

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah melahirkan ruang-ruang baru bagi manusia untuk berinteraksi dan mencari pemenuhan emosional mereka. Saat ini, teknologi telah menciptakan ruang-ruang tersebut atau disebut *cyberspace* sebagai ruang sosial baru yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk mengubah cara manusia berinteraksi dan mencari pemenuhan emosional dan sosialnya (Boellstorff, 2008). Dunia maya kini tidak lagi dipandang sebagai dimensi hampa yang terpisah dari realitas, melainkan sebuah ruang sosial yang dapat memproduksi makna dan interaksi (Mohammed Bennis, 2023). Dalam perspektif sosiologi Berger dan Luckmann (1966), realitas sosial merupakan hasil konstruksi yang kini telah meluas ke ranah virtual, di mana pengalaman digital dirasakan sebagai sesuatu yang nyata secara sosial karena melibatkan perasaan dan waktu.

Di balik kemajuan teknologi, muncul permasalahan sosial berupa meningkatnya rasa kesepian, terutama di kalangan perempuan. Berdasarkan pengamatan Rahmawati & Febrianto (2025), kesepian ini bukanlah sekadar gangguan psikologis individu, melainkan konsekuensi dari pergeseran struktur sosial-budaya di era modern. Realitas masyarakat saat ini menunjukkan adanya rasa kesepian pada perempuan akibat perubahan sosial yang terlalu berlebihan untuk perempuan (Rahmawati & Febrianto, 2025). Di Indonesia, perempuan seringkali terperangkap dalam standar ganda, patriarki, kurangnya pengakuan, serta ekspektasi yang membatasi mobilitas sosial dan ekspresi emosional (Dewi Rahmawati, 2025). Seperti yang dialami oleh perempuan-perempuan dalam penelitian ini, di mana mereka terperangkap ke dalam rasa kesepian akibat kurangnya perhatian, kasih sayang, dan validasi dari seorang teman, kakak, ataupun pasangan. Miller (2011) menyatakan bahwa ketika hubungan di dunia nyata menjadi hambar atau retak akibat tuntutan kehidupan yang individualis, individu cenderung mencari media digital untuk mengembalikan sesuatu yang hilang tersebut.

Kesepian yang dirasakan oleh perempuan dalam penelitian ini adalah bagaimana mereka ingin mencari sosok teman yang dapat memberikan dukungan tanpa mendiskriminasi, sosok kakak yang mengasahi adiknya dan dapat menjadi garda terdepan ketika seorang adik sedang berada dalam kesulitan, serta mencari sosok pasangan yang ideal dan jauh dari penolakan maupun diskriminasi. Bagi perempuan-perempuan yang kurang mendapatkan apa yang mereka butuhkan secara nyata, mereka merasa bahwa interaksi yang terjadi hanyalah suatu bentuk interaksi semata sebagaimana manusia sebagai makhluk sosial. Namun jauh di dalam perasaan mereka, ada hal-hal yang ingin mereka rasakan dan mereka dapatkan walau sesaat. Hal inilah yang menyebabkan timbulnya perasaan kesepian yang dialami oleh beberapa perempuan pada era modern saat ini. Keinginan mereka hanyalah didengar, diperhatikan, dan di validasi bahwa mereka berharga dan layak mendapatkan kasih sayang tersebut. Oleh sebab itu, perempuan-perempuan ini mencari pemenuhan emosional mereka melalui dunia Maya untuk mendapatkan pengakuan dan rasa sayang tersebut.

Keterbatasan ruang sosial fisik dalam menyediakan validasi membuat individu, khususnya perempuan, beralih ke *game online* sebagai mekanisme koping terhadap emosi yang belum terpenuhi (Angga dan Lukman, 2023; Paddock et al, 2025). Menurut Lazarus dan Folkman (1984), *coping* adalah tuntutan kognitif dan perilaku yang terus berubah untuk mengelola tuntutan internal atau eksternal yang dinilai membebani atau melampaui batas seseorang. Berdasarkan teori Lazarus, bermain *Love and Deepspace* bukan sekedar hiburan kosong, melainkan sebuah bentuk pengalihan perhatian atau mencari dukungan emosional. Dalam permasalahan ini, *game* simulasi kencan (*otome game*) memegang peran penting sebagai strategi pelarian. Melalui avatar, pemain dapat melampaui identitas fisik mereka di dunia nyata untuk mengeksplorasi kebutuhan akan kehadiran, dukungan, dan rasa memiliki (Boellstorff, 2008). Karakter dalam *game* ini bertindak sebagai pemenuhan emosional terhadap bentuk kehadiran manusia yang memungkinkan ekspresi keinginan yang sebelumnya tertekan oleh norma-norma lama (Nardi, 2010).

Penelitian terdahulu telah mengidentifikasi bahwa individu memanfaatkan ruang digital sebagai sarana pelarian dari emosi yang tidak terpenuhi melalui

mekanisme permainan (Paddock et al, 2025). Konsep ini menunjukkan bahwa individu dengan berbagai macam emosional yang terjadi, sering menggunakan strategi pelarian seperti bermain *game* untuk mengatasi perasaan mereka. Melalui simulasi kencan atau *otome* dapat memberikan ruang bagi pemain untuk terlibat dalam hubungan romantis dengan karakter virtual yang didesain menjadi sosok sangat menarik dan ideal. Dalam konteks *game otome*, kompensasi ini dapat berupa pemenuhan kebutuhan akan kehadiran, dukungan, atau rasa memiliki yang mungkin tidak terpenuhi secara optimal di dunia nyata.

Dalam konteks pemenuhan kebutuhan emosional, *game Love and Deepspace* hadir bukan sekedar sebagai produk hiburan, melainkan sebagai ruang baru tempat pemain melakukan pemenuhan emosional. *Game* ini menghadirkan karakter pria virtual yang didesain sempurna secara emosional tersedia, suportif, dan sukses melalui fitur interaktif seperti pesan teks dan sentuhan fisik virtual. Interaksi ini menciptakan ikatan parasosial yang kuat, di mana hubungan sepihak dirasakan sebagai praktik kedekatan yang nyata secara emosional. Bagi Generasi Z di Indonesia, batasan antara yang nyata dan virtual menjadi tidak relevan lagi, dimana karakter digital ini menjadi rekan interaksi yang menawarkan rasa aman dan kasih sayang yang sulit ditemukan dalam dinamika sosial fisik yang semakin berubah. Fenomena *game Love And Deepspace* menunjukkan bahwa ketika rumah sosial nyata tidak lagi mampu menyediakan validasi emosional yang memadai, maka di dalam dunia virtual mampu menawarkan validasi tersebut melalui keberadaan manusia virtual (Boellstorff, 2008).

Penelitian ini memfokuskan perhatian pada bagaimana perempuan tidak hanya mengonsumsi konten di dalam *game*, tetapi secara aktif memproduksi makna dan identitas diri mereka melalui permainan di ruang virtual. Fokusnya adalah pada cara pemain menggunakan cara mereka di dalam *game* untuk mendapatkan validasi dan kendali emosional dimana mereka dapat menemukan atau merasakan figur ideal seperti teman, pelindung, bahkan kakak. Penelitian ini menelusuri secara mendalam bagaimana *Love And Deepspace* sebagai ruang untuk memenuhi kebutuhan emosional di era modern saat ini.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana *Love and Deepspace* dapat menjadi ruang kompensasi emosional bagi

perempuan di era modern. Banyak peneliti terdahulu membahas bagaimana interaksi harian dan fitur stimulasi audio 3D memicu hubungan parasosial relationship. Fokusnya adalah bagaimana pemain (mayoritas perempuan) membangun kedekatan emosional dengan karakter virtual sebagai mekanisme koping atas kesepian atau pemenuhan kepuasan psikologis yang tidak didapatkan di dunia nyata. Penelitian terdahulu juga menyoroti siklus ekonomi dalam *game* seperti fenomena *Fear of Missing Out* (FoMO) yang memicu pembelian berlebih saat melakukan top-up demi mendapatkan kartu terbatas. Meskipun penelitian terdahulu telah banyak mengupas aspek psikologis dan perilaku belanja pemain, sebagian besar riset tersebut memisahkan antara elemen narasi romantis (visual) dengan elemen pertempuran RPG.

Letak kebaruan dari penelitian ini adalah keintiman melalui Integrasi RPG dan sistem *gacha* berpasangan (*Memory Pair*). Penelitian ini tidak lagi melihat kedekatan emosional sebagai bentuk yang pasif, melainkan meneliti bagaimana rasa cinta dan keintiman tersebut sengaja dibangun melalui sistem pertempuran (pemain dipaksa bertarung demi mendapatkan keintiman). Adapun dua pisau analisis dalam penelitian ini yaitu, Boellstorff (2008) melalui konsep *Coming of Age in Second Life*, berargumen bahwa dunia virtual harus dipelajari berdasarkan ketentuannya sendiri (*on its own terms*). Ia menolak pandangan bahwa dunia virtual hanyalah simulasi atau kompensasi dari dunia nyata. Sarah Pink (2015) melalui konsep *Sensory Ethnography* berfokus pada bagaimana pengalaman digital dialami melalui tubuh, sensori (indera). Pink berargumen bahwa dunia digital tidak terpisah dari kedagingan manusia, di mana teknologi digital justru memperpanjang dan memediasi sensasi indera kita.

Melalui pisau analisis ini, *Love and Deepspace* tidak lagi dilihat sebagai perangkat lunak hiburan atau pelarian fantasi. Kolaborasi pemikiran Boellstorff (2008) dan Pink (2015) akan mengungkap bagaimana *game* ini berhasil membangun sebuah ruang budaya baru (virtual) yang nyata dan dirasakan oleh tubuh fisik (sensori) pemainnya, sehingga menciptakan sebuah bentuk keintiman baru yang belum pernah terjadi pada generasi *game* visual novel sebelumnya.

Fenomena ini membuktikan bahwa interaksi di ruang virtual kini telah menjadi bagian dari cara manusia modern menjaga keseimbangan emosional mereka di tengah dunia yang semakin berubah. Melalui judul "Kompensasi Emosional di Dunia Maya: Analisis Pengaruh *Game Love and Deepspace* terhadap Kesenian Perempuan", studi kualitatif ini akan membedah bagaimana mekanisme permainan menjadi sarana bagi perempuan untuk menjaga keseimbangan emosional di tengah perubahan dunia yang semakin kompleks. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam dan studi pustaka untuk memahami dinamika perasaan serta pemenuhan emosional pemain dalam ruang virtual.

1.2 Rumusan Masalah

Di era digital saat ini, fenomena kesepian menjadi hal yang sangat sering terjadi terutama di kalangan perempuan. Namun seiring dengan perkembangan teknologi, mulai muncul media interaktif seperti *game Love And Deepspace* yang menawarkan validasi dan pemenuhan emosional bagi perempuan. Sehingga pada akhirnya, ruang virtual dapat berpotensi menjadi mekanisme kompensasi terhadap kekosongan yang dirasakan di dunia nyata.

