

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian sebelumnya sangat penting dalam pengembangan kerangka teoritis dan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Para penulis mengandalkan enam penelitian sebelumnya dari jurnal nasional dan internasional karena pentingnya materi pokok dalam kaitannya dengan penelitian yang sedang berlangsung. Penelitian-penelitian sebelumnya dipilih karena relevansinya dengan hubungan parasosial, keterikatan emosional, hubungan manusia dengan teknologi, dan interaksi pengguna dengan karakter digital dalam media digital.

Penelitian pertama berjudul *Fantasi dan Ilusi: Interaksi Parasosial Fandom ARMY BTS di Media Sosial* membahas fenomena hubungan parasosial antara penggemar dan idola dalam konteks media sosial (Noviasyri, 2022). Dengan menggunakan teori parasosial Horton dan Wohl serta metodologi penelitian kualitatif deskriptif, ditemukan bahwa penggemar dapat mengalami koneksi emosional dengan idola mereka seolah-olah mereka terlibat dalam semacam hubungan interpersonal. Hubungan tersebut mendorong penggemar untuk terus mengikuti idola dan membentuk komunitas dengan penggemar lain serta mendukung mereka dengan berbagai cara seperti membeli *merchandise* dan meniru gaya idola mereka. Penelitian ini penting karena membuktikan potensi media untuk mengembangkan koneksi emosional antara audiens dan orang-orang yang dimediasi oleh media.

Penelitian kedua, berjudul *Parasocial Interactions and Loyalty Levels of Teenagers Ending Korean Pop Fans in Samarinda* (Wulandari et al., 2023) meneliti hubungan antara interaksi parasosial dan tingkat loyalitas penggemar K-Pop remaja. Melalui penggunaan metode kualitatif deskriptif, penelitian ini telah menetapkan bahwa penggemar mampu memiliki tingkat interaksi parasosial yang sangat tinggi, hingga ke tingkat perasaan pribadi yang intens, di mana penggemar terhubung secara emosional dengan idola mereka. Hubungan ini juga berpengaruh

dalam hal loyalitas penggemar, yang ditunjukkan melalui perilaku konsumsi seperti membeli *merchandise* untuk idola.

Penelitian ketiga berjudul *Bukan Sekadar Boneka: Pemaknaan Fans Stray Kids pada Tren Mengoleksi SKZOO Ditinjau dari Budaya dan Ekonomi Penggemar* (Cinti, 2025) menggunakan pendekatan fenomenologi untuk memahami pengalaman subjektif penggemar dalam memaknai aktivitas mengoleksi *merchandise* idola. Menurut hasil penelitian, barang koleksi tidak hanya dianggap sebagai barang konsumsi tetapi juga dipandang sebagai simbol identitas, cara untuk menunjukkan kecintaan seseorang pada idola, dan sarana untuk memperkuat ikatan emosional antara penggemar dan idola mereka. Melalui penelitian ini, terungkap hubungan antara keterikatan emosional dalam fandom dan perilaku penggemar.

Penelitian keempat berjudul *Navigating Virtual Bonds : Human-AI Friendship Dynamics through the Lens of Uncertainty Reduction Theory* (Elmaresa, 2024) meneliti dinamika interaksi antara manusia dan kecerdasan buatan dalam konteks komunikasi digital. Melalui penelitian kualitatif menggunakan wawancara mendalam, studi ini menemukan bahwa interaksi yang kuat antara pengguna dan *chatbot* mengurangi ketidakpastian dan menciptakan ikatan emosional di antara keduanya. Hal ini menyiratkan bahwa orang dapat membangun ikatan sosial dan emosional dengan entitas digital terlepas dari apakah mereka manusia atau bukan.

Penelitian kelima berjudul *Pengaruh Parasosial Terhadap Loyalitas Fans Dalam Komunitas NCTzen di DKI Jakarta* (Meliala et al., 2024) membahas pengaruh hubungan parasosial terhadap loyalitas penggemar dalam komunitas fandom K-Pop. Penelitian ini menggunakan metode analisis kuantitatif melalui teknik survei untuk membuktikan adanya pengaruh positif hubungan parasosial terhadap loyalitas penggemar dimana besarnya kontribusi hubungan parasosial sebesar 46,8%. Penelitian ini menjadi landasan untuk membuktikan kemungkinan hubungan parasosial menciptakan kedekatan emosional antara khalayak dan tokoh media yang berujung pada keterlibatan, dukungan, dan loyalitas terhadap objek yang dikagumi. Dalam hal penelitian ini, jurnal ini bermanfaat karena sama-sama

membahas tentang hubungan parasosial meskipun pokok bahasannya berbeda karena penelitian ini membahas tentang fandom K-Pop, sedangkan penelitian ini membahas tentang karakter virtual dalam *game Love dan Deepspace*.

Penelitian keenam berasal dari jurnal internasional berjudul *Virtual Characters, Real Emotions: Avatar Identification and Psychological Transformation Across Esports and K-Pop Fandoms* (Huang et al., 2026). Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dengan mensurvei 800 subjek tentang pembentukan proses identifikasi individu terhadap karakter virtual dalam lingkungan hiburan digital. Dengan menerapkan Teori Kognitif Sosial dan Teori Ekspansi Diri, penelitian ini membuktikan bahwa keterlibatan naratif, kesesuaian citra diri dan karakter, serta karakteristik avatar sangat berkontribusi terhadap pembentukan identifikasi dan hubungan individu terhadap karakter virtual. Penelitian ini terkait dengan penelitian saat ini karena membuktikan bahwa dapat tercipta koneksi psikologis dan emosional melalui karakter virtual, meskipun dengan latar yang berbeda dari penelitian saat ini yang berpusat pada pengalaman pemain dalam *game otome Love and Deepspace*.

Dari tinjauan enam penelitian sebelumnya, jelas bahwa terdapat banyak studi berbeda tentang hubungan parasosial dan keterikatan emosional antara audiens dan figur publik, seperti idola, barang koleksi, interaksi *chatbot*, dan bahkan media digital. Dari penelitian-penelitian tersebut, terlihat bahwa media dapat berfungsi sebagai medium di mana individu dapat membentuk keintiman emosional dengan figur yang mereka ikuti atau berinteraksi dengannya. Namun demikian, sebagian besar studi yang ada masih hanya berfokus pada figur publik, fandom, atau figur digital tanpa mempertimbangkan konteks *game* naratif romantis. Terdapat sedikit studi yang meneliti pengalaman pemain dalam membentuk hubungan parasosial dan keterikatan emosional terhadap figur virtual mereka dalam *game otome* seperti *Love and Deepspace*. Dengan demikian, hal ini menjadi sebuah celah yang perlu diisi dalam penelitian ini tentang pengalaman pemain Indonesia dalam membentuk keintiman dan keterikatan emosional terhadap karakter dalam konteks *Love and Deepspace*.

