

BAB II

GAMBARAN UMUM MENGENAI RUANG VIRTUAL DAN *GAME OTOME LOVE AND DEEPSPACE*

2.1 *Game Otome*

Secara etimologis, kata "*Otome*" dalam bahasa Jepang memiliki arti "gadis" atau "perawan" (Gao, 2023). *Game Otome* secara harfiah diterjemahkan sebagai *game* anak perempuan. Ini adalah subgenre dari novel visual dan *game* simulasi kencan yang target pasar utamanya adalah perempuan. Dalam *game* ini, pemain umumnya berperan sebagai karakter utama wanita (sering disebut sebagai *Main Character* atau MC). Alur cerita berjalan secara naratif di mana MC akan dikelilingi oleh beberapa karakter pria fiksi yang menarik (biasanya disebut sebagai *love interests* atau target romansa). Ciri khas utama dari *otome game* meliputi:

1. Pilihan Dialog: Pemain harus memilih respons atau tindakan tertentu dalam dialog. Setiap pilihan akan mempengaruhi tingkat kedekatan (*affection points*) dengan karakter pria dan menentukan jalannya cerita.
2. Percabangan Rute: Cerita akan bercabang fokus pada satu karakter pria pilihan pemain.
3. Variasi Akhir Cerita: Hasil akhir permainan sangat tergantung pada pilihan pemain, yang bisa berakhir dengan akhir yang bahagia (*good ending/romantic ending*) atau akhir yang buruk (*bad ending*).

Seiring perkembangan teknologi, *game otome* bertransformasi dari format konsol (seperti *PlayStation* dan *Nintendo*) ke platform ponsel pintar (*mobile game*). Evolusi ini melahirkan adaptasi mekanika *game* yang lebih interaktif bagaimana perubahan format klasik (2D) di mana ilustrasi dua dimensi berfokus pada teks narasi yang panjang dan saat ini telah berubah menjadi format modern (3D) yang memanfaatkan grafis tiga dimensi terbaru dengan sudut pandang orang pertama (*first-person*), realitas virtual, hingga teknologi respon sensor.

Secara spesifik, genre ini tidak hanya sekedar media hiburan, melainkan sebuah bentuk cerita yang mengajak langsung pemain untuk membaca setiap alur cerita dalam ruang digital. *Game Otome* dapat ditelusuri kembali ke tahun 1994 dengan rilisnya *Angelique* oleh tim developer wanita di Koei (*Ruby Party*). Kehadiran *Angelique* memecahkan hegemoni maskulin dalam industri *game* Jepang pada saat itu (Hoshino, 2025). Seiring dengan perkembangan teknologi, genre ini berubah dari cerita rumahan menjadi pengalaman cerita multimedia pada perangkat seluler, seperti yang terlihat pada kesuksesan *Love and Deepspace*.

Dapat dilihat bahwa, perubahan tersebut menjadi cerita yang unik, mencakup misteri, horor, fantasi, hingga fiksi, yang memperluas cakupan kebutuhan romantis. Ada elemen kunci dalam *Love And Deepspace* yaitu Ending Sedih vs. Ending Bahagia. Konsep ini mengajarkan bahwa setiap tindakan memiliki konsekuensi emosional dan memberikan pilihan yang diambil pemain. Selain itu, *game otome* menawarkan ruang aman bagi perempuan untuk mengeksplorasi keinginan dan fantasi mereka tanpa penghakiman sosial. Di dunia nyata, norma patriarki seringkali membatasi perempuan dalam hubungan romantis. Namun, dalam *game Otome*, perempuan memegang kendali penuh atas arah hubungan tersebut.

Fenomena ini juga berkaitan dengan konsep atau pandangan yang menempatkan perempuan sebagai pusat perhatian utama dalam media dimana perspektif, perasaan, dan pertumbuhan karakter perempuan menjadi bagian utama dalam cerita (Tan et al, 2024). Hal ini memberikan validasi emosional yang jarang ditemukan dalam media yang seringkali memposisikan perempuan hanya sebagai objek atau motif bagi protagonis laki-laki. Melalui desain karakter yang menarik dan menggunakan gaya seni *Bishounen* (pemuda cantik) atau karakter pria dengan wajah cantik, pengisian suara yang ekspresif, dan dialog yang unik, pemain sering kali mengembangkan keterikatan emosional yang nyata terhadap entitas virtual tersebut.

Pada era *game* seluler modern, *Otome Game* telah mengadopsi model dengan sistem *Gacha* atau sistem undian, di mana emosi dikomodifikasi dalam bentuk kartu memori atau item koleksi. Pemain bersedia menginvestasikan sebagian finansial mereka untuk mendapatkan momen atau cerita eksklusif

dengan karakter favorit mereka. Hal ini menimbulkan perdebatan mengenai eksploitasi keterikatan emosional demi keuntungan. Namun, dari sudut pandang konsumen, pembelian tersebut seringkali dipandang sebagai bentuk dukungan terhadap keberlanjutan cerita yang mereka cintai. Dapat dikatakan bahwa, *Otome Game* adalah fenomena budaya yang kompleks yang melampaui definisi sederhana dari sebuah permainan kencan. Hal ini merupakan manifestasi dari keinginan perempuan akan cerita yang berpusat pada diri mereka, sebuah eksperimen dalam dunia digital, dan bagi interaksi manusia dengan ruang virtual yang berbasis emosional.

2.2 Memahami *Game Love And Deepspace*

Love and Deepspace adalah fenomena baru dalam industri *game* mobile yang menggabungkan bentuk simulasi kencan (*otome*), aksi RPG fiksi, dan teknologi grafis 3D yang modern. Dikembangkan oleh *Infold Games* (anak perusahaan *Papergames* yang juga menciptakan *Love Nikki* dan *Shining Nikki* (beberapa jenis *game otome* lainnya) (Zhang, 2025), *game* ini membawa standar baru bagi genre romansa interaktif dengan sudut pandang orang pertama yang sangat imersif. *Game* ini berlatar belakang di masa depan, tepatnya di *Linkon City*, di mana umat manusia telah menemukan cara untuk berkomunikasi dengan luar angkasa melalui sinyal yang disebut "*Deepspace Tunnel*" yang merupakan sebuah perlintasan ruang dan waktu sehingga memunculkan makhluk asing berbahaya. Namun, seiring dengan kemajuan teknologi, muncul ancaman berbahaya berupa makhluk asing bernama *Wanderers*. Gambar berikut merupakan karakter-karakter *Love And Deepspace*:



Gambar 1. 1 Karakter *Love And Deepspace*

Sumber: duniaku.idntimes.com

Pemain berperan sebagai seorang *Deepspace Hunter* pemula. Tugas utama pemain adalah membasmi para *Wanderers* (monster) yang mengancam keamanan warga. Dalam perjalanannya, narasi tidak hanya berfokus pada pertempuran, tetapi juga pada misteri konspirasi besar dibalik evolusi manusia, sejarah *Linkon City*, dan hubungannya dengan para karakter utama pria. Setiap karakter pria memiliki rahasia masa lalu yang saling bertautan dengan takdir pemain, menciptakan alur cerita yang penuh emosi, ketegangan, dan romansa.