Penelitian ini memfokuskan pada analisis mendalam mengenai pengaruh dari keterlibatan *game Love And Deepspace* sebagai bentuk kompensasi emosional terhadap kesepian yang dialami perempuan. Berdasarkan hasil temuan yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini merumuskan masalah-masalah utama sebagai berikut:

1. Bagaimana perempuan yang mengalami kesepian memaknai hubungan parasosial dengan karakter laki-laki virtual dalam *game Love and Deepspace*?
2. Bagaimana pengalaman sensorik yang dihadirkan oleh fitur-fitur interaktif dalam *game Love and Deepspace* berperan dalam meredakan kesepian pemain perempuan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan keterkaitan antara fenomena kompensasi emosional di dunia maya dengan kondisi kesepian di perempuan. Secara keseluruhan, studi ini dilakukan untuk menganalisis bagaimana pengaruh yang diberikan oleh keterlibatan bermain *game Love and Deepspace* terhadap naik turunnya tingkat kesepian pada pemain perempuan. Penelitian ini berupaya untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan secara mendalam bagaimana interaksi virtual dan interaksi parasosial yang terbentuk di dalam game tersebut berfungsi sebagai sarana untuk pemenuhan emosional. Pada akhirnya, studi ini juga akan mencari lebih dalam lagi perubahan yang mungkin terjadi pada pengalaman kesepian, yakni dengan mengkaji apakah terdapat perbedaan yang berarti dalam perasaan kesepian antara pemain dengan karakter virtual. Secara keseluruhan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan secara rinci pengalaman kesepian emosional yang dialami pemain perempuan yang kemudian memilih *Love And Deepspace* sebagai sarana pelarian.
2. Menjelaskan proses dimana pemain perempuan membangun makna, relasi, dan identitas melalui interaksi dengan karakter virtual dalam *Love and Deepspace* dan mengkaji bagaimana hubungan digital dengan entitas non-manusia berfungsi sebagai bentuk kompensasi emosional yang nyata dan valid secara sosial bagi penggunaannya.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini memiliki kontribusi yang nyata terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang komunikasi dan antropologi digital. Manfaat teoritis utama dari studi ini terbagi menjadi tiga fokus:

1. Pengembangan Model Kompensasi Emosional Digital

Studi ini berpotensi besar untuk memperkaya kerangka teoritis mengenai dan kompensasi emosional. Hasilnya dapat memberikan landasan baru dalam memahami bagaimana lingkungan digital, khususnya *game* yang berfokus pada narasi personal dan ikatan parasosial, menjadi platform

alternatif bagi individu, utamanya perempuan, untuk mengatasi permasalahan interaksi sosial atau kesepian di dunia nyata. Serta, memberikan kontribusi pada literatur antropologi digital di Indonesia dengan membuktikan bahwa dunia virtual adalah lokasi penelitian yang dapat dijangkau untuk memahami perilaku manusia modern.

2. Hubungan Parasosial dan Kesejahteraan

Penelitian ini akan memberikan data empiris yang valid mengenai korelasi antara kualitas hubungan parasosial seperti ikatan dengan karakter fiksi di dalam *game* dengan kesejahteraan, yaitu tingkat kesepian. Kontribusi teoritisnya terletak pada penentuan apakah ikatan semu ini berfungsi sebagai penyangga sementara yang menunda penanganan kesepian, atau justru menjadi pemicu penyelesaian yang buruk dengan menggantikan kebutuhan interaksi nyata secara permanen.

3. Memperkaya Kajian Media Digital

Studi ini menggeser paradigma akademik yang selama ini memandang sebelah mata *game* romansa, dengan menunjukkannya sebagai ruang budaya yang kompleks bagi negosiasi interaksi dan gender yang memfokuskan analisis pada pengalaman perempuan. Hal ini penting mengingat profil pengguna dan motif bermain *game otome* sangat berbeda dari genre lainnya. Temuan penelitian akan menambah literatur dalam media digital, dengan menjelaskan mengapa perempuan mencari jenis pemenuhan emosional tertentu di dunia maya, dan bagaimana ekspektasi sosial terhadap hubungan romantis memengaruhi pola interaksi mereka dengan karakter digital.

Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur dalam bidang *game*, khususnya *otome game*, dengan fokus pada pengalaman emosional perempuan sebagai pengguna aktif. *Game* ini juga memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai bagaimana representasi digital dalam media mempengaruhi emosi pemain, serta memperkaya literatur studi mengenai Hubungan Parasosial dengan mengaitkannya secara mendalam dengan motif

pelarian dari kesepian, serta berkontribusi pada kajian Media dan kebutuhan pasar global.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian mengenai “Kompensasi Emosional di Dunia Maya: Analisis Pengaruh *Game Love and Deepspace* terhadap Kesepian Perempuan” tidak hanya memberikan kontribusi teoritis, tapi juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji interaksi antara media digital, gender, dan kesehatan mental maupun emosional. Adapun manfaat praktis yang dapat diterapkan secara langsung, yaitu :

1. Membuka wawasan bahwa penggunaan *game* sebagai perantara pemenuhan emosional merupakan respon terhadap tantangan sosial, sehingga dapat mengurangi pikiran negatif terhadap pemain *game otome*. Dengan memahami mekanisme kompensasi emosional yang terjadi dibalik layar *game Love and Deepspace*, para pemain dapat menjelaskan strategi yang lebih efektif untuk mengatasi kesepian. Misalnya, mereka dapat membedakan antara penggunaan *game* yang sehat sebagai pelarian dengan penggunaan yang berfungsi sebagai bentuk pemenuhan dari masalah sosial di kehidupan nyata.
2. Studi ini menawarkan wawasan baru kepada pengembang *game* tentang dampak produk mereka terhadap kesejahteraan emosional pengguna. Pengembang dapat memanfaatkan temuan ini untuk merancang fitur *game* yang lebih bertanggung jawab, memastikan bahwa setiap fitur tidak mengeksploitasi kerentanan emosional pengguna, melainkan dirancang untuk mendukung interaksi sosial yang sehat. Ini mendorong terciptanya desain *game* yang lebih etis dan berorientasi pada kesejahteraan mental pemain.
3. Peningkatan Literasi Digital dan Kesadaran Publik

Penelitian ini memiliki manfaat edukatif yang jelas. Temuan mengenai hubungan antara kompensasi emosional dan kesepian dapat meningkatkan kesadaran publik, khususnya bagi orang tua, pendidik, dan komunitas perempuan sendiri. Literasi ini membantu dalam mempromosikan diskusi

yang sehat mengenai batas-batas antara dunia nyata dan dunia maya, serta mendorong pemain untuk mencari keseimbangan antara koneksi di dalam *game* dan pembentukan ikatan sosial yang nyata di luar layar.

