

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang dipakai adalah secara *hybrid* yaitu gabungan metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data atau *insight* mengenai pendapat profesional serta pengalaman hubungan parasosial tersebut. Sedangkan, metode kuantitatif digunakan untuk mendapatkan data statistik mengenai fenomena hubungan parasosial yang terjadi pada penggemar remaja idol grup Jepang, dan pandangan kerabat atau penggemar dewasa lainnya terhadap hubungan parasosial yang terjadi.

3.1.1 Metode Kualitatif

Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data dengan rincian yang lebih kompleks tentang fenomena tertentu dimana hasilnya lebih menekankan makna daripada generalisasi (Danuri & Maisaroh, 2019). Tujuan dari penggunaan metode kualitatif adalah untuk mendapatkan *insight* tambahan secara profesional dan secara langsung dari target mengenai hubungan parasosial yang terjadi.

3.1.2.1 Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data secara kualitatif dan mendalam kepada ahli dan juga target audiens.

a. Wawancara dengan psikolog klinis

Wawancara dilakukan kepada psikolog klinis Evy Sulfani Komala, M.Psi, yang saat ini bekerja di Ibunda.Id, serta berpraktik di Puskesmas Garuda, dan Puskesmas Puter Bandung, untuk mendapatkan data lebih dalam mengenai hubungan parasosial dari sisi psikologi klinis. Dikarenakan jadwal yang cukup padat, wawancara dilakukan secara online pada hari Sabtu, 17 Februari 2024.

Hubungan parasosial adalah hubungan imajiner yang dibentuk oleh seorang secara sepihak dan biasanya dibentuk dengan figur publik seperti selebritas atau tokoh lain yang dikagumi oleh individu tersebut. Berdasarkan konsep Stever, parasosial memiliki level mulai dari level obsesif non patologis (tingkat ketertarikan yang tidak mengganggu) hingga level obsesif patologis (yang sudah mengganggu kehidupan sehari-hari).

Sebagai contoh yang pernah terjadi adalah bentuk *romantic attraction*, yaitu individu memiliki ketertarikan untuk ada hubungan lebih dengan idolanya namun levelnya tidak parah, dan bentuk *task attraction*, yaitu individu mulai mengidolakan karena bakat selebritas tersebut sehingga perilaku parasosial secara perlahan akan muncul.

Di dalam dunia psikologi klinis, ada sebuah indikator bagi seseorang untuk dinyatakan “gangguan” atau “tidak gangguan”. Dikatakan terganggu apabila secara kegiatan sehari-hari menjadi tidak seperti biasanya, dan adanya hambatan. Salah satunya adalah perilaku parasosial yang menjadi delusi yang berlebihan dan menyebabkan individu terlalu obsesi terhadap idolanya sehingga menjadi tidak produktif dalam melakukan aktivitas sehari-hari.

Sebagai contoh, mahasiswa yang menjadi malas kuliah karena mendapatkan informasi mengenai idolanya yang kini berpacaran sehingga menjadi menangis berlebihan (lebih dari 2 minggu), tidak mau makan, menarik diri, dan lain-lain. Jika kondisi ini sudah memiliki indikasi, alangkah baiknya untuk segera datang ke psikolog klinis atau tenaga kesehatan profesional lainnya yang terdekat.

Langkah-langkah pecegahan yang dapat diambil adalah membatasi diri secara realistis terhadap kegiatan parasosial atau secara sederhananya mengidolakan atau mengagumi seseorang boleh saja dilakukan namun harus tetap pada tempatnya dan realistis. Idola tersebut dapat dijadikan sebagai *coping stress* atau upaya dalam menangani stres, namun harus dilihat kapasitasnya agar tidak berlebihan dan menjadi lebih optimal.

Selain itu, mengembangkan *coping stress* relasi secara umum, misalnya tergabung dalam komunitas sosial, ikut kedalam organisasi, melakukan kegiatan lainnya yang digemari dapat dilakukan untuk mencegah tindakan tersebut. Sehingga, individu memiliki “cadangan” *coping stress* atau alternatif positif dan tidak bergantung terhadap satu jenis *coping stress* saja karena satu jenis *coping* itu kadang tidak cukup efektif. Sebagai contoh, jika mengalami tantangan yang sulit di kehidupan sehari-hari, akan lebih baik jika dialihkan ke beberapa kegiatan yang berbeda. Usahakan jangan hanya satu kegiatan, seperti menonton konser idola, secara berlebihan karena dapat menyebabkan obsesi berlebihan.

b. Wawancara kepada dosen psikologi sosial

Wawancara dilakukan kepada dosen psikologi sosial di Universitas Indonesia, Laras Sekarasih, S.Psi., M.S., Ph.D. untuk mendapatkan data lebih rinci mengenai hubungan parasosial dari sisi psikologi sosial. Wawancara dilaksanakan secara online atas permintaan narasumber pada hari Jumat, 23 Februari 2024.

Hubungan parasosial sudah diteliti sejak tahun 1950an, dan didefinisikan oleh para peneliti sebagai hubungan atau konsep perasaan terasosiasi, dan akrab yang terjadi secara searah oleh audiens ke figur yang biasanya ada di media. Di dalam hubungan

interpersonal biasa, perasaan kedekatan atau kenal dialami oleh kedua belah pihak yang saling kenal satu sama lain. Sedangkan dalam hubungan parasosial, perasaan kedekatan dan kenalnya hanya terjadi pada audiens terhadap figur, atau dalam literatur klasik disebut sebagai persona, yang tidak kenal audiens tersebut.

Semua orang bisa mengembangkan atau mengalami hubungan parasosial, namun orang yang kesepian dan ekstrovert memiliki probabilitas lebih tinggi untuk mempunyai hubungan parasosial. Hubungan parasosial juga bukan merupakan sesuatu yang menular. Proses terbentuknya hubungan parasosial terjadi pada umumnya jika melihat pertunjukkan, mendengar musik, melihat video klip, atau akun sosial media, kemudian individu tersebut akan membentuk *affinity* di situ sehingga mengembangkan hubungan parasosial secara individual.

Sebenarnya, hubungan parasosial tidaklah berbahaya selama tidak mengganggu fungsi sosial dan aktivitas *life sustaining* dari orang tersebut. Dampak buruk dari hubungan parasosial ini akan terlihat apabila tidak dikelola dengan baik sehingga dapat mengganggu kesehariannya, seperti tidak kerja, tidak mandi, tidak kuliah, hingga *stalking*. Jika sudah menjadi seperti itu, maka hubungan parasosial menjadi mengganggu dan bisa menjadi patologis. Namun, jika tidak mengganggu kesehariannya maka tidak berbahaya. Selama aktivitas lainnya tidak terganggu, sebagai contoh tetap tidur dengan waktu cukup 6-8 jam, maka dalam psikologis masih dianggap baik-baik saja. Tetapi apabila perbuatan-perbuatan “mengganggu” tersebut sudah terlihat, maka harus diwaspadai dan mungkin perlu diintervensi.

Bagi sesama penggemar pun, sifat hubungan parasosial ekstrem apabila sudah mengganggu dapat terlihat secara jelas. Dianggap ekstrem adalah tindakan seperti tidak makan, tidak

tidur, tidak kuliah, tidak kerja, menguntit, dan mengutang untuk membeli *merchandise*.

