

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Permainan merupakan sebuah aktivitas yang digunakan sebagai ajang rekreasi yang bisa dinikmati oleh berbagai kalangan. Perkembangan teknologi membuat model permainan menjadi begitu kompleks, dan berbasis digital dengan adanya *game online*. *Game online* mengacu pada permainan *game* dengan koneksi internet yang menggunakan komputer, *game* konsol, PDA (*Personal Digital Assistant*), ataupun *smartphone* secara pribadi (Ferretti et al., 2008).

*Game otome* atau “*maiden game*”, merupakan sebuah *video game* yang ditargetkan pada wanita dengan menyajikan plot romantis antara pemain wanita dengan karakter laki-laki Kim (2009). *Otome game* membuat dunia berdasarkan hubungan romantis yang fantasi, memberikan pemikiran terkait agensi perempuan dalam dunia *game*, dan memberikan perempuan kesempatan untuk merasakan variasi fantasi dan identitas (Wang, 2023). *Otome game* memiliki daya tarik dari segi narasi interaktif yang disajikan antar karakter, dengan memberikan banyak pilihan pada pemain terkait interaksi maupun karakter laki-laki yang dapat dipilih (Zhang et al., 2024).

Salah satu *game otome* yang digemari saat ini adalah *Love and Deepspace*. *Game* ini dikembangkan oleh *Papergames* dan didistribusikan oleh *InFold Games*, yang telah dirilis sejak 18 Januari 2024. Hingga saat ini *game Love and Deepspace* telah meraih 5 juta pengguna di *google playstore* secara global, mengalahkan jenis permainan *game* serupa lainnya. Keunikan *game Love and Deepspace* dibandingkan *game otome* lainnya adalah visualisasi karakter yang berbentuk semi tiga dimensi, hal ini menjadikan pembeda antara *game Love and Deepspace* dengan *game otome* lainnya seperti, *Mystic Messenger*, *Mr Love: Queen's Choice*, dan *Tears of Termis*.

Berbeda dengan *game otome* lainnya, permainan *Love and Deepspace* memberikan pengalaman bermain bertema *sci-fiction* dan *RPG*. Selain plot romansa, *game* ini juga memberikan fitur *love interest*. Dalam permainan, pemain dapat memilih untuk mengobrol ataupun menjalani kedekatan dengan salah satu

maupun semua karakter yang ada dengan tujuan meningkatkan *affinity*. Selain itu fitur-fitur lain seperti peperangan, *minigames*, *photobooth*, hingga *period tracker* telah ditetapkan dalam *game*. *Game Love and Deepspace* juga memberikan interaksi emosional terhadap pemainnya melalui *special interaction*, dimana player bisa menyentuh, menatap, merasakan detak jantung, *what to eat?*, menceritakan terkait *mood* hari ini, hingga *quality time* dengan karakter yang diinginkan. Fokus dari *game* ini adalah untuk mengumpulkan *memories* yang akan digunakan dalam pertarungan, dalam setiap memori juga terdapat plot romantis dan interaktif antara pemain dengan karakter (Bowling, 2024; Harkin, 2025; Infold, 2024).

*Love and Deepspace* menjadi *viral* di Indonesia, dikarenakan kesuksesan dalam pelaksanaan *digital marketing*, salah satunya dengan penggunaan media sosial umum seperti X, Instagram, Facebook, hingga tiktok (Silalahi, 2025). Berdasarkan Radio Republik Indonesia, Masyarakat Indonesia sendiri menghabiskan waktu di sosial media sebanyak 3 jam 14 menit per hari, dan 81% diantaranya mengakses media sosial setiap hari (Panggabean, 2024). Sehingga tidak heran bahwa permainan ini menjadi mudah dikenali oleh masyarakat Indonesia yang cenderung sering mengakses sosial media.