4. Dasar untuk Penelitian Lanjutan

Penelitian ini berfungsi sebagai batu loncatan yang kuat untuk penelitian selanjutnya. Para peneliti di masa depan dapat menggunakan metodologi dan temuan ini sebagai titik awal untuk membandingkan pengaruh *game* serupa, mengkaji dampak jangka panjang dari hubungan parasosial, atau memperluas fokus ke populasi gender lain, sehingga memperkaya ekosistem penelitian mengenai media secara keseluruhan.

1.5 Tinjauan Pustaka, Landasan Teori, dan Kerangka Berfikir

1.5.1 Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini, mengkaji tentang Kesepian pada perempuan yang mendorong mereka untuk mencari kompensasi emosional. Kompensasi ini diwujudkan melalui Hubungan Parasosial yang mendalam dengan karakter dalam *Game Otome Love and Deepspace*, yang pada akhirnya akan mempengaruhi rasa kepuasan pemain yang berada pada tingkat kesepian mereka. Penelitian terdahulu secara kolektif menunjukkan bahwa fenomena kompensasi emosional bukan sekadar aktivitas hiburan, melainkan sebuah strategi menghadapi masalah.

Kajian mengenai bagaimana kesepian mendorong perempuan mencari kompensasi emosional melalui hubungan parasosial berakar pada analisis mendalam terhadap kepuasan interaksi virtual. Dalam konteks ini, Liao dkk. (2022) melalui penelitiannya yang berjudul "*The Intimacy of Digital Companionship: Emotional and Virtual Romance in Otome Games*" menguji fenomena tersebut menggunakan metode kuantitatif melalui survei berskala besar terhadap komunitas pemain. Hasil studi mereka menjelaskan bahwa pemain membangun keterikatan emosional dua arah dengan menginvestasikan perasaan demi memperoleh validasi kasih sayang.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, jika penelitian Liao (2022) menitikberatkan pada generalisasi data kuantitatif mengenai investasi emosi secara umum, penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui wawancara

mendalam untuk membedah bagaimana ruang digital *Love and Deepspace* bekerja sebagai ruang kerja emosional yang spesifik. Fokus penelitian ini diarahkan pada pembentukan hubungan parasosial yang diperkuat oleh mekanika *game* yang interaktif dan personalisasi visual 3D, sehingga menawarkan interaksi ideal yang stabil, aman dari risiko penolakan, serta menjadi sumber kompensasi yang terkontrol bagi kesepian perempuan. Keterkaitan studi terdahulu ini adalah memberikan landasan teoritis yang valid bahwa interaksi virtual dapat dikategorikan sebagai bentuk kompensasi emosional yang nyata.

Fenomena *otome game* sebagai ruang aman untuk melarikan diri dari tekanan realitas juga telah dieksplorasi oleh Kuo & Lee (2021) dalam artikel berjudul "*Digital Escapism and The Loneliness of Modern Women: A Study on Interactive Media*". Riset terdahulu tersebut menerapkan metode campuran dengan mengkombinasikan kuesioner daring dan analisis konten media interaktif. Mereka menemukan bahwa interaksi dengan karakter fiksi memberikan rasa kehadiran sosial yang efektif mengurangi tekanan emosional akibat isolasi di dunia nyata.

Berbeda dengan penelitian Kuo & Lee (2021), Penelitian ini memfokuskan pada konteks ruang aman yang dikaji. Melalui pendekatan kualitatif murni, penelitian ini tidak hanya melihat aspek pelarian psikologis secara umum, melainkan menyoroti bagaimana ruang digital *Love and Deepspace* menjadi solusi atas permasalahan kesepian yang dialami perempuan. Penelitian ini membahas bagaimana *game* tersebut menjadi tempat berlindung dari norma patriarki, perilaku toksik, serta diskriminasi yang kerap terjadi di komunitas *game* umum yang didominasi laki-laki. Dengan demikian, penelitian saat ini memperluas fungsi pelarian digital sebagai arena bagi perempuan untuk mengkonstruksi ulang identitas dan fantasi mereka secara bebas.

Efektivitas karakter digital dalam mengalihkan rasa kesepian menjadi perasaan "hadir" dibahas oleh Hou & Zhang (2023) dalam artikel berjudul "*Virtual Humans and The Paradox of Intimacy in The Digital Age*". Studi tersebut menggunakan metode kualitatif netnografi dan analisis tekstual untuk mengamati perilaku komunitas pecinta karakter virtual. Hou dan Zhang (2023) menyoroti bagaimana representasi visual manusia virtual diintegrasikan ke dalam rutinitas

harian pemain, sehingga memicu hubungan parasosial yang jauh lebih intens dibandingkan media konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan adanya kesamaan fokus atas penggunaan teknologi 3D untuk mengatasi kesepian perempuan. Namun, perbedaannya berada pada kedalaman eksplorasi pengalaman subjektif informan. Melalui wawancara mendalam kualitatif, penelitian saat ini berfokus pada bagaimana karakter virtual *Love and Deepspace* mampu menciptakan kehadiran yang nyata bagi perempuan. Studi ini melacak bagaimana pemenuhan kebutuhan emosional yang absen di dunia nyata diwujudkan secara personal oleh karakter digital, sehingga memunculkan perasaan "dipahami" dan "diterima" tanpa syarat yang secara efektif mengatasi stres informan.

