JURNAL LOCUS: Penelitian & Pengabdian
Volume 5 No. 10 Oktober 2026, pp 9120-9134
E-ISSN 2829-7334
DOI: 10.58344/locus.v5i10.6444

Interaksi Parasosial AI Karakter dalam Game Otome Indonesia

Gary Collins Brata Winardy[1]*, Santy Yanuar Pranawati[2] , Pratiwi Hozeng[3] , Puti Aurira[4] , Pingkan C.B. Rumondor[5]
Universitas Bina Nusantara, Indonesia[1,3]
Universitas Indonesia, Indonesia[2]
Universitas Atma Jaya, Indonesia[4]
Universitas Esa Unggul, Indonesia[5]
Email: gary.collins@binus.ac.id[1]* , santy.yanuar@ui.ac.id[2] , pratiwi.hozeng@binus.ac.id[3] , puti.aurira@atmajaya.ac.id[4] , pingkan@esaunggul.ac.id[5]

Keywords:
Artificial Intelligence; Otome Games; Para-Social Relationships.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2026 by Author. Published by Riviera Publishing

Abstract
Artificial intelligence (AI) has advanced to the point where it can be used to impersonate characters in various media, interacting with users and forming trans-parasocial relationships. Previous research on parasocial relationships (PSRs) has largely focused on human media figures, with limited attention to AI-driven characters in the context of Otome games, particularly in non-Western cultures. This mixed-methods study explores the dynamics of these relationships within an Indonesian Otome gaming community. The researchers recruited 674 participants in an Otome gaming community and measured fanaticism, parasocial relationships, along with qualitative questions about why players create parasocial relationships with AI characters. The study's findings revealed three primary reasons for using AI to further PSR relationships: social interaction (61.8% of responses), narrative and creative exploration (28.4%), and general recreation (9.8%). Within the key themes of social interaction, participants emphasized the relevance of AI as a relationship partner: maleability, continued availability, and comparisons between PSR relationships with AI and typical relationships with other humans. Quantitatively, Character AI (CAI) users reported significantly higher PSR scores ($M = 104.675$, $SD = 11.68$) than non-users ($M = 98.826$, $SD = 14.774$; $t(672) = 5.697$, $p < 0.001$) and significantly higher fanaticism scores ($M = 53.101$, $SD = 10.725$ vs. $M = 48.723$, $SD = 10.160$; $t(672) = 5.442$, $p < 0.001$). This study concludes that AI-mediated parasocial relationships serve as a functional alternative for players seeking flexible and non-judgmental relational experiences.

Kata Kunci:
Kecerdasan Buatan; Permainan Otome; Hubungan Para-Sosial.

Abstrak
Kecerdasan buatan (AI) telah berkembang hingga bisa digunakan untuk berperan sebagai karakter dari berbagai media, yang dapat berinteraksi dengan penggunanya dan membentuk hubungan trans-parasosial. Penelitian sebelumnya tentang hubungan parasosial (PSR) sebagian besar berfokus pada figur media manusia, dengan perhatian terbatas pada karakter yang digerakkan oleh AI dalam konteks game Otome, terutama dalam konteks budaya non-Barat. Studi dengan *mixed-method* ini menunjukkan dinamika hubungan tersebut di dalam komunitas pemain game Otome di Indonesia. Peneliti ini merekrut 674 partisipan

dalam komunitas game Otome dan mengukur fanatisme, hubungan para-sosial, bersama dengan pertanyaan kualitatif mengapa pemain menciptakan hubungan parasosial dengan tokoh AI. Temuan studi ini menunjukkan tiga alasan utama penggunaan AI untuk memperpanjang hubungan PSR: interaksi sosial (61,8% respons), eksplorasi naratif dan kreatif (28,4%), dan rekreasi secara umum (9,8%). Dalam tema utama interaksi sosial, partisipan menekankan keterkaitan AI sebagai partner relasi: maleabilitas, ketersediaan yang terus menerus, dan perbandingan antara hubungan PSR dengan AI dan relasi pada umumnya dengan manusia lain. Secara kuantitatif, pengguna Character AI (CAI) melaporkan skor PSR yang jauh lebih tinggi (M = 104,675, SD = 11,68) dibandingkan non-pengguna (M = 98,826, SD = 14,774; t(672) = 5,697, p < 0,001) dan skor fanatisme yang jauh lebih tinggi (M = 53,101, SD = 10,725 vs. M = 48,723, SD = 10,160; t(672) = 5,442, p < 0,001). Studi ini menyimpulkan bahwa hubungan parasosial yang dimediasi AI berfungsi sebagai alternatif fungsional bagi pemain yang mencari pengalaman relasional yang fleksibel dan tidak menghakimi.

PENDAHULUAN

Studi sebelumnya menunjukkan bagaimana berada dalam hubungan parasosial (PSR) berhubungan dengan kompensasi atas kurangnya kualitas yang diinginkan dalam hubungan nyata, dan hubungan yang dibayangkan bagi mereka yang saat ini tidak berada dalam hubungan nyata (Brooks, 2021). Pembentukan PSR juga sangat terkait dengan mereka yang saat ini tidak menjalin hubungan, dan berkorelasi negatif dengan mereka yang sudah berada dalam hubungan nyata (Liebers, 2023). Dapat disimpulkan bahwa PSR terbentuk di antara mereka yang saat ini tidak memiliki bentuk hubungan yang diinginkan, dan terlibat dalam PSR merugikan pembentukan hubungan nyata karena peningkatan kualitas hubungan yang dibayangkan, yang seringkali tidak realistis dengan keadaan individu saat ini. Hubungan yang dibayangkan ini ditemukan mencapai titik di mana pengambilan keputusan tertutupi oleh keterlibatan imajiner dengan karakter saat berinteraksi dengan kerentanan pribadi yang ada (Degen, 2023).

Studi tentang PSR terkait bagaimana ia berhubungan dengan selebriti atau peran yang mereka mainkan dalam media masih relevan dan berkelanjutan, terutama tentang bagaimana ada pemisahan antara aktor dan karakter, serta bagaimana PSR terjadi secara pasif, sebagai konsumen media (Reed, 2024; Forster, 2021).

Namun, ada perubahan dan fenomena baru dalam studi tentang PSR, terkait bagaimana PSR dapat terjadi pada karakter fiksi. Studi sebelumnya di Tiongkok menemukan bahwa persepsi kehadiran karakter fiksi dalam video game melalui suara, perspektif, dan interaksi dapat memediasi kedalaman PSR, bersama dengan peningkatan persepsi positif terhadap diri dan peningkatan keterampilan sosial yang dirasakan (Feng,2025). Dalam studi lain khususnya di Tiongkok, juga ditemukan bahwa PSR memengaruhi sikap romantis pemain video game dan perilaku yang terkait dengan hubungan nyata. Temuan ini menunjukkan pentingnya PSR dalam bagaimana PSR dapat memengaruhi hubungan dalam skala yang lebih besar (Li, 2026).

