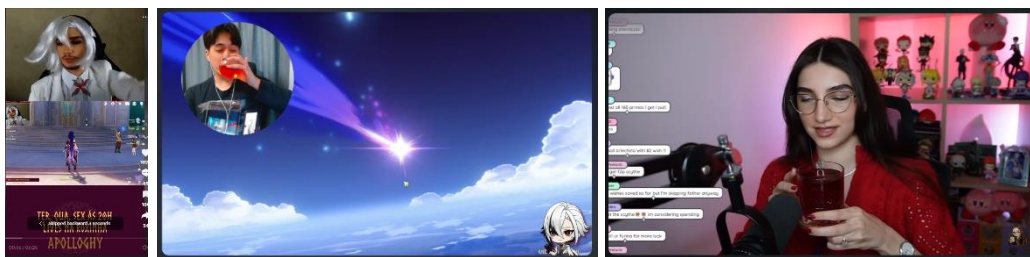
Sistem *gacha* dalam permainan menawarkan pembelian berbagai item virtual secara acak/random (Dang, T. 2023). Sistem acak pada permainan ini membuat pemain tidak bisa menebak kemungkinan yang ada saat mendapatkan item, sehingga pemain harus bergantung pada sumber daya yang cukup besar untuk mendapatkan item. *Game gacha* ditandai dengan penggunaan mekanisme ‘tarik’ atau ‘roll’ item virtual, mirip dengan kotak jaran/*loot box* yang membuat pemain menghabiskan mata uang dalam *game* atau dunia nyata untuk memenangkan item virtual acak (Rentia, et al, 2022). Imbalan item yang tidak pasti menarik para pemain untuk menggunakan uangnya demi item yang diinginkan, mekanisme monetisasi pada sistem *gacha* menciptakan motivasi pemain dalam mencapai tujuan *gacha* yaitu bermain untuk mengumpulkan sumber daya atau membeli sumber daya dengan mata uang asli.

Fenomena menarik datang dari salah satu komunitas global *game gacha* Genshin Impact yaitu adanya peristiwa ritualisasi fitur *gacha* yang banyak diunggah di berbagai platform media sosial baik diunggah oleh akun individu ataupun anggota di grup komunitas permainan. Pemain biasa menyebutnya sebagai ‘Ritual *Gacha*’ atau ‘Teori *Gacha*’. Konten ini berisi mengenai pemain melakukan ritual baik itu mengucapkan doa, memutar lagu, menggunakan benda, waktu, gambar, pengorbanan karakter dan berbagai ritual yang dilakukan di dalam permainan. Ritual identik dengan bentuk tindakan berulang, repetitif, dan paradoks sehingga tidak semua perulangan dalam permainan bisa disebut ritual. Pengulangan dalam permainan bisa dilihat sebagai bentuk *gameplay* yang dibangun sebagai interaksi untuk menghidupkan permainan. Ritualisasi dalam permainan video *game* terjadi ketika pemain mulai menyimpan makna lebih dari suatu fitur atau *gameplay*, pemain memberi pengenalan tanda dan pembuatan tanda melalui pemahaman pemain tentang budaya dalam dunia permainan berkembang (Gazzard, A., & Peacock, A., 2011). Ritualisasi terjadi ketika “cara berbagai hal bekerja sama” baik berupa artefak fisik/virtual, narasi, lingkungan, semua yang dapat digunakan untuk mewakili suatu pandangan. Hal ini membangun representasi subjek yang baik dibangun dari materi sumber maupun hasil interaksi setiap pemain (Harviainen, J. T., 2012). Pada pengertian

ini, ritualisasi dalam permainan dapat terjadi ketika para pemain saling bertukar tanda dan dan berakhir memberikan makna lebih terhadap tanda tersebut.

Ritualisasi fitur *gacha* pada permainan Genshin Impact menimbulkan berbagai konten menarik dari para pemain, salah satunya adalah ketika pemain melakukan *gacha* karakter langka/*limited* di setiap periode *update* versi. Ketidakpastian sistem *gacha* mendorong pemain berlomba-lomba melakukan berbagai macam ritual dengan kepercayaan masing-masing, mempercayakan peruntungannya melalui ritual *gacha* yang dimodifikasi, diadopsi, hingga dikolaborasi oleh setiap pemain. Hal yang menarik adalah bagaimana cara pemain Genshin Impact mengeksekusi ritual tersebut. Pemain melakukan ritual *gacha* dengan mengunjungi kuil, patung, pohon, hingga pemain meminum 'holy water' yang dijual oleh NPC atau karakter pendukung di dalam *game*.

Ritual *gacha* sering kali dilakukan pemain secara offline sebagai bagian dari pengalaman bermain saat melakukan *gacha*. Gambar 1 menunjukkan contoh ritual tersebut, di mana pemain mengenakan kostum karakter (*cosplay*) yang diinginkan, atau menyediakan air minum untuk kemudian diminum saat animasi *gacha* berlangsung. Selain itu, terdapat berbagai bentuk ritual lainnya yang dilakukan pemain sebagai ekspresi harapan dan keberuntungan sebelum mendapatkan karakter atau item yang diinginkan.



Gambar 1. Pemain sedang melakukan ritual *gacha*
Sumber: Dokumentasi Dzulya

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana konten karakter yang diunggah oleh pengembang game di media sosial. Selain itu, penelitian akan melihat bagaimana game dapat memengaruhi terbentuknya praktik ritual *gacha* yang dihasilkan dan disebarkan oleh pemain, baik dalam komunitas maupun secara individu. Fokus penelitian ini adalah menganalisis pengaruh karakter Arlecchino terhadap pemain dalam memproduksi dan mendistribusikan konten ritual *gacha* yang beredar di berbagai platform media sosial, seperti X/Twitter, Facebook, TikTok, YouTube, dan media lainnya.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam mengenai hubungan antara desain item virtual, perilaku pemain, dan budaya digital yang berkembang di sekitar permainan Genshin Impact. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi dalam memperkaya kajian akademik terkait fenomena *gacha* dalam permainan digital sebagai bagian dari budaya populer. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembang *game*, peneliti media digital, dan praktisi pemasaran untuk memahami bagaimana desain karakter dapat memengaruhi perilaku pemain serta membentuk ekosistem konten di ruang digital.

2. METODE PENELITIAN

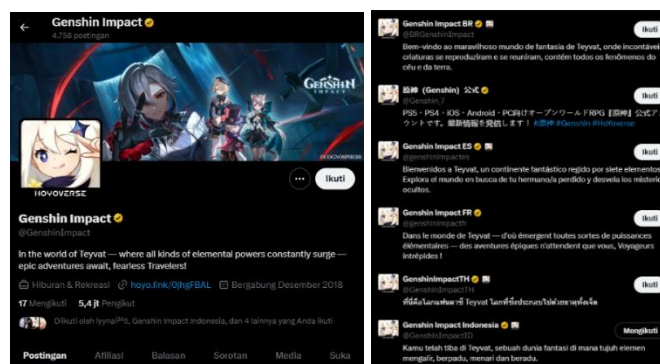
Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif untuk menguraikan secara mendalam seluruh data yang ditemukan. Pengumpulan data dilakukan melalui pendekatan etnografi virtual, dengan cara menelusuri dan mendokumentasikan konten terkait praktik ritual gacha dalam bentuk video, foto, gambar, dan media lainnya yang tersebar di berbagai platform media sosial seperti Facebook, Instagram, YouTube, dan X/Twitter. Platform-platform ini menjadi ruang interaksi tempat para pemain berbagi pengalaman, membagikan ritual, serta menampilkan hasil dari aktivitas gacha mereka. Fokus eksplorasi diarahkan pada keterkaitan antara desain karakter Arlecchino dan praktik ritual gacha yang dilakukan oleh para pemain *Genshin Impact*.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode analisis konten (*content analysis*), dengan pengelompokan berdasarkan elemen visual (seperti desain karakter, simbolisme warna, dan atribut visual), serta aspek naratif (seperti dialog dan motivasi karakter). Analisis ini diperdalam dengan menggunakan teori ritual performatif dari Victor Turner (1969), yang memungkinkan kategorisasi praktik ritual gacha ke dalam beberapa aspek, yaitu tahapan ritual, bentuk praktik, dan konteks pelaksanaan. Kombinasi antara pendekatan etnografi virtual, analisis konten, dan teori performatif ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai bagaimana visual dan narasi karakter Arlecchino memengaruhi perilaku pemain, serta bagaimana praktik ritual gacha merepresentasikan budaya digital kontemporer.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Isi Konten Karakter Arlecchino pada X/Twitter oleh Genshin Impact

Platform X/Twitter dipilih karena memiliki komunitas pemain *Genshin Impact* yang sangat aktif, serta karakteristik penyebaran informasi yang cepat dan dinamis. Melalui platform ini, *Genshin Impact* menerapkan strategi pemasaran global yang disesuaikan untuk berbagai negara. Gambar 3 menunjukkan bagaimana akun resmi @GenshinImpact yang memiliki 5,4 juta pengikut (diakses pada 2 Juni 2024) secara aktif membagikan konten promosi, informasi karakter, dan interaksi komunitas.



Gambar 3. Akun Genshin Impact pada platform X/Twitter.
Sumber: X/Twitter, Dokumen Dzulya (2024).

Analisis ini bertujuan untuk mengkaji pola pesan dalam konten yang diunggah terkait karakter Arlecchino. Menurut Ahmad (2018), analisis isi terbagi menjadi dua pendekatan: kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini menggunakan analisis isi kualitatif

untuk mengidentifikasi pesan-pesan visual dan naratif dalam konten promosi karakter. Data dikumpulkan sejak masa *pra-rilis* (dimulai dari live streaming pada 10 April 2024) hingga *pasca-rilis* karakter (14 Mei 2024), sebagaimana dirinci dalam Tabel 2.

Tabel 2. Analisis konten isi pada akun resmi Genshin Impact pada platform X/Twitter

Tanggal Konten	Konten Unggahan	Isi Konten
Pra Rilis, 10 April 2024 - 24 April 2024	<i>live streaming</i> khusus, <i>event</i> penjualan karakter, hadiah penukaran, <i>event</i> konten baru <i>in-game</i> , trailer, kontes fan art, video animasi pendek, <i>event merch</i> gratis, talenta karakter, kisah karakter, perkenalan karakter baru, pengisi suara karakter, senjata karakter, <i>event web</i> , cerita karakter, video demo karakter, pembaruan musuh dan bahan material <i>game</i> , kontes strategi <i>guide</i> karakter.	Pra rilis karakter, Genshin Impact memberikan informasi karakter dengan memberikan video trailer, kemampuan, cerita, demo <i>gameplay</i> dari karakter. Tidak hanya memberikan informasi saja Genshin Impact mengadakan kontes sebagai marketing untuk meramaikan perilisan karakter baru untuk menaikkan kesadaran para pemain mengenai karakter dan menaikkan kepopuleran <i>game</i> dikalangan khalayak digital. Pemberian berbagai hadiah kepada para pemain pun menjaga loyalitas pemain untuk terus memainkan <i>game</i> tersebut.
Pasca Rilis, 25 April 2024 – 14 Mei 2024	Trailer, video pertunjukan musik video, <i>event web</i> , animasi <i>cutscene</i> , <i>event merch</i> gratis fase selanjutnya, <i>web event wallpaper</i> , <i>sticker pack</i> .	Pada fase ini pengembang <i>game</i> mengimbangi pembaharuan terkini yang telah dilakukan sebelumnya agar karakter tetap di perbincangkan di media dan pemain tetap menyadari keberadaan karakter di media tersebut hingga penjualan karakter selesai.

Sumber: X/Twitter, Dokumen Dzulya (2024)

Pada pembaruan versi karakter Arlecchino, ia tidak hanya diperkenalkan sebagai karakter baru, tetapi juga sebagai musuh boss yang dapat dilawan oleh pemain. Narasi ini memperkuat citra Arlecchino sebagai sosok yang kuat, dominan, dan sulit dikalahkan, sehingga membentuk persepsi “*jika memiliki karakter ini, maka permainan akan menjadi lebih mudah.*” Pemain secara aktif membangun narasi mereka sendiri berdasarkan cerita karakter, dan menjadikannya topik diskusi yang luas dalam komunitas.

Transformasi karakter Arlecchino dari NPC menjadi karakter *playable* memperlihatkan dedikasi pengembang dalam membangun kedalaman desain karakter baik secara kostum, cerita, hingga *gameplay*. Hal ini mendukung terciptanya “dialog budaya” dalam permainan, sebagaimana dijelaskan oleh Ke (2023), di mana elemen permainan melampaui fungsi hiburan dan membentuk interaksi sosial dan simbolik antar pemain.

Narasi yang kuat menjadi pendorong utama dalam membangun kepopuleran karakter. Kisah yang terus berkembang antar karakter menciptakan koneksi dan *lore* yang menjadikan karakter seolah-olah hidup dalam dunia nyata pemain. Peluncuran karakter pun menjadi momentum penting dalam siklus cerita *game*, didukung oleh konten-konten promosi yang membangun ekspektasi dan keterikatan emosional pemain terhadap karakter.

Sejalan dengan itu, desain karakter tidak hanya dinilai dari segi estetika, tetapi juga dilihat sebagai sarana interaksi sosial dan proyeksi diri pemain. Menurut Drennan et al. (2004), desain karakter yang efektif harus mempertimbangkan kepuasan pengguna dari segi visual, naratif, dan konsistensi dalam dunia permainan. Keterlibatan emosional ini memperkuat pengalaman bermain, di mana pemain memproyeksikan diri mereka ke dalam karakter (Erb et al., 2021).

3.2 Arlecchino dalam Peran Karakter Game Genshin Impact

Karakter dalam setiap *game* selalu memiliki peran dan karakterisasi yang mengacu pada proses menghubungkan sifat-sifat karakter dengan entitas naratif dalam *game* (Vandewalle, et al, 2024). Karakter dapat dimaknai ketika karakter tersebut dibangun dengan memiliki karakteristik baik secara visual maupun narasi, berperan membangun cerita dalam dunia *game*. Setidaknya ada tiga dimensi kategori di dalam karakter atau *Three Dimensional of Character* yang melihat sosok karakter dari luar dan dalam (Sheldon, 2022). Peran Arlecchino dalam permainan adalah karakter ini merupakan karakter Bintang 5 dengan *role* sebagai penyerang utama dalam tim yang memiliki elemen api dengan senjata tombak. Deskripsi yang dicantumkan pada *web* resmi HoYoVerse mengenai karakter Arlecchino.

"The Knave," Fourth of the Fatui Harbingers. Revered as "Father" by the children of the House of the Hearth.

Deskripsi narasi tersebut telah merangkum keseluruhan cerita dari karakter Arlecchino, yang memposisikan karakter melalui perannya dalam cerita Genshin Impact untuk deskripsi lebih lanjut berikut adalah *Three Dimensional of Character* dari karakter Arlecchino:

3.2.1 Physical of Character

Dimensi ini membahas dimensi fisik dari penampilan karakter yang dibuat oleh pengembang *game*. "The Knave" dan "Father" merupakan salah satu panggilan yang disematkan kepada karakter Arlecchino yang memiliki gender perempuan. Secara fisik Arlecchino digambarkan sebagai perempuan tinggi dengan mata hitam yang memiliki pupil merah berbentuk "X" dan rambut hitam dan putih berlapis, ditata dengan kuncir kuda panjang dengan poni asimetris. Karakter didominasi warna abu, hitam, dan merah dari baju, rambut, sepatu, hingga aksesoris terdapat pada Gambar 2. Warna tidak hanya untuk keindahan estetika berbusana, warna bisa mewakili mood atau suasana yang ingin ditampilkan (Meilani, 2013), layaknya warna merah pada karakter ini menunjukkan sebuah kompetensi, produktivitas, serta keberanian yang dimiliki oleh karakter. Tampilan fisik menunjukkan karakteristik karakter dalam tampilan visual, membangkitkan kognisi dan respons psikologi yang dibangun pada suatu pemain. Elemen-elemen visual seperti desain kostum, ekspresi wajah, dan animasi gerak berperan penting dalam menciptakan kesan pertama yang kuat dan mendalam. Keseluruhan tampilan fisik tidak hanya mempengaruhi estetika *game*, tetapi dapat membantu dalam membangun narasi dan meningkatkan hubungan emosional antara pemain dan karakter dalam menciptakan pengalaman bermain (Martyastiadi, 2019).

Visual karakter menjadi salah satu aspek yang diperhatikan pemain saat bermain di dalam *game*, banyak pemain menggunakan karakter favoritnya hanya untuk sekadar bermain karena tampilan karakter yang bagus, memanfaatkan fitur berfoto di dalam *game*

dan mencari tempat terbaik untuk berfoto dengan karakter kesayangannya yang kemudian diunggah di media sosialnya. Nilai ketampanan dan kecantikan menjadi hal mutlak dalam menentukan karakter favorit berdasarkan preferensi masing-masing, sehingga fisik karakter adalah hal pertama yang dilihat bahkan ketika *update* sedang berlangsung.



Gambar 2. Penampilan visual karakter Arlecchino.
Sumber: thewikigame.com

3.2.2 *Sociological of Character*

Dimensi ini memperlihatkan posisi lingkungan dan budaya karakter tersebut hidup, dimensi ini membahas peran karakter secara sosial dalam suatu narasi. Berdasarkan narasi di atas, Arlecchino merupakan anggota keempat dari organisasi Fatui Harbingers dan seorang ‘ayah’ dari organisasi House of the Hearth. Fatui dalam narasi permainan merupakan organisasi yang memiliki kedudukan tinggi dan berpengaruh secara politik, Arlecchino merupakan anggota keempat dari sebelas orang yang penting dalam organisasi Fatui Harbingers. House of the Hearth sendiri merupakan panti asuhan yang dikelola oleh Arlecchino yang artinya dia adalah direktur dari organisasi tersebut (diakses <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Arlecchino>, 02 Juni 2024). Karakter dalam narasi *game* memiliki status sosial tinggi yang dapat mempengaruhi alur cerita dan keputusan penting dalam *game*. Hal ini membangun persepsi pemain terhadap karakter tersebut, membangkitkan rasa hormat, keterikatan emosional, dan motivasi untuk terlibat lebih dalam dengan permainan. Posisi karakter dalam suatu *game* menentukan hubungan emosional yang terjalin, menciptakan disposisi afektif pemain terhadap karakter dan hasil dari karakter tersebut dalam memprediksi alur cerita yang mempengaruhi tingkat kenikmatan pemain dalam pengalaman media (Erb, et al, 2021). Pemain cenderung melihat karakter berstatus tinggi sebagai tokoh kunci yang kredibel dan berwibawa, yang membuat mereka lebih terlibat dalam pencapaian tujuan *game* dan lebih terhubung dengan narasi yang disajikan.

3.2.3 *Psychological of Character*

Dimensi ini menjelaskan hubungan karakter dengan karakter lainnya didalam *game* layaknya manusia dengan manusia lainnya. Pada narasi cerita dalam *game* sebagai anggota satu organisasi dengan Fatui Harbinger, hubungan yang dibangun bersama rekan-rekannya yang sering kali berpusat pada kepentingan pribadi. Meskipun mereka bekerja sama dalam misi, setiap anggota memiliki agenda dan ambisi masing-masing. Dinamika ini menciptakan aliansi yang kompleks dan berujung pada konflik internal (diakses <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Arlecchino> 02 Juni 2024). Lain lagi dengan julukannya ‘ayah’ di organisasi House of the Hearth yang merupakan sebuah

panti asuhan yang beranggotakan anak-anak yatim piatu, Arlecchino berperan sebagai seorang ayah yang tidak hanya mencerminkan otoritas dan kepemimpinan yang dia miliki terhadap organisasi tersebut, tetapi juga menggambarkan tanggung jawab besar dalam mengawasi dan melindungi anak-anak dalam keluarga atau kelompok (Soedarmo, 2023). Dimensi ini membentuk pemain untuk merasakan keterlibatan empatik yang merujuk pada mekanisme yang menghubungkan keadaan afektif pemain dengan suatu karakter, menyelaraskan bagaimana karakter tersebut memperoleh simpati atau antipati melalui evaluasi positif atau negatif terhadap karakter (Lankoski, 2011). Melihat hubungan yang dimiliki Arlecchino, karakter ini dipandang sebagai seseorang perempuan yang tegas dan memiliki aturan, pengembang *game* menambah sisi maskulin pada karakter. Pemain biasanya akan menghubungkan dasar perasaan psikologinya dalam menyesuaikan kepribadian karakter dengan dirinya baik secara positif maupun negatif.

Dilihat dari analisis ketiga dimensi tersebut Arlecchino merupakan sebuah karakter yang tangguh dan berpengaruh. Relasi hubungan tersebut menciptakan ekspektasi pemain terhadap kemampuan suatu karakter dalam *gameplay* permainan baik secara skill, visual, hingga cerita yang akan terjadi pada karakter tersebut. Potensi karakter dalam suatu peran baik secara kerjasama tim yang sukses, kualitas tim, kekuatan tim, sejalan dengan kepuasan pemain saat melakukan permainan (Gander et al., 2020).

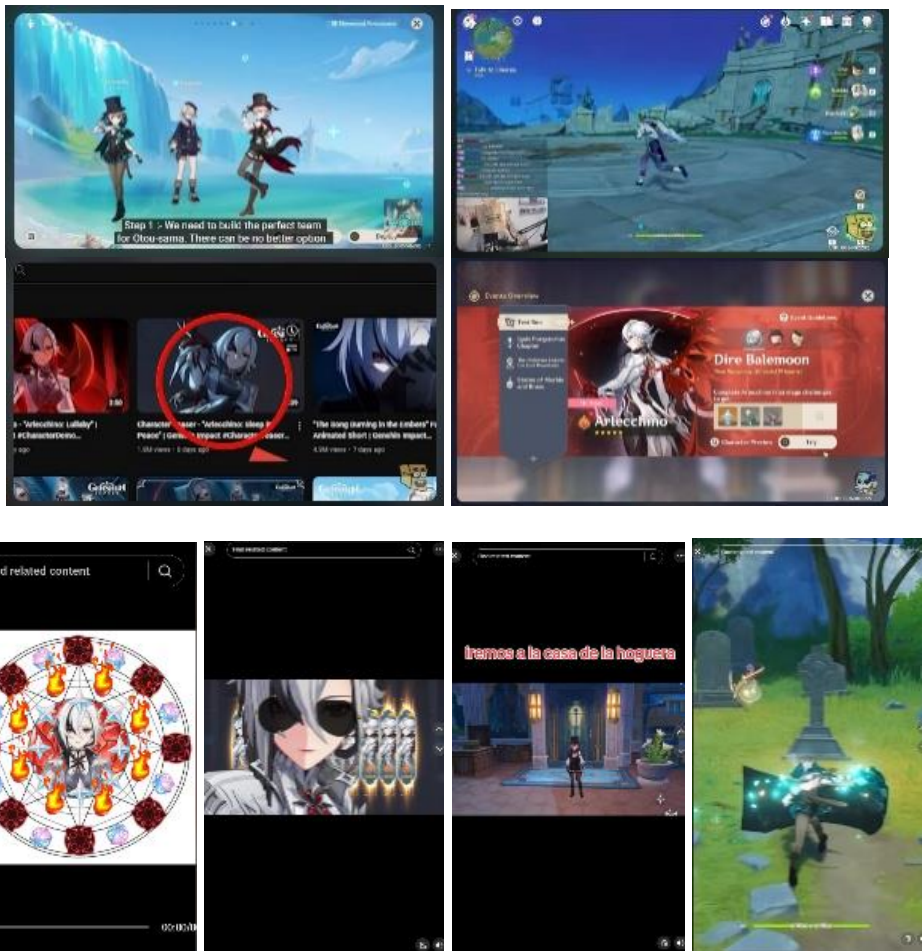
3.3 *Ritual Gacha dalam Kata dan Cerita: Keberuntungan Menjemput Arlecchino*

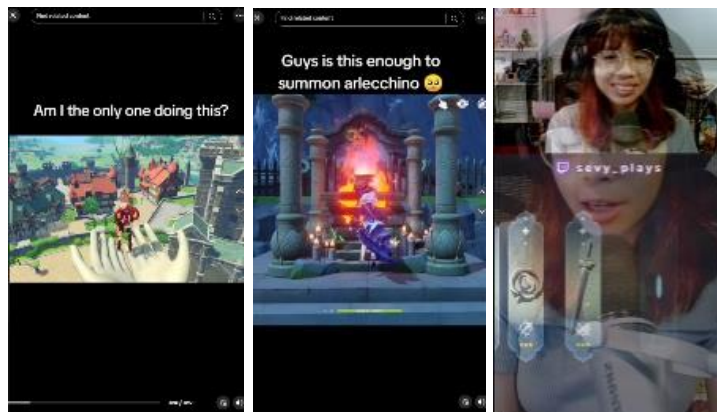
Antusiasme yang besar terhadap karakter Arlecchino menciptakan interaksi yang luas di kalangan pemain terutama setelah perilisan karakter, pada waktu ini pemain sering kali memamerkan karakter yang berhasil mereka dapatkan melalui berbagai platform. Berdasarkan pencarian di Google dengan rentang waktu 25 April 2024 hingga 14 Mei 2024 pasca rilis karakter Arlecchino, ditemukan sebanyak 912 postingan tercantum yang berelasi dengan kata kunci “ritual *gacha* Arlecchino Genshin Impact” (03/01/2024). Penulis kemudian melakukan seleksi terhadap konten-konten tersebut untuk mengidentifikasi praktik ritual *gacha* yang dilakukan pemain dengan menggunakan rentang tanggal pada alat di *search engine* Google. Peneliti memilah konten sesuai dengan isi konten yang relevan terkait dengan praktik ritual *gacha*. Hasil seleksi menunjukkan, terdapat 68 postingan yang memperlihatkan berbagai praktik ritual *gacha*. Selanjutnya, penulis mengklasifikasikan hasil temuan tersebut dengan menggunakan teori praktik performatif Victor Turner (1969) yaitu tahapan ritual dimulai dari *separation* (pemisahan), *liminality* (transisi), dan *incorporation* (penggabungan) dan kategori terakhir adalah bentuk praktik ritual baik secara individu maupun kolektif. Berikut penjelasan kategori praktik performatif dari ritual *gacha* Arlecchino dalam permainan Genshin Impact:

3.3.1 *Tahapan Ritual*

Ada tiga tahapan ritual menurut Victor Turner yaitu *separation* (pemisahan), *liminality* (transisi), dan *incorporation* (penggabungan). *Separation* mengacu pada bagaimana para pemain mempersiapkan diri untuk melakukan *gacha* seperti memilih waktu khusus, lokasi tertentu, hingga kegaitan lain yang menjadi tindakan awal sebelum pemain melakukan *gacha*. Berdasarkan data yang ditemukan ada banyak tindakan awal yang dilakukan pemain dengan jumlah tahapan tak terbatas. Ada 75 konten yang memindahkan karakter ke lokasi dapat dilihat pada Gambar 5 yang dianggap “sakral” seperti memindahkannya di patung dewa, tempat tertinggi ataupun lokasi di mana karakter Arlecchino pernah dinarasikan di dalam *game* seperti House of Hearth, Mont

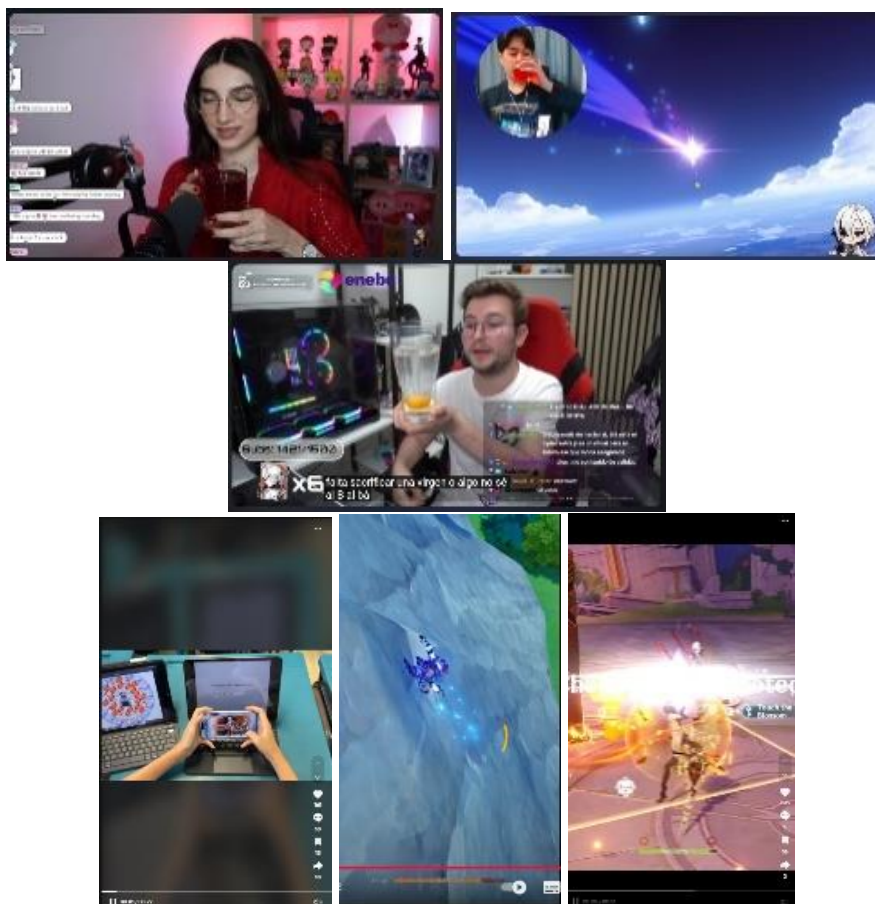
Esus East, The Graveyard, Furina Office, Opera Epiclese. Tempat yang dituju pun bisa bermacam-macam seperti Tavern/Bar, Air Mancur, tempat-tempat yang memiliki warna merah seperti karakter Arlecchino, hingga pemain membuat lokasi *gacha* mereka sendiri menggunakan fitur Serenitea Pot. Ada 25 konten dimana para pemain mengganti karakter seperti pada Gambar 4 dengan Afiliasi yang dimiliki Arlecchino seperti House of Hearth seperti Lyney, Lynette, dan Freminet; Fatui Harbinger seperti Wanderer dan Tartaglia/Childe. Bahkan pemain bisa memulai dengan berbagai mekanik *game* yang dimiliki seperti *stage trial* karakter, misi harian, pemilihan senjata sebelum *gacha*, melawan musuh/boss, hingga pemilihan duduk atau berdirinya karakter sebelum melakukan *gacha*. Tak jarang banyak pemain pun melakukan tahap *separation* di luar permainan dari kegiatan virtual hingga fisik seperti menyiapkan minuman, makanan kesukaan karakter, *cosplay* karakter, menyiapkan lilin, hingga melakukan gerakan tarian, mengucapkan kata-kata, mengunggah konten gambar/video, melakukan spin ritual, menonton trailer karakter dan banyak lagi.





Gambar 4. Berbagai tahap *separation* praktik ritual *gacha* pada permainan Genshin Impact. Sumber: Dokumentasi Dzulya (2025)

Tahapan kedua yaitu *liminality* yaitu mengacu pada tahapan inti di mana pemain berada dalam kondisi di antara, penuh harapan, ketegangan, atau antisipasi. Kondisi ini merujuk ketika pemain mulai menekan tombol *gacha* dan animasi *gacha* berlangsung, berdasarkan data beberapa pemain menggunakan teknik "klik khusus" saat menekan tombol *gacha* seperti menggunakan kelingking hingga meminjam kaki kucing untuk melakukannya. Ketika animasi *gacha* berlangsung ada pula pemain yang membaca doa-doa, meminum minuman yang disediakan sebelumnya terdapat pada Gambar 5.



Gambar 5. Berbagai tahap *liminality* ketika *gacha* berlangsung
Sumber: Dokumentasi Dzulya (2025)

Tahapan terakhir adalah *incorporation* yaitu di mana hasil ritual diterima dan diintegrasikan ke dalam pengalaman bermain. Tahap ini dapat mengacu bagaimana pemain berhasil mendapatkan karakter, pemaknaan keberuntungan serta kegagalan pemain dalam melakukan ritual *gacha* yang dilakukan sebelumnya. Tahap ini pemain mulai menyebarkan berbagai konten ritual *gacha* yang tersebar di berbagai media sosial, serta bagaimana pemain memperlakukan karakter dalam *game* seperti menaikkan level karakter hingga menggunakan karakter sebagai *gameplay* utama dalam permainan.

3.3.2 Praktik Ritual

Dalam kategori ini, praktik ritual dibedakan berdasarkan bentuk pelaksanaannya yang bersifat simbolis dan performatif. Praktik ini mencerminkan motivasi pemain dalam menjalankan ritual, baik secara individual yang didasarkan pada keyakinan pribadi terhadap keberuntungan maupun secara kolektif, yang dipengaruhi oleh komunitas, tren, atau saran dari sesama pemain.

Dalam praktik ritual *gacha* karakter Arlecchino, ritual individu biasanya dilakukan berdasarkan kepercayaan terhadap simbolisme tertentu, baik yang berkaitan langsung dengan karakter yang akan di-*gacha* maupun bentuk kegiatan yang dipercaya dapat membawa keberuntungan. Gambar 6 menampilkan contoh ritual individu yang dilakukan oleh pemain *Jadelaly* dalam sebuah video YouTube (07/01/2024), di mana ia mengenakan pakaian berwarna merah, mengecat kuku merah, menyalakan lampu merah, dan menyiapkan minuman berwarna merah ketika melakukan *gacha* Arlecchino semuanya sebagai bentuk simbolisme terhadap karakter tersebut.

Contoh lain datang dari akun Instagram *jv_officialart* yang mengunggah fanart sebagai bentuk ritual visual sebelum melakukan *gacha*. Sementara itu, pemain *@theadried* di platform YouTube menampilkan praktik ritual berupa "spin ritual", yaitu memutar roda acak untuk menentukan tindakan yang harus dilakukan sebelum melakukan *gacha* terhadap karakter Arlecchino. Praktik-praktik ini menunjukkan keberagaman bentuk ritual yang dilakukan pemain, sekaligus memperlihatkan hubungan antara ekspresi individual dan budaya komunitas dalam membangun makna di balik aktivitas *gacha*.



Gambar 6. @jadelaly, @jv_officialart, dan @theadried
Sumber: Dokumentasi Dzulya (2025)

Dalam praktik ritual kolektif, banyak pemain merujuk pada materi konten karakter yang disediakan oleh pengembang Genshin Impact, seperti trailer, gambar resmi, video, *lore*, narasi, dan bentuk konten lainnya. Ritual kolektif ini umumnya berkaitan erat dengan karakter yang akan mereka *gacha*. Sebagai contoh, dalam ritual *gacha* karakter Arlecchino, terdapat setidaknya 16 konten pemain yang menampilkan penggunaan karakter Lyney, Lynette, dan Freminet sebagai bagian dari ritual. Pemilihan ketiga karakter ini dilandasi oleh keterkaitan naratif mereka dengan Arlecchino, yang berperan sebagai “Father” dalam organisasi House of the Hearth.

Selain penggunaan karakter, pemilihan lokasi dalam game juga menjadi bagian penting dari ritual kolektif. Banyak pemain melakukan *gacha* di lokasi-lokasi yang muncul dalam trailer atau cerita karakter, sebagai bentuk keselarasan simbolik dengan narasi. Contohnya adalah pemilihan lokasi Mont Esus East dan The Graveyard, yang ditampilkan pada Gambar 7, sebagai tempat pertarungan *boss fight* Arlecchino dalam permainan, maupun sebagai latar masa kecil Arlecchino dalam trailer resmi. Praktik-praktik ini menunjukkan bagaimana pemain memanfaatkan elemen naratif dan visual dari konten resmi untuk memperkuat makna dan harapan dalam ritual *gacha* mereka.



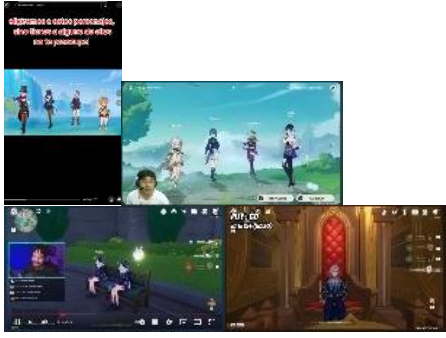
Gambar 7. Perbandingan lokasi ritual *gacha* dan lokasi dalam trailer
 Sumber: Dokumentasi Dzulya (2025)

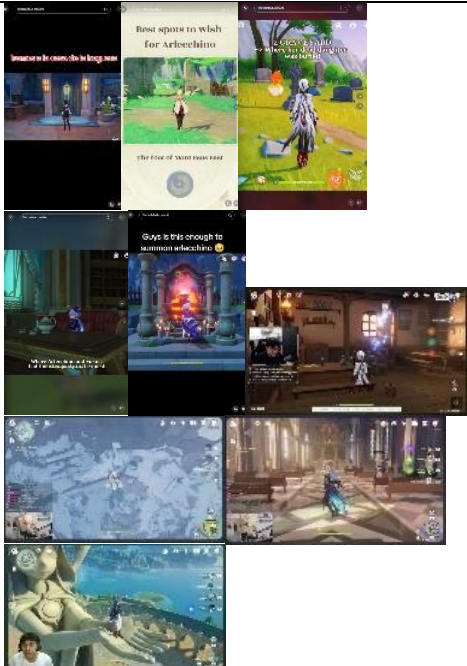


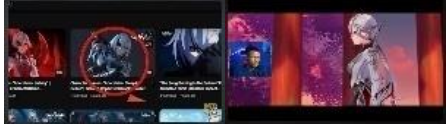
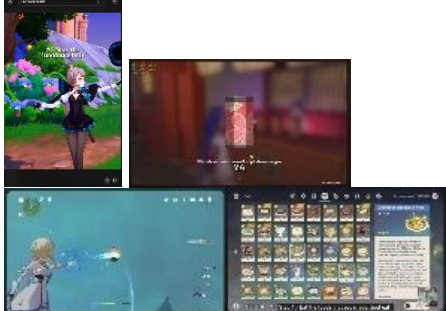
Praktik ritual banyak menggunakan simbolisme materialitas dalam penggunaannya baik secara fisik maupun virtual, adapun klasifikasi materialitas yang digunakan dalam ritual *gacha* Arlecchino ada pada Tabel 3:




Tabel 3. Klasifikasi ritual *gacha* berdasarkan materialitas

Materi Fisik		
Kategori	Bentuk	Gambar
Karakter	<i>Cosplayer</i>	

Materi Fisik		
Kategori	Bentuk	Gambar
Benda	Lilin, Minuman	
Kata-kata	Doa, <i>uwogh</i> Arlecchino	
Audio	Bernyanyi <i>Embifire</i>	
Gambar	Pentagram	
Gerakan	<i>Squat Up</i> , Menekan dengan jari kelingking	
Warna	Merah	

Materi Virtual		
Kategori	Bentuk	Gambar
Karakter	<i>Lyney, Lynette, Freminet, Arlecchino, Furina, Neuvilatte, Eleven Fatui (Wanderer, Childe), Archon (Nahida, Raiden, Zhongli, Venti, Furina/Focalors), Karakter Elemen Pyro/Api (Diluc, Bennet, dll), Karakter Favorit/ Karakter 'Hoki' setiap pemain.</i>	

Materi Virtual		
Kategori	Bentuk	Gambar
Lokasi	<i>House of Hearth, Mont Esus East, The Graveyard, Furina Office, Opera Epiclese, Tavern, Statue Barbatos, Sacred Sakura, Tempat-tempat tinggi (biasanya untuk pengorbanan), Tempat yang memiliki warna merah, Tempat terdalam, Custom (in Serenitea pot), Spiral Abyss, Lord of Lightning, Air Mancur.</i>	
Mekanik Game	<i>Stage trial, Misi Harian/Daily (Katheryne), Weapon Choose, Elemental Skill, Elemental Burst, Boss Fight (Maguu Kenki, Arlecchino), Showcase, Standing/Sit Down</i>	
Gambar	<i>Pentagram, Fanart</i>	
Video	<i>Trailer</i>	
Benda	<i>Makanan, Fortune Slip, Lantern Rite, Lumidouce bells</i>	

Materi Virtual		
Kategori	Bentuk	Gambar
Waktu	Malam 00.00, Malam 06.00, Siang 12.00	
Gerakan	<i>Lucky Dance</i>	
Warna	Merah, Hitam	

Penggunaan materialitas dalam praktik gacha memainkan peran penting dalam membentuk makna keberuntungan yang dirasakan pemain. Ketika berbagai tahapan ritual dilakukan dan pemain berhasil memperoleh item virtual yang diinginkan, mereka cenderung memberikan makna simbolik terhadap materialitas yang digunakan selama proses tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa pemaknaan terhadap keberhasilan gacha sangat bergantung pada bentuk dan kompleksitas ritual yang dilakukan. Semakin rumit ritual yang dijalankan, semakin besar keyakinan pemain terhadap kemungkinan keberhasilan meskipun tidak selalu berkorelasi langsung secara logis. Klasifikasi sebelumnya telah mengidentifikasi berbagai bentuk materialitas yang digunakan pemain, khususnya dalam konteks gacha karakter Arlecchino.

Victor Turner (1969), melalui teori ritual performatif, menyatakan bahwa makna dalam praktik ritual tidak hanya terletak pada hasil akhir, tetapi juga dalam proses liminalitas yakni tahapan transisi di mana tindakan simbolis seperti penggunaan objek-objek material membangun harapan dan makna kolektif. Dalam konteks ini, penggunaan materialitas baik fisik maupun digital berfungsi untuk memperkuat keyakinan pemain terhadap keberuntungan (Miller, 2020).

Lebih lanjut, Bruno Latour (2007) melalui *Actor-Network Theory* menegaskan bahwa benda-benda material bukanlah entitas pasif, melainkan aktor yang turut membentuk jaringan tindakan manusia. Dengan demikian, elemen seperti lilin, makanan, lokasi virtual, animasi gacha, hingga konten digital lainnya dapat dipahami sebagai aktor yang “berbicara” dan memengaruhi baik pengalaman ritual maupun persepsi keberhasilannya. Hal ini memperkuat pandangan bahwa keberhasilan dalam praktik gacha tidak hanya berkaitan dengan probabilitas, tetapi juga merupakan hasil dari konstruksi simbolik dan pengalaman afektif yang dibangun secara kolektif oleh pemain dan jaringan materialitas di sekitarnya.

3.3.3 Konteks Pelaksanaan Ritual

Dalam pembahasan mengenai aspek materialitas, peneliti mengidentifikasi tiga konteks pelaksanaan ritual gacha yang dilakukan oleh pemain, yaitu: *offline*, *online*, dan *hybrid*. Konteks *online* merujuk pada ritual yang sepenuhnya dilakukan di dalam permainan digital, seperti memindahkan karakter ke lokasi tertentu, menggunakan karakter tertentu, atau menonton trailer karakter di YouTube sebelum melakukan gacha. Konteks *offline* terjadi ketika pemain melakukan tindakan fisik di dunia nyata, seperti menyiapkan minuman, menyalakan lilin, atau mengenakan kostum karakter yang diinginkan. Sementara itu, konteks *hybrid* merupakan kombinasi dari kedua materialitas tersebut misalnya, pemain mengatur lokasi virtual karakter di dalam game sambil melakukan ritual di dunia nyata seperti berdoa atau memutar musik tertentu yang diasosiasikan dengan karakter.

Lebih lanjut, konten-konten yang diunggah oleh pengembang game memiliki peran penting dalam membentuk keterlibatan pemain. Banyak pemain memanfaatkan konten tersebut sebagai bagian dari ritual, baik sebelum, saat, maupun setelah melakukan gacha. Tiga tahapan ritual menurut Victor Turner, *separation* (pemisahan), *liminality* (transisi), dan *incorporation* (penggabungan) dapat diadopsi dan dimodifikasi oleh pemain melalui interaksi dengan konten yang dirilis oleh pengembang. Dalam proses ini, pemain secara aktif menciptakan bentuk-bentuk baru dari materialitas, baik fisik maupun digital.

Kreasi konten ritual oleh pemain bersifat dinamis dan terus berkembang seiring siklus pembaruan versi dan peluncuran karakter baru. Dengan demikian, unggahan konten oleh pengembang tidak hanya berfungsi sebagai strategi pemasaran, tetapi juga menjadi bagian integral dari pengalaman bermain yang bersifat ritualistik, bermakna, dan partisipatif dalam komunitas pemain.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan pemahaman mendalam mengenai hubungan antara desain item virtual, khususnya karakter Arlecchino dengan perilaku pemain dalam konteks budaya digital. Keterlibatan pemain melalui desain visual dan naratif yang dibangun oleh pengembang, pemain terlibat secara aktif dalam membentuk praktik ritual gacha yang tidak hanya bersifat spontan, tetapi juga terstruktur. Penelitian ini mengklasifikasikan praktik ritual *gacha* ke dalam tahapan praktik performatif *separation* (pemisahan), *liminality* (transisi), dan *incorporation* (penggabungan) serta bentuk ritual yang dilakukan secara individu maupun kolektif. Praktik ini berlangsung dalam berbagai konteks pelaksanaan, mulai dari *offline*, *online*, hingga *hybrid*, dan menunjukkan bahwa desain karakter tidak hanya memengaruhi gameplay, tetapi juga membentuk pengalaman simbolik dan sosial di luar layar. Pemain tidak hanya mengonsumsi unggahan konten yang diberikan oleh pengembang *game*, tetapi juga secara aktif mengadopsi dan memodifikasinya, sehingga menciptakan budaya partisipatif yang dinamis dalam ekosistem digital.

Ritual-ritual ini mencerminkan budaya digital yang berkembang dalam komunitas Genshin Impact, di mana pemain mengintegrasikan elemen virtual dan fisik untuk menciptakan simbol keberuntungan yang bermakna. Temuan ini juga menunjukkan bagaimana elemen desain *game*, seperti kedalaman narasi yang diunggah pengembang game memengaruhi perilaku pemain, sekaligus memberikan wawasan berharga bagi kajian interaksi pemain, budaya digital, serta pengembang *game* untuk merancang pengalaman yang lebih imersif dan menarik

5. SARAN

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar studi selanjutnya mengintegrasikan pendekatan lintas disiplin seperti antropologi digital, psikologi media, dan desain komunikasi visual untuk memperkaya analisis fenomena ritual gacha. Penelitian lanjutan juga dapat memperluas partisipasi audiens melalui survei atau wawancara guna mendalami motivasi dan makna personal di balik praktik tersebut. Eksplorasi lebih dalam terhadap jenis dan simbolisme materialitas baik fisik maupun digital dapat memperjelas konstruksi makna dalam praktik ritual. Selain itu, studi komparatif antar karakter maupun antar game akan memperluas pemahaman mengenai dinamika budaya digital pemain. Terakhir, penting untuk memosisikan konten buatan pengguna sebagai arsip budaya digital yang mencerminkan perkembangan identitas, partisipasi, dan strategi komunikasi dalam komunitas game.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, J. (2018). Desain penelitian analisis isi (Content analysis). *Research Gate*, 5(9), 1-20.
- Dang, T. (2023). The addictive design of mobile gacha games. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2023081724812>
- Drennan, P., Viller, S., and Wyeth, P. (2004). "Engaging game characters: Informing design with player perspectives," in *International Conference on Entertainment Computing* (Berlin; Heidelberg: Springer), 355–358.
- Erb, V., Lee, S., & Doh, Y. Y. (2021). Player-character relationship and game satisfaction in narrative game: Focus on player experience of character switch in The Last of Us Part II. *Frontiers in psychology*, 12, 709926. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.709926>.
- Gander, F., Gaitzsch, I., & Ruch, W. (2020). The Relationships of Team Role- and Character Strengths-Balance With Individual and Team-Level Satisfaction and Performance. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.566222>.
- Gazzard, A., & Peacock, A. (2011). Repetition and ritual logic in video games. *Games and Culture*, 6(6), 499-512. DOI: 10.1177/1555412011431359.
- Hamari, J., & Koivisto, J. (2015). "Why do people play games? A meta-analysis." *Computers in Human Behavior*, 45, 1-19.
- Harviainen, J. T. (2012). Ritualistic games, boundary control, and information uncertainty. *Simulation & Gaming*, 43(4), 506-527. DOI: 10.1177/1046878111435395.
- Ke, Z. (2023). Marketing of games – Take Genshin Impact for example. *BCP Business & Management*, 38:2442-2448. <http://dx.doi.org/10.54691/bcpbm.v38i.4118>.
- Lankoski, P. (2011). Player character engagement in computer games. *Games and Culture*, 6(4), 291-311. <https://doi.org/10.1177/1555412010391088>.
- Latour, B. (2007). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oup Oxford.
- Martyastiadi, Y. S. (2019). Estetika Interaksi dalam Game: Perkembangan Teknologi dan Pengalaman Bermainnya. *Gladi Nalar-Global Lokal Dalam Riset Seni*.
- Meilani, M. (2013). Teori warna: penerapan lingkaran warna dalam berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326-338. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3443>.

- Miller, D. (Ed.). (2020). *Materiality*. Duke University Press.
- Prasetya, D., & Marina, R. (2022). Studi Analisis Media Baru: Manfaat dan Permasalahan dari Media Sosial dan Game Online. *Telangke: Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi*, 4(2), 01-10.
- Rentia, G.-G., dan Karaseva, A. (2022). What Aspects of *Gacha Games* Keep the Players Engaged? (Disertasi). Uppsala University, Disciplinary Domain of Humanities and Social Sciences, Faculty of Arts, Department of *Game Design*. <https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:uu:diva-475987>
- Soedarmo, R. L. (2023). *Pandangan Ayah Terhadap Keterlibatannya Dalam Pengasuhan Anak: Penelitian Studi Kasus Ayah di Kelurahan Ciroyom Tahun 2023-2024* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia). <https://doi.org/10.17509/edukids.v21i1.68359>.
- Turner, V. W. (1969). 1 969. The Ritual Process. *Structure and Anti-Structure*. Chicago: Aldine.
- Vandewalle, A., Malliet, S., dan Demoen, K. (2024). Playing with character: a framework of characterization in video games. *Games and Culture*, 15554120231179496. <https://doi.org/10.1177/15554120231179496>