

Hubungan Antara *Loneliness* dengan *Parasocial Relationship* pada Pemain *Game Genshin Impact*

BEATA MARIA TRINIDYA & RUDI CAHYONO*

Fakultas Psikologi Universitas Airlangga

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara *loneliness* dan *parasocial relationship* pada pemain *game* Genshin Impact di Indonesia. *Loneliness* atau kesepian sendiri dapat diartikan sebagai pengalaman tidak menyenangkan yang terjadi pada individu, pengalaman ini terjadi ketika hubungan sosial dari individu tersebut menjadi kurang baik, secara kuantitas maupun kualitasnya. Sedangkan *parasocial relationship* atau hubungan parasosial dapat diartikan sebagai hubungan lintas situasi yang terjadi di antara individu sebagai konsumen media dan tokoh media. Hubungan ini mencakup komponen kognitif dan afektif tertentu. Subjek yang terlibat di dalam penelitian ini adalah pemain *game* Genshin Impact di Indonesia yang aktif bermain dan memiliki karakter favorit. Alat ukur yang digunakan adalah UCLA Loneliness Scale (Version 3) yang terdiri dari 20 aitem dan Multiple Parasocial Relationship Scale (MPR-S) yang mencakup 24 aitem. Hasil analisis menunjukkan hubungan yang sangat lemah dan tidak signifikan di antara *loneliness* dan *parasocial relationship* pada pemain *game* Genshin Impact ($p= 0,216$, $r= 0,08$).

Kata kunci: kesepian, hubungan parasosial, pemain game, Genshin Impact

ABSTRACT

This research aims to see the relationship between loneliness and parasocial relationship in Indonesian Genshin Impact game players. Loneliness itself can be interpreted as an unpleasant experience that occurs in individuals. This experience occurs when the individuals' social relationships become less good, both in quantity and quality. Meanwhile, parasocial relationships can be interpreted as cross-situational relationships that occur between individuals as media consumers and media figures. This relationship includes certain cognitive and affective components. The subjects involved in this research are Indonesian Genshin Impact game players who actively play and have favorite characters. The measuring instruments used are the UCLA Loneliness Scale (Version 3) which consists of 20 items, and Multiple Parasocial Relationship Scale (MPR-S) which includes 24 items. The results of the analysis show a very weak and insignificant relationship between loneliness and parasocial relationship in Genshin Impact game players ($p= 0,216$, $r= 0,08$).

Keywords: loneliness, parasocial relationship, game players, Genshin Impact

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara dengan prevalensi penduduk pemain *game* yang besar. Pada survei yang dilakukan oleh (Kemenkominfo, Asosiasi Game Indonesia, 2022), yaitu di dalam Peta Ekosistem Industri *Game* Indonesia, dipaparkan bahwa setidaknya 170 juta penduduk di Indonesia bermain *game*, dengan rincian 53,4 juta orang bermain *game* di komputer atau PC dan 121,7 juta orang bermain di *smartphone* atau ponsel. Mengutip dari laman web Truelist oleh Dimitrievski (2023), terdapat setidaknya 3,26 miliar pemain *game* di seluruh dunia. Di Indonesia, terdapat penelitian yang dilakukan oleh (IDN Research Institute, 2023), yaitu *Indonesia Gen Z Report 2024* yang dilakukan pada bulan Mei sampai Juli 2023, dipaparkan bahwa setidaknya 43% dari populasi Generasi Z di Indonesia bermain *video game*.

Tiga genre *game* yang paling populer dimainkan pada kalangan Generasi Z di Indonesia adalah MOBA (*multiplayer online battle arena*), FPS (*first person shooter*), dan RPGs (*role-playing games*). Dari paparan di atas, RPGs menjadi salah satu genre *game* yang paling banyak dimainkan, baik di seluruh dunia, maupun di Indonesia. RPGs atau *role-playing games* ini sendiri, jika mengutip dari Lortz (dalam Deterding & Zagal, 2018), merupakan segala *game* yang memungkinkan sejumlah pemain mengambil peran dari suatu karakter imajiner dan beroperasi dengan tingkat kebebasan tertentu di dalam lingkungan imajiner. Beberapa RPGs yang paling populer adalah Genshin Impact, Honkai: Star Rail, dan The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. Genshin Impact merupakan *Open World action RPG* yang dikembangkan oleh perusahaan asal Tiongkok, yaitu HoYoverse pada September 2020. Mengutip dari laman web ActivePlayer (2024),

Genshin Impact memiliki jumlah pemain aktif sebanyak 64 juta pada Desember 2023 di seluruh dunia. Diikuti oleh Honkai: Star Rail, yaitu *fantasy RPG* yang dikembangkan oleh HoYoverse pada April 2023. Mengutip dari laman web ActivePlayer (2023), Honkai: Star Rail memiliki pemain sebanyak 22 juta pada Desember 2023 di seluruh dunia. Dan yang terakhir adalah The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom merupakan *action RPG* yang dikembangkan oleh perusahaan *video game* asal Jepang, yaitu Nintendo pada Mei 2023. Mengutip dari laman web Statista oleh Clement (2023), *game* ini terjual sebanyak 19,5 juta unit pada September 2023.

Pada penelitian terdahulu oleh Bopp dkk. (2019), terkait dengan kelekatan emosional pada karakter *game*, dijelaskan bahwa selain membangun kelekatan pada makhluk hidup, individu juga dapat membangun kelekatan pada karakter-karakter media. Mengutip dari laman web Mayo Clinic Health System, dipaparkan bahwa saat bermain *game*, otak individu akan memproses skenario di dalam *game* tersebut seolah-olah nyata. Apabila individu mengkonsumsi konten *game* secara berlebihan, otak akan terus-menerus berada dalam keadaan *hyperarousal* (Luker, 2022). Mengonsumsi konten *game* secara berlebihan dapat mengarahkan individu ke beberapa permasalahan psikologis. Contohnya adalah seperti depresi, kecemasan, tingkat impulsivitas yang tinggi, tingkat kontrol diri yang rendah, kesulitan berkonsentrasi, dan lain sebagainya (Männikkö, dkk., 2020).

Terdapat penelitian terdahulu yang memaparkan bahwa perasaan negatif dan juga rusaknya hubungan sosial pada individu dapat mendorong individu tersebut untuk mencari kompensasi lain. Individu tersebut mungkin dapat menggunakan *video game* sebagai *coping stress* dan membentuk *parasocial relationship* atau PSR dengan karakter *game* yang dimainkan untuk memenuhi kebutuhan dasar, terutama selama pandemi COVID-19 (Niu, dkk., 2022).

Mengutip dari Nguyen, dkk. (2023), terdapat beberapa aspek yang menjadikan karakter fiktional menjadi menarik dan berpotensi membuat individu mengembangkan PSR, di antaranya adalah: (1) *potential* yang merupakan keseimbangan di antara apa yang diketahui dan tidak diketahui mengenai

suatu karakter, (2) *design* yang merupakan bagaimana suatu karakter terlihat, terdengar, dan dimainkan (meliputi *visual design*, *audio design*, dan *game design*), serta (3) *characterization* yang merupakan bagaimana bingkai naratif membangun pemahaman terkait suatu karakter (meliputi *personality*, *development*, dan *relationship*).

Terdapat penelitian yang dilakukan oleh Ge & Chen (2023) terkait analisis desain visual karakter *game* Genshin Impact. Analisis yang dilakukan pada karakter tersebut meliputi analisis terkait bentuk, palet warna, pose berdiri, pergerakan dan ekspresi wajah, serta analisis karakter. Dari penelitian tersebut dipaparkan hasil bahwa Genshin Impact secara efektif memanfaatkan elemen desain visual mengkomunikasikan cerita latar belakang karakternya, dan bahwa setiap karakter memiliki desain yang secara umum konsisten dengan latar belakang. Jika dihungkan dengan hasil penelitian Nguyen, dkk. (2023) yang sebelumnya peneliti paparkan terkait hal-hal yang membuat karakter fiktional menarik, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa karakter Genshin Impact memiliki semua aspek tersebut, yang membuat pemain berpotensi untuk mengembangkan PSR dengan karakter Genshin Impact.

