

PARASOCIAL RELATIONSHIP DALAM GAME GENSHIN IMPACT

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Ilmu Komunikasi



disusun oleh

Fadhel Ramadhita Nugraha

18.96.0919

Kepada

**FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

PARASOCIAL RELATIONSHIP DALAM GAME GENSHIN IMPACT

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Ilmu Komunikasi



disusun oleh

Fadhel Ramadhita Nugraha

18.96.0919

Kepada

FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL

UNIVERSITAS AMIKOM

YOGYAKARTA YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI
PARASOCIAL RELATIONSHIP DALAM GAME
GENSHIN IMPACT

yang disusun dan diajukan oleh

Fadhel Ramadhita Nugraha
18.96.0919

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Juni 2023

Dosen Pembimbing,


Riski Damastuti, S.Sos., M.A
NIK. 190302475

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PARASOCIAL RELATIONSHIP DALAM GAME
GENSHIN IMPACT

yang disusun dan diajukan oleh

Fadhel Ramadhita Nugraha
18.96.0919

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Juni 2023

Susunan Dewan Penguji

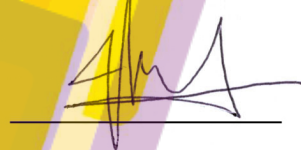
Nama Penguji

Riski Damastuti, S.Sos., M.A
NIK. 190302475

Kadek Kiki Astria, S.I.Kom., M.A
NIK. 190302445

Alvian Alrasid Ajibulloh, S.Ikom., M.I.Kom
NIK. 190302486

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi
Tanggal 26 Juni 2023

DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL



Emha Taufik Luthfi, S.T M.Kom

NIK. 190302125

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Fadhel Ramadhita Nugraha**

NIM : **18.96.0919**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PARASOCIAL RELATIONSHIP DALAM GAME GENSIN IMPACT

Dosen Pembimbing : **Riski Damastuti, S.Sos., M.A**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas **AMIKOM** Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas **AMIKOM** Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 26 Juni 2023

Yang Menyatakan,



The image shows a handwritten signature in black ink over a yellow revenue stamp. The stamp is a 1000 Rupiah 'METERAI TEMPEL' (revenue stamp) with a serial number 972BAKX777556251. It features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA' and 'KEPENDAHPUSTAKAAN'.

Fadhel Ramadhita Nugraha

HALAMAN PERSEMBAHAN

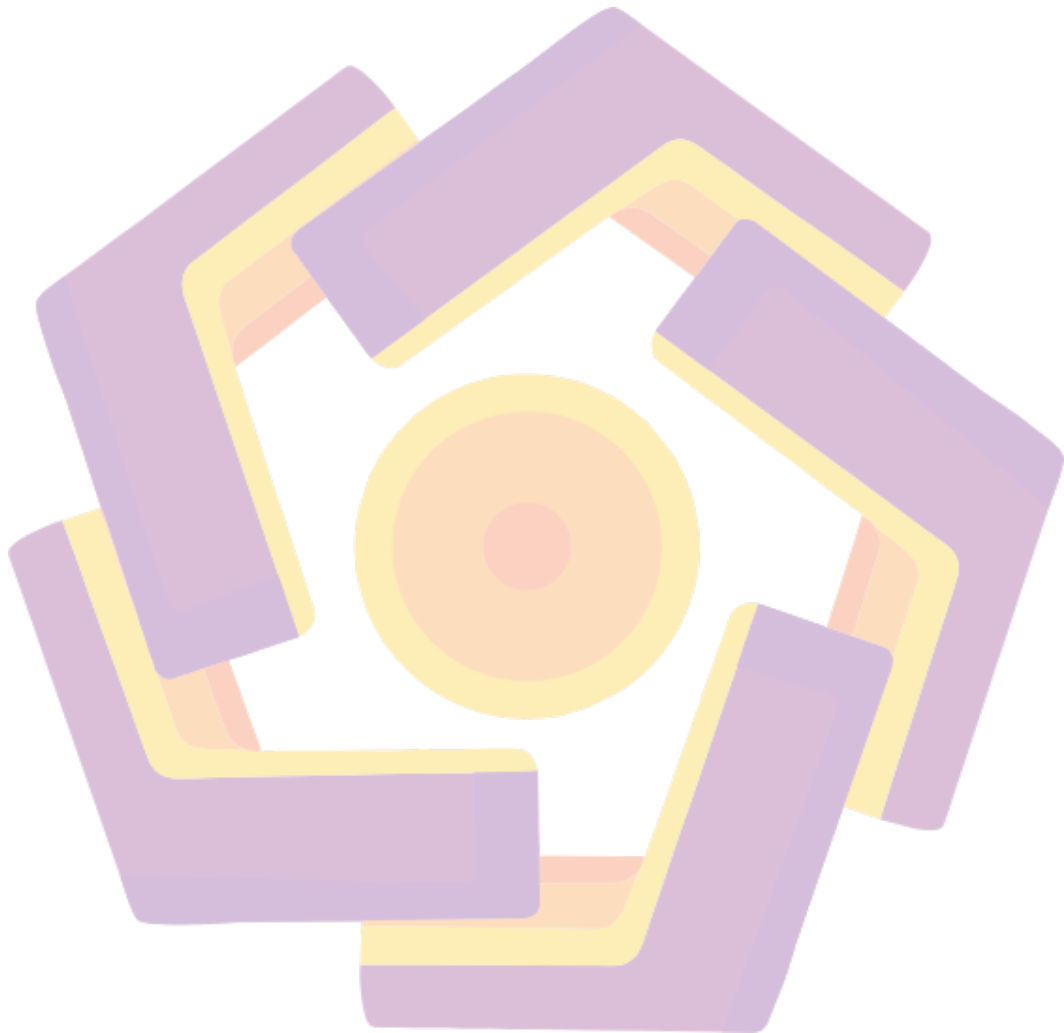
Puji dan syukur selalu tercurahkan kehadiran Allah SWT karena berkat nikmat dan karunianya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Tak lupa juga dukungan dan doa dari orang-orang yang tercinta:

