

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan gim *mobile* dalam beberapa tahun terakhir memperlihatkan semakin kuatnya posisi permainan digital dalam kehidupan masyarakat, terutama di kawasan Asia Tenggara yang memiliki tingkat penggunaan perangkat seluler yang tinggi. Pada kuartal pertama 2025, Asia Tenggara tercatat sebagai pasar dengan jumlah unduhan gim mobile terbesar kedua secara global dengan estimasi mencapai 1,93 miliar instalasi baru melalui *App Store* dan *Google Play*. Indonesia menjadi negara dengan jumlah unduhan gim mobile tertinggi di kawasan tersebut, yaitu mencapai 870 juta instalasi atau meningkat sebesar sembilan persen dibandingkan kuartal sebelumnya (Kristianto, 2025). Tingginya penggunaan perangkat seluler untuk bermain gim juga terlihat dalam survei Jakpat yang melibatkan 1.203 responden di Indonesia. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa 96 persen pemain menggunakan perangkat seluler, seperti telepon pintar dan tablet, sedangkan 28 persen menggunakan komputer atau laptop dan 16 persen menggunakan konsol (Jakpat, 2025). Data tersebut menunjukkan bahwa gim mobile telah berkembang menjadi salah satu bentuk media digital yang digunakan secara luas dan terintegrasi dalam aktivitas keseharian masyarakat Indonesia..

Perkembangan gim tidak hanya dapat dipahami melalui peningkatan jumlah pengguna, tetapi juga melalui perubahan bentuk pengalaman media yang ditawarkan kepada pemain. Gim memungkinkan pemain untuk tidak hanya menerima cerita, tetapi juga berpartisipasi melalui tindakan, pilihan, serta interaksi dengan karakter di dalamnya. *Video game* dapat dipahami sebagai media naratif yang menggabungkan penceritaan dengan mekanisme interaktif, sehingga perkembangan pengalaman bermain turut dipengaruhi oleh tindakan dan pilihan yang dilakukan pemain selama permainan (Saito, 2021). Dalam konteks *otome game*, karakteristik tersebut menjadi semakin menonjol karena hubungan antara pemain dan karakter laki-laki virtual ditempatkan sebagai bagian utama dari perkembangan narasi. Mekanisme interaksi dalam *otome game* serta imajinasi

yang dikembangkan pemain dapat membuat hubungan romantis dengan karakter virtual terintegrasi ke dalam pengalaman kehidupan sehari-hari (Gao et al., 2025). Dengan demikian, gim dapat dipahami bukan hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media digital interaktif yang memungkinkan terbentuknya pengalaman relasional dan emosional antara pemain dengan karakter virtual.

Perkembangan gim *mobile* juga diikuti oleh perubahan karakteristik pemain yang semakin beragam. Perempuan tidak lagi hanya diposisikan sebagai kelompok marginal dalam budaya bermain gim, tetapi telah menjadi bagian penting dari komunitas pemain serta pasar industri gim digital. Kehadiran pemain perempuan turut mendorong berkembangnya bentuk permainan yang lebih berorientasi pada pengalaman naratif, relasional, dan emosional. Salah satu bentuknya dapat ditemukan dalam perkembangan *otome game*, yaitu genre permainan yang dirancang terutama bagi pemain perempuan dan menempatkan hubungan romantis dengan karakter laki-laki virtual sebagai bagian utama dari pengalaman bermain. Sejumlah judul *otome game*, seperti *Mystic Messenger*, *Tears of Themis*, dan *Love and Deepspace*, juga telah memperoleh popularitas di kalangan remaja dan perempuan dewasa muda di Indonesia (Hidayat & Tambunan, 2025). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perkembangan pemain perempuan tidak hanya memengaruhi komposisi pengguna gim, tetapi juga memperluas bentuk narasi dan pengalaman relasional yang ditawarkan melalui media permainan digital.

