

## 1. LATAR BELAKANG

Dengan perkembangan teknologi dan internet sekarang, semua orang dapat menjadi *influencer* yang dapat memberikan suatu efek masing-masing kepada masyarakat. Menurut Horton dan Wohl (1956:215) *Parasocial relationship* merupakan sebuah fenomena sosial yang menjelaskan suatu hubungan yang hanya berjalan satu sisi antara penonton dan pelaku. Jarzyna (2020:413) *Parasocial* ditentukan nyata atau tidaknya suatu hubungan ditentukan oleh sebuah Interaksi antara penonton dan pelaku *influencer*. Setiap orang mungkin memiliki *parasocial relationship* tergantung dengan ketertarikan orang tersebut, Seperti hubungan antara pemain dan tokoh game, *netizen* dengan *influencers* di sosial media. Hubungan seperti ini tidak memiliki timbal balik atau walaupun ada sangatlah sedikit yang akan dilihat dan dibalas oleh pelaku *influencers*.

Karakter atau tokoh merupakan salah satu komponen penting dalam suatu *visual media*. Karakter terkadang merupakan cerita itu sendiri tanpa karakter kemungkinan tidak akan ada cerita. Bancroft (2009:13), Ada beberapa hal yang harus dipenuhi dalam mendesain karakter yaitu sesuai dengan kebutuhannya masing-masing seperti *script*, *scene*, *games*, atau *story*. Banyak hal yang perlu dipertimbangkan dalam mendesain karakter seperti latar belakang, ras, pakaian, warna kulit, rambut dan lain-lainnya. Sehingga akan tercipta sebuah karakter yang dapat membagi perasaan apa yang sedang dialami oleh karakter tersebut. Bahkan terkadang penonton bisa menebak sifat atau *role* dari suatu karakter sebelum menonton film.

Peneliti merasa penting untuk membahas *parasocial* karena pada era yang serba digital ini batas antara penonton dan pelaku *influencer* semakin tipis. Banyak penonton merasa memiliki hubungan dengan para pelaku *influencer* ini. Jarzyna mengatakan jika perilaku *parasocial* ini diteruskan maka ada efek seperti agresif, masalah dengan hubungan di dunia nyata, dan memiliki ketergantungan atas sosial media. Apalagi yang dialami oleh para remaja yang

masih kurang bijak dalam penggunaan sosial media dan juga remaja-remaja ini sering membandingkan dirinya dengan orang lain (Jarzyna, 2020).

*Simpin' for You* (2024) adalah sebuah *music video* yang menceritakan seorang laki-laki bernama Vincent yang terobsesi dengan seorang *streamer* bernama Veronica. Setiap hari menunggu *live* dari Veronica disuatu *platform streaming*. Dia membeli semua *merchandise*, melakukan donasi hanya untuk membuktikan dirinya merupakan sebuah *fans* sejati. Semua hal dilakukan Vincent hanya untuk melihat sebuah senyuman dan perhatian dari seorang Veronica.

Cuddon (2013:699), *Symbolism* merupakan kata dari *Greek* yaitu *syμβellein* artinya membuang bersama-sama, sementara *symbol* yaitu *symbolon* memiliki arti tanda, token, atau lambang. Simbol sendiri sering kali diterjemahkan menjadi kata-kata yang dapat dimengerti atau simbol juga diartikan sebagai objek yang objek tersebut tidak ada sangkutpautnya satu sama lain. Contohnya api merupakan simbol kehangatan atau simbol semangat yang berkobar-kobar.

Penggunaan *symbolism* sendiri dianggap dapat memperdalam penggambaran tokoh Vincent dalam *music video* ini. Penonton diharapkan dapat merasakan, memahami, mengerti apa yang dirasakan oleh Vincent yang sedang terkena fenomena *parasocial* ini. Hal ini membuat koneksi antar tokoh dan penonton bisa saling mengerti dan memahami satu sama lain atau relate dengan kejadian yang mungkin pernah dialami oleh penonton.

## 1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, penulis memiliki rumusan masalah, yaitu:

Bagaimana penerapan konsep *symbolism* pada tokoh dalam *music video 3D "Simpin' for U"*?

Penelitian ini akan dibatasi agar lebih terfokus dan terarah yaitu sebagai berikut;

1. Perancangan tokoh difokuskan kepada dua tokoh yaitu Vincent dan Veronica menggunakan teori desain tokoh *three-dimensional character, art style, color, dan shape*.
2. Teori *parasocial* akan dibatasi pembahasannya khusus kepada tokoh Vincent. Teori *symbolism* akan membahas simbol-simbol dari tokoh seperti simbol *shape* dan *color*.

## **2.1. TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan untuk menerapkan konsep *symbolism* pada tokoh dalam *music video* Simpin' for You. Rancangan desain tokoh ini akan dijabarkan menggunakan aspek *three-dimensional character, art style, color, dan shape*. Penulis juga berharap pembaca juga bisa dapat menambah pengetahuan dari penelitian tentang perancangan tokoh. Dan Menjadi sebuah referensi penulisan untuk melakukan riset pembuatan tokoh