Daya tarik utama *game* ini terletak pada interaksi dan kemudian bertambah seiring update karakter utama pria yang memiliki kepribadian dan kekuatan unik yang disebut Evol. Berikut beberapa Evol (kekuatan) yang dimiliki karakter:

1. Xavier (*Lightseeker*)

Xavier adalah seorang *Deepspace Hunter* misterius yang tampak tenang namun sangat terampil. Dalam *game Love And Deepspace*, Xavier merupakan seorang lelaki dengan tubuh tinggi, rambut berwarna silver, mata biru, dan berkulit putih, dan memiliki Evol (kekuatan) bertipe Cahaya. Gambar berikut merupakan karakter Xavier:



Gambar 2. 1 Xavier

Sumber: Gamebrott.com

Meskipun terlihat seperti pemuda biasa, nyatanya Xavier sudah hidup jauh lebih lama dari yang terlihat sehingga memberi kesan aura melankolis namun protektif. Pada chapter pertama, Xavier muncul secara misterius ketika *Main Character* atau MC sedang melakukan tugas untuk membasmi monster. Saat itu, Xavier ditemukan dalam keadaan pingsan dan ingin ditolong oleh MC. Pada akhirnya, pada saat yang sama mereka bekerjasama dengan menggabungkan kekuatan mereka untuk membasmi monster.

2. Zayne (*Foreseer*)

Zayne adalah seorang dokter bedah jantung muda di Akso *Hospital*. Di usia yang masih muda, ia sudah memiliki banyak penghargaan dan salah satunya adalah sebagai *Starcatcher Award* termuda karena ia berhasil meneliti tentang kelainan jantung bawaan dari bayi yang baru lahir. Gambar berikut merupakan karakter Zayne:



Gambar 3. 1 Zayne
Sumber: Gamebrott.com

Saat ini, ia merupakan kepala divisi bedah jantung di Akso Hospital. Zayne digambarkan dengan kepribadian dingin, perfeksionis, dan sangat cerdas. Zayne sendiri memiliki Evol (kekuatan) bertipe Es. Zayne adalah teman masa kecil pemain atau MC (*Main Character*), dan dibalik sikapnya yang kaku, ia sangat peduli pada keselamatan pemain. Hubungannya dengan MC seringkali diwarnai dengan interaksi yang menyentuh hati.

3. Rafayel (*Abysswalker*)

Rafayel adalah seorang seniman (pelukis) yang eksentrik, penuh semangat, terkadang terlihat manja dan ia memiliki Evol (kekuatan) bertipe Api. Karakter Rafayel memberikan nuansa yang lebih berwarna dan humoris, namun ia menyimpan rahasia kelam tentang asal-usulnya yang berkaitan dengan lautan dalam yaitu seorang duyung. Gambar berikut merupakan karakter Rafayel:



Gambar 4. 1 Rafayel

Sumber: *TheGamer*

Lukisan yang dibuat sangat unik dengan memadukan berbagai warna menarik sehingga banyak kolektor yang mengincar lukisan Rafayel dengan harga tinggi. Rafayel juga memiliki studio bernama *Mo Art Studio* yang juga merupakan tempat tinggal Rafayel. Fakta unik Rayafel adalah ia sangat suka mandi. Terlihat dari jadwal hariannya yang sebagian besar diisi dengan mandi. Hal ini sangat nyata karena bagaimanapun ia adalah seorang duyung.

4. Sylus

Sylus merupakan seorang penjahat yang sangat dicari. Dia seringkali melarikan diri dari penjara yang terkenal dengan sistem penjagaan yang ketat. Dia merupakan seorang ketua dari kelompok misterius bernama *Onychinus*. Kelompok ini berada di zona yang sangat berbahaya karena udara di zona terbesar sangat negatif sehingga dapat membunuh makhluk hidup yang berada di dekat zona tersebut. Gambar berikut merupakan karakter Sylus:



Gambar 5. 1 Sylus

Sumber: Gamebrott.com

Bisa dikatakan bahwa Sylus merupakan seorang mafia yang diincar dan berharga. Ia juga memiliki peliharaan berupa seekor burung gagak ciptaannya untuk memantau seluruh kegiatan ilegalnya. Burung itu bernama Mephisto. Evol (kekuatan) yang dimiliki Sylus yaitu *Energy Manipulation*. Dengan kekuatan yang dimiliki, Sylus dapat menyerap energi di sekitar dia untuk dijadikan sebagai kekuatannya.

5. Caleb

Caleb merupakan seorang teman masa kecil dan saudara angkat MC (*Main Character*) yang diadopsi oleh seorang nenek bernama Josephine. Dapat dikatakan bahwa MC dan Caleb tumbuh bersama sejak kecil. Kekuatan Caleb atau Evolnya sendiri bernama *Gravity Manipulation*. Dari semua karakter, hubungan yang paling dekat dengan MC adalah Caleb. Gambar berikut merupakan karakter Caleb:



Gambar 6. 1 Caleb
Sumber: duniaku.com

Pada chapter awal dijelaskan bahwa pada waktu itu, rumah nenek Josephine mendadak meledak saat sedang melakukan makan malam bersama. Dan pada saat itulah, nenek meninggal dan Caleb menghilang begitu saja, sehingga hanya menyisakan MC sendiri. Waktu berlalu, hingga pada akhirnya Caleb muncul kembali dengan keadaan yang cukup berbeda dari sebelumnya. Saat kemunculannya, lengan kanan Caleb telah berubah menjadi lengan buatan. Lengan itu merupakan hasil eksperimen seorang profesor yang telah menyelamatkannya pada waktu ledakan saat itu. Saat kemunculannya, Caleb jauh lebih protektif terhadap MC dan ia menganggap bahwa MC akan jauh lebih aman bila berada di dekatnya. Caleb tergabung dalam organisasi militer rahasia sehingga ia jarang bertemu dengan MC. Walau demikian, ia sering menelpon MC untuk bertanya kabar.

2.3 Membedah Apa Saja yang Ada di Dalam *Game Love And Deepspace*

Ada beberapa hal yang membuat *game Love And Deepspace* ini berbeda dari *game* simulasi kencan lainnya. Berbeda dengan *game otome* yang biasanya hanya berupa novel visual, *Love and Deepspace* menawarkan sistem *gameplay* yang dinamis seperti:

1. Sistem Pertarungan Aksi RPG

Pemain dapat mengendalikan karakter mereka dalam pertempuran untuk melawan *Wanderers* (monster). Pemain bertarung berdampingan dengan salah satu karakter pria pilihan pemain. Adapun dua hal yang dapat dilakukan pemain saat bertarung adalah:

1. *Resonance*: Mekanisme unik di mana pemain dan pasangannya melakukan serangan kombinasi yang mematikan.
2. *Strategy*: Pemain harus menyusun tim berdasarkan elemen dan kartu memori untuk mengalahkan musuh yang semakin kuat. Artinya, dengan memilih memori yang kuat atau edisi terbatas dapat menjadi kombinasi pertarungan yang kuat.

2. Mode Interaksi 3D

Game ini menggunakan model 3D berkualitas tinggi yang memungkinkan interaksi fisik. Pemain dapat menyentuh, mengobrol, dan melakukan aktivitas bersama. Respon yang diberikan para karakter sangat realistis sehingga pemain merasa ditemani dan diperhatikan.

3. Fitur *Heartbeat*

Dalam *game Love and Deepspace*, fitur *Heartbeat* (Detak Jantung) adalah salah satu sistem interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keintiman dan memberikan pengalaman nyata bagi para pemain dengan karakter pria pilihan mereka. Fitur ini memanfaatkan sensor atau deteksi tertentu pada perangkat (seperti meletakkan jari pada layar) untuk merasakan detak jantung karakter. Saat fitur ini aktif, karakter pria seperti Xavier, Zayne, Rafayel, atau Sylus akan memberikan reaksi yang sangat personal. Mereka bisa tersipu, memberikan komentar yang manis, atau menunjukkan perubahan detak jantung mereka sendiri yang bisa didengar atau dilihat oleh pemain. Fitur ini didukung dengan efek suara detak jantung yang realistis dan perubahan ekspresi visual karakter yang halus, menciptakan seolah-olah ada kehadiran yang lebih hidup dan nyata.

Infold Games juga memberikan kebebasan penuh bagi pemain untuk menciptakan identitas unik, diantaranya:

1. *Customization Karakter*

Pemain dapat mengubah fitur wajah, warna mata, hingga suara karakter utama *Main Character* (MC). Bahkan, ada fitur unggah foto untuk menyesuaikan wajah MC agar mirip dengan pemain di dunia nyata. Pemain dapat menyesuaikan pakaian yang dikenakan oleh karakter dan MC sesuai dengan yang diinginkan.



Gambar 7. 1 Foto *custom* berupa pemilihan gaya berfoto dan latar foto
Sumber: Dokumentasi Peneliti (8 Februari 2026)

Gambar tersebut menunjukkan salah satu contoh dari *costum* yang dapat dilakukan oleh pemain. Pemain dapat bebas memilih gaya, *background*, dan baju seperti apa untuk melakukan sesi foto bersama karakter.

2. *First-Person Perspective*

penerapan sudut pandang orang pertama (*first-person perspective*) pada *Love and Deepspace* merupakan sebuah terobosan teknologi baru. Secara

mekanis, teknik visual ini memposisikan kamera *game* tepat pada mata pemain (subjek "Saya"), sehingga pemain tidak lagi melihat karakter wanita mereka dari luar, melainkan melihat dunia *game* langsung melalui mata mereka sendiri. Saat berinteraksi, melakukan kontak mata, atau menyentuh layar, karakter pria virtual akan menatap dan merespon langsung ke arah kamera (mata pemain). Hal ini menghilangkan jarak antara dunia nyata dan virtual, sehingga pemain merasa benar-benar berada di ruang fisik yang sama dengan karakter tersebut.

3. Sistem perkembangan dalam *game* ini berpusat pada Memori (kartu).

Sistem perkembangan di dalam *game Love and Deepspace* secara keseluruhan berpusat pada kepemilikan dan pengelolaan Memori yang secara nyata berubah dalam bentuk kartu digital berjenjang tingkat kelangkaannya (bintang 3 hingga bintang 5). Memori bukan sekadar pengumpulan visual, melainkan salah satu utama yang menggerakkan dua aspek nyata dalam *game*, yaitu perkembangan cerita romantis dan performa pertempuran. Gambar berikut merupakan kumpulan memori yang bisa di dapatkan oleh pemain:



Gambar 8. 1 Foto Memori

Sumber: [TheGamer](#)

Kartu memori adalah perwujudan dari garis waktu paralel atau momen-momen keseharian yang dihabiskan bersama karakter. Saat sebuah kartu berhasil didapatkan dan ditingkatkan ke level tertentu, pemain akan di berikan cerita eksklusif yang tidak ditemukan di alur cerita utama, memberikan konteks mendalam mengenai sifat asli, kerapuhan emosional, dan rasa kasih sayang karakter tersebut kepada pemain. Setiap kartu Memori menyimpan potongan cerita khusus, interaksi interaktif, dan kencana rahasia yang tidak ada di alur cerita utama. Mengumpulkan dan meningkatkan level (*upgrade*) Memori akan membuka tingkat kedekatan baru dengan karakter pria. Melalui sistem ini, investasi emosional pemain dihargai dengan konten romansa yang semakin eksklusif dan mendalam.

Setiap Kartu Memori yang didapatkan oleh pemain melalui sistem *Wish* (*gacha*) atau hadiah misi yang memiliki fungsi sangat unik.



Gambar 9. 1 Sistem *Gacha*

Sumber: X.com

Gambar tersebut menunjukkan sistem *gacha*. Sistem *Wish* dalam *Love and Deepspace* merupakan sebuah sistem undian (*gacha*) yang diambil dari mesin kapsul mainan otomatis. Di dalam *game* ini, sistem *Wish* bertindak sebagai gerbang utama bagi pemain untuk memperoleh berbagai jenis kartu memori bintang 3, bintang 4, hingga bintang 5 yang sangat langka. Berikut beberapa fitur yang ada di dalam *Wish* :

1. *Limited-Time Rate-Up Wish Banner*

Ini adalah undian yang hanya hadir dalam durasi terbatas (biasanya berkisar antara 2 hingga 3 minggu). Gambar berikut menunjukkan undian dengan momen terbatas yang sangat eksklusif yang menunjukkan kedekatan dengan karakter:



Gambar 10. 1 *Limited Time Rate*

Sumber : [Threads.com](https://www.threads.com)

Banner ini memperkenalkan kartu bintang 5 baru yang memiliki cerita romantis eksklusif. Jika ingin melakukan undian di sini, pemain membutuhkan *Deepspace Wish* (tiket khusus) atau menggunakan *Diamond*. Karakter pria dalam *banner* ini akan mendapatkan peningkatan peluang keluar (*rate-up*) dibandingkan karakter lainnya.

