

# BAB I

## PENDAHULUAN

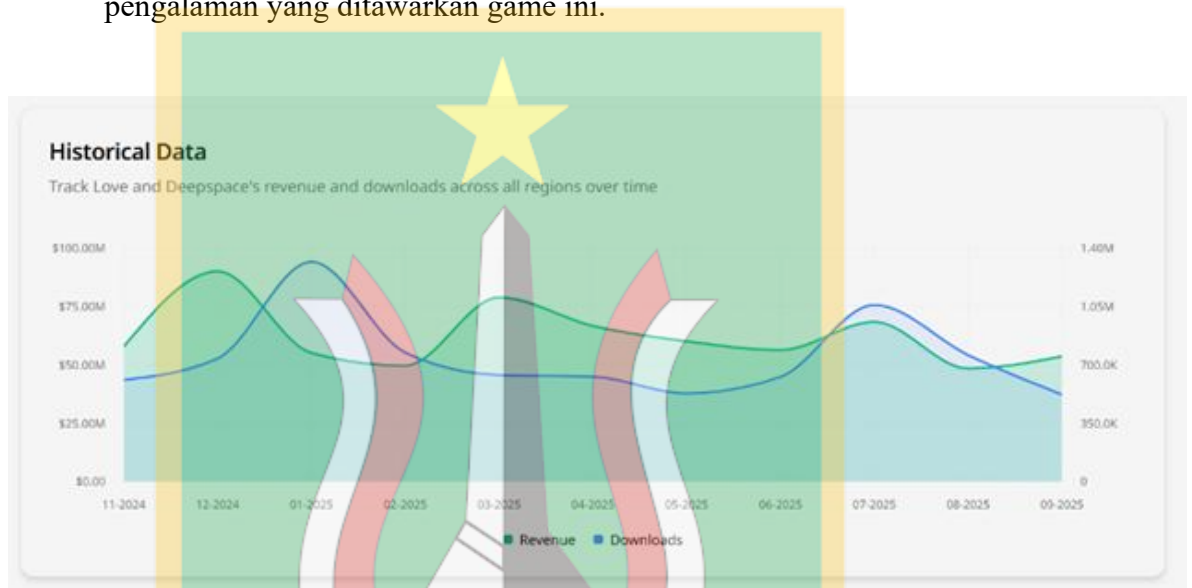
### 1.1 Latar Belakang

Interaksi sosial merupakan fondasi utama dari kehidupan Masyarakat. Melalui interaksi, manusia membangun makna, nilai, serta norma yang menjadi dasar bagi keberlangsungan tataan sosial. Seiring dengan perkembangan teknologi, bentuk interaksi sosial mengalami perubahan yang signifikan. Media digital yang telah muncul menggeser banyak aspek interaksi tatap muka menuju bentuk interaksi yang lebih tidak langsung bahkan bersifat satu arah. Salah satu fenomena yang muncul dari dinamika ini adalah interaksi parasosial, yaitu interaksi satu arah yang dibangun oleh individu terhadap tokoh public, figure fiksi, atau karakter virtual yang tidak hadir secara nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Konsep hubungan parasosial pertama kali diperkenalkan oleh Horton dan Wohl (1956) sebagai pengalaman ilusi interaksi timbal balik antara individu dengan tokoh media. Individu merasa seolah-olah mengenal, memahami, dan merasa memiliki kedekatan dengan tokoh tersebut, padahal hubungan tersebut bersifat satu arah, sepihak, dan tanpa komunikasi yang nyata. Dalam konteks masyarakat digital, interaksi parasosial semakin kompleks karena diperkuat oleh media interaktif seperti media sosial, *platform streaming*, dan permainan daring. Melalui berbagai figur interaktif seperti pesan, komentar, atau narasi yang imersif pengguna mengalami rasa keintiman yang lebih dalam dengan figur yang mereka kagumi, baik nyata maupun fiksi (Giles, 2020).

