

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

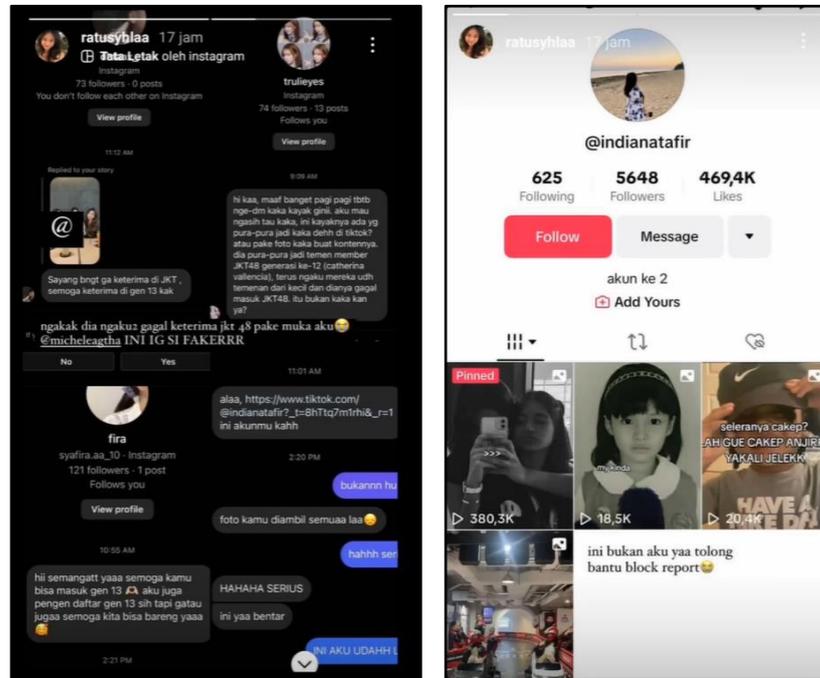
Parasosial merupakan fenomena psikologi tentang hubungan satu arah antara penggemar dengan tokoh idolanya. Hubungan ini adalah hubungan ‘*imajiner*’ atau hubungan yang tercipta karena imajinasi penggemar terhadap persona sang idola yang di tampilkan di media. Horton & Wohl (1956) menyatakan bahwa parasosial sebagai ilusi tentang hubungan langsung antara penonton dengan pembawa acara. Tidak hanya terbatas pada tokoh idola dalam wujud nyata seperti aktor atau penyanyi, namun juga dapat terjadi pada karakter fiksi seperti karakter animasi, *game*, hingga karakter pada komik sekalipun.

Semakin tinggi interaksi yang terjadi antara idola kepada penggemarnya maka semakin tinggi sang penggemar mengalami fenomena parasosial ini. Sagita dan Kadewardana (2017 dalam Harahap, 2022) menyatakan bahwa hubungan kedekatan antara penggemar dengan idolanya semakin didukung dengan banyaknya konten digital hingga aktivitas sosial media sang idola yang dapat dengan mudah di akses oleh penggemar.

Fenomena parasosial ini memiliki dampak positif seperti mengatasi rasa kesepian, meningkatkan kepercayaan diri, hingga membantu dalam bersosialisasi di lingkungan baru. Namun, jika tidak memberikan batasan dalam berinteraksi dan memahami interaksi yang terjadi dapat memberikan dampak yang sebaliknya seperti terjadinya *cyberbullying* terhadap sesama penggemar, memiliki ketergantungan terhadap sang idola, merasa bahwa hubungan imajinasi yang dibuatnya adalah kenyataan, hingga dapat melakukan kegiatan penguntitan .

Seperti yang dialami oleh akun *@ratushyla* yang mengalami kejadian pencurian identitas berupa foto oleh seorang penggemar JKT48 yang mengaku berteman dekat dengan seorang member JKT48 generasi 12 dan sama-sama mengikuti audisi JKT48 generasi 12 saat itu. Kejadian ini terjadi pada 2023 lalu dan sang korban pun akhirnya membuat klarifikasi secara terbuka untuk menjelaskan bahwa itu bukanlah akun miliknya, ia

tidak pernah mengenal member JKT48 dan tidak mengikuti audisi JKT48 sama sekali, dan fotonya di curi untuk digunakan sebagai profil palsu dalam sosial media *tiktok*.