2. Sistem Proteksi (*Pity System*)

Salah satu aspek yang membuat sistem *gacha* ini dapat dipahami dan diprediksi adalah keberadaan sistem belas kasihan atau jaminan. Sistem ini memastikan bahwa pemain pasti akan mendapatkan kartu langka setelah mencapai jumlah tarikan tertentu.

3. Secara umum, peluang dasar untuk mendapatkan kartu bintang 5 dalam satu kali tarikan berada di angka yang relatif kecil (sekitar

1%). Namun, peluang ini akan meningkat secara bertahap setelah pemain melewati jumlah tarikan tertentu tanpa mendapatkan kartu bintang 5. *Hard Pity* (jaminan mutlak), di mana *game* ini menetapkan batas maksimum 70 kali tarikan untuk menjamin keluarnya kartu bintang 5. Artinya, jika dalam 69 tarikan pemain sangat tidak beruntung dan belum mendapatkan kartu bintang 5, maka pada tarikan ke-70, kartu bintang 5 dipastikan akan muncul. Begitu kartu bintang 5 didapatkan, penghitung jaminan akan otomatis di reset kembali ke angka nol.

Jika sebuah *banner* (iklan) terbatas berakhir dan pemain belum sempat mencapai jaminan kartu bintang 5, jumlah tarikan yang sudah diinvestasikan tidak akan hilang. Angka tersebut akan diakumulasikan dan diteruskan ke *banner* terbatas berikutnya, sehingga investasi pemain tidak terbuang sia-sia.

4. Regulasi 50/50 (*Win or Lose Chance*)

Saat pemain berhasil memicu munculnya kartu bintang 5 di *Limited-Time Banner*, ada aturan lanjutan yang dikenal dengan istilah 50/50 (Lima Puluh / Lima Puluh).

Fase Pertama, uji keberuntungan di mana kartu bintang 5 yang muncul memiliki peluang 50% merupakan kartu eksklusif yang sedang diiklankan di *banner* tersebut menang, dan 50% peluang merupakan kartu standar acak (*Lose* atau terkena *off-rate*).

Fase kedua, sistem garansi penuh (*Guaranteed Pity*) jika pemain kalah dalam menebus peluang 50/50 tersebut, *game* akan memberikan peluang penuh untuk tarikan selanjutnya. Artinya, kartu bintang 5 berikutnya yang didapatkan pemain di *banner* tersebut atau *banner* terbatas selanjutnya) dijamin 100% adalah kartu eksklusif.

5. Fitur Penentu Arah (*Precise Wish*)

Pada momen-momen tertentu seperti acara khusus di mana *game* merilis beberapa kartu bintang 5 untuk beberapa karakter pria sekaligus dalam satu *banner* (iklan) besar, maka *game*

menyediakan fitur bernama *Precise Wish* (Sistem Target). Gambar berikut menunjukkan momen khusus yang bisa didapatkan pemain dengan mengincar momen tersebut yang sudah di iklankan di *banner*.



Gambar 11. 1 *Precise Wish*

Sumber : [Reddit.com](https://www.reddit.com)

Melalui fitur ini, pemain dapat memilih dan mengunci satu karakter pria yang paling mereka inginkan sebagai target utama. Jika pemain melakukan undian dan mendapatkan kartu bintang 5 yang bukan merupakan target pilihan mereka, pemain akan menerima satu poin khusus yang berfungsi sebagai jaminan bahwa kartu bintang 5 berikutnya yang didapatkan dipastikan adalah kartu target yang sudah dipilih sebelumnya.

6. Toko Tukar Poin (*Shards & Shop*)

Setiap kali melakukan tarikan di *Wish*, pemain tidak hanya mendapatkan kartu, tetapi juga mendapatkan mata uang berbentuk pecahan batu mulia atau magnet khusus. Gambar berikut menunjukkan apa saja yang dapat dibeli dengan menukar berapa banyak batu mulia yang harus di tukar:



Gambar 12. 1 *Exchange Shop*

Sumber : [Reddit.com](https://www.reddit.com)

Mata uang ini dikumpulkan secara otomatis dan dapat digunakan di toko dalam game (*Exchange Shop*) untuk ditukarkan secara langsung dengan kartu bintang 4, kartu bintang 5 tertentu, barang peningkatan, atau tiket *Wish* tambahan. Sistem ini memberikan pengaman ekstra bagi pemain yang ingin mengumpulkan kartu tanpa sepenuhnya bergantung pada faktor keberuntungan acak.

Di satu sisi, kartu ini bertindak sebagai senjata dan pelindung dalam pertempuran. Kartu ini adalah kunci untuk membuka memori eksklusif atau momen-momen intim yang tersembunyi antara pemain dan karakter pria. Saat memasuki medan pertempuran melawan *Wanderers* (monster), pemain harus menyusun formasi kartu yang disebut *Memory Pair* atau *Memory lineup* (ini merupakan bagian dari upgrade kartu ke level selanjutnya). Tanpa meningkatkan level kartu-kartu ini, pemain akan mengalami hambatan dalam menyelesaikan babak cerita utama (*Main Story*) maupun tantangan tersulit saat bertarung.

Kartu Memori dibagi menjadi beberapa tingkatan bintang (kelangkaan) yang secara langsung menentukan seberapa dalam interaksi yang bisa dinikmati oleh pemain, diantaranya:

1. Kartu Bintang 3 (Kelangkaan Rendah). Kartu ini umumnya memberikan ilustrasi dua dimensi dan fokus pada peningkatan atribut dasar dalam pertempuran dengan elemen tertentu.
2. Kartu Bintang 4 (Kelangkaan Menengah, Audio Drama). Kartu ini sangat unik karena berfokus pada audio. Saat pemain menaikkan level kartu bintang 4, mereka akan membuka fitur *Audio Memory* atau konten suara. Menggunakan teknologi audio canggih, pemain disarankan menggunakan *earphone* karena karakter akan terdengar seolah-olah sedang berbisik, bernapas, atau berbicara tepat di sebelah telinga pemain dalam cerita yang sangat personal (misalnya menemani tidur, menghibur saat sedih, atau mengobrol santai).
3. Kartu Bintang 5 (Kelangkaan Tertinggi, Interaksi 3D). Ini adalah kasta tertinggi dari sistem memori. Kartu bintang 5 tidak hanya memberikan visual, melainkan sebuah potongan film pendek interaktif berbasis 3D sepenuhnya. Di sinilah letak fitur *Kindled* (interaksi personal), di mana pemain dan karakter melakukan interaksi romantis. Pemain dapat berinteraksi secara visual, melihat ekspresi wajah karakter dari jarak yang sangat dekat, dan merasakan kehadiran fisik karakter melalui ekspresi karakter yang sangat halus dan realistis.