Untuk menghindari hubungan parasosial masuk ke dalam kategori hubungan parasosial ekstrem yang mengganggu, salah satu caranya adalah mempunyai kegiatan lain, dan memiliki komitmen yang lain. Interaksi parasosial terjadi apabila tidak mempunyai control terhadap waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi secara semu dengan idola tersebut. Diibaratkan sama seperti kita menghindari agar tidak menjadi kecanduan dengan internet, harus dimiliki komitmen untuk membatasi, seperti membatasi waktu mengonsumsi konten idola, dan membatasi *budget* finansial yang dipakai untuk membeli *merchandise*. Ketika batasan yang dibuat terus menerus dilanggar, maka harus mulai berpikir apakah dibutuhkan untuk mencari pertolongan.

Jika sudah masuk ke dalam kategori ekstrem, individu tersebut membutuhkan intervensi profesional yaitu dari psikolog klinis karena sudah bukan lagi berada di dalam ranah untuk menolong diri sendiri dan dapat dikatakan sama seperti orang sakit.

Bentuk intervensi yang dapat dilakukan dari orang lain kepada individu agar terhindari dari hubungan parasosial ekstrem tersebut adalah mengajaknya melakukan hal lain. Namun, apabila dilihat sudah hampir ekstrem, maka dapat ditemani atau didorong untuk mulai sesi konseling. Karena semakin cepat dibantu, akan semakin baik bagi individu dengan hubungan parasosial tersebut.

Saat ini, kurang adanya *awareness* mengenai parasosial ekstrem. Media lebih memberitakan mengenai kasus parasosialnya saja, sebagai contoh bunuh diri karena idolnya

menikah, namun belum disertai dengan *guideline* dan panduan bagi individu tersebut harus bagaimana.

c. Wawancara kepada penggemar J-Pop; idol grup Jepang

Wawancara juga dilakukan kepada Nadia, seorang penggemar J-Pop, untuk mendapatkan data mengenai pengalaman, perilaku, dan wawasan tambahan dari perspektif penggemar J-Pop. Wawancara dilaksanakan secara *online* atas permintaan narasumber menggunakan pada hari Senin, 19 Februari 2024

Nadia merupakan seorang penggemar idol grup Jepang Naniwa Danshi, atau singkatannya adalah Nanidan, sejak tahun 2019. Saat ini ia menjadi mahasiswa aktif semester dua dengan jurusan sastra Jepang di Universitas Indonesia. Ia mulai menyukai Nanidan oleh karena lagunya, dan juga *gap* personalitas antara saat mereka berada di panggung dan saat berada di *variety show*. Ia juga merasa memiliki ikatan batin dengan Nanidan karena ia telah mengikutinya semenjak belum *debut*, atau secara *official* menjadi grup, dan merasakan susah perjuangan mereka.

Baginya hubungan parasosial yang ia alami sangat berdampak di dalam kehidupannya, salah satunya adalah mempengaruhi dia untuk mengambil kuliah sastra Jepang, dan lebih termotivasi untuk mengenal negara Jepang itu sendiri karena Nanidan. Hubungan parasosial ini bersifat positif karena dapat memberikannya motivasi saat lagi sedih atau *down*, sebagai contoh pada saat pandemi COVID-19, dan juga memotivasi dirinya untuk berjuang mengambil PTN.

Ia merasakan adanya validasi perasaan dari Nanidan yang sama dengan dirinya, banyak lika-liku yang dihadapi, oleh karena

itu ia merasa bahwa dirinya tidak boleh menyerah karena Nanidan pun juga tidak. Nadia merasakan perubahan pada emosinya yang dipengaruhi oleh hubungan parasosialnya dengan Nanidan, salah satunya adalah menjadi lebih mudah menangis karena perasaan bangga dan bahagia atas pencapaian grup tersebut, dan dikategorikan sebagai “*Mama fans*”, yang merasa seperti Nanidan itu anaknya sendiri.

Hubungan parasosial yang dijalannya membantu dirinya untuk menyelesaikan kebutuhan atau *goals* dalam hidupnya, seperti belajar *kanji*, dan paham tata kalimat serta kosa kata. Hal itu dipengaruhi karena adanya keinginan untuk bekerja di Jepang, dengan tujuan dapat menonton konser di sana, sehingga proses belajar terasa lebih ringan. Nadia merasa bahwa hubungan parasosial yang ia jalannya selama ini berdampak positif pada dirinya. Sebisa mungkin dijauhi hal-hal negatif terutama untuk masalah *stalking* dan mencari informasi yang bersifat personal karena ia juga mengerti bahwa privasi harus dijaga dengan baik.

Salah satu perasaan negatif yang ia pernah rasakan akibat hubungan parasosial ini adalah keikutsertaan emosi saat membaca berita negatif, sehingga ia merasakan cemas, khawatir, hingga susah tidur. Namun, dapat diatasi dengan hal-hal lain seperti tidak sering buka sosial media, selektif akan *keyword* di sosial media, menonton drama, dan istirahat dari sosial media.

Untuk menjaga keseimbangan kehidupan parasosial dan kehidupan nyatanya, Nadia membatasinya dengan cara membagi waktunya dengan baik namun tidak sepenuhnya terpisah dari Nanidan, tetap tahu waktu dan paham batasannya. Pada saatnya waktu belajar, Nadia akan belajar namun sambil mendengarkan lagu Nanidan dan mengingatkan diri sendiri untuk cek berita mengenai mereka bisa dilakukan setelahnya. Menurutnya, idol

tidak tahu keberadaan seorang “aku” jadi tidak mungkin kita merelakan hal-hal positif hanya untuk melakukan aktivitas *fangirlnya*. Selain itu, sebisa mungkin ia menghindari kasus-kasus negatif atau seperti perbedatan yang terjadi di sosial media agar tidak mengganggu kesehatan mentalnya. Selain itu, untuk menghadapi stres, ia tidak hanya mengandalkan Nandian saja, tetapi memiliki hobi lain seperti menonton drama, melihat resep, kuliner, dan wisata.

- d. Wawancara kepada penggemar J-Pop yang pernah memiliki hubungan parasosial ekstrem

Wawancara dilakukan kepada Tasya, seorang penggemar J-Pop yang pernah berada di dalam hubungan parasosial ekstrem atau *borderline-pathological*, untuk mendapatkan informasi dan data-data mengenai pengalaman, perilaku, serta alasannya seseorang yang mengalami hubungan parasosial ekstrem tersebut. Wawancara dilaksanakan secara online atas permintaan narasumber pada hari Jumat, 23 Februari 2024.

Tasya merupakan seorang penggemar grup J-Pop yang pernah memiliki hubungan parasosial ekstrem bersama dengan teman-teman *online* segrupnya. Perbuatan akibat hubungan parasosial ekstrem yang pernah ia atau teman-temannya pernah lakukan adalah seperti berjulid mengenai orang atau penggemar baru yang memiliki *oshi* (anggota yang paling disukai) sama dengan mereka di belakang (di dalam *group chat*), melabrak orang lain secara privat melalui *direct message* (DM) ataupun secara publik dengan *mention* di *group chat* atau akun twitter yang dilakukan secara *solo* maupun bersama dengan grup.