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel Ilmiah	Fantasi dan Ilusi: Interaksi Parasosial Fandom ARMY BTS di Media Sosial	Parasocial Interactions and Loyalty Levels of Teenagers Ending Korean Pop Fans in Samarinda	Bukan Sekadar Boneka: Pemaknaan Fans Stray Kids pada Tren Mengoleksi SKZOO	Navigating Virtual Bonds: Interaction and Relationship with AI Chatbots	Pengaruh Parasosial Terhadap Loyalitas Fans Dalam Komunitas NCTzen di DKI Jakarta	Virtual Characters, Real Emotions: Avatar Identification and Psychological Transformation Across Esports and K-Pop Fandoms
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Ananda Noviasyri Putri, 2022, Kalijaga Journal of	Kharisma Wulandari, Sugandi, Hairunnisa, 2023,	Putu Intan Raka Cinti, 2025, Jurnal Media dan	Maria Vina Elmaresa, 2024, Jurnal Ultimacomm	Yos Horta Meliala, Dian Ismi Islami, Nurullita	Huang, Y.-T., Huang, Y.-C., & Lin, E.-C. (2026),

		Communication Management Studies and Entrepreneurship Journal	Komunikasi Indonesia		Zahrani Salsabila, 2024, Jurnal Cyber PR	Computers in Human Behavior
3.	Fokus Penelitian	Mengkaji bagaimana interaksi parasosial terbentuk antarremaja akhir di fandom BTS (ARMY) dengan idolanya melalui media sosial	Menganalisis interaksi parasosial dan loyalitas penggemar K-Pop di Samarinda	Memahami pengalaman dan dinamika pemaknaan hubungan penggemar Stray Kids dalam mengoleksi boneka karakter SKZOO	Mengkaji pengaruh parasosial terhadap loyalitas fans dalam komunitas NCTzen di DKI Jakarta	Mengkaji bagaimana penggemar membentuk identitas dengan karakter virtual dalam ekosistem transmedia seperti esports dan K-Pop.

4.	Teori	Teori Interaksi Parasosial dan budaya fandom	Teori Interaksi Parasosial dan teori perilaku konsumen	Teori budaya penggemar dan fenomenologi pengalaman konsumen	Human-Machine Communication dan Uncertainty Reduction Theory	Teori Parasosial dan Teori Konvergensi Simbolik	Social Cognitive Theory dan Self-Expansion Theory.
5.	Metode Penelitian	Deskriptif kualitatif dengan wawancara mendalam terhadap penggemar BTS	Metode deskriptif kualitatif dengan teknik wawancara dan purposive sampling	Metode fenomenologi dengan wawancara mendalam terhadap penggemar yang mengoleksi SKZOO	Metode kualitatif dengan wawancara mendalam terhadap pengguna chatbot	Kuantitatif dengan pendekatan eksplanatif, paradigma Al positivisme, dan metode survei terhadap anggota komunitas NCTzen di grup WhatsApp	Kuantitatif dengan survei terhadap 800 responden dan analisis PLS-SEM

6.	Persamaan dengan penelitian yang dilakukan	Sama-sama meneliti keterikatan emosional antara audiens dengan tokoh media	Sama-sama membahas fenomena hubungan parasosial antara penggemar dengan tokoh media	Sama-sama meneliti pengalaman emosional penggemar terhadap objek fandom	Sama-sama membahas hubungan emosional antara manusia dengan entitas digital	Sama-sama meneliti hubungan parasosial antara audiens atau penggemar dengan tokoh media yang dikagumi	Sama-sama membahas hubungan psikologis antara individu dengan karakter virtual dalam media digital.
7.	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan	penelitian yang dilakukan Objek penelitian adalah fandom BTS di media sosial, bukan game dan	penelitian yang dilakukan Fokus pada penggemar K-Pop dan merchandise loyalitas pembelian merchandise	Fokus pada koleksi merchandise fandom, bukan hubungan dengan karakter digital dalam game	Fokus pada hubungan manusia dengan AI chatbot, bukan karakter fiksi dalam game	Objek penelitian adalah komunitas NCTzen di DKI Jakarta, bukan game dan berbagai aspek dari game.	Penelitian ini fokus pada identifikasi avatar dalam konteks esports dan K-Pop fandom, sedangkan penelitian penulis

		berbagai aspek dari game				Penelitian ini juga berfokus pada loyalitas fans, sedangkan penelitian yang dilakukan berfokus pada hubungan parasosial dalam pengalaman bermain Love and Deepspace	meneliti keterikatan emosional pemain dengan karakter dalam game Love and Deepspace.
8.	Hasil Penelitian	Penggemar membangun kedekatan emosional dengan idola	Interaksi parasosial penggemar berada pada tingkat intense personal feeling dan	Penggemar memaknai objek koleksi fandom sebagai simbol kedekatan	Interaksi dengan AI dapat menciptakan persepsi hubungan seperti	Hubungan parasosial berpengaruh positif dan signifikan	Identifikasi terhadap karakter virtual dipengaruhi oleh narrative

		melalui media sosial sehingga muncul hubungan parasosial	mendorong loyalitas penggemar terhadap idola	emosional dengan idola	teman bahkan pasangan pengguna	terhadap loyalitas fans dalam komunitas NCTzen. Semakin kuat hubungan parasosial yang dirasakan penggemar, semakin tinggi loyalitas mereka terhadap idola	engagement, kesesuaian citra diri, dan karakteristik avatar dalam media transmedia.
--	--	--	--	------------------------	--------------------------------	---	---

2.2 Landasan Konsep

Landasan konseptual adalah kerangka konseptual yang mendefinisikan makna, pemahaman, dan batasan dari konsep-konsep utama dalam proses penelitian. Landasan konseptual menyediakan cara bagi para peneliti untuk mendefinisikan makna dari konsep-konsep yang mereka teliti guna memastikan bahwa konsep-konsep tersebut sesuai dengan konteksnya.