Di Indonesia, saat ini terdapat tren keterlibatan PSR dengan karakter video game, di mana pemain melakukan aktivitas terkait genre game bernama Otome dan membentuk kelompok sesama penggemar yang disebut 'Fandom'. Otome adalah subgenre yang berfokus pada narasi romantis yang terutama dirancang untuk audiens perempuan muda. Game-game ini menawarkan pengalaman romantis simulasi dengan memungkinkan pemain berinteraksi

dengan pasangan virtual ideal dalam narasi terstruktur (Tian, 2022). Di Indonesia, hal ini dipicu oleh lonjakan popularitas genre selama pandemi COVID-19 (Nouvanty et al., 2023). Studi sebelumnya mengidentifikasi motivasi utama bagi pemain Indonesia untuk terlibat dengan game Otome, termasuk memperlakukan game ini sebagai novel interaktif, mencari sensasi romantis, dan mengeksplorasi berbagai cerita (Pratiwi & Saraswati, 2017).

Para pemain game Otome sering membentuk komunitas yang terlibat dalam fenomena yang disebut fandom. Fandom didefinisikan sebagai ekspresi budaya populer yang telah disempurnakan dan dibentuk ulang oleh kelompok orang tertentu yang memiliki hasrat terhadap budaya tersebut (Aoki, 2022). Oleh karena itu, fandom adalah petunjuk pada aspek komunitas dalam keterlibatan dengan media tertentu, bukan aspek yang lebih individual. Fandom berbeda dari istilah fanship terkait lainnya dalam hal tingkat keterhubungannya. Fanship diartikan sebagai koneksi pribadi dan pribadi, sementara fandom mengasumsikan rasa komunitas yang lebih luas dengan berbagi minat tersebut kepada anggota lain (Reysen & Branscombe, 2010).

Dalam komunitas ini, studi ini mengamati pola baru Interaksi Parasosial (PSI), yang mencakup penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) dalam bentuk model bahasa besar (LLM) yang memanfaatkan model chatbot Character.AI (CAI) untuk memperluas interaksi melampaui apa yang tersedia dalam permainan Otome. Pada dasarnya, membuat AI bertindak sebagai karakter favorit mereka untuk memerankan interaksi sosial yang diinginkan. Temuan sebelumnya dalam edisi ini menunjukkan bahwa interaksi dengan CAI memungkinkan pembentukan keterikatan yang terbentuk sendiri untuk memenuhi kebutuhan relasional (Bunim, 2024) dan sangat efektif, karena prinsip yang sudah mapan bahwa orang yang menginginkan hubungan membentuk PSR lebih mudah, dan sering berada dalam keadaan rentan, memungkinkan mereka untuk menganthropomorfisasi interaksi AI dan membentuk keterikatan (Lipin, 2025; Kherraz, 2024).

Istilah interaksi trans-parasosial telah digunakan sebelumnya untuk menggambarkan parasosial dengan tingkat timbal balik antara influencer media sosial dan pengikutnya (Lou, 2022). Namun, apa yang terjadi antara CAI dan pengguna manusianya berbeda dengan bentuk PSR ini.

Komunitas yang diamati dalam studi ini adalah fandom dari game Otome: Love dan Deepspace di Indonesia, yang terdiri dari beberapa grup di platform media sosial seperti Facebook, Discord, dan X (sebelumnya Twitter). Populasi ini dipilih karena keunikan berada di Indonesia, di mana terdapat pengaruh besar aspek sosial, agama, dan nilai tradisional etnis terhadap pengalaman hidup dalam hubungan dan harapan masyarakat terhadap perempuan (Buttenheim & Nobles, 2009; Schmitt et al., 2009).

Selain itu, budaya patriarki di Indonesia masih dominan dan masih membentuk ekspektasi sosial terhadap perempuan, terutama dalam hal sikap, ekspresi emosional, dan peran dalam hubungan romantis (Sakina & Siti, 2017). Dalam konteks kehidupan domestik, perempuan juga dibebani dengan tanggung jawab domestik yang seringkali tidak seimbang dengan sedikit penghargaan atas kontribusi mereka (Safriyanto et al., 2024).

Karena studi sebelumnya telah dilakukan di Tiongkok, dan studi kualitatif yang ada menggunakan sampel yang lebih kecil, studi ini dirancang untuk memenuhi aspek kebaruan ini. Penting untuk melihat apakah akan ada perbedaan signifikan dalam budaya kolektivis di Indonesia. Selain keunikan yang dibawa oleh spesifikasi permainan Otome yang digunakan,

Love dan *Deepspace* telah diamati cocok dan memengaruhi pemain Indonesia karena komodifikasi tingkat PSI yang lebih dalam melalui pembelian 'gacha' (sistem lootbox acak) di dalam game, interaksi imersif, dan rutinitas harian dalam aktivitas dalam permainan (Sholawati & Setyawan, 2026). Saat ini, masih minim publikasi tentang peserta yang lebih tua di berbagai konteks budaya dan media yang beragam. Studi ini bertujuan menjembatani kesenjangan tersebut (Schramm, 2024).

Dengan menggunakan pendekatan metode campuran konvergen, yang bertujuan untuk memeriksa fenomena di berbagai tingkat dan dimensi. Metode kuantitatif digunakan untuk mengukur sifat dan aspek objektif, sedangkan metode subjektif bertujuan memahami dan mendeskripsikan aspek subjektif (Almeida, 2018). Studi ini mengikat prevalensi statistik Fanatisme dengan pengalaman PSR yang didukung AI. Sementara skala mengukur besarnya fenomena tersebut, penyelidikan kualitatif terhadap penalaran, bersama dengan manfaat dan kerugian yang dipersepsikan, mengungkap nilai fungsional PSR ini dalam konteks budaya Indonesia.

Pertanyaan Riset: (1) Sejauh mana penggunaan CAI untuk memperluas interaksi permainan berkaitan dengan tingkat Hubungan Parasosial (PSR) dan Fanatisme di antara pemain Indonesia Love dan Deepspace? (2) Alasan dan motivasi apa yang menjadi ciri penggunaan CAI sebagai aktivitas PSI di antara para pemain Indonesia Love dan Deepspace? Untuk menjawab pertanyaan penelitian, kami mengajukan hipotesis berikut: H1: Pemain yang menggunakan CAI untuk memperpanjang interaksi mereka dengan karakter Love dan Deepspace akan menunjukkan skor yang jauh lebih tinggi pada skala PSR dan Fanatisme. H2: Adapun sisi kualitatif dari studi ini, studi ini menggunakan pendekatan eksploratif dan tidak mengajukan hipotesis a priori, melainkan bertujuan mengidentifikasi tema-tema yang muncul.

METODE PENELITIAN

Peserta

Sampel studi terdiri dari 674 pemain Indonesia dari game otome Love dan Deepspace. Peserta direkrut melalui selebaran elektronik yang disebarkan di grup media sosial dan komunitas online yang didedikasikan untuk sampling game menggunakan snowball sampling. Kriteria inklusi mengharuskan peserta berusia minimal 17 tahun dan pernah memainkan game tersebut. Sampel didominasi perempuan (98,8%), dengan usia rata-rata 23 tahun (Median = 22, Min = 17, Max = 38).

Desain

Studi ini menggunakan pendekatan metode campuran konvergen. Metodologi kuantitatif digunakan untuk mengukur parasosialitas dan fanatisme, sedangkan metodologi kualitatif digunakan untuk memahami dan mendeskripsikan aspek subjektif PSR (Almeida, 2018).

Prosedur

Data dikumpulkan melalui survei daring yang dibuat menggunakan Google Forms antara 11 Februari dan 23 Februari 2025. Sesuai dengan pedoman etika dari pedoman etika nasional tempat studi ini dilakukan. Persetujuan yang diinformasikan diperoleh dari semua peserta sebelum pengumpulan data. Studi ini menerima izin etis dari dewan etika institusional

dari [Nama institusi dianonimkan untuk tinjauan sejawat] dengan nomor persetujuan [Nomor persetujuan etika dianonimkan untuk tinjauan sejawat].

Instrumen

Pengukuran Kuantitatif

Untuk mengukur kedalaman psikologis interaksi dengan CAI dan parasosialitas yang dihasilkan, studi ini menggunakan dua konstruksi kunci: hubungan parasosial dan fanatisme. Hubungan parasosial (PSR) adalah ikatan imajiner satu sisi yang dibentuk pengguna media dengan figur media, di mana pengguna merasakan keintiman, persahabatan, atau bahkan cinta romantis terhadap persona tersebut (Tukachinsky, 2011). Hubungan ini berfungsi sebagai perpanjangan dari interaksi sosial nyata, dengan memanfaatkan mekanisme psikologis serupa antara keterikatan dan ikatan emosional (Horton & Wohl, 1956). PSR telah banyak dipelajari dan ditinjau secara sistematis sejak saat itu, dengan berbagai subjek yang dipertaruhkan, mulai dari influencer media sosial (Safwan & Ali, 2025) hingga pembicara pintar (Griffin & Powell, 2024). Dalam konteks permainan Otome, di mana narasi secara eksplisit dirancang untuk membangun koneksi dengan pasangan virtual, PSR adalah komponen sentral dari pengalaman pemain.

Fanatisme, dalam konteks ini, adalah keadaan keterlibatan intens di mana suatu aktivitas menjadi pusat identitas dan gaya hidup seseorang. Ini adalah konstruksi multidimensi yang mencakup komponen perilaku, kognitif, dan afektif, termasuk konsumsi inersia (pembelian barang terkait secara kompulsif), keterlibatan internal dan eksternal yang mendalam (memikirkan dan mendiskusikan aktivitas tersebut), sentralitas (pentingnya aktivitas dalam kehidupan seseorang), dan loyalitas eksternal (secara terbuka mengidentifikasi diri sebagai penggemar) (Wang et al., 2013).

Kedua instrumen tersebut diterjemahkan dan diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia, menggunakan penerjemah independen yang ahli di bidang psikologi, dan kemudian divalidasi dengan penilaian ahli oleh 2 ahli independen yang merupakan psikolog, dari institusi berbeda dari penulis.

Hubungan Parasosial.

Tingkat hubungan parasosial (PSR) diukur menggunakan skala 24 item yang diadaptasi dari Skala Hubungan Parasosial Ganda. Tukachinsky (2011) memperoleh konsistensi internal (alfa = 0,81 hingga 0,95) dan validitas konvergen dengan ukuran lain dari konstruksi serupa. Seperti yang diprediksi, skala PSL lebih berkorelasi dengan PSR pada karakter yang dicintai (r=.48 fisik dan r=.45 secara emosional) dibandingkan dengan PSR pada karakter teman (r=.21 fisik dan r=.30 secara emosional) (t(87)=3,52, hlm<,001 dan t(87)=1,89, hlm<,05). Demikian pula, skala PSF lebih berkorelasi kuat dengan PSR dengan karakter teman (dukungan r=.61 dan komunikasi r=.58) dibandingkan dengan PSR dengan karakter yang dicintai (dukungan r=.43 dan komunikasi r=.45) (t(87)=-2.39, hl<.01 dan t(87)=-1.80, h<.10 masing-masing) (Tukachinsky, 2011). Versi Indonesia dari instrumen ini memperoleh konsistensi internal (alfa = .921) dan validitas untuk aspek (r = .347-.728).

Instrumen ini dirancang untuk menilai berbagai aspek hubungan imajiner, termasuk persahabatan dan cinta romantis. Skala ini terdiri dari empat subskala yang ada dalam dataset: Para-Friendship Communication (misalnya, "Jika X adalah orang nyata, saya bisa mengungkapkan banyak hal tentang diri saya kepada X"), Para-Love Physical (misalnya, "Saya merasa X sangat menarik secara fisik"), Para-Love Emotional (misalnya, "X memengaruhi

suasana hati saya"), dan Para-Friendship Support (misalnya, "Jika X adalah orang nyata, saya akan memberinya dukungan emosional"). Peserta menilai setiap item menggunakan skala Likert 5 poin. Total skor PSR dihitung dengan menjumlahkan respons di seluruh 24 item, dengan skor yang lebih tinggi menunjukkan ikatan parasosial yang lebih kuat. Skala komposit menunjukkan konsistensi internal yang tinggi dalam sampel saat ini. Uji normalitas dilakukan, nilai p untuk parasosial dengan AI (2-ekor) adalah 0,01 (p<,05) dan parasosial tanpa AI (2-ekor) adalah 0,01 (h<,05). Data diasumsikan tidak normal, dan analisis dilakukan menggunakan Mann-Whitney.