Individu yang terlibat dalam PSR diduga menghadapi tantangan dalam kehidupan sosialnya, sering kali mengalami tingkat *loneliness* atau *kesepian* yang lebih tinggi dan kekurangan interaksi sosial. Tsao menyatakan bahwa kesepian dan kekurangan interaksi sosial ini dapat menghambat kemampuan individu untuk membentuk hubungan yang memuaskan dalam kehidupan sehari-hari. Mereka yang kesulitan membangun hubungan yang bermakna dalam kehidupan nyata cenderung mencari penggantian dengan membangun hubungan dengan tokoh media (Tukachinsky, dkk., 2021). Akan tetapi, pada penelitian yang dilakukan oleh (Noffiyanti, dkk., 2023) terkait dengan hubungan di antara *loneliness* dengan PSR pada *fandom* EXO-L di Lampung menyatakan bahwa tidak adanya hubungan yang signifikan di antara kedua variabel.

Walaupun sudah banyak terdapat penelitian terkait dengan hubungan di antara *loneliness* dan PSR, masih sedikit penelitian di dalam konteks *fandom* dan/atau pemain *game online*, terutama *game* Genshin Impact. Selain itu, hasil penelitian-penelitian terdahulu yang terkait juga masih terdapat beberapa gap seperti hasil yang berbeda-beda di antara penelitian yang satu dan yang lain. Selain itu, juga dipaparkan pada latar belakang bahwa *loneliness* memiliki hubungan pada perilaku bermain *game*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut terkait hal ini. Hipotesis nol dari penelitian ini adalah “Tidak terdapat hubungan yang signifikan di antara *loneliness* dengan *parasocial relationship* pada pemain *game* Genshin Impact” dengan hipotesis kerja “Terdapat hubungan yang signifikan di antara *loneliness* dengan *parasocial relationship* pada pemain *game* Genshin Impact”. Tujuan penelitian untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan di antara *loneliness* dan juga *parasocial relationship* pada pemain *game* Genshin impact.

METODE

Desain Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif memiliki terminologi dan juga serangkaian teknik khusus dengan tujuan untuk secara tepat menangkap rincian dunia sosial empiris dan mengungkapkan apa yang ditemukan dalam bentuk angka (Neuman, 2014).

Berdasarkan tujuannya, penelitian ini merupakan penelitian eksplanatori. Menurut Neuman (2014), penelitian eksplanatori sendiri merupakan penelitian yang tujuan utamanya adalah untuk menjelaskan kenapa suatu peristiwa dapat terjadi. Selain itu, penelitian eksplanatori juga bertujuan untuk membangun, mengelaborasi, memperluas, atau menguji suatu teori. Pada sumber yang sama, dijelaskan bahwa penelitian eksplanatori merupakan penelitian yang mencari sebab dan alasan.

Partisipan

Populasi di dalam penelitian merupakan gagasan abstrak terkait sekelompok besar kasus yang menjadi tempat peneliti dalam mengambil sampel, yang lalu kemudian hasil dari sampel tersebut akan digeneralisasikan (Neuman, 2014). Di dalam penelitian ini, kriteria populasi yang peneliti tentukan adalah sebagai berikut:

1. Pemain *game* Genshin Impact.
2. Secara aktif memainkan *game* Genshin Impact.
3. Memiliki karakter favorit pada *game* Genshin Impact.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *non-probability purposive sampling* untuk menentukan sampel penelitian. *Purposive sampling* ini sendiri merupakan sampel non-acak di mana peneliti dapat menggunakan berbagai metode untuk menemukan semua kemungkinan kasus dari populasi yang sangat spesifik dan sulit dijangkau. Di dalam *purposive sampling* ini, kasus-kasus yang dipilih jarang mewakili keseluruhan populasi (Neuman, 2014).

