

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Video game adalah permainan yang dapat dimainkan melalui mesin komputer, konsol *game*, maupun ponsel dan dapat didasarkan pada sebuah cerita fiksi (Dharmawan & Roos, 2023). *Video Game* sebagai sebuah media telah menjadi hal yang besar dalam *entertainment* umum saat ini (Dharmawan & Roos, 2023). Seiring dengan berkembangnya industri teknologi dan media, terdapat satu sub-genre permainan yang secara unik dan spesifik dirancang khusus untuk memenuhi preferensi romantis dan kebutuhan emosional para pemain perempuan. Genre ini biasa disebut sebagai genre Otome (Hidayat & Tambunan, 2025).

Otome *game* atau permainan yang juga dikenal sebagai “*romantic video games*” (RVGs) dan “*dating simulation games*”, adalah genre permainan yang pertama kali dicetuskan di Jepang (Urzędowska & Florek, 2025). Otome *game* dalam bahasa Jepang diterjemahkan sebagai “*maiden’s game*”, atau permainan yang ditujukan pada konsumen perempuan (Hidayat & Tambunan, 2025).

Otome *game* menyajikan pengalaman romantis yang memungkinkan pemain untuk mengambil perspektif *avatar* perempuan dan berkencan dengan karakter pria virtual dalam alur cerita yang sudah disediakan dalam *game* (Lei dkk, 2024). Genre *game* ini menggabungkan narasi interaktif dengan cerita romantis yang dirancang khusus untuk pemain perempuan, menyediakan ruang bagi pemain untuk menjelajahi dan menjalin hubungan virtual dengan karakter dalam lingkungan yang aman dan terkendali (Hidayat & Tambunan, 2025). Selanjutnya, menurut (Zhang, 2024), Otome *game* memberikan sarana untuk menjalin hubungan romantis dan persahabatan dengan cara yang seringkali tidak sepenuhnya diterima secara sosial di kehidupan nyata.

Dalam beberapa tahun terakhir, popularitas otome *game* semakin meningkat di kalangan perempuan muda di Asia Timur (Gong & Huang, 2023). Judul-judul permainan seperti *Mystic Messenger* (2016), *Tears of Themis* (2020), dan *Love and Deepspace* (2024) termasuk di antara game otome terpopuler yang saat ini sering

dimainkan oleh kalangan remaja dan perempuan dewasa muda di Indonesia (Hidayat & Tambunan, 2025). Menurut data dari AppMagic, jumlah unduhan melonjak tajam hingga 3.155 pemain dalam sehari, khusus untuk wilayah Indonesia sehingga pada tanggal 22 Januari, tercatat total 19 ribu untuk game "Love and Deepspace" (Handiko, 2025).

Peneliti melakukan survey awal berupa kuesioner yang disebarakan melalui platform media sosial seperti X dan Instagram. Total responden berjumlah 15 orang, yang secara keseluruhan memiliki rentang usia 21 hingga 24. Berdasarkan rentang usia tersebut, para responden tergolong berada pada masa dewasa awal. Menurut tahapan perkembangan Erikson (1964; dalam Maree. 2021), tahap perkembangan dewasa awal dimulai pada usia 20 hingga 40 tahun. Dalam teori ini dijelaskan bahwa tahapan dewasa awal biasanya identik dengan konflik perkembangannya yaitu, "*intimacy vs isolation*".

Individu pada tahapan perkembangan dewasa awal pada umumnya mulai memiliki dorongan atau ketertarikan untuk membangun hubungan bermakna jangka panjang dengan individu lain. Individu akan berusaha untuk membentuk hubungan yang dekat dan sehat agar mereka dapat membangun komunitas dengan dukungan timbal balik yang memuaskan (Hapsari, 2022). Apabila individu gagal dalam membentuk hubungan yang dekat dan sehat pada tahapan ini, maka akan timbul kondisi perasaan tertekan yang membuatnya merasa terisolasi (Danuwijaya, 2022). Tahapan perkembangan ini sangat krusial pada perkembangan psikososial manusia dan sering kali identik dengan komitmen jangka panjang seperti pernikahan atau kemitraan romantis.