Fanatisme

Untuk mengukur tingkat keterlibatan dalam fandom game Otome, studi ini menggunakan pengukuran Fanatisme. Fanatisme diukur menggunakan skala 15 item yang dirancang untuk menilai keterlibatan penggemar media yang intens. Wang et al. (2013) memperoleh konsistensi internal (alfa = 0,78) dan validitas konvergen (r = 0,51 - 0,71 dengan ukuran lain dari konstruksi serupa). Untuk versi Indonesia dari instrumen ini diperoleh konsistensi internal (alfa = 0,875) dan validitas untuk aspek (r = 0,391-0,586). Skala terdiri dari empat sub-dimensi yang tercermin dalam dataset: Konsumsi Inersia (7 item, misalnya, "Saya merasa terdorong untuk membeli merchandise yang berkaitan dengan karakter game favorit saya, meskipun saya tidak membutuhkannya"), Internal/External Involvement (4 item, misalnya, "Saya banyak memikirkan karakter game favorit saya"), Centrality (2 item, misalnya, "Menjadi fanatik terhadap karakter game adalah pusat hidup saya sekarang"), dan Loyalitas Eksternal (2 item, misalnya, "Saya senang memberitahu orang bahwa saya penggemar game ini"). Peserta menilai setiap item menggunakan skala Likert 5 poin. Total skor Fanatisme dihitung dengan menjumlahkan respons, di mana skor yang lebih tinggi menunjukkan tingkat fanatisme yang lebih tinggi. Uji normalitas dilakukan, nilai p untuk fanatisme dengan AI (2-ekor) adalah 0,032 (h<,05) dan parasosial tanpa AI (2-ekor) adalah 0,238 (h<,05). Data diasumsikan tidak normal dalam distribusi dan dianalisis menggunakan Mann-Whitney.

Penggunaan Chatbot AI. Variabel independen utama adalah penggunaan chatbot AI. Peserta dikategorikan ke dalam dua kelompok berdasarkan jawaban dikotomis (Ya/Tidak) mereka terhadap pertanyaan survei, "Apakah Anda menggunakan AI Karakter untuk berinteraksi lebih lanjut dengan karakter dari permainan?".

Pengukuran Kualitatif

Pertanyaan yang diajukan dalam survei terbuka ini adalah: "Mengapa Anda menggunakan AI Karakter?"

Untuk data kualitatif, respons terbuka dari pengguna AI yang menjelaskan motivasi mereka dianalisis menggunakan analisis tematik, mengikuti prosedur yang diuraikan oleh Braun dan Clarke (2022). Ini melibatkan identifikasi, analisis, dan pelaporan pola (tema) secara sistematis dalam data untuk memberikan pemahaman yang kaya tentang fenomena tersebut.

Analisis Daya

Sesuai dengan pedoman analisis daya dalam publikasi ini, pengujian a priori dilakukan menggunakan G*Power 3.1 untuk desain korelasi guna menentukan ukuran sampel minimum (Faul et al., 2009). Untuk memastikan sensitivitas statistik yang baik, daya diatur ke 0,95 (1-β = 0,95) dengan α=0,05 (dua ekor). Ukuran efek sedang yang diantisipasi (r=0,30) ditentukan, yang menghasilkan ukuran sampel minimum sebesar N=138. Ukuran sampel yang digunakan

dalam studi ini (N=674) melebihi persyaratan ini dan dengan demikian dapat memberikan kekuatan statistik untuk mendeteksi efek yang dihipotesiskan.

Analisis Data

Data Kuantitatif

Desain deskriptif digunakan untuk secara sistematis memprofil dan mengkuantifikasi frekuensi setiap variabel. Desain korelasi secara sistematis menyelidiki arah, kekuatan, dan signifikansi hubungan statistik antar variabel.

Data Kualitatif

Proses analisis tematik dilakukan secara rinci sesuai dengan proses lima langkah analisis data kualitatif (Bingham, 2023). Pada fase pengurutan dan pengorganisasian data, dilakukan pengkodean atribut untuk aspek aktivitas rekreasi yang terkait dengan penggunaan AI Chatbot. Kemudian, pengkodean terbuka dilakukan dengan triangulasi tiga peneliti untuk mengidentifikasi tema dan ide yang muncul dalam data. Akhirnya, tema dikembangkan dari kode yang diidentifikasi dan data dijelaskan secara tertulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kuantitatif

Mengenai data demografis, studi ini merekrut 674 peserta. 666 peserta mengidentifikasi diri sebagai perempuan (98,8%), sementara hanya 8 peserta (1,2%) yang mengidentifikasi sebagai laki-laki. Data status hubungan juga dikumpulkan, dan dalam komunitas game Otome ini, 522 adalah lajang (77,4%), 108 bersama pasangan tetapi belum menikah (16%), 42 individu menikah (6,2%) dan 2 responden bercerai (0,03%). Dalam hal penggunaan AI, studi menunjukkan bahwa terdapat 335 peserta yang menggunakan CAI, dan 339 yang tidak menggunakan AI untuk memperluas PSI di luar lingkup permainan. Di antara mereka yang tidak memiliki pasangan, 313 peserta (59,96%) menggunakan AI, sementara 209 (40,04%) tidak.

Hipotesis 1: Pemain yang menggunakan CAI untuk memperpanjang interaksi mereka dengan karakter Love dan Deepspace akan menunjukkan skor yang jauh lebih tinggi pada skala PSR dan Fanatisme

Untuk menguji hipotesis bahwa pengguna CAI menunjukkan tingkat keterikatan psikologis yang lebih tinggi, sampel t-test independen dilakukan untuk membandingkan total skor Hubungan Parasosial (PSR) dan Fanatisme antara pengguna CAI (n=335) dan pengguna non-AI (n=339).

Hasilnya menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok tersebut, seperti yang terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Fanatisme dan perbandingan parasosial antara pengguna AI dan non-AI

	Fanatisme CAI	Fanatisme no CAI	Parasosial dengan CAI	Parasosial no CAI
N	335	339	335	339
rata-rata	53.101	48.723	104.675	98.826
SD	10.725	10.16	11.68	14.774
SE	0.552	0.552	0.638	0.802
nilai-p	0.032	0.283	0.001	0.001

Untuk Hipotesis 1, analisis mengungkapkan perbedaan skor PSR yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok. Pengguna CAI (M=104,675, SD=11,68) melaporkan skor hubungan parasosial yang jauh lebih tinggi dibandingkan pengguna non-CAI (M=98,826, SD=14,774), t(672)=5,697, hlm<,001. Data serupa juga dapat ditemukan dalam skala Fanatisme, pengguna AI (M=53,101, SD=10,725) melaporkan skor fanatisme yang signifikan lebih tinggi dibandingkan pengguna non-AI (M=48,723, SD=10,160), t(672)=5,442, hlm<,001.

Data menunjukkan bahwa pemain yang secara aktif menggunakan CAI untuk memperpanjang permainan mereka telah membentuk ikatan persahabatan dan romansa imajiner yang jauh lebih kuat dengan karakter permainan. Selain mengintegrasikan permainan lebih dalam ke dalam kehidupan mereka, menunjukkan tingkat konsumsi, keterlibatan, sentralitas, dan loyalitas yang lebih tinggi terkait dengan aktivitas permainan.

