

## Hubungan Antara Kecemasan Sosial dan *Loneliness* Terhadap *Parasocial Relationship* pada Pemain *Game Love and Deepspace* di Indonesia

Syifa Putri Maliawan<sup>1</sup>, Pratidina Ekanesia<sup>2</sup>, Prinska Damara Sastri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Psikologi, Universitas Indonesia Membangun  
e-mail: [syifaputrimaliawan@student.inaba.co.id](mailto:syifaputrimaliawan@student.inaba.co.id)<sup>1</sup> [pratidina.ekanesia@inaba.ac.id](mailto:pratidina.ekanesia@inaba.ac.id)<sup>2</sup>  
[prinska.damara@inaba.ac.id](mailto:prinska.damara@inaba.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Studi ini dirancang untuk mengkaji peran kecemasan sosial dan *loneliness* sebagai faktor yang berkontribusi terhadap intensitas *parasocial relationship* pada pemain game *Love and Deepspace* di Indonesia. Desain penelitian yang diterapkan bersifat kuantitatif-korelasional, dilengkapi dengan analisis regresi linier berganda untuk menelaah kontribusi simultan kedua prediktor. Partisipan berjumlah 110 orang berusia 18–25 tahun yang aktif memainkan game tersebut, dan dipilih secara purposif sesuai kriteria yang telah ditetapkan. Pengukuran variabel dilakukan melalui tiga instrumen: adaptasi Skala Kecemasan Sosial dari SAS-A, UCLA Loneliness Scale Version 3, serta Multiple Parasocial Relationship Scale. Analisis korelasi Spearman menghasilkan temuan bahwa kecemasan sosial ( $r_s = 0,362$ ;  $p < 0,001$ ) maupun *loneliness* ( $r_s = 0,332$ ;  $p < 0,001$ ) masing-masing berkorelasi positif dan signifikan dengan *parasocial relationship*. Model regresi linier berganda menunjukkan kontribusi simultan yang signifikan dari kedua variabel tersebut ( $F = 11,481$ ;  $p < 0,001$ ;  $R^2 = 0,177$ ), dengan kecemasan sosial tercatat sebagai prediktor yang relatif lebih dominan ( $\beta = 0,283$ ) dibandingkan *loneliness* ( $\beta = 0,203$ ). Hasil ini mengisyaratkan bahwa individu yang mengalami kesulitan dalam interaksi sosial sekaligus defisit pemenuhan kebutuhan emosional memiliki kecenderungan lebih besar untuk membangun ikatan parasosial yang intens dengan karakter virtual dalam game bertema romansa.

**Kata Kunci:** *Kecemasan Sosial, Loneliness, Parasocial Relationship, Love And Deepspace, Game Otome*

### Abstract

This study investigated the extent to which social anxiety and loneliness predict the intensity of parasocial relationships among players of the mobile game Love and Deepspace in Indonesia. A correlational quantitative design was adopted, with multiple linear regression employed to assess the combined predictive capacity of both variables. Using purposive sampling, 110 active players aged 18–25 years were recruited as participants. Three validated instruments were used for data collection: an adapted version of the Social Anxiety Scale

(SAS-A), the UCLA Loneliness Scale Version 3, and the Multiple Parasocial Relationship Scale. Spearman's rank correlation analyses indicated that both social anxiety ( $r_s = .362$ ;  $p < .001$ ) and loneliness ( $r_s = .332$ ;  $p < .001$ ) exhibited positive and statistically significant associations with parasocial relationship intensity. The multiple regression model demonstrated that the two predictors jointly accounted for a significant proportion of variance in parasocial relationship scores ( $F = 11.481$ ;  $p < .001$ ;  $R^2 = .177$ ), with social anxiety emerging as the stronger predictor ( $\beta = .283$ ) relative to loneliness ( $\beta = .203$ ). These results imply that players who experience heightened difficulties in social interaction combined with unmet emotional needs are more inclined to develop intense parasocial bonds with virtual characters in romance-oriented interactive games.

