LIBEROSIS
Jurnal Psikologi dan Bimbingan Konseling
Vol 19 No 2 Tahun 2026
Online ISSN: 3026-7889

# GAMBARAN RELASI PARASOSIAL PEMAIN DEWASA AWAL DENGAN KARAKTER FIKSI DALAM *OTOME GAME*

**Nabilah Luthfi Yulia Hardini[1*], Ni Wayan Sukmawati Puspitadewi[2]**
Program Studi S1 Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia
E-mail: nabilah.22078@mhs.unesa.ac.id[1*], sukmawatipuspitadewi@unesa.ac.id[2]

***Abstract***

*Otome games facilitates the formation of parasocial relationships (PSR) between players and fictional characters within these games. In early adulthood, people are faced with the developmental task of "intimacy vs isolation" to build emotional intimacy. This study aims to explore the nature parasocial relationship experienced by people in early adulthood in the context of their interaction with fictional characters in otome games. This study used qualitative methods with an Interpretative Phenomenological Analysis (IPA) approach. The participants consisted of early adult women aged 20-30 who played otome games and had a favorite character. Data were collected though semi-structured interview and qualitative questionnaires, and using member check procedure for validity. The generated seven superordinate themes indicating that parasocial relationship manifest across four dimensions: affect, behavior, cognition, and decision-making. Initial interest stems from visual and audio features, which subsequently develop into emotional attachment and a process of self-identification. Relationships are not limited to romantic partnerships (couples), but also include non-romantic ones such as close friends and role models or mentors. Favorite characters serve as sources of emotional support, coping mechanisms for dealing with loneliness, tools for interpersonal learning, and reference points for ideal partners in real life. Although this involves emotional and financial investment through microtransactions, participants demonstrate mature self-regulation and maintain an awareness of the boundary between reality and fiction (the parasocial paradox). It is concluded that parasocial relationships with otome games are multidimensional and individual. These relationships can function as a healthy emotional complement in fulfilling early-adulthood affection needs, but have the potential to hinder the fulfillment of intimacy tasks in the real world if used as a permanent substitute.*

***Keywords: Parasocial Relationships, Otome Games, Early Adulthood, Women.***

**Abstrak**

*Otome game* memfasilitasi terbentuknya relasi parasosial (PSR) antara pemain dan karakter fiksi di dalamnya. Pada masa dewasa awal, individu dihadapkan pada tugas perkembangan *intimacy vs*

**Article history**
Received : Oktober 2026
Reviewed: Oktober 2026
Published: Oktober 2026
Plagiarism Checker No 77
**Copyright : Author**
**Publish by : Liberosis**

This work is licensed under a creative commons attribution-noncommercial 4.0 international license

*isolation* untuk membangun keintiman emosional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran relasi parasosial yang dialami oleh individu pada tahap perkembangan dewasa awal dalam konteks interaksi dengan karakter fiksi dalam *otome game*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA). Partisipan penelitian terdiri dari perempuan dewasa awal berusia 20-30 tahun yang memainkan *otome game* dan memiliki karakter favorit. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur serta kuesioner kualitatif, dan diuji keabsahannya menggunakan prosedur *member check*. Hasil penelitian menghasilkan tujuh tema superordinat yang menunjukkan bahwa relasi parasosial termanifestasikan ke dalam empat dimensi, yaitu afeksi, perilaku, kognisi, dan desisi. Ketertarikan awal diawali dari aspek visual dan audio yang kemudian berkembang menjadi keterikatan emosional serta proses identifikasi diri. Bentuk relasi tidak terbatas pada hubungan romantis (pasangan), melainkan juga mencakup non-romantis seperti sahabat dan panutan atau mentor. Karakter favorit berperan sebagai sumber dukungan emosional, mekanisme koping dalam menghadapi kesepian, sarana pembelajaran interpersonal, serta acuan standar pasangan ideal di kehidupan nyata. Meskipun melibatkan investasi emosional dan finansial secara mikrotransaksi, partisipan menunjukkan kematangan regulasi diri dan tetap mempertahankan kesadaran akan batas antara realita dan fiksi (*parasocial paradox*). Disimpulkan bahwa relasi parasosial dengan *otome game* bersifat multidimensional dan individual. Hubungan ini dapat berfungsi sebagai pelengkap emosional yang sehat dalam memenuhi kebutuhan afeksi dewasa awal, namun berpotensi menghambat penuntasan tugas keintiman di dunia nyata apabila dijadikan sebagai pengganti permanen.

**Kata Kunci: Relasi parasosial (*Parasocial Relationship*), *Otome Game*, Dewasa Awal, Perempuan.**

## PENDAHULUAN

Era digital telah membawa pergeseran mendasar dalam cara individu berinteraksi dengan media, dari konsumsi pasif menuju keterlibatan personal melalui media interaktif (Hidayat & Tambunan, 2025). Salah satu bentuk media yang berkembang pesat adalah *video game*, khususnya *otome game*, sebuah permainan simulasi kencan berbasis naratif yang menempatkan pemain menjalin relasi dengan karakter fiksi pria (Tang, 2024). Dengan narasi bercabang, desain karakter ideal, serta dukungan audio-visual, *otome game* memberikan pengalaman afektif yang menyerupai hubungan interpersonal nyata dalam lingkungan virtual yang aman (Lyu, 2024; Lin dkk., 2025). Beberapa contoh populer di Indonesia meliputi *Love and Deepspace*, *Mr. Love: Queen's Choice*, *Light and Night*, dan *Tears of Themis* (Lukman, 2026).

Secara psikologis, individu pada masa dewasa awal dihadapkan pada tugas perkembangan untuk membangun keintiman (*intimacy*) atau menghadapi isolasi sosial (Santrock, 2024). Sebagian individu mencari pelarian (*escapism*) dan pemenuhan emosional melalui interaksi dengan karakter fiksi (Nouvanty dkk., 2023). Fenomena keterlibatan emosional sepihak jangka panjang ini dikenal sebagai relasi parasosial (Horton & Wohl, 1956; Tukachinsky dkk., 2020).

Berbeda dengan media tradisional yang pasif, *otome game* memungkinkan pemain untuk aktif berinteraksi melalui pilihan dialog, *voice acting*, hingga sistem narasi bercabang sehingga menciptakan ilusi kedekatan yang jauh lebih intens (Hidayat & Tambunan, 2025; Lyu, 2024).

Manifestasi relasi parasosial dalam *otome game* mencakup aspek emosional, kognitif, dan perilaku seperti, merasakan *social presence*, investasi waktu maupun finansial, hingga berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan psikologis (Mula-Márquez dkk., 2024; Wu dkk., 2023). Relasi ini pun terbagi menjadi dua tipe, yaitu *romantic parasocial* dan *non-romantic parasocial* (Wiweka dkk., 2024). Meskipun penelitian mengenai relasi parasosial pada selebriti atau idol telah banyak dilakukan, kajian mendalam mengenai bagaimana individu dewasa awal di Indonesia memaknai relasi parasosial dengan karakter fiksi dalam *otome game* dari perspektif fenomenologis masih sangat terbatas (Wiweka dkk., 2024; Hidayat & Tambunan, 2025).