Peneliti melakukan perhitungan untuk menentukan jumlah sampel menggunakan *software* G*Power versi 3.1.9.4 dengan memakai penelitian yang dilakukan sebelumnya, yaitu "*Parasocial Relationship Viewed from Loneliness in New Students*" oleh Andriani, dkk. (2023). Pada penelitian tersebut didapatkan *effect size* sebesar 0,328 dengan signifikansi sebesar 0,005. Maka, didapatkan jumlah sampel yang dibutuhkan untuk penelitian ini adalah sebesar 118 partisipan.

Pengukuran

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode survei dalam memperoleh serta mengumpulkan data. Peneliti melakukan survei secara daring atau *online* dengan media Google Form yang akan disebar melalui beberapa media sosial seperti Instagram dan Twitter. Survei tersebut akan berisikan *informed consent*, data sosiodemografis, pertanyaan seputar karakter kegemaran responden pada *game* Genshin Impact, serta alat ukur yang digunakan oleh peneliti, baik untuk variabel X maupun untuk variabel Y.

Dalam mengukur variabel X atau variabel bebas, yaitu *loneliness*, peneliti menggunakan alat ukur UCLA Loneliness Scale (Version 3) yang dikembangkan oleh Russell (1996). Sedangkan untuk mengukur variabel Y atau variabel terikat, yaitu *parasocial relationship*, peneliti menggunakan alat ukur Multiple Parasocial Relationship Scale atau MPR-S yang dikembangkan oleh Tukachinsky (2010).

UCLA Loneliness Scale (Version 3) merupakan skala dengan 20 aitem dan menggunakan skala Likert 4 poin dengan pilihan jawaban "tidak pernah" sebagai 1, "jarang" sebagai 2, "kadang-kadang" sebagai 3, dan "selalu" sebagai 4. Dan untuk aitem *unfavourable*, akan dilakukan pembalikan atau *reverse* pada poin jawaban (yaitu, 1 = 4, 2 = 3, 3 = 2, 4 = 1). Kemudian, untuk menentukan tingkat *loneliness* responden, akan dilakukan penjumlahan skor pada masing-masing aitem, semakin tinggi skor yang didapat, maka semakin tinggi tingkat *loneliness*. Peneliti juga melakukan perhitungan reliabilitas dan didapatkan Cronbach alpha sebesar 0,918.

MPR-S sendiri merupakan skala yang berisi 24 aitem untuk mengukur *parasocial relationship* individu sebagai pengguna media dengan tokoh dan/atau karakter media. MPR-S merupakan skala multidimensional yang mencakup dua dimensi, yaitu *parasocial friendship* (PSF) dan *parasocial love* (PSL). Kemudian, masing-masing dimensi mencakup dua faktor, pada PSF yaitu *friends communication* dan *friends support*. Kemudian, dimensi PSL juga terbagi menjadi dua faktor, yaitu *love physical* dan *love emotional*. Skala ini menggunakan skala Likert 5 poin dengan pilihan jawaban 1 (sangat tidak setuju) sampai 5 (sangat setuju). Peneliti juga melakukan perhitungan reliabilitas dan didapatkan Cronbach alpha sebesar 0,919.

Analisis Data

Mengutip dari Pallant (2016), sebelum melakukan uji korelasi, dilakukan uji asumsi yang meliputi uji normalitas, uji linearitas, dan uji homoskedastisitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel memiliki distribusi data yang normal atau tidak. Kemudian, uji linearitas dilakukan untuk melihat apakah hubungan di antara dua variabel linear. Dan yang terakhir, uji homoskedastisitas dilakukan untuk melihat apakah variabilitas skor pada variabel X sama dengan nilai dari variabel Y.