Fandom (komunitas atau kelompok orang yang merupakan penggemar suatu orang atau suatu hobi tertentu) grup J-Pop yang

Tasya gemari tergolong kecil, oleh karena itu ia merasa paling dekat dengan *idol*, dan paling berjasa. Selain dari kesamaan *oshi*, mereka akan melabrak orang-orang yang mereka rasa memiliki ‘sifat’ ‘aneh’, seperti cara mengetik di sosial media dan meniru apa yang Tasya dan teman-temannya lakukan (sebagai contoh memakai nama panggilan sama dengan nama panggilan buatannya), dan ‘sok tau’ mengenai *oshi* mereka.

Selain itu, perbuatan *stalking* juga dilakukan baik ke sesama penggemar yang mengikuti dirinya maupun ke idolanya. Namun untuk sesama penggemar, perbuatan *stalking* didorong dengan keinginan untuk mencari tahu atau penasaran, dan tidak ada niatan untuk *doxing*. Perbuatan *stalking* kepada idola, seperti mencari tahu tentang keluarga anggota grup *idol*, dan hubungan antara anggota grup *idol* satu dengan anggota grup *idol* lainnya (bukan perempuan), dilakukan agar ia mengetahui segalanya tentang mereka dan menjadi yang paling tahu dan paling *update*, sehingga jika ada orang lain dengan *oshi* yang sama, mereka dapat ‘berguru’ ke Tasya dan teman-teman. Mereka ingin dianggap sebagai ‘paling si *member*’, sebagai contoh jika ada orang baru yang suka dengan *member A*, dan Tasya juga suka dengan *member A*, maka orang-orang akan menganggap “*Oshi A mah cowoknya Tasya*”.

Perbuatan hubungan parasosial ekstrem yang dilakukan lainnya adalah berfikir memiliki hubungan spesial dengan idola mereka yang didorong dengan *manipulation pic*, seperti foto yang *diedit* oleh mereka sendiri, dan *chat* di *group chat*, seperti membuat skenario di *group chat* dan berhalusinasi bersama-sama.

Perasaan ingin memiliki hubungan romantis juga dirasakan Tasya oleh karena kedekatan umur antara dirinya dengan

idolanya. Ia merasa dekat dan karena lingkup *fandom* kecil sehingga merasa ada kemungkinan untuk bisa menjalin hubungan romantis. Selain itu, ia merasa kesepian karena tidak memiliki pasangan yang bisa memerhatikan dirinya. Namun, ia sekarang tidak lagi memiliki perasaan tersebut karena sudah bisa berpikir akan kemungkinannya, dan sudah memiliki pasangan.

Lingkungan di sekitar Tasya, seperti teman dan pasangan, tidak menyadari secara mandiri akan hubungan parasosial di hidupnya, karena ia tidak menunjukkan sikap-sikapnya di kehidupan nyata, tetapi ia sendiri yang menceritakannya saat ia ingin merubah sifatnya, dan orang-orang terdekatnya akan mendukungnya untuk berubah.

Sekarang ini, Tasya sudah tidak lagi berada di hubungan parasosial ekstrem tersebut karena ia sudah lebih memahami, lebih dapat berpikir, dan lebih sadar akan tindakan tidak baik tersebut sampai merugikan orang lain. Namun, terkadang sifat parasosial ekstrem tersebut dapat muncul kembali apabila *oshi* yang ia sukai lingkup *fandom*nya kecil atau karena orang lain dengan *oshi* yang sama saat pertama kali masuk ke dalam *fandom* berjumlah sedikit, sehingga ia merasa kesempatannya lebih besar. Untuk mengatasi hal tersebut, Tasya akan mencurahkan isi hatinya dengan pasangan, teman-temannya, akun privat, atau *notes* HP pribadi. Selain itu, ia juga membatasi dirinya dengan cara menjauh sebentar dari *fandom*. Biasanya ia akan melakukan hobi lainnya, seperti menggambar dan *digital* desain, *quality time* bersama keluarga, teman, atau pasangan, dan *shopping* di pusat perbelanjaan.

Kesimpulan wawancara

Hubungan parasosial merupakan hubungan sepihak yang dirasakan oleh audiens kepada idola atau persona yang biasanya seperti selebriti atau figur media. Hubungan parasosial atau interaksi parasosial pada dasarnya bukan sesuatu yang berbahaya, tetapi jika sudah mengganggu kesehariannya maka hubungan parasosial tersebut sudah berbahaya.

Bagi mereka yang berada di dalam hubungan parasosial ekstrem, beberapa faktor yang mendukungnya adalah seperti lingkungan penggemar itu sendiri, dan faktor-faktor seperti adanya keinginan untuk memiliki seorang *oshi* atau artis favorit untuk diri sendiri. Hal ini lebih lanjut didukung oleh kecil besarnya lingkungan penggemar, semakin kecil *fandomnya* maka bagi mereka peluang untuk berhasilnya semakin besar. Adanya rasa senioritas dan ingin menjadi paling tahu mengenai idolanya juga mempengaruhi sikap mereka terhadap penggemar lainnya seperti mengecilkan mereka dan melabeli idola kesukaan dengan dirinya.

Hubungan parasosial ekstrem harus dihindari karena dapat mengganggu kesehatan mental dan produktivitas aktivitas setiap harinya para individu yang memiliki hubungan tersebut.. Contoh hal yang dapat terjadi akibat hubungan parasosial ekstrem ini adalah tidak ada motivasi untuk bekerja atau kuliah, mencuri uang, berpikir memiliki hubungan spesial dengan idola, hingga *stalking*. Jika hubungan parasosial ekstrem yang mengganggu sudah memiliki indikasi, sebaiknya segera berikan intervensi dan mencari psikolog atau tenaga kesehatan lainnya.

Untuk menghindari hubungan parasosial menjadi ekstrem, individu yang berada di dalam hubungan tersebut harus bisa membatasi diri dan waktu secara realistis agar tetap dapat menjaga

keseimbangan antara kegiatan parasosial dan kehidupan nyatanya. Mengidolakan atau mengagumi orang harus tahu tempat dan batasannya. Sebaiknya jangan mengandalkan idola tersebut saja karena satu *coping mechanism* kurangnya efektif untuk menghadapi stres dan dapat mengakibatkan perilaku obsesif seperti kecanduan. Selain itu, individu tersebut juga dapat membuat komitmen lain dengan membatasi waktu dan keuangan yang digunakan dalam kegiatan *fandom*.

3.1.2.2 *Focus Group Discussion (FGD)*

FGD dilakukan kepada enam orang penggemar J-Pop mulai dari idol grup Jepang hingga artis Jepang dua dimensi yang beranggotakan Angelica, Audrey, Cynthia, Evelyn, Nadia, dan Vinnie. Tujuan FGD adalah untuk mendapatkan *insight* secara langsung dalam forum dari beberapa orang sekaligus terhadap dampak hubungan parasosial di dalam hidupnya.