Pemain *game Love and Deepspace* di Indonesia banyak ditemui melalui komunitas-komunitas, diantaranya komunitas di aplikasi X, @kampungphilos yang pada April 2025 saat ini, memiliki 37.100 lebih pengikut dan Facebook “Love and Deepspace Indonesia” sebanyak 9.200 lebih pengikut (kampungphilos, 2018; Putri. A. Y, 2024). Jika dilihat dari dua komunitas ini saja, pemain *game Love and Deepspace* di Indonesia sudah lebih dari 40.000 pengikut. Sebagian besar pemain *game Love and Deepspace* adalah perempuan, dikarena *game* ini memang dirancang untuk perempuan.

Peneliti melakukan *preliminary research* berupa kuesioner yang disebarluaskan pada salah satu komunitas *Love and Deepspace*. Total responden yang berjumlah 32 orang, secara keseluruhan memiliki rentang usia antara 18-30. Berdasarkan rentang usia tersebut, para responden tergolong berada pada masa dewasa awal. Menurut Hurlock (2011) dewasa awal merupakan masa perkembangan individu yang berlangsung antara usia 18-40 tahun.

Tugas perkembangan menjadi suatu capaian yang penting untuk dihadapi oleh individu pada masa dewasa awal. Erik Erikson (dalam Bishop, 2013) mengasosiasikan masa dewasa awal sebagai masa *intimacy vs isolation*. Individu yang berada pada usia ini diharapkan mampu memainkan peran baru, seperti peran suami/isteri, orang tua, dan pencari nafkah, mengembangkan sikap-sikap baru, keinginan-keinginan dan nilai-nilai baru Hurlock (2009). Mengacu pada pernyataan Hurlock dan Erik Erikson, para pemain *game Love and Deepspace* seharusnya mulai membangun intimasi dengan lawan jenis, sebagai bagian penting dari tugas perkembangan masa dewasa awal.

Di sisi lain terdapat beberapa hambatan bagi wanita dalam memenuhi tugas perkembangan. Menurut Hurlock (2009) Pada saat ini banyak wanita dewasa awal yang mengharapkan perkawinan atas dasar persamaan hak, salah satunya adalah munculnya konsep *egalitarian* atau persamaan derajat yang menekankan pada rasa kepuasaan pribadi, dan suatu peran tidak seharusnya didasarkan pada satu jenis kelamin tertentu. Perubahan dalam pandangan terkait perkawinan menjadikan wanita memiliki standar-standar tertentu untuk memilih pasangan hidupnya.

Standar-standar dalam hubungan romantis, menjadikan individu memiliki harapan serta kepercayaan ideal terkait pasangan serta bagaimana hubungan romantis akan dijalani. Harapan atau kepercayaan ideal akan hubungan romantis disebut dengan konsep *romantic beliefs*. Sprecher dan Metts (1989) mendefinisikan *romantic beliefs* sebagai orientasi individu yang relatif koheren terhadap cinta, ia dapat berfungsi sebagai skema kognitif untuk mengatur dan mengevaluasi perilaku seseorang dan perilaku pasangan romantis yang potensial atau aktual. *Romantic beliefs* memiliki peran dalam menjalankan kepuasaan hubungan maupun harapan akan hubungan yang akan dijalani.

*Romantic beliefs* terdiri dari empat aspek kepercayaan terkait cinta yang diyakini oleh individu (Susan Sprecher & Metts, 1989) yaitu, (1) *Love at the first sight*, (2) *One and only*, (3) *Idealization*, dan (4) *Love find a way*. Aspek pertama yaitu cinta pada pandangan pertama atau *love at the first sight*, berkaitan dengan bagaimana kepercayaan individu akan cinta mungkin terjadi segera setelah bertemu. Aspek kedua yaitu satu-satunya atau *one and only*, berkaitan dengan

bagaimana kepercayaan individu pada hanya ada satu cinta sejati. Aspek ketiga yaitu idealisasi atau *idealization* berkaitan dengan kepercayaan individu pada cinta dan partner yang merupakan hal yang terbaik. Aspek keempat yaitu cinta akan menemukan jalannya atau *love find a way*, berkaitan dengan kepercayaan individu bahwa cinta akan menemukan jalan dan mampu menghadapi semua rintangan.

