

## ABSTRAK

### **PENGARUH KETERPAPARAN ALUR CERITA VIRTUAL GTA 5 ROLEPLAY TERHADAP EMOSIONAL INTERAKSI PARASOSIAL PENONTON DI CHANNEL YOUTUBE PUTRI RP**

Oleh

**JESSY RIFFANY**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh keterpaparan alur cerita virtual GTA 5 *Roleplay* terhadap keterikatan emosional penonton pada *channel* YouTube Putri RP. Fenomena ini muncul seiring berkembangnya media digital yang memungkinkan audiens tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga terlibat secara emosional dalam narasi yang disajikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei terhadap penonton aktif *channel* Putri RP. Data dikumpulkan melalui kuesioner berbasis skala *Likert* yang mengukur intensitas menonton sebagai variabel independen dan keterikatan emosional (*parasocial interaction*) sebagai variabel dependen. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, reliabilitas, serta regresi linier sederhana untuk menguji hubungan antar variabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara intensitas menonton terhadap keterikatan emosional penonton. Semakin tinggi intensitas menonton, semakin kuat pula hubungan parasosial yang terbentuk antara penonton dan karakter dalam cerita virtual GTA 5 *Roleplay*. Temuan ini menunjukkan bahwa konten berbasis narasi virtual memiliki kemampuan dalam memicu respons emosional yang nyata pada audiens. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian komunikasi digital, khususnya terkait efek media dan interaksi parasosial dalam konteks hiburan berbasis cerita virtual.

**Kata kunci:** cerita virtual, GTA 5 *Roleplay*, intensitas menonton, keterikatan emosional, *parasocial interaction*

## **ABSTRACT**

### ***THE EFFECT OF EXPOSURE TO THE GTA 5 VIRTUAL ROLEPLAY STORYLINE ON THE EMOTIONAL PARA-SOCIAL INTERACTION OF VIEWERS ON THE PUTRI RP YOUTUBE CHANNEL***

***By***

**JESSY RIFFANY**

*This study aims to analyze the effect of exposure to virtual storytelling in GTA 5 Roleplay on the emotional attachment of viewers on the Putri RP YouTube channel. This phenomenon arises alongside the development of digital media, which enables audiences not only to passively consume content but also to become emotionally involved in the narratives presented. This research employs a quantitative approach using a survey method targeting active viewers of the Putri RP channel. Data were collected through a Likert-scale questionnaire measuring viewing intensity as the independent variable and emotional attachment (parasocial interaction) as the dependent variable. Data analysis techniques include validity and reliability tests, as well as simple linear regression to examine the relationship between variables. The results indicate a significant effect of viewing intensity on viewers' emotional attachment. The higher the viewing intensity, the stronger the parasocial relationship formed between viewers and characters in the GTA 5 Roleplay virtual narrative. These findings demonstrate that virtual narrative-based content has the ability to evoke real emotional responses from audiences. This study is expected to contribute to the development of digital communication studies, particularly in the context of media effects and parasocial interaction in virtual storytelling-based entertainment.*

***Keywords:*** *virtual storytelling, GTA 5 Roleplay, viewing intensity, emotional attachment, parasocial interaction*