

**PANDANGAN KEAGAMAAN PEMAIN MUSLIMAH TERHADAP
PENGALAMAN BERMAIN GIM *OTOME LOVE AND DEEPSpace*
ANALISIS TEORI RESEPSI STUART HALL**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Guna Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Strata Satu
Sarjana Sosial (S. Sos)**

Disusun oleh:

UMMU KULTSUM

22105040039

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM
UIN SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 512156 Fax. (0274) 512156 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1294/Un.02/DU/PP.00.9/08/2026

Tugas Akhir dengan judul : PANDANGAN KEAGAMAAN PEMAIN MUSLIMAH TERHADAP PENGALAMAN BERMAIN GIM *OTOME LOVE AND DEEPSpace* ANALISIS TEORI RESEPSI STUART HALL

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : UMMU KULTSUM
Nomor Induk Mahasiswa : 22105040039
Telah diujikan pada : Kamis, 25 Juni 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Penguji I

Dr. Rr. Siti Kurnia Widiastuti, S.Ag M.Pd. M.A.
SIGNED

Valid ID: 6a747c710b77b



Penguji II

Erham Budi Wiranto, S.Th.L, M.A.
SIGNED

Valid ID: 6a588e04b6d9



Penguji III

Dr. Adib Sofia, S.S., M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 6a730794026a



Yogyakarta, 25 Juni 2026

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Prof. Dr. H. Robby Habiba Abror, S.Ag., M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 6a757879a3247

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Ummu Kultsum
NIM : 22105040039
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Program Studi : Sosiologi Agama
Alamat : Jl. Jalak Putih V Singaraja RT 016/RW 002, Banyuasri,
Buleleng, Bali
Telp/Hp : 085865272963
Judul Skripsi : Pandangan Keagamaan Pemain Muslimah terhadap
Pengalaman Bermain Gim *Otome Love and
Deepspace* Analisis Teori Resepsi Stuart Hall

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa

1. Skripsi yang saya ajukan adalah benar asli karya yang saya tulis sendiri
2. Bilamana skripsi ini telah dimunaqosyahkan dan diwajibkan revisi, maka saya bersedia merevisi dalam waktu 2 (dua) bulan terhitung dari tanggal munaqosyah. Jika lebih dari 2 (dua) bulan maka saya bersedia dinyatakan gugur dan bersedia munaqosyah kembali.
3. Apabila di kemudian hari ternyata diketahui bahwa karya tersebut bukan karya ilmiah saya (plagiasi), maka saya bersedia menanggung sanksi untuk dibatalkan gelar keserjanaan saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 18 Juni 2026

Saya yang menyatakan,

 *Ummu Kultsum*
Ummu Kultsum

NIM: 22105040039

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi / Tugas Akhir
Lamp : 3 Eksemplar

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Ummu Kultsum
NIM : 22105040039
Judul Skripsi : Pandangan Keagamaan Pemain Muslimah terhadap
Pengalaman Bermain Gim *Otome Love and Deepspace*
Analisis Teori Resepsi Stuart Hall

Sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Sosiologi Agama.

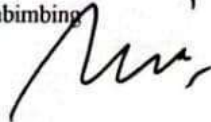
Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 18 Juni 2026

Mengetahui:
Pembimbing


Dr. Rr. Siti Kurnia Widiastuti, S.Ag M. Pd. M.A.
NIP. 197409192005012001

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang.
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ummu Kultsum
NIM : 22105040039
Program Studi : Sosiologi Agama
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Program Studi Sosiologi Agama, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah Strata Satu saya). Seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dengan penuh kesadaran. Terima kasih

Yogyakarta, 18 Juni 2026

Yang menyatakan



Ummu Kultsum

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

"Bayangkan jika kita tidak menyerah, tantangan apapun dari ayah atau dunia kita hadapi, kita lewati, kita ikuti, kita nikmati"

يَا غُلَامُ إِنِّي أُعَلِّمُكَ كَلِمَاتٍ: احْفَظِ اللَّهَ يَحْفَظْكَ، احْفَظِ اللَّهَ تَجِدْهُ تُجَاهَكَ، إِذَا سَأَلْتَ فَاسْأَلِ اللَّهَ، وَإِذَا اسْتَعَنْتَ فَاسْتَعِنْ بِاللَّهِ، وَاعْلَمْ أَنَّ الْأُمَّةَ لَوِ اجْتَمَعَتْ عَلَى أَنْ يَنْفَعُوكَ بِشَيْءٍ لَمْ يَنْفَعُوكَ إِلَّا بِشَيْءٍ قَدْ كَتَبَهُ اللَّهُ لَكَ، وَلَوْ اجْتَمَعُوا عَلَى أَنْ يَضُرُّوكَ بِشَيْءٍ لَمْ يَضُرُّوكَ إِلَّا بِشَيْءٍ قَدْ كَتَبَهُ اللَّهُ عَلَيْكَ، رُفِعَتِ الْأَقْلَامُ، وَجَفَّتِ الصُّحُفُ



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil'alamin. Puji syukur selalu penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan yang maha benar atas segalanya. Atas izin-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam atas junjungan pada sang kekasih, nabi Muhammad SAW dan juga para sahabatnya yang telah menyebarkan agama yang haq, semoga syafaatnya selalu membersamai kita semua. Penulis sadar betul bahwasanya penulisan skripsi ini tidak akan pernah lepas dari peran-peran banyak pihak baik dari sisi materil maupun non materil. Untuk itu pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih dan penghormatan kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. H. Robby Habiba Abror, S.Ag., M. Hum. selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Mahatva Yoga Adi Pradana, S.IP., M. Sos. selaku Ketua Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Ibu Hikmalisa, S. Sos., M.A. selaku Sekretaris Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Bapak M. Yaser Arafat, M.A. selaku dosen pembimbing akademik yang dengan sabar selalu membantu penulis dalam menemukan tema kepenulisan yang tepat sesuai minat penulis.
6. Ibu Dr. Rr. Siti Kurnia Widiastuti, S. Ag M.Pd. M.A. selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar mencurahkan waktu dan ilmunya demi terselesaikannya kepenulisan skripsi.
7. Seluruh dosen Program Studi Sosiologi Agama UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mendidik, memberikan ilmunya dan pengalaman yang berharga kepada penulis selama masa perkuliahan.
8. Keluarga besar program studi Sosiologi Agama angkatan 2022 atas banyaknya kebersamaan dan pelajaran.
9. Psikocak, grup main random yang kita bangun tanpa rencana yang selalu membersami penulis dari ruang kelas hingga ruang sidang. Untuk mba Kuni, mba Aim, Wiwid, Fina, Jeje, Ida, dan Tasya. Agaknya hindia benar atas lirik lagunya "namun suratmu kan kuceritakan pada anak-anakku nanti bahwa aku pernah dicintai, seada-adanya, sekurang-kurangnya, everything you are". Semoga kalian selalu dipertemukan dengan orang-orang yang baik di hidup yang singkat ini.
10. Afaf, teman yang membersamai penulis dari bangku sekolah menengah pertama hingga saat ini, semoga Allah ridhoi pertemanan kita.
11. Barudak kos Jahannam, teman ngopi penulis Hamet dan Ziya, semoga kalian berdua terus berteman baik dan bertemu dengan kehidupan yang selalu baik.
12. Teman-teman KKN Konversi Lentera, terimakasih atas pertemuan yang tidak pernah direncanakan namun berjalan dengan penuh cerita, semoga kalian selalu dipermudah dalam segala urusan.

13. Teman-teman Badminton SA yang selalu mengisi akhir pekan penulis dengan permainan yang menyenangkan sehingga penulis lupa dengan lelahnya aktifitas di hari sebelumnya.
14. Teman-teman magang Ceria DISPAR, Laboratorium Sosiologi Agama, anak-anak penghuni prodi. sebuah keberuntungan mengiyakan ajakan magang dan bertemu kalian.
15. Narsumber yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu dan Komunitas gim otome Love and Deep Space yang telah bersedia untuk direpotkan dalam membantu penulis menyelesaikan hal yang sudah penulis mulai.
16. Teman-teman mabar MOLE yang menemani penulis untuk push rank semalam suntuk, semoga suatu hari nanti kita immortal.
17. Kucing-kucing di rumah. Abang, Kecil, dan Ibu. Foto menggemaskan kalian cukup untuk mengundang senyum kecil dan menjadi alasan penulis untuk pulang.
18. Lagu-lagu yang menjadi penyemangat di saat penulis kehilangan motivasi untuk tetap beraktivitas.
19. Terakhir penulis ingin berterimakasih kepada diri sendiri, tidak ada alasan khusus, kamu hidup nggak aneh-aneh aja sudah bagus kok!.

Serta seluruh pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih yang sedalam-dalamnya karena telah kebersamai dan memberikan dukungan kepada penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Yogyakarta, Mei 2026

Penulis

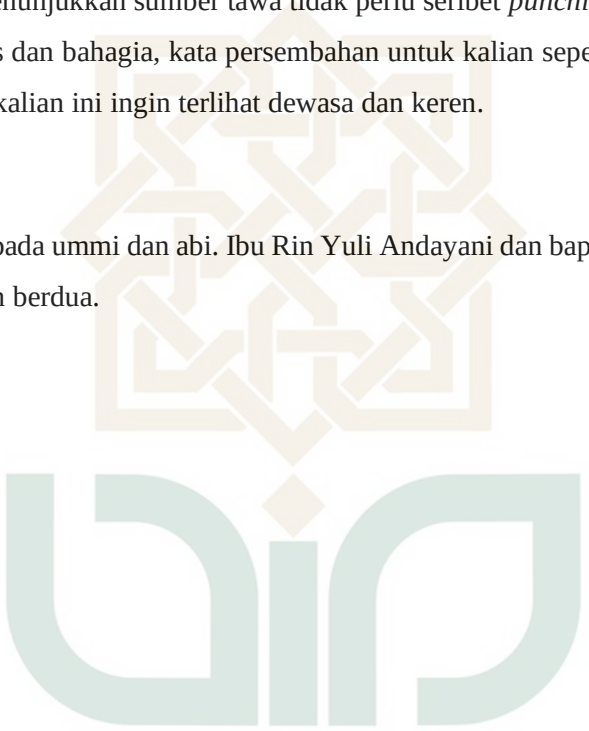
Ummu Kultsum

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

LEMBAR PERSEMBAHAN

Halaman ini aku tujukan kepada pihak-pihak yang tidak terhitung jasanya, yang selalu ada saat aku kalah ataupun menang, di kehidupan yang singkat ini aku selalu bersyukur bertumbuh bersama kalian, saudara-saudaraku. Untuk Afifah, Muflih, dan Iqbal, Terima kasih sudah menunjukkan bentuk cinta dan sayang yang unik, yang mungkin belum bisa dipahami di hari ini, tapi aku selalu percaya hari esok pasti masih ada kalian di dalamnya. Mungkin bentuk dari rasa sayang memang tidak ada standarnya karena milik kita belum bisa aku definisikan hingga hari ini, mungkin juga itu semua karena apa yang telah kita lalui dalam hidup mendorong kita untuk jangan terlihat lemah agar tetap bertahan, untuk semua rasa senang ataupun sakit aku bersyukur kita tetap kita, maaf kalau adik kalian ini banyak kurang dan bandelnya, terima kasih juga karena telah menunjukkan sumber tawa tidak perlu seribet *punchlinenya* para *stand up comedy*. Semoga kita semua sukses dan bahagia, kata persembahan untuk kalian sepertinya harus aku cukupkan di satu paragraf karena adik kalian ini ingin terlihat dewasa dan keren.

P.S: Terima kasih pula kepada ummi dan abi. Ibu Rin Yuli Andayani dan bapak Agus Sriyono, apalah saya tanpa cinta di antara kalian berdua.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Perkembangan gim otome di Indonesia menunjukkan atas meningkatnya partisipasi perempuan, termasuk muslimah, dalam ranah digital, termasuk dalam gim *online*. Salah satu gim *online* yang banyak dimainkan adalah *Love and Deepspace* (LADS). LADS menawarkan interaksi romantis dan konten romansa dewasa melalui berbagai fitur interaktif. Kehadiran konten tersebut memunculkan beragam pemaknaan di kalangan pemain muslimah yang memiliki latar belakang keagamaan dan pengalaman hidup berbeda. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengalaman dan pemaknaan pemain muslimah terhadap konten romansa dewasa dalam gim LADS serta menganalisis bagaimana *frameworks of knowledge* membentuk posisi pemaknaan mereka.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara mendalam terhadap tujuh pemain muslimah dewasa gim LADS di Indonesia. Data diperoleh melalui wawancara, observasi terhadap gim, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teori Resepsi Stuart Hall untuk memperoleh dari segi pemaknaan ketujuh narasumber secara personal mengenai muatan konten romansa yang disajikan gim. Selain itu konsep *Invisible Religion* Thomas Luckmann juga digunakan untuk menjelaskan hubungan antara latar belakang keagamaan, pengalaman hidup, dan proses pemaknaan terhadap media digital terhadap bagaimana para narasumber memaknai LADS sebagai gim yang memuat konten romansa dewasa berbentuk hiburan gim yang mereka pilih.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain muslimah tidak memaknai konten romansa dewasa secara seragam. Sebagian narasumber berada pada posisi dominan dengan menerima konten sebagai bentuk hiburan sesuai makna yang dikonstruksi pengembang gim. Sebagian lainnya berada pada posisi negosiasi dengan menyesuaikan pengalaman bermain terhadap nilai agama dan batasan moral yang diyakini, sedangkan narasumber pada posisi oposisi memahami konten tersebut secara berbeda dan cenderung menolak makna dominan yang ditawarkan gim. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *frameworks of knowledge* berupa latar belakang keagamaan, pengalaman hidup, lingkungan sosial, dan nilai personal berperan penting dalam membentuk resepsi pemain muslimah terhadap konten romansa dewasa pada gim LADS.

Kata Kunci: *Love and Deepspace*, gim otome, pemain muslimah, resepsi, *frameworks of knowledge*, *Invisible Religion*.

ABSTRACT

The growth of otome games in Indonesia reflects the increasing participation of women—including Muslim women—in digital culture. One of the most popular games is Love and Deepspace (LADS), which offers romantic interactions and adult romance content through various interactive features. The presence of such content has given rise to diverse interpretations among Muslim female players with different religious backgrounds and life experiences. This study aims to explain the experiences and interpretations of Muslim female players regarding adult romance content in the game Love and Deepspace and to analyze how frameworks of knowledge shape their interpretive positions.

This study employs a descriptive qualitative method using in-depth interviews with seven adult Muslim female players of the game Love and Deepspace in Indonesia. Data were collected through interviews, game observations, and documentation, and were then analyzed using Stuart Hall's Reception Theory to explore the personal interpretations of the seven participants regarding the romantic content presented in the game. In addition, Thomas Luckmann's concept of "Invisible Religion" was also used to explain the relationship between religious background, life experiences, and the process of interpreting digital mediaspecifically, how the participants interpret Love and Deepspace as a game containing adult romantic content in the form of entertainment that they have chosen to play.

The research findings indicate that Muslim female players do not interpret adult romantic content uniformly. Some participants adopted a dominant stance, accepting the content as a form of entertainment in line with the meaning constructed by the game developers. Others adopted a negotiating stance, adapting their gaming experience to align with their religious values and moral boundaries, while participants in the oppositional stance interpreted the content differently and tended to reject the dominant meaning offered by the game. This study concludes that frameworks of knowledge—such as religious background, life experiences, social environment, and personal values—play a significant role in shaping Muslim female players' reception of adult romance content in the game Love and Deepspace.

Keywords: Love and Deepspace (LADS) otome game, Muslim women players, reception, frameworks of knowledge, Invisible Religion.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB.....	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL DAN BAGAN.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	xv
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Kegunaan Penelitian	5
E. Tinjauan Pustaka.....	6
F. Kerangka Teori.....	11
G. Metodologi Penelitian.....	17
H. Sistematika Pembahasan.....	21
BAB II FENOMENA GIM OTOME LADS.....	24
A. Sejarah Industri Gim <i>Otome</i>	24
B. Latar Belakang Narasumber Muslimah Pemain Gim <i>Otome</i> LADS.....	29
C. Sejarah, Aspek Naratif, Interaktif, dan Sistem Gatcha Gim <i>Otome</i> LADS.....	32
BAB III PENGALAMAN PEMAIN MUSLIMAH DALAM KONSUMSI GIM OTOME LADS	45
A. Latar Belakang Keagamaan dan Lingkungan Narasumber Muslimah Pemain Gim <i>Otome</i> LADS	45
1. Pandangan Keagamaan dan Lingkungan Sosial	45
2. Alasan Narasumber dalam Memilih dan Memainkan Gim <i>Otome</i> LADS.....	51

B. FITUR-FITUR INTERAKTIF, KETERLIBATAN PEMAIN, DAN RESPON TERHADAP FITUR-FITUR TERSEBUT	57
1. Fitur Interaktif yang Membangun Kedekatan Pemain dan LI	57
3. Pengalaman Narasumber terhadap Fitur Interaktif Favorit	59
C. BAGAIMANA NARASUMBER PEMAIN GIM <i>OTOME LADS</i> MERESPON KONTEN ROMANSA DEWASA DI DALAM GIM	64
1. Bagaimana Narasumber Memaknai Konten Romansa Dewasa yang tersaji di dalam Gim	64
BAB IV ANALISIS LATAR BELAKANG DAN POSISI PEMAKNAAB PEMAIN MUSLIMAH TERHADAP KONTEN ROMANSA DEWASA PADA GIM <i>OTOME LADS</i>	72
A. REPRESENTASI GIM <i>OTOME LADS</i>	72
B. LATAR BELAKANG PEMAHAMAN AGAMA DAN LINGKUNGAN SEBAGAI <i>FRAMEWORKS OF KNOWLEDGE</i>	77
C. POSISI PEMAKNAAN NARASUMBER TERHADAP KONTEN ROMANSA DEWASA DI DALAM GIM <i>OTOME LADS</i>	84
1. Posisi pemaknaan Dominan	84
2. Posisi Pemaknaan Negosiasi	85
3. Posisi Pemaknaan Oposisi	87
BAB V PENUTUP	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	92
CURRICULUM VITAE	95

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL DAN BAGAN

Tabel 1. 1 Data Narasumber.....	18
Tabel 1. 2 Sumber Data Sekunder.....	19
Tabel 3. 1 Data Narasumber.....	45
Tabel 3. 2 Alasan Utama Bermain LADS.....	55
Tabel 3. 3 Kategori Umum Bermain LADS.....	56
Tabel 3. 4 FiturFitur Interkatif dalam LADS	58
Tabel 3. 5 Fitur Favorit Narasumber.....	63
Tabel 3. 6 Kategori Pemaknaan oleh Narasumber	69
Bagan 1. 1 Konsep Encoding dan Decoding.....	12
Bagan 1. 2 Konsep Decoding.....	13
Bagan 1. 3 Analisis Data	20



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Angelicue.....	24
Gambar 2. 2 PlayStation 1994.....	26
Gambar 2. 3 PlayStation Portable	26
Gambar 2. 4 Kegiatan Berkebun dalam Fitur GIM.....	28
Gambar 2. 5 Laman Akun Resmi LADS di X	33
Gambar 2. 6 Karakter Sylus	34
Gambar 2. 7 Visul Kelima Love Interes.....	35
Gambar 2. 8 Fitur Agenda.....	37
Gambar 2. 9 Laman Awal Gim LADS.....	37
Gambar 2. 10 Fitur Message dalam HP	38
Gambar 2. 11 Fitur Buble Chat dalam LADS	39
Gambar 2. 12 Fitur dalam Date.....	41
Gambar 2. 13 Battle dalam Bounty Hunter.....	41
Gambar 2. 14 Dekorasi Meja Kerja Rafayel	42
Gambar 2. 15 Ruang Tamu dalam Fitur Home	43

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game (*gim*) *online* sebagai produk media dari budaya modern menawarkan pengalaman bermain yang interaktif, memberikannya nilai plus dibandingkan opsi hiburan lain. Bukan hanya sebatas hiburan, *gim online* juga menawarkan aspek sosial dan emosional yang menjadi nilai tambah bagi para pemainnya. Dalam dunia *gim*, *gim online* sering dikategorikan berdasar genre, cara bermain, dan market. beberapa genre yang tersedia dalam *gim online* mencakup genre fantasi, aksi, petualangan, dan strategi. sedangkan berdasar cara bermainnya secara garis besar dibagi menjadi berbagai jenis yaitu, *battle royale*, *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) (*multiplayer online battle arena*), *Role Play Game* (RPG), *First Person Shooter* (FPS), dan terakhir adalah *simulator*.¹ Adapun *market* adalah sebutan untuk membedakan pasar yang dituju oleh sebuah *gim* saat *gim* itu dibuat, umumnya *market* dibagi menjadi kategori umum, usia, maupun jenis kelamin yaitu laki-laki atau perempuan. Dari berbagai jenis *gim* yang telah disebutkan pemain diberi kebebasan untuk memilih *gim* mana yang paling cocok untuk mereka baik secara cara bermain, genre, maupun *market* untuk mencapai tujuan bermain *gim* yang mereka inginkan.

