

BAB IV SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan terhadap fenomena *stalking* dalam gim video horor Jepang: パラソーシャル (*Parasocial*) karya Chilla's Art, dapat disimpulkan bahwa gim video ini menggambarkan tindakan pelaku penguntitan oleh dua orang tokoh cerita yaitu Kyoa Akushu dan Rikiya Miyamoto kepada tokoh utama, Senra Nina. Kelima jenis perilaku *stalking* menurut klasifikasi dari teori *stalking* menurut Mullen, Pathé, dan Purcell muncul dalam gim video パラソーシャル (*Parasocial*) dapat dianalisis sebagai berikut:

1. Tokoh Rikiya Miyamoto termasuk ke dalam jenis *stalking The Rejected Stalker*, yakni pelaku yang menunjukkan perilaku *stalking* akibat ketidakmampuan untuk menerima berakhirnya hubungan dengan tokoh utama, Senra Nina. Ia juga dapat dikategorikan sebagai *The Resentful Stalker* karena tindakannya didorong oleh rasa ingin balas dendam, serta keinginan untuk memberi rasa takut pada korban.
2. Tokoh Kyoa Akushu termasuk ke dalam jenis *stalking The Incompetent Suitor*, yakni pelaku melakukan pendekatan secara langsung untuk menciptakan kedekatan antara korban dengan cara yang tidak tepat dan canggung. Ia juga menunjukkan ciri *The Intimacy Seeker* melalui keinginannya yang kuat untuk menjalin hubungan intim secara sepihak, serta mengarah pada *The Predatory Stalker* karena tindakannya melibatkan pengawasan secara diam-diam, dan potensi ancaman terhadap korban.
3. Tokoh Senra Nina merupakan korban *stalking* dari gim video パラソーシャル (*Parasocial*). Ia mengalami berbagai dampak akibat tindakan penguntitan yang dilakukan oleh Rikiya Miyamoto dan Kyoa Akushu. Dalam aspek psikologis yang ditampilkan, Nina mengalami rasa takut yang intens, kepanikan, kewaspadaan berlebihan (*hypervigilance*), mimpi buruk, dan kecemasan yang berkelanjutan. Kemudian, dalam aspek

fisik yang ditampilkan, Nina mengalami kelelahan yang memengaruhi kemampuannya untuk menjalani aktivitas sehari-hari, termasuk pekerjaannya sebagai *VTuber*. Kemudian dalam aspek sosial yang ditampilkan, Nina memilih untuk memesan makanan melalui aplikasi daring daripada pergi ke toko langsung. Hal tersebut dilakukan sebagai bentuk upaya perlindungan diri untuk menghindari tempat-tempat tertentu yang berpotensi mempertemukan dengan pelaku.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa gim video *パラソーシャル (Parasocial)* tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga menyoroti isu sosial seperti perilaku *stalking* (penguntitan). Jenis perilaku serta dampak *stalking* menurut Paul E. Mullen, Michele Pathé, Rosemary Purcell membantu dalam memahami bagaimana tindakan penguntitan digambarkan melalui tokoh yang terlibat dalam gim video, serta bagaimana dampaknya terhadap kondisi psikologis, fisik serta sosial bagi korban. Selain itu, baik pelaku maupun korban *stalking* sama-sama membutuhkan penanganan profesional. Korban membutuhkan dukungan psikologis untuk mengatasi trauma dan ketakutan yang ditimbulkan, sedangkan pelaku juga perlu penanganan yang tepat untuk menghentikan perilaku obsesif dan mengatasi gangguan psikologis yang mendasarinya