Tujuan pengembangan kerangka konseptual ini adalah untuk memberikan makna yang jelas kepada semua istilah yang digunakan dalam penelitian. Definisi dan penjelasan konseptual dari setiap istilah telah diberikan agar dapat membantu dalam membangun argumen dan hubungan antar konsep. Oleh karena itu, konsep-konsep kunci yang digunakan dalam penelitian ini meliputi *parasocial relationship*, *Emotional Attachment*, game otome, identifikasi karakter, dan Love and Deepspace, yang merupakan game otome interaktif.

2.2.1 *Parasocial Relationship*

Istilah *parasocial interaction* pertama kali diperkenalkan oleh (Horton & Richard Wohl, 1956) dalam artikelnya yang berjudul “*Mass Communication and Para-Social Interaction: Observations on Intimacy at a Distance*”. Menurut Horton dan Wohl, *parasocial interaction* adalah interaksi tatap muka antara pemirsa dan tokoh media. Pemirsa memiliki rasa keintiman dan keterlibatan dengan tokoh media meskipun interaksi tersebut sebagian besar bersifat satu arah.

Horton dan Wohl menyebut fenomena ini sebagai “*intimacy at a distance*”, di mana pengalaman keintiman dianggap nyata dan personal meskipun tidak ada pertukaran interaksi langsung. Ini berarti bahwa hubungan parasosial dapat digambarkan sebagai hubungan semu, yang berkembang karena paparan media dan di mana orang memperlakukan tokoh media sebagai bagian dari kehidupan mereka (Ravi & Patki, 2025).

Dengan perkembangan studi media, definisi parasosial telah bergeser dari *parasocial interaction* (PSI) ke *parasocial relationship* (PSR) karena penekanan telah bergeser dari pengalaman interaksi singkat ke koneksi emosional jangka panjang dalam studi media. *Parasocial interaction* (PSI) merujuk pada pengalaman seolah-olah individu sedang berinteraksi secara langsung dengan figur media ketika mengonsumsi konten media (Dibble, 2019). Sementara itu, *parasocial relationship* (PSR) dipahami sebagai hubungan yang lebih berkelanjutan dan dapat tetap dirasakan meskipun paparan terhadap figur media telah berakhir (Liebers, 2019) Perbedaan antara PSI dan PSR menunjukkan bahwa tidak hanya ada koneksi sementara antara anggota audiens dan karakter media, tetapi juga koneksi yang lebih dalam dan bermakna secara psikologis dan emosional.

Menurut Claessens & Bulck (2015) hubungan parasosial juga dapat dipertimbangkan berdasarkan interpretasi tokoh media dalam hal kesamaan dengan hubungan sosial (analogis dengan hubungan sosial). Dalam interpretasi ini, tokoh media dipandang sebagai teman, pasangan, atau orang terdekat lainnya dalam kehidupan individu. Ini berarti bahwa hubungan parasosial tidak hanya mencakup ketertarikan pada tokoh media tetapi juga interpretasi sosial terhadap kehadiran mereka.

Tukachinsky (2010), menjelaskan dalam artikelnya yang berjudul “*Para-Romantic Love and Para-Friendships: Development and Assessment of a Multiple-Parasocial Relationships Scale*” bagaimana konsep hubungan parasosial dikembangkan melalui penekanan pada poin bahwa hubungan parasosial bukanlah hubungan tunggal tetapi terdiri dari banyak jenis hubungan yang menyerupai hubungan sosial yang sebenarnya. Hubungan parasosial dipelajari oleh Tukachinsky melalui klasifikasi hubungan parasosial ke dalam dua kategori utama yaitu *parasocial friendships* dan *parasocial loves*. Fakta bahwa hubungan parasosial diklasifikasikan dengan cara ini menunjukkan bahwa hubungan parasosial dapat diinterpretasikan dalam berbagai bentuk hubungan.

1. *Parasocial Friendship*

Parasocial friendship merujuk pada jenis hubungan yang mirip dengan persahabatan di kehidupan nyata. Ini adalah perasaan nyaman, kedekatan, dan kepercayaan, serta perasaan ditemani oleh seorang tokoh media. Individu tersebut mungkin menganggap tokoh media tersebut sebagai teman imajiner yang bertindak sebagai pendukung emosional baginya.

2. *Parasocial Love*

Parasocial love adalah jenis hubungan yang mirip dengan hubungan romantis, melibatkan keterikatan emosional, rasa suka atau cinta, keinginan akan keintiman, dan fantasi hubungan romantis dengan seseorang dari media. Jenis hubungan ini berarti bahwa orang-orang dari media dapat dilihat sebagai pasangan yang ideal pada tingkat psikologis.

Dengan pembagian seperti itu, hubungan parasosial tidak hanya menjadi hubungan imajiner tetapi juga hubungan yang dapat terwujud dalam bentuk persahabatan atau percintaan (Mahenda & Hutapea, 2025).

Hubungan parasosial menjadi sangat intensif karena peningkatan dan interaksi yang konstan melalui pilihan dialog, narasi, dan bentuk keterlibatan lainnya yang terjadi dalam media digital interaktif seperti dalam permainan. Munculnya media digital telah menyebabkan hal ini semakin intensif, khususnya dalam permainan yang berfokus pada narasi seperti permainan otome karena pemain tidak hanya dapat mengamati karakter tetapi juga dapat terlibat dengan mereka melalui pilihan dialog, keputusan, dan pembangunan hubungan (Pei et al., 2025).

Menurut Gao (2025) para pemain dalam *otome games* dapat menjalin hubungan parasosial yang romantis dan langgeng dengan karakter virtual, yang bahkan dapat dimasukkan ke dalam rutinitas sehari-hari pemain. Hubungan

parasosial dapat berfungsi sebagai alat dalam pemenuhan kebutuhan pemenuhan emosi, serta sarana penting untuk pengaturan emosi dan pengalaman hubungan interpersonal. Intensitas hubungan parasosial meningkat karena interaktivitas, pencelupan dan keterlibatan orang dalam alur permainan melalui dialog dan keputusan yang dibuat serta pengembangan hubungan. Situasi ini memungkinkan hubungan parasosial di media menjadi lebih intens dibandingkan dengan media tradisional karena masyarakat secara aktif berpartisipasi dalam pembentukan hubungan tersebut melalui interaksi dan pengambilan keputusan (Kurnianto, 2026).

