

ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai permainan simulasi kencan dari sudut pandang pemainnya, yang mana mencoba menelusuri proses dan pengalaman bermainnya. Berdasarkan kegiatan bermain tersebut akan diketahui bagaimana pemain menggunakan permainan tersebut sebagai media untuk mencapai kebutuhannya, yakni mengatasi *romantic loneliness*-nya.

Permainan simulasi kencan merupakan subgenre permainan simulasi, di mana pemain—yang berperan sebagai tokoh utama yang dikelilingi oleh banyak karakter pria/wanita—akan berinteraksi dengan karakter tersebut hingga menjalin hubungan romantis dengannya, yakni melalui fitur pilihan jawaban dalam permainan. Dengan adanya fitur tersebut membawa pemain pada sebuah fantasi di mana dirinya bisa bertemu dengan seseorang yang memberikannya afeksi dan cinta, dan dapat berkencan dengannya. Permainan simulasi kencan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Mystic Messenger* dan *If My Heart Had Wings*.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana proses dan pengalaman bermain yang dilakukan oleh pemain untuk mengatasi *romantic loneliness*. Metode yang digunakan adalah etnografi—dengan teknik pengumpulan data observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumen. Terdapat tiga informan yang merupakan pemain permainan simulasi kencan dan mengalami *romantic loneliness* dengan status hubungan yang berbeda-beda, dan sedang tinggal di Yogyakarta.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses bermain berpusat pada proses interaksi antara pemain dengan karakter permainan, yakni melalui dialog percakapan dan fitur pilihan jawaban, serta berbagai fitur yang ada di dalamnya. Proses ini yang mendekatkan pemain dengan karakter yang menjadi pasangannya, sehingga memberikan pengalaman hubungan romantis yang ideal bagi pemain, seakan-akan sedang berinteraksi dan menjalin hubungan dengan orang sungguhan.

Kata kunci: *video game*, pemain *game*, *gamer*, permainan simulasi kencan, *otome game*, *bishoujo game*, *romantic loneliness*, *Mystic Messenger*, *If My Heart Had Wings*

ABSTRACT

This research discusses the dating simulation game from gamer's perspective, which tries to investigate the process and experience of playing the game. Based on these playing activities, it will be known how the gamer uses the game as a medium to achieve their needs—to overcome their romantic loneliness.

Dating simulation game is a subgenre of simulation game, where the player—who plays as the main character surrounded by many male/female characters—will interact with the game character to develop romantic relationship with one of them, through the multiple choice feature in the game. This feature will bring the gamer to a fantasy where they can meet someone who gives affection and love to them, and could date with them. This research uses dating simulation game titled “Mystic Messenger” (for female gamer) and “If My Heart Had Wings” (for male gamer).

The aim of this research is to find out how the process and experience of playing the game by gamers to overcome their romantic loneliness. This research's used ethnography method—with participant observation, in-depth interview and document as data collection's techniques. There are three informants, who are dating simulation gamer and experience the romantic loneliness, with different relationship statuses, and currently living in Yogyakarta.

The results in this research shows that the playing process is centered on the interaction's process between gamers and the game characters, through conversation dialogue and the multiple choice feature, as well as various features in the game. This process brings the gamer to be close to the character their chose, thus providing an ideal romantic relationship experience for gamers, as if they were interacting and establishing a relationship with real people.

Keywords: *video game, game player, gamer, dating simulation game, otome game, bishoujo game, romantic loneliness, Mystic Messenger, If My Heart Had Wings*