

**HUBUNGAN PARASOCIAL RELATIONSHIP DENGAN ROMANTIC
BELIEFS PADA WANITA DEWASA AWAL YANG BERMAIN GAME
LOVE AND DEEPSPACE**

SKRIPSI



OLEH:

Elisabeth Pramono

7103022071

Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
2025

HUBUNGAN *PARASOCIAL RELATIONSHIP* DENGAN *ROMANTIC BELIEFS* PADA WANITA DEWASA AWAL YANG BERMAIN *GAME LOVE AND DEEPSPACE*

Diajukan kepada
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh
derajat Sarjana Psikologi



OLEH:

Elisabeth Pramono

NRP 7103022071

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA
SURABAYA**

2025

SURAT PERNYATAAN

Bersama ini, saya:

Nama : Elisabeth Pramono

NRP : 7103022071

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul :

HUBUNGAN *PARASOCIAL RELATIONSHIP* DENGAN *ROMANTIC BELIEFS* PADA WANITA DEWASA AWAL YANG BERMAIN *GAME LOVE AND DEEPSpace*

Benar-benar merupakan karya sendiri tanpa ada rekayasa dari pihak maupun, Apabila pada kemudian hari ditemukan bukti, bahwa skripsi ini merupakan hasil plagiat atau hasil dari manipulasi data, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh. Serta permohonan maaf dari pihak-pihak terkait.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, dan dinyatakan dengan sesungguhnya penuh kesadaran dalam membuatnya.

Surabaya, 11 November 2025



Yang membuat pernyataan,

Elisabeth Pramono

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

HUBUNGAN *PARASOCIAL RELATIONSHIP* DENGAN *ROMANTIC BELIEFS* PADA WANITA DEWASA AWAL YANG BERMAIN *GAME LOVE AND DEEPSpace*

Oleh:

Elisabeth Pramono

NRP 7103022072

Telah dibaca, disetujui, dan diterima untuk diajukan ke tim penguji skripsi

Pembimbing : Dr. Fransisca Dessi Christanti, M.Si.

()

NIDN : 0711127201

Email : dessi@ukwms.ac.id

Surabaya, 4 November 2025

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Hubungan *Parasocial Relationship* dengan *Romantic Belief* pada Wanita Dewasa Awal yang Bermain *Game Love and Deepspace*" oleh Elisabeth Pramon (7103022071) telah dipertahankan di depan Dewan

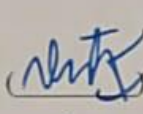
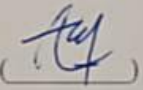
Penguji Skripsi Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan memperoleh gelar Sarjana Psikologi

Pada tanggal 17 November 2025

Mengesahkan
Fakultas Psikologi,
Dekan,

(Agnes Maria Sumargi, Grad.Dip.Ed., M.Psych., Ph.D.)

Dewan Penguji :

- | | | |
|---------------|---|---|
| 1. Ketua | : Dr. Ermida L. Simanjuntak, M.Sc., M.Si., Psikolog | () |
| 2. Sekretaris | : Angelina Kartini Agung. L. M.Psi., Psikolog | () |
| 3. Anggota | : Agustina Engry M.Psi., Psikolog | () |
| 4. Anggota | : Dr. Fransisca Dessi Christanti, S.Psi., M.Si | () |
| NIDN | : 0711127201 | |

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penelitian ini saya persembahkan pada:

Allah Tritunggal, Bapa, Putra dan Roh Kudus yang selalu menyertai saya dalam setiap langkah dan harapan.

Diri saya sendiri, yang hingga saat ini terus kuat dan dengan bangga ada di titik saat ini.

Mama, Papa, Kung-Kung, Bobo, Ko Vincent, Niel, dan segenap teman-teman saya di perkuliahan dan di SMA yang selalu memberi apresiasi, dukungan dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Serta, seluruh komunitas pemain game *Love and Deepspace* yang begitu ramah dan terbuka untuk mengisi penelitian ini, begitu juga Sylus *love interest* saya yang tanpa mengenalnya, tidak akan ada ide skripsi seperti ini.