Permainan *Love and Deepspace* menyediakan banyak fitur interaktif bagi pemain, seperti dialog interaktif, pesan teks, panggilan suara, dan sistem hubungan yang selalu berubah yang memungkinkan pemain untuk membangun hubungan yang sangat personal dengan karakter. Fitur-fitur tersebut memungkinkan terbentuknya hubungan parasosial di mana pemain berperan sebagai pengamat dan peserta dalam hubungan yang mereka ciptakan. Dengan demikian, dalam studi ini, hubungan parasosial akan dianggap sebagai hubungan satu arah yang bermakna yang ada antara pemain dan karakter dalam permainan. Hubungan tersebut dapat berupa persahabatan atau romantis dan dikembangkan melalui interaksi pribadi.

2.2.2 Emotional Attachment

Keterikatan emosional (*emotional attachment*) adalah istilah yang menunjukkan hubungan afektif individu dengan suatu objek, orang, atau entitas yang memiliki makna pribadi baginya. Menurut Thomson dan kawan kawan (2005) keterikatan emosional adalah ikatan emosional antara konsumen dan objek konsumsi (dalam hal ini merek), yang memengaruhi loyalitas konsumen dan keputusan tentang investasi emosional/perilaku. Secara umum, keterikatan emosional dapat dijelaskan melalui keterikatan individu terhadap tokoh media atau entitas virtual (Bopp et al., 2019; MacNeill & DiTommaso, 2022)

Keterikatan emosional bukan hanya tentang keadaan jangka pendek berupa rasa suka atau ketertarikan, tetapi lebih ditandai dengan koneksi afektif yang stabil. Orang yang memiliki keterikatan emosional menunjukkan banyak perasaan seperti kedekatan, keterhubungan, dan keterlibatan dengan apa yang mereka ikatkan (Hadiwidjajalu & Keni, 2025). Oleh karena itu, keterikatan emosional dapat dianggap sebagai keterikatan psikologis di mana orang mengalami emosi dan keterhubungan.

Menurut Thomson (2005) ada tiga dimensi utama yang membentuk konstruk keterikatan emosional: *affection*, *connection*, dan *passion*. Ketiga dimensi ini saling berhubungan dan menentukan tingkat keterikatan emosional seseorang terhadap suatu objek.

1. *Affection*

Affection adalah keterikatan emosional yang dirasakan seseorang terhadap suatu objek. Kasih sayang adalah emosi positif yang dirasakan terhadap suatu objek seperti rasa suka, kenyamanan, dan kepedulian terhadap objek tersebut.

2. *Connection*

Connection mengacu pada perasaan keterkaitan antara individu dan objek di mana objek tersebut memperoleh makna bagi individu dan menjadi bagian dari hidupnya. Dalam dimensi ini, individu dapat menganggap objek sebagai sesuatu yang penting, relevan, dan terhubung dengan diri mereka sendiri.

3. *Passion*

Passion dapat didefinisikan sebagai rangsangan emosional yang terkait dengan suatu objek, termasuk perasaan gembira, ketertarikan, dan keinginan untuk dekat dengan objek tersebut. Konstruksi ini menyiratkan tingkat investasi emosional dan dedikasi yang tinggi terhadap objek keterikatan.

Ketiga dimensi tersebut secara bersama-sama mengungkapkan bahwa keterikatan emosional lebih dari sekedar rasa suka; ini merupakan emosi yang

rumit dan mendalam, seperti yang terlihat dalam studi ilmiah tentang keterikatan karakter dalam cerita digital (Qi et al., 2026).

Dalam lingkungan media, keterikatan emosional tidak hanya berkembang pada orang sungguhan tetapi juga pada tokoh media seperti karakter fiksi, selebriti, dan karakter dalam penceritaan digital. Orang mungkin memiliki keterikatan emosional terhadap tokoh media berdasarkan paparan berulang, keterlibatan dalam cerita, dan pengalaman afektif selama interaksi dengan media. Pendekatan ini selaras dengan teori-teori di bidang komunikasi, yang menyatakan bahwa audiens mampu membentuk keterikatan emosional terhadap tokoh media berdasarkan paparan berulang dan keterlibatan afektif (Rain & Mar, 2021).

Keterikatan pada tokoh media dapat dilihat dari berbagai perspektif seperti keterlibatan naratif, proyeksi diri, dan imersi, yang memungkinkan orang untuk mengembangkan perasaan kedekatan pribadi dengan tokoh tersebut. Dalam keadaan seperti itu, tokoh media tidak lagi dianggap sebagai objek independen, melainkan menjadi sesuatu yang memiliki makna emosional bagi individu (Bopp et al., 2019). Oleh karena itu, proses keterikatan emosional dalam media membuktikan bahwa hubungan antara individu dan tokoh media memiliki aspek afektif yang mendalam dan dapat serupa dengan keterikatan dalam situasi kehidupan nyata.

Koneksi emosional dalam *game* digital dapat dimungkinkan melalui kontak yang kuat, berkelanjutan, dan intim yang dibangun pemain dengan karakter virtual. Permainan yang mengandalkan aspek naratif untuk memungkinkan berkembangnya hubungan antara pemain dan karakter dikenal dengan istilah *otome games* (Chen et al., 2025)

Dalam *game Love and Deepspace*, elemen-elemen seperti fitur pesan teks, panggilan suara, fitur afinitas, dan interaksi temporal memungkinkan pemain untuk menciptakan ikatan yang lebih intim dengan karakter. Hal ini memungkinkan terciptanya pengalaman yang membantu menciptakan

keterikatan emosional, di mana pemain merasa dekat dan terlibat dengan karakter dalam *game* (Kurnianto, 2026)

Keterikatan emosional memiliki banyak kesamaan dengan hubungan parasosial, karena hubungan parasosial yang diciptakan melalui komunikasi yang berulang dan konsisten dengan tokoh media dapat berfungsi sebagai sumber pengembangan keterikatan emosional. Dalam pengertian ini, hubungan parasosial dapat dianggap sebagai jenis hubungan awal yang memungkinkan orang mengembangkan perasaan sosialisasi terhadap tokoh media (Saputra & Januarsa, 2025).