Dinamika sosial atau perubahan sosial mengacu pada perubahan maupun perkembangan masyarakat dari waktu ke waktu, peristiwa ini dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satunya adalah kemajuan teknologi. Dinamika sosial tidak hanya ditemui pada kehidupan tatap muka atau *offline* melainkan juga *online*, dengan maraknya sajian hiburan digital, orang-orang membentuk komunitas secara *offline* bahkan *online* untuk membicarakan minat yang sama, komunitas seperti ini dapat dengan mudah ditemui pada media sosial seperti X, Facebook, dan lainnya dengan berbagai bentuk dan macam komunitas. Dunia *gim online* menjadi salah satu penyumbang berbagai komunitas di internet, hal itu disebabkan karena basis dari *gim online* sendiri adalah *gim* daring didukung dengan keaktifan para pemainnya tidak hanya berhenti di saat bermain *gim* namun mereka cenderung membuat komunitas *online* di media sosial. Media sosial menjadi tempat berinteraksi seperti berbagi tutorial maupun pengalaman *gim* yang mereka mainkan.²

Indonesia sendiri termasuk salah satu negara dengan mayoritas pengguna internetnya adalah pemain *gim online* dibuktikan dengan data statistik dari *Global Web Index* (GWI) dan data laporan di tahun 2023 84,7% pengguna internet dengan rentang usia 16-34 tahun di Indonesia adalah pemain *gim online* aktif, baik laki-laki maupun perempuan.³ Sebuah fakta menarik dipaparkan oleh menteri komunikasi dan

¹ Perkembangan Gim Online: Dari Awal Mula hingga Fenomena Populer di Indonesia, 7 Mei 2025, dalam <https://4funstudios.blogspot.com/2025/05/perkembangan-gim-online-dari-awal-mula.html> diakses pada tanggal 15 bulan Januari pukul 15.52 WIB.

² Jacklarck, Kekuatan Kolektif Komunitas Gim Online Indonesia Sebagai Wadah Mentoring dan Berbagi Pengetahuan, 20 Maret 2026, dalam [Kekuatan Kolektif Komunitas Gim Online Indonesia Sebagai Wadah Mentoring dan Berbagi Pengetahuan - theozonegym](#), diakses pada 12 Juni 2026 pukul 20.34 WIB.

³ Agnes Z. Yonatan, 95% Pengguna Internet Indonesia Bermain Video Gims, 5 Oktober 2024, dalam [95% Pengguna Internet Indonesia Bermain Video Games - GoodStats](#), diakses pada 15 Januari 2026 pukul 15.59 WIB.

digital (menkomdigi) bahwa tercatat 49% pemain gim *online* di Indonesia adalah perempuan.⁴ Angka ini hampir menyentuh setengah dari keseluruhan pemain gim *online* di Indonesia. Lonjakan ini disebabkan oleh berbagai faktor di antaranya adalah kemudahan akses teknologi yang memungkinkan semua kalangan dapat mengakses gim *online* hanya bermodal satu *device* yaitu *smartphone*, inklusifitas komunitas gim yang dibuktikan dengan tersedianya ruang profesional untuk pemain gim wanita, serta inklusifitas genre gim yang tersedia. Hal tersebut dibuktikan dengan terbentuknya berbagai macam tim e-sport yang memiliki divisi khusus wanita serta turnamen gim yang dibuat untuk para wanita tak hanya itu produsen gim *online* juga melihat peluang pasar yang besar untuk gim dengan market wanita, beberapa genre gim *online* seperti RPG dan Simulator juga secara khusus merilis gim-gim yang dibuat untuk wanita yang dikenal dengan genre gim *otome*.

Gim *otome* sendiri merupakan genre gim yang lahir dari campuran banyak genre gim yang rilis sebelumnya. *Otome* bermakna gadis muda dalam bahasa Jepang yang merujuk pada pasar genre gim ini yang menargetkan perempuan sebagai pemainnya. Sebelum gim *otome* muncul, di Jepang sudah lebih dulu rilis genre gim serupa seperti gim *bishoujo* yaitu gim dengan karakter-karakter perempuan cantik yang didisain untuk pemain laki-laki, *dating simulator* dengan pasar lebih umum yang berarti bisa dimainkan laki-laki maupun perempuan sesuai dengan sistem bermain masing-masing judul gim, dan visual novel genre gim yang alur ceritanya berbentuk teks dan gambar. Ketiga genre tersebut memiliki hubungan yang amat kuat dalam sejarah terciptanya genre gim *otome*. Berdekatan dengan lahirnya *dating simulator*, industri gim Jepang yaitu Koei Tecmo melihat potensi market perempuan untuk jenis *dating simulator* dengan melahirkan gim berjudul *Angelique* sebagai pencetus gim *otome*. Gim *otome* awalnya digunakan sebagai istilah untuk menyebut gim-gim dengan pasar remaja perempuan sesuai dengan namanya. Namun seiring berkembangnya zaman gim *otome* lebih dikenal sebagai sebuah genre gim bukan lagi nama yang mengarah ke market tertentu.⁵

Love and Deep Space (LADS) adalah salah satu judul *otome* gim yang sedang banyak diminati wanita sejak awal perilisannya di China pada tahun 2024 hingga saat ini. LADS adalah sebuah gim *otome* yang dikembangkan oleh Infold Games sebuah perusahaan gim asal China. Perusahaan ini awalnya berfokus pada produksi gim pada pasar wanita namun seiring berkembangnya waktu Infold game juga merilis gim untuk berbagai kalangan. LADS adalah salah satu gim garapan Infold dengan segudang prestasi. Dalam kurun waktu kurang dari satu setengah tahun sejak LADS pertama kali dirilis gim ini telah berhasil mendapat penghargaan untuk kategori *best mobile gim award* pada Gimscom 2025 menjadi gim bertema *romance* pertama yang meraih penghargaan di kategori tersebut karena kompleksitas alur cerita yang disajikan dalam gim memberikan rasa keterikatan yang mendalam antara para pemain dan karakter dalam gim, serta keberhasilan developer dalam merancang konten promosi yang menarik banyak para

⁴Sally Hanson, Peningkatan Jumlah Pemain Perempuan dalam Gim Online di Indonesia, 6 September 2024, dalam [Peningkatan Jumlah Pemain Perempuan dalam Gim Online di Indonesia Berita Teknologi Gadget dan Gim Terbaru Indonesia Saat Ini](#), diakses pada 15 Januari 2026 pada pukul 16.01 WIB.

⁵ Aleksandra Urzędowska, The Evolution and Cultural Impact of Gim otomes, Audience, Market Trends and Interactive Narratives, jurnal *FILOLOGI.HU*, 2025.

pemain dalam kurun waktu satu tahun.⁶ LADS adalah gim genre *otome* yang memadukan berbagai *gameplay* yaitu *dating simulator*, *action RPG*, visual novel, dan *gatcha*. Keberagaman tersebut memberikan bermacam pengalaman bermain bagi pemain yang bisa didapat hanya dengan mengunduh satu gim.

Sebagai gambaran awal, LADS mengajak pemain untuk menyelesaikan berbagai *quest* untuk membuka jalan cerita ke masing-masing karakter utama pria yang diceritakan memiliki hubungan dengan pemain di masa lampau. LADS menempatkan pemain sebagai subjek, yaitu seorang tokoh wanita yang hidup di masa depan di mana teknologi telah berkembang secara masif dan beberapa orang dikaruniai kekuatan super untuk melawan makhluk misterius bernama *wanderer* yang datang bersamaan dengan munculnya pesan dari masa lalu. LADS tidak hanya menawarkan cerita romantis antara pemain dan karakter utama seperti umumnya gim *otome* lain, dengan grafis 3D yang memanjakan mata para pemainnya LADS mampu memadukan unsur pertempuran *real time* dengan alur romansa yang aktif. Selain itu *gim otome* satu ini memiliki berbagai fitur tambahan sebagai penunjang pengalaman bermain seperti fitur *voice call* dengan karakter lain, interaksi antara pemain dan karakter utama pria tidak hanya dinarasikan dengan *bubble dialog* tetapi juga dengan fitur gerakan, ekspresi, dan suara.⁷

Pada awal tahun 2025 bertepatan di bulan Januari seorang *youtuber* gim terkenal dengan nama akun @WindahBasudara yang akrab disapa bang Windah mengemukakan rencananya untuk mereview gim LADS yang sedang ramai dimainkan saat itu. Sebagai *youtuber* gim dengan 17,9 jt *subscriber*, rencana ini menuai berbagai macam respon yang mengarah pada kontra dikarenakan walaupun rating ofisial yang ditetapkan developer dan *Appstore* menunjukkan *rating* 12+ atau *minor friendly* penggemar sadar bahwasanya LADS mengandung konten eksplisit untuk remaja, LADS juga diperuntukkan bagi market perempuan bukan laki-laki. selain itu penggemar juga khawatir akan kemungkinan terjadinya pemblokiran dari kominfo karena dianggap menyalahi norma. Disebabkan banyaknya kontra dari pihak luar Windah Basudara resmi mengkonfirmasi bahwa rencana bermain LADS resmi dibatalkan. Namun itu belum cukup untuk menyelamatkan citra gim ini di mata non penggemar, indikasi terkait adanya diskriminasi gender dan standar ganda mengarah pada komentar yang berkonotasi negatif seperti sebutan "gim jomok"⁸, dan "gim *gooners*"⁹ memicu kekecewaan penggemar LADS.¹⁰

⁶ Jason Diorama, Love and Deepspace Raih Penghargaan Best Mobile Gim di Gimscom 2025, 27 Agustus 2025, dalam [Love and Deepspace Raih Penghargaan Best Mobile Gim di Gimscom 2025 - Diorama](#), diakses pada 15 Januari 2026 pukul 16.36 WIB.

⁷ Muhammad Firmansyah, Love and Deepspace: Guide dan Tips untuk Pemula, 13 Juni 2025, dalam [Love and Deepspace: Guide dan Tips untuk Pemula | Dunia Games](#), diakses pada 14 juni 2026 pukul 00.23 WIB.

⁸ Istilah Jomok adalah bahasa gaul yang berasal dari penggabungan dua kata yaitu jokes dan homok. Jokes diambil dari kata dalam bahasa Inggris yang berarti candaan, dan homok berarti hubungan romantis antara dua pria. Penggunaan kata jomok sering didapati pada konten-konten meme yang dianggap sus dan melibatkan laki-laki dengan laki-laki lainnya.

⁹ Kata *Gooners* awalnya digunakan untuk menyebut para penggemar tim bola Arsenal sebagai sebuah ejekan yang berarti orang bodoh dan pembuat onar. Pada konteks gim, kata *gooners* dipakai untuk menyebut pemain yang memiliki obsesi berlebih pada suatu karakter yang memiliki visual menonjol.

¹⁰ Jason Diorama, Drama Windah dan Gim Love and Deepspace: Kontroversi antara Fandom, Gender, dan Konten Gim Dewasa, 19 Januari 2025, dalam [Drama Windah dan Gim "Love and Deep Space": Kontroversi Antara Fandom, Gender, dan Konten Gim Dewasa - Diorama](#), diakses pada 15 Januari 2026 pukul 16.44 WIB.

Berbagai respon yang diberikan publik baik dari internal komunitas pemain maupun di luar itu menunjukkan bahwa LADS sebagai sebuah hiburan mengundang berbagai respon baik positif maupun negatif. Respon-respon tersebut terbentuk bukan tanpa alasan, melainkan bagaimana produsen mempromosikan gim ini dan bagaimana orang-orang menafsirkan apa yang mereka lihat dan rasakan. Berbeda dengan banyak gim daring yang berfokus pada kompetisi atau pertarungan, LADS menawarkan pengalaman yang menekankan kedekatan emosional, perhatian sehari-hari, komunikasi interpersonal (interaksi antara dua orang atau lebih), dan fantasi relasional. Kehadiran fitur-fitur tersebut memungkinkan pemain membangun keterikatan dengan karakter virtual melalui berbagai bentuk interaksi yang menyerupai hubungan interpersonal di dunia nyata.

Merujuk pada salah satu teori pemaknaan media milih Stuart Hall, pemaknaan dilakukan oleh konsumen yang aktif. Aktif di sini maksudnya adalah konsumen memiliki cara menafsirkan dan memaknai suatu media berdasarkan bagaimana cara mereka menilai sesuatu yang didasari latar belakang mereka masing-masing. Pemain perempuan sebagai market utama gim *otome* LADS datang dari berbagai latar belakang ketika mereka dihadapkan dengan berbagai interaksi intens dan interpersonal dari LADS mereka akan menghasilkan berbagai macam pengalaman dan pemaknaan. Perbedaan tersebut dapat muncul dari bagaimana setiap pemain perempuan menafsirkan kedekatan romansa yang ringan maupun intim sesuai dengan latar belakang yang mereka bawa, entah dari segi pendidikan, nilai, lingkungan, maupun agama. Pada kondisi ini penulis melihat kelompok pemain perempuan muslimah sebagai kelompok yang menarik untuk dikaji. Pasalnya, dalam ajaran Islam umumnya memiliki aturan tersendiri yang mengatur hiburan seperti apa yang dapat dikonsumsi dan yang sebaiknya dihindari, peneliti melihat kelompok muslimah sebagai subjek yang aktif memaknai segala hal yang mereka pilih dalam hidup mereka termasuk keputusan mereka dalam memilih LADS sebagai hiburan.¹¹

Meskipun diskursus publik banyak menyoroti bagian negatif tentang lonjakan pemain gim online *gim otome*, tidak bisa dipungkiri bahwa ini menunjukkan adanya dinamika baru dalam hubungan antara hiburan digital, norma sosial keagamaan, dan ekspresi emosional. Tema kajian ini menjadi penting dikarenakan pasar gim *online* yang tak hanya laki-laki lagi saja melainkan merambat kepada market yang mengkhususkan perempuan, terutama muslimah. Beberapa penelitian sebelumnya lebih banyak menyoroti interaksi virtual antara para pemain dengan karakter-karakter yang ada di dalam gim, selain itu dalam konteks pemain muslimah, penelitian terdahulu lebih sering menyoroti bagaimana ajaran agama normatif jika dipertemukan dengan pilihan hiburan yang mengandung konten romansa ringan dan intim dengan menggunakan indikator halal dan haram dari salah satu atau beberapa sumber seperti fatwa MUI atau pandangan organisasi masyarakat Islam.

Pemain muslimah dilihat sebagai objek penelitian yang tepat karena tema yang dipilih adalah bagaimana pemaknaan atas media bermuatan romansa dewasa. Pemilihan ini juga diperlukan untuk

¹¹ Stuart Hall, *Encoding and Decoding* (Birmingham: Centre for Contemporary Cultural Studies, University of Birmingham, 1975)

mengerucutkan fokus agar nantinya pembahasan tidak melebar dan keluar dari tema karena adanya tambahan variabel. Tidak dapat dipungkiri bahwa penulis memiliki banyak pilihan kelompok lain yang juga dapat diuji namun memilih memutuskan untuk fokus kepada satu jenis kelompok agar jawaban yang didapat juga lebih mendalam dan tidak terkesan membandingkan antara satu kelompok dan kelompok lainnya. Muslimah juga dipilih karena status Indonesia yang merupakan negara dengan mayoritas penduduk beragama Islam sehingga diskursus mengenai konsumsi media digital oleh muslimah di Indonesia berkembang sangat aktif melalui media sosial, komunitas dakwah, maupun ruang publik, sehingga menyediakan konteks sosial yang kaya untuk mengkaji resepsi media.

Penelitian yang penulis lakukan akan mengisi celah yang belum tersentuh terkait pemaknaan pribadi pemain muslimah gim *otome* LADS. Menggunakan teori *decoding* milik Stuart Hall, pemaknaan di sini dirasa lebih bebas dan subjektif sehingga dapat mengungkap berbagai alasan dan jawaban dari masing-masing pemain tanpa menggunakan indikator keagamaan tertentu. Agama juga akan dilihat perannya sebagai salah satu dasar bagi para pemain dalam memutuskan pemaknaan yang secara pribadi ia lakukan, selanjutnya menggunakan teori *Invisible Religion* milik Thomas Luckman, akan dilihat pula apakah agama telah mengalami pergeseran ruang bagi penganutnya dalam menentukan keputusan memilih hiburan pada zaman modern.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dilampirkan, penulis merumuskan dua rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana bentuk pengalaman dan pemaknaan pemain muslimah terhadap konten interaktif dan romansa dewasa dalam gim *otome* LADS?
2. Bagaimana *frameworks of knowledge* membentuk posisi pemaknaan pemain muslimah terhadap sajian romansa dewasa dalam gim LADS?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, peneliti menetapkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menjelaskan pengalaman dan pemaknaan pemain muslimah terhadap konten interaktif dan romansa dewasa dalam gim *otome* LADS.
2. Menjelaskan *Frameworks of knowledge* yang membentuk posisi pemaknaan pemain muslimah terhadap sajian romansa dewasa dalam gim *otome* LADS

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih keilmuan Sosiologi Agama dan dapat memperluas pemahaman dalam ranah kajian negosiasi moral dan interaksi digital khususnya pada konteks pemain gim perempuan terutama muslimah, sehingga dapat memberi gambaran

pengaplikasian teori yang berkaitan dengan praktik negosiasi moral dalam ranah digital. Studi ini juga mengisi kekosongan terkait dengan penelitian bagaimana pemain perempuan muslim memaknai interaksi intens dan konten romansa ringan maupun intim yang dilakukan dalam dunia gim *otome* yang sejauh ini jarang disorot. Diharapkan penelitian ini dapat memperkaya perspektif yang berhubungan dengan kajian sosiologi agama secara umum dan kajian gender, interaksi digital, *cultural studies* secara khusus.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak konkret untuk berbagai pihak yaitu:

- a. Bagi komunitas gim *online*, penelitian ini diharapkan menambah pemahaman baru tentang dunia gim yang bermacam, memberi gambaran tentang negosiasi moral yang mungkin dialami pemain gim *otome* perempuan terkhusus muslimah sebagai bagian dari komunitas gim itu sendiri. Penelitian ini juga diharapkan dapat ikut membantu terciptanya komunitas gim yang lebih inklusif dan sehat untuk semua pihak.
- b. Bagi industri atau pengembang platform gim *online*, Penelitian ini diharapkan dapat memberi *insight* untuk industri gim *online* tentang pola interaksi digital dan potensi munculnya ketegangan, hal ini di diharapkan bisa menjadi dasar dalam menyusun fitur yang lebih sensitif terhadap keberagaman pemain gim *online*.
- c. Bagi mahasiswa atau tenaga pendidik, penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi penelitian terkait dan menambah *insight* tentang kajian mengenai interaksi digital, gender serta hubungan antara praktik bermain gim *online* dan nilai-nilai sosial maupun keagamaan.

E. Tinjauan Pustaka

Untuk mendukung penelitian ini penulis perlu mengumpulkan beberapa literatur terdahulu guna menunjukkan gap yang jelas antara penelitian ini dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya, sehingga pembaca mengetahui mengapa penelitian ini perlu dilakukan. Kajian pustaka juga berguna untuk menjelaskan mengapa teori yang digunakan dalam penelitian ini relevan dengan objek yang diteliti, serta metodologi apa yang sesuai dengan penelitian ini. Oleh karena itu penulis akan melampirkan literatur-literatur yang memiliki kesamaan atau memuat penjelasan terkait objek kajian formal atau material, metodologi, dan teori.

Skripsi berjudul "*Perilaku Seksisme Terhadap Player Perempuan Pada Game Online VALORANT*" ditulis oleh Kayla Raisya Balqis. Skripsi ini meneliti tentang diskriminasi gender yang dialami oleh player perempuan yang memainkan gim Valorant. Skripsi ini menggunakan metode penelitian kualitatif berbasis fenomenologi dengan mengambil beberapa narasumber perempuan yang memainkan gim Valorant dan pernah mendapati diskriminasi saat bermain gim ini, kualitatif dipilih karena diyakini mampu mengungkap data yang lebih mendalam dari setiap narasumber secara naratif dan subjektif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara daring pada platform komunitas gim yang ada di media sosial.

Pendekatan ini efektif untuk memahami dinamika dunia gim yang dirasakan oleh kalangan player perempuan dan menjeaskan bagaimana pengalaman diskrimiatif dalam ruang digital sebagai salah satu bentuk dari diskriminasi gender yang kerap ditemukan pada komunitas gim *online*. Skripsi ini digunakan untuk menjadi gambaran awal bagaimana eksklusifitas pada dunia gim masih dialami pada beberapa perempuan sehingga mereka tidak mendapatkan kebebasan dalam menikmati hiburan yang diperuntukkan bagi semua kalangan. Disebabkan oleh hal yang telah dijelaskan sebelumnya, gap berada pada pemilihan objek formal yang diteliti yaitu pemain perempuan di gim Valorant di mana market gim didesain untuk laki-laki maupun perempuan, objek kajian juga memilih diskriminasi gender yang terjadi pada pengalaman bermain narasumber.¹²

Jurnal pertama yang ditulis oleh Meutya Aulia Harza dan Lathif Ahmad Fauzan (2025) berjudul *Virtual Romance: An Analysis of Artificial Intimacy in the Relationship of Players and Characters in the Love and Deepspace otome game*. Jurnal ini menganalisis tentang *artificial intimacy* yang terbentuk melalui interaksi pemain dengan karakter laki-laki pada *gim otome* LADS. Dijelaskan bahwa kemajuan teknologi *artificial inteligent* (AI) yang dihasilkan *gim otome* LADS dapat berinteraksi dengan pemain secara emosional dan responsif hingga mampu membentuk ikatan emosional. Ikatan ini juga membuat pemain merasa didengar maupun dimengerti, hal tersebut menunjukkan bahwa teknologi dewasa ini dapat mengaburkan batasan antara dunia virtual dan dunia nyata, pasalnya penelitian ini menjelaskan sebagian dari responden bahkan terkadang melihat karakter pria dalam gim sebagai pria nyata.

