



**KOMPENSASI EMOSIONAL DI DUNIA MAYA:
ANALISIS PENGARUH *GAME LOVE AND
DEEPSPACE* TERHADAP KESEPIAN PEREMPUAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi
Persyaratan Mencapai Gelar Sarjana Antropologi Sosial

Oleh

Frisca Amelia

NIM. 13040222120025

**PROGRAM STUDI S-I ANTROPOLOGI SOSIAL
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2026

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Frisca Amelia

NIM : 13040222120025

Program Studi : Antropologi Sosial

Dengan sesungguhnya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "KOMPENSASI EMOSIONAL DI DUNIA MAYA: ANALISIS PENGARUH *GAME LOVE AND DEEPSpace* TERHADAP KESEPIAN PEREMPUAN" adalah benar-benar karya ilmiah saya sendiri. Skripsi ini bukan hasil plagiasi karya ilmiah orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, dan semua kutipan yang ada dalam skripsi telah saya sebutkan sumber aslinya berdasarkan tata cara penulisan kutipan yang lazim pada karya ilmiah.

Semarang, 26 Mei 2026

Yang menyatakan,

A yellow rectangular stamp with the text "METERAN TEMPORAL" and a serial number "7C-08FANX37984163". A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Frisca Amelia

NIM. 13040222120025

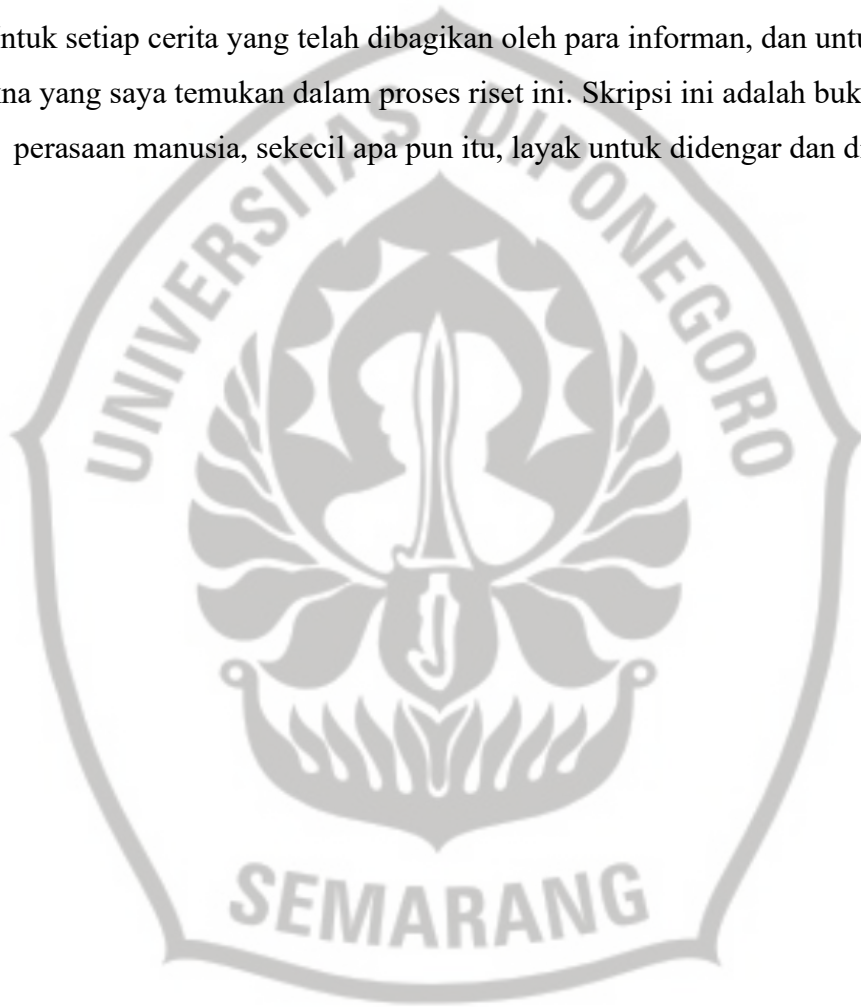
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Mencari kebenaran di balik data, menemukan makna di balik realita.

PERSEMBAHAN

Untuk setiap cerita yang telah dibagikan oleh para informan, dan untuk setiap makna yang saya temukan dalam proses riset ini. Skripsi ini adalah bukti bahwa perasaan manusia, sekecil apa pun itu, layak untuk didengar dan dipahami.



HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke sidang

Panitia Uji Skripsi pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 7 Mei 2026

Disetujui Oleh,

Dosen Pembimbing



Fadhilatul Azhar S.Sos., M.A.

NIP. 199402242024061003

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "KOMPENSASI EMOSIONAL DI DUNIA MAYA: ANALISIS PENGARUH *GAME LOVE AND DEEPSpace* TERHADAP KESEPIAN PEREMPUAN" telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi S-1 Program Studi Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, pada:

Hari/tanggal : Rabu, 17 Juni 2026

Pukul : 11.00 WIB,

Panitia Ujian Skripsi Universitas Diponegoro :

Ketua Penguji,

Carolina Retnawati Putri M.A.

NIP. 199010302024062001



Anggota 1,

Fadhilatul Azhar S.Sos., M.A.

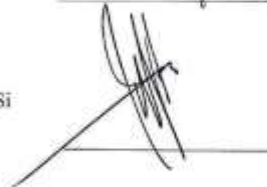
NIP. 199402242024061003



Anggota 2,

Zulfa Safitri Kusumaningrum S.Sos., M.Si

NIP. 199602242024062002



Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro



Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M. Hum.

NIP. 197211191998021002

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “KOMPENSASI EMOSIONAL DI DUNIA MAYA: ANALISIS PENGARUH GAME *LOVE AND DEEPSpace* TERHADAP KESEPIAN PEREMPUAN” sebagai syarat menyelesaikan studi strata-1 Antropologi Sosial Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro. Selama proses penyusunan skripsi, mulai dari pengambilan data, pengolahan, penulisan, hingga proses lainnya, penulis dipertemukan dengan berbagai pihak yang sangat berperan dalam keberhasilan tulisan ini. Dengan kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.
2. Dr. Drs. Suyanto, M.Si. selaku ketua Program Studi Antropologi Sosial Universitas Diponegoro juga sebagai dosen wali. Penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada Bapak yang telah membimbing penulis hingga bisa sampai pada titik ini.
3. Fadhilatul Azhar S.Sos., M.A. selaku dosen pembimbing. Penulis mengucapkan terimakasih banyak atas bimbingannya dalam penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen pada Program Studi Antropologi Sosial Universitas Diponegoro, terimakasih atas waktu dan ilmu yang telah diberikan selama perkuliahan ini sehingga penulis bisa sampai pada tahap penyusunan skripsi.
5. Ibu Martha Diana Sari Dewi selaku orang tua penulis. Terimakasih banyak atas limpahan kasih sayang, doa, serta dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
6. Jesse selaku sahabat terbaik penulis. Terimakasih atas dukungannya dan bantuan yang diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat selesai.

7. Teman-teman Antropologi Sosial 2022 yang telah berjuang bersama-sama hingga akhir.
8. Kepada sahabat-sahabat baik penulis yang telah mendukung dan selalu ada yaitu, Elvira, Febe, Ananda, Dimas, Imade, Daniel. Terimakasih telah membantu dan selalu ada hingga pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Kepada para informan yang telah bersedia meluangkan waktunya dan membagikan cerita serta pengalaman kepada penulis yaitu, Anin, Acel, Aruni, Bunga, Isma, dan Alyay. Terimakasih telah berbagi cerita selama bermain *game Love And Deepspace* sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
10. Semua pihak yang telah terlibat dalam penulisan skripsi ini.

Semarang, 26 Mei 2026



Frisca Amelia

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.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	i
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis	8
1.5 Tinjauan Pustaka, Landasan Teori, dan Kerangka Berfikir	9
1.5.1 Tinjauan Pustaka.....	9
1.5.2 Landasan Teori	12
1.5.3 Kerangka Berfikir	15
1.6 Metode Penelitian.....	16
1.6.1 Jenis Penelitian	16
1.6.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	17
1.6.3 Penentuan Informan.....	17
1.6.4 Teknik Pengumpulan Data.....	18
1.6.5 Analisis Data.....	19
1.7 Sistematika Penulisan.....	20
BAB II GAMBARAN UMUM MENGENAI RUANG VIRTUAL DAN GAME OTOME LOVE AND DEEPSPACE	21

2.1 <i>Game Otome</i>	21
2.2 Memahami <i>Game Love And Deepspace</i>	23
2.3 Membedah Apa Saja yang Ada di Dalam <i>Game Love And Deepspace</i>	29
2.4 Memahami Manusia di Ruang Virtual	41
2.4.1 <i>Cyberspace</i> sebagai Arena Digital dan Budaya	42
2.4.2 Kehadiran Virtual (<i>Virtually Human</i>)	43
2.5 Karakteristik Informan	45
BAB III MANIFESTASI HASRAT DAN KONSUMSI EMOSIONAL PADA PEMAIN <i>LOVE AND DEEPSPACE</i>	51
3.1 Pengalaman Kesepian Perempuan	51
3.2 Awal Mula Hadirnya <i>Game Love And Deepspace</i>	53
3.3 Pemanfaatan Fitur Sensori untuk Menciptakan “Kehadiran”	54
3.3.1 Penggunaan Audio	55
3.3.2 Tatapan Mata dan Validasi yang Responsif	57
3.3.3 Sinkronisasi Waktu dan Rutinitas Sensori	59
3.3.4 Interaksi di Layar	60
3.4 Fitur <i>Heartbeat</i> sebagai Bentuk Kehadiran	61
3.5 Histori Memori untuk Melihat Sejauh Mana Kedekatan dengan Karakter	64
BAB IV INTERAKSI DIGITAL DALAM <i>LOVE AND DEEPSPACE</i> TERHADAP PEMENUHAN EMOSIONAL PEREMPUAN	72
4.1 Manusia Virtual dalam Interaksi Digital	72
4.2 Hubungan Parasosial Sebagai Bentuk Pemenuhan Emosional	74
4.3 Validasi Emosional Melalui Interaksi dengan Karakter	78
4.4 Pelarian yang Terkontrol	81
4.5 Implikasi Penelitian	83
BAB V PENUTUP	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	93

Lampiran 1	93
Lampiran 2	99
Lampiran 3	102
Lampiran 4	105
Lampiran 5	108



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Karakter <i>Love And Deepspace</i>	24
Gambar 2. 1 Xavier	25
Gambar 3. 1 Zayne	26
Gambar 4. 1 Rafayel	27
Gambar 5. 1 Sylus	28
Gambar 6. 1 Caleb	29
Gambar 7. 1 Foto <i>custom</i> berupa pemilihan gaya berfoto dan latar foto	31
Gambar 8. 1 Foto Memori	32
Gambar 9. 1 Sistem <i>Gacha</i>	33
Gambar 10. 1 <i>Limited Time Rate</i>	34
Gambar 11. 1 <i>Precise Wish</i>	36
Gambar 12. 1 <i>Exchange Shop</i>	37
Gambar 13. 1 Contoh Elemen Atribut dan Salah Satu <i>Memory Pair</i>	39
Gambar 14. 1 Respon tatapan mata karakter ketika sedang berinteraksi	58
Gambar 15. 1 Cara mendengarkan detak jantung	62
Gambar 16. 1 Foto Memori	65
Gambar 17. 1 Solar dan Lunar	66
Gambar 18. 1 Sistem Atribut dan <i>Stellactrum</i>	67
Gambar 19. 1 <i>Tender Moments</i>	68
Gambar 20. 1 <i>Secret Times</i>	69

Gambar 21. 1 Momen <i>Kindled</i>	70
---	----

