**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

*Love and Deepspace* merupakan game otome 3D pertama di dunia yang dibuat dan dikembangkan oleh Papergames atau Infold Games. Game ini diluncurkan secara resmi di seluruh dunia pada 18 Januari 2024 untuk platform Android dan iOS. Keunikan utamanya adalah perpaduan genre otome atau simulasi percintaan dengan elemen action RPG yang memberikan pengalaman bermain lebih interaktif.

Game *otome* merupakan bagian dari kategori game visual novel atau simulasi kencan yang dirancang khusus perempuan. Istilah “otome” berasal dari bahasa Jepang yang memiliki arti “gadis” atau “perempuan muda”. Dalam game tersebut, pemain umumnya berperan sebagai tokoh perempuan yang bisa menjalin hubungan romantis dengan beberapa karakter pria (yang disebut sebagai *love interests* atau *ikemen*). Game ini memberikan pengalaman yang istimewa karena para pemain bisa mengatur jalannya cerita serta interaksi emosional yang berlangsung.

*Love and Deepspace* tidak hanya menyediakan cerita layaknya visual novel, namun juga menampilkan *cutscene* 3D sinematis dan pertarungan *real-time* dengan mekanik serangan dan party sederhana. Dalam game *Love and Deepsace*, tersedia lima karakter pria yang utama yang bisa dijadikan target cinta yaitu Xavier, Rafayel, Zayne, Sylus, dan Caleb. Hubungan dengan para karakter ini dibentuk melalui interaksi dalam cerita, dialog, hingga momen kedekatan yang membuat pengalaman terasa lebih personal.

Untuk alur cerita pada game *Love and Deepspace* sendiri yaitu berlatar masa depan dimana pemain berperan sebagai seorang gadis yang bisa dikustomisasi penampilannya, bahkan sampai suara. Karakter utama ini memiliki kekatan bernama *Evol* dan tergabung dalam kelompok *Hunters* untuk melawan makhluk kosmik berbahaya yang disebut *Wanderers*.

Popularitas game ini sangat besar. Dalam tiga hari setelah rilis, Love and Deepspace sudah mencapai 10 juta unduhan dan hingga awal 2025 jumlah pemainnya menembus 50 juta pengguna dengan pendapatan lebih dari 500 juta dolar AS. Di ajang Gamescome Awards 2025, game ini bahkan meraih penghargaan Best Mobile Game, sebuah pencapaian penting untuk genre otome.

Menurut Newzoo (2022), pendapatan industri game global saat ini didominasi oleh game mobile, yang menyumbang lebih dari 50% dari total pendapatan industri game di seluruh dunia. Ini menunjukkan bahwa game mobile bukan hanya alternatif hiburan, tetapi telah menjadi fondasi utama dalam ekosistem digital saat ini.



**Gambar 1.1**

**Sumber : Aso Mobile 2023**

 Data diatas menunjukkan Indonesia kini menempati peringkat ke-4 negara dengan jumlah unduhan game mobile terbesar di Google Play. Menurut data dari Aso Mobile 2023 menunjukkan total unduhan mencapai 3,65 miliyar pada tahun 2023, Indonesia berada dibelakang India, Brazil dan Amerika Serikat dalam hal volume unduhan. Dengan potensi yang besar dan terus meningkat dapat diprediksi bahwa Indonesia akan menjadi salah satu pasar terpenting di industri game mobile sehingga menarik minat dari pengembang game internasional maupun lokal untuk lebih berinovasi dan berinvestasi.

Hal yang lebih menarik perhatian adalah peningkatan ketertarikan terhadap game yang memiliki narasi dan interaksi emosional seperti visual novel dan otome game, yang ditunjukan untuk kalangan pemain perempuan. Dahulu, dunia game sering di asosiasikan dengan pemain laki-laki. Namun, informasi terbaru menunjukkan bahwa jumlah gamer perempuan mengalami peningkatan signifikan. Berdasarkan data dari Statista (2023), sekitar 48% dari seluruh gamer di dunia adalah perempuan. Perubahan ini menggambarkan pergeseran budaya bermain yang lebih ramah dan terbuka untuk berbagai latar belakang. Di Indonesia, peningkatan serupa terjadii. Gamer perempuan tidak bermain game kasual, tetapi juga mulai menjelajahi genre yang lebih kompleks, termasuk RPG, simulasi, dan visual novel.

Perusahaan pengembang game dalam negeri juga mulai melihat peluang di pasar ini. Beberapa studio bahkan sudah menciptakan game dengan pendekatan naratif yang kuat, meskipun dominasi pasar masih dipegang oleh developer luar negeri seperti Papergames dan Cheritz. Salah satu subgenre dari game naratif yang menarik perhatian adalah game *otome*.

Dalam sejumlah studi, perempuan biasanya memiliki kecenderungan untuk menyukai game yang memiliki elemen cerita yang mendalam, beragam pilihan karakter, serta kesempatan untuk menjelajahi emosi. Jenis game seperti simulasi kehidupan, teka-teki, game kasual, dan *otome* game menjadi pilihan populer karena menyediakan pengalaman bermain yang lebih personal dan reflektif.

Game *Mystic Messenger* adalah game *otome* 2D yang dibuat oleh Cheritz dari Korea Selatan menjadi contoh dalam kajian game *otome*. Han dan Nam (2019) dalam jurnal mereka mengkaji bagaimana cara pemain membangun hubungan parasosial melalui interaksi real-time melalui teks dan suara yang diciptakan oleh game ini. Mereka menyimpulkan bahwa *Mystic Messenger* memberikan pengalaman yang mirip dengan hubungan sosial yang nyata., meskipun berlangsung dalam ranah digital. Penelitian ini berhasil menyajikan pengalaman interaktif unik dan menjadi rujukan penting dalam kajian mengenai game interaktif bagi perempuan.

 Selain Mystic Messenger, game *Love and Deepspace* hadir sebagai game 3D dengan genre serupa yang juga menggabungkan elemen naratif dan interaksi karakter visual yang mendalam. Game *Love and Deepspace* sangat populer di kalangan perempuan karena karakter-karakter pria yang dapat dipilih dalam game ini dirancang dengan sangat detail dan memiliki kepribadian yang menarik. Game ini menjadi perbincangan di kalangan gamer perempuan karena menggabungkan grafik 3D, interaksi emosional dan fitur *Augmented Reality* (AR) yang memberikan pengalaman bermain lebih mendalam.

Sebagai game *free-to-play*, *Love and Deepspace* menggunakan sistem gacha, ditambah opsi pembelian seperti gift packs, kostum, dan kartu bulanan. Lebih jauh lagi, Game *Love and Deepspace* juga menghadirkan fitur inovatif yang jarang ada di game lain, seperti period tracker yang bisa terhubung dengan interaksi karakter virtual dan juga ruitn menghadirkan event musiman.

Dalam kehidupan masyarakat khususnya kalangan muda, pengaruh game mobile sangat signifikan dan terus berkembang. Hal ini terjadi karena game mobile sudah menjadi salah satu bentuk hiburan dan relaksasi yang menawarkan cara efektif untuk bersantai, menghilangkan stress dan mengisi waktu luang. Dapat disimpulkan bahwa game merupakan permainan atau aktivitas yang bersifat interaktif yang dilakukan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang atau bahkan untuk pembelajaran. Kegiatan interaktif ini meliputi tujuan, aturan, tantangan, dan interaksi antara pemain atau antara pemain dengan sistem. Game ini bisa menjadi sarana hiburan, pendidikan, kompetisi atau bahkan terapi.