Otome game merupakan genre gim naratif romantis yang umumnya menempatkan pemain sebagai protagonis perempuan yang berinteraksi dengan sejumlah karakter laki-laki virtual. Setiap karakter biasanya memiliki kepribadian, latar belakang, serta jalur hubungan romantis yang berbeda, sehingga pemain dapat memilih karakter dan perkembangan hubungan yang ingin diikuti (Hidayat & Tambunan, 2025). Berbeda dari narasi romantis yang sepenuhnya linear, *otome game* menggabungkan penceritaan dengan mekanisme permainan yang memberikan ruang bagi pemain untuk menentukan tindakan, memilih dialog, menjalankan aktivitas, dan membangun kedekatan dengan karakter. Pilihan yang dilakukan pemain dapat memengaruhi perkembangan

pengalaman bermain serta hubungan yang terbentuk dalam dunia permainan (Saito, 2021). Karakteristik tersebut menjadikan pemain tidak hanya berperan sebagai penonton dari hubungan antara protagonis dan karakter, tetapi juga sebagai partisipan yang terlibat dalam perkembangan narasi romantis. Keterlibatan pemain dalam memilih dan menjalani interaksi tersebut memungkinkan pengalaman romantis virtual terasa lebih personal dibandingkan ketika individu hanya menyaksikan hubungan karakter dalam media yang bersifat linear.

Selain menempatkan hubungan romantis sebagai pusat narasi, *otome game* juga menyediakan ruang virtual bagi pemain untuk mengeksplorasi bentuk kedekatan dan hubungan yang dianggap ideal. Lingkungan permainan memberikan kesempatan kepada pemain untuk menentukan karakter yang ingin didekati dan menjalani perkembangan hubungan dalam situasi yang relatif aman serta dapat dikendalikan. Dalam konteks perempuan muda Indonesia, pengalaman bermain *otome game* dapat memberikan rasa pendampingan, pemenuhan emosional, serta kesempatan untuk mengalami fantasi romantis melalui hubungan dengan karakter laki-laki virtual (Hidayat & Tambunan, 2025). Pemain dapat menjalani kedekatan tersebut tanpa menghadapi secara langsung risiko penolakan dan ketidakpastian yang dapat ditemukan dalam hubungan interpersonal di kehidupan nyata. Oleh karena itu, interaksi yang berlangsung dalam *otome game* tidak hanya berfungsi sebagai unsur hiburan, tetapi juga dapat menjadi bagian dari pengalaman afektif dan relasional pemain.

Pengalaman relasional yang terbentuk antara pemain dan karakter virtual dapat dipahami melalui konsep hubungan parasosial atau *parasocial relationship*. Hubungan parasosial merujuk pada hubungan sosial dan emosional satu arah yang dikembangkan individu terhadap figur yang hadir melalui media. Berbeda dengan interaksi parasosial yang terutama berlangsung ketika individu sedang terpapar oleh figur media, hubungan parasosial memiliki sifat yang lebih berkelanjutan dan dapat bertahan di luar satu episode penggunaan media (Dibble et al., 2016). Dalam *otome game*, hubungan tersebut dapat berkembang melalui pertemuan yang berulang, perkembangan narasi romantis, pilihan dialog, dan

respons karakter yang memberikan kesan adanya perhatian terhadap pemain. Walaupun dialog serta respons tersebut telah ditentukan oleh sistem permainan, pemain tetap dapat memberikan makna personal terhadap interaksi yang dijalani. Hubungan romantis parasosial dalam *otome game* bahkan dapat terintegrasi ke dalam rutinitas kehidupan pemain dan berperan dalam pemenuhan kebutuhan emosional, pengelolaan emosi negatif, serta pemaknaan mengenai hubungan intim (Gao et al., 2025).

Meskipun hubungan parasosial berlangsung secara satu arah, pengalaman emosional yang dirasakan individu terhadap figur media tidak selalu dapat dianggap sebagai pengalaman yang tidak bermakna. Kehadiran figur media secara konsisten dapat memberikan rasa familier, kenyamanan, serta dukungan simbolis bagi individu. Namun, terbentuknya hubungan parasosial yang kuat tidak secara otomatis menunjukkan bahwa individu mengalami kekurangan dukungan sosial atau tidak mampu membangun hubungan interpersonal dalam kehidupan nyata. Hubungan parasosial dapat hadir berdampingan dengan hubungan sosial yang nyata tanpa harus menggantikan peran keluarga, teman, maupun pasangan dalam kehidupan individu (Ravi & Patki, 2025). Dalam konteks *otome game*, pemain juga tetap dapat merasakan bahwa interaksi dan hubungan tersebut memiliki arti emosional secara personal. Dengan demikian, hubungan parasosial tidak hanya perlu dipahami berdasarkan sifatnya yang satu arah, tetapi juga berdasarkan bagaimana pemain menempatkan dan memaknai hubungan tersebut dalam pengalaman kehidupannya.