Fenomena ini menjadi semakin menarik ketika dihubungkan dengan perkembangan game simulasi kencan (*otome game*) yang dirancang untuk membangun kedekatan emosional antara pemain dan karakter virtual. Salah satu contoh paling menonjol adalah *Love and Deepspace*, game yang dikembangkan oleh *Papergames* dan dirilis secara global pada Januari 2024.

Game ini langsung mendapatkan respons luar biasa dari pasar internasional, menempati posisi teratas dalam kategori *Role-Playing Game* (RPG) di *App Store* Amerika Serikat dan Tiongkok, serta menembus sepuluh besar game gratis di lebih dari 50 negara, termasuk Jepang dan Korea Selatan (Sensor Tower, 2024). *Rating* 4,8 di *App Store* dan 4,0 di *Google Play* menunjukkan tingginya tingkat kepuasan dan keterikatan emosional pemain terhadap pengalaman yang ditawarkan game ini.



**Gambar 1.1 Unduhan Game *Love and Deepspace* secara Global (Gacharevenue, 2025, diakses dari <https://revenue.ennead.cc/games/love-and-deepspace>)**

Sebagai game simulasi kencan, *Love and Deepspace* memberikan pengalaman bermain yang sangat pribadi. Pemain, biasanya Perempuan muda, memainkan peran utama dan berinteraksi dengan karakter pria virtual yang memiliki sifat dan kepribadian beragam. Cerita yang dalam, desain karakter yang realistis, serta sistem percakapan yang interaktif menciptakan kesan hubungan romantis yang dekat antara pemain dan karakter dalam permainan. Seiring berjalannya waktu, pemain dapat mengembangkan perasaan kedekatan, ketergantungan emosional, bahkan komitmen simbolik terhadap karakter tersebut, ini adalah suatu bentuk nyata dari hubungan parasosial dalam konteks digital (Tukachinsky & Stever, 2018).

Secara sosiologis, fenomena ini menunjukkan perubahan besar dalam cara seseorang membentuk makna sosial dan emosional di zaman digital. Dalam interaksi tradisional, hubungan sosial dibangun melalui pertukaran simbol dan tindakan yang saling melengkapi. Dalam hubungan parasosial, kedekatan emosional terbentuk secara sepihak melalui representasi media. Bagi orang yang terlibat, hubungan ini tetap memiliki makna yang kuat dan memengaruhi cara mereka memandang, menilai, serta berperilaku di dunia sosial.

Data Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo, 2022) menunjukkan bahwa 60% remaja Gen Z di Indonesia menghabiskan lebih dari tiga jam setiap hari untuk bermain game daring. Angka ini menunjukkan bahwa permainan digital telah menjadi bagian penting dari kehidupan sosial remaja modern. Aktivitas bermain game tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga arena pembentukan identitas, ekspresi diri, dan interaksi sosial alternatif. Dalam konteks *Love and Deepspace*, intensitas bermain yang tinggi dapat memperkuat keterikatan emosional terhadap karakter dalam game, sehingga menimbulkan hubungan parasosial yang lebih kuat.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa frekuensi dan intensitas penggunaan media memiliki korelasi positif dengan pembentukan hubungan parasosial. Rubin dan Perse (1987) menemukan bahwa semakin sering seseorang mengonsumsi media tertentu, semakin tinggi tingkat identifikasi dan kedekatan yang dirasakan terhadap tokoh di dalamnya. Senada dengan itu, Tukachinsky (2011) menegaskan bahwa intensitas paparan media berpengaruh terhadap kekuatan ikatan parasosial, terutama jika media tersebut menyajikan figur yang dapat menimbulkan empati dan keterlibatan emosional. Dalam ranah permainan digital, Kim (2022) menunjukkan bahwa pemain game simulasi romantis cenderung mengembangkan hubungan parasosial yang lebih intens dibanding pemain game kompetitif, karena narasi romantik dalam game menciptakan keterlibatan emosional yang lebih mendalam.