Setelah data hasil uji asumsi didapatkan, peneliti akan melakukan uji hipotesis penelitian. Tahap ini dilakukan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan sebelumnya oleh peneliti pada penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan di antara dua variabel, yaitu *loneliness* (X) dan *parasocial relationship* (Y), oleh karena itu, pada penelitian ini akan dilakukan uji hipotesis korelasi. Sesuai dengan tujuan penelitian, apabila pada uji asumsi sebelumnya, data yang didapatkan memenuhi uji asumsi (uji normalitas, uji linearitas, dan uji homoskedastisitas), maka uji hipotesis akan dilakukan menggunakan teknik statistik parametrik, yaitu menggunakan *Pearson product-moment correlation coefficient*. Akan tetapi, apabila data yang didapatkan tidak memenuhi uji asumsi, maka peneliti akan menggunakan teknik statistik non-parametrik, yaitu menggunakan *Spearman Rank Order Correlation*. Pengolahan data akan dilakukan menggunakan *software* Jamovi versi 2.4.11, versi ini merupakan versi terbaru dari Jamovi. Taraf signifikansi yang ditetapkan pada penelitian ini adalah sebesar 0,05. Maka, pengambilan keputusan hipotesis, adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya terdapat hubungan di antara variabel X dan Y.
2. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_o gagal ditolak, artinya tidak terdapat hubungan di antara variabel X dan Y.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini melibatkan sebanyak 252 partisipan yang didominasi oleh jenis kelamin perempuan, yaitu sebesar 83,7% (n=211), kemudian, berusia 21 tahun, yaitu sebesar 16,3% (n=41). Subjek paling banyak berdomisili di Jakarta, yaitu sebanyak 14,7% (n=37), berpendidikan terakhir sekolah menengah atas (SMA) atau sekolah menengah kejuruan (SMK), yaitu sebesar 61,9% (n=156). Subjek paling banyak mulai memainkan *game* Genshin Impact pada versi 1.0 sampai 1.6 *game* tersebut, atau sekitar bulan September 2020 sampai bulan Juni 2021 (50,4%, n=127) dengan rata-rata frekuensi bermain per hari di dalam satu minggu yaitu satu sampai dua jam (35,3%, n=89). Kemudian, peneliti melakukan proses *cleansing data* dan mengeliminasi partisipan yang memiliki jawaban tidak sesuai dan menyisakan sebanyak 242 orang partisipan.

Hasil Analisis Uji Statistik Deskriptif

Variabel	N	Std. Deviasi	Min.	Maks.	Mean
Loneliness	242	11,1	23	77	50,2
PSR	242	15,9	31	120	94

Dari tabel di atas, didapatkan bahwa partisipan yang terlibat adalah sebanyak 242 responden. Kemudian nilai standar deviasi atau simpangan baku, yaitu ukuran untuk melihat seberapa tersebar suatu data. Semakin kecil sebuah standar deviasi, maka semakin suatu data terkumpul rapat di sekitar mean. Pada variabel *loneliness* standar deviasi sebesar 11,1 dengan *mean* sebesar 50,2 dan standar deviasi pada PSR adalah sebesar 15,9 dengan *mean* sebesar 94. Pada variabel *loneliness*, nilai minimalnya adalah 23 dengan nilai maksimal sebesar 77. Sedangkan untuk PSR, nilai minimal adalah sebesar 31 dengan nilai maksimal sebesar 120.

Kemudian peneliti melakukan uji asumsi yang terdiri dari uji normalitas, uji linearitas, dan uji homoskedastisitas. dari uji-uji asumsi yang dilakukan menunjukkan bahwa data memenuhi uji asumsi, maka peneliti menggunakan pengujian uji korelasi Pearson.

Hasil Uji Hipotesis

		Parasocial Relationship	
Loneliness	Pearson's r	0,08	
	p-value	0,216	
	Nilai 95% Confidence Interval (CI)	Upper	0,204
		Lower	-0,047

Berdasarkan hasil uji korelasi Pearson yang dilakukan, dapat diketahui bahwa *loneliness* berkorelasi sangat lemah ($r=-0,08$; 95% CI [0,204; -0.047]; $p<0.216$) dengan PSR. Karena nilai signifikansi dari kedua variabel adalah sebesar 0,216, yaitu dengan kata lain, $p > 0,05$, hal ini menunjukkan bahwa hubungan di antara *loneliness* dengan *parasocial relationship* atau PSR bersifat tidak signifikan.