Salah satu *otome game* yang menempatkan pengalaman relasional antara pemain dan karakter virtual sebagai elemen utama permainan adalah *Love and Deepspace*. Gim ini merupakan *otome game* berbasis perangkat seluler yang dirilis secara global pada Januari 2024 dan menghadirkan kombinasi antara narasi romantis, tema fiksi ilmiah, interaksi karakter, serta mekanisme pertarungan. Berbeda dengan sebagian *otome game* yang lebih banyak menggunakan ilustrasi dua dimensi, *Love and Deepspace* menghadirkan karakter dalam bentuk visual tiga dimensi dan menggunakan *cutscene* sinematik yang memungkinkan interaksi ditampilkan melalui sudut pandang pemain.

Penggunaan visual tiga dimensi, variasi interaksi dengan karakter, serta perpaduan mekanisme romantis dan pertarungan menjadikan gim ini memiliki bentuk pengalaman yang berbeda dari sejumlah *otome game* lainnya (Hidayat & Tambunan, 2025). Karakteristik tersebut menempatkan pemain tidak hanya sebagai pihak yang mengamati hubungan romantis dalam cerita, tetapi sebagai partisipan yang diarahkan untuk mengalami interaksi secara personal dengan karakter virtual.

Pengalaman relasional dalam *Love and Deepspace* tidak hanya dibangun melalui kualitas visual tiga dimensi, tetapi juga melalui narasi romantis yang memperkenalkan latar belakang, kepribadian, dan perkembangan hubungan masing-masing karakter secara bertahap. Cerita mengenai karakter tidak hanya disampaikan melalui alur utama, tetapi juga melalui kartu karakter atau *Memories* yang dikumpulkan oleh pemain. Kartu berbintang empat umumnya menghadirkan cerita berbasis audio, sedangkan kartu berbintang lima menyajikan cerita melalui *cutscene* animasi dan memberikan kesempatan kepada pemain untuk memilih beberapa respons dialog (Hidayat & Tambunan, 2025). Penyebaran cerita melalui berbagai bentuk konten tersebut membuat pemain memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai karakter sekaligus mengikuti perkembangan hubungan yang tidak selalu ditampilkan dalam cerita utama. Dengan demikian, narasi dalam *Love and Deepspace* tidak hanya berfungsi sebagai latar permainan, tetapi juga menjadi salah satu ruang yang memungkinkan pemain mengenal dan memberikan makna personal terhadap karakter virtual.

Selain melalui narasi, kedekatan pemain dengan karakter juga dibangun melalui sistem interaksi yang memberikan kesempatan kepada pemain untuk memilih dialog, menerima respons karakter, dan mengikuti komunikasi yang dirancang menyerupai dinamika interpersonal. Pilihan yang diberikan tidak selalu mengubah keseluruhan alur cerita, tetapi dapat menimbulkan kesan bahwa pemain terlibat secara langsung dalam percakapan dan perkembangan hubungan dengan karakter. Sistem tersebut dapat menciptakan ilusi resiprositas, yaitu kesan bahwa tindakan dan pilihan pemain memperoleh tanggapan secara personal dari

karakter virtual (Kurnianto, 2026). Meskipun seluruh respons tetap disusun dan dijalankan berdasarkan sistem permainan, pemain dapat memaknai komunikasi tersebut sebagai bentuk perhatian, kedekatan, dan kehadiran karakter. Interaksi yang dilakukan secara berulang kemudian memungkinkan hubungan dengan karakter tidak hanya dirasakan ketika pemain mengikuti cerita, tetapi juga menjadi bagian dari pengalaman bermain yang berlangsung secara berkelanjutan.

