

ABSTRAK

Perkembangan sistem komputasi digital ke arah yang lebih modern menyebabkan pesatnya pertumbuhan berbagai sektor industri khususnya industri video game. Potensi pasar dari industri video game yang besar jika dilihat dari bagaimana pendapatan kumulatif setiap tahun yang meningkat, mengakibatkan persaingan yang ketat di antara para pelaku industri video game. Kompetisi yang kemudian menghadirkan variasi dari jenis video game yang dikembangkan oleh pelaku industri untuk menarik para konsumen mereka termasuk pengangkatan tema-tema sosial yang sebelumnya masih menjadi tabu, perubahan paradigma sektor industri dalam melihat fenomena sosial inilah yang kemudian dimanfaatkan oleh Chilla's Art dengan membuat video game "Parasocial" yang mengangkat topik fenomena sosial *parasocial relationship*. Permasalahan dalam penelitian ini, bagaimana visualisasi fenomena *parasocial relationship* dalam video game. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui visualisasi perilaku penguntitan, peretasan, *doxing*, dan obsesi dalam *parasocial relationship* yang dicitrakan melalui video game. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kualitatif deskriptif, dengan penggunaan teori *parasocial relationship*. Hasil dari penelitian ini adalah *parasocial relationship* dalam video game "Parasocial" divisualisasikan dalam tiga tingkatan parasosial yakni *Social Entertainment*, *Intense Personal Feeling* dan *Mild Pathology* yang mengakibatkan kemunculan perilaku obsesi, *doxing*, peretasan, dan penguntitan. Dimana visualisasi atas perilaku parasosial ini menciptakan suatu perasaan unik yang dirasakan oleh para pemainnya.

Kata-kata kunci: visualisasi, deskriptif, video game, *parasocial relationship*

ABSTRACT

The advancement of digital computing systems into modern technology took the video game industry and many others into a flourishing era. The video game industry has proved to be increasingly competitive due to the vast market potential and the continuous increase in cumulative annual revenues seen every year. Such competition has spawned various video game genres, and even those which touch on once-taboo social themes. This paradigm shift in the ever so capitalist industry's eye towards social phenomena was harnessed by Chilla's Art through the concept of their new video game, Parasocial. This study explores parasocial relationship phenomenon visualization in the video game. The study seeks to understand the representation of behaviors like stalking, hacking, doxing, and obsession linked to parasocial relationships as shown in the game. The theoretical framework of this qualitative descriptive research is parasocial relationship theory. It is found that parasociality presented in the video game Parasocial can be divided into three degrees of parasocial intensity Social Entertainment, Intense Personal Feeling, and Mild Pathology which present in behaviors of obsession, doxing, hacking, and stalking. And these visualizations of parasocial behaviors provide a new emotional experience for the players.

keyword: visualization, description, video game, parasocial relationship