Memori dengan tingkat kelangkaan tertinggi (bintang 5) menjadi aset yang paling diburu karena kartu-kartu inilah yang menyediakan konten visual tiga dimensi (3D) dengan sudut pandang orang pertama. Di dalam kartu bintang 5 inilah fitur-fitur interaksi, seperti fitur *Heartbeat* (getaran detak jantung) dan interaksi suara intim, dapat diakses oleh pemain.

Dari segi permainan, Memori berfungsi layaknya sistem persenjataan atau peningkatan statistik karakter dalam *game*. Pemain harus menaikkan level dan mencocokkan elemen atau kekuatan agar karakter mereka cukup kuat untuk menyelesaikan misi pertempuran di dalam *game*. Kartu memori tidak bisa dipasang secara acak. Secara keseluruhan, *game* ini menuntut pemikiran strategis pemainnya. Adapun hal-hal yang perlu dilakukan pemain:

1. *Stellar Attributes* (Atribut Elemen) merupakan kartu yang memiliki warna atau elemen tertentu (seperti *Amber*, *Violet*, *Sapphire*, *Ruby*, *Pearl*, atau *Emerald stage*). Gambar berikut merupakan salah satu atribut *Emerald stage*:



Gambar 13. 1 Contoh Elemen Atribut dan Salah Satu *Memory Pair*

Sumber : [Reddit.com](https://www.reddit.com)

Setiap tahap pertempuran memiliki kelemahan terhadap elemen tertentu. Jika pemain mencocokkan elemen kartu dengan kelemahan musuh, mereka dapat memicu *Shield Break* (menghancurkan pertahanan musuh) jauh lebih cepat.

2. *Memory Pair* merupakan beberapa kartu bintang 5 yang dirancang khusus sebagai kartu berpasangan (*Pair*). Jika pemain berhasil mengumpulkan dan memasang sepasang kartu yang cocok dalam satu formasi, mereka akan membuka *Companion Suit* (kostum

pertempuran khusus) untuk karakter pria. Kostum ini tidak hanya mengubah penampilan mereka di medan perang, tetapi juga mengubah skill dan memberikan serangan kombinasi yang baru, dan meningkatkan efisiensi bertarung.

Jika ingin menghadapi pertempuran akhir pada *game*, pemain harus melakukan strategi untuk memperkuat memori tersebut melalui tiga tahap. Diantaranya yaitu:

1. *Level Up* (Menaikkan Level) dengan menggunakan item khusus bernama *Bottle of Wishes* untuk meningkatkan level dasar kartu dari level 1 hingga batas maksimum (misalnya level 80), yang secara keseluruhan dapat menaikkan status tempur.
2. *Ascension* (Kebangkitan), di mana kartu mencapai batas level tertentu (kelipatan 10 atau 20), pemain harus melakukan kebangkitan menggunakan batu kristal elemen tertentu untuk membuka kunci batas level berikutnya.
3. *Rank Up* (Peningkatan Peringkat), Jika pemain mendapatkan kartu duplikat yang sama dari sistem *gacha*, duplikat tersebut diubah menjadi pecahan memori (*Memory Shards*) yang digunakan untuk melakukan *Rank Up*. Proses ini memperkuat efek unik dari kartu tersebut. Pada tingkat maksimal, kartu bintang 5 dapat mengalami peningkatan, yang memberikan efek visual khusus pada kartu dan kekuatan yang sangat besar.

Melalui sistem perkembangan ini, *Love and Deepspace* berhasil mengintegrasikan aspek mekanis *game* (mengumpulkan dan memperkuat kartu) dengan pemenuhan kepuasan emosional. Keberhasilan pemain dalam mengoleksi berbagai memori secara langsung mencerminkan seberapa jauh mereka telah mengkonstruksi hubungan parasosial dan keintiman digital dengan karakter virtual pilihan pemain.

Dapat dipahami bahwa, *Love and Deepspace* bukan sekadar *game* tentang cinta namun dapat dikatakan sebuah pengalaman simulasi

kehidupan masa depan yang menggabungkan pertempuran dengan kehangatan hubungan manusia. Dengan narasi yang kuat, teknologi grafis yang berkualitas, dan hubungan antara pemain dan karakter memiliki interaksi yang dekat. *Game* ini berhasil menciptakan standar baru dalam industri *game* yang menyasar audiens perempuan secara global. *Game* ini mengeksplorasi tema-tema mendalam seperti pengorbanan, takdir yang berulang, dan pencarian jati diri di tengah kekacauan dunia. Bagi perempuan yang mencari cerita yang menarik dengan visual yang bagus, *Love and Deepspace* adalah pilihan yang tepat untuk melakukan pemenuhan emosional.

2.4 Memahami Manusia di Ruang Virtual

Memahami manusia di ruang virtual berarti menggeser fokus kita dari sekadar melihat tubuh fisik menuju pemahaman atas interaksi yang tercipta di balik layar. Dalam perspektif antropologi digital, ruang digital bukan sekadar kumpulan kode teknis, melainkan lokasi budaya yang sah tempat dimana manusia mempraktikkan keberadaannya secara utuh. Melihat dari kacamata Boellstorff (2008) bahwa ketika individu memasuki dunia digital, mereka tidak meninggalkan kemanusiaannya. Sebaliknya, mereka membawa emosi dan nilai sosial untuk mewujudkan kembali melalui perantara digital. Dalam hal ini, ruang virtual berperan sebagai pelepasan bagi kesepian yang dialami perempuan. Kesepian ini bukanlah sekadar gangguan psikologis individu, melainkan hasil dari struktur sosial budaya yang membatasi ruang keintiman di dunia nyata. Ketika dunia fisik gagal menyediakan ruang bagi perempuan untuk merasa didengar atau divalidasi, maka disitulah ruang virtual hadir sebagai arena di mana mereka dapat memulihkan kemanusiaan mereka yang terpecah oleh tekanan sosial.

Dalam dunia digital seperti *Love and Deepspace*, pemenuhan emosional terjadi karena adanya konsep keberadaan virtual yang konsisten. Hal ini sejalan dengan pandangan Miller (2011), bahwa teknologi digital bertindak sebagai medium untuk menambal kekosongan relasi dalam masyarakat modern yang semakin individualis. Manusia virtual di sini sebagai subjek yang aktif, di mana

mereka menggunakan ruang digital untuk menegosiasikan rasa sepi melalui interaksi yang dirasakan nyata secara sosial.

