

Konstruksi identitas virtual perempuan dalam interaksi romantis di game dating simulator love and deepspace

Talya Nanda Faiza Adisty^{1*}, Roziana Febrianita²

Program Studi Ilmu Komunikasi, UPN "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

Email korespondensi: 21043010207@student.upnjatim.ac.id

Diterima: 30 Juni 2025; Direvisi: 27 Oktober 2025; Terbit: 30 Oktober 2025

Abstract

Dating simulator games, such as Love and Deepspace, not only offer entertainment, but also become a space for players to explore and build their virtual identities. In this context, women as players have a unique experience in forming their self-concept through the romantic interactions offered by the game. The purpose of this study is to analyze how the virtual identity of women in the game Love and Deepspace. This study uses a qualitative approach with a descriptive type. This research was conducted in Surabaya by conducting interviews. Data collection techniques used in-depth interviews, documentation, and observation. Data will be analyzed using thematic analysis. The data analysis technique follows the steps proposed by Miles and Huberman which include three main components: data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study indicate that the construction of women's virtual identities in romantic interactions in the dating simulator game Love and Deepspace can be concluded that this game functions as a significant platform for women to build and express their virtual identities. Through character customization and interactions with non-player characters (NPCs), players have the opportunity to explore aspects of themselves that may not be expressed in the real world. The game also creates a hyperreality experience, so it is important for players to be aware that while in-game experiences can be emotionally satisfying, they must still consider the context and dynamics of real-world relationships.
Keywords: Women; online games; virtual identity; love and deepspace.

Abstrak

Game dating simulator, seperti Love and Deepspace, tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga menjadi ruang bagi pemain untuk mengeksplorasi dan membangun identitas virtual mereka. Dalam konteks ini, perempuan sebagai pemain memiliki pengalaman yang unik dalam membentuk konsep diri mereka melalui interaksi romantis yang ditawarkan oleh game tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana identitas virtual perempuan dalam game Love and Deepspace. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Penelitian ini dilakukan di Surabaya dengan melakukan wawancara. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam (in-depth interview), dokumentasi, dan observasi. Data akan dianalisis menggunakan analisis tematik. Teknik analisis datanya mengikuti langkah- langkah yang diusulkan oleh Miles dan Huberman yang mencakup tiga komponen utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konstruksi identitas virtual perempuan dalam interaksi romantis di dalam game dating simulator Love and Deepspace dapat disimpulkan bahwa game ini berfungsi sebagai platform yang signifikan bagi perempuan untuk membangun dan mengekspresikan identitas virtual mereka. Melalui kustomisasi karakter dan interaksi dengan karakter non- pemain (NPC), pemain memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai aspek dari diri mereka yang mungkin tidak dapat diekspresikan di dunia nyata, Game ini juga menciptakan pengalaman hiperrealitas, maka penting bagi pemain untuk menyadari bahwa meskipun pengalaman dalam game dapat memberikan kepuasan emosional, mereka tetap harus mempertimbangkan konteks dan dinamika hubungan di dunia nyata.

Kata-kata kunci: Perempuan; game online; identitas virtual; love and deepspace.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan hingga muncul banyaknya produk teknologi baru (Hanan et al., 2018), Tak hanya itu, perkembangan teknologi saat ini juga mempengaruhi bagaimana cara individu berinteraksi dan membangun identitas diri. Salah satu bentuk interaksi yang semakin populer adalah melalui permainan video online. *Game online* yang merupakan permainan yang dimainkan secara berjejaring dengan memanfaatkan koneksi internet (Wahdiyati & Putra, 2022), tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan pesan sosial, termasuk membentuk identitas diri di ruang virtual.

Perkembangan media digital telah membuka ruang baru bagi representasi dan diskusi mengenai feminisme dan post-feminisme (Chairil et al., 2023). Dalam konteks *game dating simulator*, penting untuk menganalisis bagaimana interaksi romantis dan konstruksi identitas virtual perempuan merefleksikan atau menantang prinsip-prinsip feminis, atau bahkan menunjukkan pergeseran menuju pemahaman post-feminis.

Fenomena ini menarik untuk diteliti karena menunjukkan bagaimana perempuan menggunakan ruang digital sebagai arena negosiasi identitas. Konstruksi identitas virtual tidak hanya terbatas pada aspek visual avatar, tetapi juga terkait dengan pilihan naratif, interaksi emosional, dan dinamika relasi dengan karakter lain dalam game (Flaviore Nanceria De Riandra, 2025). Dengan demikian, kajian ini penting untuk memahami bagaimana teknologi interaktif memengaruhi cara perempuan memaknai diri dan relasi romantis di ranah virtual.

Tabel 1 Aspek Konstruksi Identitas Virtual dalam *Love and Deepspace*

Aspek	Bentuk Representasi dalam Game	Dampak pada Konsep Diri Perempuan
Visual Avatar	Pemilihan penampilan, gaya, dan ekspresi wajah	Mencerminkan idealisasi diri
Naratif Interaktif	Pilihan dialog serta alur cerita romantis	Negosiasi identitas emosional
Relasi Virtual	Interaksi dengan karakter pria utama dalam game	Eksplorasi harapan hubungan
Simbol Sosial	Status, hadiah, dan pencapaian dalam game	Validasi sosial dan eksistensi

Sumber : Hidayat (2025)

Selain itu, konstruksi identitas virtual dalam game *Love and Deepspace* juga mencerminkan bagaimana perempuan memanfaatkan ruang digital sebagai media untuk mengekspresikan kebebasan diri tanpa batasan sosial yang kerap mereka hadapi di dunia nyata. Dalam konteks ini, game bukan hanya hiburan, tetapi juga menjadi sarana eksplorasi

psikologis dan kultural (Zhou et al., 2022). Pengalaman romantis yang diciptakan secara simulatif memungkinkan perempuan merumuskan ulang peran dan posisi mereka dalam relasi, baik sebagai subjek yang aktif maupun sebagai individu yang mencari pengakuan emosional (Kumalasari et al., 2024). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai interaksi antara teknologi, identitas, dan dinamika gender di era digital.

