

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan kajian yang mendalam mengenai interaksi pemain di dalam ekosistem *Love and Deepspace*, kajian ini menunjukkan bahwa hubungan parasosial yang terjalin bukan sekadar akibat dari lamanya waktu bermain, tetapi merupakan hasil dari penciptaan makna simbolik yang dipercepat oleh teknologi. Pemain kini tidak lagi memisahkan dunia nyata dan dunia maya dengan ketat; melalui ciri interaktif *Live 3D* dan narasi peribadi, watak permainan telah diambil sebagai bahagian daripada sokongan emosional yang mempengaruhi persepsi diri pengguna.

Hubungan parasosial yang bersifat tidak seimbang ini berubah menjadi "nyata secara sosial" berkat sokongan kolektif dalam aplikasi X. Komuniti berperanan sebagai pentas yang melegitimasi perasaan individu melalui interaksi antara peminat, sehingga membentuk standard kebenaran emosional yang baharu dalam kelompok tersebut. Pengaruh besar dari faktor luar (78,9%) membuktikan bahawa mutu narasi dan responsif teknologi sensorik dalam permainan ini mampu menciptakan "interaksi semu" yang sangat dekat, sehingga melebihi pola hubungan parasosial tradisional yang terdapat dalam media pasif seperti televisi atau film.

Pengaruh intensitas bermain terhadap hubungan parasosial bukan hanya tentang lamanya waktu yang dihabiskan, tetapi merupakan proses sosial yang kompleks. Pemain membentuk makna dari simbol-simbol digital yang mereka terima secara terus-menerus. Secara luas, fenomena ini menunjukkan bahwa di masa kini yang digital, hubungan emosional tidak lagi bergantung pada kehadiran fisik, tetapi lebih pada seberapa baik sebuah platform mampu meniru interaksi sosial yang disetujui bersama oleh pengguna di aplikasi X. Proses ini akhirnya membentuk identitas dan cara seseorang memandang diri mereka sendiri dalam masyarakat modern.

Peneliti kemudian memperkirakan beberapa perubahan sosial yang akan terjadi di masa depan:

- Normalisasi hubungan hibrida: Di masa depan, berinteraksi secara parasosial dengan entitas berbasis AI dan 3D akan dianggap sebagai bentuk hubungan sosial yang biasa, di mana perbedaan antara berinteraksi dengan manusia dan berinteraksi dengan mesin semakin sulit dibedakan dalam struktur masyarakat digital.
- Industri kreatif mulai lebih berfokus pada pengembangan fitur "responsivitas sensorik" agar bisa mengikat perhatian penonton secara lebih emosional. Hal ini bisa berdampak pada cara orang memakai media, yaitu dari sekadar caranikmati hiburan menjadi kebutuhan untuk merasa dihargakan secara afeksi sosial.
- Komunitas yang spesifik bisa menjadi pondasi pendukung yang kuat. Di platform seperti aplikasi X, komunitas ini yang terbatas bisa menjadi yang terlindung identitas yang lebih keras bagi orang yang merasa kesepian di dunia nyata. Sehingga, ruang virtual jadi pusat utama untuk menyebarluaskan informasi, yang lebih efektif daripada lingkungan fisik.

## 5.2 Implikasi Penelitian

### 5.2.1 Implikasi Teoritis

- Penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperbarui Teori Hubungan Parasosial (Horton & Wohl) dengan menambahkan konsep interaktivitas digital. Implikasi teoritisnya menunjukkan bahwa batas antara interaksi nyata dengan imajiner semakin tidak jelas; teknologi sekarang bisa menciptakan kehadiran sosial yang membuat pengguna merasa memiliki kendali dalam hubungan tersebut, sehingga teori parasosial di masa depan harus memperhatikan aspek umpan balik digital sebagai factor penting.

- Lalu penelitian ini juga memperdalam Teori *Uses and Gratification* (Blumler & Katz), terutama pada kategori kebutuhan afektif. Temuan ini menunjukkan bahwa alasan orang menggunakan media telah berubah dari hanya mencari informasi atau hiburan, menjadi cara untuk memenuhi kebutuhan akan hubungan sosial, yang bersifat menggantikan kebutuhan lainnya. Hal ini memperkaya pengetahuan tentang alasan orang memakai media, di mana motivasi berdasarkan perasaan kini menjadi faktor yang sangat penting.
- Dampak pada studi Sosiologi Media terkait peran media selama fase remaja menuju dewasa. Temuan ini menunjukkan bahwa hubungan parasosial bukan hanya soal masalah psikologis pribadi, tetapi juga merupakan fenomena sosiologis yang terkait erat dengan proses mencari identitas seseorang. Hal ini memberikan pemahaman baru bahwa media saat ini tidak hanya bertugas menyampaikan pesan, tetapi juga berperan sebagai pengajar sosial tambahan yang memberikan dukungan emosional.
- Penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dengan mengenalkan konsep "Interaktivitas Semu yang Terakselerasi" sebagai pengembangan dari teori interaksi parasosial yang sudah ada sebelumnya. Kehadiran teknologi AI dan Visualisasi 3D telah mengubah sifat dasar hubungan parasosial secara fundamental.
- Berbeda dengan media tradisional seperti televisi yang hanya memberikan informasi satu arah dan tidak bereaksi, penggunaan teknologi 3D yang diintegrasikan dengan fitur respons sentuhan dan suara (sensorik) memberikan stimulasi fisik digital yang tidak ada dalam media konvensional, sehingga mempercepat proses internalisasi makna dan