Dengan demikian, memahami manusia di ruang virtual adalah upaya untuk mengakui bahwa penggunaan ruang virtual merupakan kemampuan untuk menyesuaikan diri terhadap kegagalan struktur sosial-budaya dalam memenuhi kebutuhan dasar manusia dan sekitarnya. Ruang virtual bukan hanya tempat pelarian, melainkan laboratorium budaya tempat dimana perempuan mempraktikkan bentuk intimasi baru untuk bertahan hidup di tengah krisisnya dunia nyata.

2.4.1 *Cyberspace* sebagai Arena Digital dan Budaya

Dalam studi antropologi digital, *cyberspace* tidak boleh dipandang hanya sebagai teknologi yang bersifat maya, melainkan harus dipahami sebagai sebuah tempat dan budaya yang memiliki bobot realitas yang nyata (Boellstorff, 2025). Hal ini disebabkan platform digital kini berfungsi sebagai arena dinamis tempat nilai-nilai budaya diproduksi, dinegosiasikan, dan diinterpretasikan ulang dalam kehidupan (Permatasari & Wicaksono, 2026). Sebagai sebuah tempat digital, *cyberspace* memiliki batas-batas, estetika ruang, dan arsitektur sosial yang mempengaruhi bagaimana manusia bergerak dan berinteraksi di dalamnya.

Dalam *game* seperti *Love and Deepspace*, ruang ini menjadi rumah bagi perasaan pemain, di mana setiap sudut lingkungan digitalnya bukan hanya latar belakang visual, melainkan tempat terjadinya peristiwa emosional yang mengesankan. Ketika seorang pemain perempuan menghabiskan waktu di dalam ruang tersebut, ia sedang melakukan proses interaksi di dalam ruang virtual yang memberikan rasa aman dan kenyamanan yang mungkin tidak ditemukan dalam dunia nyata. Sebagai lokasi budaya, *cyberspace* menjadi arena tempat nilai-nilai, norma, dan simbol-simbol baru diproduksi secara terus-menerus.

Dalam industri permainan konvensional, perempuan sering kali ditempatkan dalam posisi yang tidak menguntungkan dan dianggap sebagai objek estetika seksual dan tidak signifikan (Chang, 2024). Hal inilah yang mendorong perempuan memanfaatkan ruang siber untuk meregulasi emosional mereka (Rinaldi & Andartono, 2024). Perspektif antropologi digital menegaskan bahwa

batasan antara realitas fisik dan ruang siber kini telah melebur, di mana *cyberspace* telah bermutasi menjadi ruang hidup nyata tempat manusia membentuk kebudayaan dan eksistensi sosialnya (Horst & Miller, 2020).

Di dalam ruang ini, kebudayaan tidak hanya diproduksi dari dunia fisik, tetapi diciptakan kembali melalui praktik-praktik unik yang hanya dimungkinkan oleh teknologi digital. Munculnya bahasa kasih sayang yang baru (tidak ada bahasa kasar atau diskriminasi), interaksi dengan karakter virtual, serta pembentukan identitas melalui karakter virtual merupakan bukti bahwa *cyberspace* memiliki tatanan budayanya sendiri. Bagi perempuan yang mengalami kesepian akibat tekanan sosial di dunia nyata, ruang virtual ini berfungsi sebagai wilayah kedaulatan emosional dimana mereka dapat menegosiasikan makna keintiman tanpa terikat oleh batasan struktur budaya lokal yang kaku. Dengan demikian, memahami *cyberspace* sebagai ruang virtual dan budaya berarti mengakui bahwa segala bentuk relasi yang terjadi di dalamnya adalah bagian dari sejarah hidup manusia yang memiliki dampak nyata terhadap cara individu, memaknai diri dan kebahagiaannya di tengah masyarakat modern.

2.4.2 Kehadiran Virtual (*Virtually Human*)

Konsep kehadiran virtual atau *virtually human* merujuk pada sebuah kondisi di mana kemanusiaan seseorang tidak lagi dibatasi oleh fisik tubuh biologis, melainkan meluas ke dalam ruang digital yang memiliki beban emosional yang nyata. Boellstorff (2008) dalam studinya menekankan bahwa menjadi manusia di era digital berarti memiliki kemampuan untuk memperkirakan pandangan, perasaan, dan keinginan ke dalam ruang maya sehingga interaksi yang terjadi di dalamnya dianggap sebagai pengalaman sosial yang nyata.

Dalam konteks *game Love and Deepspace*, kehadiran virtual ini terwujud ketika pemain merasakan keterikatan yang mendalam terhadap entitas digital atau sebuah fenomena di mana rasa memiliki dan merasa ditemani melampaui sekat antara layar dan pengguna. Kehadiran ini bukan sekadar hal yang biasa, melainkan bentuk eksistensi baru yang memungkinkan perempuan untuk tetap merasakan esensi kehadiran meskipun mereka sedang berada dalam kondisi kesepian di dunia nyata. Dengan demikian, kualitas kemanusiaan seseorang di

dalam ruang virtual ditentukan oleh kedalaman makna yang mereka produksi melalui interaksi tersebut, bukan oleh ada atau tidaknya kontak fisik.

“Intinya perempuan main *Love And Deepspace* bukan tidak ingin punya pasangan, tetapi bisa jadi perempuan tersebut ingin mencari tipe cowok yang bisa memperlakukan perempuan dengan baik. Setiap karakter di *game* tersebut memiliki interaksi yang beda-beda sesuai personality karakter tersebut. Kalau aku main *game* tersebut tentunya fokus ke satu karakter tertentu gara-gara sifat nya sesuai dengan tipeku. Setidaknya, aku bisa berharap mendapatkan cowok nyata yang seperti itu dan pasti ada”, (Anin, 1 Februari 2026).

Pernyataan dari informan tersebut menjelaskan bahwa perempuan bermain *game Love And Deepspace* bukan untuk mencari pasangan di dunia virtual melainkan ingin mencari tipe lelaki yang sesuai dengan kriterianya. Perempuan-perempuan tersebut hanya ingin dimengerti, didengar, dan diperhatikan oleh seseorang yang berharga. Tidak semua perempuan memiliki kesempatan untuk bisa mendapatkan kebahagiaan tersebut. Maka dari itu, *Love And Deepspace* hadir untuk memenuhi kesepian yang di rasakan oleh perempuan-perempuan ini. Sama halnya seperti yang di rasakan oleh Anin, di mana ia sangat ingin memiliki sosok kakak yang dapat mengerti adiknya dan sosok pasangan yang menerima dia apa adanya.