Interaksi pemain dengan karakter dalam *Love and Deepspace* tidak berhenti pada cerita utama dan cerita kartu. Pemain dapat berkomunikasi dengan karakter melalui pesan teks, panggilan suara, dan unggahan pada lini masa media sosial yang tersedia di dalam gim. Pemain juga dapat berinteraksi dengan karakter yang muncul pada halaman utama melalui berbagai tindakan, seperti meminta rekomendasi makanan, menyentuh karakter, menggenggam tangan, atau mendengarkan detak jantungnya. Tindakan tersebut akan menghasilkan respons berupa gerakan, ekspresi, dan dialog suara yang disesuaikan dengan bentuk interaksi yang dilakukan pemain (Hidayat & Tambunan, 2025). Selain itu, sistem *Affinity Level* menunjukkan perkembangan hubungan pemain dengan karakter melalui tingkatan yang meningkat seiring dengan aktivitas, interaksi, dan waktu yang dihabiskan bersama karakter. Gim ini juga menghadirkan aktivitas keseharian, seperti bermain bersama, berfoto, memasak, belajar, bekerja, dan berolahraga dengan karakter (Ltd, 2026). Keragaman fitur tersebut membuat interaksi tidak hanya berlangsung ketika pemain mengikuti alur romantis, tetapi juga dapat hadir dalam aktivitas yang menyerupai rutinitas sehari-hari. Interaksi yang dilakukan secara berulang dan konsisten dapat membuat karakter dipersepsikan sebagai sosok yang familier, hadir, dan memiliki arti personal bagi pemain (Kurnianto, 2026).

Selain melalui narasi dan fitur interaktif, pengalaman relasional dalam *Love and Deepspace* juga didukung oleh keragaman karakter laki-laki virtual yang dapat dipilih oleh pemain. Gim ini menghadirkan beberapa *love interest*, seperti Xavier, Zayne, Rafayel, Sylus, dan Caleb, yang masing-masing memiliki latar belakang, profesi, kepribadian, serta cara mengekspresikan perhatian yang berbeda. Xavier ditampilkan sebagai sosok yang tenang dan lembut, Zayne

memiliki karakter yang cenderung pendiam dan penuh perhatian, Rafayel digambarkan sebagai sosok ekspresif dan kreatif, sedangkan Sylus dan Caleb menghadirkan karakterisasi serta dinamika hubungan yang berbeda dari ketiga karakter sebelumnya (Hidayat & Tambunan, 2025). Perbedaan tersebut memberikan ruang bagi pemain untuk memilih karakter yang dianggap paling sesuai dengan preferensi dan pengalaman personalnya. Ketertarikan pemain juga tidak hanya ditentukan oleh tampilan fisik karakter, tetapi dapat berkaitan dengan latar cerita, kepribadian, dan cara karakter berinteraksi dengan pemain (Hidayat & Tambunan, 2025). Oleh karena itu, karakter yang sama belum tentu memperoleh pemaknaan yang seragam dari setiap pemain. Keragaman karakterisasi memungkinkan hubungan dengan karakter dimaknai melalui bentuk kedekatan yang berbeda sesuai dengan pengalaman, kebutuhan emosional, dan interpretasi personal masing-masing pemain.

Interaksi yang berlangsung secara berulang dan konsisten dapat membuat karakter tidak lagi hanya dipahami sebagai unsur dalam permainan, tetapi sebagai figur yang memiliki arti emosional bagi pemain. Dalam konteks penelitian ini, keterikatan emosional dapat terlihat melalui munculnya rasa nyaman, kepedulian terhadap karakter, keinginan untuk kembali berinteraksi, serta keterlibatan karakter dalam rutinitas keseharian pemain. Hubungan romantis parasosial dalam *otome game* dapat memberikan dukungan emosional, membantu pemain dalam mengelola emosi negatif, memenuhi kebutuhan emosional, serta membentuk pemaknaan mengenai diri dan hubungan intim (Gao et al., 2025). Dalam konteks *Love and Deepspace*, keterikatan terhadap karakter juga dapat berkaitan dengan pengalaman emosional, sosial, dan perilaku pemain dalam kehidupan sehari-hari (Kurnianto, 2026). Namun, bentuk dan intensitas keterikatan tersebut tidak selalu sama pada setiap pemain karena karakter dapat dimaknai berdasarkan pengalaman hidup, preferensi, kebutuhan emosional, dan cara masing-masing pemain menempatkan hubungan virtual dalam kehidupannya. Oleh karena itu, keterikatan emosional tidak diposisikan sebagai akibat yang secara otomatis muncul setelah terjadinya interaksi parasosial, tetapi sebagai pengalaman subjektif yang terbentuk dan dimaknai secara berbeda oleh setiap pemain.