Untuk memahami pengalaman subjektif pemain, penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi sebagai landasan teoritis penelitian ini karena mampu mengeksplorasi motif dan makna di balik tindakan pemain saat berinteraksi di dalam game. Fenomenologi yang dikembangkan oleh Alfred Schutz berfokus pada pendekatan yang berusaha untuk memahami pengalaman subjektif individu dalam kehidupan sehari-hari melalui perspektif orang pertama yaitu mereka yang secara langsung mengalami dan terlibat dalam peristiwa tersebut. Schutz juga menyoroti betapa pentingnya makna yang dibuat oleh individu mengenai tindakan mereka dalam konteks sosial tertentu.

 Penelitian ini sangat relevan untuk mengatasi kekurangan analisis yang berkaitan dengan pengalaman bermain game naratif 3D, sekaligus memberikan wawasan mengenai bagaimana interaksi karakter visual memengaruhi persepsi dan keterlibatan pemain perempuan.

 Berdasarkan hal sudah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti serta mendalami lebih lanjut mengenai fenomena tersebut dengan judul **“INTERAKSI KARAKTER VISUAL GAME LOVE AND DEEPSPACE PADA PEMAIN”**

1. **Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian**
2. **Fokus Penelitian**

 Berdasarkan konteks penelitian diatas, peneliti akan memfokuskan penelitian ini pada : *“ Bagaimana interaksi karakter visual dalam game Love and Deepspace Pada Pemain Perempuan?”*

1. **Pertanyaan Penelitian**

 Dari fokus penelitian diatas, maka muncul pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Apa motif pemain perempuan memainkan game *Love and Deepspace*?
2. Bagaimana tindakan pemain dalam game Love and Deepspace?
3. Bagaimana pemain memaknai game *Love and Deepspace*?
4. **Tujuan dan Kegunaan Penelitian**
5. **Tujuan Penelitian**

 Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab semua pertanyaan yang sudah dipaparkan di atas sebagai masalah yang harus dicari gambarannya dan tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui motif bermain game *Love and Deepspace.*
2. Untuk memahami tindakan saat memainkan game *Love and Deepspace*.
3. Untuk mengetahui bagaimana pemain memaknai pengalaman bermain game *Love and Deepspace.*
4. **Kegunaan Penelitian**

 Kegunaan penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat untuk perkembangan ilmu sosial. Berdasarkan judul penelitian, maka penelitian ini terbagi menjadi dua kegunaan yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis, yang dimana secara umum diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pengembang ilmu komunikasi.

1. **Kegunaan Teoritis**

 Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan kajian ilmu komunikasi, khusunya dalam analisis interaksi antara manusia dan media digital dengan pendekatan fenomenologi. Hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan tentang bagaimana pemain memahami karakter visual dalam game sebagai bentuk pengalaman komunikasi yang memiliki aspek emosional dan simbolis, serta memperluas penelitian mengenai perilaku pengguna dalam konteks budaya konsumsi media interaktif.

 Di samping itu, penelitian ini juga dapat menjadi acuan untuk studi-studi berikutnya yang membahas interaksi komunikasi antara manusia dan teknologi dalam konteks budaya digital yang populer.

1. **Kegunaan Praktis**

Adapun kegunaan praktis yaitu sebagai berikut :

1. Bagi pengembang game, penelitian dapat menjadi masukan dan memberikan wawasan dalam memahami motif, perilaku dan cara pemain memahami karakter visual dalam game. Hasil temuan yang dapat digunakan untuk merancang atau mendesain karakter dan fitur interaktif yang lebih sesuaai dengan kebutuhan dan harapan pemain, terutama pemain perempuan.
2. Bagi profesional di industri kreatif dan media digital, penelitian ini dapat menawarkan gambaran mengenai bagaimana media interaktif seperti game dapat membentuk ikatan emosional dan pengalaman yang bermakna bagi penggunanya yang dapat diterapkan dalam pengembangan konten atau merumuskan strategi pemasaran.
3. Bagi para gamer khususnya perempuan, penelitian ini dapat berfungsi sebagai sarana refleksi terhadap pengalaman mereka saat bermain, serta menyadarkan mereka tentang makna yang muncul selama berinteraksi dengan karakter dalam game *Love and Deepspace.*