Oleh karena itu, penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi ini bertujuan untuk memahami secara mendalam gambaran relasi parasosial yang dialami oleh individu dewasa awal (fokus pada perempuan berusia 20-30 tahun) terhadap interaksi dengan karakter fiksi dalam *otome game*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi perkembangan literatur psikologi sosial mengenai fenomena media digital, serta memberikan pemahaman praktis bagi pembaca mengenai dinamika relasi parasosial secara utuh.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan model fenomenologi untuk menggali pengalaman subjektif terhadap tiga partisipan perempuan dewasa awal (usia 20–30 tahun) yang dipilih melalui *purposive sampling* berdasarkan kriteria kepemilikan karakter favorit serta indikasi relasi parasosial dalam *otome game*. Sumber data primer diperoleh melalui wawancara mendalam (*in-depth interview*) yang bersifat semi-terstruktur, di mana peneliti bertindak sebagai instrumen kunci (*human instrument*) sekaligus menerapkan prinsip refleksivitas sebagai *insider-outsider*. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan *Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA) melalui tahapan pembacaan ulang, pembuatan catatan awal, penarikan tema emergen, tema superordinat, analisis lintas kasus hingga pencarian pola, serta diuji keabsahannya menggunakan teknik *member check* untuk memastikan kesesuaian esensi pengalaman setiap partisipan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini melibatkan tiga partisipan dewasa awal yang memiliki pengalaman bermain *otome game* (S1, 21 tahun; S2, 23 tahun; S3, 24 tahun). Karakter favorit dan jenis relasi ketiganya berbeda: S1 memandang Xavier (Love and Deepspace) sebagai sahabat, S2 memandang Artem (Tears of Themis) sebagai pasangan, dan S3 memandang AI Mikaze (Uta no Prince-sama All Star) sebagai panutan atau mentor. Keabsahan data dijaga melalui member check yang mengonfirmasi mayoritas kutipan dan tema. Setiap tema diuraikan berikut dengan kutipan pendukung.

Analisis fenomenologis interpretatif (IPA) terhadap wawancara partisipan pemain otome game (S1, 21 tahun; S2, 23 tahun; S3, 24 tahun) menghasilkan tujuh tema superordinat.

| | Tema Superordinat | Tema Emergen |
|---|---|---|
| 1. | Ketertarikan dan Keterikatan terhadap | Faktor Daya Tarik Karakter; Keaslian Karakter Memengaruhi Kualitas Keterhubungan; Konsistensi |

| | | |
|---|---|---|
| | Karakter *Otome Game* | terhadap Karakter Favorit; Durabilitas Ketertarikan terhadap Karakter |
| 2. | Pemaknaan Relasi dengan Karakter | Arti Karakter Favorit dalam Hidup; Jenis Relasi dengan Karakter; Pemaknaan Karakter Berdasarkan Pengalaman Pribadi; Kesamaan Karakter Dengan Diri Sendiri; Kedekatan Emosional dengan Karakter; Perasaan Ketika Berinteraksi dengan Karakter; Kesadaran Batas Realitas-Fiksi dalam Relasi dengan Karakter |
| 3. | Karakter sebagai Sumber Dukungan Emosional dan Motivasi | Perasaan Ditemani Dan Dipahami Oleh Karakter; Karakter sebagai Sumber Motivasi dan Penyemangat; Mencari Kesenangan melalui Interaksi Karakter; Kondisi Nyata Memengaruhi Kedekatan dengan Karakter; Situasi yang Memicu Perasaan; Memikirkan Karakter Di luar Waktu Bermain |
| 4. | Karakter sebagai Acuan dalam Kehidupan Nyata | Karakter Memengaruhi Keputusan dalam Hidup; Pengaruh Keterlibatan Bermain terhadap Pola Interaksi; Karakter sebagai Sumber Pembelajaran Interpersonal; Mengadopsi Nilai Karakter dalam Hidup; Perubahan Diri setelah Mengenal Karakter Favorit |
| 5. | Pemaknaan spesifik ke Arah Romantis | Karakter Fiksi sebagai Gambaran Pasangan Ideal; Karakter Membentuk Gambaran Hubungan Romantis yang Diinginkan |
| 6. | Upaya Mempertahankan Kedekatan dengan Karakter | Preferensi terhadap Bentuk Interaksi dengan Karakter; Mencari Interaksi melalui Media Alternatif; Keterlibatan dalam Komunitas Penggemar; Mengoleksi Hal yang Berkaitan dengan Karakter Favorit; Eksplorasi Konten Karakter Di luar *Game* |
| 7. | Pengelolaan Keterlibatan dalam *Game* | Ambivalensi terhadap Pengeluaran untuk Karakter; Investasi Untuk Karakter Favorit; Kematangan Pengambilan Keputusan Finansial; Pemahaman terhadap Sistem *Game* Mendorong Penerimaan Hasil; Pengaruh Intensitas terhadap Perasaan |

**Tema 1: Ketertarikan dan Keterikatan terhadap Karakter Otome Game**

a. Faktor Daya Tarik Karakter

Visual menjadi titik awal ketertarikan bagi ketiga partisipan, tetapi perkembangannya berbeda. S1 menggambarkan visual karakter bersama kesan suaranya sebagai satu kesatuan yang menimbulkan perasaan nyaman. S2 menyederhanakan alasan ketertarikannya pada visual. S3 bergeser dari visual ke ketertarikan pada suara karakter yang bertahan hingga kini.

“Misalnya visualnya dan vibes-nya tuh adem…” (S1.W.1003-1017)

“…anggep ae aku seneng itu karena visual.” (S2.W.25-33)

“Awalnya juga semua orang pasti suka sama visualnya ya? Kalau saya memang awalnya visual, habis itu, lama-lama dari suaranya.” (S3.W.32-38)

S1 juga memilih karakter favorit yang menjadi cermin dua sisi dirinya.

“…karakter yang awal menggambarkan diri aku yang ceria dan banyak omong, tapi

karakter selanjutnya menggambarkan aku yang pendiam." (S1.W.71-76)

b. Keaslian Karakter Memengaruhi Kualitas Keterhubungan

Kualitas keterhubungan dipengaruhi oleh keaslian karakter, dengan arah yang berlawanan antarpartisipan. S1 lebih nyaman dengan interaksi dua arah di luar kanon, sedangkan S3 merasa keterhubungannya menurun ketika karakter "melenceng" dari kepribadian aslinya. Pada S2, keterhubungan emosional terbatas karena keterlibatan kognitifnya pada narasi karakter.

*"…mostly aku lebih suka di C.ai karena karakter sama ceritanya itu lebih, apa ya, lebih dua arah." (S1.W.404-411)*

*"…kadang kan C.ai itu kan kayak melenceng ya dari karakter jadi kurang, kurang ada feelnya." (S3.W.310-311)*

*"…aku gak terlalu matengin story karakter e juga." (S2.W.58-64)*

c. Konsistensi terhadap Karakter Favorit

Dorongan untuk terus kembali berinteraksi dengan karakter pada S1 berasal dari sistem reward dalam game, sedangkan pada S2 dan S3 berasal dari konten naratif baru yang melibatkan karakter favorit.