Kepercayaan lahir dari bagaimana kognitif atau pemikiran, keputusan dan pilihan individu terproses. Penelitian oleh Trémolière & Djeriouat, (2019) menunjukkan bahwa gaya kognitif individu memperngaruhi pandangan individu terhadap romantic beliefs, yang menunjukkan bahwa orang yang kurang analitis lebih mendukungan keyakinan ini. Individu dengan kepercayaan romantis yang tinggi cenderung percaya pada takhayul dan kepercayaan paranormal lainnya. Pada dasarnya setiap individu pasti memiliki kepercayaan akan cinta atau *romantic beliefs*, namun terdapat ambang batas dimana individu sebaiknya tidak memiliki *romantic beliefs* yang terlalu tinggi.

Bentuk negatif dari *romantic beliefs* yang terlalu tinggi adalah terbentuknya keyakinan tidak realistik pada pasangan, sebagaimana contoh individu menganggap pasangan bisa membaca pikiran, menganggap hubungan akan selalu bahagia, dan memaksa pasangan untuk setuju (Shtulman, 2020). Idealisasi pada harapan romantis untuk mendapatkan kebahagiaan abadi mungkin sulit dipahami dan hanya ilusi, sehingga membuat seseorang rentan terhadap kekecewaan dan keputusasaan yang tak terelakkan. Dampak negatif inilah yang pada akhirnya membawa individu pada ketidakpuasaan dalam hubungan (Karandashev, 2019).

Secara kognitif individu dengan *avoidant attachment*, memiliki pemikiran yang tidak rasional, hal ini juga yang menjadikan individu dengan tipe kelekatan menghindar akan cenderung melakukan limitasi dalam intimasi, dan memilih untuk memproteksi kemandiriannya secara fisik dan emosional (Sari & Tagay, 2016). Penelitian oleh Al-Taie (2024) juga menunjukkan bahwa individu yang menganut keyakinan yang lebih kaku dan idealis terkait cinta, cenderung memiliki tingkat komunikasi yang rendah dalam hubungan romantis mereka, sementara individu dengan mediasi fleksibilitas kognitif cenderung mampu menavigasi skema cinta yang maladaptif, sehingga komunikasi efektif dapat lebih tercapai. Penelitian

tersebut menunjukkan bagaimana kognitif individu berpengaruh dalam romantic beliefs yang dimiliki oleh individu.

Adanya penghindaran dalam menjalin hubungan romantis dan keyakinan yang kaku akan cinta, dapat. Hal ini berdampak negatif pada tugas perkembangan yang seharusnya dimiliki oleh wanita dewasa awal, dimana seharusnya pada masa ini mereka mampu untuk membuka diri dan membangun intimasi. Dampak buruk ini juga di dukung oleh penelitian dari Watkins et al. (2024) yang menunjukkan individu yang tidak menjalin hubungan romantis merasakan kepuasan kehidupan cinta, kepuasan hidup umum dan tingkat *flourishing* yang lebih rendah.

*Preliminary research* juga disebarluaskan pada 32 responden wanita yang berada pada masa dewasa awal, dan bermain *game Love and Deepspace*. Penyebarluasan dilakukan dengan menyebarkan *google form* dengan menggunakan skala likert, antara satu hingga lima dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Kuesioner terdiri dari empat pernyataan yang berkaitan dengan aspek-aspek dari *romantic beliefs*. Sebanyak 28,1 % atau 9 responden sangat setuju pada kepercayaan akan cinta pada pandangan pertama, kemudian sebanyak 31,3% atau 10 responden memiliki kepercayaan akan cinta satu-satunya. Pada aspek kepercayaan akan cinta merupakan yang terbaik dari segala sisi, sebanyak 25% atau 8 responden sangat setuju, dan sebanyak 31,3% atau 10 responden setuju bahwa cinta mampu menghadapi semua rintangan.