Dengan semakin besarnya intensitas interaksi dan keterlibatan emosional, maka terdapat kemungkinan terjadinya keterikatan emosional, yang ditandai dengan semakin kuatnya keadaan emosi seperti kasih sayang dan ikatan emosional. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, keterikatan emosional dapat dipandang sebagai kedekatan afektif yang dikembangkan melalui pengalaman hubungan parasosial pemain dengan karakter dalam *game* yang dirasakan pemain secara subjektif.

2.2.3 Otome Game

Game Otome mengacu pada kategori *game* naratif yang tujuan utamanya adalah untuk menarik perhatian *gamer* wanita dan berpusat pada hubungan romantis antara pemain wanita dan berbagai karakter digital. Narasi digunakan dalam permainan sebagai faktor utama yang mendorong permainan dan faktor-faktor seperti keterlibatan emosional, komunikasi, dan pilihan narasi memainkan peran penting dalam membedakannya dari permainan kompetitif lainnya. Dalam *game Otome*, pemain dipandang sebagai subjek aktif yang mengontrol penuh proses membangun hubungan dan mengambil keputusan naratif.

Game otome diklasifikasikan oleh Saito (2021) sebagai realitas naratif virtual. *Game otome* dicirikan sebagai realitas naratif virtual karena *game-game* ini menawarkan realitas naratif virtual yang memungkinkan pemain untuk terlibat dalam pembangunan alur cerita dalam *game-game* tersebut.

Dengan kata lain, partisipasi dalam *game otome* ditekankan agar dapat memiliki pengalaman romantis berdasarkan preferensi individu.

Menurut Gao dan kawan-kawan (2025) genre permainan mampu menciptakan koneksi emosional dan bahkan hubungan parasosial antara pemain dan karakter virtual. Dengan bantuan alur cerita romantis dan representasi sosok ideal, tercipta peluang bagi pemain untuk membentuk koneksi emosional, yang menyerupai hubungan antara seseorang dan karakter. Hubungan parasosial, yang dibentuk oleh berbagai elemen alur cerita, menjadikan karakter virtual bukan hanya karakter fiksi, tetapi juga objek hubungan emosional.

Dari perspektif ini, *otome game* dapat dilihat sebagai bentuk narasi interaktif yang memungkinkan pemain membangun hubungan emosional yang kuat dengan karakter yang diciptakan di layar. Melalui interaksi dialogis, penceritaan, dan representasi karakter yang dipersonalisasi dan diidealkan, pemain tidak membatasi diri hanya menjadi penonton saja tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses membangun hubungan dengan karakter dalam *game*. Hal ini menciptakan kemungkinan terjalinnya hubungan parasosial antara pemain dan karakter dalam *game* seolah-olah ada hubungan interpersonal yang terlibat.

Sehubungan dengan penelitian khusus ini, fitur-fitur tersebut penting untuk memahami bagaimana pengalaman bermain game *Love dan Deepspace* memungkinkan terciptanya keterikatan emosional antara *gamer* dan karakter. Interaksi seseorang dengan karakter dapat dilihat tidak hanya melalui lensa permainan tetapi juga sebagai pengalaman emosional. Penelitian Jinbo (2025) terhadap *otome game* menunjukkan bahwa *otome games* memiliki ciri-ciri pembeda tertentu yang membedakannya dengan video game lainnya, terutama dalam hal mengembangkan pengalaman romantis dalam video game tersebut. Karakteristik tersebut meliputi *interactive romantic narrative*, *idealized male characters*, *self-insert protagonist*, *affinity system*, *gacha system*, serta *emotional progression gacha system* melalui mekanisme permainan.

1. *Interactive Romantic Narrative*

Salah satu ciri khas *game otome* adalah adanya cerita romantis interaktif di mana pemain dapat secara aktif terlibat dalam proses pengembangan hubungan dengan karakter virtual. Fitur ini mencakup kesempatan bagi pemain untuk memilih berbagai jawaban atas dialog yang membuat mereka merasa seperti berpartisipasi aktif dalam cerita dan hubungan dengan karakter pria. Jinbo (2025) menyebutkan bahwa *game otome* berfokus pada cerita romantis interaktif yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman romantis bagi pemain.



Gambar 2.1 Cuplikan gambar karakter Love and Deepspace
Sumber: Aplikasi Love and Deepspace (2026)

Fitur-fitur ini memungkinkan pemain tidak hanya menjadi pengamat pasif tetapi juga peserta aktif dalam membangun hubungan mereka dengan karakter virtual. Dalam kerangka *Love and Deepspace*, berbagai cara komunikasi, termasuk opsi dialog, pesan teks, panggilan telepon, dan *cutscene* dengan sudut pandang orang pertama berkontribusi pada narasi dan menciptakan kesan

bahwa cerita tersebut relevan dengan pribadi pemain, yang membantu membentuk hubungan emosional yang lebih kuat.

2. *Idealized Male Characters*

Otome game juga dikenal karena menggambarkan karakter pria yang diidealkan dan dirancang agar sesuai dengan impian romantis para *gamer* wanita. Menurut Zhou (2025) karakter pria dalam *Love and Deepspace* digambarkan sebagai sosok yang tampan, memiliki kedudukan sosial tinggi, kemampuan dan kepribadian yang unik, yang dapat sesuai dengan emosi *gamer*.



Gambar 2.2 Cuplikan gambar karakter Love and Deepspace
Sumber: Aplikasi Love and Deepspace (2026)

Faktanya, karakter-karakter ini bukan hanya sekadar tokoh plot, tetapi juga objek emosional bagi kasih sayang pemain. Representasi karakter ideal semacam ini adalah salah satu hal yang mempermudah pembentukan hubungan parasosial karena pemain dapat mentransfer semua emosi, impian romantis, dan preferensi pribadi mereka pada karakter-karakter ini. Dalam *Love and Deepspace*, setiap karakter memiliki tipe kepribadiannya sendiri seperti *protective*, *gentle*, *calm*, atau *emotionally attentive*,

memungkinkan pemain untuk memilih karakter yang sesuai berdasarkan preferensi emosionalnya.

3. *Self-Insert Protagonist* dan Personalisasi Karakter

Fitur kedua dalam otome games adalah hadirnya protagonis wanita yang diciptakan sebagai karakter *self-insert*. Menurut Jinbo (2025) pemain diberi kesempatan untuk memberikan sentuhan pribadi pada avatarnya dengan memodifikasi tampilan dan suara protagonis.