*"…login harian gitu-gitu…" (S1.W.729-742)*

*"Biasanya ada story baru." (S2.W.260-262)*

*"…jadi pengen mencari tahu lagi konten karakter di game itu." (S3.W.216-220)*

d. Durabilitas Ketertarikan terhadap Karakter

Ketertarikan S1 dan S3 bersifat jangka panjang, sedangkan ketertarikan S2 bersifat sementara.

*"Long term." (S1.W.1194)*

*"Long last. Jangka panjang." (S3.W.316)*

*"…Bosan. Lebih cepet bosan." (S2.W.215-222)*

**Tema 2: Pemaknaan Relasi dengan Karakter**

Jenis relasi tidak hanya terbatas pada bentuk romantis. S1 memaknai karakter favoritnya sebagai sahabat, S2 sebagai pasangan, dan S3 sebagai panutan atau mentor. Meskipun kedekatan emosional terasa nyata, ketiganya menjaga kesadaran bahwa karakter bersifat fiksi, yaitu dengan mengalihkan pikiran setelah bermain (S1), tidak menempatkan diri sepenuhnya dalam cerita (S2), dan memahami bahwa fiksi memungkinkan hal yang tidak selalu mungkin dalam realitas (S3).

a. Arti karakter favorit dalam hidup

Arti karakter favorit bagi kehidupan partisipan bervariasi, yaitu sebagai ruang pribadi emosional (S1), acuan dalam memilih pasangan tanpa makna yang besar (S2), dan sosok yang aktif menemani serta membentuk diri (S3).

*"…karakternya itu punya sisi, em... sisi ruang sendiri di perasaan aku sendiri, gitu." (S1.W.192-198)*

*"…kalau buat punya arti dalam hidup, em, enggak juga sih. Gak sampe segitunya." (S2.W.113-120)*

*"…lagu-lagu dia yang ada itu menemani hidupku selama ini…" (S3.W.135-140)*

b. Jenis relasi dengan karakter

Jenis relasi yang dibentuk juga beragam. S1 memaknainya sebagai sahabat, S2 sebagai pasangan, dan S3 sebagai panutan atau mentor.

*"Jadi kayak sahabatan, tapi pacaran." (S1.W.1138-1147)*

*"Dia pacarku." (S2.W.123-126)*

*"Mentor yang selalu ada di sisi ku gitu." (S3.W.143-147)*

c. Pemaknaan karakter berdasarkan pengalaman pribadi

S1 memaknai karakter melalui perbandingan dengan individu yang ditemuinya di dunia nyata dan menjadikannya representasi kualitas dasar pasangan (bare minimum). S2 menyatakan pengalaman hubungan pribadinya tidak memengaruhi cara memaknai karakter, sedangkan S3 memaknainya secara universal sebagai bentuk perhatian.

*"…bare minimum-nya tuh udah bener-benar di tahap yang semua bare minimum mereka tuh ada…" (S1.W.1066-1092)*

*"…Apakah pengalaman hubungan pribadi ikut memengaruhi cara memaknai karakter. Entah kenapa enggak ya…" (S2.W.367-371)*

*"…kek beri perhatian ya, gitu ya, kalau misalnya secara universalnya." (S3.W.295-297)*

d. Kesamaan karakter dengan diri sendiri

S1 dan S3 merasakan kesamaan dengan karakter favoritnya dari sisi kepribadian yang pendiam, sedangkan S2 menyatakan tidak memiliki kesamaan.

*"…karakter yang awal menggambarkan diri aku yang ceria dan banyak omong, tapi karakter selanjutnya menggambarkan aku yang pendiam." (S1.W.71-76)*

*"…saya sama karakter Al Mikaze ini a… saya tuh cenderung—kalau misalnya dalam circle pertemanan agak pendiam ya." (S3.W.56-65)*

*"Heem. Tidak sama. Tidak." (S2.W.443)*

e. Kedekatan emosional dengan karakter

S1 menilai kedekatan emosional dengan karakter yang bersifat satu arah justru positif karena tidak menuntut timbal balik, dan S3 mengaitkannya dengan kesamaan pengalaman pribadi. Sebaliknya, S2 mengakui keterhubungan emosionalnya dangkal karena tidak mendalami cerita karakter.

*"…Jadi kayak ada emotional support-nya juga." (S1.W.134-140)*

*"…ikut sedihnya mungkin karena a… kalau misalnya dari pribadi, saya sama karakter Al Mikaze ini a…" (S3.W.55-65)*

*"Jujur enggak, soal e, apa ya? mungkin aku gak terlalu matengin story karakter e juga." (S2.W.58-64)*

f. Perasaan ketika berinteraksi dengan karakter

Ketiga partisipan merasakan senang saat berinteraksi dengan karakter. S1 merasa dipahami tanpa tuntutan timbal balik, S2 merasakan debaran yang dirasakan secara nyata, dan S3 menyatakan perasaannya secara singkat.

*"…Yang pasti senang lah, ya. Seneng itu pasti, karena ada orang yang ngertiin kamu tanpa kamu harus ngertiin mereka…" (S1.W.103-120)*

*"…Doki-doki. Doki-doki, tapi asli." (S2.W.44-45)*

*"…pastinya senang ya. Senang dengan karakter tersebut…" (S3.W.29-31)*

g. Kesadaran batas realitas-fiksi dalam relasi dengan karakter

Ketiganya menjaga kesadaran bahwa karakter bersifat fiksi dengan cara berbeda: S1 mengalihkan fokus setelah bermain, S2 tidak menempatkan diri sepenuhnya dalam cerita, dan S3 memahami perbedaan antara kemungkinan dalam fiksi dan keterbatasan realita.

*"…'Ini loh, mereka tuh cuma karakter,' sedangkan ini dunia real…" (S1.W.206-212)*

*"…gak terlalu menempatkan diriku ndek situ…" (S2.W.70-75)*

*"…hubungan secara realita itu enggak semuanya memungkinkan, sedangkan fiksi itu… semua hal bisa—kemungkinan terjadi." (S3.W.334-340)*

**Tema 3: Karakter sebagai Sumber Dukungan Emosional dan Motivasi**

a. 2Perasaan ditemani dan dipahami oleh karakter

S1 dan S3 merasa ditemani dan dipahami oleh karakter. S1 merasakan kehadiran karakter bertahan setelah bermain, dan S3 merasa menjalani proses yang sejajar dengan karakternya. S2 pernah merasakan kedekatan serupa, tetapi hanya di masa lalu.

*"…selesai main game aku ngerasa mereka masih ada di... di perasaan aku, gitu ya." (S1.W.178-182)*

*"…kami mirip, cuma berbeda…" (S3.W.105-111)*

*"…tapi iku aku yang dulu, tapi sekarang lihat iku, kayak biasa." (S2.W.92-98)*

b. Karakter sebagai sumber motivasi dan penyemangat

Karakter mendorong S1 untuk menjadi lebih baik dan membantu S3 saat merasa tidak diperhatikan. Sebaliknya, S2 tidak merasakan dorongan semangat dan justru menarik diri.