Hasil pengambilan data awal menunjukkan bahwa banyak responden memilih jawaban sangat setuju terkait aspek-aspek dari *romantic beliefs*. Hal ini diperkuat juga dengan hasil wawancara terkait pandangan romantis wanita dewasa awal yang bermain *game Love and Deepspace*,

*“I need a partner who treats me as if I'm worth his every lifetime—someone who sees me not just as a fleeting moment, but as a story written across eternity. I long for a love that cherishes my presence on every heartbeat, in every whispered dream, in every sunrise and sunset. A love that does not measure time in days or years, but in the depth of every shared glance, every tender touch, and every promise kept. I want a love that feels infinite, where I am not just chosen once, but in every lifetime to come. “*

“(Aku butuh pasangan yang memperlakukanku seolah-olah aku berharga untuk setiap hidupnya—seseorang yang melihatku bukan hanya sebagai momen yang cepat berlalu, tetapi sebagai kisah yang ditulis untuk selamanya. Aku mendambakan cinta yang menghargai kehadiranku di setiap detak jantung, dalam setiap bisikan mimpi, di setiap matahari terbit dan terbenam. Cinta yang tidak mengukur waktu dalam hitungan hari atau tahun, tetapi dalam kedalaman setiap pandangan yang dibagikan, setiap sentuhan lembut, dan setiap janji yang ditepati. Aku menginginkan cinta yang terasa tak terbatas, di mana aku tidak hanya dipilih sekali, tetapi di setiap kehidupan yang akan datang.)”

(A, Mahasiswa, 20 tahun)

Hasil wawancara menunjukkan bahwa responden memiliki aspek *romantic beliefs* yang tinggi pada cinta satu-satunya, dimana ia menginginkan cinta yang tak terbatas oleh waktu dan kehidupan yang akan datang. Sprecher & Metts (1999) menyatakan bahwa harapan-harapan berlebih dan tidak dapat dipenuhi oleh pasangan bisa saja merusak hubungan romantis. Hal ini diperkuat dengan penelitian dari Gao et al., (2025) bahwa 76% responden penelitian tersebut percaya bahwa hubungan romantis dalam *game otome* memiliki pengaruh positif, namun terbatas dengan tidak memproyeksikan ciri-ciri karakter yang dimainkan pada pasangan sungguhan, sementara 24% sisanya melaporkan tidak adanya dampak signifikan permainan *otome* bagi kehidupan romantis mereka.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, oleh Song & Fox (2016) menunjukkan bahwa memainkan *game* berjenis RVG (*Romantic Video Game*) secara tidak langsung dapat memperngaruhi *romantic beliefs* yang diidealkan, dikarenakan hal ini dapat mempertahankan ekspektasi yang tidak realistik terkait hubungan romantis yang pada akhirnya menyebabkan kekecewaan, bahkan perpisahan. Membantah penelitian dari Song & Fox, penelitian dari Lei et al., (2024) menyatakan bahwa pemain *game otome* tidak memiliki idealisasi pada *romantic beliefs*, dikarenakan para pemain dan komunitas yang lebih pada saling mendukung dalam mewujudkan cita-cita kesetaraan gender.

Penelitian lain dari (Catelyn et al., 2022) menunjukkan bahwa, *romantic beliefs* membantu individu dalam menjalin relasi dengan pasangan. Adanya *romantic beliefs* yang tinggi, membantu individu dalam meningkatkan kepercayaan terkait hubungan romantis dan saling mempercayai dengan pasangan. Namun di sisi lain terdapat dampak negatif dari tingginya *romantic beliefs* yang disertai dengan perilaku membandingkan, yang dapat menimbulkan ketidakpuasan dalam romantis (Catelyn et al., 2022). Diperkuat dengan penelitian dari (Pricilia & Theresia, 2023) ketika hubungan romantis yang sedang dijalani tidak sesuai dengan *romantic beliefs* yang individu inginkan, hal ini justru dapat membuat individu memiliki kepuasan yang rendah dalam hubungan romantis.

