

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang terus meningkat membuka banyak media baru bagi manusia. Salah satunya adalah media sosial yang dapat memudahkan antar pengguna untuk berkomunikasi dan membentuk hubungan serta adanya kedekatan antar pengguna dengan pengguna dan juga antar pengguna dengan selebriti atau figur publik (Sabila, 2022). Fenomena ini disebut dengan hubungan parasosial. Hubungan parasosial ini bersifat sepihak dimana pihak lain atau *persona* yang disukai sama sekali tidak menyadari keberadaan orang tersebut, dan umumnya terjadi pada selebriti, organisasi (seperti tim olahraga), atau bintang televisi (National Register of Health Service Psychologists, 2019).

Hubungan parasosial dapat bermanfaat bagi kesehatan mental, namun juga dapat memperburuk kesehatan mental (Cleveland Clinic, 2023). Giles dan Maltby (2006) mengatakan bahwa hubungan parasosial sub-kategori *Borderline-Pathological* merupakan tingkatan yang paling berbahaya dari kategori lainnya dengan dapat menunjukkan sifat-sifat psikotisme. Sehingga harus diperhatikan karena dapat menyebabkan perilaku tidak sehat (Martin, 2022) sehingga menjadi sangat berbahaya dengan adanya potensi terjadinya kekerasan baik ke diri sendiri maupun orang lain (Cleveland Clinic, 2023). Di Indonesia sendiri sudah ada dua kasus percobaan bunuh diri yang terpengaruh dari hubungan parasosial yang dimiliki oleh penggemarnya terhadap artis yang melakukan bunuh diri (Maulana, 2024). Selain itu, di forum Kaskus ditemukan sebuah akun yang secara jelas dan tidak menutupi perbuatan *stalking*nya terhadap grup *idol* Indonesia yaitu JKT-48 dengan mencari alamatnya dan memperjualbelikannya (Dear Catcallers Indonesia, 2019). Maka dari itu, penggemar pada kategori hubungan parasosial apapun harus menghindari dirinya jatuh ke dalam hubungan parasosial tingkat *borderline-pathological*.

Dengan maraknya kasus tersebut, media informasi yang dapat mengedukasi penggemar-penggemar mengenai hubungan parasosial masih sedikit. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen psikolog sosial Laras Sekarasih (2024), saat ini belum banyak media informasi yang beredar mengenai hubungan parasosial ekstrem. Jikapun ada, media tersebut hanya memberitakan mengenai kasus-kasusnya saja, namun tidak memberikan panduan atau *guideline* apa yang harus dilakukan berikutnya. Sehingga, *awareness* terhadap hubungan parasosial ini masih tergolong sedikit, dan berdasarkan hasil FGD, banyak yang tidak mengetahui bahwa diri mereka tidak termasuk hubungan parasosial dikarenakan istilah parasosial ini masih terdengar asing. Maka dari itu, perlu adanya media informasi yang dapat memberikan informasi mengenai hubungan parasosial, kategorinya, serta bahaya yang dapat terjadi sehingga audiens dapat menghindari dirinya jatuh ke dalam kategori ekstrem. Walaupun menurut wawancara yang dilakukan membuktikan bahwa dapat ‘pulih’ dengan sendirinya, orang-orang disekitarnya yang masih dalam hubungan parasosial ekstrem perlu diingatkan juga, sehingga ada kebutuhan media informasi sebagai pegangan bagi ‘penderita’ tersebut.

Oleh karena itu, penulis akan merancang media informasi interaktif berupa gim mengenai bahaya hubungan parasosial ekstrem terhadap dewasa muda untuk mengenali bahaya hubungan parasosial dengan mengenali sejauh mana kategori diri sendiri terlebih dahulu dan audiens dapat memahami secara betul ciri-ciri, dampak, dan alternatif yang dapat dilakukan, sehingga audiens dapat mengetahui cara yang baik untuk membatasi diri sendiri, menghindari terjadinya perbuatan kekerasan atau tidak sehat baik terhadap diri sendiri ataupun orang lain. Menggunakan media informasi interaktif karena media informasi merupakan sebuah bentuk komunikasi kepada pengguna yang disajikan melalui visual dengan simplifikasi data informasi. Media informasi interaktif menggunakan aspek-aspek seperti suara, atau pun *website* sebagai cara untuk memberikan informasi kepada audiens sehingga memudahkan penyampaian pesan (Coates dan Ellison, 2014).

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan gim digital tentang bahaya hubungan parasosial *borderline-pathological* bagi penggemar J-Pop usia 19-25 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat dalam perancangan antara lain:

a. Demografis

- 1) Jenis kelamin : Perempuan dan laki-laki
- 2) Usia : 19-25 tahun
- 3) Pendidikan : Mahasiswa atau pekerja
- 4) Kelas Ekonomi : SES B-C

b. Geografis

- 1) Negara : Indonesia
- 2) Daerah : Jabodetabek

c. Psikografis

- 1) Orang yang memiliki ketertarikan terhadap J-Pop
- 2) Orang yang menyukai *game*
- 3) Orang yang pernah atau sedang mengalami hubungan parasosial ekstrem
- 4) Orang yang ingin mengetahui lebih dalam mengenai hubungan parasosial

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Merancang media informasi interaktif mengenai bahaya hubungan parasosial *borderline-pathological* bagi penggemar J-Pop usia 19-25 tahun.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat dilaksanakannya tugas akhir ini yaitu sebagai berikut.

a. Bagi penulis

Manfaat bagi penulis adalah dapat menggunakan segala ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan tujuh semester sebelumnya dan diterapkan dalam merancang media informasi tersebut, serta menambah pengetahuan mengenai hubungan parasosial dan cara membatasinya agar tidak berlebihan.

b. Bagi orang lain

Manfaat bagi orang lain adalah menambah wawasan mereka mengenai salah satu fenomena dalam dunia media sosial yaitu hubungan parasosial dan diharapkan dari perancangan media informasi ini akan lebih sadar dan bisa membatasi hubungan parasosial dengan baik.

c. Bagi universitas

Manfaat bagi universitas adalah menjadi referensi atau inspirasi bagi mahasiswa yang akan mengerjakan tugas akhir, dan menjadi pembelajaran lebih lagi untuk meningkatkan kualitas perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA