

## Visual Gaze Dan Objektivikasi Seksual: Studi Eye-Tracking Pada Karakter Perempuan dan Laki-Laki Di Genshin Impact

Theresia Herdianti Swastika<sup>1</sup>, Zulfikri Khakim<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada; Jalan Sosio Humaniora 1, Bulaksumur, Yogyakarta 55281, +62 274 550435

<sup>1,2</sup>e-mail: <sup>1</sup>theresia.herdianti.swastika@mail.ugm.ac.id, <sup>2</sup>zulfikri.khakim@ugm.ac.id

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi pola *visual gaze* partisipan penelitian pada karakter-karakter dalam Genshin Impact menggunakan teknologi *eye-tracker* dan adanya indikasi objektivikasi. Teknologi *eye-tracking* digunakan untuk mengukur dan menganalisa titik *visual gaze* yang paling menarik perhatian seseorang dan bagaimana informasi tersebut diproses. Metrik yang diukur dalam penelitian ini adalah *fixation duration*, *fixation count*, dan *first time at fixation*.

Penelitian menggunakan metode eksperimen dan analisis data Repeated Measures ANOVA, melibatkan 40 partisipan yang terdiri dari 20 partisipan perempuan dan 20 partisipan laki-laki. Sebelum eksperimen dimulai, dilakukan *preliminary test* untuk mengkurasi karakter yang akan ditampilkan menggunakan metode survei dengan 117 partisipan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh signifikan dari jenis kelamin partisipan maupun jenis kelamin karakter terhadap pola *visual gaze* secara keseluruhan. Namun, *area of interest* menunjukkan pengaruh yang signifikan dalam semua metrik, dengan wajah menjadi area yang paling cepat dan paling sering dikunjungi, sementara durasi fiksasi tertinggi ditemukan pada dada untuk karakter laki-laki dan wajah untuk karakter perempuan. Temuan ini menunjukkan bahwa perhatian visual lebih dipengaruhi oleh faktor *visual saliency* dibandingkan oleh faktor objektivikasi seksual, sehingga berguna bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengeksplorasi perhatian visual dalam konteks media digital yang lebih luas.

**Kata Kunci:** *eye-tracking*, *visual gaze*, *objektivikasi*, *karakter perempuan*, *video game*, *Genshin Impact*

## **Abstract**

*This study explores the visual gaze patterns of research participants of Genshin Impact characters using eye-tracker technology and indications of objectification. Eye-tracking technology is used to measure and analyze the visual gaze points and how the information is processed. The metrics measured were fixation duration, fixation count, and first time at fixation.*

*The study used an experimental method and Repeated Measures ANOVA data analysis, involving 40 participants consisting of 20 female and 20 male participants. Before the experiment began, a preliminary test was conducted to curate the characters to be displayed using a survey method with 117 participants.*

*The results showed that there was no significant effect of participant gender or character gender on the overall visual gaze pattern. However, the area of interest showed a significant effect in all metrics, with the face being the fastest and most frequently visited area, while the highest fixation duration was found on the chest for male characters and the face for female characters. These findings suggest that visual attention is more influenced by visual saliency factors than by sexual objectification factors, making it useful for future research that wants to explore visual attention in a broader digital media context.*

**Keywords:** *eye-tracking, visual gaze, objectification, female characters, video game, Genshin Impact*