Kajian mengenai hubungan pemain dengan karakter virtual dalam *otome game* telah berkembang melalui beberapa fokus penelitian. Hubungan romantis parasosial pemain perempuan di Tiongkok telah dikaji melalui pengalaman pembentukan hubungan, dukungan emosional, serta keterkaitannya dengan cara pemain memaknai hubungan intim dalam kehidupan nyata (Gao et al., 2025). Dalam konteks Indonesia, penelitian mengenai *Love and Deepspace* telah membahas bagaimana fitur, karakter, dan lingkungan virtual dalam gim memberikan rasa pendampingan, pemenuhan emosional, serta ruang untuk mengalami fantasi romantis bagi perempuan muda. Penelitian tersebut juga memberikan perhatian pada kapitalisasi hubungan parasosial melalui sistem *gacha*, pembelian dalam gim, dan konten dengan batas waktu tertentu (Hidayat & Tambunan, 2025). Kajian lain telah membahas keterikatan emosional pemain terhadap karakter dalam *Love and Deepspace*, tetapi dilakukan melalui pendekatan studi literatur dan tidak menggali secara langsung pengalaman individual pemain (Kurnianto, 2026)).

Berdasarkan perbedaan fokus tersebut, masih terdapat ruang untuk memahami secara lebih mendalam bagaimana pemain Indonesia mengalami dan memberikan makna terhadap hubungan parasosial serta keterikatan emosional dengan karakter virtual dalam konteks kehidupan mereka. Penelitian terdahulu telah memperlihatkan keberadaan dukungan emosional, pendampingan, hubungan romantis parasosial, dan keterikatan terhadap karakter. Namun, pengalaman tersebut belum banyak ditempatkan sebagai pengalaman hidup individual yang dipahami secara idiografis, yaitu dengan terlebih dahulu melihat keunikan pengalaman setiap pemain sebelum menemukan persamaan dan perbedaan antarpengalaman. Penelitian ini mengambil posisi tersebut dengan menggunakan *Interpretative Phenomenological Analysis* untuk memahami bagaimana pemain menjelaskan, merasakan, dan memaknai kedekatan dengan karakter dalam pengalaman bermain *Love and Deepspace*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, jelas bahwa munculnya *game mobile* tidak hanya berfungsi untuk menciptakan hiburan di lingkungan digital, tetapi juga membuka jalan bagi terciptanya hubungan yang memiliki keterikatan emosional yang tinggi antara pemain dan tokoh virtual. Dalam kasus *game otome*, interaksi emosional yang sangat kuat memungkinkan pemain untuk membentuk keterikatan emosional yang terasa seperti hubungan interpersonal nyata. Pembentukan keterikatan emosional tersebut dapat dikaitkan dengan konsep hubungan parasosial, yang didefinisikan sebagai hubungan satu sisi yang diciptakan oleh individu dan tokoh media. *Game Love and Deepspace* menyediakan berbagai fitur interaktif yang membantu pemain terlibat secara emosional melalui interaksi seperti percakapan, alur cerita romantis, dan interaksi pribadi dengan tokoh virtual. Hal ini memungkinkan terciptanya hubungan parasosial, yang selanjutnya berkembang menjadi ikatan emosional antar pemain. Meskipun banyak penelitian telah membahas isu hubungan parasosial di media dan ikatan emosional dalam *game* digital, masih terdapat kekurangan literatur tentang pemahaman pemain terhadap hubungan parasosial dan ikatan emosional dengan karakter virtual dalam pengalaman *game otome*. Oleh karena itu, skripsi ini bertujuan untuk meneliti bagaimana hubungan parasosial dan ikatan emosional dimaknai dalam pengalaman *game Love and Deepspace*.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pemain memaknai hubungan parasosial dan keterikatan emosional dengan karakter virtual dalam pengalaman bermain *Love and deepspace*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana pemain memaknai hubungan parasosial dan keterikatan emosional dengan karakter virtual dalam pengalaman bermain *Love and Deepspace*.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian Ilmu Komunikasi, khususnya dalam memahami hubungan parasosial dan keterikatan emosional pada konteks media digital interaktif. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pengalaman subjektif pemain dalam memaknai relasi dengan karakter virtual melalui pendekatan fenomenologi *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA), sehingga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang membahas komunikasi digital, media interaktif, maupun hubungan manusia dengan karakter virtual.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi pengembang permainan digital, praktisi industri kreatif, maupun peneliti mengenai bagaimana pemain memaknai hubungan parasosial dan keterikatan emosional dengan karakter virtual. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memahami pengalaman pemain terhadap karakter virtual serta menjadi referensi dalam pengembangan penelitian maupun produk media interaktif yang lebih berorientasi pada pengalaman pengguna.