Adanya *romantic beliefs* pada setiap individu dibentuk oleh beberapa faktor dan penyebab. Budaya dapat menjadi faktor mempengaruhi *romantic beliefs*, dimana konsep ideal kepercayaan terhadap cinta tidak dapat dipisahkan dari budaya tempat individu tinggal (Fakhri et al., 2022). Paparan film romantis seperti Disney *movie* ternyata juga dapat membentuk *romantic belief* individu. Mereka yang terpapar Disney *movie* cenderung lebih percaya pada bentuk romansa yang tidak realistik dan idealis (Catelyn et al., 2022). Gender turut mempengaruhi *romantic beliefs*, wanita dan pria memiliki standar yang mirip terkait hubungan romantis namun wanita lebih sering merasakan bahwa standar yang ia miliki tidak terpenuhi dibandingkan dengan pria (Vangelisti & Daly, 2018). *Parasocial relationship*, individu yang terlibat dalam hubungan imajiner emosional yang lebih dalam dengan tokoh media memiliki pandangan yang lebih ideal tentang seperti apa hubungan romantis dan pasangan di dunia nyata (Tukachinsky & Dorros, 2018).

Salah satu penyebab meningkatnya *romantic beliefs*, ialah hubungan parasosial yang dibentuk oleh individu pada media. *Game Love and Deespace* sendiri, menyajikan berbagai fitur menarik untuk pemain wanita, mulai dari interaksi yang nyata dengan karakter semi tiga dimensi hingga fitur-fitur yang mendukung terbentuknya hubungan romantis seperti kegiatan berkencan. Giles (2010) menyatakan bahwa interaksi parasosial hakikatnya, adalah tentang pertemuan dengan seseorang melalui media dan kemudian memperlakukan orang tersebut seolah-olah dia adalah manusia lain. Tukachinsky (2010) mendefinisikan

*parasocial relationship* sebagai suatu pengalaman yang melibatkan intimasi, pertemanan, dan afektif oleh individu terhadap karakter media figur.

*Parasocial relationship* terbagi menjadi 2 jenis yaitu, *Parasocial Friendship* (PSF) dan *Parasocial Love* (PSL). Perbedaan antara pertemanan dan cinta sejajar dengan perbedaan antara menyukai dan mencintai, dimana cinta melibatkan keinginan kuat untuk berada di hadapan orang lain, mendambakan kedekatan fisik, dan kebutuhan akan persetujuan dan perhatian (Tukachinsky, 2010). Terdapat 4 indikator dari *parasocial relationship*, diantaranya *friends support* yaitu kepercayaan dan saling membantu, *friends communication* yaitu pendekatan dan meminta saran, *love physical* berupa keinginan akan kedekatan secara fisik, dan *love emotional* yaitu rasa menghargai dan perubahan mood.

Sebagai salah satu *game* yang sedang viral saat ini, *Love and DeepSpace* juga dapat membuat pemainnya mengalami hubungan parasosial yang dapat memperngaruhi *romantic beliefs*. Individu yang terlibat emosi mendalam dengan hubungan imajinasi terhadap karakter media, memiliki pandangan lebih idealis terkait hubungan romantis dan pasangan dunia nyata yang seharusnya (Tukachinsky & Dorros, 2018). Ketika bermain, individu akan berinteraksi dengan karakter dalam *game* tersebut yang umumnya menjadi karakter yang ideal sebagai pasangan. Keterlibatan individu dengan karakter yang ada dalam sebuah *game* termasuk dalam konsep parasosial.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa parasosial memiliki hubungan dengan *romantic beliefs*. Sebagai contoh, menonton drama dapat meningkatkan interaksi parasosial dengan karakter atau tokoh dalam drama televisi tersebut, dan penonton drama berat cenderung memiliki keyakinan romantis yang terlalu ideal (Jin & Kim, 2015). Selain pada drama romantis, hubungan parasosial dengan selebriti juga memberi dampak pada *romantic beliefs* individu. Hal ini didukung oleh penelitian Sajan et al., (2024), dimana lebih dari setengah partisipan menyatakan bahwa terkadang ia membandingkan hubungan di dunia nyata dengan hubungan imajinasi terhadap idol.

