

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam beberapa tahun terakhir, industri permainan digital mengalami perkembangan yang cukup pesat, terutama pada permainan yang menawarkan pengalaman interaktif dan narasi yang kuat. Perubahan ini menunjukkan meningkatnya minat pemain terhadap bentuk hiburan digital yang menghadirkan keterlibatan emosional dengan karakter di dalamnya. Salah satu genre yang mengalami pertumbuhan signifikan adalah *otome game*, yang popularitasnya mulai meningkat sejak akhir tahun 2017 (Lyu, 2024).

Otome game merupakan permainan kencan virtual yang diperuntukkan bagi perempuan. Pemain disodori alur cerita dan interaksi romantis dengan satu atau lebih pilihan karakter laki-laki. Karakter dalam *otome game* umumnya memiliki penampilan dan karakteristik yang menarik serta aspek lain yang mendukung kesan nyata. Pemain dilibatkan secara aktif sebagai pihak pertama sehingga mendapat pengalaman yang menyenangkan (Lyu, 2024). Salah satu *otome game* yang menarik perhatian dari banyak pemain perempuan saat ini adalah *Love and Deepspace*.

Game Love and Deepspace dirilis pada tanggal 18 Januari 2024 di bawah *Paper Folding Company*. Permainan ini menggunakan fitur interaksi 3D *real-time*, *customization*, dan *first person POV* yang meningkatkan pengalaman imersif dan mendalam bagi pemain dengan lima karakter pria utama—Xavier, Zayne, Rafayel, Sylus, Caleb. Setiap karakter memiliki narasi romantis di *setting sci-fi* dengan kepribadian yang beragam (Infold Games, n.d.). Hal tersebut menjadi kekuatan *Love and Deepspace* dibandingkan dengan permainan kompetitor dan keunikan permainan ini dalam menarik perhatian target pasar utama.

He (2024) menjelaskan bahwa *Love and Deepspace* menargetkan perempuan dewasa yang hidup sendiri atau belum menikah sebagai kelompok pemain utamanya. Permainan ini juga menyasar individu yang berdomisili di wilayah perkotaan dengan latar belakang pendidikan dan pekerjaan yang relatif baik, serta berorientasi pada kualitas hidup dan pencapaian tujuan pribadi. Kelompok pemain ini umumnya memiliki tingkat kemandirian yang tinggi dan pandangan yang relatif terbuka terhadap hal-hal baru. Mereka cenderung mencari berbagai bentuk aktivitas sosial dan hiburan, termasuk diantaranya menggunakan produk virtual sebagai salah satu sarana dalam memenuhi kebutuhan diri.

Fitur-fitur dalam *Love and Deepspace* dikembangkan berdasarkan kebutuhan emosional pemain dengan tujuan mengisi kesenjangan antara ekspektasi individu terhadap hubungan romantis dan pengalaman hubungan romantis di dunia nyata. Fitur dalam permainan ini kemudian dikelompokkan menjadi dua kategori utama, yaitu *daily engagement* dan *combat system*. *Daily engagement* berfokus pada kehadiran karakter pria dalam interaksi sehari-hari dengan karakter pemain. Sementara itu, *combat system* menghadirkan tantangan yang mengharuskan karakter pemain dan karakter pria bekerja sama dengan rasa kepercayaan, kedekatan, dan kesetaraan. Interaksi dalam dua kategori tersebut dirancang secara bertahap mengikuti perkembangan hubungan antara pemain dengan karakter pria sehingga kedekatan emosional yang terbentuk terasa lebih natural (I Hear A Murmur, 2026). Berbagai fitur tersebut memungkinkan pemain merasakan pengalaman yang lebih imersif dalam membangun hubungan dengan karakter dalam permainan.

Gambar 1. 1 Fitur dalam *Love and Deepspace*



Tidak hanya melalui fitur dalam game, pemain cenderung mencari interaksi lanjutan dengan karakter *Love and Deepspace* melalui aplikasi lain. Terdapat berbagai akun dan komunitas permainan ini di media sosial, seperti akun X @kampungphilos yang memiliki jumlah pengikut sebanyak 42,7 ribu dan komunitas Love and Deepspace ID dengan jumlah anggota sebanyak 17 ribu (per Maret 2026). Selain itu, fenomena keterlibatan digital ini bermanifestasi menjadi aktivitas *offline* di Indonesia, diantaranya *Sylus Birthday Event: Crimson Dream* oleh Linkon Event pada 27 April 2025, *Zayne's Birthday Cafe Event* oleh Snowkissed September pada 6 September 2025, *Xavier's Pop Up Cafe in Jakarta* oleh Luvstellation pada 18 Oktober 2025, *Caleb's Crimson Orchard* oleh Magicallxyz pada 24 Januari 2026, dan *Rafayel Birthday Bash* oleh Whalefall Project pada tanggal 7 Maret 2026. Hal ini menunjukkan keterlibatan pemain dengan karakter dalam game *Love and Deepspace* sangat tinggi sehingga berpotensi memunculkan koneksi emosional yang dapat berkembang menjadi hubungan parasosial.