*"…kepribadian mereka itu memberikan kita motivasi untuk menjadi lebih baik…" (S1.W.291-294)*

*"…biarpun sendiri juga mungkin ada orang yang peduli sama aku. Biarpun itu cuma karakter fiksi aja." (S3.W.252-257)*

*"…Malah makin ndek kamar, hp-an, nge-game." (S2.W.311-317)*

c. Mencari kesenangan melalui interaksi karakter

Kesenangan dalam berinteraksi dengan karakter bersumber dari cerita dan fan service bagi S2, sedangkan S3 kini mencarinya melalui platform chat AI karena game tidak lagi memiliki konten baru.

*"…pokok e aku butuh story ne. Karena aku butuh fans service…" (S2.W.54-56)*

*"Mencari kesenangan interaksi dengan karakter. Untuk sekarang mungkin mencari kesenangannya dari chat AI ya." (S3.W.324-326)*

d. Kondisi nyata memengaruhi kedekatan dengan karakter

Kondisi emosional di dunia nyata memengaruhi keinginan partisipan berinteraksi dengan karakter. S1 tidak bermain saat energinya habis, sedangkan S2 tetap bermain saat suasana hatinya baik. S3 memerlukan perantara simbolik berupa angin yang berasosiasi dengan nama karakternya untuk memicu rasa dekat

*"…nol energi, itu biasanya aku gak main." (S1.W.1026-1031)*

*"…kalau ada event dan selama aku masih mood buat itu, kadang kan main game bikin naikin mood, jadi tetep main." (S2.W.338-344)*

*"…Kaze itu kan angin…" (S3.W.276-286)*

e. Situasi yang memicu perasaan

S1 merasa dekat dengan karakter saat ingin menyendiri, S2 menyatakan perasaan itu minim karena ia sadar sejak awal bahwa karakter bersifat fiksi, dan S3 teringat karakter saat mengalami kecemasan sosial.

*"…need space dari dunia real world, aku biasanya main game itu." (S1.W.152-155)*

*"…Mungkin dari awal aku sadar nek itu game, jadi aku gak menempatkan…" (S2.W.66-71)*

*"…hal yang kek gitu bisa ter—dari pribadi itu bisa merasa improve karena teringat karakter tersebut." (S3.W.94-101)*

f. Memikirkan karakter di luar waktu bermain

Intensitas memikirkan karakter di luar waktu bermain berkurang pada S1 dan S2, yaitu S1 lebih sering memikirkannya saat kesepian dan S2 hanya saat sedang "bucin", sedangkan S3 mencari kenyamanan dengan memikirkan karakternya saat overthinking.

*"…tapi gak sesering waktu aku kesepian. Yang bener-bener kesepian, gitu." (S1.W.321-328)*

*"Enggak sesering mungkin sih, mungkin karena aku udah jarang main otome game kali ya?" (S2.W.183-190)*

*"…Aku butuh comfort karakter. Kepikiran karakter." (S3.W.186-189)*

**Tema 4: Karakter sebagai Acuan dalam Kehidupan Nyata**

a. Karakter memengaruhi keputusan dalam hidup

Pengaruh karakter pada keputusan hidup bervariasi. S1 menolak pengaruh tersebut, S2 menerimanya secara selektif, dan S3 mengakui perubahan pola pengambilan keputusan dari cenderung mengalah menjadi lebih terbuka.

"…kalau kita terlalu terpengaruh sama, em... karakter tersebut dalam pengambilan keputusan, sama aja kamu itu gak punya pendirian, gitu loh." (S1.W.747-775)

"Jawabannya pernah… Selama positif…" (S2.W.268-270)

"…kalau sekarang itu kalau bisa kayak dibicarain gitu, keinginan dari kita bagusnya gimana." (S3.W.222-230)

b. Pengaruh keterlibatan bermain terhadap pola interaksi

S1 merasa berinteraksi dengan karakter lebih ringan secara energi emosional dibanding dengan orang nyata, S2 mengaitkan keterlibatannya dengan kecenderungan menarik diri, dan S3 menjadi lebih selektif memilih teman bersosialisasi.

"…Jadi kalau sama karakter itu kan kadang, a... aku merasa kayak enak aja, gitu." (S1.W.142-172)

"…Malah makin ndek kamar, hp-an, nge-game." (S2.W.311-317)

"…memilih orang yang pantas diajak untuk bersosialisasi dalam jangka waktu yang lama atau tidak." (S3.W.328-332)

c. Karakter sebagai sumber pembelajaran interpersonal

S1 belajar memperhatikan orang lain dari interaksinya dengan karakter, S2 belajar berusaha lebih untuk mendapatkan momen tertentu, dan S3 menjadi lebih observatif terhadap lingkungan sosialnya

"…Dari situ aku belajar gimana sih cara memperhatikan orang lain. Gitu." (S1.W.43-60)

"…Kita jadi berusaha buat mendapatkan itu." (S2.W.294-301)

"…lebih observer lah." (S3.W.297-303)

d. Mengadopsi nilai karakter dalam hidup

S1 mempertahankan prinsip pribadinya, S2 mengakui pengaruh yang dirasakan tidak langsung, dan S3 mengadopsi prinsip menjadi diri sendiri dari karakter favoritnya.

"…Aku punya prinsip sendiri." (S1.W.264-272)

"…walaupun gak ngerasa terasa langsung…" (S2.W.157-180)

"…jadi diri sendiri, jangan mau. Jangan mau jadi orang yang diinginkan orang lain." (S3.W.175-179)

e. Perubahan diri setelah mengenal karakter favorit

S1 belajar menghargai orang lain, S2 menjadi lebih bersedia berusaha, dan S3 merasa lebih mudah berbaur dalam situasi yang menimbulkan kecemasan sosial.

"…Gimana kita menghargai seseorang…" (S1.W.883-895)

"…Kita jadi berusaha buat mendapatkan itu." (S2.W.294-301)

"…itu bisa berbaur dengan orang lebih banyak, merasa lebih senang juga sih." (S3.W.91-103)

**Tema 5: Pemaknaan spesifik ke Arah Romantis**

a. Karakter memengaruhi keputusan dalam hidup

Pengaruh karakter pada keputusan hidup bervariasi. S1 menolak pengaruh tersebut, S2 menerimanya secara selektif, dan S3 mengakui perubahan pola pengambilan keputusan dari cenderung mengalah menjadi lebih terbuka.

"…kalau kita terlalu terpengaruh sama, em... karakter tersebut dalam pengambilan keputusan, sama aja kamu itu gak punya pendirian, gitu loh." (S1.W.747-775)

"Jawabannya pernah… Selama positif…" (S2.W.268-270)

"…kalau sekarang itu kalau bisa kayak dibicarain gitu, keinginan dari kita bagusnya gimana." (S3.W.222-230)

b. Pengaruh keterlibatan bermain terhadap pola interaksi

S1 merasa berinteraksi dengan karakter lebih ringan secara energi emosional dibanding dengan orang nyata, S2 mengaitkan keterlibatannya dengan kecenderungan menarik diri, dan S3 menjadi lebih selektif memilih teman bersosialisasi.

