



**HUBUNGAN ANTARA HUBUNGAN PARASOSIAL DENGAN
MAKNA HIDUP PADA PEMAIN GAME *LOVE AND
DEEPSPACE***

TUGAS AKHIR

**PUTRI HANIFFAH
46122010087**

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**



**HUBUNGAN ANTARA PARASOCIAL RELATIONSHIP
DENGAN MAKNA HIDUP PADA PEMAIN GAME
*LOVE AND DEEPSPACE***

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana



**PUTRI HANIFFAH
46122010087**
UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Haniffah
NIM : 46122010087
Fakultas/Program Studi : Psikologi

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:
“Hubungan Antara Hubungan Parasosial dengan Makna Hidup Pada Pemain Game
Love and Deepspace” adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur
plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan
tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya
bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas
Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi
akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan
sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 11 Februari 2026


METERAL
TEMPEL
25
2F9FCANX291569290
Putri Haniffah

PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh

Nama	: Putri Haniffah
NIM	: 46122010087
Program Studi	: S1 Psikologi

dengan judul

“ Hubungan Antara Hubungan Parasosial dengan Makna Hidup Pada Pemain Game Love and Deepspace ”, telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 18 Februari 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 30 %.

Jakarta, 18 Februari 2026
Administrator Turnitin



UNIVERSITAS
MERCU BUANA


Donny Dwi Hambodo, S.Ikom

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Putri Haniffah
NIM : 46122010087
Fakultas/Program Studi : Psikologi
Judul Tugas Akhir : HUBUNGAN ANTARA HUBUNGAN PARASOSIAL
DENGAN MAKNA HIDUP PADA PEMAIN GAME LOVE
AND DEEPSPACE

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 23 Februari 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing



Dana Riksa Buana, Ph. D.
NIDN/NUPT: 0322128802

UNIVERSITAS

MERCU BUANA

Jakarta, 24 Februari 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi



Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D
NIDN/NUPTK: 0316058002

Ketua Program Studi Psikologi



Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikologi
NIDN/NUPTK: 0324068701

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayahNya kepada penulis yang telah menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“HUBUNGAN ANTARA HUBUNGAN PARASOSIAL DENGAN MAKNA HIDUP PADA PEMAIN GAME *LOVE AND DEEPSPACE*”**. Tugas Akhir ini dilakukan guna untuk menyelesaikan persyaratan mendapatkan gelar Sarjana S1 Psikologi (S.Psi) pada program studi Psikologi di Mercu Buana Jakarta.

Dalam menyusun Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih atas dorongan, motivasi, support, dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah membantu menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik. Adapun penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr Andi Adriansyah, M. Eng. Selalu Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Ibu Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph. D. Selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog. Selaku Ketua Program Studi Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Dana Riksa Buana, Ph. D. Selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing Tugas Akhir.
5. Ketua sidang dan Dosen penguji yang telah memberikan masukan serta saran untuk Tugas Akhir.
6. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana yang selama ini telah memberikan pengetahuan sampai saya selesai mengerjakan Tugas Akhir.
7. Terima kasih kepada orang tua saya, Bapak Herman dan Ibu Aryani yang selalu mendukung saya, selalu jadikan saya nomor satu sebagai prioritas untuk hidup dan menyelesaikan Tugas Akhir walaupun kondisi rumah saat ini sedang tidak baik.
8. Terima kasih kepada sahabat saya yaitu Dinda, Amel, Sajes, Adel, Panjul, dan Pejuang Skripsi yang terus memberikan support dan selalu

membuat saya mencoba sesuatu hal yang belum pernah saya coba di dunia luar serta sebagai tempat cerita dan bersandar.

9. Terima kasih kepada Ko Nesav, yang selalu hadir, *support*, *gift snack* untuk aku tetap *on track and happy*.
10. Terima kasih kepada game favorite saya seperti *Love and Deepspace*, *Genshin Impact*, *Mobile Legends*, *Roblox* yang telah berubah menjadi tempat pelepas emosi sedih dan stress.
11. Terima kasih kepada karakter favorit saya yaitu Rafayel yang saya sayangi, telah menjadikan penggalan narasi game sebagai salah satu pegangan saya untuk tidak menyerah dan tetap hidup lalu melanjutkan cita-cita saya.

Akhir kata, semoga kami mendapatkan hal nikmat lainnya dari Allah SWT dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa telah membantu di tiap detiknya untuk menyelesaikan Tugas Akhir. Semoga laporan skripsi ini menjadi sebuah pengembangan penelitian yang dapat dimanfaatkan dengan baik.