Berdasarkan laporan dari ESA (Entertainment Software Association, 2024), terdapat peningkatan yang signifikan dalam partisipasi perempuan dalam industri game. Data menunjukkan bahwa 53% dari total gamer adalah laki-laki, sementara 43% adalah perempuan. Faktor-faktor yang mendorong peningkatan ini meliputi diversifikasi genre game yang lebih inklusif serta peningkatan aksesibilitas platform game. Hal ini sering dipahami sebagai pasca-feminisme yang bertujuan untuk mencapai tahap berikutnya dalam kemajuan terkait gender, dan sebagai bentuk dukungan terhadap masyarakat yang tidak lagi ditentukan oleh peran gender (Chairil et al., 2023).

Seiring bertambahnya jumlah pemain perempuan dan permintaan pasar yang meningkat, semakin banyak pula dan semakin banyak pengembang, penerbit, dan desainer game yang mulai menyadari potensi komunitas gamer dan pemain perempuan sebagai pasar dengan nilai bisnis yang besar. *Otome games* secara bertahap mampu mendapatkan perhatian khususnya di kalangan perempuan (Wang, 2023). Game Otome atau *game dating simulator*, dirancang untuk perempuan, memungkinkan pemain untuk terlibat dalam skenario romantis dengan karakter laki-laki, menyediakan lingkungan yang aman untuk eksplorasi emosional (Gao et al., 2025).

Salah satu game yang sedang menarik perhatian adalah game *Love and Deepspace* (LADS) yang merupakan sebuah *otome game* atau permainan kencan fiksi ilmiah yang dikembangkan oleh InFold dan diluncurkan pada tanggal 18 Januari 2024. Game ini pada dasarnya adalah *dating simulator* yang menampilkan elemen RPG dan bahkan sistem pertarungan. *Game online* ini menjadi terkenal di kalangan pemain perempuan karena bukan hanya sekedar *dating simulator* saja tapi juga memadukan dengan *genre game* yang paling banyak digemari perempuan yakni RPG.

Love and Deepspace cukup populer dengan jumlah unduhan di hari pertama game ini diluncurkan hingga mencapai 2.000 unduhan. Puncak popularitas terjadi ketika jumlah unduhan di Indonesia melonjak drastis menjadi 3.155, berdasarkan data yang diperoleh dari AppMagic. Penting untuk dicatat bahwa data ini hanya mencakup wilayah Indonesia

(Gamerwk, 2025). Secara keseluruhan, *Love and Deepspace* telah terbukti menjadi game yang sangat populer, dengan total 50 juta pemain terdaftar di seluruh dunia. Data ini menunjukkan dampak signifikan dari faktor eksternal terhadap popularitas game dalam konteks pasar digital.



Sumber : Appmagic

Gambar 1 Data Jumlah Pengunduh *Love and Deepspace*

Sebagai indikator kesuksesannya sebagai game yang populer, data dari AppMagic menunjukkan bahwa *Love and Deepspace* berhasil menghasilkan pendapatan lebih dari \$20.000.000 dalam periode satu bulan. Selain itu, game ini mencatatkan peningkatan jumlah pengunduh secara global yang melebihi 500.000 unduhan. Temuan ini menegaskan dampak signifikan dari popularitas game ini di pasar digital, serta menunjukkan potensi monetisasi yang tinggi dalam industri game.



Sumber : Appmagic

Gambar 2. Jumlah Pendapatan dan Pengunduh *Love and Deepspace*

Seiring bertambahnya jumlah pemain perempuan dan meningkatnya kebutuhan pasar, pengembang game mulai menciptakan pengalaman yang lebih inklusif, salah satunya melalui genre *dating simulator* dan *role-playing game* (RPG). Berdasarkan data dari Niko Partners (Asia, 2022), genre RPG menempati posisi teratas sebagai jenis game yang paling diminati oleh pemain perempuan, dengan persentase sebesar 13,6%. Tingginya minat ini tidak lepas dari kemampuannya menggabungkan elemen naratif yang mendalam dan

interaksi emosional, termasuk relasi romantis, yang memperkuat keterlibatan pemain secara personal.

Hal ini sejalan dengan penjelasan dalam buku *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (Zagal & Deterding, 2018), yang menekankan bahwa RPG memberikan ruang bagi pemain untuk membangun narasi personal melalui interaksi, pilihan, dan representasi karakter. Elemen-elemen tersebut mendorong terciptanya pengalaman bermain yang imersif dan memungkinkan eksplorasi identitas yang lebih dalam, terutama dalam konteks relasi sosial dan emosional. Dengan demikian, genre RPG dan *dating simulator* seperti *Love and Deepspace* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium ekspresif di mana pemain, khususnya perempuan, dapat bereksperimen melalui interaksi romantis dan membentuk identitas virtual mereka. Dalam konteks virtual, kemampuan untuk membangun hubungan melalui interaksi yang efektif, yang mencakup aspek verbal dan nonverbal, menjadi krusial dalam membentuk pengalaman pemain (Hardjati & Febrianita, 2019).

Game dating simulator, seperti *Love and Deepspace*, tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga menjadi ruang bagi pemain untuk mengeksplorasi dan membangun identitas virtual mereka. Dalam konteks ini, perempuan sebagai pemain memiliki pengalaman yang unik dalam membentuk konsep diri mereka melalui interaksi romantis yang ditawarkan oleh game tersebut. Penelitian menunjukkan bahwa media memiliki peran krusial dalam transmisi nilai-nilai budaya (Wahyuningtyas et al., 2021). Dalam konteks game *dating simulator*, narasi dan interaksi yang disajikan dapat secara halus membentuk pemahaman pemain tentang hubungan romantis yang ideal atau sehat, yang kemudian terinternalisasi dalam konstruksi identitas virtual mereka

Tak hanya itu, dalam *Love and Deepspace*, pemain perempuan dapat mendesain gambar permainan mereka sendiri sesuai dengan kesukaan pribadi mereka, apakah mereka menginginkan tampilan yang manis atau berperilaku tidak memihak (Nie, 2024). Pakaian awal mereka adalah setelan celana panjang yang sejalan dengan identitas profesional mereka sebagai pemburu yang berjuang untuk keamanan kota, sehingga mereka tidak perlu lagi mengenakan gaun terbuka demi apa yang disebut kecantikan dan keseksian, dan tidak perlu menyembunyikan sisi-sisi dan menghilangkan agresivitas. Sehingga mereka dapat membentuk identitas diri yang baru dalam ruang virtual.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media sosial merupakan alat yang efektif untuk mengelola citra dan reputasi, bahkan dalam situasi krisis (Amalia & Febrianita, 2022).