Hasil FGD

Hubungan parasosial antara diri dan idola juga mempengaruhi dalam mengikuti suatu acara tertentu. Bagi Angelica, Cynthia dan Vinnie, hubungan parasosial yang dimilikinya mendorongnya untuk mengikuti *event* Jepang seperti Comic Frontier untuk mencari *merchandise fanmade* artis kesukaannya atau mengetahui adanya komunitas artis kesukaannya, namun karena faktor luar seperti ketidakterediaan *merchandise* atau komunitas yang sepi maka minat untuk datang menjadi rendah. Bagi Evelyn, hubungan parasosial yang dimiliki mendorongnya untuk mengikuti *fan project* yang diadakan sebagai bentuk apresiasi kepada idolanya dan juga pada acara *screening* film konser di bioskop.

Perubahan gaya hidup yang dirasakan akibat hubungan parasosial yang dirasakan adalah seperti rajin menabung, kebiasaan

berbicara bahasa Jepang di rumah mengikuti gaya berbicara idola, memberikan pesan untuk beremosi lebih lagi, menambahkan adanya perasaan tidak sabar untuk menunggu karya dari idola rilis, lebih tahu budaya Jepang, membeli barang yang sesuai dengan *menbakara* (warna yang merepresentasikan *member*) yang disukai, belajar bahasa Inggris untuk berkomunikasi dengan penggemar luar negeri dan untuk mengakses *file* terjemahan yang umumnya bahasa Inggris, serta memberanikan diri untuk bersosialisasi dan berani berbicara dengan orang sekitar.

Hubungan parasosial dirasa dapat mempengaruhi sifat, perilaku, dan kesehatan mental seorang individu. Menurut Audrey, hal itu dikarenakan bersifat searah dan tidak dibalas sehingga bisa menimbulkan obsesi untuk menginginkan perasaan tersebut dibalas walaupun kemungkinan besar tidak akan pernah dibalas. Hubungan parasosial bisa mempengaruhi kesehatan mental sehingga individu tersebut menjadi depresi atau *anxiety* yang bisa membuatnya menjadi melakukan tindakan kekerasan. Hubungan parasosial bukan saja dapat mengganggu kesehatan mental sendiri, tapi juga dapat menyakiti idolanya sendiri atau orang lain disekitarnya yang akan kembali lagi berpengaruh kedirinya, sehingga semakin emosional dan tertutup.

Hubungan parasosial ekstrem juga dapat mempengaruhi jalan pikir individunya yang menganggap bahwa apapun yang dilakukan idolanya adalah suatu hal benar walaupun idolanya melakukan tindakan kriminalitas. Dampak lain yang dirasakan di lingkungan individu adalah seperti karena individu tersebut menutup diri, maka orang-orang disekitarnya yang bukan kerabat bisa menjauhinya dan pertemanannya kurang terjaga. Individu tersebut juga bisa dijauhi oleh lingkungan sekitarnya karena dicap 'aneh'.

Individu yang seperti ini, menurut Evelyn adalah 'batu', yaitu tidak mau mendengarkan nasehat orang. Bagi mereka yang

mencoba untuk menasehatkannya akan merasa lelah. Selain itu, dari pandangan individu tersebut, mereka akan dikelilingi oleh orang yang sama sepertinya sehingga membentuk *'bubble'* yang *toxic*. Hubungan parasosial yang seperti ini dapat meretakan hubungan keluarga dan hubungan pertemanan.

Tipe penggemar yang sering dilihat dalam lingkungan sendiri masih terhitung waras dan wajar, mulai dari yang suka menghafalkan lagu, menerjemahkan konten, dan jikapun halu masih dalam batasan yang wajar seperti sekedar membuat *fanart*. Namun, ada beberapa komunitas yang dianggap *'cringe'* dan bahkan sampai berlebihan. Menurut Vinnie, ia pernah mendengar berita orang menikah sah dengan Hatsune Miku, karakter fiksi.

Hal-hal seperti *fanservice* di konser, atau konsep tema suatu *photoshoot* atau bahkan lagu yang dirilis merupakan salah satu kegiatan *idol* yang dianggap dapat memicu berkembangnya hubungan parasosial ekstrem. Namun, titik berat apakah hubungan parasosial tersebut bisa berubah menjadi ekstrem berada pada diri individu sendiri dan bagaimana mereka memandang perbuatan tersebut. Individu yang rentan terhadap hubungan parasosial itu bisa menganggap perbuatan biasa menjadi hal-hal yang aneh.

Perilaku ekstrem atau tidak sehat akibat hubungan parasosial yang pernah ditemukan oleh Evelyn di Twitter adalah seperti akun penyebar rumor tidak jelas yang mengatakan dirinya merupakan *'mantan'* dari idolanya dan dia putus karena *member* lainnya dan juga akun-akun yang mendukung atau *'apologist'* membela orang yang bersalah akan kasus pelecehan seksual dan terbukti dengan hasil penyidikan. Selain itu, Cynthia menemukan perilaku yang *gatekeeping member* kesukaannya hingga mudah merasa tersaingi oleh mutualnya yang memiliki *member* kesukaan yang sama. Salah satu berita terkenal akibat dari perilaku ekstrem *stalking* dan

harassment di Jepang adalah berita *figure skater* Yuzuru Hanyu yang baru menikah namun sudah cerai tiga bulan setelahnya karena *harassment* dari orang-orang tidak jelas dan rumahnya diuntit.

Lingkungan sosial diri sendiri dapat mempengaruhi perkembangan hubungan parasosial. Salah satunya adalah munculnya rasa *peer pressure* dan *rivalry* di antara sesama penggemar untuk menjadi yang terbaik. Selain itu, penggemar satu *fandom* yang fanatik atau mereka memiliki sifat hubungan parasosial ekstrem namun tidak menyadarinya juga dapat mempengaruhi pola pikir seorang individu sebagai fans. Sebagai teman, individu tersebut ingin lebih dekat dengan mereka sehingga mereka melakukan *mirroring* segala perbuatannya namun tidak sadar bahwa apa yang dilakukan itu tidak baik.

Nadia mengatakan bahwa mungkin individu tersebut ingin menunjukkan dirinya karena di lingkungannya sendiri ia tidak terlalu kelihatan dan kurang perhatian. Lingkungan keluarga dan pertemanan yang kurang harmonis dapat mempengaruhi individu tersebut, sebagai contoh korban *bullying*, dikucilkan dari pergaulan. Dengan hadirnya idola di hidupnya, ia tidak merasa sendiri karena idola tersebut menemaninya, sehingga terbentuk pemikiran bahwa ‘Aku hanya punya mereka. Kalau aku hanya punya mereka, harusnya mereka hanya ada untuk aku’

Sosial media juga berperan penting dalam perkembangan hubungan parasosial. Informasi yang tersedia terkadang tidak bisa difilter sehingga isi konten tersebut tidak bisa dipastikan benar atau tidak, sehingga muncul sifat menilai atau *judging* idola tersebut. Dengan munculnya sosial media pribadi idola interaksi antar fans dengan idola semakin dekat. Terutama bagi artis Jepang, dahulu tidak menggunakan sosial media, namun saat ini mulai satu persatu membuka sosial media. Sehingga kesan ‘*unapproachable*’ yang

melekat pada artis menjadi lebih '*approachable*'. Akibatnya, jika artis tersebut secara tidak sengaja melakukan sesuatu sesuai dengan komentar penggemar, maka individu akan merasa spesial. Selain itu menurut Vinnie, sosial media dapat mendukung orang-orang dengan perbuatan ilegal seperti penyebaran informasi ilegal yang didapatkan dari hasil *stalking*.

