

**FENOMENA *STALKING* DALAM GIM VIDEO HOROR
JEPANG: パラソーシャル (*PARASOCIAL*)
KARYA CHILLA'S ART**

SKRIPSI



MARWAH AL HAKIM
2021110100

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2025**

**FENOMENA *STALKING* DALAM GIM VIDEO HOROR
JEPANG: パラソーシャル (*PARASOCIAL*)
KARYA CHILLA'S ART**

SKRIPSI



MARWAH AL HAKIM
2021110100

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2025**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Yosefa Putri Tanjungsari, M.Si. selaku Dosen Pembimbing I dan Metty Suwandany, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II, bukan merupakan jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Marwah Al Hakim
NIM : 2021110100
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 30 Juli 2025



Marwah Al Hakim

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul:

**Fenomena *Stalking* dalam Gim Video Horor Jepang: パラソーシャル
(Parasocial) Karya Chilla'S Art**

Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 04 Agustus 2025 di hadapan Panitia Sidang Skripsi Sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Bahasa dan Budaya.

Oleh
DEWAN PENGUJI
yang terdiri dari

Pembimbing I

(Yosefa Putri Tanjungsari, S.S, M.Si)

Pembimbing II

(Metty Suwandany, S.S, M.Pd)

Ketua Penguji

(Bertha Nursari, S.S, M.Hum)

Ketua Program Studi

Bahasa dan Kebudayaan Jepang

(Hayun Nurdiniyah, S.S, M.Si)

Dekan Fakultas

Bahasa dan Budaya

(Dr. C. Dewi Hartati, S.S., M.Si)

ABSTRAK

Nama : Marwah Al Hakim

NIM : 2021110100

Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Judul : Fenomena *Stalking* dalam Gim Video Horor Jepang:
パラソーシャル (*Parasocial*) Karya Chilla's Art

Penelitian ini menganalisis fenomena *stalking* dalam gim video horor Jepang *パラソーシャル (Parasocial)* karya Chilla's Art dengan fokus jenis perilaku *stalking*, dampak psikologis, fisik, serta sosial terhadap korban yang ditampilkan dalam narasi dan visual gim video. Penelitian ini menggunakan teori dari Paul E. Mullen, Michele Pathé, dan Rosemary Purcell yang mengklasifikasikan perilaku *stalking* ke dalam lima jenis, yaitu *The Rejected Stalker*, *The Intimacy Seeker*, *The Incompetent Suitor*, *The Resentful Stalker*, dan *The Predatory Stalker*, untuk menganalisis bentuk-bentuk penguntitan yang ditampilkan dalam gim video, serta dampaknya terhadap korban. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana perilaku *stalking* digambarkan dalam gim video *Parasocial* karya Chilla's Art, serta dampak psikologis, fisik, dan sosial yang ditimbulkan terhadap karakter korban. Analisis dilakukan melalui pendekatan kualitatif dengan analisis isi untuk menganalisis fenomena *stalking* yang digambarkan dalam gim video. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaku dalam gim video *パラソーシャル (Parasocial)* menggambarkan kelima jenis perilaku *stalking* menurut Paul E. Mullen, Michele Pathé, dan Rosemary Purcell, yaitu *The Intimacy Seeker*, *The Rejected Stalker*, *The Incompetent Suitor*, *The Resentful Stalker*, dan *The Predatory Stalker*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa gim video *パラソーシャル (Parasocial)* berhasil menggambarkan fenomena *stalking* secara mendalam, baik melalui unsur visual dan narasi maupun melalui dampak psikologis, fisik, dan sosial yang dialami korban, serta berfungsi sebagai media reflektif terhadap risiko yang ditimbulkan.

Kata Kunci: *パラソーシャル*, *parasocial*, *stalking*, Chilla's Art, analisis isi

概要

氏名 : マルワ・アル・ハキム
学籍番号 : 2021110100
学部学科 : 日本語と日本文化学科
タイトル : 日本のホラーゲームにおけるストーカー現象：チラズアートの『パラソーシャル』

この研究は、日本のホラーゲーム『パラソーシャル』（チラズアート）に出てくるストーカーの現象をあつかっています。ゲームの中で見られるストーカーの行動の種類や、被害者におこる心のえいきょう、からだのえいきょう、そして社会的なえいきょうを考えます。この研究では、ポール・E・マレン、ミシェル・パシェ、ローズマリー・パーセルの理論を使います。三人はストーカーの行動を五つのタイプに分けました。つまり、リジェクテッド・ストーカー、インティマシー・シーカー、インコンピテント・スーター、リセントフル・ストーカー、そしてプレダトリー・ストーカーです。この五つのタイプを使って、ゲームに出てくるストーカーの行動とそのえいきょうを見ていきます。研究のもくてきは、『パラソーシャル』の中でストーカーの行動がどうえがかれているか、そして被害者の心、からだ、社会生活にどんなえいきょうがあるかを明らかにすることです。分析は、しつもんしやすいかたち（質的分析）でおこない、ゲームのストーリーやビジュアルの中から内容を考えました。けっかとして、『パラソーシャル』の中のストーカーは五つのタイプの行動をすべて見せています。そして、このゲームはストーカーの現象をふかくえがいており、ストーリーやビジュアルだけでなく、被害者におこる心、からだ、社会のえいきょうもわかります。また、ストーカー行動のきけんを考えるためのよいきっかけになると言えます。

キーワード：パラソーシャル、ストーカー、チラのアート、内容分析

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik pada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada. Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Yosefa Putri Tanjungsari, S.S, M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang dengan sabar memberikan arahan, kritik, dan masukan yang berharga kepada penulis selama proses penulisan skripsi ini.
2. Metty Suwandany, S.S, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II atas arahan serta saran yang diberikan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
3. Bertha Nursari, S.S, M.Hum selaku Ketua Penguji Sidang Skripsi.
4. Zainur Fitri, S.S, M.Pd selaku Penasihat Akademik yang telah banyak membantu, membimbing, serta mengarahkan penulis mulai dari masuk perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
5. Hayun Nurdiniyah, S.S, M.Si selaku Ketua Program Studi yang telah membimbing penulis selama masa studi di Universitas Darma Persada.
6. Dr. C. Dewi Hartati, S.S., M.Si selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Kebudayaan Universitas Darma Persada.
7. Seluruh Dosen di Universitas Darma Persada khususnya Fakultas Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang telah memberikan ilmu bagi penulis selama masa studi di Universitas Darma Persada. Ilmu-ilmu yang telah diberikan kepada penulis telah memberikan banyak ide dan inspirasi bagi penulis.
8. Seluruh staf perpustakaan, staf kesekretariatan fakultas, karyawan, dan seluruh jajaran akademik Universitas Darma Persada yang telah membantu penulis selama masa pendaftaran sidang skripsi ini.

9. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan serta dukungan kepada penulis baik itu secara materi maupun doa selama masa studi di Universitas Darma Persada serta penulisan skripsi ini.
10. Teman-teman dari grup Mermaid and Peri Kecil (Naureen, Alda, Tanya) karena telah berjuang bersama semenjak masa sekolah menengah atas serta memberikan penulis dukungan saat penulisan skripsi ini dilakukan.
11. Kepada pihak lain yang tidak dapat diucapkan satu-persatu, penulis ucapkan terimakasih.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca, khususnya di bidang Bahasa dan Kebudayaan Jepang.

Jakarta, 30 Juli 2025

Marwah Al Hakim

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
概要.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penelitian yang Relevan	6
1.3 Identifikasi Masalah	9
1.4 Pembatasan Masalah	9
1.5 Rumusan Masalah	9
1.6 Tujuan Penelitian.....	10
1.7 Landasan Teori	10
1.8 Metode Penelitian.....	11
1.9 Manfaat Penelitian.....	11
1.10 Sistematika Penulisan.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Analisis Isi	13
2.2 <i>Stalking</i>	14
2.2.1 Jenis Perilaku <i>Stalking</i>	15
2.2.2 Dampak <i>Stalking</i>	20
2.2.3 Mencegah Dampak <i>Stalking</i> pada Korban	22
2.2.4 Langkah untuk Mengatasi <i>Stalking</i>	25

BAB III FENOMENA STALKING DALAM GIM VIDEO HOROR	
JEPANG: パラソーシャル (PARASOCIAL) KARYA CHILLA'S ART	29
3.1 Analisis Tokoh dan Karakter pada Gim Video パラソーシャル (Parasocial)	29
3.1.1 Senra Nina	30
3.1.2 Rikiya Miyamoto.....	31
3.1.3 Kyoa Akushu.....	32
3.2 Analisis Perilaku <i>Stalking</i> dalam Gim Video パラソーシャル (Parasocial)	33
3.2.1 Bentuk Perilaku <i>The Rejected Stalker</i>	33
3.2.2 Bentuk Perilaku <i>The Resentful Stalker</i>	39
3.2.3 Bentuk Perilaku <i>The Intimacy Seeker</i>	41
3.2.4 Bentuk Perilaku <i>The Incompetent Suitor</i>	46
3.2.5 Bentuk Perilaku <i>The Predatory Stalker</i>	49
3.3 Dampak <i>Stalking</i> Berdasarkan Korban	54
3.3.1 Dampak Psikologis.....	54
3.3.2 Dampak Fisik.....	61
3.3.3 Dampak Sosial.....	62
BAB IV SIMPULAN.....	64
DAFTAR PUSTAKA	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Karakteristik Pelaku 53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Kasus <i>Stalking</i> di Jepang Menurut National Police Agency ..	2
Gambar 3.1 Senra Nina.....	31
Gambar 3.2 Rikiya Miyamoto	31
Gambar 3.3 Kyoa Akushu.....	32
Gambar 3.4 Rikiya Menghampiri Nina Saat di Minimarket.....	34
Gambar 3.5 Yukiko Miyamoto Menghampiri Nina.....	36
Gambar 3.6 Polisi Menghampiri Nina.	37
Gambar 3.7 Narasi Akhir Cerita Gim Video 1.	38
Gambar 3.8 Rikiya Mengirimkan Foto Asuka Bersama Kyoa.	40
Gambar 3.9 Pesan Beruntun dari Kyoa.....	41
Gambar 3.10 Kyoa Mengirim Pesan Bahwa Ia Ingin Bertemu Nina.....	41
Gambar 3.11 Narasi Akhir Cerita Gim Video 2	45
Gambar 3.12 Kyoa Mengamati Nina di Kafe	47
Gambar 3.13 Kyoa Mengikuti Nina.....	48
Gambar 3.14 Akun 二ナ大好き Berkomentar di Kanal Youtube Nina.....	49
Gambar 3.15 Video yang Berjudul “Nina MP4”	50
Gambar 3.16 Nina Menunjukkan Reaksi	55
Gambar 3.17 Nina Merasa Takut Karena Pelaku Mengetahui Apartemennya... ..	56
Gambar 3. 18 Nina Merasa Takut Kerena Mimpi Buruk yang Dialami.....	58
Gambar 3.19 Nina Dilema Antara Menghubungi Asuka atau Memilih untuk Tetap Diam.....	60
Gambar 3.20 Nina Tampak Tidak Sehat.....	61
Gambar 3.21 Nina Memesan Makanan Lewat Aplikasi Daring	62