HALAMAN MOTTO

“Hidup seperti Larry!”

UNGKAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yesus Kristus dan atas kasih Roh Kudus yang senantiasa menyertai saya sepenuhnya, sebelum, sesaat dan sesudah penyusunan skripsi ini dilaksanakan. Berkat kasih karunia dan rahmat-Nya, saya mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan *Parasocial Relationship* dengan *Romantic Beliefs* pada Wanita Dewasa Awal yang Bermain Game *Love and Deepspace*”. Keberhasilan saya dalam melaksanakan ini juga tidak terlepas dari dukungan dan kontribusi pihak-pihak lain di dalamnya, sehingga pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Ibu Agnes Maria Sumargi. Ph.D., Psikolog., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya, yang memberikan kesempatan dan dukungan penuh pada perkembangan diri saya selama masa studi hingga penyelesaian skripsi saya
2. Ibu Dr. Fransisca Dessi Christanti, M.Si, selaku dosen pembimbing skripsi serta pembimbing akademik saya yang senantiasa membimbing dengan penuh kesabaran, penuh perhatian, serta apresiasi dan dukung dalam pelaksanaan skripsi saya.
3. Ibu Dr. Ermida L. Simanjuntak, M.Sc., M.Psi., Psikolog, dan Ibu Agustina Engry, M.Psi, Psikolog, selaku dosen penguji saya yang telah memberikan saran-saran dan kemajuan pada hasil penelitian skripsi saya agar menjadi lebih baik.
4. Kepada tenaga administrasi dan tata usaha yang senantiasa memberikan fasilitas terbaik dan apresiasi dalam proses pengerjaan skripsi saya.
5. Kepada keluarga saya Mama, Papa, Kung-Kung, Bobo, yang telah memberikan dukungan dan *support* untuk bisa segera lulus dan menyelesaikan skripsi dengan cepat.
6. Kepada Koko Vincent yang sudah senantiasa memberikan bantuan cara melakukan sortir data di excel dan membantu pengecekan kembali rumus excel.

7. Cece sepupu saya yang selalu mengajak saya Gereja di hari minggu, dan memberikan saya semangat untuk mengerjakan dan menyelesaikan skripsi
8. Pacar saya Otniel yang senantiasa menemani saya dalam proses mengerjakan skripsi, dan menerima segala curhatan saya terkait dengan skripsi.
9. Kepada seluruh teman-teman saya yang menjadi patokan saya untuk bisa melangkah lebih maju dan lebih cepat (Natalia, Gabriella Yemima, Fransisca Jane, Wenly, Jevito, Kevin, Jovan, Mario, Jepe, Sandy, Ce Gabby Pat)
10. Kepada seluruh teman lama saya sedari SMA (Lipvia, Sifera dan Micin), yang sudah ikut memeriahkan keberhasilan saya, dibalik kesibukan mereka masing-masing.
11. Terima kasih juga pada Sylus, dan segenap *husbu* anime (Okkotsu Yuuta, Tsukishima Kei, Shinichiro Sano, Keenan, Kita Shinsuke) yang saya *parasocial*-kan, tanpa mengenal perasaan ini mungkin tidak ada judul skripsi yang saya cukup banggakan ini.
12. Terima kasih juga pada seluruh informan dari komunitas *Love and Deepspace* dan komunitas *ladsfess* di X, yang sudah berkenan membantu penyelesaian skripsi saya.
13. Terakhir kepada diri saya sendiri yang sudah berhasil sampai di titik ini.