Jurnal ini memiliki objek material yang sama yaitu pemain *gim otome* LADS, namun memiliki objek formal yang berbeda. Jurnal di atas membahas bagaimana *artificial intimacy* diwujudkan dalam konten-konten yang ada pada LADS, konten-konten tersebutlah yang mengantarkan adanya ikatan emosional yang kuat, dijelaskan pula pada salah satu narasumber kedekatan yang terbangun antara pemain dan karakter sampai membuatnya melihat karakter gim sebagai laki-laki nyata. Meskipun jurnal ini memiliki objek material yang serupa, jurnal ini lebih mengarah pada studi psikologi dan teknologi karena menyentuh area pengalaman emosi pemain yang bersifat personal. Karakteristik narasumber juga menjadi perbedaan karena jurnal yang telah disebut tidak mengkhususkan kajiannya pada pemain muslimah.¹³

Skripsi berjudul *"Interaksi Karakter Visual Game Love and Deepspace pada Pemain"* ditulis oleh Putri Afrizal (2025) membahas tentang interaksi pemain dengan karakter utama laki-laki di gim LADS, pada literatur ini penulis menelaah pengalaman subjektif dari sepuluh responden untuk mengetahui motif, tindakan, serta makna. Motif mencakup alasan atau tujuan seseorang dalam memainkan LADS, tindakan mencakup dialog yang pemain pilih saat berinteraksi dengan karakter utama laki-laki, dan makna adalah

¹²Kayla Raisya Balqis, *Perilaku Seksisme Terhadap Player Perempuan Pada Gim Online VALORANT*, skripsi program studi Sosiologi fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Padjajaran, 2022.

¹³ Meutya Aulia Harza, *Virtual Romance: An Analysis of Artificial Intimacy in the Relationship of Players and Characters in the Love and Deepspace Gim otome, Lavish Opulent Education*, International Jurnal of Social, Bussiness, and Economics, 2025.

nilai yang mereka hasilkan dari pengalaman bermain gim. Skripsi ini menggunakan teori fenomenologi di mana teori ini melihat bahwa setiap tindakan sosial memiliki motif dan makna sesuai dengan pengalaman hidup yang dimiliki pemain (*stock of knowledge*). Skripsi ini menjadi relevan karena menyentuh ranah motif yang dibawa individu saat memainkan LADS yang bersifat sangat subjektif dan privasi.

Teori fenomenologi yang digunakan pada penulisan skripsi ini berusaha mengungkap motif dan makna yang dihasilkan pemain, menggunakan istilah *stock of knowledge* teori tersebut menjelaskan bahwa makna yang dihasilkan pemain itu didasari dengan latar belakang yang mereka bawa. Konsep tersebut dekat dengan konsep resepsi milik Hall, perbedaannya terletak pada bagaimana makna tidak hanya dimiliki dan diproduksi oleh konsumen namun dimiliki juga oleh produsen seperti yang dijelaskan pada konsep *encoding* dan *decoding*. Hall dipilih pada penulisan ini karena penulis tidak hanya ingin menaruh fokus pada bagaimana pengalaman bermain LADS dimaknai oleh para pemain, namun penulis juga ingin melihat sisi makna yang ingin disampaikan oleh produsen LADS dan makna yang dihasilkan oleh pemain apakah makna tersebut sejalan, bertentangan atau bernegosiasi.¹⁴

Jurnal yang berjudul "*Konstruksi identitas virtual perempuan dalam interaksi romantis di game dating simulator love and deepspace*" ditulis Talya Nanda Faiza Adisty (2025). Jurnal ini menunjukkan bagaimana pemain menciptakan identitas virtual dan membangun interaksi romantis dengan karakter pemeran utama laki-laki yang ada. Jurnal ini menjelaskan bagaimana LADS menyediakan ruang yang aman untuk pemainnya dalam mengekspresikan sisi yang mungkin tidak pernah diekspos di dunia nyata. Penulis menemukan data bahwa pengalaman bermain berkontribusi dalam pengembangan positif diri. Selain itu LADS juga memberikan ruang yang bebas dari norma sosial yang menekan pemain, namun intensitas interaksi digital yang tinggi ini dapat mengaburkan ruang nyata, hal ini disebut hiperrealitas, di mana pemain kebingungan untuk membedakan mana yang realitas dan simulasi.

Jurnal tersebut secara gamblang menjelaskan bagaimana seorang pemain diwadahi untuk membentuk identitas baru di luar yang ia miliki di dunia nyata, maka dari itu pemakaian teori hiperrealitas sangat membantu untuk menjelaskan bagaimana pemisahan identitas di dunia nyata dan maya membuat realitas terlihat kabur. Walaupun dengan objek material yang sama-sama mengambil pemain LADS perbedaan terlihat jelas pada bagaimana jurnal ini menjelaskan identitas baru membuat pemain terbebas dari dunia nyata, sedangkan yang ingin penulis jelaskan pada penulisan ini justru bagaimana identitas nyata, beserta latar belakang yang dibawa para pemain mempengaruhi posisi mereka dalam menerima makna gim *otome* LADS.¹⁵

Jurnal berjudul "*Analisis Resepsi Perempuan dalam Streaming Love and Deepspace oleh Windah Basudara*", Ditulis oleh Nurul Izzah dan Adrio Kusmareza Adim. Jurnal ini menyoroti permasalahan yang terjadi pada *streaming gim* LADS yang dilakukan oleh *youtuber* Windah Basudara dengan mayoritas

¹⁴Putri Afrizal, *Interaksi Karakter Visual Love and Deepspace pada Pemain*, skripsi fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Pasundan, 2025.

¹⁵ Talya Nanda Faiza Adisty, *Konstruksi identitas virtual perempuan dalam interaksi romantis di gim dating simulator love and deepspace*, Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian

audiensnya adalah non pemain gim otome LADS dan berjenis kelamin laki-laki. penelitian ini mengungkapkan bagaimana audiens wanita meresepsi konten dari sudut pandang laki-laki yang memainkan gim dengan market perempuan dewasa. Menurut hasil penelitian narasumber menunjukkan respon positif, meskipun tidak seragam. Resepsi yang dilakukan oleh narasumber terbagi menjadi tiga posisi yaitu dominan, negosiasi, dan oposisi. Mereka yang berada pada posisi dominan merasa terhibur pasalnya Windah mampu menunjukkan inklusivitas dan penolakan lingkungan toxic dalam dunia gim, sedangkan sisanya melakukan negosiasi yaitu tetap menikmati konten streaming namun mereka memberikan catatan bahwa persona Windah mungkin tidak akan dapat masuk dan diterima oleh semua pihak.

Aplikasi teori yang digunakan oleh peneliti pada jurnal tersebut mengerucutkan pemaknaan audiens hanya pada peristiwa yang terjadi pada *streaming* Windah Basudara, narasumber yang diambil juga tidak semua berasal dari perempuan apalagi muslimah yang memainkan LADS sehingga produksi makna oleh audiens dibatasi hanya pada bagaimana mereka menafsirkan sebuah permainan dengan market perempuan jika dimainkan oleh laki-laki dengan audiens yang mayoritas adalah laki-laki. Berbeda dengan jurnal di atas penulis ingin menggunakan teori Stuart Hall untuk mengulik pemaknaan dan posisi pemaknaan khusus pemain muslimah atas pengalaman mereka mengkonsumsi konten interaktif dan dewasa yang tersedia pada LADS, sehingga perbedaan terletak bagaimana jurnal ini mengerucutkan fenomena hanya pada *streaming* Windah Basudara namun memperluas kriteria pada narasumber, sedangkan penulisan ini memperluas pada sisi pengalaman konsumsi namun mengerucutkan pada kriteria narasumber.¹⁶

A Semiotic Study of the Otome Game: Focusing on Love and Deepspace" yang ditulis oleh Ho-Yeon Kwak dan Jin Lee dalam bahasa Koreana. Jurnal ini menjelaskan bagaimana media gim LADS diproduksi untuk menghapus batasan realita sehingga pemain dapat merasakan hubungan yang terasa nyata. Jurnal ini menggunakan teori semiotic untuk mengungkap sistem tanda pada konten gim, ditemukan bahwa sistem tanda yang ada dikonstruksi untuk menguatkan satu sama lain demi mengkaburkan batasan nyata dan kinetik. Interpretasi konten oleh pemain juga diteliti melalui wawancara, komunitas, dan diskusi di media sosial yang menjadi dasar dari lahirnya interpretasi bersama, sehingga makna yang diteliti bukan hanya makna yang dihasilkan produsen melainkan juga pemain sebagai konsumen.

Teori semiotika berfokus pada menjabarkan makna yang terkandung dalam sistem tanda dan bagaimana pemain serta komunitasnya membangun makna mereka sendiri dan bersepakat atas makna tersebut. Perbedaan terletak pada objek material dimana semiotika fokus pada teks yang diproduksi dan resepsi berfokus pada bagaimana produsen merumuskan makna lalu konsumen menangkap makna tersebut dengan posisi yang berbeda beda. Semiotika pun sedari awal menjadikan teks media sebagai data utama

¹⁶ Nurul Izzah, Analisis Resepsi Perempuan dalam Streaming Love and Deepspace oleh Windah Basudara, Jurnal *eProceeding of Management*, Desember 2025.

dan berusaha mengungkap makna apa yang terkandung di dalamnya bukan berusaha memahami bagaimana konsumen sedari awal adalah pemakna aktif atas teks media.¹⁷

Jurnal berjudul "*Analysis of the Capitalization on Companionship among Indonesian Young Women through Otome Mobile Game*" karya Afifah Haya Hidayat dan Shuri Mariasih Gietty Tambunan (2025). Jurnal ini meneliti bagaimana gim *otome* khususnya LADS memenuhi kebutuhan *companion* (rasa ditemani) yang dicari para pemainnya dengan menggunakan fitur-fitur interaktif yang ada. LADS berusaha mengkonstruksi bentuk pacar ideal yang diinginkan para pemain dengan menciptakan fitur-fitur yang membuat para karakter seolah-olah selalu ada dan ingat tentang pemain. Setelah berhasil menciptakan keterikatan emosional pemain akan diantarkan untuk melakukan pembelian di dalam gim untuk sekedar membeli aksesoris atau mendapat akses pada konten eksklusif, kedekatan parasocial dimanfaatkan untuk dikomodifikasi melalui sistem *gacha* oleh produser gim.

Jurnal ini menarik karena menggunakan metode kualitatif serta observasi yang mendalam pada pemain dan komunitas gim di dunia nyata sehingga mereka berhasil mendapatkan data yang subjektif dari pengalaman para narasumber juga berhasil mengungkap alasan yang menjadi motivasi untuk *spending* uang dengan jumlah yang tidak sedikit, perbedaan jurnal ini dan penelitian yang penulis lakukan terletak pada fokus kajiannya yang diambil. Jurnal ini mengungkap kedekatan emosional bukan untuk melihat bagaimana pemain memaknai konten gim namun bagaimana kedekatan menjadi perangkat sekaligus motivasi yang dimanfaatkan produser gim untuk mengkapitalisasi item-item yang ada pada gim. Selain itu jurnal ini mengambil narasumber tanpa kriteria gender dan juga menggunakan pola yang ada pada komunitas sebagai penguat data mereka.¹⁸

Dalam ketujuh literatur terdahulu yang telah dipaparkan dan memiliki kesamaan lingkup kajian yang secara garis besar membahas gim *online* terkhusus gim *otome* LADS, penulis menemukan dua tema yang akan menjadi gap penelitian pada kepenulisan kali ini. pertama, bahwa pada literatur terdahulu yang telah disebutkan tidak ada satupun yang secara eksplisit menjadikan pemain muslimah gim *otome* LADS sebagai objek kajian mereka sehingga belum ditemukan latarbelakang keagamaan yang dikaji dari sekelompok pemain. Kedua penggunaan teori dan fokus kajian yang berbeda. Pada beberapa literatur yang telah disebutkan fokus kajian menyorot pada tiga tema besar yaitu *artificial intimacy*, makna, dan komodifikasi. Komodifikasi jelas diluar apa yang penulis tuangkan dalam kepenulisan ini sedangkan *artificial intimacy* dan makna menjadi konteks yang mempertemukan pemain dengan resepsi. Jika kedua hal itu disatukan yakni pemain muslimah dan bagaimana mereka memaknai konten-konten romansa ringan dan intim maka akan ditemukan jawaban yang bersifat baru.

¹⁷ Ho-Yeon Kwak dan Jin Lee, "A Semiotic Study of the Otome Game: Focusing on Love and Deepspace," *Animation Research* 20, no. 4 (2024): 108.

¹⁸ Afifah Haya Hidayat dan Shuri Mariasih Gietty Tambunan, "Analysis of the Capitalization on Companionship among Indonesian Young Women through Otome Mobile Game," *Journal La Sociale* Vol. 6, No. 3 (2025): 796.

F. Kerangka Teori

1. Resepsi Stuart Hall

Stuart Hall dalam Artikel yang ia susun berjudul *Encoding and Decoding in the Television Discourse* memaparkan sebuah konsep hubungan yang terjadi antara produsen dan konsumen media dengan spesifikasi media televisi pada artikelnya. Hall menjelaskan bahwa dalam proses produksi dan konsumsi sebuah media, produsen media melakukan *encoding* yaitu merumuskan makna media dan konsumen melakukan *decoding* yaitu proses di mana konsumen menerima makna dari produsen dan menafsirkannya secara pribadi digambarkan sebagai proses yang timbal balik. Timbal balik yang dimaksud adalah antara proses *encoding* dan *decoding* terjadi produksi makna yang saling mempengaruhi hal ini disebabkan karena makna yang di rumuskan oleh produsen tidak serta merta ditangkap oleh konsumen dengan makna yang sama, konsumen dapat menafsirkan makna yang berbeda dan perbedaan makna ini akan kembali pada produsen, namun perlu digaris bawahi bahwa proses timbal balik tidak terjadi secara langsung di satu waktu sehingga tak jarang hubungan antara *encoding* dan *decoding* terlihat sebagai hubungan satu arah.¹⁹

Pada proses *encoding*, Stuart Hall menjelaskan bahwasanya perumusan makna didasari oleh tiga unsur yaitu pertama, *frameworks of knowledge*, kedua *structures of production*, dan *thechnical infrastructure*. Ketiga hal tersebut memiliki dimensinya masing-masing dalam pembentukan makna dominan. *Frameworks of knowledge* mengacu pada cara pandang dan dasar pengetahuan yang digunakan untuk melihat dunia. *structures of production* truktur produksi atau sistem kerja institusi yang dianut oleh produsen media, *thechnical infrastructure* merujuk pada sarana berupa perangkat dan sistem teknologi yang memungkinkan pesan diproduksi dan disebarluaskan. Ketiga unsur tersebut membentuk proses perumusan makna. Namun *structures of production* dan *thechnical infrastructure* dominan terlihat pada proses pembentukan makna oleh produsen.²⁰

a. *Frameworks of Knowledge*

Frameworks of knowledge atau cara pandang dan dasar pengetahuan yang digunakan untuk melihat dunia dimiliki produsen media. Dalam konteks penulisan ini *frameworks of knowledge* dimiliki oleh produsen gim otome LADS, yaitu bagaimana produsen mendesain sebuah gim yang dibutuhkan oleh perempuan berbasis apa yang diinginkan oleh perempuan itu sendiri.

b. *Structures of Production*

Structure of production mengacu pada struktur produksi atau sistem kerja institusi yang dianut oleh produsen media, struktur ini ikut mengatur bagaimana pesan dirumuskan. dalam

¹⁹ Stuart Hall, *Encoding and Decoding in the Television Discourse* (paper presented at the Council of Europe Colloquy on "Training in the Critical Reading of Televisual Language," Centre for Mass Communication Research, University of Leicester, September 1973), 2–5.

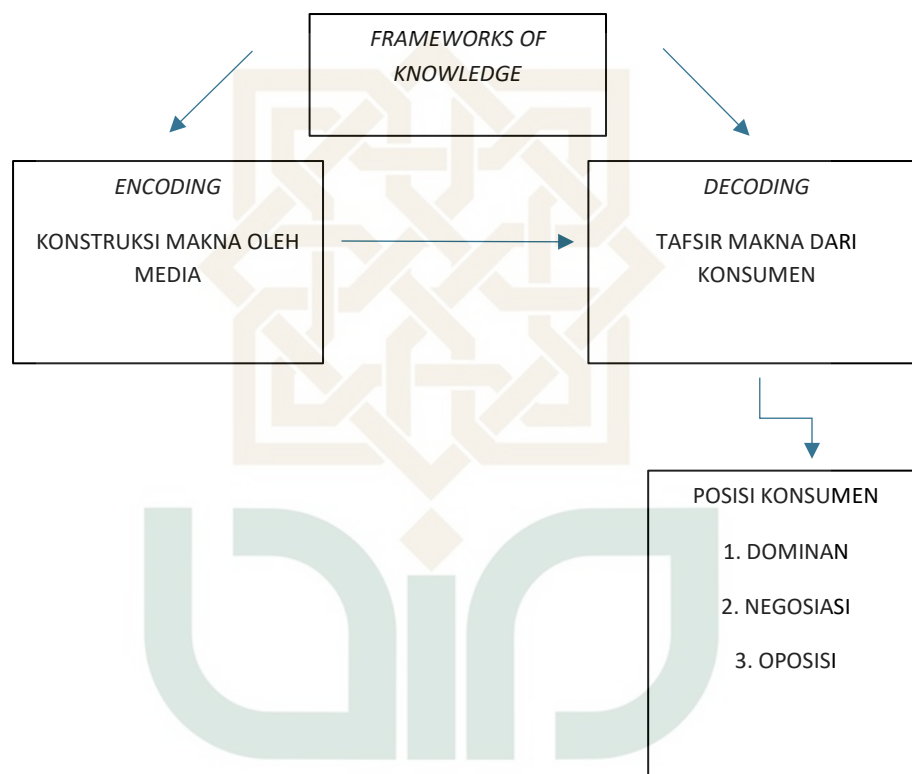
²⁰ Stuart Hall, *Encoding and Decoding in the Television Discourse* (paper presented at the Council of Europe Colloquy on "Training in the Critical Reading of Televisual Language," Centre for Mass Communication Research, University of Leicester, September 1973), 2–5.

konteks ini adalah produsen gim *otome* LADS. Sistem produksi mencakup market konsumen, strategi marketing, dan lainnya.

c. *Technical Infrastructure*

Technical Infrastructure merujuk pada sarana berupa perangkat dan sistem teknologi yang memungkinkan pesan diproduksi dan disebarluaskan. Sarana tersebut juga dimaksud untuk membantu penyerapan makna oleh konsumen sehingga dalam produksi pesan media, sarana ini bukanlah hal yang netral karena perangkat dan teknologi ikut mempengaruhi bentuk pesan yang ingin disampaikan media serta pengalaman makna yang diterima konsumen.