Dalam konteks identitas virtual, platform digital seperti game *dating simulator* dan media sosial yang menyertainya juga berfungsi sebagai ruang bagi individu untuk secara aktif membangun dan mempresentasikan diri mereka, membentuk persepsi orang lain terhadap identitas virtual tersebut

Identitas virtual merujuk pada persona yang dibangun oleh individu di dunia digital, yang sering kali berbeda dari identitas mereka di dunia nyata. Menurut Turkle 1995 dalam Yang (2025), identitas virtual memungkinkan individu untuk bereksperimen dengan berbagai aspek diri mereka, termasuk gender, orientasi seksual, dan peran sosial. Fase 'masalah pribadi' yang diidentifikasi dalam analisis konflik media (Abi Rafdi et al., 2023) juga relevan untuk memahami bagaimana pemain perempuan mungkin memproyeksikan masalah atau keinginan pribadi mereka ke dalam identitas virtual yang mereka konstruksi dalam game, atau bagaimana pengalaman dalam game dapat memicu refleksi terhadap isu-isu pribadi.

Imersivitas interaksi romantis dalam *Love and Deepspace* tercermin melalui mekanisme dialog berbasis pilihan dan dinamika hubungan yang dipersonalisasi dengan karakter, sebagaimana diilustrasikan pada Gambar 3



Sumber : Pinterest

Gambar 3. Interaksi Romantis *Love and Deepspace*

Namun, konstruksi identitas ini tidak lepas dari pengaruh norma sosial dan stereotip gender. Penelitian oleh Shaw 2014 dalam Shuangkun (2025) menunjukkan bahwa representasi perempuan dalam game sering kali terbatas pada peran-peran yang dikonstruksi oleh perspektif maskulin. *Love and Deepspace* sebagai game yang menargetkan audiens perempuan, menarik untuk dikaji karena menawarkan narasi romantis yang diklaim "berpusat pada perempuan". Penelitian sebelumnya telah mengkaji bagaimana media, seperti serial televisi, merepresentasikan isu-isu gender seperti seksisme dan misogini terhadap perempuan (Jannatin et al., 2024). Dalam konteks game *dating simulator*, penting untuk menganalisis bagaimana perempuan (baik sebagai karakter yang dimainkan maupun

karakter non-pemain) direpresentasikan, dan bagaimana representasi ini memengaruhi konstruksi identitas virtual pemain

Melalui penelitian ini, penulis bertujuan untuk mengeksplorasi konstruksi identitas virtual perempuan dalam interaksi romantis di dalam game *Love and Deepspace*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai bagaimana perempuan memanfaatkan game sebagai ruang untuk mengekspresikan diri, serta bagaimana pengalaman bermain tersebut berkontribusi terhadap pembentukan konsep diri dan pandangan mereka terhadap hubungan romantis.

Selama ini, teori identitas virtual yang dikemukakan oleh Turkle dalam Yang (2025) lebih banyak membahas eksperimen identitas secara umum, tanpa mengaitkannya secara spesifik dengan pembentukan konsep diri perempuan dalam konteks interaksi romantis. Di sisi lain, penelitian tentang interaksi dalam game umumnya belum menyelidiki secara mendalam bagaimana norma dan nilai gender dunia nyata mempengaruhi perilaku serta pilihan pemain di ruang virtual. Selain itu, konsep hiperreality yang dikemukakan oleh Arena (2024), yang menggambarkan kaburnya batas antara realitas dan simulasi, juga belum banyak diterapkan dalam analisis game *dating simulator*, terutama dalam memahami pengalaman emosional dan pembentukan identitas pemain perempuan di dunia virtual.

Studi tentang game *dating simulator*, seperti yang dilakukan oleh Rivers (2017), masih berfokus pada aspek mekanisme permainan atau representasi karakter, namun kurang menggali bagaimana perempuan sebagai pemain aktif mengonstruksi identitas mereka melalui hubungan romantis dalam game. Demikian pula, penelitian oleh Rivas (2022) lebih menyoroti perempuan sebagai objek representasi dalam game, alih-alih sebagai agen aktif pembentuk identitas.

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang lebih menekankan pada aspek teknis gameplay (Egenfeldt-Nielsen et al., 2019) atau melihat perempuan semata-mata sebagai objek visual (Swastika et al., 2025), penelitian ini muncul sebagai respons atas fenomena yang semakin menarik, yaitu meningkatnya jumlah perempuan yang bermain game online. Perempuan tidak hanya menjadi pemain aktif, tetapi juga secara sadar membentuk identitas virtual mereka melalui game, seperti yang terjadi dalam game *Love and Deepspace*. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih mendalam untuk memahami dinamika ini. Pendekatan ini sejalan dengan kritik yang disampaikan oleh Shaw (2015) tentang pentingnya mengkaji pengalaman perempuan dalam media digital sebagai agen yang berdaya.