Surabaya, 31 Oktober 2025

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Batasan Masalah	12
1.3 Batasan Istilah.....	13
1.4 Rumusan Masalah.....	13
1.5 Tujuan Penelitian	13
1.6 Manfaat Penelitian	14
1.6.1 Manfaat Teoritis	14
1.6.2 Manfaat Praktis	14
BAB II LANDASAN TEORI	14
2.1 <i>Romantic Beliefs</i>	14
2.1.1 Definisi <i>Romantic Beliefs</i>	14
2.1.2 Aspek-aspek <i>Romantic Beliefs</i>	14
2.1.3 Faktor <i>Romantic Beliefs</i>	15
2.2 <i>Parasocial Relationship</i>	16
2.2.1 Definisi <i>Parasocial Relationship</i>	16
2.2.2 Aspek <i>Parasocial Relationship</i>	17
2.3 Masa Dewasa Awal	18
2.4 <i>Game Love and Deepspace</i>	19
2.5 Hubungan <i>Parasocial Relationship</i> dengan <i>Romantic Beliefs</i> pada Wanita Dewasa Awal Pemain <i>Game Love and Deepspace</i>	20
2.6 Hipotesis Penelitian	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Identifikasi Variabel Penelitian	25
3.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian	25

3.2.1 <i>Romantic Beliefs</i>	25
3.2.2 <i>Parasocial Relationship</i>	25
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	26
3.4.1 Skala <i>Parasocial Relationship</i>	27
3.4.2 Skala <i>Romantic Beliefs</i>	27
3.5 Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur.....	28
3.5.1 Validitas Alat Ukur.....	28
3.5.2 Reliabilitas Alat Ukur.....	29
3.6 Teknik Analisis Data	29
3.7 Etika Penelitian	30
BAB IV PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN	31
4.1 Orientasi Kancan Penelitian.....	31
4.3 Pelaksanaan Penelitian.....	33
4.4 Hasil Penelitian	34
4.4.1 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	34
4.4.2 Deskripsi Identitas Partisipan.....	35
4.4.3 Uji Asumsi	37
4.4.4 Deskripsi Data Variabel Penelitian.....	38
4.4.6 Analisis Data Kualitatif.....	46
BAB V PENUTUP.....	50
5.1 Pembahasan.....	50
5.2 Kesimpulan	54
5.3 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Blueprint Skala Multiple Parasocial Relationship	27
Tabel 3.2 Blueprint Skala Romantic Beliefs	28
Tabel 4.1 Validitas Alat Ukur Romantic Beliefs	34
Tabel 4.2 Validitas Alat Ukur Parasocial Relationship	34
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Usia	35
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Status Pekerjaan.....	36
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Lama Bermain	36
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Status Berpasangan.....	37
Tabel 4.7 Rumus Kategori dan Batasan Nilai	38
Tabel 4.8 Kategorisasi dan Batasan Nilai Variabel Parasocial Relationship.....	39
Tabel 4.9 Kategorisasi dan Batasan Nilai Variabel Romantic Beliefs	40
Tabel 4.10 Tabulasi Silang Variabel Parasocial Relationship dan Romantic Beliefs	41
Tabel 4.11 Tabulasi Silang Variabel Parasocial Relationship dan Usia	42
Tabel 4.12 Tabulasi Silang Variabel RBS dan Usia	43
Tabel 4.13 Tabulasi Silang Variabel PSR dan Lama Bermain	44
Tabel 4.14 Tabulasi Silang Variabel PSR dan Hubungan Berpasangan.....	45
Tabel 4.15 Tabulasi Silang Variabel RBS dan Hubungan Berpasangan	46
Tabel 4.16 Data Kualitatif Tipe Ideal	47
Tabel 4.17 Data Kualitatif Pasangan Seperti Love Interest	47
Tabel 4.18 Data Kualitatif Love Interest Mempengaruhi Persepsi.....	48

Elisabeth Pramono (2025). “Hubungan antara *Parasocial Relationship* dan Romantic Beliefs pada Wanita Dewasa Awal yang Bermain *Game Love and Deepspace*”. **Skripsi Sarjana Strata I**. Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