Akar dari keberhasilan kompensasi emosional ini juga berkaitan erat dengan strategi industri *game* dalam membidik pasar perempuan, sebagaimana diulas oleh Wang (2020) melalui risetnya "*Gendered Consumption of Romance Games: Agency and Emotional Compensation*". Wang (2020) menggunakan metode studi kasus kualitatif dengan pendekatan ekonomi politik media untuk melihat pola konsumsi komoditas romansa oleh pemain perempuan sebagai bentuk kendali atas narasi cinta mereka sendiri.

Berbeda dengan penelitian Wang (2020) yang menitikberatkan analisisnya pada aspek ekonomi-politik dan agensi konsumsi produk romantis secara makro, penelitian ini memfokuskan perhatian pada aspek mikro-psikologis dan kultural pemain. Menggunakan metode kualitatif deskriptif (wawancara dan studi pustaka), penelitian ini secara khusus membongkar alasan mengapa perempuan menjadi subjek aktif yang mencari kompensasi melalui *Love and Deepspace*. Fokus diarahkan pada bagaimana *game* ini benar-benar beroperasi sebagai arena virtual bebas intimidasi, di mana perempuan secara sadar memanfaatkannya untuk memproduksi makna, memegang kendali emosional, serta menemukan figur ideal seperti sahabat, pelindung, atau figur kakak demi mengatasi kesepian modern mereka.

Secara keseluruhan, penelitian terdahulu di atas membuktikan bahwa pemanfaatan ruang digital oleh pemain perempuan merupakan sebuah strategi aktif untuk mengatasi kesepian dan mencari kompensasi emosional, bukan

sekadar aktivitas hiburan pasif. Pada studi sebelumnya telah berhasil menjelaskan fenomena ini melalui pendekatan kuantitatif berskala besar terkait investasi perasaan (Liao dkk., 2022), metode campuran dalam melihat pelarian digital secara makro (Kuo & Lee, 2021), pendekatan netnografi pada rutinitas manusia virtual (Hou & Zhang, 2023), hingga analisis ekonomi politik pada pola konsumsi romansa berbasis gender (Wang, 2020). Akan tetapi, dalam penelitian tersebut masih terdapat kekosongan ruang akademis dalam memahami dinamika emosional ini secara mikro dan mendalam pada lanskap teknologi terbaru.

Letak kebaruan dari penelitian ini berada pada orientasi konseptual dan kontekstualnya yang lebih spesifik. Penelitian-penelitian terdahulu mengkaji media interaktif secara umum atau berfokus pada aspek eksternal seperti konsumsi, penelitian kualitatif ini secara khusus membahas *game Love and Deepspace* sebagai sebuah ruang kerja emosional dan arena yang aman bagi perempuan. Kebaruan studi ini terletak pada analisis mendalam mengenai bagaimana fitur interaksi yang sangat personal mampu mentransformasikan kehadiran virtual menjadi pengalaman yang nyata secara sosial bagi perempuan.

Lebih jauh lagi, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menyoroti bagaimana perempuan memanfaatkan ruang virtual ini sebagai bentuk pemenuhan dan perlawanan untuk melepaskan diri dari isolasi sosial, patriarki, serta kesepian yang mereka hadapi di dunia nyata. Melalui wawancara mendalam, penelitian ini secara keseluruhan mengungkap bagaimana pemain perempuan tidak hanya mengonsumsi konten, melainkan bertindak sebagai subjek aktif yang memproduksi makna dan memegang kendali emosional penuh demi menemukan figur-figur ideal yang hilang dalam dinamika sosial fisik mereka.

1.5.2 Landasan Teori

Landasan teori yang dikaji dalam *game "Love And Deepspace"* terhadap perempuan dapat dijelaskan melalui perspektif Tom Boellstorff (2008) yaitu *Virtually Human* dan perspektif Sarah Pink (2015) mengenai *Sensory Ethnography*. Pertama, Eksistensi manusia di dalam ruang *cyberspace* dapat dibedah secara mendalam melalui pemikiran antropolog Tom Boellstorff (2008) mengenai konsep kemanusiaan virtual (*virtually human*). Boellstorff (2008)

menegaskan bahwa dunia virtual bukanlah sebuah simulasi yang hampa, melainkan sebuah lingkungan sosial yang sah tempat kebudayaan dan interaksi terbentuk secara alami. Di dalam ruang ini, manusia mengalami proses “*coming of age*” atau pendewasaan digital melalui penggunaan avatar yang berfungsi sebagai instrumen utama dalam pembentukan dan negosiasi identitas baru.

Boellstorff (2008) berargumen bahwa interaksi yang dimediasi oleh teknologi digital memiliki bobot sosial yang sepenuhnya valid. Meskipun interaksi tersebut berlangsung tanpa kehadiran fisik secara nyata di dunia nyata, aktivitas di dalamnya melibatkan investasi emosi, waktu, dan dinamika sosial yang nyata. Terkait validitas dan hubungan yang terbangun di ranah digital ini, Boellstorff (2008) menyatakan:

Dunia virtual adalah ruang imajinasi, namun bukan berarti mereka berada dalam kondisi khayalan. Praktik sosial, identitas, dan keterikatan emosional yang terbentuk di dalamnya sangatlah nyata bagi mereka yang mengalaminya (hlm. 17).

Dalam konteks *game Love and Deepspace*, teori ini memvalidasi bahwa keterikatan emosional atau perasaan cinta yang dialami oleh pemain perempuan terhadap karakter pria virtual bukanlah sekadar khayalan tanpa makna. Sebaliknya, hal tersebut merupakan bentuk dari kemanusiaan virtual yang sah. Pemain menggunakan identitas virtual ini sebagai ruang aman untuk menetap, mengeksplorasi, dan mengekspresikan sisi diri mereka yang mungkin terpendam atau sulit ditunjukkan di dunia nyata akibat restriksi sosial budaya. Ranah virtual ini bertindak sebagai tempat perlindungan yang memungkinkan terjadinya timbal balik emosional yang nyata antara subjek manusia dan entitas digital.

Kedua, memahami bagaimana interaksi virtual tersebut dapat dirasakan sebagai pengalaman yang begitu hidup, penelitian ini menggunakan pendekatan Etnografi Sensorik (*Sensory Ethnography*) yang dikembangkan oleh Sarah Pink (2015). Pink merevolusi cara pandang metodologis dengan menegaskan bahwa pengalaman dan pengetahuan manusia tidak dapat dilihat hanya melalui aspek visual saja. Sebaliknya, seluruh aspek indra manusia termasuk peraba, pendengaran, dan kesadaran saling berkesinambungan dalam membentuk persepsi

atas realitas. Mengenai pentingnya keterlibatan multisensori ini, Pink (2015) menyatakan:

Etnografi sensorik menekankan bahwa pengalaman manusia, pembentukan ruang, dan interaksi sosial bersifat non-representasional dan multisensori, semuanya dirasakan melalui keterhubungan antara teknologi modern dan perwujudan tubuh (hlm. 24).

Dalam lanskap *game Love and Deepspace*, teori Pink (2015) mewujudkan secara praktis melalui fitur-fitur interaktif salah satunya adalah fitur *Heartbeat* (getaran detak jantung). Melalui fitur ini, praktik etnografi sensorik terjadi secara nyata dimana pemain tidak lagi memposisikan diri sebagai penonton pasif yang sekadar melihat karakter di layar digital, melainkan ikut merasakan kehadiran fisik karakter tersebut melalui indra peraba mereka.

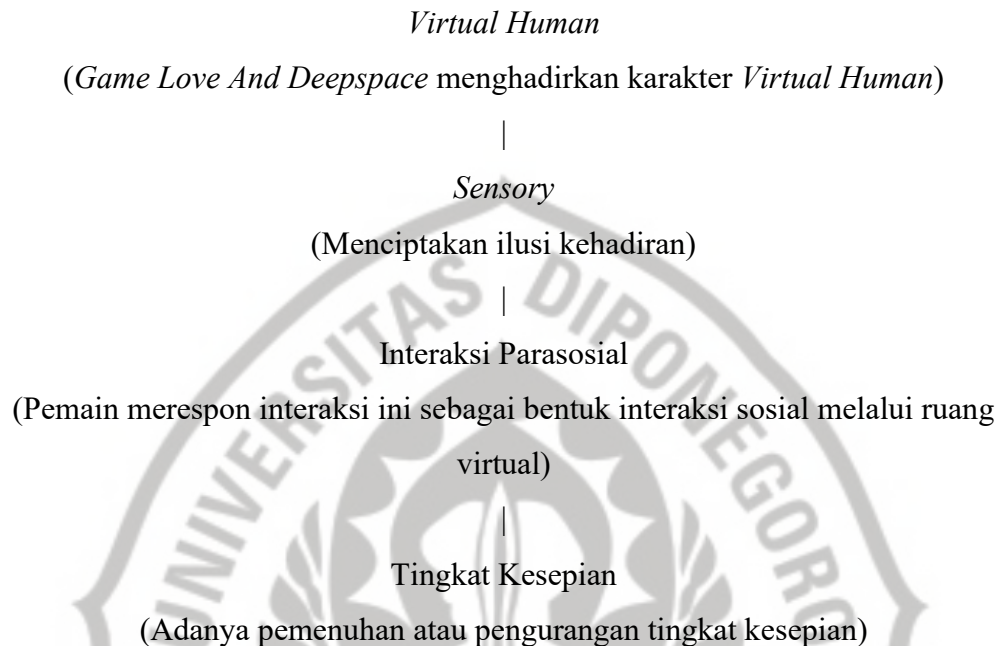
Sentuhan digital dan getaran yang sinkron ini menstimulasi rasa kehadiran sosial yang kuat. Ketika seorang pemain perempuan berada dalam kondisi membutuhkan figur teman atau pelindung di dunia nyata, manipulasi sensorik dalam *game* ini hadir sebagai penawar. Kehadiran tersebut berhasil menjembatani kekosongan emosional, sehingga rasa kesepian yang dialami dapat diredam melalui ilusi kehadiran dan sentuhan interaktif dari karakter virtual yang dirasakan mengalir langsung ke tubuh dan otak pemain.

Secara keseluruhan, landasan teori ini menunjukkan bahwa kesepian menjadi pemicu awal yang mendorong individu mencari hiburan sebagai bentuk kompensasi. Keterlibatan ini secara langsung membentuk ikatan emosional antara pemain dengan karakter virtual sehingga tercipta hubungan parasosial yang digunakan sebagai dasar untuk mendefinisikan dan mempengaruhi kesejahteraan sosial yang pada akhirnya menjadi pelarian bagi perempuan yang sudah berada pada tingkat kesepian.

Integrasi antara konsep *Virtually Human* milik Boellstorff (2008) dan *Sensory Ethnography* milik Pink (2015) memberikan pisau analisis yang tajam untuk membedah fenomena ini. Boellstorff (2008) memberikan gambaran bahwa hubungan emosional di dunia virtual adalah bagian dari perkembangan kemanusiaan yang nyata, sementara Pink (2015) melengkapi analisis tersebut dengan menjelaskan bagaimana teknologi sensorik modern mengubah interaksi

virtual menjadi pengalaman yang nyata, intim, dan menyembuhkan bagi emosional perempuan.

1.5.3 Kerangka Berfikir



Kerangka ini didasarkan pada kehadiran ruang digital yang menciptakan *Virtual Human* dalam *game* bukan semata hanya untuk hiburan, melainkan dengan hadirnya karakter *Virtual Human* dapat menjadi pemenuhan kebutuhan emosional manusia. Dan dalam hal ini, *Love And Deepspace* tidak semata dirancang tanpa melakukan riset. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa perusahaan *game otome* ini membuat *game* tersebut memang ditujukan untuk perempuan yang mana hasilnya sangat berpengaruh besar terhadap perempuan dan sangat populer dikalangan perempuan.

Dari kerangka berfikir diatas dapat dijelaskan bahwa kehadiran karakter *Virtual Human* memberikan kesan bahwa mereka nyata dan hadir secara emosional dengan menghadirkan berbagai fitur pendukung agar terlihat lebih nyata yaitu adanya respon sensorik seperti sentuhan, suara, dan kontak mata. Sehingga pada akhirnya, hal tersebut membuat pemain merasa diperhatikan, didengar, dan ditemani dengan sosok karakter Virtual tersebut walaupun kehadiran tersebut tidak nyata, namun para pemain menciptakan ilusi bahwa

mereka melakukan hubungan timbal balik yang nyata dan dekat dengan karakter *Virtual Human* tersebut.

Bagi para pemain, kehadiran karakter bukanlah sebuah kehadiran biasa, namun kehadiran yang dapat membangun satu arah interaksi antara pemain dengan karakter virtual dan disinilah dapat dikatakan peran *Virtual Human* sebenarnya bekerja dalam ruang virtual. Dengan menciptakan kehadiran tersebut dibutuhkan yang namanya *sensory*, dimana pemain tidak hanya melihat karakter, tetapi merasakan kehadirannya melalui detak jantung yang dapat didengar oleh pemain. Dengan demikian, muncul rasa memiliki dan keinginan untuk melindungi dan berinteraksi secara terus-menerus dengan para karakter. Pada dasarnya, para karakter secara tidak langsung telah mengisi celah interaksi yang mungkin hilang dalam kehidupan nyata pemain.

Pada akhirnya, para pemain merasa dipahami dan ditemani secara konsisten tanpa adanya tekanan dan intimidasi sedikitpun. Bagi pemain, mendapatkan kasih sayang dan perhatian dari karakter walaupun karakter tersebut tidak nyata, akan meningkatkan rasa senang dan suasana hati yang baik. Dapat dikatakan bahwa *Virtual Human* tidak hanya dipandang sebagai karakter biasa, namun bentuk lain untuk mengganti kehadiran manusia nyata yang tidak terpenuhi di ruang nyata. Sehingga ketika pemain sedang bermain *Love And Deepspace* mereka merasa sedang berbicara dengan seseorang bukan sesuatu. Hal ini didukung dengan wujud karakter yang 3D dan memiliki suara, sehingga membuat para pemain percaya dan merasa bahwa sosok karakter tersebut nyata. Sehingga karakter virtual ini berfungsi sebagai bentuk kompensasi emosional bagi para perempuan yang kesepian.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk mengeksplorasi fenomena kompensasi emosional pada pengguna perempuan di ruang digital. Peneliti memfokuskan analisis pada pengalaman subjektif informan dalam berinteraksi dengan karakter virtual, guna memahami bagaimana teknologi mempengaruhi persepsi pemain tentang

kehadiran sosial. Melalui teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam, penelitian ini berupaya melihat kaitan antara pemain, fitur interaktif permainan, dan regulasi emosi di tengah keterbatasan sosial dunia nyata.

1.6.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Semarang dengan waktu penelitian selama tiga bulan yaitu bulan Januari sampai dengan Maret 2026. Secara keseluruhan, lokasi penelitian dilakukan melalui platform media *game Love And Deepspace* yang nantinya hasil data akan diambil dan dikumpulkan secara berkala untuk mendapatkan hasil data yang valid. Cakupan informan merupakan perempuan-perempuan yang berada di wilayah Semarang dan juga memainkan *game Love And Deepspace*. Berbeda dengan *game* simulasi kencan lainnya yang umumnya berbasis dua dimensi (2D) dan teks statis. Mengapa tidak menggunakan *game* lain, karena *Love and Deepspace* merupakan salah satu *game* yang mengadopsi grafis tiga dimensi (3D) beresolusi tinggi dengan sudut pandang orang pertama (*first-person perspective*). Secara nyata, *game* ini dapat meningkatkan rasa kehadiran nyata bagi pemainnya.

1.6.3 Penentuan Informan

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan utama dalam pengumpulan data, yaitu observasi non-partisipan dan wawancara mendalam dengan kriteria informan yang terukur. Pemilihan informan dalam penelitian ini tidak dilakukan secara acak, melainkan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan menetapkan kriteria spesifik. Informan yang dipilih adalah perempuan di wilayah Semarang yang memenuhi syarat berikut:

1. Durasi Bermain: Telah aktif memainkan *game Love and Deepspace* secara konsisten selama minimal 3 bulan atau lebih.
2. Tingkat Keaktifan: Keterikatan dan keaktifan pemain diukur secara objektif melalui pencapaian di dalam *game*, yaitu dilihat dari tingginya level akun yang dicapai serta banyaknya jumlah memori (kartu interaksi atau cerita) yang telah dikumpulkan. Semakin tinggi level dan memori, semakin besar investasi waktu dan emosi yang telah diberikan pemain.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui dua tahapan yang saling mendukung, yaitu Sebelum melakukan wawancara, peneliti melakukan pengamatan tanpa terlibat langsung dalam aktivitas bermain informan. Observasi ini berfokus untuk mengamati dan memahami bagaimana pola pengalaman digital, perilaku bermain, serta bentuk-bentuk interaksi sosial yang muncul antara pemain dengan karakter *game Love and Deepspace* tersebut. Kemudian, Setelah data observasi awal terkumpul dan kandidat yang memenuhi kriteria (durasi main, level, dan memori) telah disaring, peneliti melakukan wawancara mendalam. Wawancara ini bertujuan untuk menggali lebih jauh aspek subjektif informan, seperti perasaan kesepian yang dialami, alasan mencari kompensasi emosional, hingga bagaimana hubungan yang terjalin dengan karakter virtual terbentuk secara nyata di dalam imajinasi mereka.

1.6.4 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini mengkombinasikan dua teknik pengumpulan data, yaitu observasi non-partisipan dan wawancara mendalam yang terstruktur secara bertahap. Peneliti menerapkan teknik observasi non-partisipan sebagai langkah awal. Dalam metode ini, peneliti membatasi diri untuk tidak terlibat langsung dalam aktivitas bermain *game* informan, melainkan hadir secara objektif untuk mengamati pola perilaku, kebiasaan, dan cara informan berinteraksi dengan karakter digital *Love and Deepspace*. Kehadiran peneliti dalam tahap observasi ini sekaligus menjadi jembatan untuk membangun kedekatan sebelum berlanjut ke sesi wawancara tatap muka secara langsung.

Pengumpulan data dilakukan melalui interaksi langsung dengan para informan yang memenuhi kriteria di wilayah Semarang. Agar data yang diperoleh memiliki struktur yang kuat namun tetap fleksibel, sesi wawancara dirancang melalui dua tahapan, yaitu tahap awal wawancara umum dimana peneliti mengajukan serangkaian pertanyaan mendasar dan seragam kepada seluruh informan. Tahap ini bertujuan untuk memetakan data demografis awal, durasi bermain, serta persepsi umum mereka mengenai *game* tersebut. Tahap kedua yaitu wawancara spesifik berdasarkan respons pada tahap awal, peneliti melakukan

pendalaman dengan mengajukan pertanyaan yang lebih spesifik, personal, dan mendalam kepada informan terpilih. Tujuannya adalah untuk menggali cerita yang lebih sensitif, seperti rasa kesepian, motif pencarian kompensasi emosional, serta kedalaman hubungan yang mereka rasakan dengan karakter virtual dalam *game Love And Deepspace*.

Guna memperkuat dan memperkaya data primer dari lapangan, peneliti juga melakukan pengumpulan data sekunder melalui pengamatan dan menganalisis konten-konten pada berbagai platform media sosial yang aktif membahas fenomena *game Love and Deepspace*. Hal ini dilakukan untuk melihat bagaimana cerita, testimoni, dan praktik pencarian makna emosional diproduksi oleh para pemain secara nyata. Peneliti juga menelaah dokumen akademis berupa jurnal ilmiah terakreditasi, artikel, dan laporan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik intimasi digital, ruang virtual, dan kompensasi yang diberikan media untuk menjaga validitas teoritis skripsi ini.

1.6.5 Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang mana dalam penulisan, selain mengolah dan menyajikan data, peneliti juga melakukan analisis data kualitatifnya. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan, mulai dari tahap pengumpulan data hingga penarikan kesimpulan. Melalui proses kondensasi dan penyajian data yang sistematis, peneliti berupaya membangun argumentasi ilmiah yang menghubungkan pengalaman sensorik digital dengan pemenuhan kebutuhan validasi individu. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa hasil analisis merepresentasikan realitas sosial yang dialami oleh subjek penelitian di ruang virtual. Dengan metode analisis inilah peneliti berusaha untuk menggambarkan sekaligus menganalisis secara deskriptif dari hasil penelitian yang telah dilakukan, yaitu mendeskripsikan tentang bagaimana *Game Love And Deepspace* berpengaruh untuk mengatasi kesepian dan pemenuhan emosional di kalangan Perempuan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah tujuan yang hendak dicapai, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, metode penelitian yang digunakan, serta sistematika penulisan.

BAB II Gambaran Umum Mengenai Ruang Virtual dan *Game Otome Love And Deepspace*

Bab ini berisi gambaran umum dari objek penelitian yang mana pada penelitian ini berfokus pada pemahaman mengenai *Game Otome Love And Deepspace* yang menyediakan ruang virtual untuk pelarian dan pemenuhan emosional perempuan dalam mengatasi kesepian.

BAB III Gambaran Khusus Mengenai Manifestasi Hasrat dan Konsumsi Emosional Pada Pemain *Love And Deepspace*

Bab ini berisi tentang gambaran khusus tentang bagaimana *Love And Deepspace* membentuk dinamika emosional, kesepian dengan menggunakan berbagai macam fitur yang diberikan dalam *game* tersebut. Dengan adanya bentuk kehadiran karakter yang nyata, perempuan dapat merasakan pemenuhan emosional mereka.

BAB IV Pembahasan Dan Hasil Mengenai Interaksi Digital Dalam *Love And Deepspace* Terhadap Pemenuhan Emosional Perempuan

Bab ini berisi tentang hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Pembahasan ini merujuk pada permasalahan yang berkaitan dengan tujuan penelitian, yaitu tentang bagaimana elemen-elemen tersebut mempengaruhi emosional perempuan sebagai pemain. Selain itu, untuk menilai dampak pengalaman bermain *game* ini terhadap kesepian serta bagaimana hal ini dapat berkontribusi pada pengembangan imajinasi mereka.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, serta memberikan kesimpulan yang mencakup bab-bab sebelumnya sehingga pada bab penutup ini berisikan pokok-pokok hasil penelitian serta hasil analisisnya.