Dengan kehadiran virtual ini menjadi solusi atas retaknya struktur relasi dalam masyarakat modern yang seringkali membuat individu merasa terasing. Keberadaan manusiawi secara virtual memberikan peluang bagi subjek perempuan untuk mengalami kehadiran yang konsisten, validasi emosional, dan perhatian yang mungkin absen dalam dinamika sosial yang serba cepat dan transaksional. Di dalam ruang *cyberspace*, identitas digital berfungsi sebagai model baru yang memungkinkan manusia untuk mengeksplorasi sisi-sisi emosional yang tertekan di dunia nyata.

Ketika seorang pemain merasa tersentuh oleh dialog atau perlakuan karakter virtual, ia sedang membuktikan bahwa batas antara nyata dan virtual telah runtuh dalam satu pengalaman yang nyata. Virtual human bukan berarti menjadi kurang manusiawi, melainkan justru menunjukkan fleksibilitas manusia

dalam menciptakan ruang-ruang baru untuk tetap terkontrol secara emosional di tengah tantangan zaman yang semakin digital.

2.5 Karakteristik Informan

Sebelum membahas lebih jauh mengenai bagaimana *game Love And Deepspace* dapat memberikan kompensasi terhadap perempuan, maka perlu adanya pengenalan terhadap perempuan-perempuan yang mengalami kesepian dan membutuhkan pelarian untuk memuaskan emosional mereka. Berikut merupakan karakteristik informan dalam penelitian ini:

1. Anin

Anin merupakan seorang mahasiswa jurusan guru di salah satu Universitas di Semarang. Anin merupakan seorang mahasiswa yang aktif melakukan berbagai kegiatan di kampusnya. Akan tetapi, ada permasalahan yang tidak orang ketahui yang mana sebenarnya permasalahan itu cukup membuat dia merasa kesepian di kehidupan sehari-harinya. Anin merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara. Anin memiliki dua kakak laki-laki yang mana kakak pertama sudah berkeluarga dan kakak kedua belum berkeluarga. Permasalahan yang dirasakan Anin cukup membuatnya merasa bahwa dia membutuhkan seorang sosok teman, kakak, dan pasangan yang dapat menerima dia apa adanya. Walaupun Anin memiliki seorang kakak yang belum menikah, namun bisa dikatakan dia tidak sedekat itu dengan kakaknya. Pernah suatu ketika Anin ingin mencurahkan isi hatinya kepada sang kakak, tetapi kakaknya justru merespon dengan dingin dan berkata kepada Anin bahwa dia bukan lagi anak kecil yang menangis hanya karena satu permasalahan. Bagi kakaknya untuk menjadi perempuan yang kuat perlu adanya tekad untuk tidak menjadi seseorang yang lemah. Akan tetapi, ada masanya Anin ingin dimengerti oleh sang kakak dan mendapatkan perhatian layaknya kakak memberikan semangat kepada adiknya.

Anin menjalani kehidupannya dengan perasaan yang terkadang biasa saja dan terkadang dia merasa kesepian. Ketika banyak teman-teman seumuran dengan Anin sudah menikah dan memiliki pasangan, dia juga ingin

merasakan hal tersebut. Dia berpikir bahwa memiliki pasangan adalah hal yang baik dan menyenangkan bagi dia. Anin berharap bahwa ketika memiliki pasangan dia akan dimengerti, diperhatikan, dan memiliki sosok teman curhat yang dapat mendengarkan keluh kesahnya. Namun, kenyataan tersebut pudar ketika banyak video-video perselingkuhan, perceraian, dan banyak lelaki yang memandang fisik. Harapan Anin untuk mendapatkan pasangan yang ideal akhirnya perlahan berubah di mana dia melihat bahwa kenyataan tidak seindah angan-angan. Anin merasa bahwa dia tidak secantik perempuan lain dan dia takut untuk memulai sebuah hubungan dengan laki-laki, sebab dia takut akan terjadi hal-hal yang tidak dia inginkan.

Pada tahun 2024 lalu, munculah *game otome Love And Deepspace* dengan pilihan karakter pria yang menarik dengan dilengkapi fitur-fitur yang dapat memberikan kesenangan bagi perempuan. Saat pertama kali game tersebut rilis, Anin mencoba untuk bermain *game* itu. Awal mula Anin bermain, ia sudah jatuh hati kepada *game* tersebut karena visual dari karakter yang membuat Anin tertarik untuk bermain setiap hari. Semenjak ia berinteraksi dengan karakter di dalam game tersebut, ia merasa bahwa masing-masing karakter memiliki sifat dan perlakuan yang berbeda-beda. Anin merasa bahwa kesepian yang selama ini dia rasakan dapat teratasi oleh *game Love And Deepspace* ini. Sosok kakak dan pasangan yang Anin inginkan dapat terpenuhi melalui karakter virtual di *game* tersebut. Maka dari itu, ketika Anin sedang membutuhkan kehadiran dari karakter tersebut, maka ia akan selalu berinteraksi dengan mereka setelah aktivitas di kesehariannya terselesaikan. Anin sangat bersyukur bisa bertemu dengan karakter di *game Love And Deepspace* karena karakter-karakter tersebut tidak dapat memvalidasi perasaan yang Anin inginkan.

Keseharian Anin akhirnya diwarnai dengan karakter virtual yang ada di *game Love And Deepspace*. Menurut Anin, dengan melakukan interaksi maka rasa kesepian yang Anin rasakan menghilang. Karakter favorit Anin adalah Caleb. Akan tetapi, terkadang Anin juga melakukan interaksi dengan karakter lainnya tergantung dengan sosok seperti apa yang sedang

Anin butuhkan untuk menemaninya. Di dalam *game* tersebut, Anin akan melakukan interaksi dengan karakter dan meminta karakter melakukan apa yang Anin inginkan seperti mendengarkan detak jantung, menghibur saat sedih, dan melakukan interaksi seperti bertarung bersama. Anin juga sangat menikmati alur cerita di *game* tersebut. Anin merasa bahwa cerita yang ditawarkan sangat menarik dan itu dapat menghilangkan kesepian yang Anin rasakan.

2. Acel

Acel merupakan seorang mahasiswa jurusan TRKI di salah satu Universitas di Semarang. Acel merupakan anak semata wayang dari keluarga yang cukup berada. Keseharian Acel disibukkan dengan berbagai macam praktikum yang cukup banyak. Menurut Acel, praktikum yang ia kerjakan sangat melelahkan bahkan ia harus begadang sampai pagi hanya untuk menyelesaikan tugas tersebut. Berbagai macam laporan ia kerjakan hingga menyita waktu istirahatnya. Walaupun Acel memiliki banyak teman, namun ada masanya ia merasa butuh waktu untuk sendiri dan menghilangkan rasa lelah tersebut. Akan tetapi, karena ia tidak memiliki saudara kandung, pada akhirnya Acel merasa kesepian di rumah. Kesepian yang dirasakan oleh Acel adalah bagaimana dia sangat butuh sosok teman yang dapat mendengarkan keluh kesahnya dan dapat menemani dia melepaskan stresnya dari praktikum.