Abstrak

Masa dewasa awal merupakan sebuah masa yang menuntut individu untuk menjalankan tugas perkembangan. Erik Erikson mengasosiasikan masa dewasa awal sebagai masa *intimacy vs isolation*, dan mengharapkan individu untuk menjalankan peran baru seperti membangun intimasi dengan lawan jenis. Namun, seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi, menjadikan permainan di masa kini menjadi lebih kompleks, dengan kehadiran *game otome*. *Game otome*, merupakan sebuah *game* yang menyajikan plot romantis antara pemain wanita dengan karakter laki-laki. Salah satu *game otome* yang sedang viral pada saat ini ialah *game Love and Deepspace*, yang menyajikan interaksi romantis parasosial antara pemain dengan kelima *love interest* dalam *game* tersebut, melalui kegiatan berkencan, berkomunikasi dan lain sebagainya. Interaksi parasosial yang terjadi antara pemain wanita dengan *love interest*, menjadikan individu mendapatkan pandangan baru terkait kepercayaan akan cinta. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada hubungan antara *parasocial relationship* dengan *romantic beliefs* pada wanita dewasa awal yang bermain *game Love and Deepspace*. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan penggunaan alat ukur *romantic beliefs Scale*, dan alat ukur *Multiple Parasocial Relationship*. Pada uji validitas alat ukur *romantic beliefs*, terdapat salah satu aitem yang digugurkan akibat hasilnya yang bersifat negatif, sementara uji validitas untuk alat ukur *parasocial relationship* terpenuhi. Disisi lain uji validitas pada kedua alat ukur *romantic beliefs* dan *parasocial relationship*, keduanya terpenuhi. Hasil kategorisasi tabulasi silang menunjukkan, bahwa sebagian besar responden memiliki kategorisasi tingkat *parasocial relationship* yang sangat tinggi dan *romantic beliefs* yang tinggi. Hasil analisis dengan uji statistik non-parametrik *Kendall Tau-b*, menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara *parasocial relationship* dengan *romantic beliefs* dengan nilai koefisien ($p=0,000$, $p>0,05$). Dengan hasil korelasi sebesar $\tau_b = 0,305$. Hal ini menunjukkan adanya korelasi positif antara *parasocial relationship* dan *romantic beliefs* dengan tingkat korelasi yang sedang.

Kata Kunci: *Parasocial Relationship*, *Romantic Beliefs*, *game Love and Deepspace*.

Elisabeth Pramono (2025). *“The Relationship Between Parasocial Relationship and Romantic Beliefs Among Early Adult Women Who Play the Game Love and Deepspace.” Undergraduate Thesis, Faculty of Psychology Widya Mandala Catholic University Surabaya.*

Abstract

Early adulthood is a period that requires individuals to carry out developmental tasks. Erik Erikson associates early adulthood with the stage of intimacy vs. isolation, during which individuals are expected to take on new roles, such as building intimacy with the opposite sex. However, as time and technology have progressed, modern forms of play have become more complex, including the emergence of otome games. Otome games are narrative-based games that present romantic plots between female players and male characters. One of the currently popular otome games is Love and Deepspace, which offers parasocial romantic interactions between players and five male love interests through activities such as dating and communication. These parasocial interactions between female players and love interests provide individuals with new perspectives on beliefs about love. This study aims to examine whether there is a relationship between parasocial relationships and romantic beliefs among early adult women who play Love and Deepspace. The research method used was quantitative, employing the Romantic Beliefs Scale and the Multiple Parasocial Relationship Scale as measurement tools. In the validity test of the Romantic Beliefs Scale, one item was removed due to a negative result, while the validity test for the Parasocial Relationship Scale was fulfilled. Moreover, both instruments demonstrated reliability. The results of cross-tabulation categorization showed that most respondents had very high levels of parasocial relationships and high levels of romantic beliefs. The analysis using the non-parametric Kendall's Tau-b test showed a significant relationship between parasocial relationships and romantic beliefs, with a correlation coefficient of ($p = 0.000$, $p < 0.05$) and $\tau_b = 0.305$. These findings indicate a positive correlation between parasocial relationships and romantic beliefs, with a moderate level of correlation.

Kata Kunci: *Parasocial Relationship, Romantic Beliefs, game Love and Deepspace*