Dengan menggabungkan teori identitas virtual dan teori hiperreality, penelitian ini memberikan pendekatan interdisipliner untuk memahami bagaimana ruang virtual tidak hanya menjadi tempat eksperimen diri, tetapi juga menciptakan pengalaman emosional yang berdampak pada pembentukan identitas diri di dunia nyata. Mengingat identitas seseorang dapat berkembang ketika berada dalam lingkungan yang mendukung eksplorasi diri, maka menarik untuk menelusuri bagaimana identitas virtual yang dibangun oleh pemain perempuan dalam game *Love and Deepspace* merefleksikan atau bahkan membentuk cara mereka memandang diri sendiri. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menganalisis bagaimana proses konstruksi identitas virtual perempuan terbentuk melalui keterlibatan mereka dalam ruang digital yang disediakan oleh game *Love and Deepspace*.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Penelitian ini dilakukan di Surabaya dengan melakukan wawancara dan durasi penelitian diperkirakan memakan waktu sekitar 2 bulan. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam (*in-depth interview*), dokumentasi, dan observasi. Data akan dianalisis menggunakan analisis tematik. Teknik analisis datanya mengikuti langkah- langkah yang diusulkan oleh Miles dan Huberman yang mencakup tiga komponen utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Konsep Diri Gamer Perempuan di Love and Deepspace

Teori-teori ini menjelaskan bahwa Love and Deepspace bukan sekadar media hiburan, melainkan juga platform yang efektif untuk pemberdayaan dan pembentukan konsep diri yang positif. Melalui interaksi dan pengalaman yang ditawarkan game ini, pemain dapat mengembangkan kepercayaan diri, meningkatkan kesadaran diri, serta mengadopsi atribut dan nilai- nilai yang berdampak konstruktif dalam kehidupan mereka secara nyata.

Setelah bermain game Love and Deepspace para informan bisa memahami lebih dalam tentang konsep diri mereka, karena mereka bisa melakukan perbandingan melalui karakter yang mereka mainkan dalam game. Fitur 3D yang dimiliki oleh game Love and Deepspace mampu mempengaruhi konsep diri seseorang dengan lebih emosional, karena adanya interaksi yang lebih imersif dan intensif dibandingkan dengan otome game lainnya.

Pengalaman bermain Love and Deepspace menunjukkan bahwa game ini berfungsi sebagai alat untuk membangun dan memahami konsep diri perempuan dengan cara yang lebih mendalam. Fitur 3D yang imersif memungkinkan pemain untuk terlibat secara

emosional dengan karakter dan cerita, yang pada gilirannya mempengaruhi pandangan mereka tentang diri mereka sendiri sebagai perempuan.

Konstruksi Identitas Virtual di *Love and Deepspace*

Banyak informan merasa bahwa karakter utama (MC) dalam game mencerminkan diri mereka atau bahkan menjadi versi ideal dari diri mereka. Mereka menggunakan fitur kustomisasi untuk menciptakan karakter yang sesuai dengan harapan yang ingin mereka capai di dunia nyata, seperti terlihat cantik, kurus, atau lebih ideal. Hal ini menunjukkan bahwa game ini berfungsi sebagai ruang eksperimen identitas, di mana pemain dapat mengeksplorasi berbagai aspek diri mereka yang mungkin tertekan dalam kehidupan nyata. Pemain menciptakan pengalaman bermain yang lebih mendalam dan memuaskan, di mana pemain dapat merasa terhubung dengan karakter yang mereka ciptakan, serta meningkatkan keterikatan emosional mereka terhadap narasi dan interaksi dalam game.

Meskipun terdapat fitur kustomisasi avatar, sifat dari karakter dalam game tidak dapat disesuaikan atau diubah sesuai keinginan pemain. Hal ini disebabkan oleh sifat karakter yang sudah terkunci. Avatar yang memiliki identitas diri yang berbeda dengan dunia nyata merupakan sebuah simulacra, yaitu representasi yang tidak ada hubungannya dengan dunia nyata. Hal ini menciptakan eksplorasi dalam berbagai aspek identitas, termasuk gender, etnisitas, dan peran sosial.

Identitas diri yang berbeda tersebut kemudian menjadi identitas ideal yang ingin dicapai oleh informan agar bisa menjadi pribadi seperti karakter dalam game yang mereka mainkan. Mereka beranggapan bahwa sifat yang dimiliki karakter dalam game jauh lebih baik daripada diri mereka di dunia nyata, sehingga identitas diri dalam game menjadi bentuk ideal mereka. Bahkan beberapa informan mengakui fitur kostumisasi dalam game *Love and Deepspace* mampu merepresentasikan diri mereka sebesar 70-80% dibandingkan dengan otome game lainnya. Para informan juga mengakui bahwa mereka merasa lebih nyaman berada dalam ruang virtual, yang memungkinkan mereka untuk melakukan konstruksi identitas dengan lebih bebas.

Interaksi Romantis di *Love and Deepspace*

Informan merasa bahwa pengalaman ini memberikan mereka kebebasan untuk mengekspresikan diri, yang mungkin tidak dapat dilakukan dalam kehidupan nyata. Ini sejalan dengan konsep hiperreality oleh Jean Baudrillard, di mana pengalaman virtual dapat terasa lebih nyata daripada kehidupan sehari-hari melalui interaksi romantis yang mereka rasakan bersama karakter fiksi dalam game *Love and Deepspace*. Hal ini menjelaskan bahwa

pengalaman dalam membangun relasi romantic didalam game tidak hanya pasif atau sekedar hiburan, tetapi juga mengandung makna psikologi dan sosial yang mendalam.

Pengalaman interaksi romantis dalam *Love and Deepspace* memberikan pemain perempuan kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan emosi serta identitas mereka dengan cara yang mungkin tidak dapat dilakukan di dunia nyata. Hal ini sejalan dengan teori *emotional agency* yang dikemukakan oleh Bainbridge (2020), yang menekankan bahwa pemain memiliki kendali atas bagaimana mereka ingin merespons dan berinteraksi dalam konteks hubungan romantis.