Sebelumnya, istilah '*parasosial*' belum begitu diketahui dan baru dicari saat penulis memberikan kuesioner pertama kali atau pada ajakan untuk melakukan FGD. Perbuatan yang mengindikasikan '*parasosial*' sudah diketahui namun untuk istilahnya sendiri belum begitu familiar. Media yang digunakan untuk mencari informasi mengenai hubungan parasosial adalah *Google search engine*.

Awareness terhadap '*hubungan parasosial*' dirasa belum begitu diketahui karena media-media biasanya hanya memberitakan mengenai kasusnya saja sehingga masyarakat umum tidak mengetahui apa yang terjadi, '*hubungan parasosial*', yang terjadi dibalik kasus tersebut. Menurut Evelyn, *awareness* tentang kesehatan mental di Indonesia masih tergolong minim sehingga masyarakat hanya tahu kasusnya, seperti gila, namun tidak tahu penyakit mental dibelakangnya. Hal ini juga disetujui oleh Angelica dengan mengatakan bahwa mungkin banyak yang tahu, namun tidak tahu cara menanganinya dan akan berlangsung terus menerus tanpa berkurang kasusnya.

Selain itu, media informasi yang beredar mengenai panduan dan cara untuk mengatasi parasosial ekstrem masih sedikit yang kredibel, dan jikapun ada masih kurang ramai pembahasannya. Menurut Evelyn, ia setuju dan informasi yang secara algoritma muncul itu tidak pernah karena algoritmanya sendiri yang tergantung pada konten yang masing-masing konsumsi, sehingga kata-kata parasosial ini masih asing di telinga. Nadia menambahkan informasi

yang dibahas di website atau artikel untuk mereka yang ekstrem kurang menarik untuk dibaca karena bagi penggemar dengan hubungan parasosial ekstrem, mereka masih dalam fase *denial* kalau mereka sudah berada dalam kondisi yang parah.

Media yang biasanya digunakan adalah Discord karena memiliki banyak fungsi seperti dapat berbicara dengan teman, untuk menulis catatan, dan tampilannya yang sudah nyaman untuk dipakai. Media lainnya adalah Twitter dan Instagram karena berisi konten-konten menarik (konten secara umum ataupun konten idola), informasinya padat dalam satu *tweet* pendek-pendek, tampilannya yang terasa familiar (fitur dan juga akses).

Untuk mencari informasi, media yang digunakan adalah sosial media, karena mudah dan cepat, dan Google *search engine*, biasanya *entry point* pertama adalah sosial media lalu dilanjutkan dengan Google. Evelyn menggunakan sosial media Twitter untuk mencari informasi mengenai berita-berita *entertainment* idola dari akun-akun yang sering menerjemahkan berita dari bahasa Jepang ke Indonesia atau Inggris, dan juga dari akun berita kredibel untuk masalah sosial politik atau tema-tema lain.

Media interaktif yang lebih sering suka digunakan dalam waktu luang adalah *Website*, diikuti dengan aplikasi dan *game* digital. *Website* digunakan karena lebih *accessible* untuk mencari informasi, pemakaian sehari-hari, dan dalam konteks akademis. Aplikasi digunakan karena sudah familiar digunakan dan ada di dalam telepon genggam yang dipakai sehari-hari. *Game* digital digunakan untuk mengisi waktu luang dan untuk bersenang-senang.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menguji dan membuktikan sebuah teori atau hipotesis yang ditetapkan, serta

memahami fenomena yang dialami oleh subyek penelitian dengan cara deskriptif dan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Danuri & Maisaroh, 2019). Tujuan penggunaan metode kuantitatif adalah untuk mendapatkan data faktual fenomena hubungan parasosial yang terjadi pada penggemar J-Pop seperti pemicunya yang dijabarkan secara statistik. Untuk mendapatkan data, penulis menyebarkan survei *online* melalui Google Form yang disebarakan melalui sosial media dan ditujukan kepada penggemar J-Pop dengan tujuan membuktikan hipotesis berdasarkan data-data dan informasi yang sudah diperoleh sebelumnya. Oleh karena itu, dibutuhkan sampel berdasarkan populasi yang dapat diperoleh dengan menggunakan rumus Slovin dengan notasi perhitungan sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel/jumlah responden

N = Ukuran populasi

E = Persentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir; e= 0,1

Nilai persentase kelonggaran pada dapat berubah sesuai dengan ketentuan rumus Slovin sebagai berikut.

- Nilai e = 0,1 (10%) digunakan untuk populasi jumlah besar
- Nilai e = 0,2 (20%) digunakan untuk populasi jumlah kecil

Maka dari itu, jumlah sampel yang dapat diambil dan digunakan dari populasi penelitian adalah 10 – 20%

Jumlah populasi target yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 2,655,914 orang. Oleh karena itu, persentase kelonggaran yang dapat digunakan adalah 0,1 atau 10%. Hasil dari perhitungan menggunakan rumus Slovin untuk mencari jumlah sampel yaitu sebagai berikut.

$$n = \frac{2655914}{1 + 2655914 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{2655914}{1 + 26559,14}$$

$$n = \frac{2655914}{26560,14}$$

$$n = 99.99623$$

$$n = 99.99623$$

$$26560,14$$

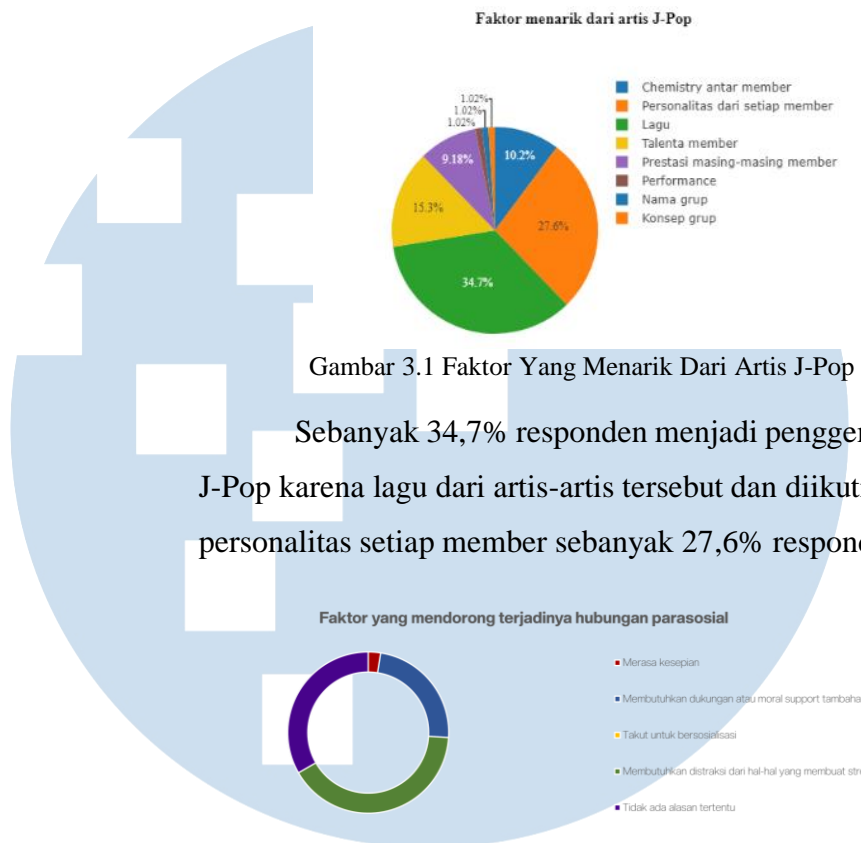
$n = 99.99623$, setelah disesuaikan menjadi 100 responden

Berdasarkan perhitungan diatas, maka jumlah sampel yang dapat dijadikan responden setelah dibulatkan dan disesuaikan adalah sebanyak 100 orang.

3.1.2.1 Data responden

Kuesioner ditujukan kepada penggemar J-Pop dan mendapatkan sebanyak 122 responden dengan 87,7% perempuan dan 12,3% laki-laki dengan mayoritas lamanya pengalaman menjadi penggemar yaitu 1-5 tahun sebanyak 55,5%. Berdasarkan target yang dipilih yaitu umur 19-25 tahun maka jumlah responden yang akan dipakai adalah sebanyak 82. Sebanyak 34,6% responden tersebut merupakan penggemar cukup berat dengan mayoritas 43,6% responden mengkonsumsi konten artis kegemarannya selama 1-2 jam perharinya.

3.1.2.2 Perilaku penggemar J-Pop



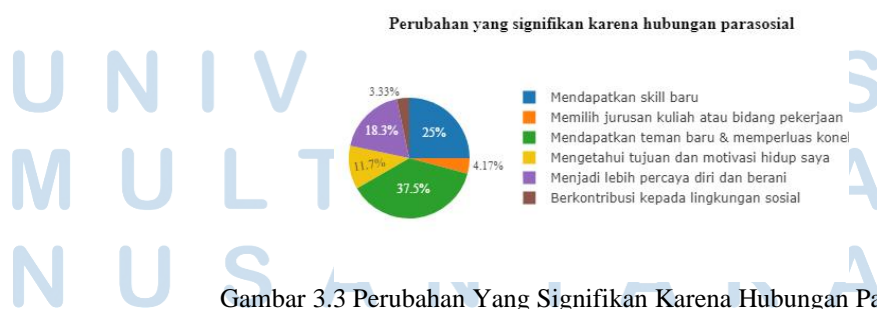
Gambar 3.1 Faktor Yang Menarik Dari Artis J-Pop

Sebanyak 34,7% responden menjadi penggemar artis J-Pop karena lagu dari artis-artis tersebut dan diikuti dengan personalitas setiap member sebanyak 27,6% responden.

Gambar 3.2 Faktor Yang Mendorong Terjadinya Hubungan Parasosial

Selain itu, sebanyak 39,7% memilih untuk menjadi penggemar karena membutuhkan distraksi dari hal-hal yang dapat membuatnya stres. Mayoritas responden juga merasa senang, bahagia, semangat, dan bangga selama menjadi penggemar artis J-Pop tersebut.

3.1.2.3 Pengaruh hubungan parasosial kepada penggemar J-Pop



Gambar 3.3 Perubahan Yang Signifikan Karena Hubungan Parasosial

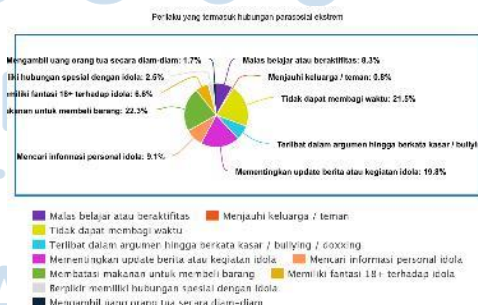
Sebesar 37,5% merasakan perubahan signifikan yang terjadi pada dirinya akibat hubungan parasosial yaitu mendapatkan teman baru dan memperluas koneksi. Perubahan lain yang signifikan terjadi adalah mendapatkan kemampuan baru (25%), dan diikuti dengan perubahan pada diri sendiri yaitu menjadi lebih percaya diri dan berani (18,3%).

3.1.2.4 Hubungan parasosial ekstrem pada penggemar J-Pop



Gambar 3.4 Keinginan Untuk Memiliki Hubungan Romantis

Salah satu perilaku hubungan parasosial ekstrem adalah ingin memiliki hubungan romantis dengan personanya. Sebanyak 48,7% responden tidak pernah dan sampai sekarang ini tidak ingin memiliki hubungan romantis dengan idolanya tersebut. Namun, sebanyak 23,1% responden pernah dan sampai sekarang ini masih ingin memiliki hubungan romantis dengan idolanya, dan mayoritas 42.1% dari responden yang ingin memiliki itu hanya sebatas sedikit ingin saja.



Gambar 3.5 Perilaku Yang Termasuk Hubungan Parasosial Ekstrem

Selain itu sebanyak 22,3% responden pernah membatasi makanan untuk membeli barang atau *merchandise* idolanya. Bagi 21,5 % responden, mereka tidak bisa membagi waktu antara mengerjakan tugas dengan menikmati konten idolanya, dan sebanyak 19,8% responden lebih mementingkan berita atau *update* idolanya dibandingkan menghabiskan waktunya dengan keluarga.



Gambar 3.6 Intensitas Pengaruh Perilaku Parasosial Ekstrem

Namun, sebesar 60,3% responden merasa bahwa intensitas saat melakukan perbuatan yang dianggap ekstrem masih lemah dan dapat ditahan, sedangkan hanya 2,56% responden saja yang merasa bahwa intensitasnya sangat kuat dan tidak dapat ditahan.

Beberapa kasus hubungan parasosial ekstrem yang ditemukan oleh responden adalah seperti penggemar penganut "*bias is mine*" (*gatekeeping* dan tidak membiarkan orang lain menyukai idol kesukaannya yang sama), penggemar yang emosional saat ada berita mengenai idolanya dengan pasangannya, penggemar dimana studinya terganggu hingga kesulitan untuk lulus kuliah, dan lain-lain.

3.1.2.5 Upaya yang dilakukan untuk membatasi diri sendiri



Gambar 3.7 Efektifitas Upaya Membatasi Diri

Beberapa upaya yang dilakukan oleh responden untuk membatasi diri sendiri bagi 32,1% responden dirasa efektif, namun sebesar 11,5% responden masih merasa upaya tersebut tidak berpengaruh sama sekali.

Upaya-upaya yang dilakukan oleh responden dalam membatasi diri dari perilaku tidak sehat yang diakibatkan oleh hubungan parasosial ekstrem adalah *social media detox*, menyibukkan diri sendiri dengan mengikuti kegiatan lain, mencoba untuk menahan diri, menentukan urgensi dengan memprioritaskan kebutuhannya, dan lain-lain. Namun mayoritas dari responden tidak melakukan apa-apa dalam upaya untuk membatasi diri sendiri, dan untuk menghentikan perilaku tersebut pada orang lain dinilai sebagai tidak efektif sama sekali.