"…Jadi kalau sama karakter itu kan kadang, a... aku merasa kayak enak aja, gitu." (S1.W.142-172)

"…Malah makin ndek kamar, hp-an, nge-game." (S2.W.311-317)

"…memilih orang yang pantas diajak untuk bersosialisasi dalam jangka waktu yang lama atau tidak." (S3.W.328-332)

c. Karakter sebagai sumber pembelajaran interpersonal

S1 belajar memperhatikan orang lain dari interaksinya dengan karakter, S2 belajar berusaha lebih untuk mendapatkan momen tertentu, dan S3 menjadi lebih observatif terhadap lingkungan sosialnya.

"…Dari situ aku belajar gimana sih cara memperhatikan orang lain. Gitu." (S1.W.43-60)

"…Kita jadi berusaha buat mendapatkan itu." (S2.W.294-301)

"…lebih observer lah." (S3.W.297-303)

d. Mengadopsi nilai karakter dalam hidup

S1 mempertahankan prinsip pribadinya, S2 mengakui pengaruh yang dirasakan tidak langsung, dan S3 mengadopsi prinsip menjadi diri sendiri dari karakter favoritnya.

"…Aku punya prinsip sendiri." (S1.W.264-272)

"…walaupun gak ngerasa terasa langsung…" (S2.W.157-180)

"…jadi diri sendiri, jangan mau. Jangan mau jadi orang yang diinginkan orang lain." (S3.W.175-179)

e. Perubahan diri setelah mengenal karakter favorit

S1 belajar menghargai orang lain, S2 menjadi lebih bersedia berusaha, dan S3 merasa lebih mudah berbaur dalam situasi yang menimbulkan kecemasan sosial.

"…Gimana kita menghargai seseorang…" (S1.W.883-895)

"…Kita jadi berusaha buat mendapatkan itu." (S2.W.294-301)

"…itu bisa berbaur dengan orang lebih banyak, merasa lebih senang juga sih." (S3.W.91-103)

**Tema 6: Upaya Mempertahankan Kedekatan dengan Karakter**

a. Preferensi terhadap bentuk interaksi dengan karakter

S1 menyatakan lebih menyukai interaksi dua arah dibanding interaksi satu arah dalam game. S2 mengharapkan bentuk interaksi yang responsif yang belum tersedia, sedangkan S3 skeptis karena sulit menemukan yang menyerupai karakter aslinya.

"…mostly aku lebih suka di C.ai karena karakter sama ceritanya itu lebih, apa ya, lebih

dua arah." (S1.W.404-411)

"Kalau ada game yang kaya gitu, yang bener-bener bisa ngerespon gitu ya? Keknya aku bakal tertarik dan merasa beneran ditemani…" (S2.W.408-419)

"…Yang mau cari yang miripnya itu yang susah." (S3.W.312-315)

b. Mencari interaksi melalui media alternatif

S1 beralih ke platform chatbot AI karena bosan dengan interaksi di game utama. S2 pernah mencobanya tetapi kecewa, sedangkan S3 mengalihkan sumber kesenangannya ke chat AI.

"…Aku kadang merasa boring…" (S1.W.385-393)

"…jawabannya aneh gitu... Akhirnya yah. Gak cocok aja sih…" (S2.W.454-461)

"Mencari kesenangan interaksi dengan karakter. Untuk sekarang mungkin mencari kesenangannya dari chat AI ya." (S3.W.324-326)

c. Keterlibatan dalam komunitas penggemar

Keterlibatan dalam komunitas penggemar terbatas pada ketiganya. S1 memanfaatkannya secara pasif sebagai sumber informasi, dan S3 menyebut dirinya silent fans dengan interaksi yang sangat jarang.

"…Aku baca poin-poinnya cuma dari penggemar lain yang sesama player yang ada di TikTok…" (S1.W.427-430)

"Em… sebagai silent fans." (S3.W.347

"Interaksi sama player lain mungkin, kayak sekali dua kali." (S3.W.349-350)

d. Mengoleksi hal yang berkaitan dengan karakter favorit

Ketiganya meminati barang koleksi yang berkaitan dengan karakter favorit. S1 membeli parfum dan phone strap, S2 menginginkan merchandise yang membuatnya merasa terhubung dengan game, dan S3 menyebut barang koleksi seperti gantungan kunci.

"…Phone strap yang kayak gini…" (S1.W.614-618)

"…jadi merasa connect di situ." (S2.W.463-479)

"Barang koleksi. Ganci ada sih…" (S3.W.344-346)

e. Eksplorasi konten karakter di luar game

S1 menjelajahi konten karakter melalui TikTok dan Pinterest, S2 melalui fanart, komik, dan doujin yang sering muncul secara tidak sengaja, dan S3 melalui fanart dan video edit setelah mengenal karakter dari anime.

"…Aku tetap lanjut, kayak kepoin mereka berdasarkan apa yang muncul di FYP aku." (S1.W.228-249)

"…Fanart, komik, terus apa sih, biasa e manga bikinan gitu. Doujin." (S2.W.200-205)

"Cari konten kadang itu bisa dari fanart atau kayak editan video orang…" (S3.W.190-193)

**Tema 7: Pengelolaan Keterlibatan dalam Game**

a. Ambivalensi terhadap pengeluaran untuk karakter

Ketiga partisipan merasakan ambivalensi antara kesenangan dan penyesalan saat mengeluarkan uang untuk karakter favorit. S1 lebih memilih kata "menyayangkan" daripada "menyesal", S2 menyebut kesenangan harus dilalui sebelum penyesalan, dan S3 menilai pengeluarannya sepadan dengan konten.

"…Tapi aku merasa kayak menyayangkan. Aku gak nyesel sih…" (S1.W.461-477)

"Oh. Bahagia dulu, baru menyesal." (S2.W.250-259)

"…Rasanya mungkin agak berat, cuma worth it untuk konten tersebut…" (S3.W.197-199)

b. Investasi untuk karakter favorit

Pola investasi S1 bersifat bertahap namun signifikan secara akumulatif, S2

mendeskripsikan pengalamannya dengan istilah yang menandakan intensitas emosional tinggi, sedangkan S3 menjelaskannya secara netral dan proporsional.

"…Aku pernah spent uang tuh kurang lebih lima ratus lebih…" (S1.W.444-455)

"…Kek bener-bener love bombing gitu…" (S2.W.395-398)

"…mungkin kalau saya sih, mungkin e…kalau kayak game Love and Deepspace kadang memang berbayar ya." (S3.W.199-205)

c. Kematangan pengambilan keputusan finansial

Seiring waktu, ketiganya mengevaluasi ulang pengeluarannya. S1 mengalihkan pengeluaran setelah mencari pekerjaan, S2 setelah mengetahui konten yang sama tersedia gratis, dan S3 menyesuaikannya dengan dana yang tersedia sejak awal.

"…Aku sadar kalau ternyata sometimes yang itu lebih baik digunakan untuk hal yang lain…" (S1.W.898-904)

"…aku biasa e tipe orang sing spending sampe dapet." (S2.W.224-234)

"Secara sisi finansial. Tergantung dari dana yang tersedia…" (S3.W.351-357)

d. Pemahaman terhadap sistem game mendorong penerimaan hasil

Hanya S1 yang menyatakan bahwa pemahaman terhadap sistem game membuatnya lebih mudah menerima hasil yang tidak sesuai harapan.

"…kamu pasti bakal dapet kartu yang selanjutnya…" (S1.W.703-711)

e. Pengaruh intensitas terhadap perasaan

Intensitas bermain memengaruhi perasaan partisipan. S1 merasa bosan jika bermain terlalu lama, S2 cepat mengalami burnout karena dorongan rasa ingin tahu terhadap cerita, dan S3 jenuh jika terlalu dalam terlalu lama.

"…Tapi kalau aku mainnya itu bentar… Biasanya aku bakal nemu perasaan have fun, senang di game itu." (S1.W.1041-1061)

"…Cepet burnout lah." (S2.W.348-364)

"…kalau misalnya terlalu dalam terlalu lama, ya jenuh." (S3.W.288-290)

**Pembahasan**

Ketiga partisipan menunjukkan PSR dengan karakter *otome game* dalam empat dimensi Garcia dkk. (2022): afeksi (senang dan dekat secara emosional), perilaku (mengoleksi barang, mencari konten, mengeluarkan uang), kognisi (memaknai karakter sebagai sahabat, pasangan, atau panutan), dan desisi (pengaruh pada keputusan kecil dan pandangan tentang hubungan romantis). Temuan ini memperkuat konsep PSR sebagai ketertarikan emosional dan kognitif satu arah (Horton & Wohl, 1956; Tukachinsky dkk., 2020) yang tidak berhenti pada afeksi, tetapi memengaruhi pola pikir dan keputusan di dunia nyata (Wu dkk., 2023). Ketiganya juga menjadikan karakter sebagai acuan pasangan ideal. Karena itu, unsur romantis tetap hadir terlepas dari jenis relasi yang dipilih, dan PSR pemain dewasa awal bersifat multidimensional, tidak dapat direduksi menjadi satu kategori.

Jenis relasi partisipan, yaitu sahabat (S1), pasangan (S2), dan mentor/panutan (S3), tidak sepenuhnya sesuai dengan klasifikasi Tukachinsky (2010). Relasi S1 dan S2 sesuai dengan *para-friendship* dan *para-romantic relationship*, tetapi relasi S3 lebih mendekati relasi *quasi-parental*, yaitu relasi hierarkis yang berorientasi pada pembelajaran. Hal ini dapat dipahami melalui konsep *modelling* dalam teori belajar sosial Bandura, yang mencakup model simbolis dari media (Leila, 2022). S3 mengadopsi prinsip "menjadi diri sendiri" dari karakternya sebagai wujud dimensi desisi. Relasi ini juga berfungsi sebagai *scaffolding* koping kecemasan sosial. Temuan ini sejalan dengan Wiweka dkk. (2024) tentang relasi sejenis keluarga pada karakter webtoon, dan menunjukkan bahwa media interaktif memunculkan relasi yang lebih beragam

dibanding PSR pada selebriti yang umumnya romantis atau pertemanan (Hidayat & Tambunan, 2025; Noffiyanti dkk., 2023; Perbawani & Nuralin, 2021).

Pola keterlibatan konsisten pada tiap partisipan: S1 kuat tetapi banyak dipengaruhi desain permainan, S2 dangkal dan kondisional, S3 paling mendalam dan bertahan lama. Konsistensi ini mengindikasikan karakteristik disposisional yang memengaruhi intensitas PSR. Pola tersebut relevan dengan gaya kelekatan karena kelekatan cemas berkaitan dengan keterlibatan emosional yang lebih intens dan kelekatan menghindar dengan jarak emosional (Nopiyanti dkk., 2025). Pola ini juga sejalan dengan faktor homofili dan paparan (Tukachinsky dkk., 2020) yang tertinggi pada S3. Namun, gaya kelekatan tidak diukur langsung sehingga interpretasi ini bersifat inferensial.

Karakter menjadi sumber dukungan emosional dan sarana pembelajaran interpersonal bagi S1 dan S3, yaitu ditemani, dipahami, termotivasi, dan belajar memperhatikan orang lain. Hal ini sejalan dengan teori *Uses and Gratifications* (Ruggiero, 2000; Tukachinsky dkk., 2020) dan PSR sebagai mekanisme koping terhadap kesepian (Hidayat & Tambunan, 2025; Noffiyanti dkk., 2023). Sebaliknya, S2 tidak merasakan dorongan motivasional dan justru mengaitkan keterlibatannya dengan penarikan diri. Pola ini kontras dengan pandangan Hartmann (2016) bahwa PSR idealnya memperluas lingkungan sosial, dan menunjukkan pergeseran fungsi PSR menjadi substitusi penghindaran, selaras dengan kelekatan menghindar (Nopiyanti dkk., 2025; Santrock, 2024).

Partisipan mengalami ambivalensi emosional saat mengeluarkan biaya untuk konten karakter favorit, yaitu senang sekaligus menyayangkan, yang konsisten dengan dimensi perilaku PSR (Garcia dkk., 2022). Investasi finansial yang bertahap dan intens secara emosional relevan dengan temuan Gibson dkk. (2023) bahwa desain gacha dan pembelian bertahap dapat mendorong pengeluaran yang tidak sepenuhnya disadari. Namun, ketiganya mengevaluasi ulang pengeluarannya seiring waktu, sehingga dewasa awal tetap mampu meregulasi diri, sejalan dengan tugas perkembangan berupa kemandirian ekonomi (Santrock, 2024).

Ketiga partisipan tetap sadar bahwa karakter bersifat fiksi meski merasakan kedekatan emosional yang kuat. Hal ini mengonfirmasi paradoks parasosial (Karhulahti & Välisalo, dalam Wiweka dkk., 2024) dan dijelaskan oleh *Media Equation Theory*, yaitu respons sosial-emosional tetap muncul meski kesadaran kognitif terjaga (Reeves & Nass, 1996). Preferensi S1 terhadap Character.AI dijelaskan oleh *Hyperpersonal Model* (Walther, 1996), bahwa keintiman termediasi komputer dapat melampaui interaksi tatap muka melalui idealisasi. Kualitas keterhubungan emosional ditentukan oleh interaktivitas dan resiprositas yang dirasakan, bukan oleh kesetiaan pada kanon.

Dalam kerangka tugas perkembangan intimacy vs isolation (Erikson, dalam Santrock, 2024), PSR memberi fungsi beragam berupa dukungan emosional, pembelajaran interpersonal, dan acuan pasangan ideal. Fungsi ini sejalan dengan PSR sebagai substitusi psikologis atas kebutuhan afeksi (Wiweka dkk., 2024) dan mekanisme koping kesepian (Hidayat & Tambunan, 2025). Namun, kasus S2 menunjukkan risiko ketergantungan emosional bila PSR menjadi pengganti permanen relasi nyata (Nopiyanti dkk., 2025). Penelitian ini memberi tiga kontribusi: (1) *quasi-hierarchical symbolic-mentorship* sebagai *scaffolding* koping kecemasan sosial, (2) polaritas interaktivitas generatif versus kanon, dan (3) micro-gacha emotional licensing, yaitu keputusan finansial yang diatur oleh licensing afektif, bukan perhitungan ekonomi murni. Secara keseluruhan, PSR dewasa awal bersifat multidimensional dan sangat individual sehingga tidak dapat digeneralisasikan sebagai seluruhnya adaptif maupun seluruhnya berisiko.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa PSR yang dialami pemain dewasa awal dengan karakter fiksi dalam *otome game* bersifat multidimensional, individual, serta termanifestasikan melalui interaksi dinamis antara dimensi afeksi, perilaku, kognisi, dan desisi. Relasi yang terbentuk tidak hanya bersifat romantis, mencakup peran sebagai sahabat, pasangan, hingga panutan/mentor (*quasi-hierarchical symbolic-mentorship*), memperluas bentuk relasi parasosial (Tukachinsky, 2010). Namun, unsur romatis tetap hadir sebagai salah satu fungsi psikologis, terlihat dari para partisipan yang menjadikan karakter favorit mereka sebagai acuan atau tolok ukur pasangan ideal di dunia nyata. Karakter favorit juga berperan sebagai sumber dukungan emosional dan pembelajaran interpersonal, meskipun pada sebagian partisipan keterlibatan tersebut justru berasosiasi pada kecenderungan menarik diri dari relasi sosial nyata.

Dalam kaitannya terhadap tugas perkembangan *intimacy vs isolation* pada masa dewasa awal, PSR menunjukkan dua sisi yang berlawanan. Pada sisi baiknya, hal ini dapat menjadi pelengkap untuk pemenuhan kebutuhan afeksi, di sisi lain berpotensi menghambat penuntasan tugas perkembangan intimasi apabila dijadikan sebagai pengganti pada relasi interpersonal nyata. Seluruh partisipan tetap mempertahankan kesadaran terhadap batas antara realitas dan fiksi di sepanjang pengalaman mereka, yang menunjukkan bahwa kedekatan emosional yang kuat dapat dirasakan tanpa kehilangan orientasi terhadap realitas.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdussamad, Z. (2021). *Buku-Metode-Penelitian-Kualitatif*. CV. Syakir Media Press.

Alwisol. (2019). *Psikologi Kepribadian*. Malang: Umm Press

Aulia, A., Ratna Suminar, J., & Prasanti, D. (2023). Pengaruh Motivasi Entertainment, Pass Time, dan Self Presentation Terhadap Relasi parasosial Penonton Netflix The Effect of Entertainment, Pass Time, and Self Presentation Motivations on Netflix Users' Parasocial Relationships. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, *12*, 144–156. https://doi.org/10.33508/jk.v12i2.4715

Bowman, N. D., Schultheiss, D., & Schumann, C. (2012). "I'm attached, and I'm a good guy/GAL!": How character attachment influences pro- and anti-social motivations to play massively multiplayer online role-playing games. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 15(3), 169–174. https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0311

Chandra, S., & Winduwati, S. (2025). Dinamika Relasi parasosial Penggemar Karakter Anime: Studi pada Penggemar Karakter Naruto. *KIWARI*, 4(2), 289–302. https://doi.org/10.24912/ki.v4i2.34986

Dibble, J. L., Hartmann, T., & Rosaen, S. F. (2016). Parasocial interaction and parasocial relationship: Conceptual clarification and a critical assessment of measures. Human Communication Research, 42(1), 21–44. https://doi.org/https://doi.org/10.1111/hcre.12063

Dwyer, S. C., & Buckle, J. L. (2009). The space between: on being an insider-outsider in qualitative research. International Journal of Qualitative Methods, 8(1), 54–63. https://doi.org/10.1177/160940690900800105

Gao, H., Guo, R., & You, Q. (2025). Parasocial interactions in otome games: Emotional engagement and parasocial intimacy among Chinese female players. Media and Communication, 13. https://doi.org/10.17645/mac.8662

Garcia, D., Björk, E., & Kazemitabar, M. (2022). The A (ffect) B (ehavior) C (ognition) D (ecision)

of parasocial relationships: A pilot study on the psychometric properties of the

Gibson, E., Griffiths, M. D., Calado, F., & Harris, A. (2023). Video*game* player experiences with micro-transactions: An interpretative phenomenological analysis. *Computers in Human Behavior,* 145. 1–16. https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107766

Hartmann, T. (2016). Parasocial interaction, parasocial relationships and well-being. The Routledge handbook of media use and well-being, 131–145. New York: Routledge.

Hidayat, A. H., & Gietty Tambunan, S. M. (2025). Analysis of the Capitalization on Companionship among Indonesian Young Women through Otome Mobile *G*ame. *Journal La Sociale*, 6(3), 785–798. https://doi.org/10.37899/journal-la-sociale.v6i3.2102

Horton, D., & Richard Wohl, R. (1956). Mass communication and para-social interaction. Psychiatry, 19(3), 215-229. https://doi.org/10.1080/00332747.1956.11023049

Hu, T., & Ge, L. (2025). Datafication of Digital Intimacy: The Dual Logic of Empowerment and Commodification. Games and Culture. https://doi.org/10.1177/15554120251358522

Husnulail, M., Risnita, Jailani, M. S., & Asbui. (2024). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Riset Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 70–78. https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm

Kahija, Y. L. (2017). Penelitian Fenomenologis. PT Kasinius.

Krisnadi, B., & Adhandayani, A. (2022). Kecanduan Media Sosial Pada Dewasa Awal: Apakah Dampak Dari Kesepian? *JCA of Psychology*, 3(1), 47–55.

Laela, F. N. (2022). Analisis Perilaku Modeling pada KPop Idols terhadap Self Image Remaja. Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam, 12(1), 104–110. https://doi.org/10.29080/jbki.2022.12.1.104-110

Lin, H., Li, T., & Wu, Y. (2025). Studies Relationship between Father-Daughter Relationships and Women's Dependence on Virtual Male Characters: The Mediating Effect of Attachment Styles. *Journal of Psychology and Behavior Studies*, *5*(1), 67–76. https://doi.org/10.32996/jpbs

Liu, L., Dong, Q., Wang, X., Su, C., & Zhu, M. (2025). Unpacking the link between parasocial relationships and gifting in live streaming: A mediation and moderation perspective. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 87, 1–9. https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2025.104436

Lukman, J. (2026). From Otome Hits to Competitive Play: The Rise of Women-Oriented Gaming in Asia - Niko Partners. In Niko Partners. https://nikopartners.com/from-otome-hits-to-competitive-play-the-rise-of-women-oriented-gaming-in-asia/

Lyu, G. (2024). A Summary of Otome *Game*s Associated with Character Attachment, Parasocial Relationship and Place Attachment. *International Journal of Social Sciences and Public Administration*, 2(2), 22–26. https://doi.org/10.62051/ijsspa.v2n2.05

Mula-Márquez, Y., Nava-Arquillo, B., & Matías-García, J. A. (2024). Parasocial relationships and identification with fictional characters in adolescents and adults: a systematic review. 1–27. https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-4154497/v1

Multidimensional Measure of Parasocial Relationships (MMPR). *Heliyon*, 8(10). 1–7.