Dalam konteks Indonesia, penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan antara intensitas bermain game otome dan hubungan parasosial masih sangat terbatas, terutama dalam perspektif sosiologi. Sebagian besar studi yang ada masih didominasi oleh pendekatan psikologi atau komunikasi massa, seperti studi tentang penggemar K-pop (Rohman & Saraswati, 2021) atau penonton *YouTuber* (Siregar, 2023). Kajian tersebut menyoroti bahwa hubungan parasosial dapat memengaruhi persepsi sosial, kepuasan diri, serta perilaku konsumsi. Masih belum banyak riset yang menghubungkan fenomena ini dengan konteks game sebagai ruang interaksi sosial alternatif yang membentuk realitas sosial baru bagi pemainnya.

Dari perspektif sosiologi media, hubungan parasosial dapat dipahami sebagai bagian dari konstruksi sosial atas realitas yang dimediasi oleh teknologi (Berger & Luckmann, 1966). Melalui game, pemain tidak hanya berinteraksi dengan sistem digital, tetapi juga mendalami nilai, simbol, dan emosi yang disajikan oleh media tersebut. Fenomena ini juga dapat dianalisis melalui teori interaksi simbolik (Blumer, 1969), di mana makna sosial muncul dari proses interpretasi dan penegasan simbol-simbol dalam interaksi, meskipun interaksi tersebut bersifat virtual. Dalam konteks *Love and Deepspace*, simbol-simbol romansa, perhatian, dan kasih sayang yang ditampilkan oleh karakter virtual dapat diinterpretasikan secara personal oleh pemain, membentuk pengalaman emosional yang menyerupai hubungan nyata.

Secara empiris, hubungan parasosial dalam game otome juga dapat berdampak pada perilaku sosial pemain. Studi oleh Zhao et al. (2023) menunjukkan bahwa pemain yang memiliki keterikatan emosional tinggi terhadap karakter virtual cenderung menunjukkan perilaku konsumtif yang lebih besar, seperti melakukan *in-app purchases* untuk mendapatkan konten eksklusif. Keterikatan parasosial juga berpotensi memengaruhi norma sosial pemain terhadap konsep romantisme, keintiman, dan relasi gender. Dalam masyarakat yang semakin terhubung secara digital, hal ini menandai adanya

pergeseran pola relasi sosial dari yang berbasis interaksi nyata menuju relasi simbolik yang dimediasi teknologi (Turkle, 2017).

Jadi, seberapa sering seseorang bermain game juga memengaruhi hubungan parasosial yang terbentuk dan tingkat kekuatannya. Semakin sering seseorang berinteraksi dengan karakter virtual, semakin besar kemungkinan mereka merasa dekat secara emosional. Hubungan ini dapat diukur secara kuantitatif melalui dimensi-dimensi seperti kedekatan emosional, persepsi timbal balik, dan tingkat identifikasi dengan karakter dalam game (Rubin, Perse, & Powell, 1985).

Fenomena ini sangat berpengaruh secara sosial, terutama bagi remaja yang sedang dalam proses membentuk identitas diri. Dalam ilmu sosiologi, masa remaja adalah fase penting dalam sosialisasi sekunder, di mana seseorang mulai membangun cara berinteraksi dan hubungan sosial di luar lingkungan keluarga. Keterlibatan dalam dunia virtual seperti game otome dapat menjadi salah satu sarana pembentukan identitas, namun juga berpotensi untuk menggeser cara pandang remaja terhadap hubungan sosial dan emosional di dunia nyata (Jenkins, 2006).

Sayangnya, di Indonesia masih sedikit penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif untuk meneliti seberapa besar intensitas bermain game memengaruhi tingkat hubungan parasosial pada remaja. Kebanyakan penelitian hanya fokus pada aspek seperti perilaku boros, kecanduan bermain game, atau dampak psikologis secara umum, tanpa mendalami dinamika hubungan sosial virtual yang lebih dalam. Hal ini menciptakan celah dalam data empiris yang perlu diisi dengan pendekatan sosiologi kuantitatif yang mampu mengukur hubungan antara variabel sosial dan digital secara jelas dan terukur.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini perlu dilakukan agar kita lebih memahami perubahan dalam hubungan sosial di zaman digital, terutama dalam konteks permainan Love and Deepspace. Lebih jelasnya, penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara seberapa sering pengguna bermain game dan seberapa dalam hubungan parasosial yang

terbentuk. Dari penjelasan tersebut, hasil penelitian diharapkan bisa membantu perkembangan teori dalam bidang sosiologi media, khususnya dalam memahami bagaimana teknologi digital menciptakan interaksi sosial baru yang bersifat simbolik dan berbasis emosional.

