

**PENGARUH *GAME EXPOSURE* TERHADAP *ROMANTIC BELIEFS*
MELALUI *AVATAR IDENTIFICATION* DAN *PARASOCIAL
RELATIONSHIP* PADA PEMAIN LOVE AND DEEPSPACE**

NABILA YASMIN

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana *game exposure* mampu memengaruhi pembentukan *romantic beliefs* yang dimediasi dengan *avatar identification* serta *parasocial relationship* pada pemain Love and Deepspace, sebuah *game dating simulator* atau *otome game* yang bergenre romansa. Penelitian ini menggunakan teori *mere exposure effect* yang menekankan pada konsep paparan berulang sederhana terhadap suatu stimulus mampu memengaruhi perubahan sikap dan evaluasi seseorang terhadap stimulus tersebut. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif eksplanatif dengan teknik survei melalui penyebaran kuesioner secara daring kepada 414 responden dari komunitas @kampungphilos di X (Twitter) yang merupakan *fanbase* dari Love and Deepspace di Indonesia. Teknik pengambilan sampel menggunakan *non-probability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Analisis data dilakukan melalui *Structural Equation Modeling* berbasis *Partial Least Square* (SEM-PLS) dengan menggunakan aplikasi SmartPLS 4.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game exposure* tidak berpengaruh signifikan secara langsung terhadap *romantic beliefs*, tetapi berpengaruh signifikan secara tidak langsung melalui *avatar identification* dan *parasocial relationship*. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembentukan *romantic beliefs* pada pemain Love and Deepspace tidak semata-mata dipengaruhi oleh tingginya paparan terhadap permainan, tetapi juga oleh keterlibatan psikologis pemain.

Kata Kunci: Love and Deepspace, *Game Exposure*, *Romantic Beliefs*

THE EFFECT OF GAME EXPOSURE ON ROMANTIC BELIEFS THROUGH AVATAR IDENTIFICATION AND PARASOCIAL RELATIONSHIP AMONG LOVE AND DEEPSPACE PLAYERS

NABILA YASMIN

ABSTRACT

This study aims to examine the extent to which game exposure influences the formation of romantic beliefs through the mediating roles of avatar identification and parasocial relationship among players of *Love and Deepspace*, a romance-themed dating simulation (*otome game*). This study employs the mere exposure effect theory, which emphasizes that repeated exposure to a stimulus can influence individuals' attitudes and evaluations toward that stimulus. An explanatory quantitative approach was employed using a survey method through the online distribution of questionnaires to 414 respondents from the @kampungphilos on X (formerly Twitter), a fanbase of *Love and Deepspace* in Indonesia. The sampling technique used was non-probability sampling with a purposive sampling method. Data were analyzed using Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) with SmartPLS 4.0. The findings indicate that game exposure does not have a significant direct effect on romantic beliefs but has a significant indirect effect through avatar identification and parasocial relationship. These findings suggest that the formation of romantic beliefs among *Love and Deepspace* players is not solely influenced by the level of game exposure but also by players' psychological engagement.

Keywords: Love and Deepspace, Game Exposure, Romantic Beliefs.