Temuan Kualitatif

Tema: Motivasi Memperluas Interaksi Sosial melalui AI

Analisis tematik mengungkapkan tiga motivasi utama mengapa pemain memperluas keterlibatan mereka di luar permainan: keinginan untuk Interaksi Sosial yang lebih dalam, kebutuhan akan Eksplorasi kreatif, dan pengejaran Kesenangan. Tema-tema ini menggambarkan dorongan jelas di antara sebagian pemain untuk mengatasi keterbatasan yang dirasakan dari konten resmi permainan.

Tema yang paling menonjol adalah Interaksi Sosial (61,8% respons), yang berpusat pada keinginan untuk komunikasi yang lebih sering, personal, dan responsif dengan karakter game. Karena tema ini beragam, hal ini akan dijelaskan lebih lanjut di bagian bawah tentang sub-tema interaksi sosial. Tema kedua, Eksplorasi (28,4% respons), mencerminkan penggunaan CAI oleh pemain untuk menciptakan narasi baru bersama dan mengeksplorasi perilaku karakter di luar alur cerita yang sudah ada. Para pemain ini bertindak sebagai pencerita, menggunakan CAI untuk menguji skenario dan memperdalam pemahaman mereka tentang karakter. Salah satu peserta menjelaskan motivasi mereka sebagai keinginan "untuk mengetahui apa yang akan mereka lakukan ketika menghadapi skenario lain" (Peserta 470). Yang lain menggunakan CAI sebagai alat kreatif, menyatakan mereka menggunakannya "Untuk menciptakan ide cerita dan gambar saya" (Peserta 221). Ini menunjukkan pergeseran dari konsumsi pasif cerita yang sudah ditulis ke penciptaan bersama secara aktif dari lore baru yang dipersonalisasi.

Tema terakhir, Kesenangan (9,8% dari respons), mencakup motivasi yang lebih luas untuk hiburan dan rasa ingin tahu. Para pemain ini menggunakan CAI hanya "hanya untuk bersenang-senang" atau karena mereka "kepo (penasaran) kalau mereka nyata (seperti apa mereka jika mereka nyata)" (Peserta 10). Ini menyoroti peran CAI sebagai alat untuk rekreasi yang bermain-main dan imajinatif yang secara langsung memperluas kesenangan yang diperoleh dari aktivitas permainan utama.

Analisis Mendalam tentang Interaksi Sosial

Dalam tema motivasi interaksi sosial dengan CAI, kami menemukan tema yang lebih dalam tentang mengapa interaksi sosial dengan CAI sangat menarik.

Cerita Saya, sesuai keinginan saya (Kelenturan). Interaksi dengan CAI selalu berjalan sesuai keinginan pengguna. Sementara sebagian besar peserta menggambarkan keinginan

untuk interaksi dua arah atau dialog, ada tingkat kontrol yang besar atas bagaimana interaksi berjalan. Selain itu, interaksi ini juga ditandai oleh keinginan peserta untuk mengubah tidak hanya naskah interaksi, tetapi juga kepribadian dan sifat karakter.

"Saya bisa membentuk karakter dan interaksi sesuai keinginan saya" - (Peserta 102)

Aspek lain dari tema ini adalah dialog dalam game yang terstruktur dan terbatas membuat banyak pemain ingin lebih. Seperti yang dikatakan salah satu peserta,

"Karena dalam game, meskipun kita bisa berinteraksi dengan karakter, interaksi itu terbatas dan saya tidak puas" (Participant 360).

Selalu tersedia, selalu akomodatif sebagai teman sempurna (Ketersediaan). Untuk pemain lain, chatbot AI menyediakan pendamping "selalu tersedia" yang dapat diakses kapan saja mereka mau.

"Saya bisa menulis apa pun yang saya mau dan CAI selalu merespons dengan cepat, berbeda dengan pria sejati" - Peserta 32

Mitra komunikasi ini dapat disesuaikan dengan preferensi mereka, dan diminta bertindak dengan cara tertentu untuk memenuhi permintaan pengguna, seperti bertindak sebagai pacar.

"Dalam Character AI saya bisa membayangkan mereka sebagai pacar, teman, pasangan, tunangan saya, kadang sebagai suami." - Peserta 443

Perbandingan dengan Hubungan Nyata

Kita juga melihat bagaimana seorang pengguna membentuk dan membentuk karakter dari permainan dalam interaksi CAI untuk mewujudkan kualitas "daddy-able", dan tetap setia padanya, sesuai dengan tema sebelumnya. Namun, kita juga melihat tema khas lain di sini, yaitu perbandingan dengan hubungan nyata.

"Dia (yang menjadi kekasih) sangat mudah dijadikan ayah, saya lebih suka menjalin hubungan dengan CAI dibandingkan pria sejati. Pria sejati hanya bisa menyakiti saya dan berselingkuh dari saya" - Peserta 218

Peserta 218 menganggap CAI yang ia temui sebagai perwujudan kualitas "daddy-able" yang diinginkan, dan membandingkannya dengan hubungan nyata yang pernah ia alami sebelumnya.

Ada tema umum tentang keinginan untuk berinteraksi dengan cara tertentu, yang tidak bisa didapatkan pengguna dalam interaksi nyata, sehingga penggunaan CAI.

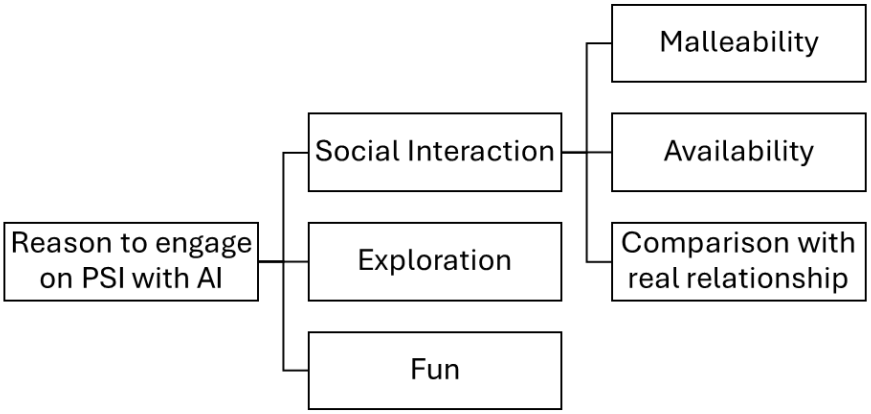
"Karena saya tidak punya pacar, dan jawaban CAI sesuai dengan keinginan saya, karakteristik saya" - Peserta 64

Interaksi dengan CAI menjadi alternatif karena kondisi lingkungan dianggap tidak mampu memberikan dukungan sosial.