Gambar 1. 2 *Zayne's Birthday Cafe Event oleh Snowkissed September*



Hubungan parasosial adalah hubungan satu arah antara individu dengan tokoh media. Individu merasakan adanya interaksi langsung yang bersifat timbal balik dan personal, namun hal tersebut sebatas ilusi (Horton & Strauss, 1957, dalam Hartmann & Goldhoorn, 2011). Seiring perkembangan waktu, objek hubungan parasosial semakin beragam, termasuk diantaranya karakter dalam *video game* (Gao, Guo & You, 2025). Kavli (2012) menjelaskan hubungan parasosial dalam permainan dapat terbentuk karena fitur-fitur yang dirancang bersifat interaktif dan imersif meskipun terbatas dan mengikuti alur yang telah ditentukan. Di samping

itu, intensitas hubungan parasosial ditentukan oleh pemenuhan kebutuhan psikologis dan faktor internal individu.

Individu membangun hubungan parasosial guna memenuhi kebutuhan emosional dan sosial yang tidak terpenuhi di dunia nyata. Umumnya, individu yang memiliki kehidupan sosial kurang memuaskan akan mencari alternatif untuk memenuhi kebutuhan tersebut (Hoffner, 2002; Malahayati, 2018; Miftahurrahmah & Harahap, 2020, dalam Andriani, Purwaningsih & Hari, 2023). Berdasarkan *Uses and Gratifications Theory*, media menjadi salah satu sarana untuk memenuhi kebutuhan kognitif, emosional, dan sosial (Ruggiero, 2000, dalam Tukachinsky, Walter & Saucier, 2020). Karakter dalam media memberikan dorongan melalui interaksi verbal dan nonverbal yang mampu membuat individu merasa terlibat dan menciptakan hubungan parasosial (Hartmann & Goldhoorn, 2011). Dalam *otome game* yang menawarkan karakter interaktif dan narasi romantis, individu mampu berinteraksi dengan risiko penolakan interpersonal lebih rendah (Gao, Guo & You, 2025).

Tukachinsky, Walter & Saucier (2020) menjelaskan bahwa perempuan lebih mungkin membangun hubungan parasosial dengan karakter media dibandingkan laki-laki. Hal ini dikarenakan perempuan cenderung membangun hubungan dengan rasa intimasi dan memiliki standar dalam hubungan, seperti loyalitas dan keterbukaan diri. Ketika mengonsumsi media, perempuan cenderung memaknainya sebagai aktivitas yang bersifat relasional dan sebagai bentuk tambahan dari interaksi sosial (Cohen, 1997). Selain itu, perempuan lebih terbuka untuk membentuk hubungan sosial dengan karakter lawan jenis, meskipun representasi tokoh perempuan di media juga cukup banyak (Tukachinsky, Walter & Saucier, 2020). Hal ini sejalan dengan karakteristik *otome game* yang menyediakan karakter pria untuk memenuhi kebutuhan emosional dan sosial pemain perempuan.

Fenomena hubungan parasosial dalam permainan *Love and Deepspace* dapat diamati melalui perilaku pemain. Horton & Wohl (1956) menjelaskan bahwa paparan media yang berulang memungkinkan audiens membangun hubungan yang menyerupai hubungan interpersonal sehingga tokoh media dipersepsikan sebagai sosok yang akrab dan memiliki makna emosional. Giles (2020)

menambahkan bahwa keterlibatan afektif dan emosional terhadap tokoh media merupakan salah aspek penting dalam hubungan parasosial. Seiring berkembangnya hubungan tersebut, individu terdorong untuk mempertahankan kedekatan dengan karakter melalui berbagai bentuk perilaku, termasuk mengorbankan waktu, perhatian, dan sumber daya.