Kesimpulan kuesioner

Berdasarkan hasil kuesioner, alasan utama penggemar J-Pop menyukai artis kegemarannya adalah lagu dan didukung oleh perasaannya ingin mendistraksi diri dari hal-hal yang membuat stres, sehingga idola dijadikan sebagai tempat pelarian mereka. Perbuatan ini dapat berdampak baik bagi responden namun tidak menutup kemungkinan bagi siapapun untuk memunculkan keinginan atau perbuatan tidak sehat begitu hubungan parasosial sudah terjadi cukup lama,

baik yang terlihat seperti biasa (menjadi malas), ataupun yang sangat ekstrem (*stalking*) dengan tingkat intensitas yang berbeda-beda. Di lingkungan responden beberapa upaya yang dilakukan untuk menghentikan perilaku orang lain dianggap tidak efektif sama sekali.

3.1.3 Profil *Brand Mandatory*



Gambar 3.8 Yayasan Pulih

Yayasan Pulih didirikan pada 24 Juli 2002 oleh enam pendiri ahli psikolog dan merupakan lembaga non-profit yang bekerja secara profesional di bidang psikososial untuk pencegahan, penanganan, dan juga pemulihan trauma psikologis. Yayasan Pulih dengan dukungan relawan psikolog bekerja sama dalam penanganan dan pendampingan psikologis.

3.1.4 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan untuk melihat pendekatan untuk topik yang diambil dari *output* pendahulunya yang akan dianalisis dengan menggunakan tabel SWOT.

- 1) *Game* “Parasocial パラソーシャル” oleh Chilla’s Art



Gambar 3.9 *Game Parasocial*

Sumber: https://store.steampowered.com/app/2314720/Chillas_Art_Parasocial/
dan <https://www.youtube.com/watch?v=ahSai10oiTc>

Merupakan *game* horror psikologis dimana pemainnya akan bermain menjadi seorang gadis bernama Niina, yang bekerja sebagai *live streamer (VTuber)* bernama Senra Nina, namun karena suatu insiden sehingga wajah aslinya terkespos, pemain akan menghadapi bahaya *stalking*.

Game ini memberikan pengalaman imersif dengan menggunakan lingkungan yang realistis sehingga memperdalam efek keasliannya. Pemain akan dituntun mengikuti alur cerita atau perintah, namun masih dapat bergerak secara bebas dalam limitasi. Selain itu, menggunakan efek horror diperkuat dengan menggunakan estetika film VHS.

Tabel 3.1 Tabel SWOT *Game* “Parasocial”

Strength	Opportunity
Memperlihatkan dampak buruk hubungan parasosial bagi pesona atau artis yang diidolakan yaitu <i>stalking</i> , sehingga pemain dapat merasakan secara simulasi bagaimana jika diri mereka yang <i>distalking</i> dan diperkuat dari gaya visual <i>game</i> tersebut agar terlihat serealistis mungkin	Semakin maraknya fenomena idol, artis, <i>fandom</i> saat ini sehingga edukasi mengenai hubungan parasosial yang ekstrem harus diperkenalkan salah satunya perbuatan <i>stalking</i> , sehingga topiknya relevan dengan kasus saat ini.
Weakness	Threat
Berbayar, hanya bisa dimainkan pada laptop atau PC, tidak mencakup informasi dari sisi pandang individu yang mengalami hubungan parasosial ekstrem, judul <i>game</i>	Tidak semua orang suka dengan genre horror, bahaya <i>stalking</i> sudah banyak disorot melalui portal berita ataupun sosial media.

dengan konten tidak terlalu terlihat koneksinya bagi yang belum tau mengenai istilah parasosial.

2) Instagram post Center for Digital Society



Gambar 3.10 Instagram Post Center For Digital Society
 Sumber: <https://www.instagram.com/p/Ckp9-0qPEhv>

Merupakan infografis berupa unggahan sosial media Instagram yang memberikan informasi mengenai pengertian hubungan parasosial, macam-macamnya, pengaruh faktor lain, serta kapitalisasi dari hubungan parasosial tersebut.

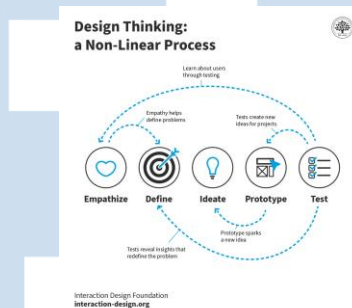
Tabel 3.2 Tabel SWOT Instagram Post Center For Digital Society

Strength	Opportunity
Menjelaskan informasi mengenai hubungan parasosial secara umum bagi masyarakat awam yang belum pernah mendengar dipadukan dengan grafik dan gaya yang sederhana dan minimalis.	Beberapa masyarakat mungkin tidak mengetahui istilah ‘parasosial’ namun mengetahui perilaku-perilaku ‘parasosial’ sehingga edukasi dengan penamaan jelas akan membantu masyarakat.
Weakness	Threat
Hanya memberikan informasi secara umum, tidak fokus ke dalam dampak negatifnya	Tidak mau dilabeli sebagai hubungan parasosial sehingga

sendiri ataupun positifnya, dan terlalu banyak *multiple post*.

menganggap konten tidak relevan dan menghiraukan unggahan.

3.2 Metodologi Perancangan



Gambar 3.11 *Design Thinking*

Sumber: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

Metode perancangan yang digunakan adalah metode *Design Thinking* yang diusulkan oleh Hasso Plattner Institute of Design at Stanford (d.school) dan terdiri dari 5 tahap yaitu, *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.

1) *Emphatize*

Menurut Hasso Plattner Institute of Design at Stanford (2010), untuk menciptakan inovasi yang bermakna, anda perlu mengetahui pengguna anda dan peduli terhadap kehidupannya. Pada tahap ini, desainer harus mengerti dan memahami audiens yang merupakan targetnya mulai dari cara berpikirnya hingga kebutuhan emosi atau fisiknya. Untuk melakukan *emphatize* dan mengumpulkan informasi, maka desainer harus observasi *user* dan *behaviornya*, berinteraksi dengan *user* seperti melakukan wawancara atau percakapan, serta menonton dan mendengarkan dengan menggabungkan observasi dan interaksi seperti cara *user* menyelesaikan suatu tugas.

Pada tahap ini, penulis akan mencari informasi mengenai topik permasalahan, dan melakukan penelitian lebih mendalam secara kualitatif ataupun kuantitatif. Pendekatan tersebut adalah wawancara kepada ahli

psikolog, dan para penggemar J-Pop. Data tersebut diperkuat kembali dengan melakukan FGD bersama beberapa penggemar J-Pop.

2) *Define*

Framing masalah yang tepat adalah satu-satunya cara untuk menciptakan solusi yang tepat. Tahap ini merupakan tahap untuk menghadirkan kejelasan dan fokus pada desain. Desainer akan menentukan permasalahan yang akan diangkat atau *problem statement* yang berarti dan dapat ditindaklanjuti. Dalam kata lain, *define* merupakan proses menyambungkan agar masalah yang diangkat menjadi ‘masuk akal’.

Untuk melakukan tahapan *define*, desainer harus mempertimbangkan apa yang menarik dari tahapan sebelumnya, dan mengembangkan suatu pemahaman mengenai *user*, lalu menentukan tantangan spesifik atau masalah yang akan diambil (Hasso Plattner Institute of Design at Stanford, 2010).

Pada tahap ini penulis menuliskan *insight* dari FGD ataupun wawancara yang telah dilakukan sebelumnya, menentukan *goal*, serta membuat *user persona* dan *user journey* bagaimana user menggunakan produk.