kedekatan. Teknologi ini berperan sebagai penggerak yang mempercepat pembentukan ikatan emosional. Dengan demikian, audiens merasa memiliki peran aktif dan kendali dalam hubungan tersebut, bukan hanya menjadi penonton yang tidak terlibat.

### 5.2.2 Implikasi Praktis

- Bagi pengembang game dan industry kreatif, bagi pengembang game *Love and Deepspace* serta industry game otome lainnya, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk yang mereka sajikan dapat memicu dampak emosional yang cukup besar pada pemain game otome. Pengembang dapat menambahkan fitur pengingat waktu bermain yang lebih baik. Karena dalam penelitian ini ditemukan adanya pengguna yang masih di bawah umur, pengembang juga harus memperketat sistem pengecekan usia dan memberikan label peringatan yang lebih jelas mengenai batasan antara cerita fiksi dengan kehidupan nyata,
- Bagi komunitas dan pengguna media sosial (khususnya komunitas pada aplikasi X). Para pengguna yang berada di dalam komunitas diharapkan rutin dalam memberikan penjelasan tentang pentingnya memisahkan antara dunia digital dengan dunia nyata. Pemain harus memahami bahwa karakter dalam game otome adalah bentuk media yang dibuat agar bisa memenuhi kebutuhan emosional secara cepat, jadi sangat penting untuk menjaga keseimbangan antara kepuasan dari dunia digital dan hubungan sosial yang benar-benar nyata di kehidupan sehari-hari.

### 5.3 Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian, pembahasan, serta kesimpulan yang sudah peneliti uraikan di atas, peneliti bermaksud memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan kontribusi yang nyata, baik secara akademis bagi pengembangan ilmu sosiologi, maupun secara praktis bagi pihak-pihak yang terkait pada fenomena ini.

#### 5.3.1 Saran Akademis

Untuk penelitian selanjutnya yang tertarik untuk melakukan studi lanjutan di bidang sosiologi media, hasil penelitian ini dapat dijadikan data dasar. Yang tertera nilai koefisien determinasi dalam penelitian ini sebesar 21,1%, lalu terdapat sisa pengaruh sebesar 78,9% yang berasal dari variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengeksplor variabel-variabel moderasi yang lebih kompleks. Variabel tersebut bisa berupa tingkat kesepian (*loneliness scale*), tipe kelekatan individu (*attachment style*), atau literasi media. Selain itu, mengingat keterbatasan metode kuantitatif dalam menangkap kedalaman emosi, peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi atau studi kasus. Hal ini bertujuan untuk menggali lebih dalam mengenai bagaimana makna dari “kehadiran” sebuah karakter yang dirasakan secara subjektif oleh pemain, serta bagaimana proses negosiasi identitas dapat terjadi ketika pemain berinteraksi dengan karakter fiksi dalam durasi yang sangat panjang.

#### 5.3.2 Saran Praktis

- Karena pengaruh media interaktif terhadap cara berpikir dan bertindak generasi Z yang cukup besar, diharapkan instansi pendidikan dan masyarakat umum lebih memperhatikan pengembangan literasi digital di kalangan anak-anak dan remaja. Fenomena hubungan parasosial ini tidak selalu buruk,

tetapi perlu didampingi agar tidak menjadi cara berindung sendirian dari masalah-masalah di dunia nyata. Masyarakat harus mengerti bahwa di zaman metaverse dan AI yang semakin berkembang, batas-batas interaksi sosial semakin melebar, sehingga kemampuan untuk membedakan antara dukungan emosional yang tidak nyata dan dukungan sosial yang benar-benar ada menjadi keterampilan penting yang harus dikuasai setiap orang di era digital. Diharapkan bagi para pemain *Love and Deepspace* untuk lebih bijak dalam mengatur intensitas bermain, baik dari segi frekuensi maupun durasi, agar interaksi dengan karakter fiksi berada pada batasan yang sehat.