Jakarta, 11 Februari 2026
Putri Haniffah

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Haniffah
NIM : 46122010087
Fakultas/Program Studi : Psikologi
Judul Tugas Akhir : Hubungan Antara Hubungan Parasosial dengan Makna Hidup Pada Pemain Game *Love and Deepspace*

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Jakarta, 11 Februari 2026
Yang menyatakan,



Putri Haniffah

Nama : Putri Haniffah
NIM : 4 6122010087
Program Studi : Psikologi
Judul Laporan Skripsi : Hubungan Antara Hubungan Parasosial Dengan Makna Hidup Pada Pemain Game *Love and Deepspace*
Pembimbing : Dana Riksa Buana, Ph. D.

ABSTRAK

Banyaknya game berbasis otome membuat pemain biasanya mengalami hubungan parasosial dengan karakter yang disukai. Saat ini, game *Love and Deepspace* sangat banyak peminatnya di kalangan Asia salah satunya adalah China dan Indonesia. Karakter dalam *Love and Deepspace* ada lima diantaranya yaitu; Rafayel, Sylus, Caleb, Xavier, dan Zayne. Dimana masing-masing karakter memiliki ciri khas yang berbeda. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara hubungan parasosial dengan makna hidup pada pemain game *Love and Deepspace*. Penelitian ini di uji secara kuantitatif dengan desain korelasional. Pengukuran menggunakan alat ukur *Celebrity Persona Parasocial Interaction* (CPPI) dengan 20 item dan 1 dimensi yaitu *Parasocial Relationship* dan *Meaning In Life Questionnaire* (MLQ) dengan 10 item serta 2 aspek yaitu *Presence Of Meaning* dan *Search Of Meaning*. Respondennya berjumlah total 243 yang dipilih dan dilakukan *cleaning* hingga 233 responden dan menggunakan metode *purposive sampling*. Data di analisis menggunakan SPSS 25 untuk menguji korelasi pearson. Ditemukan korelasi dengan arah positif antara variabel hubungan parasosial dengan makna hidup yaitu sebagai berikut; *Meaning in Life* dan Hubungan Parasosial ($r = 0.562$), ($p = 0.000$) hubungan kedua variabel tersebut berada pada tingkat sedang dan signifikansinya menunjukkan arah positif. Temuan ini mengkonfirmasi bahwa hubungan parasosial yang terjalin sedang. Hal ini menandakan bahwa pemain game *Love and Deepspace* masih memandang karakter favoritnya sebagai sesuatu yang berarti dan dapat memunculkan hubungan parasosial dan makna hidup pada pemain game *Love and Deepspace*. Game *Love and Deepspace* tidak hanya dipandang sebagai game hiburan melainkan sebagai tempat bersandar dan tempat menemukan makna hidup bagi beberapa pemain game *Love and Deepspace*.

Kata Kunci : Hubungan Parasosial, CPPI, Makna Hidup, MLQ, Pemain Game *Love and Deepspace*

Name : Putri Haniffah
NIM : 46122010087
Study Program : Psikologi
Title : Hubungan Antara Hubungan Parasosial Dengan
Makna Hidup Pada Pemain Game *Love and
Deepspace*
Counsellor : Dana Riksa Buana, Ph. D.

ABSTRACT

The large number of otome-based games makes players usually experience parasocial relationships with their favorite characters. Currently, the Love and Deepspace game is very popular in Asia, including China and Indonesia. There are five characters in Love and Deepspace, namely; Rafayel, Sylus, Caleb, Xavier, and Zayne. Where each character has different characteristics. This study aims to determine the relationship between parasocial relationships and the meaning of life in Love and Deepspace game players. This study was tested quantitatively with a correlational design. Measurements used the Celebrity Persona Parasocial Interaction (CPPI) measuring tool with 20 items and 1 dimension, namely Parasocial Relationship and Meaning In Life Questionnaire (MLQ) with 10 items and 2 aspects, namely Presence Of Meaning and Search Of Meaning. The total number of respondents was 243 who were selected and cleaned up to 233 respondents and used a purposive sampling method. Data were analyzed using SPSS 25 to test the Pearson correlation. A positive correlation was found between the parasocial relationship variable and the meaning of life, as follows; Meaning in Life and Parasocial Relationships ($r = 0.562$), ($p = 0.000$) the relationship between the two variables is at a moderate level and its significance shows a positive direction. This finding confirms that the parasocial relationship that exists is moderate. This indicates that Love and Deepspace game players still view their favorite characters as something meaningful and can give rise to parasocial relationships and meaning in life in Love and Deepspace game players. The Love and Deepspace game is not only seen as an entertainment game but as a place to lean on and a place to find the meaning of life for some Love and Deepspace game players.