**Keywords** : *Social Anxiety, Loneliness, Parasocial Relationship, Love And Deepspace, Otome Game*

## LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi secara bertahap membentuk ulang cara manusia berkomunikasi, mengakses pengetahuan, dan mengintegrasikan berbagai layanan digital dalam rutinitas sehari-harinya (Wulandari et al., 2021). Salah satu manifestasi paling nyata dari perubahan ini adalah meluasnya penggunaan media sosial, yang kini telah menyatu secara organik dengan keseharian masyarakat, terutama kelompok Generasi (Abadi Sanosra, Dimas Herliandis Shodiqin, 2025). Menurut laporan *We Are Social & Data Reportal* (2024), lebih dari 210 juta penduduk Indonesia telah terhubung ke internet, dengan sekitar 94% menggunakannya untuk mengakses hiburan digital seperti video, media sosial, dan *game online*. Indonesia sendiri merupakan salah satu negara dengan jumlah pemain *game* terbesar, dengan sekitar 170 juta penduduk aktif bermain game, baik melalui komputer maupun smartphone (Kemenkominfo & AGI, 2022). Selain itu, IDN Research Institute (2023) melaporkan bahwa 43% Generasi Z di Indonesia merupakan pemain aktif video *game*, dengan genre yang paling diminati adalah MOBA, FPS, dan *role-playing game* (RPG). Salah satu RPG terpopuler adalah *otome game*, yaitu *game* simulasi romantis yang menampilkan interaksi intim antara pemain dengan karakter virtual.

*Love and Deepspace* (LADS) adalah *game* simulasi romantis 3D yang dikembangkan oleh Papergames dan dirilis secara global pada tahun 2024. Dalam kurun waktu satu tahun, *game* ini mencatat lebih dari 50 juta pengguna aktif dengan pendapatan kumulatif melampaui US\$ 446 - US\$ 650 juta (Sensor Tower, 2025), dan secara konsisten berada di peringkat kedua *game mobile gacha* dengan pendapatan tertinggi secara global. Keberhasilan ini tidak terlepas dari kemampuan platform digital dalam membangun ekosistem yang mendorong keterlibatan dan loyalitas pengguna (Gumilar & Akbar, 2026).

Kesuksesan komersial *Love and Deepspace* diikuti oleh pertumbuhan komunitas pemain yang besar dan aktif, khususnya di platform X/Twitter. Para pemain aktif berbagi pengalaman bermain, mendiskusikan jalannya cerita, serta membuat dan menyebarkan konten terkait karakter favorit mereka (Rihhadatul 'Alsy & Farisan Akbar, 2025). Berdasarkan wawancara awal dengan beberapa pemain, sebagian mengaku merasa karakter dalam *game*

mampu memahami dan menerima mereka lebih baik dibandingkan individu di dunia nyata; merasa kehilangan atau tidak tenang jika tidak memainkan game dalam satu hari; hingga enggan menjalin relasi romantis dengan orang nyata karena ekspektasi yang meningkat akibat idealitas karakter virtual. Dinamika komunitas ini juga memperlihatkan pembelaan emosional terhadap karakter favorit yang dalam beberapa kasus berujung pada konflik antaranggota. Fenomena ini menunjukkan bahwa hubungan antara pemain dan karakter virtual telah berkembang melampaui sekadar apresiasi terhadap konten game, menjadi relasi psikologis yang bermakna dan persisten.

Hubungan semacam ini dalam literatur psikologi dikenal sebagai *parasocial relationship*, yaitu sebuah bentuk relasi semu yang bersifat searah, di mana individu membangun perasaan keakraban dan kedekatan yang bermakna terhadap figur media, meskipun interaksi tersebut tidak pernah bersifat resiprokal (Horton & Wohl, 1956). Tukachinsky Forster (2010) mendefinisikannya sebagai pengalaman pertemanan, persahabatan, dan keterlibatan afektif yang melibatkan respons emosional kuat terhadap figur media, yang terbagi menjadi dua tipe: *parasocial friendship* dan *parasocial love*. Pola serupa ditemukan oleh Ayunda & Sastri (2025) dalam konteks fandom BTS, di mana penggemar merasa mengenal para anggota secara personal meskipun tidak pernah berinteraksi langsung meski intensitas hubungan yang terbentuk bervariasi antarindividu. Temuan tersebut menunjukkan bahwa hubungan parasosial dapat terbentuk baik terhadap figur publik maupun karakter virtual, meskipun karakteristik interaksinya berbeda.