1. Kedua Orang Tua, Ibu Rustini dan Bapak Anton RD yang selalu berjuang dan kuat dalam segala cobaan serta senantiasa memberikan doa dan motivasi untuk segera menyelesaikan kuliah
2. Teman-teman seperjuangan yang tiada hentinya berjuang dan saling dukung dalam menyelesaikan skripsi maupun dalam menjalani kehidupan. Nura, Widi, Yamca, Sanjay, Adam, Novan, Cincau, Tami dukungan kalian sangat luar biasa.
3. Teman-teman dari studio Federasi BIJI *Incorporate* yang juga selalu berjuang bersama menghadapi susah dan senang serta memberikan dukungan motivasi yang tiada hentinya.
4. Teman teman dari Cheeky Corner yang selalu menghibur saat mengerjakan skripsi ini, khususnya *Double Aye*, dan Zen yang mau menjadi subjek wawancara saya.
5. Trash Taste yang sudah mengenalkan tentang konsep *Parasocial Relationship* kepada saya.
6. Ibu Riski Damastuti, M.A. yang sudah membimbingnya selama pengerjaan skripsi ini.
7. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. Sebagai Kaprodi Ilmu Komunikasi, berkat saran dan bimbingan Beliau saya dapat memulai pengerjaan skripsi ini.

MOTTO

“Time and tide wait for no man” - Geoffrey Chaucer

*“The struggle itself toward the height is enough to fill man’s heart. One must
imagine Sisyphus happy”* - Albert Camus



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'aalamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberi petunjuk, kekuatan, dan rahmatnya kepada penulis hingga berhasil menyelesaikan skripsi dengan baik. Shalawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini disusun sebagai syarat mendapatkan gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik dalam proses penelitian, penyusunan, dan dukungan moral, kepada:

1. Allah SWT atas rahmat, hidayah, serta karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufik Luthfi, S.T M.Kom selaku Dekan Fakultas I Ilmu Komunikasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu Riski Damastuti, M.A. yang sudah membimbing saya selama pengerjaan skripsi ini.
5. Kedua orang tua penulis dan keluarga yang telah mendoakan dan mendukung selama ini.
6. Serta semua pihak yang telah membantu baik dukungan moral maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian tugas akhir ini.