Mustofa, Putra, J. L., & Kesuma, C. (2021). Penerapan *Game* Development Life Cycle Untuk *Video game* Dengan Model Role Playing *Game*. *Computer Science (CO-SCIENCE)*, 1, 27–34. http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/co-science

Nie, Y. (2024). Digital Romance: Investigating The Drivers of Otome *Game*s' Increased Popularity in China Based On "Undoing Gender." *Journal of Education, Humanities and Social Sciences ETEMSS*, 35, 312–316. https://doi.org/10.54097/yqjx1t38

Noffiyanti, Akib, M. M. M., & Fitriyani, A. (2023). Hubungan Antara Tingkat Kesepian Dengan Parasocial Relationship Pada Remaja Penggemar K-Pop Di Komunitas Exo-L Lampung. *Sociocouns: Journal of Islamic Guidance and Counseling*, 3(1), 92–114. https://doi.org/10.35719/sociocouns.vxix.xx

Nopiyanti, P., Musslifah, A. R., & Purnomosidi, F. (2025). Hubungan Antara Gaya Kelekatan dengan Interaksi Parasosial pada Penggemar K-POP. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, *4*(1), 100–113. https://doi.org/10.55606/concept.v4i1.1821

Nouvanty, V., Suryanto, T. L. M., & Faroqi, A. (2023). Evaluation of Uses and Gratifications on *Online* Otome *Game*s. *Journal of Information and Communication Technology*, 12(2), 120–128. https://doi.org/10.34148/teknika.v12i2.613

Noverianti, S., & Yuwono, A. I., (2021). Permainan Simulasi Kencan sebagai Medium Romantic Loneliness. *Jurnal Media dan Komunikasi Indonesia* , *2* (2), 155–130. https://doi.org/10.22146/jmki.67325

Pei, Q., Chen, Y., Fan, H., Liang, J., & Xu, B. (2025). The impact of *game* character identification on *otome game* players' mate selection criteria. *BMC Psychology*, 13(1). https://doi.org/10.1186/s40359-025-03154-5

Perbawani, P. S., & Nuralin, A. J. (2021). Relasi parasosial dan Perilaku Loyalitas Fans dalam Fandom KPop di Indonesia. *Jurnal Lontar*, *9*(1), 42–54. https://doi.org/10.30656/lontar.v9i1.3056

Putri, J. E., Suhaili, N., Marjohan, M., Ifdil, I., & Afdal, A. (2022). Konsep self esteem pada wanita dewasa awal yang mengalami perceraian. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, *8*(1), 20–25. https://doi.org/10.29210/1202221495

Ravi, N., & Patki, S. M. (2025). Parasocial relationships, social support and well-being: A mixed-methods study among Indian youth. *International Journal of Adolescence and Youth*, *30*(1). https://doi.org/10.1080/02673843.2025.2480712

Reeves, B., & Nass, C. (1996). The media equation: How people treat computers, television, and new media like real people and places. Cambridge University Press.

Risco, S., & Mills, D. J. (2025). Development of the relationship with fictional character scale (RFCS): Differences between parasocial relationship profiles. Development of the Relationship with Fictional Character Scale (RFCS): Differences Between Parasocial Relationship Profiles. https://doi.org/https://doi.org/10.31234/osf.io/5bqjf_v1

Santrock, J. W. (2024). *Life-span development 19th Edition* (19th ed.). McGraw-Hill US Higher Ed ISE.

Sari, M. P., Purwanti, S., & Nurliah, N. (2022). Efek Relasi parasosial Penggemar Korean Pop Di Media Sosial Twitter (Studi Deskriptif pada Fandom EXO-L Samarinda). *MEDIAKOM*, *5*(2), 145–164. https://doi.org/10.32528/mdk.v5i2.7876

Sarosa, S. (2021). Analisis data penelitian kualitatif. Pt Kanisius.

Shin, S. J., Yi, S. J., & Lee, S. Y. (2024). Emerging Love: A Subjective Exploration of Romantic Bonds in Early Adulthood Within the South Korean Context. *Behavioral Sciences*, 14(12), 1–22. https://doi.org/10.3390/bs14121135

Siregar, E. Y., Nababan, E. M., Ginting, E. R., Nainggolan, B. A., Ritonga, D. L., & Nababan, D. (2022). Perlunya Pembinaan Terhadap Dewasa Awal Dalam Menghadapi Tugas Perkembangannya. *Jurnal Pendidikan Agama Katekese Dan Pastoral (Lumen)*, *1*(1), 16–22. https://doi.org/10.55606/lumen.v1i2.39

Smith, J. A., & Fieldsend, M. (2021). *Interpretative phenomenological analysis. In P. M. Camic (Ed.), Qualitative research in psychology: Expanding perspectives in methodology and*

*design (2nd ed., pp. 147–166)*. American Psychological Association. https://doi.org/10.1037/0000252-008

Smith, J. A., Flowers, P., & Larkin, M. (2009). Interpretative Phenomenological Analysis: Theory, Method and Research. SAGE Publications.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Alfabeta Bandung.

Tang, C. (2024). Consumer-Oriented Marketing Strategy of Chinese Domestic Otome *Game*s: A Case Study of Love and Deepspace. *Advances in Economics, Management and Political Sciences*, 117(1), 19–25. https://doi.org/10.54254/2754-1169/117/20242055

Tukachinsky, R. (2010). Para-romantic love and para-friendships: Development and assessment of a multiple-parasocial relationships scale. *American Journal of Media Psychology*, *3*(2), 73-94.

Tukachinsky, R., Walter, N., & Saucier, C. J. (2020). Antecedents and effects of parasocial relationships: A meta-analysis. *Journal of Communication*, *70*(6), 868–894. https://doi.org/10.1093/JOC/JQAA034

Walidin, W., Saifullah, & Tabrani. (2015). Metodologi penelitian kualitatif & grounded theory. FTK Ar-Raniry Press.

Walther, J. B. (1996). Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction. Communication Research, 23(1), 3–43. https://doi.org/10.1177/009365096023001001

Wiweka, C. S., Syavitri, R. M., & Samodra, W. (2024). Gambaran Relasi parasosial Pembaca Dewasa Awal dengan Karakter Fiksi dalam Webtoon. *Jurnal Flourishing,* 4(9), 386–411. https://doi.org/10.17977/10.17977/um070v4i92024p386-411

Wu, Y., Cai, W., & Mensah, S. A. (2023). “We found love”: Romantic *video game* involvement and desire for real-life romantic relationships among female *game*rs. *Social Science Computer Review,* 42(4), 892–912. https://doi.org/10.1177/08944393231217940