Untuk menghindari rasa terisolasi tersebut, individu akan berupaya untuk membangun koneksi sehingga individu tersebut dapat menjalin hubungan jangka panjang yang dekat dan romantis, individu dewasa awal mulai belajar dan membentuk ekspektasi, serta pemahaman tentang hubungan romantis yang ideal. Kepercayaan atau ekspektasi pada hubungan romantis inilah yang disebut dengan *Romantic Beliefs* (Castellini 2011; dalam Syafrina, Permatasari, & Dara, 2016). *Romantic Beliefs* didefinisikan sebagai orientasi individu yang berhubungan terhadap cinta, ideologi tersebut dapat berfungsi sebagai skema kognitif untuk mengatur dan mengevaluasi perilaku diri sendiri serta perilaku potensial pasangan

romantis atau pasangan romantis yang sebenarnya (Sprecher & Metts, 1989). *Romantic beliefs* sendiri terdiri dari sekumpulan pemahaman atau ideologi mengenai cinta, seperti keyakinan akan adanya cinta pada pandangan pertama, konsep belahan jiwa, serta pandangan bahwa cinta sejati dapat mengatasi segala rintangan (Sprecher & Metts, 1989).

Romantic Beliefs terdiri dari beberapa aspek menurut Sprecher & Metts (1989), aspek tersebut terdiri dari: (1) *Love at the first sight*, atau cinta pada pandangan pertama mengacu pada kepercayaan bahwa cinta mungkin terjadi sesaat setelah individu bertemu dengan seseorang, (2) *One and only*, merupakan keyakinan bahwa hanya ada satu cinta sejati dalam seumur hidupnya, (3) *Idealization*, berkaitan dengan munculnya idealisasi terhadap pasangan dan hubungan romantis yang sempurna serta minim kekurangan, dan (4) *Love find a way*, merupakan keyakinan bahwa cinta dapat mengatasi semua hambatan dan rintangan dalam kehidupan. Jin & kim (2015) juga mengatakan bahwa *Romantic beliefs* memiliki peran dalam membangun, dan mempertahankan hubungan, serta bagaimana cara seseorang dapat mengelola konflik yang terjadi dalam sebuah hubungan.

Namun, perkembangan sosial-budaya yang dinamis menunjukkan adanya pergeseran dalam cara individu memandang cinta dan hubungan (Baharuddin & Rosiana, 2026). Salah satu faktor yang memengaruhi persepsi tersebut adalah *Romantic Beliefs* (Sprecher & Metts, 1989; dalam Baharuddin & Rosiana, 2026).

Peneliti melakukan Survey awal yang disebarakan pada 15 responden perempuan yang berada pada masa dewasa awal, dan bermain *Otome Game*. Survey awal dilakukan dengan menyebarkan google form dengan pertanyaan berdasarkan dimensi-dimensi dari *Romantic beliefs*. Kuesioner terdiri dari 8 pernyataan yang berkaitan dengan aspek-aspek dari *romantic beliefs*. Sebanyak 33% responden sangat setuju pada kepercayaan akan "*Love at First Sight*" dimana individu percaya bahwa cinta dapat muncul sesaat setelah individu bertemu dengan seseorang, kemudian sebanyak 47% responden memiliki kepercayaan akan "*One and Only*", dimana individu percaya hanya ada satu cinta sejati dalam seumur hidupnya. Pada aspek "*Idealization*", dimana individu mengatakan bahwa mereka memiliki idealisasi terhadap pasangan dan hubungan romantis yang sempurna serta minim

kekurangan, sebanyak 43% responden sangat setuju, dan sebanyak 57% responden setuju pada aspek "*Love Finds a Way*", yang dimana individu percaya bahwa cinta dapat mengatasi semua hambatan dan rintangan dalam kehidupan.

Berkaitan dengan hasil survey awal, hal ini menunjukkan bahwa responden memiliki jawaban yang relatif setuju akan dimensi-dimensi pada *Romantic Beliefs*. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara terkait pandangan romantis perempuan dewasa awal yang bermain otome *game* sebagai berikut,

“ Aku tuh ngerasa hubungan aku yang dulu-dulu tuh kayak mereka tuh gak peka atau cekatan gitu loh. Kayak, susah banget mau ngertiin. Sedangkan kalau di game tuh kayak gitu aja tuh gak susah itu. Sebenarnya asalkan emang mau effort, aku cuman pengen punya pasangan yang bisa diandalkan aja sih. Kayak sabar, sayang, setia, dan bisa bikin aku ngerasa nyaman serta percaya sama hubungan itu. Tapi rasanya tuh sekarang tuh susah banget untuk nyari pasangan yang seklik itu buat aku. Padahal tuh kayak menurut aku *bare minimum* sih.”