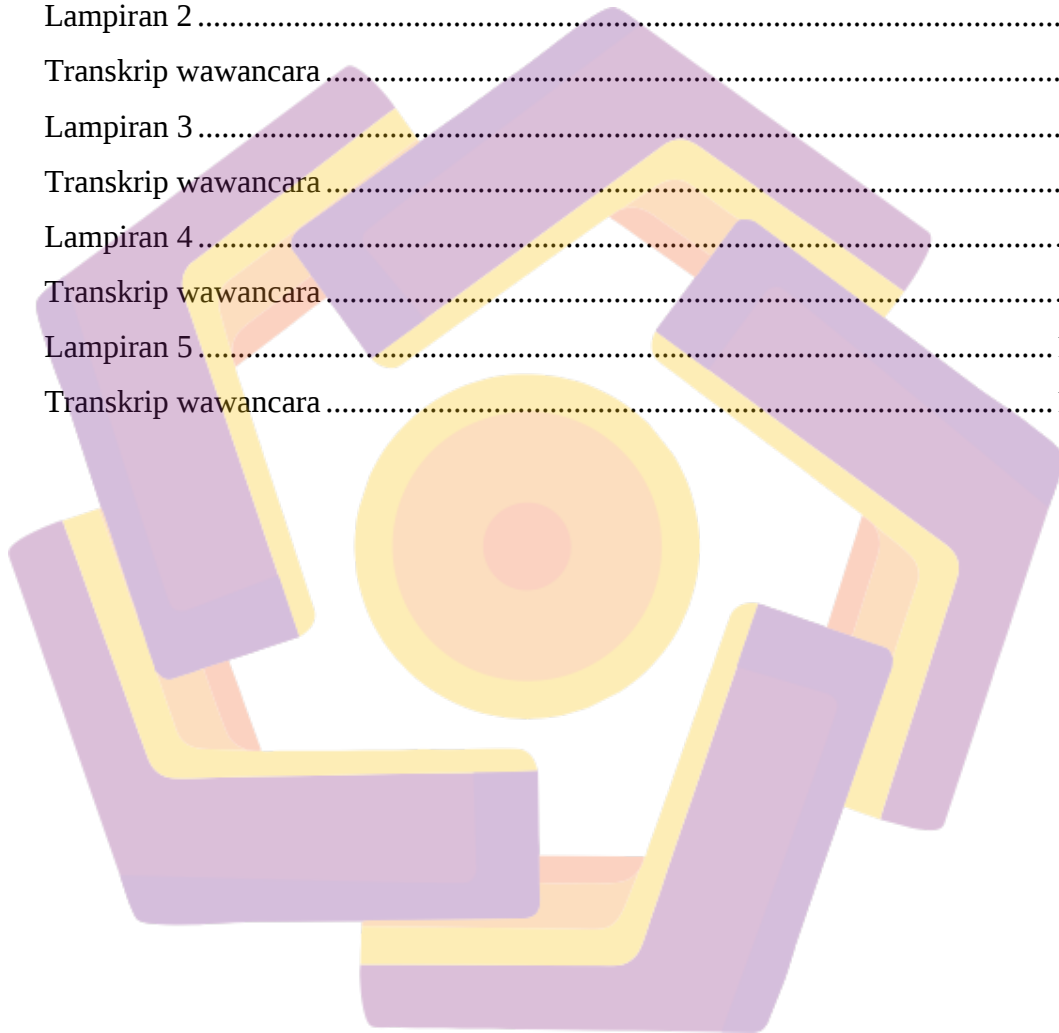
Yogyakarta, 10 November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