Terbentuknya *parasocial relationship* yang intens pada pemain *Love and Deepspace* diduga berkaitan dengan kondisi psikologis tertentu yang dimiliki individu. Wawancara awal mengungkapkan bahwa sebagian pemain mengalami kesulitan dalam menjalin interaksi sosial di dunia nyata. Beberapa pemain mengaku merasa kurang percaya diri ketika harus memulai percakapan, khawatir dinilai negatif oleh orang lain, takut ditolak atau mengecewakan orang di sekitarnya, serta lebih memilih membatasi interaksi sosial karena merasa tidak nyaman berada dalam situasi yang melibatkan banyak orang. Sebagian lainnya juga mengungkapkan bahwa hubungan sosial yang dimiliki kurang memberikan rasa aman dan kepuasan emosional. Kondisi psikologis yang melatarbelakangi pengalaman tersebut mencerminkan gejala kecemasan sosial, yaitu suatu bentuk ketakutan yang intens dan persisten terhadap situasi sosial di mana individu berpotensi menjadi objek evaluasi negatif dari orang lain (American Psychiatric Association, 2013; La Greca & Lopez, 1998). Individu yang mengalami kecemasan sosial cenderung menghindari interaksi nyata dan beralih pada alternatif yang lebih aman secara emosional (Greenwood & Long, 2009) — kondisi yang membuat karakter virtual dalam *Love and Deepspace*, yang selalu responsif dan memberikan validasi tanpa syarat, menjadi substitusi yang menarik. Rendahnya dukungan sosial yang dirasakan turut memperburuk kondisi ini (Rihhadatul 'Alsy & Farisan Akbar, 2025), di mana individu dengan *self-esteem* rendah pun menunjukkan kerentanan yang lebih tinggi terhadap kecemasan sosial karena kekhawatiran yang lebih besar terhadap penilaian orang lain (Rifqi Farisan Akbar et al., 2023).

Di sisi lain, sebagian pemain juga mengungkapkan perasaan hampa dan kesepian meskipun masih memiliki hubungan dengan orang lain. Mereka merasa tidak memiliki sosok yang benar-benar memahami kondisi emosionalnya, jarang memperoleh tempat untuk

bercerita secara terbuka, serta sering merasa sendiri ketika menghadapi masalah pribadi. Perasaan tersebut mendorong mereka mencari kenyamanan melalui interaksi dengan karakter dalam permainan yang dianggap mampu memberikan perhatian, dukungan emosional, dan rasa dipahami. Kondisi ini mencerminkan *loneliness*, yaitu kesenjangan subjektif antara hubungan sosial yang dimiliki dengan yang diinginkan individu (Peplau & Perlman, 1982). Menurut Russel (1996), *loneliness* adalah pengalaman emosional subjektif yang terjadi ketika hubungan sosial tidak mampu memenuhi kebutuhan sosial dan emosional individu. Individu yang mengalami *loneliness* cenderung mencari pemenuhan kebutuhan emosional dan rasa diterima melalui sumber alternatif, termasuk figur media (Greenwood & Long, 2009). Karakter dalam *Love and Deepspace* yang dirancang untuk memberikan perhatian, kehangatan, dan kedekatan emosional secara konsisten menjadi "pengganti sosial" yang memuaskan kebutuhan tersebut. Dengan demikian, baik kecemasan sosial maupun *loneliness* secara teoritis membentuk motivasi psikologis yang mendorong individu membangun *parasocial relationship* yang lebih intens dengan karakter virtual.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang beragam. Trinidya & Cahyono (2024) menemukan tidak adanya hubungan signifikan antara *loneliness* dan *parasocial relationship* pada pemain Genshin Impact, Shaleha et al., (2025) menemukan hasil serupa pada penggemar K-Pop. Sementara itu, penelitian oleh Akbar et al., (2025) mengidentifikasi pengaruh positif kecemasan sosial terhadap *parasocial relationship* pada penggemar *virtual YouTuber* di Banjarmasin. Namun, penelitian tersebut dilakukan pada hubungan parasosial dengan figur media yang bersifat *one-to-many*, sehingga belum menggambarkan dinamika pada konteks *otome game* yang secara eksplisit menawarkan simulasi hubungan romantis. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji hubungan tersebut pada pemain *Love and Deepspace* yang menawarkan bentuk interaksi parasosial yang lebih personal dan intens.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui tingkat kecemasan sosial, *loneliness*, dan *parasocial relationship* pada pemain *Love and Deepspace* di Indonesia; serta (2) menguji apakah kecemasan sosial dan *loneliness* secara simultan merupakan prediktor yang signifikan bagi *parasocial relationship* pada populasi tersebut.

## METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan rancangan korelasional yang diperkuat oleh analisis regresi linier berganda. Pengumpulan data diselenggarakan secara daring dalam satu titik waktu (*cross-sectional*) menggunakan kuesioner berbasis Google Form, yang didistribusikan melalui akun autobase komunitas pemain *Love and Deepspace* di platform Twitter/X, yakni @kampungphilos. Penggunaan platform digital sebagai media penyebaran kuesioner terbukti efektif dalam menjangkau target populasi secara luas, sebagaimana promosi dan komunikasi melalui media sosial mampu meningkatkan keterlibatan dan perhatian pengguna terhadap konten yang disebar (Suryatna et al., 2025; Mesquita & Jaya, 2024). Metode pengumpulan data daring juga dinilai efisien karena memungkinkan peneliti menjangkau responden yang tersebar secara geografis tanpa batasan waktu dan tempat, sekaligus meminimalkan tekanan sosial yang dapat memengaruhi kejujuran responden dalam menjawab pertanyaan terkait kondisi psikologis (Putra & Nuradina, 2023).

Populasi penelitian adalah seluruh pemain aktif *Love and Deepspace* di Indonesia yang bersifat tidak terbatas (*infinite population*). Penentuan batas minimum jumlah sampel mengacu pada formula Slovin dengan toleransi kesalahan sebesar 10%, sementara estimasi besaran populasi ditetapkan berdasarkan jumlah pengikut akun @kampungphilos pada saat pengambilan data, yakni sekitar 43.000 akun (per 27 April 2026). Total responden yang akhirnya berpartisipasi berjumlah 110 orang. Pemilihan sampel dilaksanakan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan tiga kriteria inklusi: (1) pemain aktif *Love and Deepspace*, (2) berusia 18–25 tahun, dan (3) telah memainkan *game* minimal satu bulan. Komunitas daring pemain *Love and Deepspace* yang terorganisir di berbagai platform media sosial menjadi konteks pengambilan sampel yang relevan, mengingat komunitas digital memiliki nilai, norma, dan pola interaksi yang membentuk perilaku serta keterlibatan anggotanya (Shinta Octaviana Shifa et al., 2024).

Instrumen penelitian terdiri dari tiga skala. Pertama, Skala Kecemasan Sosial (19 item) yang disusun berdasarkan teori La Greca dan Lopez (1998) dengan format respons Likert 4 poin, memperoleh Cronbach's Alpha sebesar  $\alpha = 0,869$ . Kedua, *loneliness* diukur menggunakan UCLA Loneliness Scale Version 3 (UCLA-LS V3) yang terdiri atas 20 aitem. Instrumen tersebut dikembangkan oleh Russell (1996), kemudian diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia oleh Trinidya (2024). Hasil uji reliabilitas pada penelitian ini menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,916. Ketiga, Multiple Parasocial Relationship Scale (MPSR, 24 item) yang diadaptasi juga oleh Trinidya (2024), mengukur intensitas hubungan parasosial, memperoleh  $\alpha = 0,940$ . Semua aitem pada ketiga instrumen memenuhi syarat validitas dengan nilai *corrected item-total correlation*  $\geq 0,30$  (Saifuddin Azwar, 2012).

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap. Pengolahan data dilakukan dalam tiga tahapan: (1) statistik deskriptif untuk menggambarkan sebaran skor tiap variabel; (2) uji normalitas Shapiro-Wilk; dan (3) uji hipotesis menggunakan korelasi Spearman (karena variabel parasocial relationship tidak berdistribusi normal,  $p < 0,001$ ) dan analisis regresi linier berganda. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan IBM SPSS Statistics.