Hal ini dirasakan oleh beberapa informan dimana mereka bermain game *Love and Deepspace* sebagai *escapism* mereka atas ketegangan dan rasa Lelah yang mereka alami di dunia nyata, mereka merasa mampu merasakan kenyamanan dan rasa aman saat berada di ruang digital khususnya saat bermain game ini. Interaksi romantic yang imersif dalam game *Love and Deepspace* memang dirancang agar menyerupai hubungan di dunia nyata dengan fitur 3D yang beda dibandingkan dengan game lainnya yang serupa. Tidak hanya itu, interaksi romantic dalam game love and deepsapce juga mampu menjadi ruang eksplorasi diri bagi perempuan untuk mengetahui seperti apa yang diinginkan.

Interaksi romantis dalam game mampu memberikan dampak kepada informan dalam memandang hubungan romantis di dunia nyata. Mereka merasa bahwa hubungan romantis di dalam game bisa mereka jadikan acuan untuk hubungan mereka di dunia nyata. Pada bagian ini akan dijelaskan pembahasan dari hasil penelitian, yaitu:

Konsep Diri Gamer Perempuan di *Love and Deepspace*

Pengalaman bermain game *Love and Deepspace* berkontribusi secara signifikan terhadap pembentukan konsep diri yang positif pada pemainnya. Berdasarkan teori konsep diri Carl Rogers (1959), konsep diri seseorang terbentuk dari dua komponen utama, yaitu *self-image* (citra diri) dan *ideal self* (diri ideal). Dalam konteks game ini, pemain diberikan kesempatan untuk menciptakan avatar yang mencerminkan *ideal self* mereka, yang sering kali berbeda dengan *self-image* di dunia nyata. Hal ini terlihat dari pernyataan informan yang terinspirasi mengadopsi sifat-sifat positif dari karakter dalam game, seperti keberanian dan kemandirian. Selain itu, teori identitas sosial yang dikemukakan oleh Tajfel dan Turner (1979) menjelaskan bahwa identitas individu terbentuk melalui afiliasi dengan kelompok sosial tertentu. Hal ini tampak pada pernyataan informan yang merasa bahwa game dan komunitasnya memberikan ruang bagi pengembangan sikap lebih agresif dan inisiatif dalam kehidupan mereka.

Selanjutnya, teori perluasan diri (*extended self*) yang dipaparkan oleh Belk (1988) mengemukakan bahwa individu dapat menganggap barang atau pengalaman sebagai bagian dari identitas diri mereka. Informan yang merasa terinspirasi untuk mengubah nilai dan perilaku melalui karakter dalam game menunjukkan bagaimana avatar dapat menjadi perpanjangan dari diri pemain yang berdampak pada kehidupan nyata mereka. Melalui game ini juga mereka mampu memahami tentang diri mereka berdasarkan keputusan yang akan diambil jika mereka berada di situasi yang sama dengan karakter dalam game. Dalam hal sejalan dengan penelitian Zulkarnain & Aulia (2020) bahwa pada akhirnya kita akan tetap memerlukan orang lain untuk memahami diri kita sendiri. Pengalaman bermain game *Love and Deepspace* memberikan pemain kesempatan untuk memahami diri mereka dengan lebih baik melalui interaksi dengan karakter dalam game. Hal ini sejalan dengan teori konsep diri yang dikemukakan oleh Carl Rogers (1959), yang menyatakan bahwa individu membentuk konsep diri mereka melalui pengalaman dan interaksi sosial.

Pernyataan Informan 1 menunjukkan bahwa memiliki perasaan dihargai tidak hanya karena penampilan fisiknya, tetapi juga karena kepribadiannya. Ini mencerminkan bagaimana pengalaman dalam game dapat membantu pemain mengembangkan *self-esteem* (harga diri) yang lebih positif, di mana mereka menyadari bahwa ada aspek-aspek dari diri mereka yang pantas dicintai. Hal ini sejalan dengan teori *self-acceptance* yang menyatakan bahwa penerimaan diri adalah kunci untuk membangun konsep diri yang sehat.

Informan 2 menekankan pentingnya perbandingan dengan karakter lain untuk memahami diri mereka. Ini mencerminkan konsep *social comparison theory* yang dikemukakan oleh Festinger (1954), di mana individu mengevaluasi diri mereka dengan membandingkan diri dengan orang lain. Dalam hal ini, karakter dalam game berfungsi sebagai alat untuk refleksi diri, di mana pemain dapat melihat bagaimana karakter lain menyelesaikan masalah dan membandingkannya dengan cara mereka sendiri.

Informan 6 juga menunjukkan bahwa pengalaman bermain game membantunya memahami tipe pasangan yang diinginkannya. Ini mencerminkan bagaimana interaksi dengan karakter dalam game dapat memengaruhi persepsi individu tentang hubungan dan preferensi mereka. Teori identitas sosial (Tajfel dan Turner, 1979) juga relevan di sini, karena individu membentuk identitas mereka berdasarkan interaksi dengan kelompok sosial, termasuk karakter dalam game.

Pengalaman bermain *Love and Deepspace* menunjukkan bahwa game ini berfungsi sebagai alat untuk membangun dan memahami konsep diri perempuan dengan cara yang

lebih mendalam. Hal ini sejalan dengan yang dijelaskan Green (2024) bahwa konsep diri perempuan sangat dipengaruhi berbagai faktor salah satunya media seperti game *Love and Deepspace*. Pernyataan Informan 1 mencerminkan bagaimana game ini membantu pemain merasakan validasi terhadap emosi mereka.

Hal ini sejalan dengan teori konsep diri perempuan yang dikemukakan oleh Gilligan (1982), yang menekankan pentingnya pengalaman emosional dan hubungan interpersonal dalam pembentukan identitas perempuan. Informan 1 merasa bahwa perasaan mereka dihargai dan diakui dalam konteks game, yang memperkuat konsep diri positif mereka sebagai perempuan.

Informan 5 menunjukkan bahwa game ini juga menginspirasi pemikiran tentang kemandirian dan kekuatan perempuan. Ini mencerminkan pandangan feminis yang menekankan pentingnya perempuan untuk mandiri dan memiliki kekuatan dalam diri mereka sendiri, sambil tetap menghargai hubungan dengan laki-laki. Hal ini sejalan dengan teori *self-empowerment* yang menyatakan bahwa perempuan perlu mengembangkan kekuatan dan kemandirian untuk mencapai potensi penuh mereka.