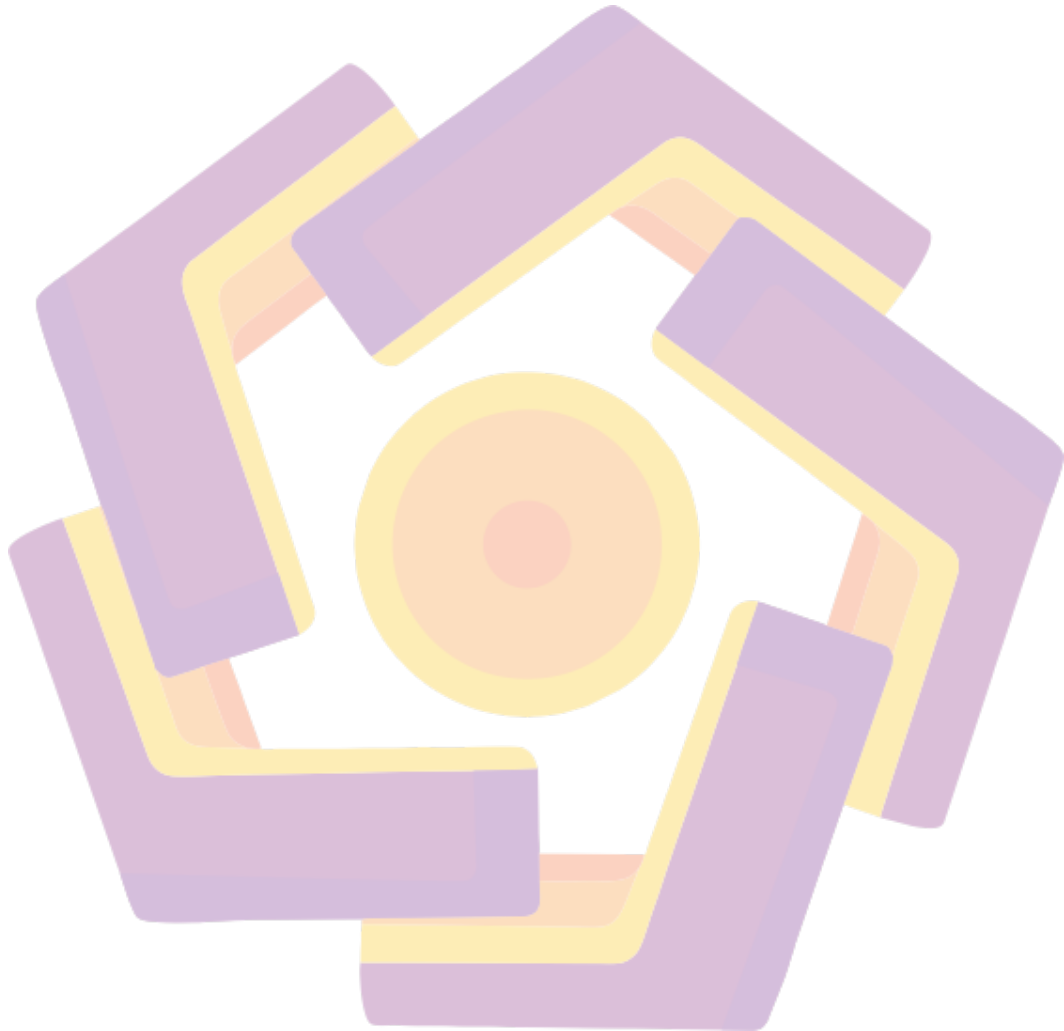
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Dasar Teori	10
2.2 Landasan Teoritis	14
2.3 Penelitian Terdahulu	19
2.4 Kerangka Pemikiran	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Metode dan Jenis Penelitian	24
3.2 Objek Penelitian	25
3.3 Subjek Penelitian	25
3.4 Teknik Pengumpulan data	26
3.5 Pedoman Wawancara	28
3.6 Teknik Analisis Data	31
3.7 Subjek Penelitian	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Hasil Penelitian	35
4.2 Pembahasan	49
BAB V PENUTUP	56

5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	65
Lampiran 1	65
Pedoman Wawancara.....	65
Lampiran 2	69
Transkrip wawancara	69
Lampiran 3	82
Transkrip wawancara	82
Lampiran 4	93
Transkrip wawancara	93
Lampiran 5	103
Transkrip wawancara	103