Subjek penelitian ini adalah pengguna game *Love and Deepspace* yang tergabung pada komunitas di aplikasi X. Fokus penelitian ini pada hubungan parasosial yang terbentuk antara pemain dengan karakter game, khususnya pada aspek emosional, terutama interaksi dan keterikatan parasosial yang muncul saat bermain. Hubungan ini muncul melalui fitur dari game yang memungkinkan interaksi yang intens, dialog personal, serta adegan-adegan yang dirancang menyerupai hubungan sosial di dunia nyata.

Penelitian ini memiliki nilai praktis dalam konteks pendidikan dan kebijakan sosial. Pemahaman tentang hubungan parasosial dapat membantu lembaga pendidikan, keluarga, dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi literasi digital yang lebih sesuai dengan perkembangan teknologi hiburan interaktif. Dengan semakin populer nya game seperti *Love and Deepspace*, penting untuk memahami bagaimana interaksi digital dapat memengaruhi dinamika sosial remaja, baik dalam hal hubungan antar manusia, persepsi diri, maupun nilai-nilai yang dianut.

Melalui pendekatan kuantitatif, penelitian ini akan menyajikan gambaran empiris mengenai kekuatan hubungan antara intensitas bermain dengan hubungan parasosial, serta memberikan dasar bagi kajian sosiologis selanjutnya tentang kehidupan sosial yang dimediasi teknologi. Dengan demikian, studi ini bukan hanya mengukur fenomena sosial baru, tetapi juga menafsirkan makna yang lebih luas dari perubahan cara manusia membangun kedekatan dan relasi di era digital.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah diuraikan, muncul sejumlah persoalan yang perlu diteliti lebih lanjut mengenai bagaimana interaksi parasosial terbentuk dalam konteks permainan digital, khususnya *Love and*

*Deepspace*. Fenomena meningkatnya intensitas hubungan emosional antar pemain dengan karakter virtual, serta tingginya intensitas bermain, menunjukkan adanya potensi perubahan pada pola interaksi sosial remaja di era digital. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh intensitas bermain game *Love and Deepspace* terhadap perilaku parasosial pada komunitas di aplikasi X?

Rumusan masalah ini difokuskan untuk diuji secara empiris dan kuantitatif, sehingga hubungan antarvariabel tersebut dapat dianalisis secara terukur berdasarkan data lapangan yang diperoleh dari responden.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini disusun untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah di atas, serta untuk memperkuat analisis sosiologis mengenai perilaku interaksi digital generasi muda. Secara spesifik, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan tingkat intensitas bermain game *Love and Deepspace* pada komunitas game tersebut.
2. Untuk mengukur tingkat intensitas hubungan parasosial yang terbentuk pada komunitas game *Love and Deepspace*.
3. Untuk menganalisis hubungan antara intensitas bermain game dengan hubungan parasosial pada komunitas game tersebut.

Melalui pendekatan kuantitatif ini, penelitian ini berupaya untuk menemukan pola korelasional antara intensitas bermain (variabel independent) dan intensitas hubungan parasosial (variabel dependen), yang dapat menjadi dasar bagi pemahaman sosiologis tentang bagaimana teknologi permainan digital membentuk relasi sosial baru di era digital.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dalam dua ranah utama, yaitu secara teoritis dan secara praktis.

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian sosiologi digital dan sosiologi interaksi, terutama pada bagaimana teknologi permainan memediasi hubungan sosial dan membentuk kedekatan emosional yang bersifat parasosial. Temuan penelitian ini dapat memperluas penerapan teori Hubungan Parasosial (Horton dan Wohl, 1956) dan teori *Uses and Gratifications* (Blumler dan Katz, 1974) dalam konteks dunia virtual, yang di mana relasi sosial tidak hanya terjadi pada antarindividu nyata, tetapi juga pada manusia dan representasi digital.

Penelitian ini memperkaya literatur tentang transformasi identitas dan relasi sosial dalam budaya digital, terutama pada konteks masyarakat urban di Indonesia yang sedang mengalami perubahan cepat akibat penetrasi teknologi dan media interaktif.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi:

- Pendidik dan orang tua, untuk memahami pola keterlibatan pengguna dalam dunia permainan digital serta dampaknya terhadap pembentukan identitas sosial dan relasi emosional mereka.
- Pengembang game dan insutri kreatif, sebagai referensi dalam menciptakan konten digital yang lebih sehat secara sosial dan memperhatikan aspek keseimbangan hiburan.
- Pekerja sosial, sebagai dasar untuk merancang pendekatan dampingan pada generasi muda dalam mengelola hubungan emosional yang terbentuk di ruang digital agar tetap adaptif dan seimbang.

## 1.5 Sistematika Penulisan

### 1.5.1 BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan konteks sosial yang melatarbelakangi munculnya penelitian mengenai fenomena interaksi parasosial dalam game *Love and Deepspace*. Fokus utama pada kajian ini meliputi perkembangan teknologi digital dan meningkatnya popularitas permainan simulasi pada pengguna game *Love and Deepspace*. Fenomena ini menunjukkan adanya bentuk hubungan sosial baru yang terbentuk melalui media interaktif, di mana pemain menjalin ketertarikan emosional satu arah dengan karakter virtual. Melalui latar belakang ini, dijelaskan pentingnya memahami bagaimana intensitas bermain game dapat memengaruhi tingkat kedekatan parasosial serta bagaimana hal tersebut mencerminkan dinamika hubungan sosial dalam masyarakat digital.

### 1.5.2 BAB II KAJIAN TEORI

Pada bab ini memaparkan kajian literatur yang relevan serta teori-teori sosiologi yang menjadi dasar analisis dalam penelitian ini. Dalam kerangka teori, digunakan pendekatan sosiologis seperti teori Hubungan Parasosial (Horton dan Wohl, 1956) sebagai *grand* teori dan teori *Uses and Gratifications* (Blumler dan Katz, 1974) sebagai teori pembantu. Bab ini merumuskan kerangka pemikiran konseptual yang menghubungkan teori-teori tersebut dengan fenomena empiris hubungan parasosial dalam game *Love and Deepspace*.

### 1.5.3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan bahwa penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji pengaruh antara intensitas bermain game *Love and Deepspace* sebagai *variable independent* dan interaksi parasosial pemain dengan karakter virtual sebagai *variable dependen*. Etika penelitian digital sangat diperhatikan, dengan

menjaga kerahasiaan identitas responden dan memastikan partisipasi dilakukan secara sukarela.

#### **1.5.4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menyajikan hasil penelitian mengenai pengaruh intensitas bermain game *Love and Deepspace* terhadap interaksi parasosial antara pengguna dengan karakter game. Temuan menunjukkan bagaimana intensitas bermain, duraksi waktu, serta keterlibatan emosional pemain berhubungan dengan tingkat kedekatan, persepsi timbal balik, dan identifikasi pada karakter virtual. Pembahasan kemudian mengaitkan hasil temuan dengan teori Hubungan Parasosial (Horton dan Wohl, 1956) dan teori *Uses and Gratifications* (Blumler dan Katz, 1974) untuk menjelaskan bagaimana pengguna membangun makna dan kedekatan emosional melalui interaksi simbolik di dunia virtual.

#### **1.5.5 KESIMPULAN**

Pada bab terakhir berisi Kesimpulan dan saran. Kesimpulan yang merangkum jawaban atas rumusan masalah yang diajukan dengan menegaskan bahwa pemain *Love and Deepspace* memiliki keterikatan pada karakter virtual. Dengan intensitas bermain yang menjadi pengaruh. Saran penelitian diarahkan pada pemain, bahwa diperlukannya kesadaran pemain dalam mengelola keterikatan emosional dengan karakter virtual.