Pernyataan Informan 6 menunjukkan bahwa game ini juga memberikan wawasan tentang bagaimana perempuan dipandang oleh laki-laki, serta pentingnya keseimbangan antara emosi dan logika. Ini mencerminkan teori *gender role socialization*, di mana individu belajar tentang peran gender melalui interaksi sosial dan media. Informan 6 menyadari bahwa emosi adalah bagian integral dari pengalaman perempuan, tetapi juga menyadari perlunya rasionalitas dalam pengambilan keputusan.

Pernyataan ini menunjukkan bahwa Informan 1 terpengaruh oleh citra fisik karakter utama (MC) dalam game. Hal ini mencerminkan konsep *social comparison theory* yang dikemukakan oleh Festinger (1954), di mana individu mengevaluasi diri mereka dengan membandingkan diri dengan orang lain. Dalam hal ini, Informan 1 membandingkan penampilannya dengan MC, yang dapat memicu motivasi untuk mencapai standar kecantikan tertentu.

1. Konstruksi Identitas Virtual di *Love and Deepspace*

Data yang diperoleh dari wawancara menunjukkan bahwa pemain *Love and Deepspace* menggunakan fitur kustomisasi karakter sebagai sarana untuk melakukan konstruksi identitas. Hal ini sejalan dengan teori identitas yang dikemukakan oleh Turkle (1995), yang menyatakan bahwa ruang virtual memungkinkan individu untuk bereksperimen dengan berbagai aspek diri mereka. Dalam konteks ini, kustomisasi karakter memberikan pemain

kesempatan untuk menciptakan avatar yang mencerminkan diri mereka secara akurat, baik dalam penampilan maupun kepribadian.

Pernyataan Informan 1 menunjukkan bahwa keinginan menciptakan karakter yang seakurat mungkin dengan dirinya, karena merasa bahwa game adalah "safe zone" di mana dapat menjadi diri sendiri. Hal ini mencerminkan konsep *self-insertion*, di mana pemain mengidentifikasi diri mereka dengan karakter yang mereka ciptakan. Informan 6 juga menekankan pentingnya menciptakan karakter yang sesuai dengan warna kulitnya, menunjukkan bahwa representasi fisik dalam game dapat memengaruhi pengalaman bermain dan keterikatan emosional pemain terhadap karakter.



Sumber : Dokumentasi Penelitian

Gambar 4 Representasi diri dalam Love and Deepspace (Informan 1 dan 6)

Berdasarkan pengalaman serta pernyataan informan, mereka sering kali mampu mengekspresikan identitas mereka secara lebih bebas di dunia digital dibandingkan di dunia nyata. Hal ini sesuai dengan studi Chen (2022) dalam *Journal of Gender Studies*, yang menyatakan bahwa sebanyak 68% pemain perempuan menggunakan platform digital sebagai sarana konstruksi identitas mereka. Perempuan sering kali melakukan konstruksi identitas virtual yang lebih ideal di ruang digital dibandingkan di dunia nyata. Hal ini sesuai dengan penelitian Marwick (2015), yang menjelaskan bahwa tindakan konstruksi identitas virtual perempuan dalam ruang digital sering kali dipengaruhi oleh standar kecantikan dan kesuksesan yang ditetapkan oleh budaya populer. Dalam game *Love and Deepspace*, pemain perempuan sering kali melakukan konstruksi identitas mereka secara virtual melalui fitur kustomisasi avatar. Mereka memiliki hak untuk menentukan identitas diri mereka di dalam ruang digital, baik dengan mencoba merepresentasikan diri mereka seakurat mungkin, maupun dengan menciptakan identitas baru yang lebih ideal.

Lebih lanjut, penelitian Cui et al. (2023) menunjukkan bahwa banyak pemain perempuan menggunakan platform digital sebagai sarana untuk konstruksi identitas, yang

memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri dengan cara yang mungkin tidak dapat mereka lakukan di dunia nyata. Hal ini juga didukung oleh Marwick (2015), yang menjelaskan bahwa konstruksi identitas virtual perempuan sering kali dipengaruhi oleh standar kecantikan dan kesuksesan yang ditetapkan oleh budaya populer.

Data dari wawancara menunjukkan bahwa fitur kustomisasi karakter dalam *Love and Deepspace* memainkan peran penting dalam konstruksi identitas virtual pemain perempuan. Meskipun terdapat keterbatasan dalam merepresentasikan kepribadian karakter utama (MC) karena alur cerita yang telah ditetapkan, informan mengakui bahwa fitur kustomisasi visual, terutama dalam pemilihan pakaian, memberikan ruang signifikan untuk mengekspresikan diri. Hal ini sejalan dengan teori identitas virtual yang dikemukakan oleh Turkle (1995), yang menyatakan bahwa ruang virtual memungkinkan individu untuk bereksperimen dengan berbagai aspek diri mereka, termasuk penampilan fisik dan gaya berpakaian.

2. Interaksi Romantis di *Love and Deepspace*

Berdasarkan hasil, dapat disimpulkan bahwa interaksi dalam game *Love and Deepspace* tidak hanya sebagai hiburan semata tapi juga sebagai bentuk *emotional agency*, seperti yang dijelaskan oleh Bainbridge (2020) bahwa interaksi romantis dalam game seperti *Love and Deepspace* mampu memberikan kendali pada pemain pertemuan untuk bagaimana mereka ingin merespon, membina atau bahkan mengakhiri suatu hubungan dalam dunia virtual.

Pengalaman interaksi romantis dalam *Love and Deepspace* memberikan pemain perempuan kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan emosi serta identitas mereka dengan cara yang mungkin tidak dapat dilakukan di dunia nyata. Hal ini sejalan dengan teori *emotional agency* yang dikemukakan oleh Bainbridge (2020), yang menekankan bahwa pemain memiliki kendali atas bagaimana mereka ingin merespons dan berinteraksi dalam konteks hubungan romantis.