Bagan 1. 1 Konsep Encoding dan Decoding

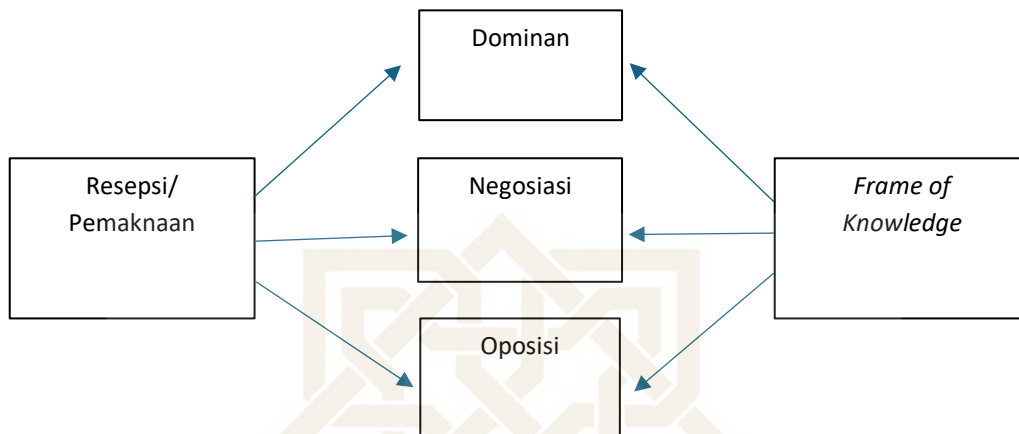


Sumber: diolah oleh peneliti berdasarkan teori Pemaknaan Stuart Hall

Bagan tersebut adalah bagan yang bersumber dari kerangka *encoding* dan *decoding* milik Stuart Hall yang telah penulis sederhanakan konsepnya agar lebih mudah dimengerti dan disesuaikan dengan konteks kepenulisan skripsi ini. Bagan di atas menjelaskan bahwa *frameworks of knowledge* yaitu cara pandang dan pengetahuan seseorang untuk melihat dunia mempengaruhi kedua proses *encoding* maupun *decoding*. Produsen dalam merumuskan makna media dipengaruhi oleh struktur sosial, nilai, institusi serta ideologi yang berlaku sehingga media yang tercipta mengandung kode-kode dominan berdasarkan *frameworks of knowledge* milik produsen media. Proses yang sama juga terjadi pada konsumen, Hall melihat konsumen media adalah individu yang aktif dalam memaknai pesan media didasari oleh *frameworks of knowledge* yang mereka bawa. Ia menolak anggapan bahwa media atau konten diterima secara langsung dan seragam sesuai dengan makna yang dirumuskan produsen. Dalam kedua proses tersebut makna tidak bersifat tetap karena pesan yang disajikan media selalu berdasarkan sistem tanda, kode maupun ideologi tertentu. Namun uniknya konsumen pelaku *decoding* tidak melulu memaknai media

sejalan dengan produsen karena Hall melihat konsumen adalah pemakna aktif yang menghasilkan makna berdasarkan pengalaman, dan latar belakang mereka masing-masing. Pada tahap ini konsumen melakukan Resepsi terhadap media yang mereka konsumsi, Hall memposisikan proses resepsi yang dilakukan konsumen sebagai tiga posisi berbeda yaitu posisi dominan, negosiasi, dan oposisi.²¹

Bagan 1. 2 Konsep Decoding



Sumber: diolah oleh penulis berdasarkan teori Pemaknaan Stuart Hall

Bagan tersebut menjelaskan tiga posisi pemaknaan yang dapat terjadi pada konsumen media aktif, ketiga posisi ini sama-sama dipengaruhi oleh *frameworks of knowledge* dari masing-masing konsumen media. Dapat diartikan bahwa pada posisi mana pun yaitu dominan, negosiasi, dan oposisi konsumen selalu berada pada kondisi aktif dimana *frameworks of knowledge* yang berdasar nilai, ideologi, sosial, ataupun agama yang mereka punya berperan pada ketiga posisi tersebut. Berikut adalah ketiga penjelasan dari masing-masing posisi resepsi:

a. Dominan

Pada posisi dominan, konsumen menerima makna media sesuai dengan kode yang dirumuskan dan dibawa oleh produsen. posisi ini juga mencakup tafsir yang dipahami sesuai dengan kode yang disusun oleh produsen. Posisi dominan bukan berarti konsumen tidak melakukan resepsi personal atau pasif terhadap makna yang dibawa media. pada posisi ini konsumen menerima kerangka makna dominan dari media sebagai hal yang natural sehingga terjadilah penerimaan atas suatu makna yang dianggap dominan. Posisi pemaknaan ini dapat terjadi pada konsumen yang memiliki nilai yang sama dengan nilai produsen atau konsumen menganggap bahwa makna media

²¹Stuart Hall, Encoding and Decoding in the Television Discourse (paper presented at the Council of Europe Colloquy on "Training in the Critical Reading of Televisual Language," Centre for Mass Communication Research, University of Leicester, September 1973), 16–19.

yang dirumuskan produsen sejalan dengan budaya mayoritas atau kebiasaan yang dipahami orang banyak.²²

b. Negosiasi

Pada posisi negosiasi, konsumen menangkap makna dari kode yang dirumuskan produsen media, tetapi tetap melakukan penyesuaian makna dengan latar belakang yang mereka miliki. Posisi ini memberikan ruang bagi konsumen untuk tetap memahami makna dominan dengan tidak meninggalkan makna yang mereka yakini, posisi negosiasi melahirkan makna baru yang menggabungkan antara makna yang dirumuskan media dan makna yang dianut konsumen berdasarkan *framework of knowledge* dari masing-masing pihak, sehingga penerimaan terhadap makna media merupakan bentuk dari hasil negosiasi antara makna dominan dan nilai pribadi yang diyakini konsumen media.²³

c. Oposisi

Pada posisi oposisi konsumen media menerima makna secara berlawanan dengan makna yang dirumuskan produsen media. Konsumen memahami makna dari produsen media namun memilih untuk tidak memaknainya secara sejalan dengan makna produsen media. Posisi ini terjadi pada konsumen yang menganggap makna rumusan produsen media tidak selaras dengan *frameworks of knowledge* mereka, sehingga mereka memilih untuk memberikan makna baru pada media yang dikonsumsi. Posisi oposisi menunjukkan dengan jelas bahwa konsumen sedari awal bukan penerima makna pasif yang selaras dengan makna buatan produsen.²⁴

2. Oprasionalisasi Teori

Mengacu pada kepenulisan skripsi ini penulis menggunakan teori Resepsi milik Stuart Hall untuk menjelaskan bagaimana pemain gim *otome* LADS dalam memaknai gim tersebut. Teori ini memandang pemain gim *otome* LADS sebagai pemain yang aktif dalam memaknai media gim berdasarkan *frameworks of knowledge* yaitu latar belakang agama, nilai, norma, ataupun budaya yang dimiliki oleh masing-masing pemain sehingga pemain dapat berada di posisi dominan, negosiasi, maupun oposisi terhadap makna media yang dirumuskan developer gim *otome* LADS. Teori yang tertulis pada artikel milik Hall adalah teori yang sangat luas mencakup analisis proses perumusan makna antara produsen dan konsumen, hubungan timbal balik antara keduanya serta apa saja yang melatarbelakangi makna tersebut. Sebab luasnya teori tersebut, fokus utama yang dicunakan penulis pada teori ini terletak pada proses *decoding* yaitu proses di mana

²²Stuart Hall, Encoding and Decoding in the Television Discourse (paper presented at the Council of Europe Colloquy on "Training in the Critical Reading of Televisual Language," Centre for Mass Communication Research, University of Leicester, September 1973), 16–19.

²³ Stuart Hall, Encoding and Decoding in the Television Discourse (paper presented at the Council of Europe Colloquy on "Training in the Critical Reading of Televisual Language," Centre for Mass Communication Research, University of Leicester, September 1973), 16–19.

²⁴ Stuart Hall, Encoding and Decoding in the Television Discourse (paper presented at the Council of Europe Colloquy on "Training in the Critical Reading of Televisual Language," Centre for Mass Communication Research, University of Leicester, September 1973), 16–19.

pemain gim *otome* LADS memaknai pesan dan makna yang dikonstruksi media dalam tiga posisi yang telah dijelaskan sebelumnya.

Gim *otome* LADS menyediakan bermacam fitur interaksi antara pemain yang menjadi tokoh utama dan para karakter laki-laki yang menjadi tokoh pendamping utama. Fitur interaksi mencakup berbagai macam kedekatan yang bersifat romantis. Teori resepsi akan digunakan untuk mengklasifikasi di mana posisi pemaknaan pada setiap narasumber. Posisi dominan ditunjukkan pada narasumber yang menerima makna romantisme virtual dalam gim sejalan dengan rumusan makna yang dibangun produsen media. Posisi negosiasi ditunjukkan pada narasumber yang menerima romantisme dalam gim namun tetap melakukan penyesuaian dengan nilai agama atau batasan pribadi yang mereka anut. Terakhir posisi oposisi ditunjukkan untuk narasumber yang menolak makna yang dikonstruksi oleh produsen media gim karena dianggap tidak sesuai dengan nilai yang mereka anut.

3. *Invisible Religion* Thomas Luckman

Thomas Luckman adalah sosiolog yang berasal dari Slovenia, pada tahun 1967 Luckman menulis sebuah buku yang berjudul *The Invisible Religion* secara makna harfiah buku ini ingin menunjukkan agama yang tidak lagi terlihat (*Invisible*). Konsep ini dibuat sebagai analisis keadaan masyarakat beragama pada era modern. Pada masa ini banyak tokoh yang menulis teori tentang sekularisasi agama yang dimaksud sebagai respon atas keadaan sosial yaitu masyarakat yang mulai terlihat menjauh dari peribadatan di gereja. Luckman muncul dengan gambaran baru yaitu agama sebenarnya tidak benar-benar hilang melainkan berpindah dari institusi formal menuju ranah yang lebih privat. Luckman menolak anggapan bahwa modernisasi sama artinya dengan kematian agama. Anggapan matinya agama ia lihat sebagai akibat agama hanya dilihat sebagai peribadatan, gereja, lembaga formal sehingga jika intensitas peribadatan yang terlihat menurun, masyarakat tampak seperti meninggalkan agama. Luckman pada buku ini menegaskan bahwa agama tidak bisa hanya dilihat sebatas ibadah formal, gereja dan hal-hal terlihat lainnya.²⁵

a. Otoritas Institusi yang Melemah

Luckman melihat sekularisasi bukan kematian bagi sebuah agama, tapi perubahan bentuk pada bagaimana masyarakat beragama. Sekularisasi mengacu pada perubahan pilihan peribadatan yang lebih fleksibel, penentuan moral dan makna yang menyesuaikan seorang individu, dan melemahnya keterikatan individu pada instansi agama. Individu tetap bisa terikat pada suatu identitas keagamaan tanpa perlu menjalani praktek formal yang ketat. Fleksibilitas dan sifat cair agama dirasa lebih cocok dan pas untuk kehidupan masyarakat modern. Modernisasi mengantarkan pada agama yang tidak lagi menjadi pusat aturan sosial pada masyarakat.²⁶

²⁵ Thomas Luckmann, *The Invisible Religion: The Problem of Religion in Modern Society* (New York: The Macmillan Company, 1967), hlm. 80.

²⁶ Thomas Luckmann, *The Invisible Religion: The Problem of Religion in Modern Society* (New York: The Macmillan Company, 1967), hlm. 23-27.

Sebelum semuanya berubah, dahulu institusi agama seperti gereja memiliki otoritas tertinggi untuk menentukan nilai-nilai pada setiap aspek kehidupan masyarakat (*total lives values*). Namun, diiringi dengan terjadi proses industrialisasi, otoritas penuh institusi keagamaan melemah pada beberapa aspek seperti pada bidang ekonomi dan politik, sehingga otoritas yang awalnya penuh kini hanya mengisi di sebagian aspek (*part time norms*) yang diizinkan oleh masyarakat seperti contohnya peribadahan. Perlu digaris bawahi bahwa perubahan terjadi pada ranah otoritas institusi bukan kebutuhan manusia akan makna transenden.²⁷

b. Privatisasi Agama

Tahap selanjutnya setelah agama berubah bentuk dari peribadatan yang terlihat dan terikat pada institusi keagamaan menuju agama yang lebih fleksibel di mana masyarakat sudah memilah pada aspek mana agama dapat bekerja dan pada aspek mana agama tidak memiliki otoritas. Sekularisasi tersebut sering disebut dengan istilah privatisasi agama. Privatisasi agama merujuk pada konsep di mana masyarakat mengubah agama formal yang dekat dengan institusi keagamaan menjadi agama yang lebih individu. Saat tidak ada lagi model agama resmi yang mengikat masyarakat individu menjadi layaknya konsumen yang dapat memilih sebuah makna yang ia kehendaki, preferensinya akan ditentukan oleh pengalaman hidup masing-masing. Keadaan ini mungkin terlihat sangat fleksibel, namun tanpa adanya standar pasti dari sebuah institusi makna dapat terasa rapuh dan berubah-ubah.²⁸

c. Tafsir Makna Individu

Jika sebelumnya gereja sebagai institusi keagamaan publik menyediakan tafsir resmi bagi masyarakat, dalam masyarakat modern individual yang membentuk identitas pribadinya serta ia juga yang menyusun sistem makna bagi dirinya. Kondisi ini mengantarkan masyarakat kepada ruang yang lebih besar untuk menafsirkan agama, tafsir ini mencakup bagaimana individu memilih cara beribadah yang lebih nyaman untuk dilakukan, menyusun kembali nilai dan norma sesuai dengan keberagaman masing-masing. Luckman menjelaskan bahwa tanpa dukungan institusi publik individu menyusun legitimasi yang sesuai dengan mereka sendiri, seringkali malah mengambil beberapa sumber dan menyatukannya sesuai kebutuhan pribadi.²⁹

4. Oprasionalisasi Teori

Mengacu pada kepenulisan skripsi ini penulis menggunakan konsep privatisasi agama untuk menganalisis latar belakang keagamaan yang mengantar para narasumber pada posisi pemaknaan mereka

²⁷ Thomas Luckmann, *The Invisible Religion: The Problem of Religion in Modern Society* (New York: The Macmillan Company, 1967), hlm. 39-40.

²⁸ Thomas Luckmann, *The Invisible Religion: The Problem of Religion in Modern Society* (New York: The Macmillan Company, 1967), hlm.98-100.

²⁹ Thomas Luckmann, *The Invisible Religion: The Problem of Religion in Modern Society* (New York: The Macmillan Company, 1967), hlm.99-106.

masing-masing. Jika Hall membicarakan tentang bagaimana seseorang menempatkan diri mereka pada salah satu posisi pemaknaan dalam menafsirkan sebuah media, Luckman akan digunakan untuk menganalisis bagaimana latar keberagamaan pada kehidupan modern membentuk cara masing-masing narasumber melakukan pemaknaan. Data dari penjelasan latar belakang pandangan keagamaan narasumber dianalisis menggunakan *Invisible religion* dengan ketiga konsep tersebut dengan melihat bagaimana keputusan narasumber menjadi representasi dari agama yang lebih fleksibel dan personal. Contohnya jika pada narasumber ditemukan indikasi bahwa ajaran agama formal tidak lagi menjadi satu-satunya sumber penilaian, ini adalah indikasi melemahnya otoritas institusi. Kedua, jika keputusan bermain gim dianggap dan dipahami sebagai keputusan personal diluar lingkup keagamaan, ini menjadi indikasi adanya privatisasi agama. Ketiga, jika narasumber menafsirkan ajaran agama atau norma untuk menjadi dasar pemaknaannya dalam menikmati hiburan bermain gim LADS yang mengantarkan pada pemaknaan yang berbeda, ini merupakan indikasi dari tafsir individu.

G. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, metode kualitatif deskriptif adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena atau peristiwa melalui data-data deskriptif seperti hasil wawancara, observasi, dan lainnya. Metode kualitatif deskriptif dirasa paling cocok untuk menjelaskan tema penelitian kali ini yaitu pemaknaan moral yang dilakukan muslimah pemain *gim otome* LADS. Kecocokan ini dilihat dari keperluan peneliti untuk mendapat data naratif yang kaya dan dalam³⁰. Penelitian sosiologis terutama yang mencakup interaksi sosial sangat tepat jika digabungkan dengan metode kualitatif. Metode ini meminta peneliti untuk masuk pada kehidupan objek dengan cara observasi maupun wawancara. Tema negosiasi moral adalah tema yang sangat subjektif, data yang didapat dari setiap responden berpotensi berbeda sesuai dengan nilai yang mereka bawa, metode kualitatif berperan untuk menggali lebih dalam perbedaan tersebut, lalu dijelaskan secara deskriptif. Sebagai penunjang dari metode kualitatif metode deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran terkait kualitas, maupun karakteristik dari data yang telah ditemukan. Menurut Sugiyono metode penelitian deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu fenomena, tetapi tidak berusaha mencari hubungan sebab-akibat.

2. Sumber Data

Pada penelitian ini sumber data yang akan diambil berasal dari dua macam sumber data, yang pertama sumber data primer dan yang kedua sumber data sekunder. Sumber data sendiri adalah subjek dari mana asal data ditemukan, bentuknya bisa bermacam seperti, tempat, manusia, literatur, maupun internet. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sumber data primer sebagai sumber data utama dan sumber data sekunder sebagai sumber data penunjang.

³⁰ Sugiyono, "Metode Penelitian Kualitatif", Oktober 2017, hal 200.

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer sebagai sumber data pokok dan utama yang digunakan dalam penelitian ini didapatkan dari sumber data pertama yaitu narasumber dari hasil wawancara. Sumber data ini harus didapatkan dari pemahaman fenomena pokok yang dikaji secara langsung³¹. pada penelitian ini penulis telah mengumpulkan tujuh orang pemain Gim otome LADS yang beragama Islam dan telah menyentuh usia dewasa sebagai narasumber yang diwawancarai berkaitan dengan pengalaman dan pandangannya sebagai seorang pemain sekaligus muslimah. Data primer yang dihasilkan pada penelitian berupa hasil wawancara subjektif antara penulis dan narasumber serta foto-foto yang didapat dari media gim guna menjadi gambaran untuk membaca dan membantu penulis untuk melakukan analisis yang berkaitan dengan isi gim ini.. Adapun data pendukung diluar temuan langsung akan dianggap sebagai data sekunder ataupun data pendukung. Berikut adalah data-data singkat dari tujuh narasumber yang telah melakukan wawancara bersama penulis.

Tabel 1. 1 Data Narasumber

No	Informan	Umur	Status/Instansi	kriteria	Intensitas Bermain
1	S	25	Bekerja/Umum	Lajang	Setiap hari
2	N	22	Kuliah/Umum	Lajang	Setiap hari
3	E	30	Bekerja/Umum	Menikah	Setiap hari
4	SM	22	Kuliah/Umum	Lajang	Di waktu senggang
5	EL	21	Kuliah/Umum	Lajang	Hiatus
6	R	20	Kuliah/Umum	Lajang	Di waktu senggang
7	Y	20	Kuliah/Agama	Lajang	Hiatus

Tabel di atas menjelaskan kriteria yang dimiliki oleh para narasumber, dapat dilihat bahwa ketujuh narasumber berdata pada kurun usia 20-30 tahun, dengan latarbelakang sebagai pekerja, dan pelajar di bangku kuliah. Dalam tabel juga menjelaskan mayoritas narasumber berstatus belum menikah dengan masing-masing memiliki intensitas bermain mereka tersendiri. Merujuk pada metode kualitatif yang mengharuskan tercapainya data jenuh, dalam penelitian ini telah terbentuk dua kelompok yang mengarah pada dua posisi makna dalam teori Stuart Hall yaitu kelompok dengan makna dominan dan negosiasi, sedangkan oposisi tidak penulis temukan pada ketujuh narasumber di atas. Kemungkinan tidak adanya posisi oposisi dikarenakan konsumen yang tidak menyetujui makna yang dirumuskan produsen wajarnya akan memilih untuk tidak memainkan gim LADS.

b. Sumber Data Sekunder

³¹ Undari Sulung, *Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Tersier*, September 2024.

Selain menggunakan data primer sebagai data utama, pada penelitian ini penulis menambahkan data sekunder sebagai sumber data penunjang. Data sekunder sendiri adalah data-data penelitian yang tidak didapatkan langsung oleh peneliti melainkan melalui media perantara³². Data sekunder dapat berbentuk literatur dari jurnal, web, atau buku yang berhubungan dengan tema, bahkan rekaman kejadian yang terkait dengan tema penelitian. Pada penelitian kali ini data sekunder yang digunakan berupa hasil observasi interaksi yang terjadi pada komunitas pemain gim otome LADS di sosial media X, dan buku-buku yang memuat teori yang digunakan untuk menunjang analisis data. Hal-hal tersebut dirasa relevan karena komunitas memuat pendapat berbagai pemain berkaitan dengan isu atau masalah yang terjadi pada internal komunitas gim ataupun external yang melibatkan komunitas gim, sedangkan buku-buku teori memuat pengertian, landasan, indikator, dan operasional teori.

Tabel 1. 2 Sumber Data Sekunder

No	Sumber	Buku	Pembuat
1	Artikel	<i>Encoding and Decoding in the Television Discourse</i>	Stuart Hall
2	Buku	<i>The Invisible Religion</i>	Thomas Luckman
3	Buku	<i>Representation: Cultural Representations and Signifying Practices</i>	Stuart Hall, Dkk.
4	Aplikasi	<i>Love and Deepspace</i>	Infold Gim

3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data diawali dari penentuan objek penelitian formal yaitu pemaknaan atau resepsi yang dilakukan muslimah pemain *gim otome* LADS dan material yaitu muslimah pemain *gim otome* LADS³³. Selanjutnya pengumpulan data akan dilakukan dengan tiga cara *pertama*, wawancara dengan narasumber yaitu pemain *gim otome* LADS yang berjenis kelamin perempuan dan memeluk agama Islam dan berumur 20 tahun atau di atasnya. teknik wawancara dipilih karena cara ini dapat menggali informasi secara subjektif berkaitan pandangan keagamaan, latar belakang narasumber, dan preferensi pribadi dari masing-masing narasumber yang sulit digali lebih dalam melalui survei.

Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan menanyakan pola pertanyaan yang sam pada setiap narasumber. Jika memungkinkan wawancara akan dilakukan secara offline dan jika tidak akan dilakukan secara online via telepon, direct message, zoom meeting sesuai dengan keberkenaan narasumber. Hasil wawancara akan direkam dan disimpan dengan seizin narasumber terkait. Penulis akan memastikan keamanan identitas narasumber dengan memastikan ketersediaan dan izin mereka dalam penyebutan

³² Undari Sulung, *Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Tersier*, September 2024.