(Beka, Mahasiswa, 22 tahun)

Knee, Patrick, & Lonsbary (2003) dalam penelitiannya berpendapat bahwa individu dengan kepercayaan terhadap takdir cinta yang lebih rendah cenderung untuk memiliki hubungan yang berkembang melalui proses perkembangan, konfrontasi, serta upaya untuk mempertahankan dan meningkatkan hubungan tersebut, dan kurang berfokus pada penilaian potensi hubungan tersebut. Sedangkan, berdasarkan hasil survey awal dan wawancara, responden dalam survey awal cenderung memiliki *Romantic Beliefs* yang tinggi.

Sprecher & Metts (1999) menyatakan bahwa harapan-harapan berlebih dan tidak dapat dipenuhi oleh pasangan bisa saja merusak hubungan romantis. Di satu sisi, Jin & kim (2015) mengatakan bahwa *Romantic beliefs* memiliki peran dalam membangun, dan mempertahankan hubungan, serta bagaimana cara seseorang dapat mengelola konflik yang terjadi dalam sebuah hubungan. Individu dengan *Romantic Beliefs* yang tinggi lebih berpeluang mengembangkan hubungan yang intim dan sehat, terutama dalam konteks pacaran (Hefner & Wilson, 2013).

Di sisi lain, *Romantic Beliefs* yang terlalu tinggi dapat menimbulkan ekspektasi yang tidak realistis mengenai cinta dan relasi. Sharp & Ganong (2000) menekankan bahwa standar yang terlalu ideal justru berpotensi menimbulkan kekecewaan ketika realitas tidak sesuai dengan gambaran ideal yang dibayangkan.

Individu dengan keyakinan romantis berlebihan juga cenderung mengalami kesulitan dalam menyelesaikan konflik dalam hubungan. Hal ini terjadi karena intuisi mereka tentang bagaimana cinta “seharusnya” terjadi sering kali mengaburkan pemahaman mengenai cinta yang nyata dan dinamis (Trémolière & Djeriouat, 2019). Fenomena ini menunjukkan bahwa *Romantic Beliefs* memiliki dua sisi, yaitu sisi positif dimana *Romantic Beliefs* yang tinggi dapat memperkuat komitmen, optimisme, dan kepuasan, namun di sisi lain juga dapat menjerumuskan individu ke dalam dinamika relasi yang tidak adaptif (Baharuddin & Rosiana, 2026).

Berdasarkan hasil penelitian oleh Song & Fox (2016), Penelitian ini menunjukkan bahwa memainkan game berjenis RVG (*Romantic Video Game*) secara tidak langsung dapat memengaruhi *Romantic Beliefs*. *Romantic Beliefs* yang idealis dan tidak realistis dalam individu dapat berdampak negatif atau merugikan bagi pemeliharaan hubungan dan kepuasan di dunia nyata.

Romantic Beliefs dapat dipelajari dari berbagai sumber seperti pola asuh, riwayat hubungan romantis orang tua, dan pola interaksi di dalam keluarga saat kita mengamati bagaimana orang tua kita berinteraksi antara satu sama lain (Jamison & Lo, 2020). Budaya juga dapat menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi *Romantic Beliefs* seseorang, dimana masyarakat Indonesia cenderung menganut budaya kolektif, berbeda dengan masyarakat Barat yang cenderung lebih individualistik Medora, Larson, Hortaçsu dkk (2002). Selain itu, Jin & Kim (2015) mengatakan bahwa paparan media yang menyajikan skenario skenario romantis juga dapat menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi *Romantic Beliefs*. Dan, yang terakhir Faktor yang dapat mempengaruhi *Romantic Beliefs* adalah *Parasocial Relationship* (Song & Fox, 2016) .

Menurut Horton dan Wohl (1982; dalam Sekarsari, 2009), *Parasocial Relationship* merupakan hubungan tatap muka yang tidak nyata antara penonton dengan orang-orang yang tampil dalam media (baik televisi, radio, maupun

internet), di mana penonton merasakan hubungan pertemanan atau hubungan intim yang didasari oleh perasaan ikatan afektif penonton terhadap tokoh media. *Parasocial Relationship* tidak semata-mata hanya mencakup perasaan romantis yang dirasakan individu terhadap karakter atau figur media. Tukachinsky (2010) mendefinisikan *Parasocial Relationship* sebagai suatu pengalaman yang kompleks, melibatkan tidak hanya aspek afeksi romantis kepada karakter, namun juga aspek intimasi, pertemanan, dan afeksi oleh individu terhadap karakter media. *Parasocial Relationship* terbagi menjadi 2 jenis yaitu, *Parasocial Friendship* (PSF) dan *Parasocial Love* (PSL).

