

INTISARI

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan *game* simulasi kencan yang tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga ruang ekspresi psikologis pemain melalui karakter virtual. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi psikologis tokoh Yeonwoo Ha dalam game *Picka: 30 Days to Lovers* melalui pendekatan ludologi dan psikoanalisis Sigmund Freud. Objek penelitian meliputi karakter Yeonwoo Ha serta unsur-unsur ludologi dalam game, seperti mekanisme pilihan naratif dan interaksi berbasis *chat*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Data dianalisis melalui reduksi data, interpretasi, dan triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter Yeonwoo Ha merepresentasikan konsep id, ego, dan superego melalui perilaku, keputusan, dan interaksinya dalam permainan. Unsur ludologi dalam *game* menciptakan pengalaman bermain yang interaktif dan imersif sehingga pemain dapat memproyeksikan emosi, keinginan, fantasi, serta pertimbangan moralnya ke dalam karakter. Titik temu *alter-ego* terlihat ketika pemain tidak hanya mengendalikan Yeonwoo Ha sebagai tokoh permainan, tetapi juga menjadikan karakter tersebut sebagai representasi diri dalam dunia virtual. Setiap pilihan dialog, respons emosional, dan keputusan yang diambil oleh Yeonwoo Ha merupakan hasil negosiasi antara dorongan id, pertimbangan ego, dan nilai moral superego pemain. Hal tersebut menyebabkan terjadinya peleburan identitas antara pemain dan karakter selama permainan berlangsung. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Picka: 30 Days to Lovers* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang simulasi psikologis yang merepresentasikan kepribadian pemain melalui karakter virtual. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kajian ludologi, psikoanalisis, dan studi *game* digital.

Kata Kunci: ludologi, psikoanalisis, *alter-ego*, Yeonwoo Ha, *Picka: 30 Days to Lovers*.

ABSTRACT

This research is motivated by the development of dating simulation games, which have become not only a medium for entertainment but also a space for players' psychological expression through virtual characters. This study aims to analyze the psychological representation of Yeonwoo Ha in the game Picka: 30 Days to Lovers through the approaches of ludology and Sigmund Freud's psychoanalysis. The research objects include the character Yeonwoo Ha and the ludological elements in the game, such as narrative choice mechanisms and chat-based interactions. This study used a descriptive qualitative method with data collection techniques such as observation and documentation. Data were analyzed through data reduction, interpretation, and triangulation. The results show that Yeonwoo Ha represents the concepts of id, ego, and superego through her behavior, decisions, and interactions in the game. The ludological elements in the game create an interactive and immersive gaming experience, allowing players to project their emotions, desires, fantasies, and moral considerations onto the character. The intersection of alter-ego is evident when players not only control Yeonwoo Ha as a game character but also make the character a representation of themselves in the virtual world. Every dialogue choice, emotional response, and decision made by Yeonwoo Ha is the result of a negotiation between the player's id impulses, ego considerations, and superego moral values. This leads to a fusion of identities between player and character throughout the game. This study concludes that Picka: 30 Days to Lovers functions not only as a medium for entertainment but also as a psychological simulation space that represents the player's personality through a virtual character. This research is expected to contribute to the study of ludology, psychoanalysis, and digital game studies.

Keywords: ludology, psychoanalysis, alter ego, Yeonwoo Ha, Picka: 30 Days to Lovers.