DISKUSI

Dari hasil uji korelasi dan uji hipotesis yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi yang didapat adalah 0,216 atau $p > 0,05$ dengan hasil uji korelasi yang menyatakan bahwa nilai korelasi di antara *loneliness* dengan PSR sangat lemah, yaitu sebesar 0,08. Dari hal ini maka dapat ditarik

kesimpulan bahwa H_a ditolak dan H_0 gagal ditolak, yaitu tidak terdapat hubungan yang signifikan di antara *loneliness* dengan *parasocial relationship* pada pemain *game* Genshin Impact.

Dapat dilihat dari tabel 4.9 kategorisasi atau penormaan skor, bahwa rata-rata skor *loneliness* responden berada pada tingkat sedang (57,8%, n=140). Kemudian, dapat dilihat juga bahwa rata-rata skor PSR responden berada pada tingkat tinggi (71,07%, n=172). Jika berdasarkan teori *uses and gratifications* (UGT) yang digunakan di dalam menganalisis hubungan di antara *loneliness* dengan PSR (teori ini menjelaskan mengapa individu mengonsumsi beberapa jenis media tertentu, kebutuhan apa yang individu tersebut miliki di dalam penggunaannya, serta kepuasan apa yang diperoleh dari penggunaan media tersebut (Kasirye, 2021)), asumsi awalnya adalah bahwa di saat individu merasakan *loneliness* dan membutuhkan interaksi sosial (kebutuhan yang berkaitan dengan penguatan kontak dengan keluarga, teman, serta dunia), individu tersebut akan mencari kompensasi dengan secara aktif menggunakan media, kemudian individu tersebut akan mengembangkan hubungan parasosial dengan karakter media yang digemari. Kemudian, hubungan yang terjalin di antara individu dengan karakter media ini akan memberikan kepuasan atau *gratification* pada individu tersebut. Akan tetapi, terlihat pada hasil kategorisasi walaupun rata-rata skor PSR responden ada pada kategori tinggi, namun rata-rata *loneliness* responden ada pada kategori sedang.

Dari pemaparan di atas, maka dapat diketahui bahwa kebutuhan kompensasi atas kesepian atau *loneliness* (kebutuhan yang berkaitan dengan penguatan kontak dengan keluarga, teman, serta dunia) bukan menjadi alasan bagi individu untuk menggunakan media dan mengembangkan PSR dalam prosesnya. Terdapat kebutuhan lain di luar kebutuhan akan interaksi sosial yang membuat responden menggunakan media dan mengembangkan PSR dengan karakter di *game* Genshin Impact.

Dari pernyataan di atas, peneliti menilai bahwa salah satu dari kebutuhan yang ingin dicapai kepuasannya oleh para responden awalnya adalah kebutuhan yang berkaitan dengan pelarian (*escapism*) atau pelepasan ketegangan (*tension release*). Sifat *video game* yang menyenangkan mencerminkan kapasitasnya dalam menyediakan media bagi para pemain untuk melepaskan diri dari aspek-aspek yang tidak diinginkan atau penuh tekanan di dalam hidup. Motivasi pelarian atau *escapism* ini mengacu pada bermain *video game* sebagai cara untuk melarikan diri dari kenyataan dan kehidupan nyata individu yang bersangkutan (Deleuze et al., 2019; Demetrovics et al., 2011 dalam Fraser, dkk., 2023). Hal ini tampak dari gambaran karakteristik subjek pada tabel 4.6 yang memperlihatkan bahwa rata-rata frekuensi bermain *game* Genshin Impact per hari dalam satu minggu paling banyak berada pada 1-2 jam (35,3%, n=89) dan 3-4 jam (30,14%, n=76).

Dijelaskan di dalam Tukachinsky, dkk. (2021) bahwa paparan terhadap figur media menjadi salah satu faktor dalam perkembangan PSR pada individu. Jumlah waktu yang dihabiskan oleh individu bersama tokoh media dan pemaparan berulang terhadap tokoh media memungkinkan individu untuk belajar lebih banyak terkait sosok media, yang kemudian akan terjalin suatu ikatan di antaranya melalui keterlibatan langsung. Selain itu juga dijelaskan dari perspektif evolusi dan ekonomi terkait dengan persahabatan bahwa jumlah waktu yang dihabiskan dengan figur media merupakan investasi sumber daya yang terbatas, oleh karenanya, komitmen pengguna media terhadap hubungan ini akan meningkat.

Selain itu, dari hasil kategorisasi PSR dapat dilihat bahwa responden memiliki rata-rata skor tinggi, dapat dikatakan bahwa *game* Genshin Impact sudah cukup dapat memfasilitasi pemainnya untuk membangun PSR dengan karakternya. Mengutip dari Nguyen, dkk. (2023), terdapat beberapa aspek yang menjadikan karakter fiktional menjadi menarik dan berpotensi membuat individu mengembangkan PSR, di antaranya adalah: (1) *potential* yang merupakan keseimbangan di antara apa yang diketahui dan tidak diketahui mengenai suatu karakter, (2) *design* yang merupakan bagaimana suatu karakter terlihat, terdengar, dan dimainkan (meliputi *visual design*, *audio design*, dan *game*

design), serta (3) *characterization* yang merupakan bagaimana bingkai naratif membangun pemahaman terkait suatu karakter (meliputi *personality*, *development*, dan *relationship*).

Game Genshin Impact memiliki *playable characters* yang memiliki desain yang menarik dan unik pada tiap karakternya. Selain itu, setiap karakter juga memiliki cerita latar belakang yang dapat pemain baca dan ikuti melalui laman *story* pada profil karakter, atau juga melalui *quest* yang tersedia di dalam *game*. Maka, peneliti menilai bahwa *game* Genshin Impact sudah cukup dapat memfasilitasi pemainnya untuk mengembangkan PSR pada karakternya.

SIMPULAN

Data yang diperoleh peneliti kemudian dianalisis menggunakan uji korelasi Pearson, kemudian didapatkan hasil bahwa Pearson's r sebesar 0,08 dengan signifikansi sebesar 0,026. Artinya, korelasi di antara *loneliness* dengan PSR sangat rendah dan tidak signifikan. Dari hasil uji korelasi dan uji hipotesis, dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 gagal ditolak, yaitu tidak terdapat hubungan yang signifikan di antara *loneliness* dengan *parasocial relationship* pada pemain *game* Genshin Impact. Dapat ditarik kesimpulan bahwa di dalam mengembangkan PSR, kebutuhan akan kompensasi atas kebutuhan sosial bukan menjadi alasan bagi pemain *game* Genshin Impact.

Di dalam penelitian ini, peneliti menyarankan bagi penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian pada jenis *game* lain (contohnya seperti *female-oriented dating games* atau *otome games*). Kemudian peneliti juga menyarankan bagi penelitian selanjutnya untuk menggunakan variabel lain di luar *loneliness* yang juga mempengaruhi perkembangan PSR pada individu.

Bagi pemain Genshin Impact, peneliti menyarankan untuk memperhatikan perilaku parasosialnya agar tidak terlalu berlebihan dan menjadi perilaku parasosial yang patologis. Kemudian, jika perilaku parasosial dirasa sudah menjadi hubungan yang patologis, peneliti menyarankan untuk segera mencari

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih Tuhan Yang Maha Esa, keluarga, teman-teman, serta seluruh pihak yang telah berdistribusi dan juga mendukung peneliti selama proses penelitian ini berlangsung.

DEKLARASI POTENSI TERJADINYA KONFLIK KEPENTINGAN

Beata Maria Trinidya dan Rudi Cahyono tidak bekerja, menjadi konsultan, memiliki saham, atau menerima dana dari perusahaan atau organisasi manapun yang mungkin akan mengambil untung dari diterbitkannya naskah ini.

PUSTAKA ACUAN

ActivePlayer. (2023). *Honkai: Star Rail*. <https://Activeplayer.io/Honkai-Star-Rail/>.