Dalam konteks *Parasocial Relationship*, PSF dapat dipahami sebagai rasa suka terhadap karakter, rasa solidaritas atau “kinship” dan kepercayaan terhadap tokoh media tersebut, serta keinginan untuk berbagi diri dan berkomunikasi dengannya. Sama seperti persahabatan, PSL didasarkan pada keintiman, kepercayaan, dan keterbukaan (Tukachinsky, 2010). Yang membedakan diantara kedua jenis *Parasocial Relationship* tersebut adalah cinta biasanya melibatkan keinginan yang kuat untuk berada di dekat orang lain, kerinduan akan kedekatan fisik, serta kebutuhan akan pengakuan dan perhatian.

Terdapat 4 aspek dari parasocial relationship (Tukachinsky, 2010), yaitu (1) *Parasocial Friendship-Communication*, yang befokus pada komunikasi yang dilakukan oleh penonton atau penggemar terhadap figur media seperti bagaimana pertemanan, (2) *Parasocial Friendship-Support*, menggambarkan bagaimana dukungan dan persahabatan yang dijalin antara penonton/penggemar terhadap figur media, (3) *Parasocial love-Physical*, yang menekankan kepada ketertarikan akan fisik dari figur atau karakter di media, dan (4) *Parasocial love-Emotional*, yang menjelaskan mengenai keterlibatan emosi yang mendalam dari penonton atau penggemar terhadap figur atau karakter di media.

Dikutip dari (Bharade, 2025) yang melakukan wawancara pada beberapa pemain Love and Deepspace yang menghadiri event ulang tahun karakter bernama “Sylus” di Singapura. Dapat disimpulkan dari hasil wawancara dengan salah satu fans yang menghadiri *event*, narasumber menganggap bahwa karakter dari game Love and Deepspace merupakan partner terbaik baginya.

"I turn to him for emotional support, I guess, After a long day, I play the game just to wind down."

"Saya mencari dukungan emosional darinya (Sylus, salah satu karakter fiksi dalam game Love and Deepspace), kurasa. Setelah seharian yang melelahkan, aku bermain game hanya untuk bersantai"

(Maiyu, Karyawan, 35 tahun)

"I've never been in a relationship before. But from what I see my friends go through, I don't want to go through it, like the pain of breakups. The relationship I have with him is just perfect."

"Aku belum pernah menjalin hubungan asmara sebelumnya. Tapi, melihat apa yang dialami teman-temanku, aku tidak ingin mengalaminya, seperti rasa sakit saat putus cinta. Hubungan yang aku jalin dengannya benar-benar sempurna"

(Maiyu, Karyawan, 35 tahun)

Dalam wawancara lain dengan perempuan asal Sanghai, China, ia menyatakan bahwa ia menyukai game ini karena karakter dalam *game* selalu "menempatkan kebutuhan perempuan pada posisi yang sangat penting", sambil menambahkan bahwa kualitas tersebut "mengatasi beberapa kekurangan dalam interaksi antara laki-laki dan perempuan di dunia nyata" ([firstpost](#), 2026).

Berdasarkan bukti-bukti fenomena di atas, ketika individu dewasa awal menyerap narasi dalam *game* yang secara konsisten menyajikan figur pria yang selalu pengertian, peka secara emosional, dan alur romansa yang berjalan dengan mulus tanpa adanya kecacatan, gagasan-gagasan ideal tentang cinta ini dapat semakin terinternalisasi dalam kognisi pemain (Jin & Kim, 2015). Akibatnya, *Romantic Beliefs* yang dibentuk oleh individu berdasarkan konten yang dikonsumsi dapat berujung pada ekspektasi yang tidak realistis dalam hubungan romantis (Vannier & O'sullivan, 2017)

Parasocial Relationship memiliki beberapa peran positif dalam kehidupan nyata. Penelitian Erikson dan Dal Cin (2018) menjelaskan bahwa *Parasocial Relationship* dapat dijadikan sebagai zona nyaman atau persiapan sebelum

menghadapi atau menjalin hubungan romantis yang nyata. Melalui pilihan dialog dan alur cerita yang disajikan, pemain perempuan diberikan kendali penuh untuk mengarahkan hubungan mereka dengan karakter pria virtual menuju akhir yang diinginkan (Hidayat & Tambunan, 2025).