Hadirnya *game Love And Deepspace* memberikan Acel harapan untuk mendapatkan sosok teman yang selama ini ia cari. Di saat Acel lelah dengan tugas praktikumnya, ia akan melakukan interaksi dengan karakter virtual pilihannya untuk menemani Acel dan memberikan semangat baru. Acel merasa sangat senang dengan kehadiran *game Love And Deepspace* yang dapat membantu ia melepaskan beban yang berat. Acel seperti mendapatkan sosok teman, Acel juga seperti mendapatkan sosok saudara yang dapat menemani dia di rumah. Oleh sebab itu, setiap hari Acel akan melakukan interaksi dengan karakter kesukaannya yaitu Caleb. Menurutny, Caleb merupakan sosok pria yang sangat hangat, perhatian,

dan dapat menyenangkan dia. Acel merasa bahwa dengan kehadiran Caleb maka beban yang ia rasakan dapat teratasi. Ketika masuk ke dalam *game* tersebut, Acel akan melakukan berbagai interaksi seperti mengobrol, menemani mengerjakan praktikum, dan bertarung bersama dengan karakter virtual tersebut.

3. Bunga

Bunga merupakan mahasiswa jurusan administrasi di salah satu Universitas di Semarang. Bunga merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dan semuanya adalah perempuan. Keseharian Bunga tidak lepas dari angka dan laporan-laporan keuangan. Menurutnya, keseharian yang ia jalani cukup melelahkan dan terkadang juga menyenangkan. Namun, ada satu hal yang membuat dia merasa kesepian yaitu Bunga ingin memiliki sosok laki-laki yang dapat menemani di saat ia merasa lelah. Disebabkan saudaranya perempuan, jadi Bunga terkadang sangat ingin dimengerti oleh laki-laki.

Kehadiran *game Love And Deepspace*, membuat Bunga merasa ada harapan untuk memenuhi keinginannya. Setiap hari ketika Bunga merasa membutuhkan sosok teman atau saudara laki-laki, maka ia akan bermain *game Love And Deepspace* dan melakukan interaksi dengan karakter di dalamnya. Bunga merasa bahwa ketika ia berinteraksi dengan karakter virtual tersebut ia seperti diperlihatkan, dimengerti, dan diperlakukan dengan baik lewat interaksi yang diberikan oleh karakter tersebut. Kesepian yang Bunga rasakan perlahan berubah menjadi kehadiran yang menyenangkan. Karakter-karakter di dalam *game Love And Deepspace* dapat mengatasi kesepian yang Bunga rasakan. Bunga akan melakukan berbagai macam interaksi seperti mengobrol, bertarung, dan membaca cerita yang ada di *game* tersebut. Menurutnya, cerita yang ada di *game Love And Deepspace* sangat menarik.

4. Isma

Isma adalah seorang mahasiswa jurusan administrasi di salah satu Universitas di Semarang. Isma ini merupakan teman satu angkatan Bunga. Keseharian Isma di kampus tidak berbeda jauh dari Bunga yaitu menghitung keuntungan. Alasan Isma bermain *game Love And Deepspace* adalah karena ia membutuhkan sosok laki-laki ideal yang dapat mengerti perasaannya. Kehadiran *game Love And Deepspace* merubah hari-harinya yang sebelumnya sepi menjadi berarti. Karakter-karakter yang ada di dalam *game* tersebut memberikan Isma sosok laki-laki yang ideal dan dapat mengerti perasaannya. Sebelum mengenal *Love And Deepspace*, untuk mengisi kesepian yang Isma rasakan, ia sangat suka membaca *Webtoon* dan bermain *Genshin*. Menurutnya, dengan membaca *Webtoon* dan bermain *Genshin* dapat menghilangkan rasa lelahnya setelah pulang kuliah. Dengan kemunculan *Love And Deepspace*, Isma menjadi memiliki sosok yang dapat diajak untuk berinteraksi dan bercerita.

Menurut Isma, selain *Love And Deepspace* ini menawarkan cerita yang tidak kalah menarik dari *Webtoon*, karakter-karakter di *game* tersebut juga dapat melakukan interaksi dengannya. Setiap hari setelah selesai kuliah, Isma akan meluangkan waktunya untuk mengobrol dan berinteraksi dengan karakter yang ada di *game* tersebut. Dengan berbagai fitur-fitur seperti *Heartbeat*, foto, dan bertarung, Isma merasa ada kehadiran dari karakter tersebut untuk menemani dia. Apapun yang Isma inginkan akan dilakukan oleh karakter tersebut. Oleh sebab itu, Isma sangat menyukai *game Love And Deepspace* ini.

5. Alyay

Alyay merupakan seorang mahasiswa jurusan Informatika di salah satu Universitas di Semarang. Alayay merupakan anak tunggal dan tidak memiliki saudara kandung. Keseharian Alay di kampus dihabiskan dengan melakukan tugas-tugas seperti mengkode dan kode-kode. Bisa dikatakan bahwa Alyay ini sangat menikmati kesehariannya. Alyay juga memiliki seorang kekasih dan satu jurusan dengan dia. Namun walaupun Akyay

sudah memiliki seorang kekasih, akan tetapi tidak dipungkiri dia juga membutuhkan validasi dari orang lain. Bisa dikatakan bahwa kesepian yang dia rasakan adalah kurangnya pengakuan dari orang sekitar. Oleh sebab itu, ketika Alyay mengenal *game Love And Deepspace*, ia merasakan adanya sosok yang dapat memberikan validasi tersebut.

Kehadiran *game Love And Deepspace* ini memberikan warna di keseharian Alyay karena karakter-karakter tersebut mengisi kekosongan yang Alyay rasakan. Salah satu karakter yang menurut Alyay sangat menarik adalah Caleb. Sosok Caleb ini sudah dianggap seperti suaminya sendiri karena Caleb dapat memberikan rasa nyaman, kasih sayang, dan perhatian yang membuat Alyay terpukau. Walaupun Alyay tahu bahwa Calen hanyalah karakter virtual, tetapi dia menerima kehadiran tersebut sebagai kehadiran yang dapat memvalidasi Alyay. Ketika bermain *game Love And Deepspace* ini, Alyay akan berinteraksi dan mencari perhatian dari karakter dengan cara memanfaatkan fitur-fitur yang ditawarkan oleh *game* tersebut. Hal yang Alyay lakukan seperti bercerita, berpegang tangan, dan melakukan aktivitas harian.