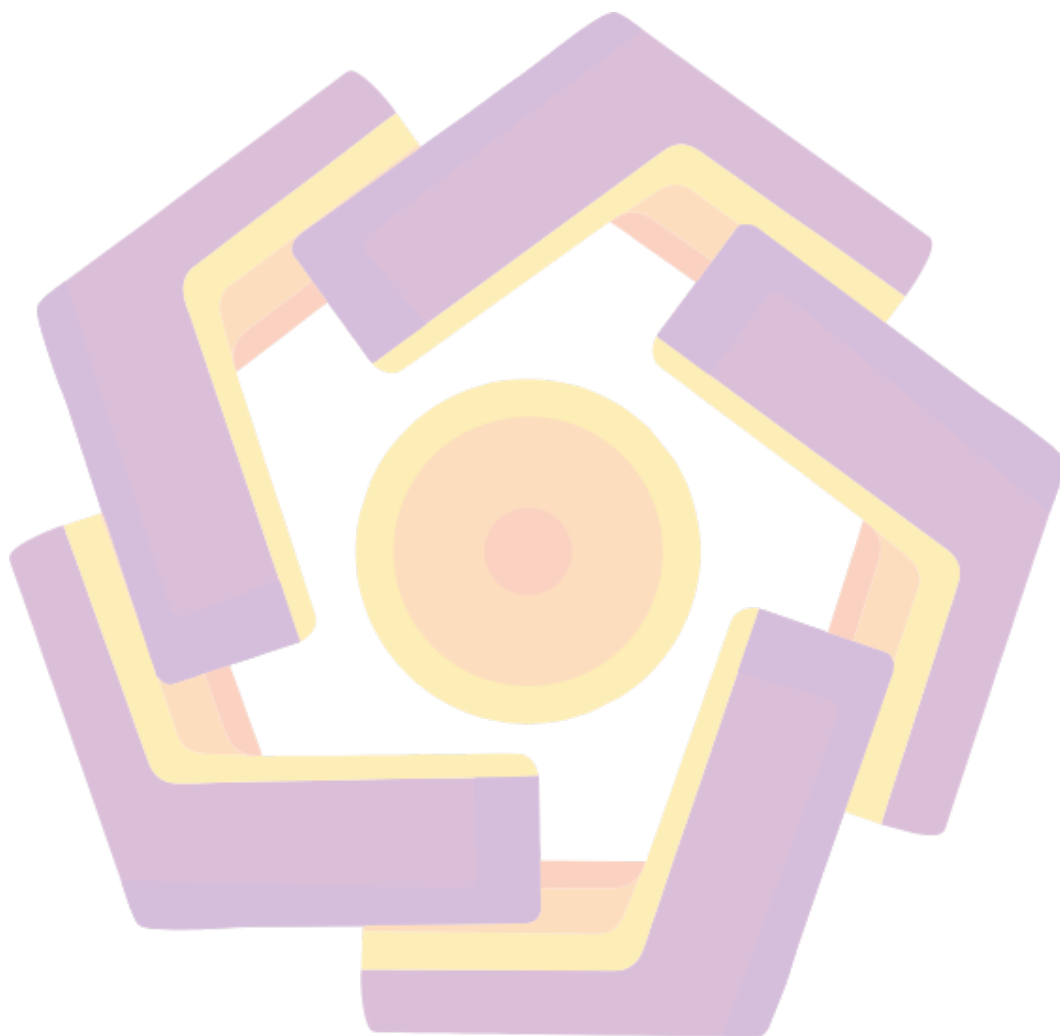
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Landasan Teoritis	13
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	18
Tabel 3.1 Tabel Pertanyaan	28
Tabel 3.2 Biodata Subjek	32
Tabel 4.1 Deskripsi Wawancara	33



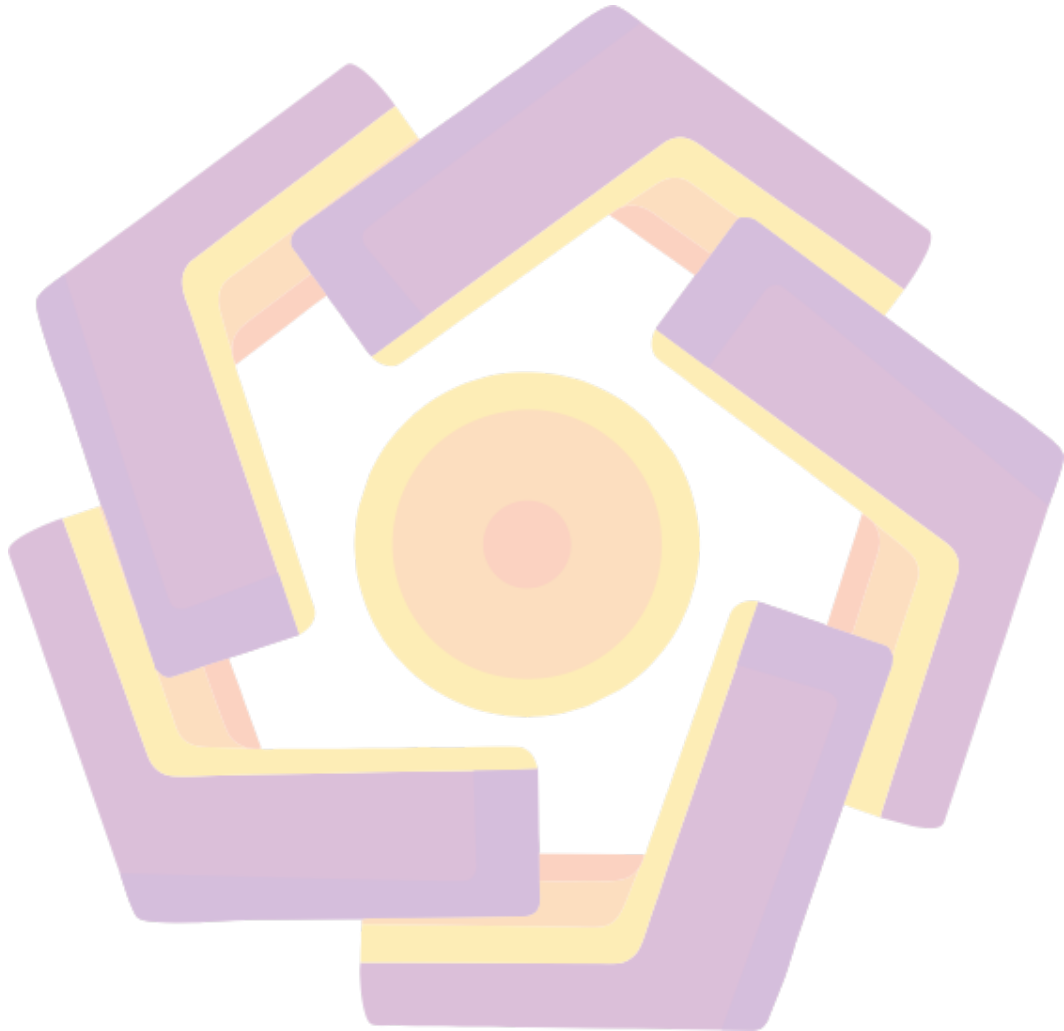
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Proses <i>Parasocial relationship</i>	11
Gambar 2.2 Kerangka Penelitian	21



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara	59
Lampiran 2 Transkrip Wawancara 1	63
Lampiran 3 Transkrip Wawancara 2	79
Lampiran 4 Transkrip Wawancara 3	94
Lampiran 5 Transkrip Wawancara 4	105



INTISARI

Studi penelitian kualitatif ini meneliti *parasocial relationship* di *Genshin Impact*, dengan fokus pada atraksi sosial, penampilan, dan tugas. Dengan menggunakan wawancara mendalam, empat subjek (dua laki-laki dan dua perempuan, dua dari luar negeri dan dua dari Indonesia) diwawancarai untuk mengeksplorasi pengalaman mereka dan perkembangan *parasocial relationship* dengan karakter dalam *game*. Temuan mengungkapkan bahwa tiga dari empat subjek mengembangkan *parasocial relationship*, mengaitkan ketertarikan mereka dengan kepribadian karakter, penampilan, dan cerita karakter. Studi ini menekankan pentingnya desain karakter, relatabilitas, dan narasi yang menarik dalam membina *parasocial relationship*. Riset ini memberikan wawasan berharga bagi *developer game* dan peneliti yang tertarik untuk memahami dan meningkatkan *parasocial relationship* dalam *video game* seperti *Genshin Impact*.

Kata kunci: *parasocial relationship*, *Genshin Impact*, penelitian kualitatif, wawancara mendalam, daya tarik sosial, daya tarik penampilan, daya tarik tugas..

ABSTRACT

This qualitative research study investigates parasocial relationships in Genshin Impact, focusing on social, appearance, and task attractions. Using in-depth interviews, four subjects (two males and two females, two from abroad and two from Indonesia) were interviewed to explore their experiences and the development of parasocial relationships with characters in the game. The findings reveal that three out of four subjects developed parasocial relationships, attributing their attraction to the characters' personalities, appearances, and story of the characters. The study emphasizes the importance of character design, relatability, and engaging narratives in fostering parasocial relationships. The research provides valuable insights for game developers and researchers interested in understanding and enhancing parasocial relationships in video games like Genshin Impact.

Keywords: *Parasocial relationship, Genshin Impact, qualitative research, in-depth interviews, social attraction, appearance attraction, task attraction.*