Berdasarkan pengamatan awal di sejumlah akun media sosial, sebagian pemain melakukan *top-up* dengan nominal yang bervariasi dan beberapa diantaranya mencapai status *VIP player* setelah menghabiskan setidaknya Rp12.000.000. Terdapat pula pemain yang mengungkapkan keinginan untuk meminjam uang secara *online* guna melakukan pembelian virtual. Meskipun pembelian dalam permainan merupakan hal yang umum, besarnya pengeluaran yang dilakukan untuk memperoleh narasi dan interaksi dengan karakter mengindikasikan tingginya keterlibatan pemain terhadap pengalaman bermain. Kondisi tersebut menjadi perhatian ketika pemain bersedia mengeluarkan uang dalam jumlah besar, bahkan mempertimbangkan untuk berutang, demi mempertahankan interaksi dengan karakter dalam permainan. Pradhipta (2021) menjelaskan bahwa hubungan parasosial dan keterikatan terhadap karakter dapat mendorong pemain untuk mempertahankan kedekatan tersebut melalui perilaku mengeluarkan uang guna memperoleh konten virtual yang diinginkan.

Selain perilaku konsumtif, hasil wawancara pada tahap *pre-elementary* terhadap tiga partisipan menunjukkan bahwa karakter dalam game *Love and Deepspace* berperan dalam memenuhi kebutuhan emosional pemain. Permainan ini dipandang sebagai tempat aman dan pelarian dari permasalahan sehari-hari. Apabila tidak bisa mengakses game, partisipan mengaku merasa sedih dan kehilangan hingga mempengaruhi kondisi psikologis mereka. Temuan tersebut menunjukkan bahwa bagi sebagian pemain, karakter dalam permainan tidak hanya dipandang sebagai media hiburan, tetapi juga berperan sebagai sumber pemenuhan kebutuhan emosional. Oleh karena itu, berbagai fenomena tersebut mengindikasikan bahwa hubungan parasosial memiliki peran yang penting dalam pengalaman bermain *Love and Deepspace*, sehingga faktor-faktor yang mendasari pembentukannya perlu dikaji lebih lanjut.

Guna memahami fenomena ini secara menyeluruh, perlu dikaji pula faktor eksternal yang mempengaruhi pemenuhan kebutuhan emosional dan sosial individu, salah satunya yaitu kondisi lingkungan. Salah satu permasalahan geografis yang terjadi saat ini adalah kepadatan kota. Tan, Hao & Liu (2025) menyatakan persepsi kepadatan kota memiliki dampak yang lebih signifikan dibandingkan kepadatan kota secara fisik. Persepsi kepadatan kota adalah penilaian subjektif individu terhadap jumlah populasi, kepadatan, ketersediaan ruang, dan pengaturan tata letak suatu area. Persepsi negatif terhadap kepadatan kota yang berlebihan dan tidak diinginkan disebut dengan *crowding*. Keadaan ini mempengaruhi standar interaksi sosial dan kondisi psikologis individu, di mana kehilangan ruang pribadi membuat individu perlu berinteraksi atau terisolasi karena ketidakmampuan mengendalikan lingkungan sekitar (Rapoport, 1975).

Kondisi kepadatan kota dapat diamati secara langsung di wilayah metropolitan Jabodetabek. Data Badan Pusat Statistik (2025) menunjukkan bahwa jumlah penduduk di wilayah Jabodetabek mencapai lebih dari 24 juta jiwa. Kepadatan ini berdampak pada peningkatan angka kemacetan (Yudhistira & Pratama, 2024) dan kepadatan hunian (Arifin, Muhafidin & Pancasilawan, 2024) serta penurunan kualitas udara (Syukri & Ekaria, 2025) dan resapan air sehingga berpotensi banjir (Khoerunnisa, Sari & Kamal, 2025). Selain itu, kepadatan kota juga mempengaruhi kesehatan mental (Prismawan & Michael, 2023) dan interaksi sosial (Mousavinia, 2022).

Rapoport (1975) menjelaskan bahwa kepadatan kota dapat mengubah pola interaksi dalam masyarakat. Dalam kondisi lingkungan yang dipersepsikan padat, individu cenderung menyesuaikan cara berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya sehingga kualitas relasi interpersonal dapat terpengaruh. Ketika kebutuhan sosial dan emosional tidak sepenuhnya terpenuhi melalui interaksi di dunia nyata, individu dapat mencari alternatif untuk memenuhi kebutuhan tersebut melalui media digital. Salah satu alternatif yang digunakan adalah *romance game*. Jenis permainan ini dinilai dapat membantu individu untuk meningkatkan kemampuan sosial dalam lingkungan yang relatif aman dan tanpa risiko penolakan (Koike dkk, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa kepadatan kota dapat menjadi faktor eksternal yang berpotensi mendorong terbentuknya hubungan parasosial.

Meskipun begitu, hubungan antara kepadatan perkotaan dan hubungan parasosial tidak terjadi secara langsung, melainkan melalui kondisi psikologis tertentu sebagai perantara. Menurut Milgram (1970, dalam Stokols, 1979), individu akan mengembangkan strategi adaptif dalam lingkungan yang dinilai padat, misalnya membatasi interaksi dengan orang lain untuk mengurangi beban psikologis. Meskipun strategi tersebut membantu individu beradaptasi dengan lingkungannya, pembatasan interaksi juga dapat mengurangi kesempatan untuk membangun hubungan sosial yang bermakna dan memperoleh dukungan sosial. Apabila kondisi tersebut menyebabkan kebutuhan individu tidak terpenuhi, individu berpotensi mengalami kesepian. Gierveld & Tilburg (2016) menjelaskan bahwa kesepian muncul ketika terdapat kesenjangan antara hubungan sosial yang diharapkan individu dengan yang dimilikinya. Oleh karena itu, untuk memahami mekanisme hubungan ini secara menyeluruh, perlu untuk menganalisis peran kesepian sebagai variabel mediasi dalam hubungan antara persepsi kepadatan lingkungan perkotaan dan hubungan parasosial.

Kesepian adalah penilaian individu terkait kesenjangan hubungan sosial yang dimiliki dengan standar yang dimiliki. Kondisi ini bersifat universal, namun subjektif karena menyesuaikan preferensi masing-masing individu. (Gierveld dkk, 2006; Dykstra & Gierveld, 1994; Perlman & Peplau, 1981, dalam Gierveld & Tilburg, 2010). Cacioppo dkk (2015) menjelaskan bahwa individu dapat merasa kesepian meskipun berada di tengah keramaian. Hal ini terjadi karena kesepian tidak hanya ditentukan oleh jumlah interaksi yang didapatkan, namun juga seberapa bermakna atau signifikan hubungan sosial tersebut bagi individu.

Fenomena kesepian sering ditemukan pada individu dewasa muda. Penelitian yang dilakukan oleh Malinda dkk (2024) menunjukkan bahwa sekitar 50,9 persen individu pada kelompok usia ini mengalami tingkat kesepian yang tinggi. Sementara itu, penelitian Hall, Pennington & Holmstrom (2025) menemukan bahwa perempuan dewasa muda dengan latar belakang pendidikan tinggi cenderung berada pada tingkat kesepian sedang. Kondisi tersebut berkaitan dengan kurangnya hubungan sosial yang bersifat permanen. Kondisi ini tidak terlepas dari berbagai perubahan yang terjadi pada masa dewasa awal, seperti memulai pendidikan tinggi atau memasuki dunia kerja, melakukan eksplorasi

identitas diri, dan fokus pada pencapaian pribadi yang menyebabkan hubungan sosial menjadi kurang stabil (Kirwan dkk, 2025). Selain itu, individu yang tidak terhubung dengan dunia nyata dan menjauh dari aktivitas sosial akan meningkatkan risiko mengalami kesepian (Nielsen, Nielsen & Lasgaard, 2023). Kelompok yang cenderung mengalami kesepian tersebut juga sejalan dengan karakteristik target pemain utama *otome game*.

Persepsi terhadap kepadatan lingkungan perkotaan dapat memicu munculnya perasaan kesepian. Individu yang tinggal di lingkungan dengan tingkat kepadatan tinggi memiliki potensi lebih besar untuk mengalami kondisi tersebut. Lingkungan yang padat sering kali menghasilkan stimulasi sosial yang tinggi sehingga individu cenderung mengembangkan strategi adaptasi, salah satunya dengan membatasi interaksi dan menjaga ruang pribadinya. Akibatnya, individu dapat bersikap anonim atau menarik diri dari lingkungan sekitarnya. Di sisi lain, strategi tersebut juga dapat mengurangi kesempatan individu untuk membangun interaksi sosial yang bermakna dan memperoleh dukungan sosial. Apabila kebutuhan sosial dan emosional tidak terpenuhi, individu berpotensi mengalami kesepian. (Hammoud dkk, 2021; Kemperman dkk, 2025; Lai dkk, 2021; Milgram, 1970, dalam Stokols, 1979; Ochnik dkk, 2024).

Kesepian yang dialami individu mendorongnya untuk mencari alternatif dalam memenuhi kebutuhan sosial dan emosional. Ruggiero (2000, dalam Tukachinsky, Walter & Saucier, 2020) menyatakan salah satu substansi dalam menangani permasalahan ini adalah media digital. Persona dalam media menawarkan hubungan yang relatif aman untuk memenuhi kebutuhan emosional dan sosial dengan risiko penolakan yang rendah. Hal ini sesuai dengan kebutuhan individu yang mengalami kesepian (Putri, Noviekayati & Ananta, 2026). Ketika individu terlibat secara psikologis dengan karakter media, terdapat potensi terbentuknya hubungan parasosial. Dalam konteks *romance game*, kondisi ini semakin didukung dengan partisipasi aktif pemain serta desain dan fitur yang imersif, sehingga memungkinkan pemain membangun hubungan romantis serta memenuhi kebutuhan sosial dan emosional.

Merujuk pada alur pemikiran di atas, dapat dipahami bahwa persepsi individu tentang kepadatan lingkungan berpotensi mempengaruhi hubungan parasosial melalui perasaan kesepian sebagai variabel perantara. Kepadatan lingkungan yang dinilai tinggi dapat memicu munculnya kesepian, yaitu ketika kebutuhan sosial dan emosional individu tidak terpenuhi. Dalam kondisi tersebut, individu akan mencari alternatif pemenuhan kebutuhan melalui media digital, salah satunya adalah *romance game*.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami peran kesepian sebagai mediator dalam hubungan antara persepsi kepadatan lingkungan perkotaan dan hubungan parasosial pada pemain *romance game* di wilayah metropolitan Jabodetabek. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan literatur mengenai gambaran psikologis individu yang menggunakan *romance game* sebagai alternatif pemenuhan kebutuhan sosial dan emosional di lingkungan yang dinilai padat. Selain itu, penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman yang lebih luas mengenai dinamika hubungan antara persepsi kepadatan lingkungan perkotaan, kesepian, dan hubungan parasosial.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- Meningkatnya hubungan emosional pemain *romance game* terhadap karakter yang berpotensi memengaruhi kehidupan sehari-hari.
- Kondisi lingkungan Jabodetabek yang padat dan memengaruhi pola interaksi sosial serta kondisi psikologis individu.
- Munculnya potensi kesepian akibat kepadatan lingkungan yang tidak diimbangi dengan kualitas hubungan sosial yang bermakna.
- Kurangnya penelitian yang mengkaji tentang variabel lingkungan, kesepian, dan hubungan parasosial dalam satu model penelitian.
- Dampak psikologis dari hubungan parasosial yang berlebihan terhadap kesehatan mental dan kehidupan sosial pemain *romance game*.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dapat berjalan dengan fokus dan membahas permasalahan secara mendalam, maka dilakukan pembatasan masalah. Penelitian ini menitikberatkan pada “Peran kesepian sebagai mediator dalam hubungan antara persepsi kepadatan lingkungan perkotaan dan hubungan parasosial pada pemain *romance game* di wilayah metropolitan Jabodetabek.”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat peran kesepian sebagai mediator dalam hubungan antara persepsi kepadatan lingkungan perkotaan dan hubungan parasosial pada pemain *romance game* di wilayah metropolitan Jabodetabek?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran kesepian sebagai mediator dalam hubungan antara persepsi kepadatan lingkungan perkotaan dan hubungan parasosial pada pemain *romance game* di wilayah metropolitan Jabodetabek.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan memberi manfaat kepada berbagai pihak. Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

- Memperluas kajian psikologi terkait hubungan antara lingkungan perkotaan dan dinamika psikologis individu.

- Memberikan kontribusi empiris terikat faktor eksternal yang mempengaruhi hubungan parasosial.
- Memperkaya literatur tentang peran kesepian sebagai mediator dalam hubungan antara persepsi kepadatan lingkungan dan perilaku penggunaan media digital interaktif.

1.6.2 Manfaat Praktis

- Memberikan pemahaman kepada praktisi psikologi tentang dinamika kesepian dengan persepsi kepadatan lingkungan perkotaan dan hubungan parasosial.
- Memberi wawasan kepada pengembang industri media digital terkait potensi dampak dari aplikasi rancangan dan dinamika mental pemain.
- Memberikan kesadaran kepada pemain akan pengaruh psikologis dari lingkungan perkotaan terhadap hubungan parasosial dengan karakter media.
- Menjadi referensi awal bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan studi lebih lanjut mengenai variabel terkait.