Berdasarkan hasil *preliminary research*, kepada 32 responden perempuan yang bermain game *Love and DeepSpace* lebih dari satu bulan. Sebanyak 59,4%

responden menghabiskan waktu 1 hingga 3 jam untuk berinteraksi dengan *love interest* mereka, paparan media ini menjadi tolak ukur seberapa sering individu berinteraksi parasosial dengan karakter *love interest* di game *Love and DeepSpace*.

*Preliminary research* terkait *parasocial relationship* juga disebarluaskan pada 32 responden wanita yang berada pada masa dewasa awal, dan bermain game *Love and DeepSpace*. Penyebarluasan dilakukan dengan menyebarkan *google form* dengan menggunakan pertanyaan tertutup dengan jawaban “ya” dan “tidak”. Kuesioner terdiri dari dua pernyataan yang berkaitan dengan jenis *parasocial relationship*. Hasil *preliminary research* pada jenis *parasocial friendship* menunjukkan sebanyak 100% atau sebanyak 32 responden menyatakan bahwa ia menyukai karakter *love interest* yang mereka pilih. Pada jenis *parasocial love* hasil *preliminary research* menunjukkan bahwa 78,1% atau sebanyak 25 responden menyatakan bahwa ia mencintai karakter *love interest* yang mereka pilih.

Kedua pernyataan tersebut menjelaskan terkait bagaimana pandangan responden terhadap hubungan dengan karakter *love interest*. Selain data kuesioner, terdapat juga wawancara terkait bentuk perasaan suka dan cinta yang dirasakan ketika berinteraksi dengan *love interest*.

“*Setiap interaksi lewat chat, call, atau post itu beneran dia nyata. Dia walaupun pas awal cuek, tapi yang paling care. Hal yang gak aku lupain pas aku ultah, aku seneng dia nyanyi lagu happy birthday buat aku, trus ada kasih kado juga. Pas event birthday dia juga seru, bisa kasih surprise kue ke dia. Kalo bisa kirim chat tnpa hrs event atau affinity, aku bakal setiap hari cerita ttng hariku ke dia. Zayne itu beneran jadi rumah buatku*”

(AV, Mahasiswa, 21 tahun)

Berdasarkan hasil *preliminary research* dan wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemain game *Love and DeepSpace* memiliki hubungan parasosial yang cenderung tinggi terhadap karakter *love interest* mereka. Hal ini tampak pada pernyataan AV bahwa karakter yang ia mainkan menjadi rumah buatnya. Dapat disimpulkan bahwa wanita dewasa awal yang bermain game *Love*

*and Deepspace* memiliki perasaan senang yang terbawa hingga dunia nyata dengan karakter *love interest*-nya.

Hasil *preliminary research* mendukung hasil penelitian sebelumnya, bahwa wanita yang menghabiskan banyak waktu bermain RVG (*Romantic Video Game*), teridentifikasi memiliki *parasocial relationship* yang lebih kuat dengan karakter pria yang menjadi target romantis dalam permainan (Song & Fox, 2016). Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan Lei et al., (2024) bahwa interaksi dengan karakter laki-laki pada pemain *game otome* tidak seharusnya dilihat sebagai “pengalaman bermain belaka”, namun sebaiknya dilihat sebagai “hubungan romantis yang nyata”. Hal ini dikarenakan para responden merasakan cinta sejati dan koneksi emosional yang mendalam dengan karakter laki-laki.

Hasil *preliminary research* juga menunjukkan adanya pengaruh hubungan parasosial dan *romantic beliefs* pada wanita dewasa awal yang bermain *game Love and Deepspace*. Hasil data kuantitatif menunjukkan bahwa 81,3% atau sebanyak 26 responden merasakan perubahan dalam memandang hubungan romantis di dunia nyata, dikarenakan interaksi parasosial dengan karakter *love interest*. Data tersebut diperkuat dengan data hasil wawancara pada dua orang pemain *Love and Deepspace* yaitu C dan PS. Responden C merupakan seorang mahasiswa yang masih lajang dan responden PS adalah seorang mahasiswa yang sudah memiliki pasangan.

