



**HUBUNGAN CHARACTER ATTACHMENT TERHADAP KARAKTER
VIRTUALDALAM GAME LOVE AND DEEPSPACE DENGAN
PARASOCIALRELATIONSHIP PADA DEWASA AWAL**



SKRIPSI

ALIFIA AULIA

46122010155

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

2026



**HUBUNGAN CHARACTER ATTACHMENT TERHADAP KARAKTER
VIRTUAL DALAM GAME LOVE AND DEEPSPACE DENGAN
PARASOCIAL RELATIONSHIP PADA DEWASA AWAL**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Program Sarjana (S1)
Pada Program Studi Psikologi

**UNIVERSITAS
ALIFIA AULIA
46122010155
MERCU BUANA**

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

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Alifia Aulia
NIM : 46122010155
Program Studi : Psikologi
Judul Laporan Skripsi : Hubungan *Character Attachment* terhadap karakter virtual dalam game *Love and deepspace* dengan *Parasocial Relationship* pada dewasa awal

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademik yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 02 September 2026

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Alifia Aulia

PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

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

Nama : Alifia Aulia
NIM : 46122010155
Program Studi : S1 Psikologi

dengan judul " Hubungan Emotional Attachment Terhadap Karakter Virtual Dalam Game Love And Deepspace Terhadap Parasocial Relationship Pada Dewasa awal ", telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 03, Agustus, 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 29 %.

Jakarta, Senin, 03 Agustus, 2026
Administrator Turnitin
3/08 2026
Denny Dwi Hambodo, S.Ikom

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Alifia Aulia
NIM : 46122010155
Fakultas/Program Studi : Psikologi
Judul Tugas Akhir : Hubungan *Character Attachment* terhadap Karakter Virtual dalam Game *Love and Deepspace* dengan *Parasocial Relationship* pada Dewasa Awal.

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 14 Agustus 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing



Dhani Irmawan, S.Psi., M.Sc

NIDN/NUPTK: 0308018301

Jakarta, 14 Agustus 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

Puji dan Syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Hubungan *Character Attachment* terhadap Karakter Virtual dalam Game *Love and Deepspace* dengan *Parasocial Relationship* pada Dewasa Awal.” Tujuan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Mercu Buana Jakarta. Penulis menyadari bahwa selama proses penyusunan skripsi ini tidak luput dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengungkapkan ucapan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas segala kelancaran dan kemudahan selama penyusunan Skripsi.
2. Kedua orang tua, atas doa dan dukungan yang selalu diberikan.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Laila Meiliyandrie Indah Wardani, PH.D. selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.
5. Ibu Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog selaku ketua Program Studi Psikologi Universitas Mercu Buana.
6. Ibu Dhani Irmawan, S.Psi., M.Sc selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya selama proses penyusunan Skripsi.
7. Seluruh keluarga besar, yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, dan semangat kepada penulis selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
8. Teman- teman seperjuangan saya Syachra, Yunita, Latifah, Fia, April, Caca, Nafla, Adel, Kenia, yang sudah menemani dan selalu mendukung saya mulai dari semester 1 hingga saat ini
9. SEVENTEEN, RIIZE, Hwang In Youp, dan Ahn Hyo Seop, yang secara tidak langsung telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis melalui karya-karya mereka. Musik, penampilan, serta dedikasi yang

mereka tunjukkan menjadi salah satu penyemangat bagi penulis dalam menghadapi berbagai tantangan selama proses penyusunan skripsi ini.

10. Semua pihak lain yang telah memberi bantuan dan dukungan kepada penulis selama masa perkuliahan dan penyusunan Skripsi.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang ada di dalam Skripsi ini dan penulis berharap semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat kedepannya bagi para pembaca atau dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Jakarta,,.... 2026

Penulis



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

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

Nama : Alifia Aulia
NIM : 46122010155
Fakultas/Program Studi : Psikologi
Judul Tugas Akhir : Hubungan *character attachment* terhadap karakter virtual dalam game *love and deepspace* dengan *parasocial relationship* pada dewasa awal

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.