3) *Ideate*

Bukan menghasilkan ide yang ‘benar’, namun mengenai menghasilkan kemungkinan yang seluas-seluasnya. Pada tahap ini, desainer akan fokus untuk membuat solusi untuk menghadapi tantangan yang dipilih pada tahap sebelumnya atau *idea generation*. Tahapan *ideation* memberikan sumber materi untuk membuat *prototype* dan memberikan solusi inovatif kepada *user*. Pada tahap awal, *ideation* adalah mengenai memilih dan mencari ide-ide dengan jangkauan yang luas.

Untuk melakukan tahapan ini, desainer harus menggabungkan pemikiran sadar dan tidak sadarnya, serta pemikiran rasional dengan imajinasi. Cara-cara lain pada tahap ini adalah seperti *bodystorming*, *mindmapping*, dan *sketching* (Hasso Plattner Institute of Design at Stanford, 2010).

Pada tahap ini, penulis akan membuat *mindmapping* untuk mendapatkan *keyword* dan mencari *big idea* yang akan dikembangkan menjadi ide dan konsep, serta *moodboard*. Berdasarkan ide dan konsep yang telah ditentukan maka dibuat *key visual* sebagai acuan atau panduan gaya visual. Selain itu dibuat *information architecture* dan *flowchart* untuk memetakan ide.

4) *Prototype*

Dalam *prototype*, bentuklah untuk berpikir dan lakukan tes untuk belajar. Di awal pada tahap ini, desainer dapat membuat *prototype low-resolution* yang cepat dan murah untuk dibuat namun dapat menimbulkan *feedback* berguna dari para *user*. Dan pada akhir tahap ini, *prototype* dan pertanyaan yang diberikan mungkin menjadi lebih kompleks atau diseleksi. *Prototype* dapat berupa dalam bentuk apapun yang *user* dapat berinteraksi dengan, seperti aktivitas *role-playing*, atau bahkan *storyboard* (Hasso Plattner Institute of Design at Stanford, 2010).

Tujuan *prototype* adalah untuk menciptakan ide dan menyelesaikan masalah, untuk berkomunikasi dengan *user*, untuk memulai percakapan dan diskusi dengan para *user* secara langsung, untuk gagal dengan cepat dan murah agar waktu dan uang yang diinvestasikan lebih berkurang, untuk mencoba kemungkinan, dan untuk mengelola proses pembangunan solusi. Desainer harus membuat *prototype* dengan selalu mempertimbangkan *user* sehingga dapat membantu untuk fokus pada *prototyping* dan mendapatkan *feedback* yang berguna pada fase percobaan (Hasso Plattner Institute of Design at Stanford, 2010).

Pada tahap ini, proses perancangan terdiri dari pembuatan *low fidelity*, *high fidelity*, hingga *prototyping* yang akan dibuat menggunakan aplikasi Figma dan aplikasi lainnya seperti Adobe Photoshop, dan Clip Studio Paint. *Low fidelity* digunakan sebagai gambaran pertama tata letak elemen, dan akan disempurnakan saat memasuki tahap *high fidelity*. Setelah *high fidelity* sudah pasti, maka dibuat implementasinya dan diberikan alur agar dapat dimainkan.

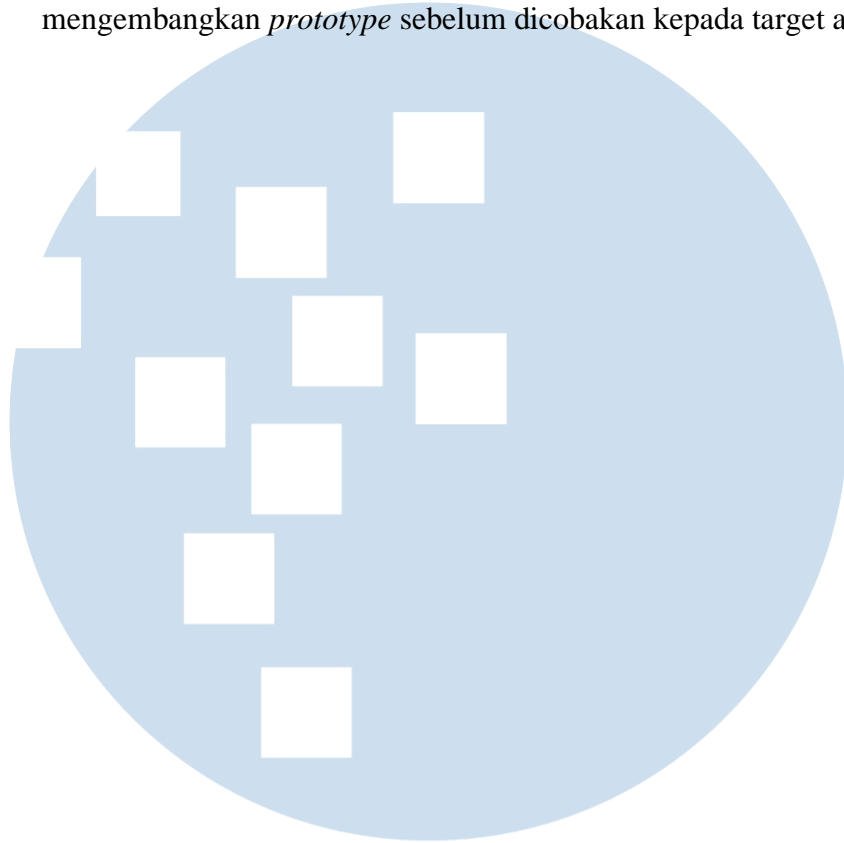
5) **Test**

Tahapan *testing* merupakan sebuah kesempatan untuk belajar mengenai solusi yang anda tawarkan dan *user* anda. Pada tahapan *test*, desainer akan mendapatkan *feedback* dari *prototype* yang telah dibuat dan memiliki kesempatan lain untuk memperoleh empati kepada *user* atau targetnya. Tahapan *testing* digunakan untuk menyempurnakan *prototype* dan solusi, untuk belajar lebih lanjut mengenai *user* yang didapatkan dengan membangun empati melalui observasi dan interaksi, serta menyempurnakan *point of view* (POV) dimana tahap *testing* dapat membuktikan bahwa suatu solusi atau masalah yang diangkat oleh desainer tersebut adalah salah (Hasso Plattner Institute of Design at Stanford, 2010).

Untuk melakukan *test*, berikan *prototype* kepada *user* dan perhatikan bagaimana mereka menggunakan *prototype* tersebut tanpa diberikan arahan terlebih dahulu, lalu mendengarkan apa yang mereka ingin katakan mengenai itu, beserta pertanyaan-pertanyaannya. Jika membawa beberapa *prototype*, maka *prototype* tersebut dapat diberikan kepada *user* untuk dibandingkan (Hasso Plattner Institute of Design at Stanford, 2010).

Dalam tahap ini, tes tersebut merupakan *alpha test*. *Alpha test* akan dilakukan pada acara *prototype day* oleh UMN dan penguji *prototype* tersebut masih secara luas dan belum sesuai dengan target audiens yang

ingin dicapai. Hasil *feedback* dari *alpha test* digunakan untuk mengembangkan *prototype* sebelum dicobakan kepada target audiens.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA