

BAB I PENDAHULUAN

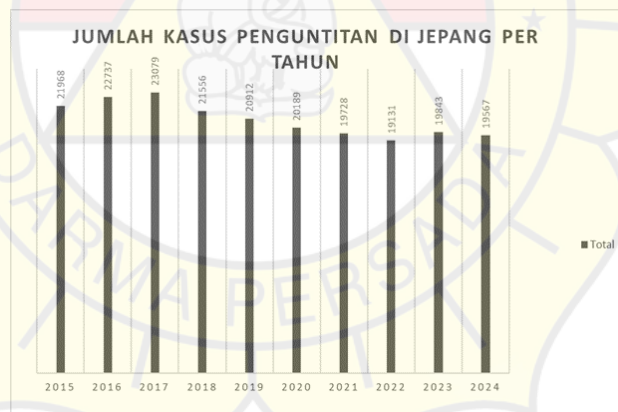
1.1 Latar Belakang

Beberapa dekade terakhir industri gim video telah berkembang pesat menjadi salah satu bentuk hiburan global yang banyak dimainkan orang dari segala penjuru dunia. Gim video tidak hanya dikenal sebagai sarana hiburan, tetapi juga telah berkembang menjadi media yang mampu menyampaikan pesan sosial, budaya, dan bahkan nilai-nilai edukatif kepada pemainnya. Salah satu genre yang semakin populer adalah gim horor, yang berfokus pada elemen ketegangan dan ketakutan. Gim horor adalah sebuah permainan yang berfokus pada bagaimana pemainnya menyelesaikan teka-teki pada saat yang bersamaan game akan terus mencoba menakut-nakuti karakter pemain (Abdillah et al., 2015).

Parasocial adalah gim video yang berasal dari Jepang dan merupakan karya dari Chilla's Art yang dirilis pada tanggal 25 Agustus 2023. Gim ini mengangkat isu yang sangat relevan dengan fenomena sosial modern, yaitu penguntitan (*stalking*) dan hubungan parasosial. Pemain akan mengontrol karakter utama bernama Senra Nina. Senra Nina merupakan *VTuber* yang memiliki lebih dari 5000 pengikut, namun pekerjaannya tidak mendapat dukungan dari ibunya karena profesi *streamer* dianggap bukan pekerjaan sungguhan. Meskipun ibunya sering memintanya berhenti dan mencari pekerjaan bergaji tetap, Senra Nina tetap teguh mengejar mimpinya menjadi *VTuber* terkenal. Senra Nina tinggal sendirian di sebuah apartemen dan memiliki teman bernama Asuka serta baru saja mengakhiri hubungannya dengan Rikiya. Hingga suatu hari, setelah menyelesaikan gim video yang dikirim oleh penggemarnya melalui tautan, wajah Nina tiba-tiba terungkap saat *live streaming*. Keadaan mulai menjadi sangat tidak nyaman saat seorang penguntit mulai mengintai Senra Nina.

Penguntitan (*stalking*) merupakan perilaku yang ditandai dengan pengawasan yang berlebihan dan tidak diinginkan serta dapat menyebabkan ketakutan atau kecemasan pada korban. Perilaku ini seringkali melibatkan obsesi yang mendalam terhadap individu tertentu, di mana penguntit (*stalker*) berusaha

untuk mendekati atau mengontrol korban dengan cara yang tidak sehat. Hubungan antara pelaku dan korban juga dapat memicu dampak yang negatif, terutama ketika hubungan tersebut terjadi di lingkungan kerja. Risiko penguntitan (*stalking*) tidak hanya terjadi karena interaksi langsung namun penguntitan yang dilakukan secara daring (*cyberstalking*) juga dapat membahayakan korban. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Short et al. 2015) dalam jurnal *Studies in Media and Communication*, korban *cyberstalking* berusia 20–39 tahun menunjukkan tingkat gangguan kecemasan yang signifikan, dengan hampir setengah dari responden memenuhi kriteria gejala PTSD (*Post-Traumatic Stress Disorder*). Fenomena ini makin mengkhawatirkan di kalangan masyarakat, terutama di era digital sekarang ini. Dengan kemudahan akses internet dan media sosial, interaksi antara individu terjadi seperti tidak memiliki batasan, memicu munculnya ketertarikan yang terkadang berujung pada perilaku obsesif. Dalam konteks ini, gim video dapat mengangkat isu penguntitan (*stalking*) yang sering terjadi di dalam masyarakat. Di Jepang fenomena penguntitan (*stalking*) merupakan sebuah permasalahan yang semakin meningkat.



Gambar 1.1 Jumlah Kasus *Stalking* di Jepang Menurut National Police Agency
<https://www.npa.go.jp/>

Menurut data yang dikeluarkan oleh National Police Agency, kasus penguntitan (*stalking*) di Jepang hanya mengalami penurunan sebesar 1,4% dari tahun sebelumnya dengan total 19.843 menjadi 19.567 kasus pada tahun 2024.

Angka ini tetap menunjukkan betapa tingginya kasus penguntitan (*stalking*) yang tidak hanya menjadi ancaman individu, tapi dapat menjadi ancaman bagi keamanan publik.

Di Jepang, fenomena penguntitan (*stalking*) seringkali berkaitan dengan budaya idol dan *VTuber*. Figur publik seperti *VTuber* memiliki daya tarik yang sangat unik karena interaksi langsung dengan penggemar melalui media digital tanpa harus menampilkan wajah aslinya. Fenomena ini sering kali menciptakan hubungan parasosial, yaitu hubungan sepihak di mana penggemar merasa memiliki hubungan intim dengan figur publik, meskipun kenyataannya tidak demikian. Hubungan parasosial ini dapat menjadi pemicu perilaku obsesif yang berujung pada penguntitan (*stalking*). Hubungan parasosial dapat muncul dalam berbagai bentuk interaksi antara penggemar dan idola sebenarnya bersifat semu atau tidak nyata. Hubungan parasosial adalah ilusi seolah-olah terjadi hubungan dua arah, meskipun sebenarnya tidak ada timbal balik dan penggemar bisa saja menyadari hal tersebut. Meskipun hubungan ini dapat terus dirasakan tanpa kehadiran langsung dari idola, interaksi parasosial tetap dapat terjadi dikarenakan penggemar melihat atau mengikuti idola melalui berbagai media. Semakin kuat hubungan parasosial yang terbentuk antara penggemar dan idola, semakin tinggi pula tingkat loyalitas penggemar terhadap idola tersebut (Sadasri, 2021).

Kasus-kasus *stalking* yang terjadi di Jepang menunjukkan bagaimana hubungan parasosial yang semula tampak tidak berbahaya dapat berkembang menjadi obsesi yang berujung kekerasan. Misalnya, pada tahun 2016 seorang idol bernama Tomita Mayu yang ditikam sebanyak 61 kali oleh penggemarnya bernama Tomohiro Iwazaki, saat Tomita sedang berjalan menuju konser di Tokyo. Serangan tersebut menyebabkan luka fisik yang serius serta trauma psikologis berkepanjangan, termasuk fobia terhadap benda tumpul seperti pena. Sebelumnya, Tomita pernah melaporkan Tomohiro kepada pihak berwenang karena menerima sekitar 140 komentar darinya, termasuk ancaman pembunuhan. Hal ini terjadi setelah Tomita menolak lamaran pernikahan Tomohiro dan mengembalikan hadiah-hadiah yang pernah ia terima, seperti jam tangan dan buku. Namun tidak ada tindakan yang diambil untuk melindunginya. Kejadian ini mengguncang

masyarakat Jepang serta menyoroti sistem perlindungan korban *stalking* yang masih lemah. Setelah kejadian ini, pada Desember 2016, pemerintah Jepang melakukan revisi terhadap undang-undang *anti-stalking*, memperluas lingkup hukum seperti pelecehan digital melalui media sosial dan email, yang sebelumnya tidak diatur secara tegas dalam peraturan.

Contoh lainnya adalah kasus pada tahun 2019 di mana seorang pria bernama Hibiki Sato ditangkap polisi karena berhasil menemukan alamat rumah seorang penyanyi idol Jepang yang bernama Ena Matsuoka hanya dengan menganalisis bayangan cahaya di mata korban dalam foto *selfie* yang diunggah di media sosial. Pelaku mengaku ke polisi bahwa ia menemukan lokasi korban dengan menganalisis bayangan cahaya di mata korban dari foto *selfie* yang diunggah secara daring (*online*). Ia berhasil mengidentifikasi stasiun kereta yang terpantul di mata korban dan kemudian menggunakan Google Street View untuk mencari dan memastikan lokasi sebenarnya. Kemudian, pelaku juga menganalisis berbagai video yang menunjukkan apartemen korban dari unggahan di sosial media. Pelaku cukup jeli untuk memperhatikan detail seperti posisi tirai dan arah masuknya cahaya dari jendela, untuk memperkirakan lantai berapa tempat tinggal korban. Kedua kasus tersebut menunjukkan bahwa hubungan parasosial atau hubungan satu arah antara penggemar dengan figur publik dapat berkembang menjadi bentuk obsesi yang meresahkan. Pelaku sering merasa memiliki hak atau kedekatan khusus dengan korban, meskipun tidak terdapat hubungan nyata di antara keduanya. Sejalan dengan itu, kedua permasalahan ini menjadi relevan untuk dianalisis dalam media gim video horor Jepang berjudul パラソーシャル (*Parasocial*) karya Chilla's Art.

Chilla's Art merupakan nama studio pengembang gim video horor indie asal Jepang yang dikenal melalui gim-gim naratif berdurasi pendek, yaitu sekitar 45 hingga 120 menit tanpa adanya sekuel atau lanjutan cerita pada setiap gimnya. Meskipun berdurasi singkat, setiap gim video yang dirilis oleh Chilla's Art mampu menyajikan pengalaman horor yang intens dengan cerita utuh. Chilla's Art sering mengangkat budaya Jepang serta isu sosial yang relevan dengan kehidupan masyarakat dalam gim video-nya. Hal tersebut menggambarkan bahwa gim video

tidak hanya sebagai media hiburan tetapi juga dapat sebagai wadah untuk mengangkat isu sosial yang terjadi di masyarakat. Chilla's Art mulai merilis gim video pertamanya yang berjudul *Evie* pada tahun 2018, dan 呪われたデジカメ (*Norowareta Dejikame*) yang dirilis terakhir pada 2025. Seiring berjalannya waktu, Chilla's Art terus berkembang dan telah merilis sejumlah gim video dengan total 28 judul hingga tahun 2025. Beberapa gim yang paling populer berdasarkan jumlah pemain dan ulasan sangat positif (*very positive*) di platform Steam antara lain 事故物件 (*Jiko Bukken*), 夜勤事件 (*Yakin Jiken*), 例外配達 (*Reigai Haitatsu*), 閉店事件 (*Heiten Jiken*), serta パラソーシャル (*Parasocial*). Kepopuleran karya Chilla's Art tidak hanya di Jepang saja, melainkan telah menjangkau pemain global yang lebih luas. Hal ini didukung oleh maraknya *streamer* yang memainkan karya Chilla's Art sebagai bagian dari konten hiburan mereka. Di Indonesia, popularitas gim video ini turut didorong oleh Windah Basudara seorang *streamer* ternama, serta Kobo Kanaeru seorang *VTuber* dari agensi Hololive yang sering memainkan gim video horor Jepang dalam siaran langsungnya. Sementara itu, di Jepang sendiri, banyak *VTuber* populer yang turut memperkenalkan karya Chilla's Art kepada penggemar mereka, di antaranya Houshou Marine dan Sakamata Chloe dari agensi Hololive. Kehadiran para *streamer* dan *VTuber* ini berperan penting untuk memperkenalkan karya Chilla's Art secara luas.

Kemudian perkembangan teknologi digital juga memperburuk masalah ini. Media sosial dan platform *streaming* memberikan kemudahan akses terhadap informasi pribadi figur publik, seperti lokasi atau rutinitas. Dalam パラソーシャル (*Parasocial*), hal ini digambarkan melalui insiden di mana wajah Senra Nina terungkap saat *live streaming*, yang memicu pelaku untuk mulai mendekati dan mengintai kehidupannya secara langsung. Penguntitan (*stalking*) bukan hanya ancaman bagi individu, tetapi juga menjadi masalah sosial yang berdampak pada keamanan masyarakat. Korban penguntitan (*stalking*) sering kali mengalami trauma psikologis, seperti kecemasan, depresi, dan rasa takut yang

berkepanjangan. Gim video seperti パラソーシャル (*Parasocial*) tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi wadah untuk mengangkat isu-isu sosial dengan memperlihatkan realitas melalui narasi dan alur permainannya.

1.2 Penelitian yang Relevan

Pada bagian tinjauan pustaka ini memuat penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dalam hal teori, objek, maupun media yang dikaji. Tujuannya adalah untuk memastikan kejelasan dan validitas penelitian yang dilakukan, serta untuk menghindari duplikasi, sehingga dapat terlihat keaslian dari penelitian yang akan disusun oleh penulis. Penelitian mengenai *stalking* sudah pernah diteliti sebelumnya dalam artikel yang berjudul *Perceptions and Experiences of Intrusive Behavior and Stalking Comparing LGBTIQ and Heterosexual* (2016) oleh Lorraine P Sheridan, Adrian J Scott, Amy M Campbell (2016) dari Universitas Curtin.

Hasil penelitian pertama ini dapat disimpulkan bahwa meskipun pandangan tentang perilaku mengganggu hampir sama antara kelompok LGBTIQ dan heteroseksual, kelompok LGBTIQ lebih sering mengalami perilaku tersebut dan memiliki angka korban *stalking* yang jauh lebih tinggi (35,5%) dibandingkan kelompok heteroseksual (15,0%). Orientasi seksual terbukti berpengaruh besar terhadap pengalaman menjadi korban *stalking*, sedangkan jenis kelamin tidak terlalu berpengaruh. Penelitian ini menekankan pentingnya memberikan perhatian khusus terhadap bentuk, alasan, dan dampak *stalking* yang dialami oleh kelompok LGBTIQ, serta perlunya penanganan yang sesuai dengan situasi yang dihadapi oleh kelompok minoritas seksual. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa respons kelompok LGBTIQ terhadap perlakuan yang mereka alami bukanlah berlebihan. Pengalaman mereka nyata dan perlu diakui serta ditangani dengan serius.

Persamaan kedua penelitian adalah pokok kajian yang dilakukan yaitu terkait dengan perilaku *stalking* sebagai bentuk perilaku mengganggu yang berdampak negatif terhadap korban. Namun perbedaan dari penelitian Lorraine P Sheridan, Adrian J Scott, Amy M Campbell (2016) berfokus pada komunitas LGBTIQ dengan pendekatan *mixed-methods*, sementara penelitian penulis

menggunakan gim video パラソーシャル (*Parasocial*) sebagai media utama dengan pendekatan kualitatif analisis isi untuk menganalisis bagaimana fenomena *stalking* yang digambarkan dalam gim video パラソーシャル (*Parasocial*) karya dari Chilla's Art. Namun demikian, penelitian yang dilakukan oleh Lorraine P Sheridan, Adrian J Scott, Amy M Campbell (2016) telah menyelidiki individu LGBTIQ sebagai korban, penelitian ini tidak menentukan siapa pelakunya atau status hubungan sebelumnya dan jenis kelamin (*non-biner*) dari pelaku dan korban.

Penelitian kedua sejalan dengan skripsi yang dilakukan oleh Noviana Setyaningsih (2018) dari Universitas Diponegoro Semarang dengan judul penelitian *The Representation of Stalking as a Pattern of Behavior Performed by Lisa Sheridan in Steve Shill's Obsessed*. Dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa karakter Lisa Sheridan dalam film *Obsessed* menunjukkan bahwa *stalking* bukanlah persoalan yang sederhana. Ia digambarkan sebagai penguntit obsesif yang terus melakukan tindakan yang mengganggu secara berulang seperti menghubungi tanpa izin, melecehkan dan mengintimidasi korban, serta mengancam siapa pun yang dianggap menghalangi keinginannya. Perilakunya dipengaruhi oleh obsesi yang kuat dan berdampak buruk pada korban, terutama secara psikologis, seperti menyebabkan trauma. Penelitian ini menekankan bahwa karakter Lisa Sheridan merupakan representasi nyata dari pola perilaku menguntit yang berbahaya serta penting untuk memahami dampak psikologis dari perilaku *stalking*.

Persamaan penelitian penulis dengan Noviana Setyaningsih (2018) adalah kedua penelitian memiliki kesamaan bahasan yaitu dengan *stalking* dalam sebuah media hiburan. Namun perbedaan dari penelitian Noviana Setyaningsih (2018) berfokus pada representasi *stalking* dengan pemanfaatan media film *Obsessed*, sementara penelitian penulis berfokus pada *stalking* dengan pemanfaatan media gim video パラソーシャル (*Parasocial*).

Penelitian ketiga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Chandra Afif (2022) dari Politeknik Negeri Jakarta dengan judul penelitian *Fenomena Cyberstalking Akibat dari Game Online*. Dalam penelitian tersebut dapat

disimpulkan bahwa kasus penguntitan siber (*cyberstalking*) banyak terjadi di sekitar kita, namun kurangnya pemahaman akan masalah ini membuat masyarakat tidak menganggap masalah ini dengan serius. Pelaku dalam bentuk kejahatan ini memiliki beragam motif, mulai dari emosi, dendam, bahkan obsesi yang mana sangat merugikan korban baik secara psikis maupun fisik. Kemudian dalam artikel ini menjelaskan bahwa fenomena penguntitan siber (*cyberstalking*) menyangkut berbagai aspek seperti media sosial hingga *game online* biasanya diakibatkan rasa aman pelaku karena sifat dunia maya yang bisa membuat siapapun menjadi tanpa identitas (*anonymous*) sehingga pelaku merasa bahwa apapun yang ia lakukan tidak akan menimbulkan konsekuensi baik terhadap dirinya maupun korban. Selain itu, regulasi hukum di Indonesia terkait *cyberstalking* masih lemah, sehingga belum mampu memberikan perlindungan maksimal bagi korban. Oleh karena itu, perlu edukasi dan peningkatan kesadaran digital dianggap sebagai solusi terbaik saat ini.

Persamaan penelitian penulis dengan penelitian artikel yang dilakukan oleh Chandra Afif (2022) adalah kedua penelitian memiliki kesamaan bahasan mengenai fenomena *stalking* dalam media seperti gim. Namun perbedaan dari penelitian Chandra Afif (2022) berfokus pada fenomena penguntitan siber (*cyberstalking*) yang terjadi di dunia maya dalam *game online multiplayer* dengan pendekatan kualitatif dan menggunakan data sekunder dari kasus nyata, sementara penelitian penulis berfokus pada fenomena *stalking* secara langsung maupun secara dunia maya dengan memanfaatkan media gim video horor naratif *single-player* パラソーシャル (*Parasocial*) dengan pendekatan kualitatif analisis isi untuk mengeksplorasi fenomena *stalking* yang digambarkan dalam gim video パラソーシャル (*Parasocial*). Namun demikian, penelitian yang dilakukan oleh Chandra Afif (2022) belum menyoroti bagaimana fenomena *stalking* direpresentasikan secara spesifik dalam media atau gim.

1.3 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah awal dalam penelitian dengan tujuan untuk mengidentifikasi isu atau permasalahan yang perlu diteliti lebih lanjut. Identifikasi yang tepat dapat memberikan arahan yang jelas untuk solusi yang diusulkan dalam penelitian tersebut (Sugiyono, 2016). Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Fenomena *stalking* di Jepang hanya mengalami penurunan sebesar 1,4% menjadi 19.567 kasus berdasarkan data National Police Agency.
2. Perkembangan teknologi dan media sosial dapat memfasilitasi perilaku obsesif yang merugikan individu.
3. Munculnya hubungan sepihak dari para penggemar yang terlibat dalam perilaku obsesif yang berujung pada *stalking* terhadap figur publik, seperti yang digambarkan dalam gim video パラソーシャル (*Parasocial*).
4. Gim video パラソーシャル (*Parasocial*) menggambarkan kerentanan privasi seseorang terhadap ancaman *stalking* di era digital dalam hal ini adalah VTuber atau streamer.
5. Gim video ini menggambarkan dampak psikologis *stalking* terhadap korban, terutama rasa tidak aman dan ketakutan yang mendalam.

1.4 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan agar pembahasan tidak terlalu luas kepada aspek-aspek yang jauh dari relevan. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada ruang lingkup fenomena *stalking* hanya pada gim パラソーシャル (*Parasocial*) karya Chilla's Art 25 Agustus 2023 yang diunggah oleh kanal YouTube bernama Pekora Ch. 兎田ぺこら dengan dibatasi pada situasi yang menghasilkan akhir cerita buruk saja.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana fenomena *stalking* dalam gim video horor Jepang *パラソーシャル (Parasocial)* karya dari Chilla's art?
2. Apa yang mendasari karakter penguntit untuk melakukan tindakan *stalking* terhadap Senra Nina dalam gim video ini?
3. Bagaimana gim video ini menggambarkan dampak psikologis yang dialami oleh korban *stalking*?

1.6 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis fenomena *stalking* dalam gim video horor Jepang *パラソーシャル (Parasocial)* karya dari Chilla's art.
2. Untuk menganalisis apa yang mendasari karakter penguntit untuk melakukan tindakan *stalking* terhadap Senra Nina dalam gim video ini.
3. Untuk menguraikan bagaimana gim video ini menggambarkan dampak psikologis yang dialami oleh korban *stalking*.

1.7 Landasan Teori

Untuk mempermudah proses penelitian, terutama dalam tahap analisis maka diperlukan pemahaman konsep atau teori yang berkaitan dengan variabel penelitian.

1.7.1 Analisis isi

Analisis isi atau *content analysis* menurut Eriyanto (2011) merupakan teknik dalam pengumpulan data serta analisis terhadap isi suatu teks, baik berupa kata, makna, gambar, simbol, tema, ide, maupun berbagai pesan yang dapat dikomunikasikan. Metode penelitian yang digunakan dalam analisis ini berfokus pada simbol dan teks dalam media tertentu, yang kemudian dikelola dan dianalisis. Pendekatan ini tidak melibatkan manusia sebagai objek penelitian. Analisis Konten digunakan terutama dalam meng-analisis isi dari media baik itu cetak ataupun elektronik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa analisis isi merupakan metode yang efektif dalam menelaah berbagai elemen komunikasi dalam media, tanpa melibatkan partisipasi langsung dari subjek manusia. Pendekatan ini sangat relevan untuk digunakan dalam penelitian yang bertujuan memahami representasi simbolik, pesan, serta makna yang disampaikan melalui media, termasuk dalam gim video.

1.7.2 Stalking

Stalking menurut Mullen, Pathe, & Purcell (2009) merupakan perilaku berulang yang mengganggu dan melibatkan komunikasi tidak diinginkan dari satu individu kepada individu lain. Perilaku ini mencakup mengikuti, berada di sekitar korban, mengawasi secara terus-menerus, dan melakukan pendekatan terhadap korban secara langsung. Pelaku dapat melakukan komunikasi dengan korban melalui surat, telepon, *email*, atau catatan yang diletakkan di tempat yang mudah ditemukan korban, seperti di mobil. Dengan perkembangan teknologi, pelaku dapat berkomunikasi dengan korban melalui media sosial dengan mudah, yang kini umum digunakan oleh pelaku di era digital ini.

Berdasarkan uraian tersebut, *stalking* merupakan perilaku mengganggu yang dilakukan secara berulang tanpa keinginan dari korban, yang dapat menyebabkan rasa takut atau tekanan pada korbannya.

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan dilakukan dalam studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis isi untuk menganalisis fenomena *stalking* yang digambarkan dalam gim video パラソーシャル (*Parasocial*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis teks naratif dan alur cerita dalam gim video, serta observasi terhadap interaksi karakter mengenai *stalking*.

1.9 Manfaat Penelitian

1.9.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan kontribusi pada pengembangan studi gim video horor sebagai media yang mengangkat isu sosial, khususnya dalam konteks *stalking* di Jepang.
2. Menambah pemahaman tentang penggunaan gim video sebagai media untuk mengangkat isu-isu sosial kontemporer.

1.9.2 Manfaat Praktis

1. Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya *stalking* dan pentingnya keamanan digital.
2. Industri gim video dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk menciptakan konten yang tidak hanya menghibur tetapi juga dapat mengangkat isu sosial yang sering terjadi di masyarakat.

1.10 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terbagi menjadi beberapa bab yang dapat diuraikan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan berisi tentang latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika.

Bab II Kajian pustaka berisi mengenai teori yang berkaitan dengan jenis-jenis, dampak, langkah pencegahan *stalking*, dan informasi umum mengenai Chilla's Art.

Bab III Fenomena *stalking* dalam gim yang berjudul パラソーシャル (*Parasocial*) karya Chilla's Art, bab ini memaparkan analisis data yang sudah penulis dapatkan dari alur cerita dalam gim video パラソーシャル (*Parasocial*).

Bab IV Simpulan membahas kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan merupakan jawaban dari perumusan masalah yang telah tercantum pada Bab I.