³³ Andrew Fernando Pakpahan *"Metode Penelitian Ilmiah"*, Yayasan Kita Menulis, 2021.

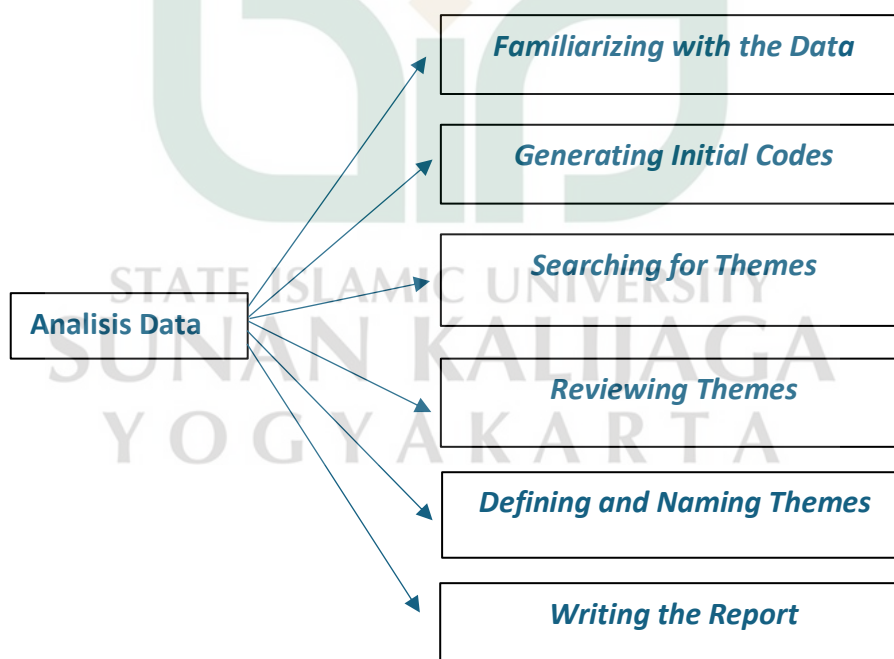
identitas, umur, dan dokumentasi pada laporan hasil wawancara atau tidak. Setelah kurang lebih memakan waktu dua bulan yaitu dari tanggal untuk proses pencarian narasumber dan wawancara Penelitian mendapatkan tujuh narasumber dari pemain muslimah gim *otome* LADS karena keterbatasan pemain yang berkenan untuk dijadikan narasumber dan data yang penulis rasa cukup karena telah menunjukkan pola yang berulang. Tema pertanyaan wawancara diambil dari tema penelitian yaitu pemaknaan muslimah pemain gim *otome* LADS sebagai tema umum yang setelahnya dipecah ke beberapa instrumen guna mendapat data yang lebih mendalam dan tajam.

Penulisan ini selain menggunakan data yang didapat dari wawancara dengan para narasumber pemain muslimah gim *otome* LADS juga mengambil data dari media gim *otome* LADS secara langsung, data-data yang diambil mencakup karakteristik, fitur-fitur yang tersaji, serta sistem top up yang digunakan gim *otome* LADS. Data-data tersebut di rasa perlu untuk melengkapi bagian temuan data berupa media gim dan sebagai sumber bagi bahan analisis terkait konten-konten yang disajikan produsen gim *otome* LADS.

4. Analisis Data

Penelitian ini akan menggunakan metode analisis data tematik untuk mengidentifikasi pola makna terkait negosiasi moral yang dilakukan muslimah pemain gim *otome* LADS. Analisis tematik dilakukan dengan beberapa tahapan; *familiarizing with the data, generating initial codes, searching for themes, reviewing themes, defining and naming themes, writing the report*.³⁴

Bagan 1. 3 Analisis Data



Sumber: Jurnal berjudul *Elsevier Journal of Medicine, Surgery, and Public Health*

³⁴ Sirwan Khalid Ahmed, dkk, Using Thematic Analysis in Qualitative Research, *Elsevier Journal of Medicine, Surgery, and Public Health*, Agustus 2025.

Bagan tersebut menjelaskan operasionalisasi proses analisis data kualitatif, pada penelitian ini mengacu pada hasil data wawancara narasumber dan hasil observasi data media yang tersedia dalam gim *otome* LADS. Untuk mengaplikasikan proses analisis data merujuk pada bagan yang telah tertera, tahap pertama yang perlu penulis lakukan adalah membaca hasil temuan data secara seksama dan menyeluruh pembacaan ini berguna untuk memahami secara mendalam dan menemukan pola atau kode (*familiarizing with the data*). Tahap selanjutnya setelah penulis mulai menangkap kode-kode umum, akan dilakukan pengelompokan pada kode-kode tersebut (*generating initial codes*).³⁵

Pengelompokan tersebut bertujuan untuk mencari tema umum yang dibawa oleh masing-masing kode sehingga penulis dapat merumuskannya pada tema-tema yang lebih besar (*searching for themes*). Tema-tema besar yang terkumpul perlu dikaji ulang guna mengklasifikasi mana tema yang relevan dengan penelitian dan mana yang tidak, pada tahap ini peneliti juga akan membaca apakah tema-tema tersebut koheren, tumpang tindih, atau terlalu dipaksakan (*reviewing themes*). Setelah tahap verifikasi dan klasifikasi selesai tema-tema yang relevan dan matang perlu dimaknai dan dinamai guna menjadi kategori (*defining and naming themes*). Terakhir kategori-kategori kuat tersebut akan dihubungkan dengan teori yang peneliti gunakan untuk membaca dan menjawab masalah yang peneliti telah rumuskan sebelumnya dan menulis analisis yang telah dilakukan.³⁶

H. Sistematika Pembahasan

Pada sistematika pembahasan penulis akan memaparkan pendalaman dari rumusan yang telah dijabarkan dengan bentuk gambaran yang terperinci urut dari latar belakang sampai kesimpulan. Sedangkan format penulisannya akan dirincikan sebagai berikut:

Bab I, pada bab ini penulis memulai dengan pemaparan latar belakang kepenulisan. Latar belakang ditulis dengan mengurutkan fenomena dari yang umum menuju ke yang lebih khusus yaitu pemaknaan muslimah pemain gim *otome* LADS sebagai fokus penelitian. Selanjutnya penulis memaparkan beberapa alasan yang mendasari pentingnya dilakukan kajian pada tema ini. Penulis juga menjelaskan gambaran umum tentang gap penelitian dari literatur-literatur yang telah ada sebelumnya guna mencari celah tentang apa yang perlu diperkuat dari penelitian yang telah ada. Setelahnya penulis menghubungkan tema yang dipilih dengan teori yang dapat digunakan untuk memberikan gambaran tentang analisis data dan teori di bab ketiga dan empat.

Setelah latar belakang selesai dipaparkan, penulis merumuskan dua rumusan masalah yang diambil dari tema penelitian itu sendiri, rumusan masalah berguna untuk memberikan konteks penelitian agar kedepannya tetap terarah dan sesuai dengan tema yaitu pemaknaan moral muslimah pemain *gim otome*. Selanjutnya penulis juga akan memaparkan tujuan dan kegunaan dari penelitian ini, tujuan dinarasikan dari

³⁵ Sirwan Khalid Ahmed, dkk, Using Thematic Analysis in Qualitative Research, *Elsevier Journal of Medicine, Surgery, and Public Health*, Agustus 2025.

³⁶ Sirwan Khalid Ahmed, dkk, Using Thematic Analysis in Qualitative Research, *Elsevier Journal of Medicine, Surgery, and Public Health*, Agustus 2025.

rumusan masalah sebagai sumbernya sedangkan kegunaan dibagi menjadi dua macam yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis. Kegunaan teoritis berisi tentang manfaat penelitian untuk ranah keilmuan dan kegunaan praktis berisi tentang manfaat penelitian pada ranah praktik nyata. Pada tahap berikutnya peneliti juga mencantumkan beberapa literatur yang memiliki tema, teori maupun metodologi yang sama di tinjauan pustaka, hal ini berguna untuk menunjukkan *novelty* penelitian saat ini dan yang telah ada sebelumnya. Lebih lanjut teori akan dipaparkan pada bagian kerangka teori yang bertujuan menjelaskan dan mendefinisikan struktur teori yang digunakan sebagai pisau analisis terhadap temuan data. Selanjutnya penulis menjelaskan metodologi penelitian yang digunakan untuk penelitian ini, metodologi terdiri dari jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan tata cara analisis data. Terakhir bab I ditutup dengan sistematika pembahasan yang menjelaskan secara umum penulisan setiap bab yang ada di penelitian ini.

Bab II, bab ini berisi penjelasan mengenai gambaran umum yang berkaitan tentang gim *otome* LADS sebagai objek penelitian. Gambaran umum mencakup sejarah berdirinya gim *otome* di dunia yang dimulai dari negara asalnya Jepang hingga masuk dan di produksi oleh negara lainnya, selanjutnya pembahasan tentang karakteristik gim *otome* juga dirasa perlu untuk mempermudah pembaca dalam membedakan jenis gim ini dengan gim lainnya. Pada bab ini penulis juga memaparkan sejarah singkat gim *otome* LADS disusul dengan penjelasan sistem permainan dan fitur-fitur interaktif yang terkandung di dalamnya guna memberikan gambaran terkait bagaimana bentuk fitur-fitur dan interaksi terjadi di dalam proses bermain gim

Bab III, bab ini berisi pemaparan data-data yang didapatkan melalui wawancara pada pemain muslimah yang menjadi narasumber pada penelitian ini. Data-data yang telah dipaparkan adalah data-data yang telah disaring menjadi tema-tema besar yang diwujudkan dalam judul sub bab dari data wawancara mentah. Penyaringan ini dilakukan sesuai dengan teknik analisis data yang telah penulis jelaskan pada bab pertama guna mengerucutkan fokus pada data-data yang diperlukan di bab selanjutnya agar analisis tidak melebar. Untuk mempermudah pembacaan data mentah penulis menyertakan deskripsi dalam bentuk narasi singkat guna memberikan konteks dan benang merah yang jelas sehingga data satu dan yang lainnya tidak terlihat meloncat. Pada bab ini penulis juga memberikan jawaban untuk rumusan masalah pertama yang telah dirumuskan.

Bab IV, bab ini adalah bab lanjutan dari bab sebelumnya, jika pada bab ketiga penulis telah memaparkan narasi deskripsi dari data bersumber dari wawancara pada ketujuh narasumber, bab ini berisi analisis dari data-data tersebut. Bab keempat memuat data yang dianalisis dengan teori yang penulis pilih yaitu teori encoding and decoding milik Stuart Hall dan Teori Invisible Religion milik Thomas Luckman. Kedua teori ini digunakan untuk menganalisis data pada lapisan yang berbeda. Pada lapisan pandangan keagamaan dan latar belakang penulis menganalisis data terlampir dengan teori milik Luckman untuk melihat bagaimana masyarakat modern memiliki caranya sendiri untuk menafsirkan agama secara personal. Setelah selesai dengan Luckman penulis mulai menganalisis lapisan pemaknaan menggunakan teori milik Hall, dalam tahap ini produksi makna yang dianalisis adalah makna milik produsen gim *otome* LADS dan pemaknaan

yang dilakukan oleh ketujuh narasumber terhadap konten romanasa dewasa yang tersaji di dalam gim. Penghadiran representasi dari pihak produsen digunakan untuk memberi konteks gap antara makna produsen dan makna konsumen. Penggunaan teori ini berguna untuk melihat bagaimana narasumber dengan latar agama yang sama memiliki perbedaan dalam menafsirkan konten romanasa dewasa. Analisis yang dilakukan pada bab ini juga akan menjadi jawaban atas rumusan masalah kedua.

Bab V, bab kelima atau bab penutup berisi kesimpulan mengenai hasil dan pembahasan data dari bab sebelumnya yaitu bab ketiga dan keempat. Kesimpulan berbentuk jawaban dari dua rumusan masalah yang telah ditentukan dan dijawab pada bab sebelumnya. Bab ini juga berisi saran yang ditujukan untuk penulis lain di masa mendatang bila ingin melakukan penelitian dengan tema yang sama maupun serupa. Saran akan berbentuk narasi singkat terkait apa yang dirasa kurang dalam penelitian ini maupun alternatif pembahasan lain untuk memperkaya literatur pada penulisan yang serupa di masa mendatang.



BAB II

FENOMENA GIM OTOME LADS

A. Sejarah Industri Gim Otome

1. Sejarah industri gim otome

Gambar 2. 1 Angelicue



Sumber: *The Visual Novel Database*

Kemunculan gim *otome* tidak dapat dipisahkan dari genre gim visual novel yang lebih dulu terkenal di Jepang. Pada mulanya pembahasan gim visual novel berfokus pada pasar laki-laki dengan sebutan *bishoujo game bishoujo* berarti perempuan cantik, dan *game* berarti permainan yang diambil dari bahasa Inggris gim dan ditulis dengan katakana sesuai dengan aturan penulisan bahasa asing di Jepang. *Bishoujo game* juga memiliki nama lain yang sama populernya yaitu *gyaru game* atau *Gal game* dan populer disingkat menjadi *Galge*. Walaupun memiliki arti permainan perempuan cantik secara harfiah, jenis gim *bishoujo* ditujukan untuk market laki-laki hetero yaitu laki-laki yang memiliki ketertarikan pada perempuan, gim jenis ini adalah turunan dari jenis gim *dating simulator* yang berfokus pada interaksi pemain laki-laki dengan karakter perempuan cantik dan menarik. Gim genre *bishoujo*, biasanya memiliki pola yang sama yaitu, disediakan sebuah alur cerita dan pemain laki-laki sebagai karakter utama bisa menentukan pilihan yang berhubungan dengan plot cerita maupun pemilihan karakter utama perempuan untuk mendapat *ending* dan hubungan yang diinginkan.³⁷

Mengacu pada sejarah dunia hiburan, khususnya pada jenis gim *dating simulator*, genre gim *bishoujo* adalah genre yang lebih dahulu terkenal dibandingkan genre gim *otome*. Pada gim *bishoujo* produsen gim menempatkan laki-laki sebagai subjek dengan menjadikan pemainnya sebagai pemeran utama yang dapat mengatur alur cerita dan perempuan sebagai objek yaitu karakter yang dapat dipilih untuk menjalin hubungan romansa atau tidak pada alur cerita. Pola ini adalah pola yang telah lama disadari kritikus maupun ilmuwan dari lukisan-lukisan kuno atau pertunjukan-pertunjukan di televisi. Seorang sarjana film di Inggris bernama Laura Mulvey dalam esai miliknya yang berjudul *Visual Pleasure and*

³⁷Yuqian Lei, Yuchan Xu, dan Yuxuan Tang, "The Relationship Between the Frequency of Otome Games and Player Traits: A Differential Study Based on Sexual Orientation," *Proceedings of the 3rd International Conference on Interdisciplinary Humanities and Communication Studies* (2025): 151.

Narrative Cinema mengembangkan salah satu teori feminis yang disebut *male gaze*, istilah tersebut sebelumnya sudah pernah muncul dari seorang kritikus seni bernama John Berger dalam kritiknya tentang lukisan-lukisan abad *renaissance*. Istilah *male gaze* merujuk pada penggunaan perempuan untuk menggambarkan dan mengestetisasi layar pertunjukan menggunakan pandangan patriarkal, singkatnya istilah ini mengacu pada penggunaan perempuan untuk menjadi objek seksualisasi. Dalam argumen Mulvey pertunjukan mengadopsi pandangan laki-laki dengan menggunakan kamera untuk menangkap bentuk tubuh perempuan sementara laki-laki yang menjadi dalang dibalik narasi dan aksi pada pertunjukan.³⁸

Hal serupa terjadi pada produksi gim *bishoujo*, penggunaan *male gaze* dalam visualisasi karakter dan pembentukan alur cerita tergambar pada mayoritas gim di genre ini, didukung oleh produksinya diperuntukkan ke komputer pribadi gim ini banyak mengambil alur cerita dan visualisasi karakter dewasa dan disebut *ero* gim yang berasal dari kata *erotic*. Genre gim *otome* muncul sebagai *reverse* genre (genre terbalik) dari gim *bishoujo* dengan menghadirkan tokoh utama protagonis perempuan sebagai *Main Character* (MC) dengan tokoh laki-laki *Love Interest* (LI) sebagai pasangan MC dengan latar belakang cerita yang berbeda antara satu sama lainnya. Perbedaan ini bertujuan untuk memberikan kebebasan pada pemain sebagai MC dalam memilih LI yang mereka minati, hal ini juga dimaksudkan untuk desain variasi pada sifat, penampilan, serta skenario cerita yang berbeda.³⁹

Gim *otome* periode awal seperti *Angelique* dan *Haruka: Beyond the Stream Of Time* yang dirilis pada rentang tahun 1990-2000 mulanya masih terbilang lemah pada aspek privasi untuk pemainnya jika dibandingkan dengan *bishoujo* gim. Titik kelemahan ini disebabkan gim *otome* pada periode awal dirilis untuk dimainkan pada konsol gim rumahan seperti *Play Station* dan *Nintendo*, yang keduanya biasa digunakan sebagai device hiburan keluarga bukan individu, sehingga kurang memberikan privasi bagi pemain perempuan. berbeda dengan gim *bishoujo* yang dirilis untuk dimainkan di PC dengan privasi lebih terjaga bagi laki-laki karena biasanya diletakkan di kamar sebagai ruang dengan privasi lebih tinggi dibandingkan ruang keluarga, faktor ini berpengaruh besar terhadap konsumsi gim *otome* pada tahun itu.⁴⁰

³⁸ Ben McCan, Half a Century of the 'Male Gaze': Why Laura Mulvey's pioneering Theory still Resonates Today, 1 Oktober 2025, dalam [Half a century of the 'male gaze': why Laura Mulvey's pioneering theory still resonates today](#), diakses pada 15 Juni 2026 pukul 11.43 WIB.

³⁹Patrick W. Galbraith, "Otome Games in the Japanese Media Mix," *Arts*, Vol. 10, No. 42, 2021, hlm. 7.

⁴⁰Rodrigo Diniz, Fatima Regis, dan Emmanoel Ferreira, "Otome Games: Globalization and Glocalization Processes, Conceptualization and Data Analysis of Brazilian Players", *International Journal of Serious Games*, Vol. 10, No. 4, 2023, hlm. 58.

Gambar 2. 2 PlayStation 1994



Gambar 2. 3 PlayStation Portable



Sumber: Dunia Games

Pertumbuhan gim *otome* menunjukkan peningkatan yang signifikan, Seiring dengan berkembangnya versi *portable* pada *device* untuk bermain gim setelah *launchingnya Nintendo DS Lite* dan *PlayStation Portable (PSP)* pada sekitar tahun 2000. Melalui versi terbaru tersebut industri gim *otome* dapat menawarkan pengalaman bermain yang lebih privat dan aman sehingga memperluas akses bagi perempuan di berbagai usia. Selanjutnya versi terbaru *PlayStation* yaitu *PlayStation Vita* dengan resolusi gambar yang lebih tinggi membantu peluasan konsumsi sampai produksi lintas media seperti gim *otome Hakouki* dan *Utano Prinsu Sama* yang diadaptasi menjadi berbagai media hiburan seperti *manga* (komik Jepang), *anime* (animasi yang berasal dari Jepang), *dorama* (drama Jepang) setelah kesuksesan yang diraih. Perkembangan ini mengantarkan gim *otome* menjadi genre yang laris di kalangan perempuan Jepang hingga negara lainnya, produksi gim *otome* juga tidak berhenti di negara asalnya melainkan tersebar di negara lain di Asia seperti China, Korea Selatan, bahkan Indonesia. Sejarah statistik gim *otome* mencatat akan kenaikan minat dan konsumsi gim *otome* hingga tahun ini, dari awal mula genre ini berkembang gim *otome* mengalami kenaikan konsumsi. Pada sekitar tahun 2000 populasi pemain gim *otome* di negara asalnya mencapai angka 40% dari total populasi para pemain gim di Jepang. Tercatat pasar gim *otome* berada di angka yang stabil bahkan naik 10% tiap tahunnya sedangkan pasar *gim bishoujo* mengalami penurunan sejak akhir tahun 2000 hingga sekarang.⁴¹

2. Karakteristik Gim *otome*

Genre gim *otome* sangat berkaitan erat dengan dengan genre gim visual novel, dan *gim bishoujo*. Di masa-masa awal rilisnya sebagai *reverse* genre dari *gim bishoujo*, gim *otome* memiliki beberapa kesamaan konsep dasar dengan perubahan berupa *reverse harem* yaitu kisah tentang tokoh utama perempuan yang memiliki cerita atau hubungan romansa dengan beberapa karakter laki-laki. Seperti halnya gim *bishoujo*, *otome* juga menggunakan konsep MC yang dikendalikan oleh pemain dan LI (Heroine pada genre *bishoujo*) sebagai karakter dengan kecenderungan romansa yang ditujukan pada MC, perbedaan konsep ini hanya terletak di karakter MC yang didesain sebagai perempuan pada gim *otome*, dan Laki-laki

⁴¹Aleksandra Urzędowska, The Evolution and Cultural Impact of Gim otomes, Audience, Market Trends and Interactive Narratives, jurnal *FILOLOGI.HU*, 2025.

pada gim *bishoujo*. Meskipun berangkat dari konsep dasar yang sama, gim otome berkembang dengan melakukan banyak improvisasi dalam berbagai aspek yaitu:

a. Cara bermain dan Narasi

Genre gim *otome* tidak hanya memfokuskan pengalaman bermain pada narasi seperti halnya visual novel. Gim *otome* modern menggabungkan beberapa konsep cara bermain seperti simulasi dan RPG membuat pemain dapat merasakan berbagai macam pengalaman bermain dalam satu gim. Gim *otome* modern juga memberi kebebasan pemain untuk memilih cara bermain yang mereka minati. Konsep penyatuan *cara bermain* ini juga dibagi menjadi dua macam yaitu mode cerita (berfokus pada kisah MC, LI, dan kisah hubungan di antara mereka) dan mode cara bermain (berisi tentang strategi meningkatkan hubungan dengan LI, Simulasi, dan di beberapa gim mengandung *battle*). Pada kedua mode ini pemain diberikan dua macam narasi, pertama yang bersifat tetap (*embedded narrative*) dan kedua yang dapat berubah yaitu hasil dari interaksi pemain dengan LI (*Emergent narrative*). Kombinasi ini memisahkan antara narasi yang telah ditetapkan oleh developer gim dan narasi yang dapat dipilih atau dibuat sendiri oleh pemain guna memberikan *character development* pada LI.

