

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh *game exposure* terhadap *romantic beliefs* melalui *avatar identification* dan *parasocial relationship* pada pemain Love and Deepspace. Setelah melewati pengujian, hasilnya menunjukkan bahwa pembentukan *romantic beliefs* pada pemain Love and Deepspace tidak semata-mata ditentukan oleh tingginya paparan yang diberikan dari *game*. Terdapat keterlibatan psikologis seperti *avatar identification* dan *parasocial relationship* yang menjembatani terbentuknya *romantic beliefs* pemain. Ketika pemain mampu untuk memandang *avatar* yang mereka gunakan sebagai representasi dirinya dan mengembangkan hubungan parasosial dengan para karakter pria, pengalaman romantis yang disajikan *otome game* ini akan menjadi lebih personal sehingga mudah diinternalisasikan sebagai bagian dari keyakinan mengenai hubungan romantis.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pengaruh media interaktif, khususnya *otome game*, tidak hanya bergantung pada intensitas paparan, tetapi juga bagaimana seseorang memaknai dan menghayati pengalaman yang mereka peroleh selama bermain. Oleh karena itu, *avatar identification* dan *parasocial relationship* sangat berperan sebagai mekanisme psikologis yang mewakili proses kognitif dan afektif serta mampu menjelaskan bagaimana *game exposure* dapat memengaruhi pembentukan *romantic beliefs* para pemain Love and Deepspace.

Selain sebagai media hiburan, Love and Deepspace juga berpotensi menjadi sarana penyebaran nilai dan budaya melalui pengalaman bermain yang interaktif. Representasi hubungan romantis, karakter pria, dan nilai-nilai dalam permainan memungkinkan pemain mengenal serta menginternalisasi perspektif mengenai hubungan romantis yang berasal dari budaya tempat game tersebut dikembangkan. Namun, proses internalisasi tersebut tidak terlepas dari perbedaan latar belakang budaya antara Cina sebagai negara asal permainan dan Indonesia sebagai konteks pemain dalam penelitian ini. Nilai-nilai budaya, norma sosial, serta peran agama yang relatif kuat dalam masyarakat Indonesia

dapat memengaruhi cara pemain menafsirkan representasi hubungan romantis yang disajikan dalam permainan, sehingga berpotensi membatasi atau menyaring internalisasi nilai-nilai tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa *game* dapat dipahami sebagai salah satu bentuk *cultural imperialism* yang menyebarkan nilai budaya lintas negara melalui konten digital. Meskipun demikian, aspek tersebut tidak diuji secara langsung dalam penelitian ini sehingga temuan ini perlu dipahami sebagai interpretasi teoretis terhadap hasil penelitian.

Temuan penelitian ini juga mendukung relevansi teori *mere exposure effect* dalam menjelaskan pembentukan *romantic beliefs* pada pemain Love and Deepspace. Paparan berulang terhadap *avatar*, karakter pria, dan pengalaman romantis dalam *game* meningkatkan familiaritas serta afeksi positif (rasa suka) pemain, yang selanjutnya mendorong terbentuknya *avatar identification* dan *parasocial relationship*. Dengan demikian, pengaruh *game exposure* terhadap *romantic beliefs* terjadi melalui keterlibatan psikologis yang berkembang selama proses bermain.

Secara deskriptif, data menunjukkan bahwa pemain masih mampu untuk membedakan hubungan romantis virtual dengan hubungan di dunia nyata. Namun, apabila keterlibatan tersebut berkembang semakin kuat dan berlangsung secara terus-menerus, representasi hubungan romantis dalam *game* berpotensi membentuk *romantic beliefs* yang semakin idealistis. Kondisi tersebut dapat memengaruhi ekspektasi pemain terhadap hubungan romantis sehingga diperlukan kemampuan untuk tetap memandang pengalaman bermain sebagai bentuk hiburan yang berbeda dengan dinamika hubungan interpersonal di dunia nyata.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh *game exposure* terhadap *romantic beliefs* melalui *avatar identification* dan *parasocial relationship* pada pemain Love and Deepspace, peneliti merumuskan beberapa saran praktis dan saran teoritis yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak serta menjadi bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

5.2.1 Saran Praktis

Bagi pemain Love and Deepspace, pemain *otome game*, atau *game* bertemakan romansa lainnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi refleksi bahwa pengalaman bermain tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga berpotensi membentuk cara pandang terhadap hubungan romantis melalui proses *avatar identification* dan *parasocial relationship*. Oleh sebab itu, pemain diharapkan tetap mampu menikmati pengalaman bermain secara bijaksana dengan mempertahankan batas yang jelas antara hubungan romantis yang disajikan dalam *game* dan hubungan romantis di dunia nyata.

Kemudian, masyarakat diharapkan semakin menyadari bahwa perkembangan *game* interaktif berbasis romansa merupakan bagian dari perkembangan media digital yang tidak hanya berfungsi sebagai permainan biasa, tetapi juga mampu membentuk keterlibatan psikologis penggunanya yang pada akhirnya dapat memengaruhi cara mereka memaknai hubungan romantis. Kesadaran tersebut diharapkan dapat mendorong individu untuk memiliki literasi media yang baik sehingga mampu memahami bahwa hubungan romantis yang ditampilkan dalam *game* merupakan representasi yang dikonstruksi untuk kepentingan naratif dan hiburan, bukan sebagai satu-satunya acuan dalam membangun ekspektasi terhadap hubungan romantis di kehidupan nyata.

5.2.2 Saran Teoritis

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang dapat menjadi peluang bagi pengembangan penelitian selanjutnya. Penelitian ini hanya berfokus pada pembentukan *romantic beliefs* pada pemain Love and Deepspace sehingga penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji aspek lain yang berkaitan dengan pengalaman bermain, seperti minat pemain dalam menjalin hubungan romantis di dunia nyata, budaya komunikasi yang terbentuk dalam komunitas atau *fandom* digital, maupun niat pemain untuk melakukan top up dalam permainan. Selain

itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengembangkan variabel eksogen dengan mengkaji aspek yang lebih spesifik dari Love and Deepspace, seperti pengaruh narasi pada *main story*, cerita yang terdapat pada setiap kartu (*memories*), maupun strategi promosi yang digunakan oleh *game* tersebut.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk menyempurnakan model penelitian dengan menambahkan variabel yang secara teoretis relevan agar kemampuan prediktif model dapat ditingkatkan. Nilai Q^2 yang masih relatif rendah menunjukkan bahwa masih terdapat ruang untuk meningkatkan kemampuan model dalam menjelaskan *avatar identification*, *parasocial relationship*, dan *romantic beliefs*. Di sisi lain, besarnya nilai f^2 pada hubungan *avatar identification* terhadap *parasocial relationship* mengindikasikan bahwa avatar identification merupakan aspek yang layak dikaji lebih mendalam, misalnya melalui karakteristik *avatar* atau tingkat interaktivitas yang melibatkan *avatar* dalam *game*.

Sementara itu, rendahnya nilai f^2 pada hubungan *game exposure* terhadap *romantic beliefs* menunjukkan bahwa pembentukan *romantic beliefs* kemungkinan dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan variabel seperti *attachment style*, *loneliness*, *relationship experience*, motivasi bermain, atau *escapism* agar faktor-faktor yang berperan dalam pembentukan *romantic beliefs* dapat dijelaskan secara lebih komprehensif. Pendekatan kualitatif maupun *f* juga disarankan agar pengalaman subjektif pemain dapat digali secara lebih mendalam.

Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi dimensi budaya dalam pengalaman bermain Love and Deepspace, mengingat permainan ini merepresentasikan nilai-nilai hubungan romantis yang berasal dari konteks budaya Cina, sedangkan pemain dalam penelitian ini berasal dari Indonesia dengan karakteristik budaya yang berbeda. Kajian tersebut dapat menguji sejauh mana perbedaan budaya memengaruhi proses

interpretasi dan internalisasi nilai yang disajikan dalam permainan, serta mengeksplorasi kemungkinan terjadinya penyebaran nilai budaya melalui media digital dalam perspektif *cultural imperialism* sehingga penelitian selanjutnya diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai hubungan antara media interaktif, budaya, dan pembentukan keyakinan romantis.

Analisis perbandingan berdasarkan karakteristik responden juga dapat dilakukan, misalnya seperti perbandingan durasi bermain, intensitas bermain, status hubungan, maupun pengalaman bermain, serta menggunakan karakteristik responden menjadi lebih spesifik pada kategori tertentu. Perbandingan tersebut diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai kemungkinan adanya perbedaan pengalaman bermain, keterlibatan psikologis, maupun respons pemain terhadap *game* pada setiap kelompok responden sehingga dapat memperkaya kajian mengenai pengaruh media interaktif dalam konteks komunikasi digital.