Gambar 2.3 Cuplikan gambar karakter Love and Deepspace

Sumber: Aplikasi Love and Deepspace (2026)

Fitur *self-insert* memberi pemain kesempatan untuk membenamkan diri dalam dunia game dan membuat pengalaman romantis mereka lebih subjektif. Dalam kasus *game otome*, karakter utama biasanya mewakili fleksibilitas tersebut, yang memudahkan pemain untuk membangun koneksi dengan karakter virtual. Opsi kustomisasi, perspektif orang pertama, dan interaksi interpersonal membantu pemain merasa lebih terlibat dalam dunia cerita game. Kondisi ini juga memungkinkan pengembangan keterikatan emosional karena pemain tidak hanya menganggap hubungan tersebut sebagai cerita fiksi, tetapi juga sebagai pengalaman emosional yang dirasakan secara pribadi.

4. *Affinity System* dan *Emotional Progression*

Otome game biasanya memiliki sistem afinitas, yang memungkinkan hubungan pemain dengan karakter untuk tumbuh lebih kuat seiring berjalannya interaksi mereka. Seperti yang dinyatakan oleh Zhou (2025) *Love and Deepspace* menggabungkan pertumbuhan hubungan romantis dalam *gameplay level* afinitas, pengumpulan kartu, dan interaksi pemain dengan karakter virtual.



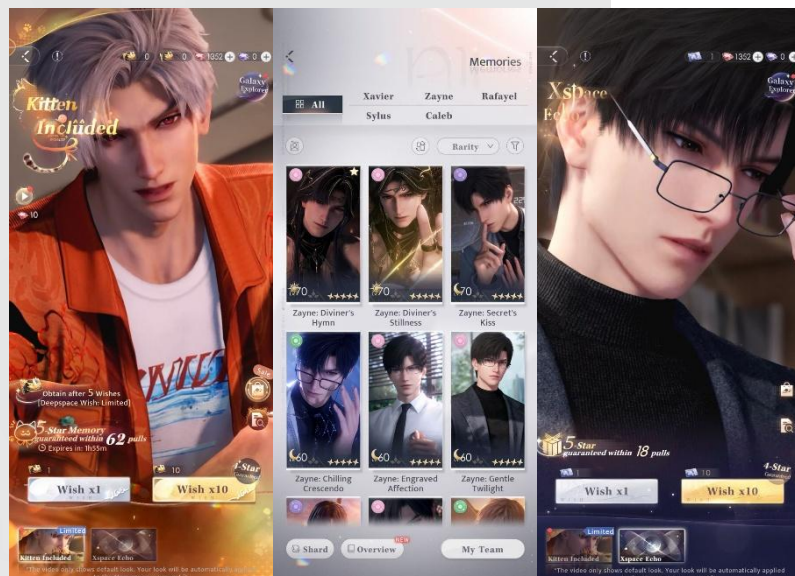
Gambar 2.4 Cuplikan gambar karakter Love and Deepspace
Sumber: Aplikasi Love and Deepspace (2026)

Melalui sistem ini, pemain harus terlibat dalam berbagai tugas seperti meningkatkan kartu, memperoleh interaksi eksklusif, berpartisipasi dalam interaksi harian, dan berpartisipasi dalam acara-acara tertentu untuk meningkatkan hubungan mereka dengan karakter. Proses ini mengarah pada *emotional progression* dan berkelanjutan, sehingga membuat hubungan dengan karakter berkembang dengan cara yang mirip dengan hubungan nyata. Dari

sudut pandang ini, sistem *affinity* relevan dengan penelitian ini karena menunjukkan bagaimana keterlibatan berkelanjutan meningkatkan hubungan parasosial.

5. *Gacha and Card Collection Mechanics*

Fitur lain dari *game otome* modern adalah adanya sistem *gacha* dan *card collection mechanics*. Pemain mendapatkan kartu melalui undian dalam sistem ini dan menggunakan kartu-kartu ini untuk membuka alur cerita, meningkatkan level kedekatan, dan mendapatkan interaksi dengan karakter virtual. Menurut Zhou (2025), dalam *game Love and Deepspace*, kartu-kartu tersebut berfungsi sebagai alat yang menghubungkan perkembangan cerita, kemajuan pertempuran, dan kehidupan percintaan pemain dengan karakter.



Gambar 2.5 Cuplikan gambar karakter Love and Deepspace
Sumber: Aplikasi Love and Deepspace (2026)

Dalam konteks permainan, kartu tidak hanya berfungsi sebagai elemen permainan, tetapi juga sebagai sarana emosional yang memungkinkan pemain untuk menikmati keintiman dan cerita yang berhubungan dengan karakter virtual. Semakin langka kartu

tersebut, semakin banyak interaksi dan romansa yang tersedia bagi pemain. Dengan kata lain, pengumpulan kartu menjadi bagian dari keterlibatan emosional pemain terhadap karakter dalam permainan. Dari perspektif ini, penggunaan *gacha* dan pengumpulan kartu dalam penelitian ini menjadi penting dalam meningkatkan keterlibatan emosional pemain terhadap karakter virtual melalui interaksi.

6. *Emotional Investment* dalam *Gameplay*

Karakteristik lain yang membedakan *game otome* dari *game* lain adalah tingkat keterlibatan emosional yang tinggi dari para pemain ketika berurusan dengan karakter yang mereka ciptakan saat bermain. Menurut Zhou (2025), pemain dalam *Love and Deepspace* secara aktif menghabiskan waktu, energi, uang, dan emosi mereka untuk mempertahankan hubungan mereka dengan karakter menggunakan kartu, *affinity*, dan tindakan romantis.

Alasan keterlibatan emosional ini adalah karena desain permainan yang bertujuan untuk menghasilkan pengalaman sosial berupa *companionship* dan *intimacy* yang mencerminkan interaksi sosial nyata. Interaksi sosial yang berulang menghasilkan individu yang emosional dengan relevansi emosional terhadap individu virtual. Dalam kaitannya dengan penelitian ini, *emotional investment* penting karena membuktikan bagaimana mekanisme permainan dapat mengarah pada *emotional attachment* dalam hubungan parasosial dengan karakter-karakter dalam *Love and Deepspace*.