Gambar 1.1 Klarifikasi Ratusyhlaa (Sumber : Instagram @Kopiidol)

Selain itu ada juga kejadian yang di alami oleh Shani Indira member JKT48 generasi ke 3 sekaligus kapten JKT48 saat ini yang pernah mengalami kejadian penguntitan oleh penggemar pada tahun 2020 lalu. Sang penggemar menunggu Shani pulang dari kegiatan di teater JKT48 di FX Sudirman, Jakarta. Kemudian mengikuti Shani hingga kerumahnya. Kejadian itu terus berulang hingga Shani merasa keamanan dan privasinya terganggu dan membuat *tweet* himbauan melalui akun media sosialnya.



*Gambar 1.2 Tweet Himbauan oleh Shani  
(Sumber : Twitter.com @N\_ShaniJKT48)*

Kejadian ini kemudian di laporkan ke pihak berwajib melalui manajemen JKT48. Dikutip dari Tribbunnews, (2020) Shani mengatakan “Agak serem juga sih, karena waktu itu juga sempat datang ke tempat tinggal juga. Sampai tunggu di depan teater juga”.

Dalam sebuah artikel yang ditulis oleh dr.Merry Dame Cristy Pane, (2022) menyatakan bahwa dampak negatif dari fenomena parasosial ini tidak hanya merugikan sang penggemar namun juga merugikan bagi sang idola juga.

JKT48 sendiri dikenal sebagai grup idola yang berasal dari Jakarta, yang beranggotakan wanita remaja usia 13-25 tahun. JKT48 memiliki konsep “*Idol You Can Meet*” yang merupakan konsep utama dari AKB48. Dengan konsep ini membuat interaksi antara penggemar dengan member JKT48 menjadi lebih rutin.

Penggemar JKT48 saat ini tercatat mencapai lebih dari 15 Juta penggemar. Yang didominasi oleh laki-laki sebanyak 60% dan Perempuan sebanyak 40%. Rentang usia penggemar JKT48 yaitu 31% di antaranya generasi milenial sedangkan sisanya yaitu sekitar 69% adalah generasi Z (Ermalia, 2022)



Gambar 1.3 Visualisasi Data Statistik Penggemar JKT48  
(Sumber : Twitter.com @NagaGiny)

Penggemar JKT48 dapat berinteraksi langsung dengan member JKT48 melalui sosial media seperti *X*, *Instagram*, *Tiktok*, *live streaming* melalui *showroom*, kegiatan *videocall* yang diadakan setiap bulan, penampilan teater yang diadakan setiap minggu, hingga *2Shot* dan *chekicha* atau kegiatan foto bersama dengan member JKT48 setiap minggunya setelah kegiatan teater selesai.

Dari informasi yang peneliti temukan mengenai fenomena parasosial ini membuat peneliti ingin meningkatkan kesadaran kepada penggemar JKT48 terhadap fenomena ini yang banyak terjadi di kalangan penggemar saat ini. Peneliti merancang media edukasi terkait fenomena parasosial ini melalui media animasi *motion graphic*. Dengan kedinamisan informasi yang disampaikan melalui *motion graphic* peneliti merasa bahwa media ini dapat menjadi media yang efektif untuk penggemar JKT48 yang saat ini didominasi rata-rata oleh remaja usia 17-24 tahun.

*Motion graphic* sendiri merupakan bagian dari digital rekaman atau animasi yang menciptakan ilusi dari gerak atau rotasi, dan umumnya dikombinasikan dengan audio yang digunakan dalam proyek multimedia.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu :

1. Faktor-faktor terjadinya parasosial pada penggemar JKT48.
2. Dampak dari fenomena parasosial pada penggemar JKT48.
3. Kurangnya media edukasi tentang fenomena parasosial yang terjadi pada penggemar JKT48.

## 1.3. Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas dapat di rumuskan menjadi rumusan masalah sebagai :

1. Bagaimana fenomena parasosial terjadi pada penggemar JKT48?
2. Bagaimana perancangan *motion graphic* sebagai media edukasi terkait fenomena parasosial pada penggemar JKT48?