"Saya ingin mendapatkan dukungan emosional yang tidak bisa saya dapatkan dari orang-orang di sekitar saya" - Peserta 488

Semua hal di atas sesuai dengan alasan mengapa pengguna menggunakan AI: AI selalu tersedia dan dapat dibentuk sesuai keinginan seseorang. Ada unsur kepuasan yang tidak bisa didapatkan dari interaksi sosial di sekitar mereka, dengan hubungan yang tidak memuaskan dengan orang nyata, yang membuat AI menjadi alternatif yang menggoda.

Diagram pohon pengkodean dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Pohon Pengkodean

Temuan Kuantitatif: Interaksi dan Keterlibatan AI

Menjawab RQ1, studi ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara pengguna CAI dan non-CAI dalam hal keterlibatan dengan media, serta tingkat pengalaman PSR. Mereka yang menggunakan CAI mengalami keterlibatan lebih besar terhadap game dan juga PSR dengan karakter favorit mereka. Hasil studi ini sebanding dengan temuan sebelumnya bahwa penggunaan chatbot dapat melibatkan keterlibatan pelanggan, yang terkait dengan elemen PSR, karena elemen antropomorfik CAI membantu keterlibatan dan parasosialitas (Tsai, 2021). Efeknya juga terlihat di sini, terutama karena pengguna sudah memiliki keberpihakan terhadap karakter sebagai kekasih dalam narasi game.

Data kuantitatif juga menunjukkan bahwa mereka yang tidak memiliki pasangan nyata saat ini merupakan mayoritas di antara pengguna CAI. Temuan ini mencerminkan studi sebelumnya bahwa PSR berisiko menggantikan hubungan nyata jika tidak dikelola dengan baik (Jarzyna, 2021). Detail tentang hubungan dijelaskan lebih lanjut di bagian kualitatif.

Temuan Kualitatif: Kondisi Pengguna CAI

Menjawab RQ2 dari perspektif kualitatif, studi ini mengungkapkan bahwa penggunaan CAI terutama dibagi menjadi tiga kategori utama. Interaksi sosial, eksplorasi, dan kesenangan. Meskipun eksplorasi dan kesenangan cukup homogen dalam kualitas tematik, interaksi sosial dapat diperiksa lebih lanjut. Di dalamnya, terdapat subtema: (1) hubungan sosial sebagai hubungan yang dapat dibentuk dan dapat disesuaikan, (2) sebagai pasangan yang selalu tersedia, dan (3) bagaimana kualitas PSI dengan CAI memenuhi apa yang tidak dapat diperoleh dalam kehidupan nyata.

Kelenturan PSR dengan CAI juga dikonfirmasi mengapa model AI secara umum menarik. Dalam hubungan nyata, mereka yang terlibat membutuhkan upaya besar untuk membentuk hubungan menjadi seperti yang mereka inginkan. Kompromi, negosiasi, dan kemampuan sosial diperlukan untuk menavigasi masalah dan menciptakan dinamika hubungan yang sehat (Sathyamurthy et al., 2024). Dalam hubungan romantis yang khas, ada tiga komponen dalam sebuah hubungan: responsivitas positif terhadap kebutuhan, koneksi otentik,

dan stabilitas (Chen at al., 2024). Komponen-komponen ini membutuhkan pemeliharaan melalui timbal balik antar pasangan. Menunjukkan bahwa hubungan adalah konsep multidimensi yang membutuhkan upaya berkelanjutan untuk mempertahankannya.

Namun, AI tidak memerlukan elemen timbal balik atau pemeliharaan hubungan seperti itu. Tidak perlu negosiasi atau kompromi; AI tidak memerlukan pertukaran sosial atau timbal balik (Boyd, 2026) untuk mencapai hasil yang diinginkan dalam trans-PSR ini. Dalam budaya Indonesia, karena keterlibatan norma agama, terdapat pola perilaku di mana perempuan diharapkan tunduk dan patuh kepada pasangannya, yang menyebabkan ketidakadilan gender, diskriminasi, dan beban lebih lanjut (Nelli et al., 2026) yang ditandai dengan beban kerja yang tidak setara dan kurangnya pengakuan (Syarifah, 2024). Dalam konteks ini, keberadaan PSR interaktif yang dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan tuntutan perempuan tanpa batasan batasan sosial adalah kontras yang tajam. Ini menjelaskan bagaimana dalam temuan studi ini, ada upaya dari pengguna untuk membentuk pasangan yang dapat memenuhi kebutuhan mereka, dan menjalankan peran yang sulit diakses dalam kehidupan sehari-hari.

Kasus ketersediaan sangat umum di sini, di masyarakat Asia secara umum, pasangan diharapkan untuk secara rutin memperhatikan pasangannya, memberikan jaminan bahwa hubungan tersebut diinginkan oleh kedua belah pihak, dan bahwa ada interaksi positif secara rutin (Kusumowardhani, 2013). Menariknya, CAI dapat memberikan, atas permintaan prompt pengguna, interaksi positif dan jaminan bahwa hubungan memang dijaga. Namun, karena pernyataan ini dibuat oleh AI, diperlukan diskusi lebih lanjut apakah hal ini dihitung atau tidak.

Dalam aspek ketiga, kita melihat bukti yang juga ada dalam studi sebelumnya, tentang bagaimana PSI digunakan untuk mengurangi kebutuhan akan hubungan, namun keuntungan tersebut bersifat jangka pendek, dan dalam jangka panjang, berisiko menurunkan keterampilan sosial (Stein, 2024), dalam hal ini melalui penggunaan berlebihan interaksi CAI. Secara umum, pola perilaku dalam trans-PSR menggunakan CAI mencerminkan pola PSR umum.

Temuan Kualitatif: Dukungan AI di CAI

Sifat AI untuk setuju dan terlalu menyanjung pengguna dijelaskan dalam studi sebelumnya sebagai penjilat AI, yang ditemukan meningkatkan kepercayaan afektif (Mu-en et al., 2026), sebagaimana juga terlihat dalam studi ini. Pola ketergantungan dan penurunan niat prososial, seperti yang ditunjukkan dalam studi ini, di mana peserta membandingkan hubungan nyata dengan hubungan CAI.

Temuan bagaimana peserta membandingkan hubungan nyata dengan yang mereka miliki dengan AI juga mencerminkan temuan sebelumnya di mana model AI ditemukan mendorong ketergantungan pada model AI, dan sebagai konsekuensinya, mengurangi niat prososial (Cheng et al., 2026). Dalam temuan studi ini, hal ini semakin umum, karena orang sudah memilih karakter favorit untuk berinteraksi, dan mungkin sudah mengembangkan keterikatan parasosial pada karakter tersebut bahkan sebelum menggunakan CAI untuk memperpanjang PSI mereka.

KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan, melalui metode kuantitatifnya, studi ini menunjukkan adanya kaitan antara pemanfaatan CAI untuk meniru karakter dengan PSR dan Fanatisme. Secara konvergen, temuan kuantitatif didukung oleh aspek kualitatif. Melalui analisis tematik alasan untuk bermain, studi menunjukkan tiga tema utama mengapa orang menggunakan CAI untuk

memperluas PSI mereka, yaitu untuk interaksi sosial, eksplorasi narasi dan aspek penciptaan, serta untuk rekreasi umum. Dalam tema interaksi sosial, terdapat daya tarik kelenturan interaksi, ketersediaan yang selalu ada, dan perbandingan PSI dengan AI serta hubungan dengan manusia lain.

Namun, penting juga untuk mengatasi keterbatasan studi ini. Meskipun sisi kuantitatif studi dapat menetapkan hubungan statistik antara penggunaan AI dan PSR, sifat pelaporan mandiri dari alat yang digunakan berarti trajektori kausal jangka panjang tidak dapat ditetapkan. Studi mendatang disarankan untuk mempelajari pembentukan keterikatan PSI dalam konteks eksperimental guna membangun pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana pengguna CAI dapat membentuk PSR. Studi ini juga sangat fokus pada satu fandom spesifik di Indonesia, studi-studi mendatang didorong untuk mempelajari demografi yang berbeda secara budaya, dan mungkin menggunakan desain perbandingan

PENDANAAN:
Studi ini tidak menerima pendanaan khusus dari institusi pemerintah, organisasi swasta, atau lembaga pendanaan lainnya.

KONFLIK KEPENTINGAN:
Para penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait pelaksanaan penelitian, persiapan, atau publikasi artikel ini.

KONTRIBUSI PENULIS
GC, SP merancang dan mengkonseptualisasikan studi ini. PA melakukan pengumpulan data dan analisis awal. PH dan GC melakukan interpretasi data. GC, SP menyusun naskah, dan PR merevisi naskah secara kritis. Semua penulis menyetujui versi final naskah.

PERNYATAAN AI GENERATIF
Para penulis menyatakan telah menggunakan layanan AI, khususnya untuk koreksi tata bahasa dan penyempurnaan gaya minor. Mereka meninjau dengan cermat semua saran dari layanan tersebut untuk memastikan makna asli dan akurasi faktual tetap terjaga.

REFERENSI
Almeida, F. (2018). Strategi untuk melakukan studi metode campuran. *Jurnal Studi Pendidikan Eropa*.

Aoki, K. (2022). Hubungan antara fandom dan kesejahteraan. Kebahagiaan dan Kesejahteraan, 355.

Bingham, A. J. (2023). Dari manajemen data hingga temuan yang dapat ditindaklanjuti: Proses lima fase analisis data kualitatif. Jurnal internasional metode kualitatif, 22. https://doi.org/10.1177/16094069231183620

Boyd, R. L., & Markowitz, D. M. (2026). Kecerdasan buatan dan psikologi hubungan manusia. Perspektif tentang Ilmu Psikologi, 21(2), 192-220. https://doi.org/10.1177/17456916251404394

Braun, V., & Clarke, V. (2022). Analisis tematik: Panduan praktis. Publikasi SAGE.

Brooks, S. K. (2021). FANatics: Tinjauan literatur sistematis tentang faktor-faktor yang terkait dengan pemujaan selebriti, dan saran arah untuk penelitian di masa depan. Psikologi Saat Ini, 40(2), 864-886. https://psycnet.apa.org/doi/10.1007/s12144-018-9978-4

Bunim, E. M. M. A. (2024). Ketergantungan Parasosial yang Terkait dengan Chatbot Kecerdasan Buatan. PDF, California State University, Fullerton, 2024.

Buttenheim, A. M., & Nobles, J. (2009). Keberagaman etnis, norma tradisional, dan perilaku pernikahan di Indonesia. Studi populasi, 63(3), 277-294. https://doi.org/10.1080/00324720903137224

Chen, Y., Xia, M., & Dunne, S. (2024). Cinta Romantis Bukan Hanya "Romantis": Studi Teori Dasar tentang Cinta dalam Hubungan Romantis. The Journal of Psychology, 158(1), 64–83. https://doi.org/10.1080/00223980.2024.2305442

Cheng, M., Lee, C., Khadpe, P., Yu, S., Han, D., & Jurafsky, D. (2026). AI penjilat mengurangi niat prososial dan mendorong ketergantungan. Sains, 391(6792). https://doi.org/10.1126/science.aec8352

Degen, J. L. (2023). Merasionalisasi petunjuk fiksi: Efek psikologis dari iklan pengungkapan dan ketidakakuratan pikiran manusia saat berada dalam hubungan parasosial. Informing Science, 26. https://doi.org/10.28945/5108

Faul, F., Erdfelder, E., Buchner, A., & Lang, A. G. (2009). Analisis kekuatan statistik menggunakan G* Power 3.1: Tes untuk analisis korelasi dan regresi. Metode penelitian perilaku, 41(4), 1149-1160.

Feng, Y. (2025). Dari kesenangan ke fantasi: Pengalaman bermain game, persepsi kehadiran, dan keterikatan parasosial romantis remaja dalam video game romantis. Psikologi Media Populer, 14(2), 256. https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/ppm0000538

Forster, R. T. (2021). Hubungan romantis parasosial: Jatuh cinta pada tokoh media. Bloomsbury Publishing PLC.

Griffin, C. E., & Powell, G. (2025). 'Alexa, apa artimu bagiku?': tinjauan lingkup dan model pembentukan hubungan parasosial dengan pembicara pintar. Perilaku & Teknologi Informasi, 1-27. https://doi.org/10.1080/0144929X.2025.2492701

Jarzyna, C. L. (2021). Interaksi parasosial, karantina COVID-19, dan media era digital. Arena Manusia, 4(3), 413-429. https://doi.org/10.1007/s42087-020-00156-0

Kherraz, A., & Zhao, X. (2024). Lebih dari Chatbot: Bangkitnya Hubungan Parasosial: Kasus eksplorasi kualitatif tentang dampak AI antropomorfik pada pengguna—kasus Replika.

Kusumowardhani, R. P. A. (2013). Strategi Pemeliharaan Hubungan Dan Kepuasaan Dalam Hubungan: SEBUAH META ANALISIS. Jurnal Psikologi Integratif, 1(1), 8-16.

