



Sumber: <https://loveanddeepspace.infoldgames.com>

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

Tugas Akhir Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Nama : Nabila Yasmin

NIM : 2210411154



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL
VETERAN JAKARTA**



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

PROPOSAL SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar Sarjana
Ilmu Komunikasi

Disusun Oleh:

Nabila Yasmin (2210411154)

Dosen Pembimbing:

Vina Mahdalena, S.I.Kom., M.Si.

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI FAKULTAS ILMU SOSIAL
DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL
VETERAN JAKARTA**

2026

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar:

Nama : Nabila Yasmin

NIM : 2210411154

Program Studi : S-1 Ilmu Komunikasi

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 30 Juni 2026

Yang menyatakan,



Nabila Yasmin

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nabila Yasmin
NIM : 2210411154
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

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

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Dibuat di : Jakarta,

Pada tanggal : 30 Juni 2026

Yang menyatakan,



Nabila Yasmin

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Nabila Yasmin
NIM : 2210411154
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP)
Program Studi : S-1 Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Pengaruh *Game Exposure* terhadap *Romantic Beliefs* melalui *Avatar Identification* dan *Parasocial Relationship* pada Pemain Love and Deepspace

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak saya bebas royalti kepada Perpustakaan UPNVJ atas Penelitian karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengolah pangkalan data (database), mendistribusikan, serta menampilkan dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan UPNVJ, tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai Peneliti/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan UPNVJ dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan semoga digunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Jakarta,

Pada tanggal : 30 Juni 2026

Yang menyatakan,



Nabila Yasmin

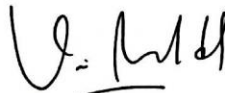
PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

NAMA : Nabila Yasmin
NIM : 2210411154
PROGRAM STUDI : S-1 Ilmu Komunikasi
JUDUL : Pengaruh *Game Exposure* terhadap *Romantic Beliefs* melalui *Avatar Identification* dan *Parasocial Relationship* pada Pemain Love and Deepspace

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Pembimbing



Vina Mahdalena, S.I.Kom., M.Si.

Penguji 1



Dr. Rini Riyantini, M.Si.

Penguji 2



Dra. Siti Maryam, M.Si.

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Uljanatunnisa, S.Sos. M.A.

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : Rabu, 8 Juli 2026

**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.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya, peneliti mampu menuntaskan tanggung jawab terbesar selama proses berkuliah, yakni skripsi dengan judul “Pengaruh *Game Exposure* terhadap *Romantic Beliefs* melalui *Avatar Identification* dan *Parasocial Relationship* pada Pemain Love and Deepspace”. Skripsi ini disusun sebagai bentuk implementasi ilmu yang telah diperoleh selama menjalani perkuliahan dan menjadi syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Selama proses penyusunan skripsi ini, tentunya peneliti menghadapi berbagai kendala serta hambatan, tetapi berkat dukungan dan arahan dari berbagai pihak, peneliti akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh sebab itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT karena atas limpahan rahmat, kesehatan, ketenangan hati, serta petunjuk yang diberikan-Nya sehingga dapat menolong peneliti menemukan jalan keluar dari setiap masalah yang dihadapi.
2. Kedua orang tua peneliti, Ayah Supriyadi dan Bunda Hesti Subekti, yang senantiasa mengusahakan segala yang terbaik untuk putri tercintanya, memberikan kasih sayang, dukungan, dan doa yang tidak pernah terputus.
3. Kakak-kakak peneliti, Kak Galuh, Kak Caca, Kak Raja, Kak Icad, serta keponakan peneliti, Gendhis, yang senantiasa menyemangati dan mendoakan peneliti.
4. Kak Uljanatunnisa, S.Sos., M.A. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah memberikan bantuan dalam pemenuhan syarat sidang skripsi serta keperluan akademik lainnya selama masa perkuliahan.
5. Kak Vina Mahdalena, S.I.Kom., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu meluangkan waktu dan tenaga untuk memberikan bimbingan, arahan, saran, dukungan, serta doa sejak hari pertama skripsi ini disusun hingga akhirnya dapat terselesaikan.
6. Ibu Dr. Rini Riyantini, M.Si. selaku Dosen Penguji I dan Ibu Dra. Siti Maryam, M.Si. selaku Dosen Penguji II pada sidang SUP dan TA skripsi, atas saran dan kritik yang membangun sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan lebih baik.
7. Kak Ratu Nadya W., S.I.Kom., M.M. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan mendampingi peneliti sejak masa perkuliahan dimulai.
8. Seluruh dosen dan staf administrasi Ilmu Komunikasi FISIP UPNVJ yang telah membantu dan memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
9. Dewi, Lutfia, Fara, Jesi, Gitta, dan Lia, sahabat dari Rebung yang telah menemani, membantu, serta memberikan warna dan keceriaan selama peneliti menempuh perkuliahan. Tak lupa juga untuk seluruh teman-teman Kelas D 2022 yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu, semoga kesuksesan senantiasa menyertai kalian.
10. Rinjani, sahabat terdekat peneliti yang menempuh perkuliahan di ITS Surabaya, terima kasih atas motivasi, saran, dan perhatian yang selalu diberikan kepada peneliti.
11. Sylus, Zayne, Rafayel, Xavier, dan Caleb, para *love interest* dari Love and Deepspace, meskipun mereka hanya karakter fiksi, tetapi peran mereka sangat besar untuk menemani dan memberikan dukungan emosional.

12. Terakhir, untuk diri sendiri, terima kasih atas kegigihan, kerja keras, dan konsistensi yang sudah dilakukan. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini dan menuntaskannya dengan penuh tanggung jawab.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, peneliti memohon maaf atas kekurangan yang terdapat dalam penulisan skripsi ini serta terbuka untuk kritik dan saran yang membangun sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan penelitian. Peneliti berharap skripsi ini mampu memberikan kontribusi dan menjadi referensi bagi perkembangan ilmu pengetahuan selanjutnya, khususnya dalam bidang Ilmu Komunikasi.

Jakarta, 30 Juni 2026



Nabila Yasmin

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	v
PENGESAHAN TUGAS AKHIR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	15
1.3 Batasan Masalah	16
1.4 Tujuan Penelitian	16
1.4.1 Tujuan Praktis	16
1.4.2 Tujuan Teoritis	16
1.5 Manfaat Penelitian	16
1.5.1 Manfaat Praktis	17
1.5.2 Manfaat Akademis	17
1.6 Sistematika Penelitian	17
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	 20
2.1 Konsep dan Teori Penelitian	20
2.1.1 Terpaan Media.....	20
2.1.2 <i>Avatar Identification</i>	22
2.1.3 <i>Parasocial Relationship</i>	23
2.1.4 <i>Romantic Beliefs</i>	26

2.1.5 Teori <i>Mere Exposure Effect</i>	29
2.2 Kerangka Berpikir	31
2.3 Perumusan Hipotesis	32
 BAB III METODE PENELITIAN	 34
3.1 Objek Penelitian.....	34
3.2 Jenis Penelitian	34
3.3 Definisi Operasional Variabel	35
3.3.1 Variabel Independen atau Variabel Bebas (X)	36
3.3.2 Variabel Dependen atau Variabel Terikat (Y)	36
3.3.3 Variabel <i>Intervening</i> atau Variabel Mediasi (M).....	36
3.4 Populasi dan Sampel	38
3.4.1 Populasi	38
3.4.2 Sampel	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.6 Sumber Data	41
3.6.1 Data Primer	41
3.6.2 Data Sekunder	42
3.7 Metode Analisis Data	42
3.7.1 Analisis Statistik Deskriptif	42
3.7.2 Analisis Statistik Inferensial	43
3.8 Jadwal Penelitian	52
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	 54
4.1 Deskripsi Objek Penelitian	54
4.2 Hasil Penelitian	58
4.2.1 Analisis Data Deskriptif	58
4.2.2 Analisis Data Inferensial.....	73
4.3 Pembahasan	92
4.3.1 Pengaruh <i>Game Exposure</i> terhadap <i>Romantic Beliefs</i>	92
4.3.2 Pengaruh <i>Game Exposure</i> terhadap <i>Avatar Identification</i>	94
4.3.3 Pengaruh <i>Game Exposure</i> terhadap <i>Parasocial Relationship</i>	96
4.3.4 Pengaruh <i>Avatar Identification</i> terhadap <i>Parasocial Relationship</i>	98
4.3.5 Pengaruh <i>Avatar Identification</i> terhadap <i>Romantic Beliefs</i>	100
4.3.6 Pengaruh <i>Parasocial Relationship</i> terhadap <i>Romantic Beliefs</i>	102

4.3.7 Pengaruh <i>Game Exposure</i> terhadap <i>Romantic Beliefs</i> melalui <i>Avatar Identification</i> dan <i>Parasocial Relationship</i>	104
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	107
5.1 Simpulan.....	107
5.2 Saran.....	108
5.2.1 Saran Praktis	109
5.2.2 Saran Teoritis	109
 DAFTAR PUSTAKA.....	112
LAMPIRAN	121

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel	36
Tabel 3.2 Tabel Krejcie & Morgan (1970)	39
Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan Penelitian	52
Tabel 4.1 Distribusi Usia Responden.....	59
Tabel 4.1 Distribusi Usia Responden.....	59
Tabel 4. 2 Distribusi Pekerjaan Responden.....	59
Tabel 4.3 Distribusi Status Hubungan.....	60
Tabel 4.4 Distribusi Lama Bermain Responden.....	61
Tabel 4.5 Kategori Interpretasi Skor Mean	63
Tabel 4.6 Data Deskriptif Variabel Game Exposure (X).....	63
Tabel 4.7 Data Deskriptif Variabel Avatar Identification (M1)	65
Tabel 4.8 Data Deskriptif Variabel Parasocial Relationship (M2).....	68
Tabel 4.9 Data Deskriptif Variabel Romantic Beleifs (Y)	71
Tabel 4.10 Nilai Loading Factor Penelitian.....	75
Tabel 4. 11 Hasil Uji AVE	76
Tabel 4.12 Nilai Cross Loadings	77
Tabel 4.13 Hasil Uji Fornell-Larcker.....	78
Tabel 4.14 Hasil Uji Reliabilitas.....	79
Tabel 4.15 Hasil Uji Inner-VIF.....	81
Tabel 4.16 Hasil Uji R ²	82
Tabel 4.17 Hasil Uji Q ²	83
Tabel 4.18 Hasil Uji F ²	84
Tabel 4.19 Hasil Uji SRMR	85
Tabel 4.20 Hasil Uji Pengaruh Langsung (Direct Effect)	87
Tabel 4.21 Hasil Uji Pengaruh Tidak Langsung (Indirect Effect)	90
Tabel 4.22 Hasil Uji Variabel Kontrol	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Pemain Game di Seluruh Dunia	1
Gambar 1.2 Persentase Pengguna Internet yang Bermain Game di Berbagai Negara	2
Gambar 1.3 Preferensi Genre Game Pemain di Indonesia Berdasarkan Jenis Kelamin	3
Gambar 1.4 Distribusi Usia Pemain Otome Game (Prasurvei)	4
Gambar 1.5 Otome Game yang Pernah Dimainkan Responden (Prasurvei)	5
Gambar 1.6 Tampilan Grafis Tiga Dimensi (3D) di Love and Deepspace	6
Gambar 1.7 Billboard Perayaan Ulang Tahun Rafayel di Indonesia (Kiri) dan Cina (Kanan)	7
Gambar 1.8 Penghargaan yang Diperoleh Love and Deepspace	8
Gambar 1.9 Wawancara Pemain Asal Cina yang Kebutuhan Emosionalnya Terpenuhi oleh Love and Deepspace	11
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	32
Gambar 3.2 Akun Komunitas (Fanbase) Love and Deepspace di X	38
Gambar 4.1 Tampilan Action-RPG dalam Love and Deepspace	54
Gambar 4.2 Kostumisasi Avatar dan Photo Mode	55
Gambar 4.3 Fitur Chat, Telepon, dan Media Sosial dalam Game	56
Gambar 4.4 Fitur Period Reminder, Quality Time, dan Mini Game	56
Gambar 4.5 Diagram Jalur Penelitian	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Persetujuan Sidang	121
Lampiran 2. Kontrak Penulisan Skripsi	122
Lampiran 3. Kartu Bimbingan Skripsi.....	123
Lampiran 4. Lembar Perbaikan Hasil Sidang Skripsi.....	124
Lampiran 5. Kuesioner Penelitian	127
Lampiran 6. Data Input SmartPLS (414 Responden)	134
Lampiran 7. Hasil Analisis Uji SmartPLS	140
Lampiran 8. Sertifikat TOEFL ELPT	146
Lampiran 9. Hasil Pemeriksaan <i>Similarity</i> Turnitin	147