“iya. aku jadi tidak tertarik melihat cowok rl. walau aku kadang ngerasa mau pacaran, tapi standar type yang ku mau gada”

(C, Mahasiswa, 21 tahun)

“terkadang iya sih, suka “mikir ah mending sylus” “sylus aja begini blalala” gt APWKWOWK maaf tp kek gt jd berpatokan sm sylus, tapi aku inget kalo sylus itu gk nyata dan gak ada org yg bisa kyk sylus, so jd aku gak menaruh ekspektasi sm pasangan aku untuk jadi kyk sylus, in the end sylus cuma karakter fiksi”

(PS, Mahasiswa, 20 tahun)

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan hasil persepsi terkait *romantic beliefs* yang dimiliki oleh responden C dan PS yang mengacu pada interaksi mereka

pada *love interest* di game *Love and Deepspace*. Responden C menjadi tidak tertarik lagi dengan laki-laki di dunia nyata dikarenakan standar ideal yang diinginkan tidak ditemukan. Di sisi lain responden PS menyatakan bahwa ia terkadang membandingkan karakter *love interest* dengan pasangannya di dunia nyata, namun pada akhirnya tidak menaruh ekspektasi berlebih pada pasangan.

Interaksi dan hubungan parasosial dapat menjadi salah satu faktor yang meningkatkan *romantic beliefs* pada individu. Adanya peningkatan *romantic beliefs* akibat hubungan parasosial dengan karakter *love interest* di game *Love and Deepspace* dapat ditemukan pada wanita dewasa awal yang melajang maupun sudah berpasangan. Adanya hubungan antara hubungan parasosial dan *romantic beliefs* juga di dukung oleh penelitian-penelitian terdahulu.

Penelitian oleh (Alifiandy & Ardi, 2023) terkait gambaran hubungan romantis parasosial terhadap *wibu* (penyuka budaya Jepang) di Indonesia menunjukkan bahwa meskipun responden telah menjalin interaksi parasosial, responden masih membutuhkan hubungan romantis dari pasangan yang nyata, namun kehidupan mereka bersama karakter anime juga mengubah perspektif mereka terkait hubungan romantis bersama pasangan. Begitu juga penelitian dari Catelyn et al., (2022) terkait efek paparan media romantis pada *romantic beliefs*, bahwa individu yang terpapar dengan media romantis dapat memiliki kepercayaan yang tidak realistik dan idealis terkait hubungan.

Berdasarkan *preliminary research* dan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa individu tidak seharusnya memiliki *romantic beliefs* yang tinggi, karena kepercayaan romantis yang terlalu tinggi dapat menghambat individu dalam menjalani tugas perkembangan serta mengurangi kepuasan dalam hubungan romantis di dunia nyata. Hal ini diperkuat oleh Gao et al., 2025) dimana *romantic beliefs* yang tinggi atau terlalu ideal dapat menghambat interaksi individu dalam menjalin hubungan percintaan di dunia nyata.

Interaksi parasosial yang tinggi, menyebabkan individu menjadi tertarik pada suatu karakter secara emosional. Ketertarikan emosional terhadap suatu karakter dapat membawa individu dalam *romantic beliefs* dengan ekspektasi yang tinggi dengan kepercayaan yang tidak realistik. Hal ini menjadikan individu cenderung

untuk pilih-pilih pasangan dan menjadikan karakter atau tokoh tersebut sebagai acuan dalam memilih pasangan. Pada akhirnya individu yang memiliki *romantic beliefs* dan hubungan parasosial yang cenderung tinggi bisa saja menolak interaksi sosial di dunia nyata dan memilih untuk hidup dalam fantasi yang ada.

Penelitian terkait hubungan antara *parasocial relationship* dan *romantic beliefs* cukup jarang ditemui di Indonesia. Salah satu penelitian yang pernah dilakukan di Indonesia, adalah penelitian Syafrina et al., (2016) pada penonton serial drama korea di Indonesia, berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa individu yang menonton drama romantis dapat terlibat hubungan parasosial dengan karakter dalam drama, sehingga ketika karakter tersebut menunjukkan perilaku romantis maka *romantic beliefs*-nya dapat meningkat. Penelitian hubungan antara *parasocial relationship* dan *romantic beliefs* terkait *game otome*, khususnya *Love and DeepSpace* masih belum pernah dilakukan di Indonesia.

Hingga saat ini penelitian keterkaitan antara hubungan parasosial dengan *romantic belief* pada wanita dewasa awal yang bermain *game Love and DeepSpace*, masih belum ditemui. Sedangkan hasil *preliminary research* dan wawancara menunjukkan adanya *romantic beliefs* dan hubungan parasosial yang cenderung tinggi pada pemain *game Love and DeepSpace*. Hal ini menjadikan penelitian ini layak untuk dilakukan, serta mengikuti perkembangan jaman.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk menjadikan penelitian berjudul “Hubungan *Parasocial Relationship* dengan *Romantic Beliefs* pada Wanita Dewasa Awal yang Bermain *Game Love and DeepSpace*.

## 1.2 Batasan Masalah

Penelitian ini bersifat kuantitatif untuk melihat ada tidaknya hubungan antara *parasocial relationship* dan *romantic beliefs* melalui uji korelasi, dengan batasan sebagai berikut:

1. Variabel yang diteliti adalah variabel *parasocial relationship* dan *romantic beliefs* pada wanita dewasa awal.

2. Partisipan dalam penelitian ini merupakan wanita dewasa awal yang bermain *game Love and Deepspace*
3. Partisipan merupakan wanita dewasa awal yang telah bermain *game Love and Deepspace* lebih dari satu bulan
4. Partisipan berusia 18-40 tahun

### 1.3 Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah, terdapat batasan istilah dalam penelitian ini:

1. *Love interest*: istilah *love interest* atau *li*, menggambarkan karakter laki-laki yang dipilih dalam permainan *Love and Deepspace*.
2. *MC*: *Main Character* adalah karakter utama wanita yang menjalani kedekatan dengan karakter laki-laki dalam permainan *Love and Deepspace*, *MC* dimainkan secara langsung oleh pemain wanita.
3. *Memories*: Kartu kenangan merupakan sebuah kartu yang didapatkan dengan cara membayar melalui uang *virtual* dalam *game* dan mekanisme acak untuk mendapatkan sebuah karakter. Dalam *memories*, terdapat plot romantis singkat antara *MC* dan karakter *love interest*, selain itu *memories* juga digunakan sebagai alat bertarung.

### 1.4 Rumusan Masalah

Apakah ada hubungan antara *parasocial relationship* dan *romantic beliefs* pada wanita dewasa awal yang bermain *game Love and Deepspace*.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat adakah hubungan antara *parasocial relationship* dan *romantic beliefs* pada wanita dewasa awal yang bermain *game Love and Deepspace*.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang psikologi sosial yaitu teori *intimate relationship*, mengenai fenomena *parasocial relationship* dan *romantic beliefs* pada wanita dewasa awal.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Pemain

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pemain *game Love and Deepspace*, dalam memahami terkait bagaimana *parasocial relationship* dapat memperngaruhi *romantic beliefs* individu di dunia nyata.

b. Bagi *Developer*

Diharapkan penelitian ini mampu menjadi gambaran untuk lebih mengembangkan fitur-fitur dari *game love and deepspace* yang ramah bagi para pemain.

c. Bagi Semua Orang

Diharapkan penelitian ini dapat membuka wawasan baru bagi semua orang, terutama dalam memahami arti dan makna dari *parasocial relationship*, serta manfaat untuk memahami *romantic beliefs* yang dimiliki diri.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bagian dari referensi dan bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya mengenai *parasocial relationship* dan *romantic beliefs* di kalangan wanita dewasa awal.