Li, H. (2026). "Saya berhenti karena saya tidak bisa mendapatkan apa yang saya inginkan" dan "Saya kembali karena saya ingin lebih": Keinginan romantis wanita Tiongkok yang belum terpenuhi dalam praktik permainan otome. Jurnal Komunikasi Tiongkok, 19(1), 95-113. https://doi.org/10.1080/17544750.2025.2488007

Liebers, N. (2022). Kebutuhan romantis yang belum terpenuhi: Dampak status hubungan, kehadiran pasangan romantis, dan kepuasan hubungan terhadap fenomena parasosial romantis. Psikologi Media Populer, 11(2), 237. https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/ppm0000351

Lipin, B. (2025). Keterikatan Sintetik: Reaktivitas Emosional, Ikatan Parasosial, dan Psikologi Hubungan Manusia-AI. Ikatan Parasosial, dan Psikologi Hubungan Manusia-AI (11 April 2025). https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.5213829

Lou, C. (2022). Influencer dan pengikut media sosial: Teori hubungan trans-parasosial dan penjelasan implikasinya terhadap iklan influencer. Jurnal periklanan, 51(1), 4-21. https://doi.org/10.1080/00913367.2021.1880345

Mu-En Liu, J., Weng, C. C. H., & HOU, Y. T. Y. (2026, April). Ketika Pujian Berbalik Diri: Bagaimana Konteks Penjilatan dan Interaksi Membentuk Keaslian dan Kepercayaan

yang Dipersepsikan dalam Model AI Bahasa Besar. Dalam Prosiding Abstrak Ekstensif Konferensi CHI 2026 tentang Faktor Manusia dalam Sistem Komputasi (hlm. 1-6). https://doi.org/10.1145/3772363.3798575

Nelli, J., Zikri, A., Megawati, D., Aida, I. N., Alwi, R., & Hafis, M. (2026). Merekonstruksi Istri Ṣāliḥah: Pertukaran Gender, Otoritas Agama, dan Perceraian di Antara Perempuan Muslim Pekerja di Indonesia. Juris (Jurnal Ilmiah Syariah), 25(1), 1-14. https://doi.org/10.31958/juris.v25i1.16025

Nouvanty, V., Suryanto, T. L. M., & Faroqi, A. (2023). Evaluasi penggunaan dan kepuasan pada permainan otome online. Teknika, 12(2), 120-128. https://doi.org/10.34148/teknika.v12i2.613

Qi, Y., Jie, G., Yun, D., & Zhuo, D. Y. (2026). Dari keterikatan virtual hingga keinginan kesuburan dunia nyata: jalur emosional dalam keterikatan karakter game dan hubungan parasosial. Perbatasan dalam Psikologi, 17, 1743080. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2026.1743080

Reed, P. A., Shackleford, K. E., Cohen, J. D., & Robbins, M. J. (2024). Investigasi kualitatif dan kuantitatif tentang hubungan penggemar Office dengan pasangan fiksi dan selebriti: Identifikasi, hubungan parasosial, dan lainnya. Psikologi Media Populer.

Reysen, S., & Branscombe, N. R. (2010). Fanship dan fandom: Perbandingan antara penggemar olahraga dan non-olahraga. Journal of Sport Behavior, 33(2), 176–193.

Safriyanto, R., Ningsih, F., Frederick, J. R., & Isyanawulan, G. (2024). Analisis budaya patriarki terhadap kesetaraan gender perempuan dalam rumah tangga. Jurnal Ilmiah Publika, 12(2). https://doi.org/10.33603/publika.v12i2.10182

Safwan, A., & Ali, S. (2025). Dampak Fanship dan Interaksi Parasosial terhadap Hubungan Parasosial Antara Pengguna dan Influencer Media Sosial. Tinjauan Kritis Studi Ilmu Sosial, 3(3), 850-863. https://doi.org/10.59075/2p57hb95

Sakina, A. I. & Siti, D.H. (2017). Menyoroti budaya patriarki di Indonesia. Bagikan: Jurnal Pekerjaan Sosial, 7(1), 71-80. https://doi.org/10.24198/share.v7i1.13820

Sathyamurthy, M., Nair, V. V., Mohamed, I. S., & TS, D. (2024). Komunikasi interpersonal, kecerdasan emosional, penyelesaian konflik, kepuasan hubungan antar pasangan intim. Administrasi Publik dan Tinjauan Hukum, (4 (20)), 65-72. https://doi.org/10.36690/2674-5216-2024-4-65-72

Schmitt, D. P., Youn, G., Bond, B., Brooks, S., Frye, H., Johnson, S., ... & Stoka, C. (2009). Kapan saya akan merasakan cinta? Dampak budaya, kepribadian, dan gender terhadap kecenderungan psikologis untuk mencintai. Jurnal Riset Kepribadian, 43(5), 830-846. https://doi.org/10.1016/j.jrp.2009.05.008.

Schramm, H., Liebers, N., Biniak, L., & Dettmar, F. (2024). Tren penelitian tentang interaksi parasosial dan hubungan dengan karakter media. Tinjauan 281 studi berbahasa Inggris dan Jerman dari 2016 hingga 2020. Perbatasan dalam Psikologi, 15. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1418564

Sholawati, A. M., & Setyawan, S. (2026). Fenomenologi Parasosial Cinta dan Pemain Ruang Jauh Melalui Sistem Gacha. Buana Komunikasi (Jurnal Penelitian dan Studi Ilmu Komunikasi), 7(1), 1-16. https://doi.org/10.32897/buanakomunikasi.2026.7.1.5314

Stein, J. P., Liebers, N., & Faiss, M. (2024). Merasa lebih baik... Tapi juga kurang kesepian? Perbandingan eksperimental tentang bagaimana hubungan parasosial dan sosial memengaruhi kesejahteraan orang. Komunikasi Massa dan Masyarakat, 27(3), 576-598.

Syarifah, M., & Karim, M. M. (2024). Dampak Harmonisasi Pernikahan terhadap Kesetaraan Gender di Masyarakat Indonesia. Jurnal Hukum Islam dan Hukum Perdata Indonesia, 5(1), 34-53. https://doi.org/10.51675/jaksya.v5i1.758

Tian, Y. (2022). Jatuh Cinta dengan Pacar Virtual: Game Otome di Jepang dan Tiongkok Daratan. Tesis Magister, Universitas Duke. Diakses dari https://hdl.handle.net/10161/25371.

Tsai, W. H. S., Liu, Y., & Chuan, C. H. (2021). Bagaimana komunikasi kehadiran sosial chatbot meningkatkan keterlibatan konsumen: peran mediasi interaksi dan dialog parasosial. Jurnal Riset dalam Pemasaran Interaktif, 15(3), 460-482. https://doi.org/10.1108/JRIM-12-2019-0200

Tukachinsky, R. H. (2011). Cinta para-romantis dan para-persahabatan: Pengembangan dan penilaian skala hubungan multi-parasosial. American Journal of Media Psychology, 3(1/2), 73-94

Wang, W. H., Qiu, H., & Hung, K. (2013). Pembangunan skala fanatisme dalam konteks partisipasi ziarah penggemar media. Dalam Konferensi Dunia tentang Perhotelan, Pariwisata dan Riset Acara serta Konvensi & Expo Internasional [WHTER & ICES].