2.2.4 Character Identification

Character identification adalah istilah yang menggambarkan psikologi pemain yang tertarik pada karakter tertentu dalam media, terutama ketika pemain merasa seolah-olah memasuki peran karakter tersebut, mengalami, dan

merasakan pengalamannya. Dalam dunia game, identifikasi melibatkan lebih dari sekadar memiliki perasaan positif terhadap karakter, melainkan mencakup perubahan sementara dalam persepsi diri selama ia mengendalikan karakter dalam game. Menurut (Pei et al., 2025) identifikasi pada karakter *game* adalah perubahan sementara dalam pengalaman diri seseorang serta berkurangnya kesenjangan antara pemain game dan karakter yang dimainkannya. Dalam hal ini, pemain *game* mengubah pengalaman dirinya sesuai dengan atribut karakter yang dikendalikan dalam game.

Character identification sangat penting dalam *game otome* karena pemain tidak hanya menyaksikan kisah romantis tetapi juga berperan sebagai protagonis dalam hubungan dengan karakter pria dalam game tersebut. Pemain mengendalikan protagonis, memainkan game dari sudut pandangnya, dan mengalami perasaan saat ia menjalani hubungan romantis dalam game. Pei dan kawan-kawan (2025) menyatakan bahwa dalam proses bermain game, pemain mengendalikan karakter, mengakses dunia game melalui karakter, dan mengalami perkembangan emosional karakter seiring berjalannya plot game. Hal ini membuat hubungan antara pemain dan karakter menjadi lebih dalam seiring waktu.

Berdasarkan penjelasan Pei dalam penelitiannya (2025), *character identification* dalam *otome game* dapat dianalisis berdasarkan beberapa konsep inti, sebagai berikut:

a. Transformasi Sementara terhadap Pengalaman Diri Pemain

Transformasi pengalaman diri sendiri merupakan komponen penting lainnya dalam proses identifikasi karakter. Di sini, pemain merasa dirinya berjalan di posisi karakter yang mereka mainkan. Hal ini menunjukkan bahwa proses identifikasi tidak terbatas pada daya tarik karakter saja, namun meluas hingga pengalaman diri pemain dalam dunia game. Menurut Pei dkk. (2025), identifikasi dengan karakter permainan mengacu pada pengalaman perubahan

sementara identitas diri sesuai dengan atribut karakter yang dikendalikannya.

Dalam hal ini, ketika berbicara tentang *otome game*, transformasi ini memiliki arti yang sangat penting karena, melalui bermain *game*, orang tersebut mengambil peran sebagai protagonis yang terlibat dalam percintaan dengan manusia virtual. Dengan kata lain, cerita romantis yang dihasilkan dalam kerangka permainan dipandang tidak hanya sebagai fiksi tetapi juga sebagai pengalaman emosional pemain.

b. Penyelarasan Diri dengan Atribut Karakter

Character identification juga dialami melalui penyelarasan diri pemain dengan kualitas karakter yang dimainkan. Pemain dapat melihat hubungan antara pengalaman, posisi, dan peran karakter dalam permainan dengan pengalamannya sendiri. *Otome games* memiliki tokoh utama yang diciptakan sedemikian rupa sehingga memudahkan pemainnya mengidentifikasi dirinya dengan cerita. Menurut Pei et al. (2025), identifikasi mengacu pada perubahan sementara identitas pemain sesuai dengan karakter yang dimanipulasi dalam permainan.

Poin khusus ini penting dalam konteks *Love dan Deepspace* di mana pemain tidak hanya memandang karakter yang dimainkan sebagai karakter fiksi tetapi juga sebagai cerminan dirinya dalam hubungannya dengan karakter virtual. Saat pemain mengidentifikasi dengan karakter yang dapat dimainkan, interaksi dengan karakter pria virtual menjadi lebih pribadi.

c. Pengalaman Bermain melalui Perspektif Karakter

Ada aspek lain dari identifikasi karakter yang dapat dipertimbangkan, yaitu mengalami dunia game dari sudut pandang

karakter yang bersangkutan. Seperti yang dijelaskan oleh Pei et al. (2025), pemainlah yang mengendalikan karakter dan membenamkan dirinya ke dalam game melalui perspektifnya.

Dalam *game otome*, penggunaan perspektif pribadi menciptakan ikatan yang lebih kuat antara pemain dan lingkungan game itu sendiri. Pemain tidak hanya melihat pertemuan romantis sebagai peristiwa eksternal yang terjadi dalam cerita, tetapi melihatnya dari perspektif karakter utama itu sendiri. Dalam hal *Love and Deepspace*, penggunaan perspektif pribadi, pilihan dialog, pengiriman pesan, panggilan suara, dan sinematik dapat meningkatkan gameplay, seolah-olah pemain mengalami romansa dengan karakter virtual tersebut.

d. Keterlibatan Emosional terhadap Pengalaman Karakter

Character identification juga terkait dengan keterikatan emosional pemain terhadap kehidupan karakter. Seiring pemain terus mengikuti alur cerita dan merasakan emosi karakter, ikatan antara keduanya dapat semakin kuat. Menurut Pei et al. (2025), seiring pemain mengikuti cerita permainan dan merasakan emosi karakter, ikatan antara mereka mulai berkembang.

Dalam konteks *game otome*, keterlibatan emosional sangat penting karena sifat dari game itu sendiri. Ada peluang bagi pemain untuk merasakan emosi yang terlibat dalam kepedulian, kedekatan, konflik, dan pertumbuhan dalam hubungan mereka dengan karakter virtual selama proses bermain. Peluang untuk keterlibatan emosional muncul karena pemain tidak hanya mengikuti alur cerita tetapi juga merasakan emosi yang berasal dari hubungan dengan karakter-karakter tersebut.

e. Karakter sebagai Perpanjangan Diri Pemain

Karakter yang dapat dimainkan dalam game otome dapat dilihat sebagai perpanjangan dari diri sendiri karena kemampuan pemain untuk mengendalikan karakter, memilih respons, dan, dalam beberapa kasus, menyesuaikan karakter. Menurut Pei et al. (2025), "*gameplay game otome* sebagian besar didasarkan pada perspektif orang pertama, memungkinkan pemain untuk mengendalikan tindakan, pakaian, dan perilaku karakter utama sambil berinteraksi dengan pasangan romantis virtual." Alat semacam itu membantu membangun hubungan antara avatar dan diri pemain, sehingga memungkinkan untuk menganggap karakter tersebut sebagai perpanjangan dari diri sendiri.

Ini adalah aspek yang sangat penting untuk *Love and Deepspace* karena pemain memiliki kebebasan untuk membentuk pengalaman mereka sendiri melalui penggunaan avatar dan interaksi dengan karakter dalam game. Perasaan keintiman yang muncul dari keromantisan dalam game semakin bertambah ketika tokoh utama menjadi perpanjangan tangan dari diri sendiri.

f. Pengaruh terhadap Keyakinan, Sikap, dan Perilaku Pemain

Character identification dapat memengaruhi bagaimana pemain mempersepsikan pengalaman mereka saat bermain dan menghubungkannya dengan realitas. Menurut Pei et al. (2025), ketika identifikasi karakter lebih tinggi, keyakinan, sikap, dan perilaku pemain cenderung berubah karena pengalaman karakter dalam permainan.

Dalam konteks *game otome*, hal ini menunjukkan bahwa romansa virtual tidak harus semata-mata untuk kesenangan. Identifikasi dengan karakter dapat memengaruhi ekspektasi dan

pengetahuan pemain tentang hubungan romantis ketika mereka mencapai tingkat identifikasi yang tinggi. Dengan demikian, identifikasi karakter menjadi topik yang valid dalam penelitian ini karena dapat membantu memahami persepsi pemain *Love and Deepspace* tentang romansa virtual mereka.

2.3 Kerangka Pemikiran

Studi ini berpusat pada pemeriksaan persepsi pemain ketika mereka menciptakan dan memahami hubungan mereka dengan karakter virtual dalam permainan video *Love and Deepspace*. Dalam permainan berbasis narasi, interaksi antara pemain dan karakter juga menjadi pengalaman emosional.

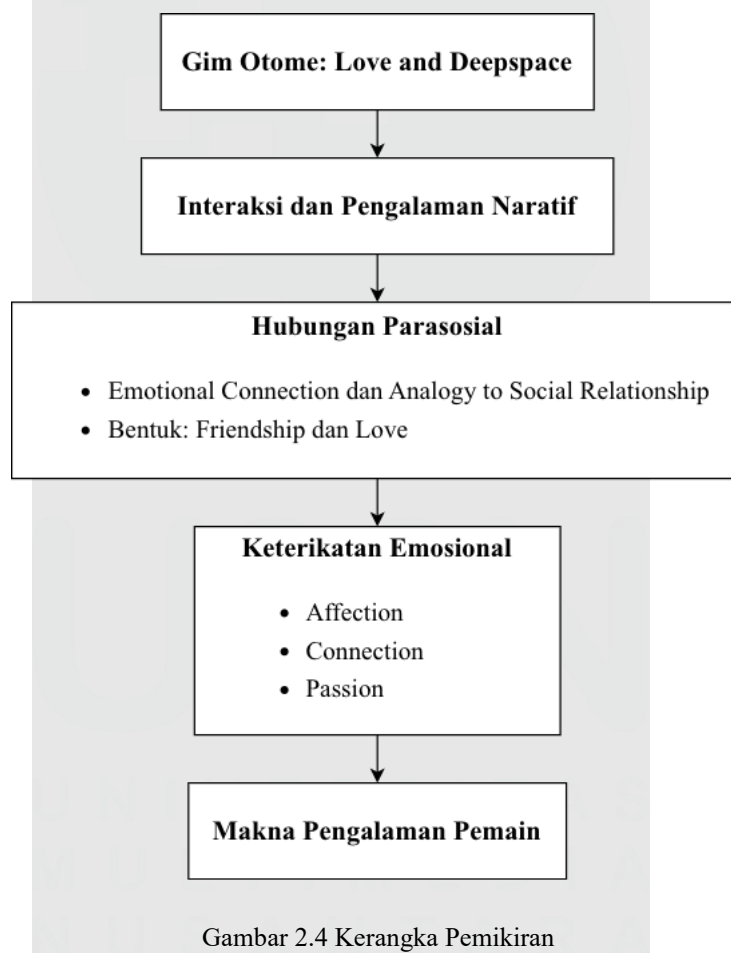
Otome games, sebagai media interaktif, memberikan kesempatan kepada para gamer untuk berpartisipasi dengan menentukan pilihan dalam berdialog, memilih cerita, dan berinteraksi secara pribadi dengan karakter dalam berbagai cara. Semua aktivitas ini membantu menciptakan lingkungan yang lebih mendalam di mana gamer dapat merasakan koneksi dengan karakter virtual mereka. Selama proses ini, gamer tidak hanya menonton tetapi juga menjadi peserta aktif dalam membangun hubungan.

Pemain dapat membentuk hubungan parasosial melalui berbagai interaksi dan narasi dalam permainan. Hubungan parasosial digambarkan sebagai ikatan emosional dan kemampuan karakter untuk memahami hubungan sosial (*analogy to social relationship*) seperti yang dibahas oleh Claessens dan Van den Bulck (2015). Hubungan parasosial dapat dianggap sebagai persahabatan dan hubungan cinta berdasarkan definisi *parasocial friendship* dan *parasocial love* yang didefinisikan oleh Tukachinsky (2011).

Dengan meningkatnya tingkat interaksi dan keterlibatan emosional pemain dalam interaksi parasosial, hasil dari asosiasi tersebut dapat berupa keterikatan emosional. Keterikatan emosional, menurut Thomson, MacInnis, dan Park (2005), didasarkan pada perasaan afeksi (*affection*), keterhubungan (*connection*), dan

intensitas emosi (*passion*) terhadap karakter. Keterikatan emosional terbentuk dalam permainan digital melalui interaksi pribadi, mendalam, dan berkelanjutan.

Dengan demikian, pendekatan teoretis dari penelitian ini mengungkapkan bahwa proses bermain game *Love and Deepspace* memungkinkan munculnya hubungan parasosial, yang pada gilirannya dapat mengarah pada pengembangan koneksi emosional. Proses ini dimaknai secara subjektif oleh pemain, sehingga penelitian ini berupaya menggali bagaimana bentuk hubungan parasosial, keterikatan emosional yang dibangun pemain dalam pengalaman bermain mereka.



Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran

Sumber: Olahan Peneliti (2025)