Jakarta, 03 September 2026
Yang menyatakan,



Alifia Aulia

**HUBUNGAN CHARACTER ATTACHMENT TERHADAP KARAKTER
VIRTUAL DALAM GAME LOVE AND DEEPSPACE DENGAN
PARASOCIAL RELATIONSHIP PADA DEWASA AWAL**

Alifia Aulia

46122010155

Dhani Irmawan S.Psi, M.Sc

Fakultas Psikologi

Universitas Mercu Buana

ABSTRAK

Perkembangan game berbasis cerita memungkinkan pemain membangun keterikatan dengan karakter virtual melalui berbagai fitur interaktif. *Love and Deepspace* merupakan salah satu game yang menghadirkan pengalaman interaksi dengan karakter virtual dan berpotensi mendukung *parasocial relationship*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *Character Attachment* terhadap karakter virtual dalam game *Love and Deepspace* dengan *Parasocial Relationship* pada dewasa awal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Subjek penelitian berjumlah 370 perempuan dewasa awal berusia 18–25 tahun yang aktif memainkan *Love and Deepspace* dan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan *Character Attachment Scale* (CAS) dan *Multiple Parasocial Relationship Scale* (Multiple-PSR). Analisis data dilakukan menggunakan korelasi *Spearman's Rho*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan positif dan signifikan antara *Character Attachment* dengan *Parasocial Relationship* ($r_s = 0,528$; $p < 0,001$). Kata Kunci: *Character Attachment*, *Parasocial Relationship*, karakter virtual, *Love and Deepspace*, dewasa awal.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**THE RELATIONSHIP BETWEEN CHARACTER ATTACHMENT TO
VIRTUAL CHARACTERS IN THE GAME “LOVE AND DEEPSPACE” AND
PARASOCIAL RELATIONSHIPS AMONG YOUNG ADULTS**

Alifia Aulia

46122010155

Dhani Irmawan S.Psi, M.Sc

Fakultas Psikologi

Universitas Mercu Buana

ABSTRACT

*The development of story-based games allows players to form attachments to virtual characters through various interactive features. Love and Deepspace is one such game that offers an interactive experience with virtual characters and has the potential to foster parasocial relationships. This study aims to examine the relationship between character attachment to virtual characters in the game Love and Deepspace and parasocial relationships among young adults. This study employed a quantitative approach with a correlational design. The study sample consisted of 370 young adult women aged 18–25 who actively played *Love and Deepspace* and were selected using purposive sampling. Data were collected using the Character Attachment Scale (CAS) and the Multiple Parasocial Relationship Scale (Multiple-PSR). Data analysis was performed using Spearman’s Rho correlation. The results indicate a positive and significant relationship between character attachment and parasocial relationships ($r_s = 0.528$; $p < 0.001$).*

Keywords: Character Attachment, Parasocial Relationship, virtual characters, Love and Deepspace, early adulthood.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	0
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
PERNYATAAN <i>SIMILARITY CHECK</i>.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB.....	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan penelitian	7
1.4 Manfaat Teoritis	8
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	8
1.5 Sistematika Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Character Attachment.....	10
2.1.1 Definisi Character Attachment	10
2.1.2 Dimensi Character Attachment.....	11
2.1.3 Faktor-Faktor yang Berkaitan dengan Character Attachment	12
2.2 Parasocial Relationship	13
2.2.1 Definisi Parasocial Relationship.....	13
2.2.2 Dimensi Parasocial Relationship	14
2.2.3 Faktor- Faktor Parasocial Relationship	15
2.3 Penelitian Terdahulu.....	17

2.4 Dinamika Hubungan Variabel.....	26
2.5 Kerangka Pemikiran	27
2.6 Hipotesis Penelitian.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Desain dan Variabel Penelitian	29
3.2 Populasi dan Sampel.....	29
3.2.1 Populasi Penelitian.....	29
3.2.2 Sampel Penelitian	30
3.3 Definisi Operasional.....	30
3.3.1 Character Attachment	30
3.3.2 Parasocial Relationship.....	31
3.4 Instrumen Penelitian.....	31
3.4.1 Alat Ukur <i>Character Attachment</i>	31
3.4.2 Alat Ukur <i>Parasocial Relationship</i>	33
3.5 Validitas dan Reliabilitas.....	34
3.5.1 Validitas	34
3.5.2 Reliabilitas	35
3.6 Analisis Deskriptif.....	35
3.7 Uji Asumsi Klasik	36
3.7.1 Uji Normalitas	36
3.7.2 Uji Linieritas.....	36
3.8 Uji Hipotesis.....	36
3.8.1 Uji Korelasi.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 Pelaksanaan Penelitian	38
4.2 Gambaran Umum Responden.....	38
4.2.1 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Usia.....	38
4.2.2 Gambaran Umum Responden Berdasarkan Durasi Bermain	39
4.3 Try out Alat Ukur	40
4.3.1 Hasil Uji Reliabilitas pada <i>Try Out</i> Alat Ukur	40
4.3.2 Hasil Uji Validitas pada <i>Try Out</i> Alat Ukur	40
4.3.3 Hasil Analisis Item pada <i>Try Out</i> Alat Ukur	42

4.4 Uji Kualitas Instrumen pada Uji Hipotesis.....	44
4.4.1 Hasil Uji Reliabilitas.....	44
4.4.2 Hasil Uji Validitas	45
4.4.3 Hasil Analisis Item	46
4.5 Analisis Deskriptif.....	48
4.6 Kategorisasi Responden	49
4.6.1 Kategorisasi <i>Character Attachment</i>	49
4.6.2 Kategorisasi <i>Parasocial Relationship</i>	50
4.7 Uji Asumsi Klasik	51
4.7.1 Uji Normalitas	51
4.7.2 Uji Linieritas	51
4.8 Uji Hipotesis	52
4.8.1 Korelasi antara <i>Character Attachment</i> dengan <i>Parasocial Relationship</i>	53
4.9 Uji Tambahan	54
4.9.1 Uji Korelasi Antar Dimensi	54
4.9.2 Uji Beda	55
4.10 Pembahasan	57
BAB V PENUTUP.....	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Keterbatasan Penelitian	68
5.3 Kelebihan Penelitian.....	69
5.4 Saran.....	69
5.4.1 Saran Teoritis.....	69
5.4.2 Saran Praktis	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	17
Tabel 3. 1 Blue Print Character Attachment Scale versi Indonesia	32
Tabel 3. 2 Skoring Character Attachment Scale versi Indonesia.....	32
Tabel 3. 3 Blue Print Multiple Parasocial Relationship Scale versi Indonesia.....	33
Tabel 3. 4Skoring Multiple Parasocial Relationship Scale versi Indonesia	34
Tabel 4. 1 Data Demografi Usia	38
Tabel 4. 2 Data Demografi Usia	39
Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas pada Try Out Alat Ukur	40
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas CFA pada Try Out Alat Ukur	41
Tabel 4. 5 Hasil Analisis Item Try Out Character Attachment.....	42
Tabel 4. 6 Hasil Analisis Item Try Out Parasocial Relationship	43
Tabel 4. 7Hasil Uji Reliabilitas.....	44
Tabel 4. 8 Hasil Uji Validitas.....	45
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Item Alat Ukur Character Attachment	46
Tabel 4. 10 Hasil Analisis Item Alat Ukur Parasocial Relationship.....	47
Tabel 4. 11Distribusi Nilai Hipotetik dan Empirik.....	48
Tabel 4. 12 Kategorisasi Hipotetik Character Attachment	49
Tabel 4. 13 Kategorisasi Empirik Character Attachment	49
Tabel 4. 14 Kategorisasi Hipotetik Parasocial Relationship.....	50
Tabel 4. 15 Kategorisasi Empirik Parasocial Relationship.....	50
Tabel 4. 16 Hasil Uji Normalitas	51
Tabel 4. 17 Hasil Uji Linieritas	52
Tabel 4. 18Hasil Uji Korelasi antara Character Attachment dengan Parasocial Relationship.	53
Tabel 4. 19 Hasil Uji Korelasi antara Dimensi Character Attachment dengan Parasocial Relationship.	54
Tabel 4. 20 Hasil Uji Beda Kruskal-Wallis pada Variabel Character Attachment	56
Tabel 4. 21 Hasil Uji Beda Kruskal-Wallis pada Variabel Parasocial Relationship	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	28
------------------------------------	----