Dalam LADS narasi hasil interaksi antara MC dan LI dapat dirasakan perbedaannya di beberapa fitur di mana kebiasaan pemain dalam berinteraksi dengan LI dapat mempengaruhi bagaimana LI menanggapi dan berperilaku. Hal ini dijelaskan dalam wawancara yang penulis lakukan bersama salah satu narasumber yaitu Sarah dia menceritakan bagaimana perbedaan LI dalam berinteraksi dengan MC miliknya dibandingkan dengan LI yang sama dengan MC milik orang lain.

"....Sylus di aku sama Sylus di hp orang lain cara *ngtreatnya* itu berbeda. kan ada main *kitty card* tau nggak, selain *battle* ada mini gim kayak *plushie* yang capit capit ternyata respon *love interest* di hpku sama di hp orang lain beda contohnya kita ambil aja Rafayel soalnya yang waktu itu *point out* kakaknya *oshinya* Rafayel jadi pas main *plushie* Rafayel nya dia itu agak *clingy*, terus ada yang komen kok Rafayel di aku beda kok Rafayel, kayak kalo nggak *disupport* pas main *plushie* dia bisa nggak mau main lagi ada juga yang lebih maskulin, aku juga *notice* di fitur *Home*, aku cukup terpaku lah sama *Home* itu suka ngedekor rumah rumah gitu, karena di bagian bunga jadikan ada bunga yang kita tumbuhin setiap hari karena di bagian bunga itu aku paling suka warna *pink* Sylus itu cuman nawarin ke aku bunga warna *pink* sedangkan di *handphone* orang lain Sylus tuh nawarin kakaknya datura gelap itu bukan bunga rose *pink* gitu modelannya gitu..."⁴²

Dalam potongan hasil wawancara tersebut S membagikan pengalamannya tentang bagaimana Sylus, yaitu LI favoritnya memperlakukannya berbeda dengan Sylus jika dimainkan oleh pemain lain. Awalnya S tidak menyadari bahwa LI berperilaku berbeda di hadapannya dan di hadapan pemain lain sampai pada saat sebuah utasan di komunitas LADS di media sosial X. pada utasan tersebut seseorang yang memiliki LI Rafayel membagikan interaksi saat mereka bermain *plushie* di mode *play time* yang ada pada fitur *dating*. Saat momen itu terjadi Rafayel menunjukkan sifat yang manja pada MC. Utasan tersebut mendapatkan berbagai respon beberapa di antara mereka yang memiliki LI yang sama membandingkan

⁴² Wawancara yang dilakukan dengan narasumber S, pada tanggal 15 Maret 2026, via Google Meet.

sifat Rafayel di masing-masing akun mereka, ada yang mengaku bahwa Rafayel diakunnya berperilaku lebih maskulin ada juga yang mengaku bahwa Rafayelnya mudah merajuk jika tidak didukung.

Utasan tersebut membuat S menyadari bahwa LInya yaitu Sylus selalu memberikannya bunga berwarna merah muda pada fitur interaksi di Home di mana bunga merah muda adalah bunga favorit S, perilaku ini berbeda dengan Sylus yang dia temui pada akun milik orang lain. Dia mengaku pernah mendapati Sylus memberikan bunga jenis Datura di akun milik orang lain. Beberapa detail kecil perihal perbedaan perilaku di setiap akun tersebut membuat S berasumsi bahwa perilaku LI didasari oleh kebiasaan pemain saat berinteraksi dengan para LI, asumsi ini dirasa kuat walaupun belum ada konfirmasi dari pihak developer gim. Salah satu pengalaman yang dibagikan oleh narasumber di atas menjadi contoh dari narasi yang terbentuk melalui proses interaksi yang dipilih oleh pemain.

Gambar 2. 4 Kegiatan Berkebun dalam Fitur GIM



Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. *Female Gaze* dan Visualisasi Karakter

Genre gim *otome* memiliki market utama perempuan, seperti kata yang menjadi namanya yaitu *otome* yang berarti gadis muda. Sebelumnya telah dijelaskan bagaimana sejarah awal mula genre *dating simulator* dan visual novel didominasi untuk pasar laki-laki dan desain dengan konsep *male gaze* yaitu menjadikan laki-laki sebagai subjek dan umumnya karakter perempuan sebagai objek. Seiring berkembangnya zaman dan pasar gim, gim jenis *otome* mendapatkan respon positif dari marketnya yaitu kalangan perempuan. Sebagai *reverse genre*, gim *otome* didesain sebagai sebuah gim yang dapat dimainkan dengan nyaman oleh perempuan. Menggunakan konsep *female gaze* yaitu layar kamera melalui kaca mata perempuan produsen gim *otome* awal sengaja merekrut perempuan-perempuan untuk bekerja dalam mendesain karakter dan alur cerita sehingga perempuan yang ingin memainkannya tidak merasa diobjektifikasi.

Gim *otome* menghadirkan gambaran laki-laki ideal secara fisik maupun sifat dan emosional dan memberikan fokus lebih pada bagaimana hubungan antara pemain dan karakter laki-laki favorit mereka berkembang secara realistis dan bertahap, tidak dapat dipungkiri bahwa pintu masuk awal ketertarikan terbesar pemain gim ini berangkat dari visual laki-laki ideal yang disajikan namun merujuk pada sejarah awal mula genre ini berkembang genre ini diperuntukkan untuk semua usia dengan perbandingan muatan

konten dewasa eksplisit yang sangat berbeda dengan gim *bishoujo*.⁴³ Perbedaan ini mengantarkan pada asumsi bahwa tujuan dan kebutuhan gim *bishoujo* dan *otome* sangat amat berbeda. Penulis akan melampirkan sepenggal jawaban wawancara yang berkaitan dengan ini

"...biasanya kalo oh ya namanya *bishoujo* aku cari ini kategorinya itu *bishoujo* kalo kita kan main *otome* itu *depends on the character* biasanya mengandalkan bagaimana *develop* karakternya, tapi kalo cowok biasanya mereka udah langsung *sexualize* dari pembuatan desain virtual karakter, kek *look at this how could you? This is a child*, baju dibikin seketat itu, secara ininya pun agak aneh kan secara anatomi..."⁴⁴

Pada kutipan wawancara di atas salah satu narasumber menyayangkan terhadap bagaimana developer gim *bishoujo* menggunakan visualisasi anak di bawah umur untuk menggambarkan karakter perempuan dan bagaimana developer gim membuat alur cerita bukan berfokus pada karakter development melainkan seksualisasi karakter perempuan di sana, sehingga *female gaze* menjadi karakteristik utama mayoritas gim *otome* dengan fokus pada pengembangan hubungan dan pemberian konten romansa yang bisa diakses setelah mencapai hubungan yang lebih dekat dengan karakter laki-laki.

Terdapat asumsi yang didasari oleh survei amatir yang menarget sekitar 700 pemain gim *otome* atas beberapa pola menarik yang mengantarkan pada perbedaan signifikan antara gim *bishoujo* dan *otome*, perbedaan tersebut pertama terletak pada sejarah awal mula yang membentuk keduanya dan kedua pola interaksi yang digunakan pada keduanya. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya *bishoujo* memang lahir dengan konten-konten erotika baik yang implisit maupun eksplisit sehingga pengembangan hubungan antara pemain dan karakter tidak terlalu intens dan dibutuhkan. Hal itu juga yang mengantarkan produksi *bishoujo* ke alur cerita yang ringan seperti masa sekolah dan cinta pertama. Di sisi lain *otome* lahir untuk semua kalangan sehingga lebih mengedepankan pada hubungan emosional antara pemain dan karakter, kompleksitas menjadi nilai jual yang tinggi sehingga mayoritas konten berisi plot-plot cerita yang lebih berat dan kompleks dengan menghadirkan tema kekuasaan, dominasi maupun submisi antara para karakternya, sehingga konten seksual bukanlah fondasi utama meskipun tidak dapat dipungkiri permintaan atas konten romansa semakin meningkat dari waktu ke waktu.

B. Latar Belakang Narasumber Muslimah Pemain Gim *Otome* LADS

1. Muslimah Pemain Gim *Otome*

Sebelumnya penulis telah menjelaskan bagaimana modernisasi mengubah banyak aspek dalam hidup masyarakat pada semua golongan, tidak terpaku gender dan usia. Salah satu aspek yang penulis sorot dalam kepenulisan ini adalah bagaimana teknologi berkembang pada ranah hiburan seperti halnya gim *online*. Perkembangan teknologi yang masif memberikan kesempatan bagi setiap orang untuk mengakses dan mengeksplor informasi hanya dengan satu *device* yaitu *smartphone*. Dewasa ini *smartphone* tidak hanya dimiliki oleh orang kaya atau orang yang mampu, saat ini mayoritas satu rumah atau satu keluarga

⁴³ Vinsense A Roseline, 'Otome Games': Eskapisme Aman untuk Perempuan di Dunia Otaku, 24 Januari 2025, dalam [Otome Games: Eskapisme Aman Perempuan di Dunia Otaku](#), diakses pada 16 Juni 2026 pukul 13.53 WIB.

⁴⁴ Wawancara yang dilakukan dengan narasumber N, pada tanggal 28 Mei 2026, via Google Meet.

setidaknya memiliki satu *device smartphone* yang digunakan untuk berbagai keperluan komunikasi, perdagangan, sampai hiburan.

Merujuk pada sejarah kelahiran gim *otome*, kemajuan teknologi memiliki andil besar pada perkembangan genre gim tersebut, pasalnya di tahun awal kemunculan genre tersebut, *otome* mulai menyadari pentingnya privasi bagi para konsumen perempuan selayaknya privasi yang produsen gim berikan pada gim *bishoujo*. Penggunaan *device gim portable* sebagai bentuk kemajuan teknologi pada ranah hiburan kala itu ampuh untuk menaikkan penjualan gim *otome* oleh para perempuan karena *device portable* dapat menjaga privasi pengalaman bermain mereka dibandingkan *device gim keluarga*, sehingga genre gim ini bertumbuh pesat dan membesar, keluar dari hanya pasar Jepang ke negara-negara lainnya yang memiliki latar belakang nilai, budaya, serta agama yang mungkin berbeda jauh dengan Jepang seperti halnya saat pasar gim *otome* masuk ke dalam pasar Indonesia.⁴⁵

Tidak ada waktu khusus yang menjadi awal mula masuknya genre gim *otome* ke pasar Indonesia disebabkan saat produksi genre *otome* mulai masuk di skala Internasional berarti masyarakat Indonesia sudah bisa menikmati genre gim ini secara legal, belum lagi ada orang-orang yang memang suka melakukan eksplorasi walaupun salah satu aplikasi belum bisa diakses di region Indonesia dengan menggunakan bantuan VPN misalnya. Selain itu proses masuk yang bertahap juga tidak dapat dipatok dalam istilah tahun, namun dalam konteks gim *otome* LADS jejak masuknya dapat lebih mudah ditelusuri. Di awal perilsan LADS secara global tepatnya di tahun 2024 pemain internasional yang menggemari genre *otome* sudah dapat menikmati gim ini di ponsel pribadi mereka, yang mereka butuhkan hanya umur yang cukup untuk membuat akun pribadi pada gim dan ponsel yang memadai, sehingga setiap kalangan perempuan meskipun tidak dapat dipungkiri gim ini juga dimainkan oleh laki-laki hetero ataupun queer dapat mengakses gim ini. Salah satu kelompok yang dijangkau gim ini adalah kelompok perempuan muslimah yang memang memiliki ketertarikan pada dunia fiksi, budaya Jepang, ataupun familiar dengan gim *online*.

Dalam kepenulisan ini muslimah dimaknai secara deskriptif sebagai semua perempuan yang memilih Islam sebagai agama mereka sehingga mereka membawa identitas keagamaan masing-masing pada diri mereka sendiri. di posisi ini muslimah berkemungkinan memiliki pemahaman yang berbeda tentang keagamaan yang mencakup nilai-nilai yang diambil dan peribadahan yang dilakukan. Perbedaan ini bersumber dari perbedaan bagaimana setiap muslimah tumbuh. Jika dihubungkan dengan kelompok muslimah yang bermain gim *otome* LADS, mereka tentunya juga berangkat dari latar belakang yang berbeda yang menjadi dasar kemungkinan adanya perbedaan alasan bermain dan bagaimana mereka memproses makna. Oleh karena itu kepenulisan ini tidak akan mematok ajaran normatif sebagai pembanding serta tidak juga memaksa pemain muslimah bersepakat dan berada di posisi yang sama dalam memaknai pengalaman bermain mereka.

⁴⁵ Rodrigo Diniz, Fatima Regis, dan Emmanoel Ferreira, "Otome Games: Globalization and Glocalization Processes, Conceptualization and Data Analysis of Brazilian Players", *International Journal of Serious Games*, Vol. 10, No. 4, 2023, hlm. 58.

2. Profil Narasumber

Penulis telah menghimpun tujuh perempuan dewasa pemain gim *otome* LADS yang menganut agama Islam. Patokan usia dewasa dipilih karena LADS sendiri memiliki *rating* 16+ artinya baik dimainkan oleh konsumen berumur enam belas tahun ke atas menandakan bahwa gim tersebut mengandung tagar pembelian di dalam aplikasi dan seks. Selain itu usia dewasa yaitu di atas umur 18 tahun dinilai legal untuk menikmati beberapa konten tertentu dan juga memiliki akses legal pada pembelian digital seperti *top up* dalam gim. Pemain LADS yang dipilih juga harus perempuan yang menganut agama Islam dibuktikan dari kesaksian para narasumber sebelum dan saat wawancara berlangsung, Meskipun memilih muslimah, pada penulisan ini penulis tidak menetapkan standar keislaman mereka, maksudnya para narasumber tidak diharuskan menganut paham keislaman tertentu. Berikut adalah profil singkat ketujuh narasumber yang telah penulis wawancarai.

a. Narasumber S

S merupakan perempuan berusia 25 tahun yang berstatus lajang dan bekerja di luar lingkungan pendidikan formal. Ia memainkan Love and Deepspace setiap hari dan telah cukup lama mengikuti perkembangan gim *otome*. Intensitas bermain yang tinggi membuatnya memiliki pengalaman yang beragam terhadap fitur-fitur interaktif dalam permainan.

b. Narasumber N

N merupakan mahasiswi berusia 22 tahun yang masih berstatus lajang. Sebagai pemain aktif, ia memainkan Love and Deepspace setiap hari dan memiliki ketertarikan pada pengalaman interaktif yang ditawarkan gim. Statusnya sebagai mahasiswa juga membentuk pengalaman bermain yang berbeda dibandingkan narasumber yang telah bekerja

c. Narasumber E

E merupakan perempuan berusia 30 tahun yang telah menikah dan bekerja. Ia memainkan Love and Deepspace secara rutin setiap hari. Pengalaman hidup sebagai perempuan yang telah menikah memberikan sudut pandang yang berbeda dalam memaknai berbagai interaksi romantis yang terdapat di dalam gim

d. Narasumber SM

SM merupakan mahasiswi berusia 22 tahun yang berstatus lajang. Ia memainkan Love and Deepspace pada waktu senggang sehingga intensitas bermainnya tidak sesering sebagian narasumber lainnya. Meskipun demikian, ia tetap memiliki pengalaman yang cukup untuk menggambarkan interaksinya dengan gim tersebut.

e. Narasumber EL

EL merupakan mahasiswi berusia 21 tahun yang masih berstatus lajang. Saat penelitian dilakukan, ia sedang berada pada masa hiatus sehingga tidak lagi memainkan Love and Deepspace secara aktif. Walaupun demikian, pengalaman bermain yang dimilikinya sebelum hiatus masih menjadi dasar dalam proses wawancara.

f. Narasumber R

R merupakan mahasiswi berusia 20 tahun yang berstatus lajang. Ia memainkan Love and Deepspace pada waktu luang sehingga aktivitas bermainnya menyesuaikan dengan kesibukan perkuliahan. Pengalaman tersebut menjadi dasar pandangannya terhadap fitur dan konten yang ada di dalam gim.

g. Narasumber Y

Y merupakan mahasiswi berusia 20 tahun yang berasal dari lingkungan pendidikan keagamaan dan berstatus lajang. Saat penelitian berlangsung, Y sedang tidak aktif memainkan Love and Deepspace atau berada pada masa hiatus. Meskipun demikian, ia tetap mampu merefleksikan pengalaman bermainnya berdasarkan interaksi yang pernah dialami sebelumnya.

C. Sejarah, Aspek Naratif, Interaktif, dan Sistem Gatcha Gim Otome LADS

1. Sejarah Gim otome LADS

Gim *otome* LADS adalah gim *otome* dengan peringkat pertama di Asia sebagai gim otome dengan pemain wanita terbanyak. Tercatat pada ulang tahun pertama gim *otome* ini dimainkan oleh 50 juta pemain dari seluruh dunia, dan terus berlanjut dengan kenaikan pemain menjadi 80 juta pada tahun kedua. meski tidak ada angka resmi yang dikeluarkan oleh developer LADS untuk jumlah pemain aktif gim ini di Indonesia namun pada tahun 2024 tepatnya di bulan Desember di tahun pertama perilisannya pembelian regional Indonesia pada gim ini mengalahkan beberapa gim populer lain seperti *Honkai Impact* dan *Zone Zero*. LADS adalah gim yang dirilis pada tanggal 18 Januari 2024 oleh Papergames sebuah industri gim dengan fokus pada produksi gim untuk perempuan seperti *Shinning Nikki*, *Love and Producer*, dan LADS. Papergames berlokasi Hongkong, China dengan memperkenalkan diri mereka sebagai InFold gim di luar daratan China.⁴⁶ LADS adalah gim dengan pasar internasional, di beberapa negara seperti Jepang dan Korea Selatan LADS memiliki akun sosial media resmi yang dikelola langsung oleh InFold gim, sedangkan untuk region Indonesia sendiri LADS tidak memiliki akun resmi secara langsung tetapi di beberapa media sosial banyak didapati komunitas buatan pemain seperti di Facebook maupun Twitter. Pada laman sosial media resmi mereka, gim ini aktif memberikan *update* perihal *event* (acara) mendatang, dan *update* pada fitur-fitur di dalam gim sehingga dapat diakses oleh pemain maupun non pemain LADS.

⁴⁶ Redaksi, Love and deepspace: Game Otome 3D Paling Viral dengan Cerita Romantis dan Petualangan aksi, 25 Juni 2025, dalam [Love and Deepspace: Game Otome 3D Paling Viral dengan Cerita Romantis dan Petualangan Aksi | SEHTZONE News - Media Game Indonesia](#), diakses pada 15 juni 2026 pukul 15.15 WIB.

Gambar 2. 5 Laman Akun Resmi LADS di X



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sebagai gim *otome* yang sedang naik daun LADS membuktikan bahwa gim ini memang pantas mendapatkan banyak penghargaan dengan inovasi-inovasi yang mereka berikan. Contohnya untuk menunjang pengalaman bermain para pemain mereka LADS dirancang secara detail dan matang di mana penggambaran pada narasi maupun memori sangat memperhatikan detail-detail kecil baik yang berkaitan dengan visual maupun secara historis. Pada wawancara yang telah penulis lakukan dengan salah beberapa narasumber, mereka memberikan poin-poin dari letak keunggulan gim *otome* ini dibandingkan dengan gim *otome* lainnya.

"...Emm klo secara detail pasti banyak juga gim *otome* lain yang menggunakan itu sistem itu tapi yang paling menonjol ya 3D tadi, *Period Tracker* karena aku udah nggak terlalu banyak *otome* sejauh yang aku mainin belum, belum ada *Period Tracker* emm *notes* ada beberapa gim lain hbd jelas banyak *otome* lain ohh ini dalam pembuatan karakter mereka menggunakan ee karna aku juga anak animasi mereka itu menggunakan model asli untuk *capture texture* mereka makanya kalo itu di zoom keliatan ada pori porinya ada bekas cukur nahn itu tuh karena yang lain itu 2D jelas nggak ada ini ya *texture* buat di *capture*, ee terus detail detail in gimnya kayak misalnya desain-desain karakter ee kemaren yang Chinnese yang *valentine* itu kan temanya Chinnese ya misal kalo pada si si Zayne yang rambut ceweknya kan diiket ke atas, terus disampingin itu kan kalo secara historis, historis di China itu ngelambangin ceweknya baru menikah...."⁴⁷

Pada penggalan wawancara dengan N salah satu narasumber penelitian ini yang juga seseorang yang memiliki latar belakang ilmu animasi ia berpendapat bahwa LADS memberikan perhatian yang sangat tinggi dalam detail-detail walaupun di hal hal kecil, dia mengambil contoh dari salah satu narasi yang berasal dari memberikan memori antara MC dan Zayne, pada kartu tersebut terlihat MC dengan rambut terikat ke atas lalu diletakkan di samping pada bagian bahu, mengacu pada historis China Model rambut tersebut biasanya digunakan untuk perempuan yang baru saja menikah. N juga mengaku bahwa detail visual para karakter dalam gim ini dibuat semirip mungkin dengan manusia asli di mana kulit mereka memiliki tekstur seperti halnya kulit manusia. Ia juga menyebutkan fitur *period track* yaitu fitur yang dapat

⁴⁷ Wawancara yang dilakukan dengan narasumber N, pada tanggal 28 Mei 2026, via Google Meet.

memprediksi jadwal menstruasi pemain, ini adalah salah satu fitur yang ada pada LADS juga belum pernah ia temui pada gim *otome* lain. Detail-detail kecil mungkin saja tidak disadari oleh semua pemain namun tentunya menjadi nilai tambah bagi karena membantu dalam menghidupkan kesan asli pada pengalaman bermain.

Gambar 2. 6 Karakter Sylus



Sumber: Pinterest

2. Aspek Naratif Gim *Otome* LADS

Gim *otome* pada umumnya tidak hanya berfokus pada kisah romansa antara MC dan LI semata, genre gim ini berusaha menghadirkan ikatan emosional pemain melalui narasi yang melibatkan para karakter dan alur cerita. Dalam konteks tersebut LADS memulai ceritanya dengan mengambil latar waktu di masa depan tepatnya di tahun 2048, di kota Linkon. Kota ini adalah latar tempat di mana MC tinggal bersama Nenek dan Kakak angkatnya. Kota ini adalah kota yang dibangun kembali setelah kehancuran yang disebabkan oleh munculnya *Wanderer* yaitu makhluk berenergi *metaflux* yang muncul dari robekan ruang dan waktu (terowongan *Deep Space*) bersamaan dengan sampainya sinyal *Deep Space* pertama di Bumi. Setelah kehancuran besar tersebut beberapa orang dikaruniai sebuah kekuatan yang dinamakan *evol*, seseorang dengan kemampuan *evol* disebut *evolver*, mereka spesial dibandingkan manusia pada umumnya.⁴⁸

⁴⁸ Khansa Zhafira, Panduan Cara Main Love and Deepspace, Game Otome Viral yang Bikin Jatuh Cinta, 25 Juli 2025, dalam [Panduan Cara Main Love and Deepspace, Game Otome Viral yang Bikin Jatuh Cinta! - Esportsnesia](#), diakses pada 15 Juni 2026 pukul 15.06 WIB.

Kisah pemain yang berperan sebagai MC dimulai sejak hari pertama MC bekerja sebagai *Hunter*, *Hunter* adalah sekelompok orang yang bertugas membasmi *wanderer*. Pada hari itu *evol* milik MC tidak dapat dideteksi oleh sistem *Hunter*, hal ini disebabkan MC memiliki *evol* yang unik dibandingkan orang lain, keunikan ini berhubungan dengan ingatan masa kecilnya yang telah pudar diakibatkan oleh serangan *wanderer* pertama. Setelah MC resmi dilantik menjadi *Hunter*, ia mendapat teman baru bernama Tara (tokoh pendamping). Masing-masing LI memiliki ikatan emosional dengan MC di masa lampau walaupun MC tidak bisa mengingatnya Hari-hari MC sebagai seorang *Hunter* dimulai, begitu pula dengan pertemuannya dengan kelima LI sesuai dengan urutan menurut narasi yang disediakan diawali dengan Xavier, Zayne, Rafayel, Sylus, Caleb.

Gambar 2. 7 Visul Kelima Love Interes



Sumber: Pinterest

Xavier adalah seorang *Hunter* sama seperti MC mereka pertama kali bertemu saat MC menjalankan misi dan terbawa pada pertarungan dengan *wanderer*, Xavier awalnya adalah pria misterius yang membantu MC mengalahkan *wanderer* tersebut, Xavier diceritakan memiliki *evol* yang berhubungan dengan cahaya. Xavier juga digambarkan sebagai pria berparas cantik tetapi memiliki sifat yang tertutup dan cenderung pendiam. Zayne diceritakan sebagai anak dari keluarga yang memiliki relasi dengan keluarga MC, mereka bertemu kembali sebagai dokter dan pasien karena MC memiliki jantung yang terbilang lemah sehingga memerlukan pemeriksaan rutin, Zayne adalah pemilik *evol* es, dia digambarkan sebagai orang yang disiplin dan dingin dengan paras tegas dan maskulin.

Perjalanan menjadi seorang *Hunter* mengantarkan MC bertemu dengan seorang seniman terkenal bernama Rafayel, saat sebuah *metaflux* aneh terdeteksi pada galeri seni miliknya, ternyata pertemuan tersebut bukan yang pertama bagi mereka karena sebelumnya mereka pernah bertemu di pusat kota saat Rafayel sedang menjadi turis. Rafayel digambarkan sebagai seniman berbakat dengan wajah feminim, pembawaannya manja dan banyak bicara, dia dikaruniai *evol* api. Menjadi *Hunter* ternyata bukan hanya tentang melawan *wanderer* dalam salah satu misi berbahaya MC masuk ke daerah bernama Zona N109, zona ini diketuai oleh seorang pemimpin organisasi berbahaya yang bergerak pada modifikasi *protocore* dan jual beli senjata terlarang, tidak seperti ketiga karakter sebelumnya pertemuan Sylus dan MC terkesan kurang baik, Sylus digambarkan sebagai pria dengan wajah yang tegas dan terkesan kejam, dia memiliki *evol* yang dapat melindungi dirinya sehingga tidak mudah terluka. LI terakhir datang dari seseorang yang

diasuh oleh nenek MC, dia bernama Caleb hubungan mereka berdua sudah seperti kakak beradik, saat serangan *wanderer* pertama Caleb sempat dinyatakan hilang namun pada akhirnya selamat. Caleb digambarkan sebagai pria tampan yang sangat perhatian layaknya kakak laki-laki, dia memiliki *evol* yang dapat memanipulasi gravitasi.

Kelima karakter tersebut adalah karakter-karakter yang memiliki ikatan emosional yang mendalam dengan MC di masa lampau, namun selain kelima karakter tersebut dalam perjalanannya menjadi seorang *Hunter* MC bertemu banyak orang, sebagian di antara mereka menjadi teman, senior, dan sekedar relasi. Untuk saat ini cerita utama masih bersambung namun pemain dapat mengungkap hubungan masa lalu MC dengan Kelima LI lewat kartu memori yang didapatkan melalui *gatcha* secara gratis maupun berbayar dengan kualitas kartu yang berbeda bergantung dengan harga dan kesulitan mendapatnya.

3. Aspek Interaktif Gim otome Love and Deep Space

LADS mengadopsi sistem *levelling* untuk membuka fitur-fitur dalam gim. Sistem *levelling* mengarahkan pemain untuk menaikkan level akun mereka agar mendapat kenaikan fitur pada akun seperti *skill*, fitur, dan *rank*. Narasi yang disediakan pada awal permainan di fitur *story line* harus diselesaikan untuk membuka fitur interaksi dasar. Level dapat dinaikkan melalui aktivitas yang tertera pada fitur agenda, dalam fitur ini terdapat daftar tentang hal-hal apa saja yang bisa pemain lakukan. Narasi berguna untuk membuka karakter LI dan memberikan gambaran awal tentang hubungan dan alur cerita, sehingga narasi gim dan fitur interaktif berjalan beriringan. Setelah pemain berhasil menyelesaikan narasi gim yang dibutuhkan untuk membuka semua karakter LI pemain bisa mulai meningkatkan *afinity* (tingkat kedekatan MC dan LI) melalui fitur-fitur interaksi yang tersedia di setiap levelnya. Berbeda dengan narasi cerita yang telah disusun secara terstruktur, beberapa fitur interaktif dirancang untuk memberikan pilihan pada pemain dalam menentukan respon dan tindakan, hal ini memungkinkan pemain untuk membangun pengalaman yang lebih personal dengan LI yang diminati. Fitur-fitur interaktif ini meliputi:

a. Agenda

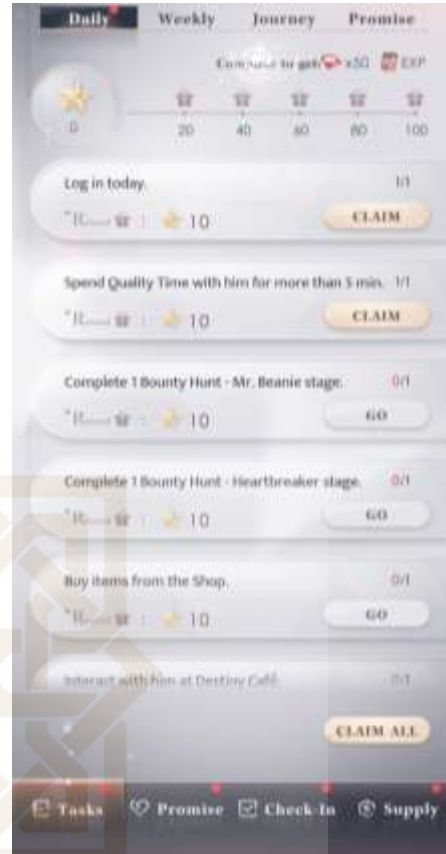
Fitur agenda adalah fitur yang memuat aktivitas yang dapat dilakukan oleh pemain untuk memperoleh *dias ungu* gratis dan hadiah lain yang memiliki fungsi beragam seperti pengoptimalan memori, *update rank*, dan lainnya. Pada fitur agenda pemain dibantu untuk memilih aktivitas apa yang belum dan dapat dilakukan seperti interaksi kepada teman dengan mengirim dan menerima energi yang berguna untuk melakukan *battle*, interaksi dengan LI di laman *Destiny Cafe*, menyelesaikan *Bounty Hunter*, dan lain-lain. Agenda selain memuat aktivitas *log in* harian juga memuat aktivitas *log in* mingguan dan *log in* pagi dan petang, setiap misi yang berhasil dicapai dalam agenda dan memenuhi target juga dapat membantu kenaikan level akun.

Gambar 2. 9 Laman Awal Gim LADS



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 2. 8 Fitur Agenda



b. Handphone

fitur ini terletak pada laman utama setelah pemain melakukan log in ke dalam gim tepatnya pada fitur *Destiny Cafe*. fitur ini difungsikan selayaknya *handphone* pribadi yang digunakan MC sehari-hari. Secara garis besar fitur yang termuat dalam *handphone* dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu fitur yang bersifat *embedded* seperti *call*, dan *video call*, dan fitur yang bersifat *emergent* yaitu *message* dan *post moment*. *Message*, *call*, dan *video call* adalah fitur yang terbuka setiap pemain menyelesaikan *story line* tentang LI, sedangkan *post moment* adalah fitur yang digunakan LI atau pemain untuk update moment atau kegiatan yang telah mereka lakukan layaknya sosial media. Perbedaan terletak pada respon yang dapat diberikan pemain, pada *call* dan *video call* pemain tidak dapat memilih respon dan hanya menjadi pendengar bagi LI yang menelfon, pada kedua fitur tersebut pemain juga tidak dapat menginisiasi panggilan, hanya LI lah yang dapat memulai panggilan namun pemain bisa menolak atau menerima panggilan tersebut.

Dalam fitur yang bersifat *emergent* seperti *post moment* dan *message* pemain sebagai MC dapat mengunggah dan memberi komentar adalah fitur yang dapat digunakan LI untuk mengabadikan apa yang mereka lihat, pada fitur ini pemain juga diberikan pilihan untuk menjawab dengan beberapa jawaban yang disediakan dan meninggalkan tanda suka, setiap unggahan yang dikomentari dapat mengundang jawaban yang berbeda dari masing-masing LI dan meningkatkan *afinity*. *Message* juga memiliki sistem yang sama

dengan *post moment* namun sifatnya lebih privat layaknya *room chat* yang dimiliki pada beberapa aplikasi chat seperti *Whatsapp* atau *Line*, pada *message* baik LI maupun pemain dapat menginisiasi obrolan. Terakhir *public account*, fitur ini adalah tempat di mana surat kabar dan berita diunggah. Pemain bisa memberi tanda suka dan mengirimkan berita ke *message* salah satu LI yang memiliki relasi dengan berita yang dikirim dan membuka topik obrolan dari berita tersebut.

c. *Destiny Cafe*

Gambar 2. 10 Fitur Message dalam HP



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Destiny Cafe adalah fitur yang dapat langsung digunakan setelah melakukan *log in* gim. Pada fitur ini pemain dapat memilih salah satu di antara kelima LI untuk ditampilkan di layar utama, fitur ini memberikan kebebasan pada pemain untuk menyentuh LI dan mendapatkan berbagai respon dari mereka. Di pojok kanan atas laman ini bisa didapati sebuah ikon berbentuk *bubble chat*, pemain dapat memencet ikon tersebut untuk melakukan lebih banyak fitur interaksi dengan LI, fitur-fitur diantara lain seperti pertama, *Remind Me* berguna sebagai pengingat jadwal, acara penting, dan periode menstruasi. Kedua, *Relax Time* fitur ini memungkinkan pemain untuk melakukan sentuhan dan pemberian hadiah. Ketiga, *What To Eat* yang berguna untuk meminta rekomendasi makanan kepada LI.

Keempat, *Tete a Tete* yang difungsikan untuk berbagi suasana hati dan emosi yang pemain rasakan, pada fitur ini pemain dapat membagikan pengalaman menyenangkan atau buruk kepada LI, respon yang didapat berbentuk validasi, ucapan selamat maupun, kata-kata penyemangat. Kelima, *His Heartbeat*, sesuai dengan namanya pada fitur ini pemain dapat mengetahui detak jantung LI dengan cara menekan lama layar tepat pada dada mereka. Keenam, *Quality Time* yang memuat beberapa kegiatan yang dapat dilakukan bersama seperti bekerja, olahraga, tidur, dan belajar. Fitur ini dilengkapi dengan mode AR, mode ini meminta akses kamera dari *handphone* pemain agar dapat dihubungkan dengan kegiatan yang ingin pemain

lakukan bersama LI seakan akan LI hadir di tempat yang sama dengan pemain. Mode AR berguna untuk memberikan pengalaman yang lebih real kepada pemain.

d. *Date*

Gambar 2. 11 Fitur Buble Chat dalam LADS



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Fitur Date memiliki beberapa pilihan aktivitas bermain yang dapat dilakukan oleh pemain dan LI, beberapa fitur tersebut seperti *Journal*, *play time*, *By Your Side*, *Photo Studio*, *Falling for You*, dan *Anecdotes*, dan terakhir Album. Fitur Date mencakup dua aktivitas dating yaitu pertama, aktivitas interaktif. Aktivitas ini mengajak pemain dan LI untuk menghabiskan waktu bersama dengan melakukan *mini gims* seperti permainan capit dan *kitty card*. Kedua, aktivitas naratif yaitu aktivitas pembacaan narasi dan suguhan video yang berisi memori antara pemain dan LI, aktivitas dengan macam ini tersedia pada fitur *By Your Side*, *Anecdotes*, dan *Falling for You*. Ketiga, aktivitas pengumpulan memori bersama yang ada dalam *Photo Studio* dan *Journal*.

Pada aktivitas interaktif yaitu permainan capit dan *kitty card*, pemain diberikan kesempatan untuk memainkan keduanya masing-masing tiga kali dalam seminggu. Permainan capit berlatar pada tempat bermain gim capit seperti yang ada di kehidupan nyata. Saat memainkan permainan ini gim menyediakan kesempatan untuk MC dan LI untuk berusaha mendapatkan hadiah berupa boneka kecil dengan cara mengarahkan konsol tepat pada boneka yang diincar, jika boneka berhasil jatuh di lubang yang tepat boneka menjadi milik mereka berdua dan dapat disimpan, di momen ini pemain juga dapat memberikan semangat untuk para LI dengan cara menepuk-nepuk bahu mereka. Jika beruntung boneka yang didapat bisa dipajang

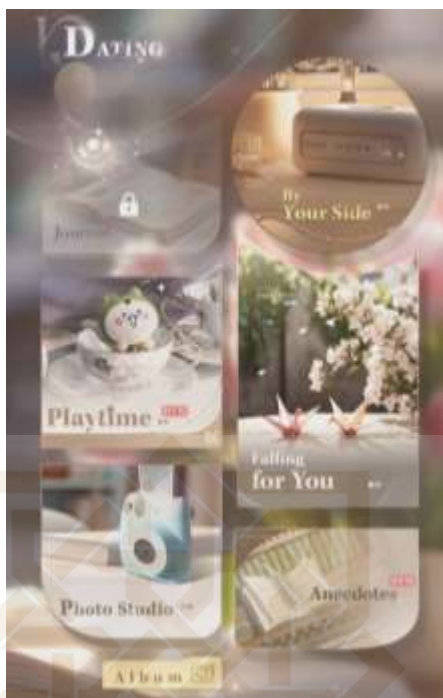
di meja kerja milik LI. Berbeda dengan bermain capit *kitty card* sesuai namanya menggunakan kartu saat permainan berlangsung. Pemain pada gim ini dapat menantang LI untuk bermain kartu dengan imbalan bermacam hadiah jika dapat memenangkannya. Dalam *kitty card* masing-masing pemain dan LI mendapatkan kartu angka dan *assist*. Tujuan dari permainan ini adalah menempatkan kucing pada tujuh cangkir, pemain dengan poin terbanyak setelah tujuh cangkir terpenuhi adalah pemenangnya.

Aktivitas narasi seperti *Anecdotes*, *Falling for You*, dan *By Your Side* meskipun sama-sama berisi narasi namun memiliki tema narasi dan sistem yang berbeda. *Anecdotes* adalah narasi yang terbagi menjadi beberapa bagian urut untuk membuka satu dan lainnya. Narasi-narasi tersebut berisi cerita yang mengungkapkan kepribadian masing-masing LI lewat cerita tentang masa lalu dan aktivitas apa saja yang mereka lakukan. Jika pemain berhasil menyelesaikan semua bagian dari *Anecdost* pemain dapat menerima sebuah hadiah. *Falling for You* adalah mode untuk pemain sebagai MC terlibat dalam kehidupan LI dan membuat mereka jatuh cinta secara bertahap, dalam fitur ini pemain dapat berinteraksi dalam tiga jenis memori yaitu *Bond*, *Memoria*, dan *Myths*. Ketiganya memiliki isi yang berbeda, *Bond* berisi cerita romantis yang dihabiskan bersama LI, *Memoria* berisi kenangan dan masa lalu para LI, dan *Myths* berisi cerita yang lebih dalam tentang karakter. Cara menggunakan fitur ini adalah pemain perlu mendapatkan *memory card* bintang lima yang spesifik dari *wish* yaitu sistem *gacha* dan pembelian memori serta menaikkan *afinity*. Terakhir fitur *By Your Side*, dalam fitur ini terdapat dua fitur narasi yaitu *Secret Times* dan *Tender Moment*. Keduanya mengajak pemain untuk mendengarkan obrolan LI seperti halnya sebuah *podcast*. Berbeda dengan *Falling for You*, konten yang tersaji pada *By Your side* hanya berbentuk audio.

Terakhir adalah aktivitas pengumpulan memori pada *Photo Studio* dan *Journal*. *Photo Studio* memiliki tiga macam jenis foto yang dapat dipilih oleh para pemain. Pertama, *Wink Snapshot*. Pemain pertama-pertama memilih dengan siapa mereka akan berfoto, selanjutnya akan disajikan latar belakang foto menggunakan mode empat bingkai dengan komposisi dua foto sendiri dan dua foto bersama. Pemain juga dibebaskan menggunakan busana dan aksesoris yang diinginkan, sedangkan untuk macam pose bisa didapatkan semakin banyak dengan menaikkan tingkat hubungan antara pemain dan LI. Kedua, *AR Snapshot*. Mode AR pada fitur ini hampir mirip dengan mode AR yang ada pada fitur *quality time* di *Destiny Cafe*, bedanya adalah jenis foto yang dihasilkan. Ketiga, *Glint Photobooth*. Mode fitur ini adalah mode yang lebih kompleks jika dibandingkan dengan mode foto lainnya karena pada fitur ini pemain diberikan kesempatan untuk melakukan kustomisasi gaya. Mode ini juga sering digunakan pada acara fotografi di mana pemain diminta untuk memenuhi *prompt* tertentu dalam kombinasi *outfit*, latar belakang dan pose.

Setelah melakukan berbagai aktivitas *dating*, pemain dapat mengabadikan aktivitas tersebut pada fitur *Journal*. *Journal* digambarkan seperti *scrapbook* digital di mana pemain dapat melakukan kustomisasi dekorasi pada setiap halamannya dengan item dekorisasi yang tersedia, jika pemain bingung perihal dekorasi fitur ini juga menyediakan beberapa inspirasi dekor bahkan template yang siap digunakan. Unikny, fitur ini juga memperbolehkan penulis untuk menambahkan musik dan animasi sehingga setiap momen memiliki *vibes* mereka sendiri dengan dekorasi sesuai preferensi pribadi.

Gambar 2. 12 Fitur dalam Date



Sumber: Dokumentasi Pribadi

e. *Battle*

Battle adalah fitur yang menyediakan berbagai macam pertarungan, sebelum masuk pada macamnya harus diketahui terlebih dahulu bahwa *battle* dalam LADS menggunakan konsep *companion* yang berarti pemain tidak bertarung sendiri melainkan dengan LI terpilih. pemain memiliki beberapa kemampuan yang dapat digunakan dalam *battle* yaitu *dash* untuk menghindari serangan musuh, *basic attack* yang bentuknya tergantung dengan senjata yang dipilih pemain sebelum pertandingan, terakhir pemain juga dibekali dua jenis *skill* yaitu *active skill* dan *resonance skill*. fitur *battle* menyediakan banyak pilihan pertarungan dengan manfaat yang berbeda-beda. di sana, pemain dapat mengasah kemampuan bertarung dengan beberapa mode yaitu mode *Training Room*, *Bounty Hunt*, *Deepspace Trial*, *Hunter Contest*, *Core Hunter*, *UNICORNS Operation*, *Abyssal Chaos*.

Gambar 2. 13 Battle dalam Bounty Hunter



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Training room digunakan untuk mengasah kemampuan *battle* dasar pemain, mode ini selayaknya mode latihan di mana pemain belajar *skill* pertarungan dasar sebelum terjun ke pertarungan yang sesungguhnya di mode lain. Untuk menyelesaikan mode ini pemain perlu melengkapi misi-misi sederhana yang diperintahkan oleh sistem. *Bounty Hunter* adalah mode yang didesain oleh asosiasi *Hunter* di dalamnya terdapat lima macam *wanderer*, kelima macam *wanderer* tersebut memiliki keunikannya masing-masing dan cara penyerangan yang berbeda. Menyelesaikan setiap level di mode ini dapat memberikan pemain beberapa hadiah yang berfungsi untuk *upgrade memory* dan *gatcha*. *Deepspace Trial* adalah mode yang dikembangkan oleh asosiasi *Hunter* dengan teknologi hologram di mana pemain bisa bertemu berbagai macam *wanderer* dengan tingkat kesulitan yang terus diperbaharui.

Core Hunt adalah misi Khusus dari asosiasi *Hunter* untuk *Hunter-Hunter* yang memenuhi syarat, ada tiga zona yang akan digunakan untuk berburu memungkinkan *Hunter* untuk mengumpulkan *protocore* dari *wanderer* yang berhasil dikalahkan. *Hunter Contest* adalah *battle* di mana pemain menyusun tiga divisi untuk empat ronde pertandingan, setiap tim dibekali *protofiled stelactrum* yang perlu dicocokkan, mode ini memiliki tiga level yaitu *primary*, *junior*, dan *senior* dengan maksimal 36 bintang. *Abyssal Chaos* adalah mode *battle* di mana pemain menemani LI untuk memecahkan *Chaos Cases* demi mendapatkan hadiah yang berharga. Mode ini membawa nuansa yang sepenuhnya berbeda dengan misi unik yang memberikan twist tersendiri pada pertarungan.

f. *With Him*

Gambar 2. 14 Dekorasi Meja Kerja Rafayel



Sumber: Dokumentasi Pribadi

fitur ini terletak pada laman awal setelah pemain berhasil melakukan *log in* pada gim, pada fitur *With Him* pemain disuguhkan dengan meja kerja pribadi milik LI yang berisi barang-barang koleksi, peralatan kerja, dan aksesoris. Pada fitur ini pemain dibebaskan untuk mendekorasi meja kerja LI yang dipilih dengan barang-barang yang didapat secara gratis ataupun berbayar seperti boneka yang didapat dari fitur *date* di mana MC dan LI bermain tangkap boneka cupit bersama dan foto hasil dari *photobooth*. Pemain akan diberikan batas maksimal untuk mengubah dekorasi meja kerja LI sepuluh kali dalam seminggu. Setiap kali pemain selesai melakukan dekorasi LI dapat meninggalkan *review* berupa kata-kata pujian atas kerja keras pemain dalam mendekorasi meja kerja mereka. Fitur ini juga mencatat aktifitas yang telah

pemain lakukan bersama di fitur kencana pada bagian memo. Dekorasi yang dilakukan pemain dapat menambah jumlah afinitas antara MC dan LI terkait.

g. *Home*

Gambar 2. 15 Ruang Tamu dalam Fitur Home



Sumber: Dokumentasi Pribadi

fitur *Home* dimulai dari surat yang menjelaskan bahwa MC diberi hadiah berupa rumah sebagai seorang *Hunter*. Dalam fitur ini pemain dapat melihat interaksi MC dan LI seperti halnya bermain gim simulator *the Simp*. Fitur ini memberikan pengalaman bermain yang berbeda karena pemain ditempatkan sebagai orang yang melihat dua karakter atau lebih yaitu MC dan LI berinteraksi. *Home* memberikan pemain kebebasan untuk mendekorasi ulang rumah mereka dari nol dimulai membeli beberapa furnitur yang tersedia untuk level awal di laman *shop*, furnitur yang telah dibeli dapat ditata pada ruang tamu, kemudian taman, disusul dengan ruangan lain seperti kamar tidur dan kamar mandi sesuai dengan level yang telah dicapai pemain. Level ini juga mempengaruhi interaksi apa saja yang dapat dilakukan oleh MC dan LI di level awal interaksi yang baru terbuka hanya mencakup interaksi dasar seperti duduk bersama, berfoto, mengobrol, dan lain lain.

4. Sistem *Top Up* dan *Gatcha* pada Gim *Otome LADS*

Gim *online* yang menggunakan sistem pembelian di dalam gim pastinya memiliki mekanisme *top up* di dalamnya. Di *LADS* aktivitas *top up* dapat dilakukan langsung dari gim maupun dibeli di luar gim tepatnya pada akun-akun yang menjual jasa *top up* lewat media sosial atau *website* harga yang digunakan juga bermacam tergantung jumlah *crystal* yang dibeli atau jenis *bundle* yang dipilih semakin banyak dan bermacam akan memerlukan lebih banyak uang untuk membelinya. *LADS* menyediakan *crystal* dan *bundle* yang dapat dibeli, *crystal* dapat digunakan untuk membeli beberapa item di dalam gim seperti pakaian untuk para LI dan juga dapat ditukarkan menjadi *diamond* yang berguna untuk melakukan *gatcha*.

Gatcha sendiri adalah sebuah sistem yang maklum digunakan dalam gim *online* mekanismenya seperti undian di mana pemain menukarkan kartu *wish* atau *diamond* untuk mendapat hadiah misteri. *Gatcha* pada *LADS* umumnya dilakukan untuk mendapat kartu memori level tiga sampai level lima. Meskipun sistemnya mengandalkan keberuntungan yaitu berarti pemain tidak tahu menahu berapa uang yang harus mereka keluarkan demi mendapat kartu memori yang mereka inginkan namun sistem *gatcha*

menjadi sistem populer yang digunakan pada banyak gim *online*. Pasalnya ketertarikan dan kedekatan yang telah terbangun antara pemain dan salah satu karakter mendorong pemain untuk melakukan *gacha* karena itu merupakan salah satu cara untuk mengakses konten eksklusif dari para LI.⁴⁹



⁴⁹ Amelia Yeza Pradhipta, “Mekanisme ‘Gacha’ dan ‘Parasocial Interaction’ Pemain Gim Seluler,” *Jurnal Studi Komunikasi* 5, no. 1 (2021): 230–231.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data penelitian dan pembahasan yang telah penulis lakukan pada bab sebelumnya mengenai pemaknaan yang dilakukan pemain muslimah pada gim *otome* LADS. Penelitian ini menghasilkan tiga kesimpulan utama yaitu:

1. Bentuk pengalaman dan pemaknaan pemain muslimah terhadap konten interaktif dan romansa dewasa dalam gim LADS

Berangkat dari latar belakang keagamaan maupun lingkungan sosial yang beragam, narasumber menunjukkan sebagian dari mereka berasal dari latar keagamaan keluarga yang cenderung religius. Indikasinya dilihat dari bagaimana mereka berpenampilan, peribadahan wajib yang tidak pernah dilewati, dan pemilihan instansi keagamaan sebagai tempat untuk belajar. Di sisi lain beberapa narasumber juga menolak klaim religius pada diri mereka, diindikasikan pada pandangan hidup dan keseharian yang dijalani. Dalam penulisan ini perbedaan latar belakang dari para narasumber digunakan untuk melihat seberapa berpengaruh agama dalam menjadi *frameworks of knowledge* yang mereka bawa untuk menjadi kacamata dalam melihat bagaimana mereka memaknai hiburan digital yaitu gim *otome* LADS yang di dalamnya mengandung konten romansa dewasa.

Konten-konten yang tersaji dalam LADS menunjukkan dua kategori konten yaitu pertama konten dengan romansa ringan, dan kedua konten dengan romansa dewasa. Kedua kategori tersebut diproduksi dengan mengandung makna yang berbeda. Konten kategori pertama mengandung makna domestik antara pasangan dan pembangunan hubungan secara bertahap melalui waktu yang dihabiskan bersama. Tahapan yang tidak tergesa-gesa tersebutlah yang mengantarkan pemain pada perasaan yang lebih mendalam saat disuguhkan kategori konten kedua. Lewat hubungan yang telah terjalin melalui kategori konten pertama, sajian romansa dewasa tidak terlihat sebagai sesuatu yang menyeramkan dan dipaksakan, sehingga kesan *pleasure* dan *fans service* dibangun di atas *bonding* yang kuat.

Sementara itu, pemaknaan terhadap konten romansa dewasa menunjukkan adanya variasi di antara para pemain muslimah. Sebagian narasumber memaknai romansa dewasa sebagai bentuk hiburan dan kesenangan personal selama mampu membedakan antara fiksi dan realitas. Sebagian lainnya tetap menikmati konten tersebut sebagai hiburan, tetapi memberikan batasan tertentu berdasarkan nilai moral, kenyamanan pribadi, dan pertimbangan keagamaan. Selain itu, terdapat narasumber yang tidak memaknai adegan-adegan romantis secara sensual, melainkan lebih berfokus pada konteks cerita yang sedang berlangsung. Dengan demikian, konten romansa dewasa dalam LADS tidak diterima secara seragam, melainkan ditafsirkan secara beragam sesuai pengalaman, nilai, dan kerangka pemahaman yang dimiliki masing-masing pemain.

2. *Frameworks of knowledge* dalam membentuk posisi pemaknaan pemain muslimah terhadap sajian romansa dewasa dalam gim LADS

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *frameworks of knowledge* yang terdiri dari latar belakang keagamaan, lingkungan sosial, pendidikan, pengalaman hidup, dan preferensi pribadi berperan penting dalam membentuk posisi pemaknaan pemain muslimah terhadap sajian romansa dewasa dalam gim LADS. Berdasarkan konsep *Invisible Religion* Thomas Luckmann, nilai-nilai agama yang terinternalisasi dalam diri pemain berfungsi sebagai sumber orientasi makna yang kemudian digunakan ketika menafsirkan pesan media. Namun, tingkat pengaruh agama berbeda pada setiap narasumber sehingga menghasilkan kerangka pengetahuan yang beragam.

Perbedaan *frameworks of knowledge* tersebut kemudian memengaruhi posisi pemaknaan pemain sebagaimana dijelaskan dalam teori *Encoding-Decoding* Stuart Hall. Narasumber yang menjadikan pengalaman pribadi dan pemisahan antara fiksi dan realitas sebagai acuan utama cenderung menempati posisi dominan, yaitu menerima makna romansa dewasa sebagaimana direpresentasikan oleh gim sebagai hiburan romantis dan fantasi relasional. Sebaliknya, narasumber yang masih menjadikan nilai agama, batas moral, atau pertimbangan pribadi sebagai acuan utama cenderung berada pada posisi negosiasi, yaitu menerima sebagian makna yang ditawarkan gim sambil tetap mempertahankan batas-batas tertentu sesuai keyakinan mereka. Penelitian ini tidak menemukan narasumber yang sepenuhnya berada pada posisi oposisi karena seluruh informan tetap mengakui fungsi hiburan yang dimiliki LADS meskipun tingkat penerimaan mereka berbeda-beda. Dengan demikian, posisi pemaknaan pemain muslimah terhadap konten romansa dewasa tidak ditentukan oleh isi media semata, melainkan oleh *frameworks of knowledge* yang terbentuk dari pengalaman keagamaan dan lingkungan sosial masing-masing individu.

B. Saran

Sub bab saran akan menjadi bagian terakhir dalam kepenulisan skripsi ini maka dari itu pada bagian ini setelah dilakukannya penelitian dan penulisan panjang penulis ingin menyampaikan beberapa saran bagi pembaca, peneliti selanjutnya, masyarakat umum, dan komunitas gim online. berikut adalah beberapa saran yang dapat penulis sampaikan. Pertama, bagi para pembaca perlu dipahami bahwa penelitian ini adalah penelitian yang berbasis metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu wawancara mendalam dan mengedepankan subjektivitas dari para narasumber. Untuk itu pembaca diharapkan bijak dalam memahami konteks awal penelitian ini dengan tidak mengeneralisir pemaknaan yang dilakukan oleh para narasumber menjadi pemaknaan umum semua pemain gim *otome* LADS karena sejatinya *frameworks of knowledge* memiliki konsep dan bentuk yang berbeda pada setiap orang tergantung bagaimana mereka tumbuh.

Kedua, bagi peneliti di masa depan. Untuk mendapatkan jawaban yang lebih subjektif dan mendalam penulis akan menyarankan peneliti di masa depan untuk melakukan observasi partisipan di dunia komunitas *otome* LADS sehingga peneliti tidak datang sebagai orang asing di tengah-tengah, ini juga akan mempermudah peneliti selanjutnya untuk mendapatkan narasumber dengan jumlah yang lebih banyak

tentunya. Masukan lain adalah tentang pemilihan teori, dalam sosiologi khususnya sosiologi agama penulis menyarankan peneliti di masa depan untuk coba menggunakan teori sekularisasi lain selain *Invisible Religion* yang dimiliki Thomas Luckman bukan karena teori yang penulis gunakan tidak sesuai, namun dengan teori lain seperti *Lived Religion* atau Interaksionalisme Simbolik memungkinkan menghasilkan *insight* baru berupa kesimpulan terkait bagaimana agama hidup di tengah-tengah masyarakat khususnya muslimah pemain gim *otome*.

Ketiga, untuk masyarakat secara umum dan produsen gim *otome* secara khusus dengan penelitian ini penulis mengharapkan masyarakat untuk lebih berempati dengan sekitar dengan tidak menjudge seseorang hanya karena hobi yang ia tekuni dan sukai terlihat tidak selaras dengan yang ada pada masyarakat umumnya karena masih banyak didapati diskriminasi terhadap perempuan yang memilih gim *otome* sebagai *safe place* milik mereka lewat cibiran di dunia nyata maupun dunia nyata. Memiliki hiburan yang digemari adalah hak semua individu di berbagai kalangan usia dan jenis kelamin, selama hiburan tersebut bukanlah hal yang merugikan orang lain ataupun sesuatu yang dilarang seharusnya preferensi hiburan bukanlah hal yang perlu dipermasalahkan sampai sampai diberikan label negatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Adisty, Talya Nanda Faiza, dan Roziana Febrianita. "Konstruksi Identitas Virtual Perempuan dalam Interaksi Romantis di Game Dating Simulator *Love and Deepspace*." *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian* 11, no. 2 (2025). <https://doi.org/10.52434/jk.v11i2.42707>.
- Afrizal, Putri. *Interaksi Karakter Visual Love and Deepspace pada Pemain*. Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pasundan, 2025.
- Ahmed, Sirwan Khalid, et al. "Using Thematic Analysis in Qualitative Research." *Journal of Medicine, Surgery, and Public Health* (2025). <https://doi.org/10.1016/j.glmedi.2025.100175>.
- Balqis, Kayla Raisya. *Perilaku Seksisme terhadap Player Perempuan pada Gim Online VALORANT*. Skripsi, Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Padjadjaran, 2022.
- Diniz, Rodrigo, Fatima Regis, dan Emmanoel Ferreira. "Otome Games: Globalization and Glocalization Processes, Conceptualization and Data Analysis of Brazilian Players." *International Journal of Serious Games* 10, no. 4 (2023). <https://doi.org/10.17083/ijsg.v10i4.664>.
- Diorama, Jason. "Drama Windah dan Gim *Love and Deepspace*: Kontroversi antara Fandom, Gender, dan Konten Gim Dewasa." *Diorama*, 19 Januari 2025.
- Diorama, Jason. "*Love and Deepspace* Raih Penghargaan Best Mobile Game di Gamescom 2025." *Diorama*, 27 Agustus 2025.
- Firmansyah, Muhammad. "*Love and Deepspace*: Guide dan Tips untuk Pemula." *Dunia Games*, 13 Juni 2025.
- Galbraith, Patrick W. "Otome Games in the Japanese Media Mix." *Arts* 10, no. 42 (2021). <https://doi.org/10.3390/arts10030042>.
- Hall, Stuart. *Encoding and Decoding*. Birmingham: Centre for Contemporary Cultural Studies, University of Birmingham, 1975.
- Hall, Stuart. *Encoding and Decoding in the Television Discourse*. Paper presented at the Council of Europe Colloquy on "Training in the Critical Reading of Televisual Language," Centre for Mass Communication Research, University of Leicester, September 1973.
- Hall, Stuart, ed. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publications, 1997.

- Harza, Meutya Aulia. "Virtual Romance: An Analysis of Artificial Intimacy in the Relationship of Players and Characters in the *Love and Deepspace* Otome Game." *Lavish Opulent Education: International Journal of Social, Business, and Economics* (2025).
- Hidayat, Afifah Haya, dan Shuri Mariasih Gietty Tambunan. "Analysis of the Capitalization on Companionship among Indonesian Young Women through Otome Mobile Game." *Journal La Sociale* 6, no. 3 (2025). <https://doi.org/10.37899/journal-la-sociale.v6i3.1969>.
- Izzah, Nurul. "Analisis Resepsi Perempuan dalam Streaming *Love and Deepspace* oleh Windah Basudara." *eProceedings of Management* 12, no. 6 (2025).
- Kwak, Ho-Yeon, dan Jin Lee. "A Semiotic Study of the Otome Game: Focusing on *Love and Deepspace*." *Animation Research* 20, no. 4 (2024). <https://doi.org/10.51467/as.2024.12.20.4.105>.
- Lei, Yuqian, Yuchan Xu, dan Yuxuan Tang. "The Relationship Between the Frequency of Otome Games and Player Traits: A Differential Study Based on Sexual Orientation." In *Proceedings of the 3rd International Conference on Interdisciplinary Humanities and Communication Studies*, 2025. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/2025.24044>.
- Luckmann, Thomas. *The Invisible Religion: The Problem of Religion in Modern Society*. New York: Macmillan, 1967.
- McCann, Ben. "Half a Century of the 'Male Gaze': Why Laura Mulvey's Pioneering Theory Still Resonates Today." *The Conversation*, 1 Oktober 2025.
- Negara, Muhammad Abduh. "Jika Harus Memilih Salah Satu Dari Dua Keburukan, Maka Kita Harus Memilih Yang Lebih Ringan Keburukannya." 22 Oktober 2020.
- Pakpahan, Andrew Fernando. *Metode Penelitian Ilmiah*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Pradhipta, Amelia Yeza. "Mekanisme 'Gacha' dan 'Parasocial Interaction' Pemain Gim Seluler." *Jurnal Studi Komunikasi* 5, no. 1 (2021). <https://doi.org/10.25139/jsk.v5i1.2786>.
- Radhakrishnan, Pallavi, dan Sandra Sajeev. "Perceived Intimacy in Artificial Intelligent Systems and the Changing Landscape of Human Relationships." *International Journal of Science, Architecture, Technology, and Environment* 3, no. 3 (2026). <https://doi.org/10.63680/ijate0326035.028>
- Redaksi. "*Love and Deepspace*: Game Otome 3D Paling Viral dengan Cerita Romantis dan Petualangan Aksi." *SEHTZONE News*, 25 Juni 2025.
- Roseline, Vinsense A. "'Otome Games': Eskapisme Aman untuk Perempuan di Dunia Otaku." *Duniaku*, 24 Januari 2025.

Sulung, Undari. "Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, Tersier." September 2024.

Zhafira, Khansa. "Panduan Cara Main *Love and Deepspace*, Game Otome Viral yang Bikin Jatuh Cinta."
Esportsnesia, 25 Juli 2025.