Masing-masing permainan menyajikan berbagai macam pengalaman romantis yang kreatif dengan mekanisme yang dibuat semenarik mungkin agar dapat memberikan pengalaman yang imersif kepada para pemain. Kebebasan untuk menjelajahi hubungan dalam lingkungan virtual yang terkendali ini secara alami dapat memicu keterikatan emosional yang mendalam antara pemain dengan karakter. Hal ini dapat memicu kondisi dimana pemain dapat merasakan adanya hubungan dengan karakter dalam *game*, walaupun hubungan tersebut cenderung terjadi secara satu arah (Horton & Wohl, 1982; dalam Sekarsari, 2009).

Mekanisme interaktif dalam Otome *game* yang memang dibuat untuk memfasilitasi pemain untuk membangun *Parasocial Relationship* dengan karakter fiksi. Keterlibatan dalam narasi interaktif Otome *game* ini secara tidak langsung menempatkan pemain pada posisi di mana mereka terus-menerus mengevaluasi, merespons, dan menginternalisasi berbagai skenario romantis yang ideal. *Parasocial Relationship* mungkin diatur oleh sedikit atau tanpa rasa kewajiban, usaha, atau tanggung jawab dari pihak penonton. Ia bebas untuk menarik diri kapan saja. Jika ia tetap terlibat, hubungan parasosial ini menyediakan kerangka di mana banyak hal dapat ditambahkan melalui imajinasi (Horton & Wohl, 2017).

Pemain mungkin mulai mengharapkan pasangannya di dunia nyata untuk bertindak dan merespons dengan kesempurnaan yang sama seperti karakter virtual yang mereka mainkan. Akibatnya, pemahaman mereka mengenai dinamika hubungan romantis tidak lagi hanya dibentuk oleh observasi realitas di sekitar mereka, melainkan turut diwarnai oleh standarisasi asmara yang mereka alami di dalam ruang digital. Di satu sisi, memegang *Romantic Beliefs* yang ideal dapat berdampak positif sebagai motivasi dan panduan bagi individu lajang untuk mempersiapkan diri dalam membangun hubungan yang intim serta berkomitmen di masa depan (Montgomery, 2005; dalam Syafrina, Permatasari, & Dara, 2016).

Ketika seorang pemain mencapai tingkat keterlibatan parasosial yang intens, batasan antara fantasi dan realitas asmara berpotensi bias. Individu yang

terlibat emosi mendalam dengan hubungan imajinasi terhadap karakter media, memiliki pandangan yang cenderung lebih idealis terhadap ekspektasi hubungan romantis dan pasangan dunia nyata (Tukachinsky & Dorros, 2018). Ketika bermain, individu akan berinteraksi dengan karakter dalam *game* yang umumnya didesain sebagai karakter yang ideal sebagai pasangan. Paparan berulang terhadap simulasi cinta yang sempurna ini diduga kuat mengkultivasi skema kognitif pemain, sehingga menggeser *Romantic Beliefs* mereka menjadi tidak realistis.

Mengenai *Parasocial Relationship* dan *Romantic Beliefs*, Masih belum banyak penelitian yang meneliti dalam konteks otome *game* secara keseluruhan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Liebers & Schramm (2019) Hampir setengah dari penelitian tersebut membahas fenomena parasosial yang melibatkan tokoh media “nonfiksi” (47,3%). Dua kategori lainnya, “fiksi” (25,2%) dan “fiksi dan nonfiksi” (27,5%). Berbagai literatur sebelumnya menunjukkan bahwa studi mengenai *Parasocial Relationship* dan *Romantic Beliefs* di Indonesia sejauh ini masih didominasi oleh fenomena industri hiburan arus utama, seperti penggemar idola K-Pop maupun penonton serial drama Korea.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Syafrina, Permatasari, & Dara (2016) pada penonton serial drama Korea di Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa individu yang menonton drama romantis dapat terlibat dalam *Parasocial Relationship* dengan karakter dalam drama yang ditonton, sehingga ketika karakter tersebut menunjukkan perilaku romantis maka *Romantic Beliefs* penonton dapat meningkat.

Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Pahlevi, Nurdin & Sulastri (2024) yang dilakukan pada perempuan dewasa awal penggemar K-Pop di Indonesia. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas penggemar yang terkait dengan *Parasocial Relationship* seperti mengikuti akun media sosial idol K-Pop, menonton konten idol K-Pop, dan partisipasi dalam fandom menjadi elemen penting untuk memperkuat *Parasocial Relationship* penggemar terhadap idol K-Pop dan mempengaruhi preferensi penggemar dalam menentukan pasangan ideal.

Sementara itu, Penelitian yang menguji kedua variabel tersebut dalam konteks media interaktif seperti Otome *game* di Indonesia masih sangat terbatas. Padahal, dalam beberapa tahun terakhir, popularitas Otome *game* di kalangan

perempuan dewasa awal di Indonesia mengalami lonjakan yang signifikan. Pergeseran tren konsumsi media ini menghadirkan karakteristik interaksi yang berbeda tidak seperti K-Pop atau drama Korea yang bersifat konsumsi pasif, Otome *game* menawarkan kontrol penuh kepada pemain melalui narasi interaktif. Oleh karena itu, keterbatasan riset terdahulu dalam menangkap fenomena ini mendorong peneliti untuk meneliti dalam konteks yang berbeda tersebut.

Oleh karena itu, terdapat urgensi akademis untuk meneliti sejauh mana *Parasocial Relationship* dengan karakter fiksi mampu mengubah struktur *Romantic Beliefs* seseorang. Berlandaskan pada kesenjangan empiris dan urgensi fenomena di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kuantitatif dengan judul: “Pengaruh *Parasocial Relationship* Terhadap *Romantic Belief* pada Perempuan Pemain Otome *Game* di Indonesia”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah penelitian sebagai berikut:

1. *Romantic Beliefs* yang idealis di satu sisi berfungsi positif sebagai motivasi dan panduan untuk membangun komitmen hubungan yang intim. Namun, jika keyakinan romantis tersebut terlalu kuat dan tidak realistis, hal ini berisiko memicu ketidakpuasan hubungan, timbulnya kekecewaan ketika realitas tidak sesuai harapan, kesulitan menyelesaikan konflik, hingga membuat individu bertahan dalam relasi yang tidak sehat.
2. Paparan berulang dan keterlibatan *Parasocial Relationship* terhadap karakter otome *game* berpotensi mengaburkan batasan antara fantasi dan realitas. Pemain berisiko menginternalisasi standar kesempurnaan karakter virtual tersebut dan mengekspektasikan pasangan di dunia nyata untuk bertindak serupa, sehingga menggeser skema kognitif *Romantic Beliefs* mereka menjadi tidak realistis.
3. Penelitian mengenai *Parasocial Relationship* dan *Romantic Beliefs* di Indonesia sejauh ini masih didominasi oleh penggemar K-Pop atau penonton drama Korea

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan, peneliti menetapkan batas penelitian pada pemain aktif otome game yang saat ini berada dalam tahapan dewasa awal dengan fokus pembahasan pada *Parasocial Relationship* sebagai variabel independen, dan *Romantic Belief* sebagai variabel dependen.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah *Parasocial Relationship* dapat mempengaruhi *Romantic Belief* pada perempuan pemain otome game yang saat ini berada dalam tahap perkembangan dewasa awal?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dicantumkan sebelumnya, Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Parasocial Relationship* terhadap *Romantic Belief* pada perempuan pemain otome game di Indonesia.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu psikologi, khususnya pada bidang psikologi sosial terkait *Parasocial Relationship* dan *Romantic Beliefs*. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperluas pandangan dan referensi yang relevan mengenai pengaruh *Parasocial Relationship* dan *Romantic Beliefs* dalam konteks media game digital seperti otome game di era perkembangan teknologi saat ini.

1.6.2 Manfaat praktis

1. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mengenai bagaimana *Parasocial Relationship* dapat mempengaruhi *Romantic Belief* dengan

game digital seperti otome *game* sebagai media yang dapat mempengaruhi *Romantic Belief*.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan landasan empiris dalam mengkaji hubungan antara *Parasocial Relationship* dan *Romantic Beliefs*, khususnya dalam konteks media digital seperti otome *game* bagi peneliti selanjutnya. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat sebagai dasar untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut dengan memperluas variabel, seperti intensitas penggunaan media, keterlibatan emosional, atau faktor lainnya yang berpotensi mempengaruhi pembentukan *Romantic Beliefs*.