## HASIL

Sebelum dilakukan analisis data utama, pengujian validitas dan reliabilitas dilaksanakan terlebih dahulu pada ketiga instrumen penelitian menggunakan keseluruhan data dari 110 responden. Pendekatan daya diskriminasi aitem diterapkan untuk mengevaluasi validitas, dengan kriteria bahwa sebuah butir dinyatakan valid apabila nilai *corrected item-total correlation*-nya mencapai ambang minimal 0,30 (Azwar, 2012). Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh aitem pada Skala Kecemasan Sosial (19 item) memperoleh nilai *corrected item-total correlation* berkisar antara 0,200 hingga 0,720; UCLA Loneliness Scale Version 3 (20 aitem) berkisar antara 0,381 hingga 0,729; dan Multiple Parasocial Relationships Scale (24 aitem) berkisar antara 0,366 hingga 0,805.

**Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian**

| <u>Instrumen</u>                               | <u>Jumlah Aitem</u> | <u>Cronbach's Alpha (<math>\alpha</math>)</u> | <u>Keterangan</u> |
|------------------------------------------------|---------------------|-----------------------------------------------|-------------------|
| Skala <u>Kecemasan Sosial</u>                  | 19                  | 0,869                                         | <u>Reliabel</u>   |
| UCLA Loneliness Scale V3                       | 20                  | 0,916                                         | <u>Reliabel</u>   |
| Multiple <u>Parasocial Relationships Scale</u> | 24                  | 0,940                                         | <u>Reliabel</u>   |

Ketiga instrumen memperoleh nilai  $\alpha$  dalam kategori tinggi hingga sangat tinggi, melampaui batas minimal yang disyaratkan. Hal ini mengonfirmasi bahwa seluruh skala memiliki konsistensi internal yang memadai dan layak digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian ini.

**Tabel 2. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian**

| <u>Variabel</u>                | <u>N</u> | <u>Minimum</u> | <u>Maksimum</u> | <u>Mean (SD)</u> | <u><math>\mu</math> Hipotetik</u> |
|--------------------------------|----------|----------------|-----------------|------------------|-----------------------------------|
| <u>Kecemasan Sosial</u>        | 110      | 32             | 76              | 54,99 (9,37)     | 52,5                              |
| Loneliness                     | 110      | 27             | 76              | 50,76 (11,17)    | 50                                |
| <u>Parasocial Relationship</u> | 110      | 50             | 96              | 83,36 (11,68)    | 60                                |

Berdasarkan Tabel 1, rerata empirik kecemasan sosial (54,99) sedikit di atas rerata hipotetik (52,5), mengindikasikan tingkat kecemasan sosial responden berada pada kategori sedang. Tingkat *loneliness* juga berada pada kategori sedang ( $M = 50,76 \approx \mu$  hipotetik = 50). Sebaliknya, rerata empirik *parasocial relationship* (83,36) jauh melampaui rerata hipotetik (60), menunjukkan bahwa responden memiliki intensitas hubungan parasosial yang tinggi dengan karakter dalam game.

Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa variabel kecemasan sosial ( $p = 0,545$ ) dan *loneliness* ( $p = 0,137$ ) berdistribusi normal, sedangkan variabel *parasocial relationship* tidak berdistribusi normal ( $p < 0,001$ ), kemungkinan akibat efek *ceiling* pada distribusi skor. Menghadapi kondisi ini, uji hipotesis korelasi bivariat dilakukan menggunakan korelasi Spearman (non-parametrik), sementara analisis regresi linier berganda tetap dilakukan dengan pertimbangan kecukupan ukuran sampel ( $N = 110$ ) berdasarkan teorema limit pusat.

**Tabel 3. Hasil Uji Korelasi Spearman**

| <b>Pasangan Variabel</b>                   | <b><math>r_s</math></b> | <b>p</b> | <b>Keterangan</b> |
|--------------------------------------------|-------------------------|----------|-------------------|
| Kecemasan Sosial ↔ Parasocial Relationship | 0,362                   | < 0,001  | Signifikan        |
| Loneliness ↔ Parasocial Relationship       | 0,332                   | < 0,001  | Signifikan        |
| Kecemasan Sosial ↔ Loneliness              | 0,518                   | < 0,001  | Signifikan        |

Tabel 3 menunjukkan bahwa kecemasan sosial berhubungan positif dan signifikan dengan *parasocial relationship* ( $r_s = 0,362$ ;  $p < 0,001$ ), demikian pula *loneliness* ( $r_s = 0,332$ ;  $p < 0,001$ ), keduanya dengan kekuatan hubungan pada kategori lemah–sedang. Terdapat pula hubungan positif yang signifikan antara kecemasan sosial dan *loneliness* ( $r_s = 0,518$ ;  $p < 0,001$ ).

**Tabel 4. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda**

| <b>Variabel</b>  | <b>B</b> | <b><math>\beta</math></b> | <b>t</b> | <b>p</b> | <b>VIF</b> |
|------------------|----------|---------------------------|----------|----------|------------|
| (Konstanta)      | 52,044   | -                         | -        | -        | -          |
| Kecemasan Sosial | 0,352    | 0,283                     | 2,815    | 0,006    | 1,302      |
| Loneliness       | 0,212    | 0,203                     | 2,027    | 0,045    | 1,302      |

Catatan.  $R = 0,420$ ;  $R^2 = 0,177$ ;  $Adjusted\ R^2 = 0,161$ ;  $F = 11,481$  ( $p < 0,001$ )

Model regresi secara keseluruhan signifikan ( $F = 11,481$ ;  $p < 0,001$ ) dengan  $R^2 = 0,177$ , artinya kecemasan sosial dan *loneliness* secara simultan menjelaskan 17,7% varians *parasocial relationship*. Secara parsial, kecemasan sosial ( $\beta = 0,283$ ;  $p = 0,006$ ) dan *loneliness* ( $\beta = 0,203$ ;  $p = 0,045$ ) masing-masing memberikan kontribusi signifikan, dengan kecemasan sosial sebagai prediktor yang relatif lebih dominan.

## PEMBAHASAN

Korelasi positif yang signifikan antara kecemasan sosial dan *parasocial relationship* pada pemain Love and Deepspace di Indonesia ( $r_s = 0,362$ ;  $p < 0,001$ ) memperkuat temuan Akbar et al., (2025) yang sebelumnya mengidentifikasi pengaruh serupa pada penggemar *virtual YouTuber*. Hasil tersebut dapat dipahami dalam kerangka teoretis bahwa individu dengan taraf kecemasan sosial yang lebih tinggi memiliki kecenderungan lebih besar untuk mengembangkan keterikatan emosional terhadap figur virtual. Pada konteks *Love and Deepspace*, kecenderungan ini diduga dipengaruhi oleh karakter yang memungkinkan interaksi personal melalui percakapan, panggilan suara, pesan, dan *augmented reality*, sehingga memberikan rasa aman untuk memperoleh kedekatan emosional tanpa menghadapi risiko evaluasi negatif dalam interaksi sosial nyata.

Temuan berikutnya memperlihatkan hubungan positif yang signifikan antara *loneliness* dan *parasocial relationship* pada pemain *Love and Deepspace* di Indonesia ( $r_s = 0,332$ ;  $p < 0,001$ ). Hasil ini berbeda arah dari dua penelitian sebelumnya yang tidak menemukan hubungan signifikan di antara kedua variabel ini, yakni Trinidya & Cahyono (2024) pada pemain *Genshin Impact* dan Shaleha et al., (2025) pada penggemar K-Pop. Perbedaan ini diduga dipengaruhi oleh karakteristik *Love and Deepspace* yang memungkinkan interaksi lebih personal melalui percakapan, panggilan suara, pesan, dan fitur yang menyerupai hubungan romantis. Interaksi tersebut memberikan perhatian, validasi, dan dukungan emosional yang dapat memenuhi kebutuhan afeksi pemain, sehingga memperkuat *parasocial relationship*. Temuan dari Akbar et al., (2025) pun sejalan, menunjukkan bahwa keterbatasan hubungan sosial di dunia nyata dapat mendorong individu membangun keterikatan emosional yang lebih kuat dengan figur virtual sebagai bentuk kompensasi kebutuhan sosial dan emosional.

Secara simultan, kecemasan sosial dan *loneliness* menjelaskan 17,7% varians *parasocial relationship*. Meskipun kontribusi yang diperoleh relatif kecil, temuan ini menunjukkan bahwa masih terdapat faktor-faktor lain di luar variabel yang diteliti yang turut berperan dalam pembentukan *parasocial relationship*. Faktor-faktor tersebut berada di luar cakupan penelitian ini sehingga memerlukan kajian lebih lanjut pada penelitian selanjutnya. Hubungan yang signifikan antara kecemasan sosial dan *loneliness* ( $r_s = 0,518$ ) mengisyaratkan bahwa keduanya membentuk pola psikologis yang saling memperkuat: kecemasan sosial mendorong penghindaran interaksi yang meningkatkan *loneliness*, dan kombinasi keduanya menciptakan kerentanan lebih besar terhadap *parasocial relationship* yang intens.

## SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa kecemasan sosial dan *loneliness* berperan dalam pembentukan *parasocial relationship* pada pemain *Love and Deepspace* di Indonesia. Semakin tinggi kecemasan sosial dan *loneliness* yang dimiliki pemain, semakin kuat kecenderungan mereka membangun keterikatan emosional dengan karakter dalam permainan. Namun, besarnya pengaruh kedua variabel tersebut masih relatif kecil sehingga menunjukkan adanya faktor-faktor lain di luar cakupan penelitian yang turut memengaruhi terbentuknya *parasocial relationship*.

Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain longitudinal, mengeksplorasi variabel mediator seperti attachment style atau self-esteem, serta memperluas sampel dengan metode random sampling untuk meningkatkan generalisabilitas temuan, serta mempertimbangkan variasi karakteristik responden agar hasil penelitian menjadi lebih representatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abadi Sanosra, Dimas Herliandis Shodiqin, A. G. (2025). Jurnal Abdi Insani. *Jurnal Abdi Insani*, 12(3), 1239–1247. <https://doi.org/10.29303/Abdiinsani.V9i2.566>
- Akbar, M. R., Yuserina, F., & Fauzia, R. (2025). Pengaruh Kecemasan Sosial Terhadap Hubungan Parasosial Pada Penggemar Virtual Youtuber Di Banjarmasin. *Jurnal Kognisia*, 8(1), 47. <https://doi.org/10.20527/Kognisia.2025.004.006>

- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders* (5th Ed.). American Psychiatric Publishing.
- Ayunda, P., & Sastri, P. (2025). Hubungan Parasocial Relationship Dan Self-Compassion Dengan Prosocial Behavior Pada ARMY (Fanbase BTS) Kota Bandung. *Jurnal ISO: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Humaniora*, 5(2), 14. <https://doi.org/10.53697/Iso.V5i2.2798>
- Greenwood, D., & Long, C. (2009). Psychological Predictors Of Media Involvement. *Communication Research*, 36, 637–654. <https://doi.org/10.1177/0093650209338906>
- Gumilar, A. P., & Akbar, R. F. (2026). *Pengaruh Tingkat Self-Esteem Dan Fear Of Missing Out ( Fomo ) Terhadap Kondisi Psychological Well-Being Pada Siswa SMK X Bandung*. 6(1), 545–557.
- HORTON, D., & WOHL, R. R. (1956). Mass Communication And Para-Social Interaction; Observations On Intimacy At A Distance. *Psychiatry*, 19(3), 215–229. <https://doi.org/10.1080/00332747.1956.11023049>
- IDN Research Institute. (2023). *Indonesia Gen Z Report 2024*.
- Kementerian Komunikasi Dan Informatika; Asosiasi Game Indonesia; N. P. (2022). *Peta Ekosistem Industri Game Indonesia 2021*.
- La Greca, A. M., & Lopez, N. (1998). Social Anxiety Among Adolescents: Linkages With Peer Relations And Friendships. *Journal Of Abnormal Child Psychology*, 26(2), 83–94. <https://doi.org/10.1023/A:1022684520514>
- Mesquita, F. D. R., & Jaya, R. C. (2024). Pengaruh Digital Marketing Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Dan Dampaknya Terhadap Loyalitas Tais Market Dili. *Jurnal Ekonomi Bisnis, Manajemen Dan Akuntansi (JEBMA)*, 4(2), 1134–1146. <https://doi.org/10.47709/Jebma.V4i2.4186>
- Peplau, L. A.; Perlman, D. (1982). Perspectives On Loneliness. In D. Peplau, L. A.; Perlman (Ed.), *Loneliness: A Sourcebook Of Current Theory, Research And Therapy* (Pp. 1–18). Wiley.
- Putra, D. A., & Nuradina, K. (2023). Strategi Coping Dan Upaya Resiliensi Karyawan Di Masa Pandemi COVID-19. *Inaba Journal Of Psychology*, 1(01), 33–40. <https://doi.org/10.56956/Ijop.V1i01.189>
- Rifqi Farisan Akbar, Pratidina Ekanesia, & Prinska Damara Sastri. (2023). The Effectiveness Of Group Therapy In Improving Self-Esteem Among Female Students Of The Psychology Faculty At Univeristy X In Bandung. *West Science Interdisciplinary Studies*, 1(06), 338–345. <https://doi.org/10.58812/Wsis.V1i06.198>
- Rihhadatul 'Aisy, R., & Farisan Akbar, R. (2025). Pengaruh Cyberbullying Terhadap Social Anxiety Dan Loneliness Pada Generasi Z Pengguna Media Sosial X (Twitter) Di Kota Bandung. *Ranah Research : Journal Of Multidisciplinary Research And Development*, 7(5), 3409–3422. <https://doi.org/10.38035/Rrj.V7i5.1645>
- Russel, D. W. (1996). Periman. 19831. One. *UCLA Lonethiraess Scale (Version 3): Reliability, Validity, And Factor Structure*, (Version 3).
- Saifuddin Azwar. (2012). *Penyusun Skala Psikologi* (Edisi II). PUSTAKA BELAJAR.
- Sensor Tower. (2025). *Top Mobile Games By Revenue: Q1 2025 Report*.
- Shaleha, Wiyanita, Dan G. (2025). Hubungan Parasocial Relationship Dan Kesenian Pada

- Remaja Penggemar K-Pop. *Yasin*, 5(6), 7027–7044.  
<https://doi.org/10.58578/Yasin.V5i6.8493>
- Shinta Octaviana Shifa, Santi Damayanti, & Fanji Wijaya. (2024). Pengaruh Partisipasi Anggaran, Total Quality Management (TQM) Dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Manajerial (Studi Kasus Pada PT Atamora Teknik Makmur Jakarta Tahun 2018-2022). *JEMSI (Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Akuntansi)*, 10(1), 723–732.  
<https://doi.org/10.35870/Jemsi.V10i1.2082>
- Suryatna, T., Suryaningprang, A., Herlinawati, E., & Ali, M. M. (2025). Pengaruh Promosi Media Sosial Instagram, Electronic Word Of Mouth, Dan Influencer Terhadap Keputusan Pembelian Produk Makanan Mochi Daifuku Di Kabupaten Bandung [The Influence Of Instagram Social Media Promotion, E-WOM, And Influencers On Purchasing Decis. *Economics And Digital Business Review*, 7(1), 125–136.
- Trinidya, B. M., & Cahyono, R. (2024). *Hubungan Antara Loneliness Dengan Parasocial Relationship Pada Pemain Game Genshin Impact*. (3), 1–9.  
<http://repository.unair.ac.id/id/eprint/133015>
- Tukachinsky Forster, R. (2010). Para-Romantic Love And Para-Friendships: Development And Assessment Of A Multiple-Parasocial Relationships Scale. *American Journal Of Media Psychology*, 3(1/2), 73–94.
- We Are Social & Data Reportal. (2024). *Digital 2024: Indonesia*.  
<https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia>
- Wulandari, Y. F., Caesariano, L., Murtiadi, M., & Bastian, Y. (2021). Virtual Tour Sebagai Media Komunikasi Digital Dalam Pelayanan Museum Kehutanan Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Media Penyiaran*, 1(1), 9–15. <https://doi.org/10.31294/Jmp.V1i1.389>