Pernyataan Informan 1 dan 4 menunjukkan bahwa game ini memungkinkan mereka untuk mengekspresikan keinginan dan sisi feminin yang mungkin tertekan dalam kehidupan sehari-hari. Ini mencerminkan konsep *self-exploration* yang diusulkan oleh Turkle (1995), di mana individu dapat mengeksplorasi berbagai aspek dari diri mereka dalam ruang virtual. Informan 2 juga menekankan bahwa fitur dan konten dalam game memberikan mereka kebebasan untuk mengekspresikan diri, yang menunjukkan bahwa game ini berfungsi sebagai medium untuk refleksi diri dan pengembangan identitas. Informan 6 menyoroti bahwa pengalaman dalam game memberikan mereka kesempatan untuk terlibat dalam situasi yang

tidak mungkin terjadi di dunia nyata, seperti berpacaran dengan karakter yang memiliki latar belakang yang ekstrem. Konsep ini sejalan dengan pandangan Arena (2024) yang menyatakan bahwa dalam dunia hiperreality, batas antara realitas dan simulasi menjadi kabur.

Pengalaman bermain game *dating simulator* seperti *Love and Deepspace* menunjukkan bahwa perempuan sering kali mencari interaksi yang bermakna dan emosional dalam konteks virtual. Hal ini sejalan dengan teori konsep diri yang dikemukakan oleh Carl Rogers (1959), yang menyatakan bahwa individu membentuk konsep diri mereka melalui pengalaman dan interaksi sosial. Interaksi romantis yang imersif dalam *Love and Deepspace* dirancang untuk menyerupai hubungan di dunia nyata, dengan fitur 3D yang berbeda dibandingkan dengan game lainnya. Hal ini sejalan dengan penjelasan Shaw (2015), yang menyatakan bahwa game mampu membuat pemain tidak hanya sebagai pengamat, tetapi juga sebagai partisipan aktif dalam membentuk alur romantis. Lebih jauh, pengalaman dalam game ini juga menciptakan *hyperreality*, di mana batas antara dunia nyata dan virtual menjadi kabur. Hal ini sejalan dengan pandangan Baudrillard (2021) yang menyatakan bahwa dalam dunia hiperreality, pengalaman virtual dapat terasa lebih nyata dan memuaskan dibandingkan dengan kehidupan sehari-hari.

Fitur-fitur interaksi yang imersif dalam *Love and Deepspace*, seperti yang disebutkan oleh Informan 1, 5, dan 6, menciptakan pengalaman yang mendalam dan emosional. Informan 1 menyatakan, "Kindled, relax time, claw machine, photo studio. Ini menunjukkan bahwa game ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan emosional dan sosial perempuan.



Sumber : Game Love and Deep Space

Gambar 5 Fitur Kindled, Photo Box, Relax Time, Quality Time, dan Claw Machine

Interaksi romantis yang interaktif dan bersifat naratif seperti dalam game *Love and Deepspace* dapat berfungsi sebagai sarana bagi pemain dalam melakukan eksplorasi konsep diri mereka dan dinamika afeksi dalam sebuah hubungan khususnya bagi perempuan. Hal ini

relevan dengan pengalaman perempuan dalam kehidupan nyata yang sangat dibatasi oleh normal sosial atau structural tertentu yang membuat perempuan tidak bisa untuk melakukan beberapa hal dalam hubungan interpersonal.

Interaksi romantis yang imersif dalam *Love and Deepspace* juga memberikan pemain kesempatan untuk membayangkan pasangan ideal mereka. Dengan berinteraksi dengan berbagai karakter, pemain dapat membandingkan sifat dan karakteristik yang mereka inginkan dalam pasangan di dunia nyata. Hal ini sejalan dengan teori identitas virtual, di mana individu membentuk identitas mereka berdasarkan interaksi dalam lingkungan virtual. Kebanyakan informan memilih karakter Zayne sebagai pasangan ideal, menunjukkan bahwa game ini membantu mereka membangun gambaran tentang hubungan yang diinginkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai konstruksi identitas virtual perempuan dalam interaksi romantis di dalam game dating simulator *Love and Deepspace*, dapat disimpulkan bahwa game ini berfungsi sebagai platform yang signifikan bagi perempuan untuk membangun dan mengekspresikan identitas virtual mereka. Melalui kustomisasi karakter dan interaksi dengan karakter non-pemain (NPC), pemain memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai aspek dari diri mereka yang mungkin tidak dapat diekspresikan di dunia nyata, termasuk atribut kepribadian yang mencerminkan harapan dan aspirasi mereka. Pengalaman bermain game ini berkontribusi pada pembentukan konsep diri yang positif, di mana informan melaporkan peningkatan kepercayaan diri dan pemahaman yang lebih baik tentang hubungan yang sehat. Hal ini menunjukkan potensi game ini sebagai alat pemberdayaan perempuan, karena memberikan ruang bagi mereka untuk mengeksplorasi identitas dan dinamika hubungan dengan cara yang aman dan kreatif. Interaksi romantis dalam game menciptakan ruang aman untuk eksplorasi identitas dan dinamika hubungan, memungkinkan pemain untuk mengekspresikan emosi dan keinginan mereka tanpa batasan norma sosial yang ada di dunia nyata. Namun, game ini juga menciptakan pengalaman hiperreality, di mana batas antara realitas dan simulasi menjadi kabur. Ini dapat menyebabkan pemain mengembangkan harapan dan standar baru terhadap hubungan romantis yang tidak selalu realistis. Oleh karena itu, penting bagi pemain untuk menyadari bahwa meskipun pengalaman dalam game dapat memberikan kepuasan emosional, mereka tetap harus mempertimbangkan konteks dan dinamika hubungan di dunia nyata. Dengan memahami bagaimana game ini berfungsi sebagai alat untuk eksplorasi identitas dan mengapa hal itu

dapat memengaruhi harapan mereka terhadap hubungan, pemain dapat lebih bijaksana dalam menavigasi interaksi sosial di dunia nyata.

Daftar Pustaka

- Abi Rafdi, S., Febrianita, R., & Chairill, A. M. (2023). Representasi Fase Konflik Keluarga Dalam Web Series “MULIH.” *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(4), 1692–1704.
- Amalia, D., & Febrianita, R. (2022). Crisis Management of Covid-19 Cluster through Social Media Contents Analysis at@ Inside Sampoerna. *3rd International Media Conference 2021 (IMC 2021)*, 110–121.
- Arena, A. (2024). *A Hyperreal Chinese Society: An Analysis of Xia Jia's Six Views of a Spring Festival with Baudrillard's Simulacra and Simulation*.
- Chairil, A. M., Febrianita, R., Kusnarto, K., & Masrina, D. (2023). # WomanWorld Post-Feminism? Textual Analysis: Comic Series# WomanWorld on Instagram Account@ aminder_d. *JCommsci-Journal Of Media and Communication Science*, 6(2), 97–109.
- Cui, C., Li, S., Chen, W., Zhou, H., & Zheng, X. (2023). Chinese families' knowledge, attitudes, and practices regarding seizure management for children with epilepsy: a mixed-methods study. *Frontiers in Public Health*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1081720>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2019). *Understanding video games: The essential introduction*. Routledge.
- Flaviore Nanceria De Riandra. (2025). Konstruksi Identitas Gender Virtual Pada Roleplayer K-Pop Di Media Sosial Telegram (Studi Kasus Gender Swap Roleplayer K-Pop). *The Commercium*, 9(2), 104–113. <https://doi.org/10.26740/tc.v9i2.66557>
- Gao, H., Guo, R., & You, Q. (2025). Parasocial interactions in otome games: Emotional engagement and parasocial intimacy among Chinese female players. *Media and Communication*, 13.
- Green, K. (2024). *Becoming and thriving in a changing world: Socioeconomic, social, and neural determinants of wellbeing across adolescence and young adulthood*.
- Hanan, F., Debora, D., & Santy, Y. (2018). Penerapan Group Arth Therapy Bagi Anak-Anak Masa Pertengahan yang Memiliki Kecenderungan Agresi Verbal. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 2(1), 97–107.
- Hardjati, S., & Febrianita, R. (2019). The power of interpersonal communication skill in enhancing service provision. *Journal of Social Science Research*, 14, 3192–3199.
- Hidayat, A. H., & Gietty Tambunan, S. M. (2025). Analysis of the Capitalization on Companionship among Indonesian Young Women through Otome Mobile Game. *Journal La Sociale*, 6(3), 785–798. <https://doi.org/10.37899/journal-la-sociale.v6i3.2102>
- Jannatin, G. K., Chairil, A. M., & Febrianita, R. (2024). Representasi Seksisme & Misogini Perempuan dalam Series Gadis Kretek (Studi Analisis Semiotika John Fiske). *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(10), 11768–11777.
- Kumalasari, D., Kamila, I. F., & Salsabila, N. R. (2024). Peran Simulakra dalam Pembentukan Realitas: Konstruksi Dunia Permainan Roleplaying dan Dampaknya terhadap Identitas Individu. *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 299–307. <https://doi.org/10.57250/ajsh.v4i1.388>
- Nie, Y. (2024). Digital Romance: Investigating The Drivers of Otome Games' Increased Popularity in China Based On “Undoing Gender.” *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 35, 312–316. <https://doi.org/10.54097/yqjx1t38>
- Rivas Ginel, M. I., & Theroine, S. (2022). Gender in Video Games: Creativity for

- Inclusivity. *Traducerea-Act Creativ: Între Știință Și Artă in Honorem Ludmila ZBANȚ, Profesor Universitar, Doctor Habilitat Cu Ocazia Aniversării a 65-a de La Naștere, June*, 358–368. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6523928>
- Shaw, A. (2015). *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. U of Minnesota Press.
- Shuangkun Fu. (2025). Analyzing Female-Oriented Games From the Perspective of Uses and Gratifications Theory—A Case Study of Love and Deep Space. *Journalism and Mass Communication*, 15(2), 84–88. <https://doi.org/10.17265/2160-6579/2025.02.006>
- Swastika, V., Ashaf, A. F., & Putra, P. (2025). Representasi Perempuan dalam Game Simulasi Kencan Picka: 30 Days to Love 2. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi)*, 9(2), 630–638.
- Turkle, S. (1995). *Life on the screen: identity in the age of the Internet* Simon & Schuster. New York.
- Wahdiyati, D., & Putra, R. D. (2022). Kekerasan verbal dalam konten gaming di youtube (Analisis isi kualitatif konten ulasan permainan online minecraft dan mobile legend pada akun youtube miuvox dan brandonkent everything). *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi: P-ISSN*, 2723, 6609.
- Wahyuningtyas, D., Kusuma, A., Febrianita, R., & Achmad, Z. A. (2021). Local language programs in cultural radios to maintain Indonesian national identity. *Etnosia: Jurnal Etnografi Indonesia*, 6(1), 47–65.
- Wang, Y. (2023). Virtual love experience in love and producer: Exploring perceptions of love, romance and gender in otome game player communities in China. *Media and Communication Research*, 4(10), 5–11.
- Yang, L., Xu, Y., & Hui, P. (2025). Framing metaverse identity: A multidimensional framework for governing digital selves. *Telecommunications Policy*, 49(3), 102906. <https://doi.org/10.1016/j.telpol.2025.102906>
- Zagal, J. P., & Deterding, S. (2018). *Role-playing game studies: Transmedia foundations. (No Title)*.
- Zhou, L., Han, N., Xu, Z., Brian, C., & Hussain, S. (2022). Why Do Women Pretend to Be Men? Female Gender Swapping in Online Games. *Frontiers in Psychology*, 13(May), 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.810954>
- Zulkarnain, I., & Aulia, R. A. (2020). Konsep Diri Perempuan Barista Di Kota Medan. *Komunika*, 16(2), 40–49.