Keywords: Parasocial Relationship, CPPI, Meaning in Life, MLQ, Players Game *Love and Deepspace*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	0
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	14
1.3 Tujuan Penelitian	14
1.4 Manfaat Penelitian	14
1.4.1 Manfaat Teoritis	14
1.4.2 Manfaat Praktis	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
2.1 Makna Hidup	16
2.1.1 Definisi Makna Hidup	16
2.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Makna Hidup	17
2.1.3 Aspek Makna Hidup	18
2.2 Hubungan Parasosial	18
2.2.1 Definisi Hubungan Parasosial	18
2.2.2 Faktor yang Mempengaruhi Hubungan Parasosial	20
2.2.3 Dimensi Hubungan Parasosial	21
2.3 Penelitian Terdahulu	22
2.4 Dinamika Penelitian	31
2.5 Kerangka Berpikir	35
2.6 Hipotesis Penelitian	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Desain Penelitian	36
3.1.1 Variabel Penelitian	36
3.2 Populasi, Teknik Pengambilan Sampel, Ukuran Sampel	36
3.2.1 Populasi Penelitian	36
3.2.2 Teknik Pengambilan Sampel	36
3.2.3 Ukuran Sampel	37
3.3 Definisi Operasional dan Instrumen Penelitian	37
3.3.1 Definisi Operasional Makna Hidup	37
3.3.2 Definisi Operasional Hubungan Parasosial	38
3.3.3 Instrumen Penelitian	38

3.3.3.1 Alat Ukur Makna Hidup	38
3.3.3.2 Alat Ukur Hubungan Parasosial	39
3.4 Validitas dan Realibilitas	40
3.4.1 Uji Validitas Instrumen	40
3.4.2 Uji Validitas Makna Hidup	40
3.4.2.1 Validitas Hubungan Parasosial	42
3.4.3 Uji Realibilitas Instrumen	44
3.5 Analisis Deskriptif	45
3.6 Analisis Inferensial	45
3.7 Uji Tambahan	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Gambaran Umum Subjek	47
4.1.1 Gambaran Responden Berdasarkan Usia	47
4.2 Hasil Analisis Deskriptif	49
4.3 Kategorisasi Skor Variabel Penelitian	49
4.4 Uji Asumsi	51
4.4.1 Uji Normalitas	51
4.5 Uji Hipotesis	52
4.5.1 Uji Korelasi	52
4.6 Uji Tambahan	53
4.6.1 Uji Korelasi Antar Dimensi	53
4.6.2 Uji Beda Antar Kelompok Demografi	54
4.6.2.1 Berdasarkan Karakter Favorit (ONE WAY ANNOVA)	55
4.6.2.2 Berdasarkan Usia (ONE WAY ANNOVA)	56
4.7 Diskusi dan Pembahasan	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Keterbatasan Penelitian	65
5.3 Saran	66
5.3.1 Saran Teoritis	66
5.3.2 Saran Praktis	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Terdahulu	22
Tabel 2 <i>Blueprint</i> Alat Ukur Makna Hidup	39
Tabel 3 <i>Blueprint</i> Alat Ukur Interaksi Sosial.....	39
Tabel 4 <i>Fit Measures</i>	41
Tabel 5 <i>Factor Loadings</i>	41
Tabel 6 <i>Fit Measures</i>	42
Tabel 7 <i>Factor Loadings</i>	43
Tabel 8 <i>Scale Reliability Statistics</i>	45
Tabel 9 Gambaran Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	47
Tabel 10 Gambaran Responden Berdasarkan Usia.....	47
Tabel 11 Gambaran Responden Berdasarkan Karakter Favorit.....	48
Tabel 12 Analisis Deskriptif Variabel Makna Hidup dan Hubungan Parasosial..	49
Tabel 13 Kategorisasi Variabel Makna Hidup.....	50
Tabel 14 Kategorisasi Variabel Hubungan Parasosial.....	50
Tabel 15 Hasil Uji Normalitas <i>Kolmogorov-Smirnov</i> Tahap 1.....	51
Tabel 16 Hasil Uji Normalitas <i>Skewness-Kurtosis</i> Tahap 2	51
Tabel 17 Hasil Uji Korelasi <i>Pearson</i>	52
Tabel 18 Hasil Uji Korelasi Antar Dimensi.....	53
Tabel 19 Hasil Uji <i>Annova</i> Makna Hidup Berdasarkan Favorit.....	55
Tabel 20 Hasil Uji <i>Annova</i> Parasosial Berdasarkan Favorit.....	55
Tabel 21 Hasil Uji <i>Annova</i> Makna Hidup Berdasarkan Usia	56
Tabel 22 Hasil Uji <i>Annova</i> Parasosial Berdasarkan Usia.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	35
-----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>G-Power (Sample Size)</i>	73
Lampiran 2. <i>Screenshot (Meaning in Life) Twitter</i>	73
Lampiran 3. Expert Judgement	74
Lampiran 4. Item – Alat Ukur.....	75
Lampiran 5. Kuisisioner dan Item Hubungan Parasosial dan Makna Hidup.....	76
Lampiran 6. Responden Kuisisioner.....	81
Lampiran 7. Uji Plagiarism	81