ActivePlayer. (2024). *Genshin Impact*. <https://Activeplayer.io/Genshin-Impact/>.

Andriani, N. T., Purwaningsih, I. E., Aquino, T., & Hary, P. (2023). Parasocial Relationship Viewed from Loneliness in New Students. *Proceedings of The 1st International Conference on Indigenous Psychology & Culture (ICIPC)*, 1(1), 288.

Bopp, J. A., Müller, L. J., Aeschbach, L. F., Opwis, K., & Mekler, E. D. (2019). Exploring emotional attachment to game characters. *CHI PLAY 2019 - Proceedings of the Annual Symposium on*

- Computer-Human Interaction in Play*, 313–324. <https://doi.org/10.1145/3311350.3347169>
- Deterding, S., & Zagal, J. P. (2018). the Many Faces of Role-Playing Game Studies. In *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. <https://doi.org/10.4324/9781315637532-1>
- Dimitrievski, M. (2023). *33 Evolutionary Gaming Statistics of 2024*. <https://Truelist.Co/Blog/Gaming-Statistics/>.
- Fraser, R., Slattery, J., & Yakovenko, I. (2023). *Computers in Human Behavior Escaping through video games : Using your avatar to find meaning in life*. 144(June 2022).
- Ge, C., & Chen, D. (2023). *How does the character 's visual design help convey the character 's background in Genshin Impact ?* (Issue May). Uppsala Universitet.
- IDN Research Institute. (2023). *Indonesia Gen Z*. 102.
- J. Clement. (2023). *Lifetime unit sales generated by The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom worldwide as of September 2023*. <https://Www.Statista.Com/Statistics/1385879/Zelda-Tears-of-the-Kingdom-Units-Sold/>.
- Kasirye, F. (2021). *The Importance of Needs in Uses and Gratification Theory*. 1974.
- Kemenkominfo, Asosiasi Game Indonesia, N. P. (2022). *Peta Ekosistem Industri Game Indonesia 2021*. 1–64.
- Luker, E. (2022). *Are video games, screens another addiction?*
<https://Www.Mayoclinichealthsystem.Org/Hometown-Health/Speaking-of-Health/Are-Video-Games-and-Screens-Another-Addiction>.
- Männikkö, N., Ruotsalainen, H., Miettunen, J., Pontes, H. M., & Kääriäinen, M. (2020). Problematic gaming behaviour and health-related outcomes: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Health Psychology*, 25(1), 67–81. <https://doi.org/10.1177/1359105317740414>
- Neuman, W. L. (2014). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches 7th Ed*. In *Teaching Sociology* (Vol. 30, Issue 3). <https://doi.org/10.2307/3211488>
- Nguyen, T. M., Khadadeh, M., & Jeong, D. C. (2023). Shippers and Kinnies: Re-conceptualizing Parasocial Relationships with Fictional Characters in Contemporary Fandom. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3582437.3582476>
- Niu, G., Jin, S., Xu, F., Lin, S., Zhou, Z., & Longobardi, C. (2022). Relational Victimization and Video Game Addiction among Female College Students during COVID-19 Pandemic: The Roles of Social Anxiety and Parasocial Relationship. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(24). <https://doi.org/10.3390/ijerph192416909>
- Noffiyanti, Akib, M. M. M., & Fitriyani, A. (2023). *HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KESEPIAN DENGAN PARASOCIAL RELATIONSHIP PADA REMAJA PENGEMAR K-POP DI KOMUNITAS EXO-L LAMPUNG*. 3(1), 92–114. <https://doi.org/10.35719/sociocouns.vxix.xx>
- Pallant, J. (2016). For the SPSS Survival Manual website , go to This is what readers from around the world say about the SPSS Survival Manual : In *Automotive Industries AI* (Vol. 181, Issue 4). Open University Press.
- Tukachinsky, R., Walter, N., & Saucier, C. J. (2021). Antecedents and effects of parasocial relationships: A meta-analysis. *Journal of Communication*, 70(6), 868–894. <https://doi.org/10.1093/JOC/JQAA034>