

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis fenomena permainan *Otome Love and Deepspace* sebagai suatu pelarian yang terkontrol bagi perempuan dalam mengatasi problematika kesepian di era digital. Dengan mengintegrasikan pendekatan multidisiplin, studi ini menjelaskan bagaimana fitur inovatif seperti sensori *Heartbeat*, narasi orang pertama (POV), dan interaksi Memori mampu menciptakan kejadian emosional yang mendalam. Melalui tinjauan teoritis mengenai *Virtual Human*, ditemukan bahwa simulasi fisik yang dihasilkan oleh teknologi 3D tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai pemenuhan emosional yang memicu pelepasan rasa kesepian dan mengatasi kecemasan seseorang. Hasil analisis menunjukkan bahwa permainan ini berhasil membawa pemain keluar dari rasa kesepian menjadi kesendirian yang saling melengkapi melalui penyediaan validasi emosional dan ruang aman bagi perempuan. Interaksi parasosial yang terbentuk dengan karakter virtual bertindak sebagai mekanisme koping yang membantu pemulihan emosional. Namun, penelitian ini juga menekankan bahwa hubungan yang terjalin dengan karakter di *game* merupakan bentuk interaksi digital, dimana interaksi parasosial dengan karakter virtual bertindak sebagai pengalihan emosional pemain saat kembali menghadapi masalah realitas sosial. Selain itu, penelitian ini juga menegaskan pentingnya pengendalian diri yang disiplin agar pemanfaatan media digital tetap menjadi sarana pemulihan energi yang terkontrol dan fungsional tanpa mengubah persepsi terhadap hubungan interpersonal di dunia nyata. Dapat disimpulkan, *Love and Deepspace* merepresentasikan media sebagai ruang interaktif yang tidak hanya menawarkan fantasi romantis, tetapi juga berfungsi sebagai pelarian digital yang terkontrol. Penelitian ini ingin membuktikan bahwa teknologi, jika dirancang dengan baik, dapat menjadi sarana yang efektif dalam menghadapi permasalahan sosial. Secara keseluruhan, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan studi kasus secara mendalam dan wawancara mendalam.

Kata Kunci: Love and Deepspace, Kesepian, Validasi Emosional, Pelarian Positif

ABSTRACT

This research analyzes the phenomenon of the Otome game Love and Deepspace as a controlled escape for women in overcoming the problematic issue of loneliness in the digital era. By integrating a multidisciplinary approach, this study explains how innovative features such as the Heartbeat sensor, first-person (POV) narratives, and Memory interactions are capable of creating profound emotional occurrences. Through a theoretical review regarding Virtual Humans, it was found that the physical simulations generated by 3D technology do not only function as entertainment, but also as emotional fulfillment that triggers the release of loneliness and overcomes one's anxiety. The results of the analysis show that this game successfully leads players out of loneliness into a mutually reinforcing solitude through the provision of emotional validation and a safe space for women. The parasocial interactions formed with virtual characters act as a coping mechanism that aids in emotional recovery. However, this research also emphasizes that the relationships established with characters in the game are a form of digital interaction, where parasocial interaction with virtual characters acts as an emotional diversion for players when returning to face the realities of social problems. Furthermore, this research also asserts the importance of disciplined self-control so that the utilization of digital media remains a controlled and functional means of energy recovery without altering perceptions of interpersonal relationships in the real world. In conclusion, Love and Deepspace represents media as an interactive space that not only offers romantic fantasies but also functions as a controlled digital escape. This research aims to prove that technology, if well-designed, can be an effective means of addressing social problems. Overall, this research utilizes a qualitative approach by conducting in-depth case studies and in-depth interviews.

Keywords: Love and Deepspace, Loneliness, Emotional Validation, Positive Escapism.