## 1.4. Ruang Lingkup

Pada perancangan ini berfokus pada :

### 1. Apa?

Parasosial adalah fenomena psikologi tentang hubungan satu arah antara penggemar dengan idolanya. Hubungan ini adalah hubungan imajinasi penggemar yang merasa bahwa ia dan idolanya adalah pasangan bahkan bagian dari keluarganya.

### 2. Siapa?

Perancang merancang media *motion graphic* sebagai media edukasi yang ditujukan kepada penggemar JKT48 yang mayoritas adalah remaja gen Z pada rentang umur 17 hingga 24 tahun.

### 3. Dimana?

Perancangan *motion graphic* dilakukan di Bandung, Jawa Barat, namun responden perancangan berbasis di daerah Jakarta dan Bandung.

#### **4. Kapan?**

Penelitian dan perancangan *motion graphic* dilakukan pada bulan Februari hingga bulan Juli 2024.

#### **5. Kenapa?**

Penelitian dan perancangan ini dibuat untuk mendapatkan informasi dan data untuk merancang *motion graphic* terhadap penggemar JKT48 mengenai fenomena parasosial.

#### **6. Bagaimana?**

Penelitian dan perancangan ini dilakukan dengan mengumpulkan data tentang fenomena parasosial pada penggemar JKT48 kemudian menganalisis hasil data yang sudah di kumpulkan menjadi bentuk deskriptif, yang kemudian di visualisasikan melalui *motion graphic* sebagai media edukasi terhadap penggemar JKT48.

### **1.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan**

#### **1.5.1. Tujuan Perancangan**

1. Untuk meningkatkan kesadaran kepada penggemar JKT48 terkait fenomena parasosial sehingga dapat mengontrol diri dalam kegiatan mengidolakan JKT48.
2. Untuk memudahkan edukasi terkait fenomena parasosial kepada penggemar JKT48 yang berusia remaja.

#### **1.5.2. Manfaat Perancangan**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian dan perancangan ini dapat digunakan sebagai sumber informasi dan edukasi terkait fenomena parasosial yang banyak terjadi di kalangan remaja dan perancangan *motion graphic* yang sesuai dengan pembelajaran di kampus.

##### **2. Manfaat Praktis**

Hasil dari penelitian dan perancangan ini dapat mengasah keahlian perancang dalam merancang *motion graphic* secara terstruktur dan memvisualisasi informasi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan.

Selain itu bagi para pembaca dapat lebih memahami tentang fenomena parasosial yang terjadi pada penggemar JKT48.

## **1.6. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan pada perancangan ini yaitu menggunakan *mix method* atau metode campuran, yaitu dengan menggabungkan metode penelitian secara kualitatif dengan metode penelitian kuantitatif. Metode ini membantu peneliti untuk lebih mendalami terkait fenomena parasosial pada penggemar JKT48 dan kebutuhan perancangan.

### **1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

Perancang melakukan pengumpulan data guna mendukung penelitian yang dilakukan. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian kali ini yaitu :

#### **1. Wawancara**

Perancang melakukan pencarian data dengan metode wawancara yang akan berkomunikasi dengan para ahli di bidang psikologi dan para penggemar JKT48. Sehingga peneliti dapat lebih memahami tentang fenomena parasosial ini secara lebih mendalam.

#### **2. Observasi tidak langsung**

Perancang melakukan observasi secara tidak langsung melalui internet terkait fenomena parasosial dengan mengamati sosial media penggemar JKT48, mencari berita, peristiwa yang terjadi dan mencari visual pendukung terkait parasosial pada penggemar JKT48.

#### **3. Studi Pustaka**

Perancang melakukan studi literatur dalam pengumpulan data dan pencarian informasi pendukung melalui jurnal, *e-book*, laporan, hingga buku-buku yang berkaitan dengan parasosial.

#### **4. Studi karya**

Perancang melakukan studi karya dengan menonton, mengobservasi dan melakukan perbandingan karya sebagai penunjang perancangan *motion graphic* terkait parasosial.

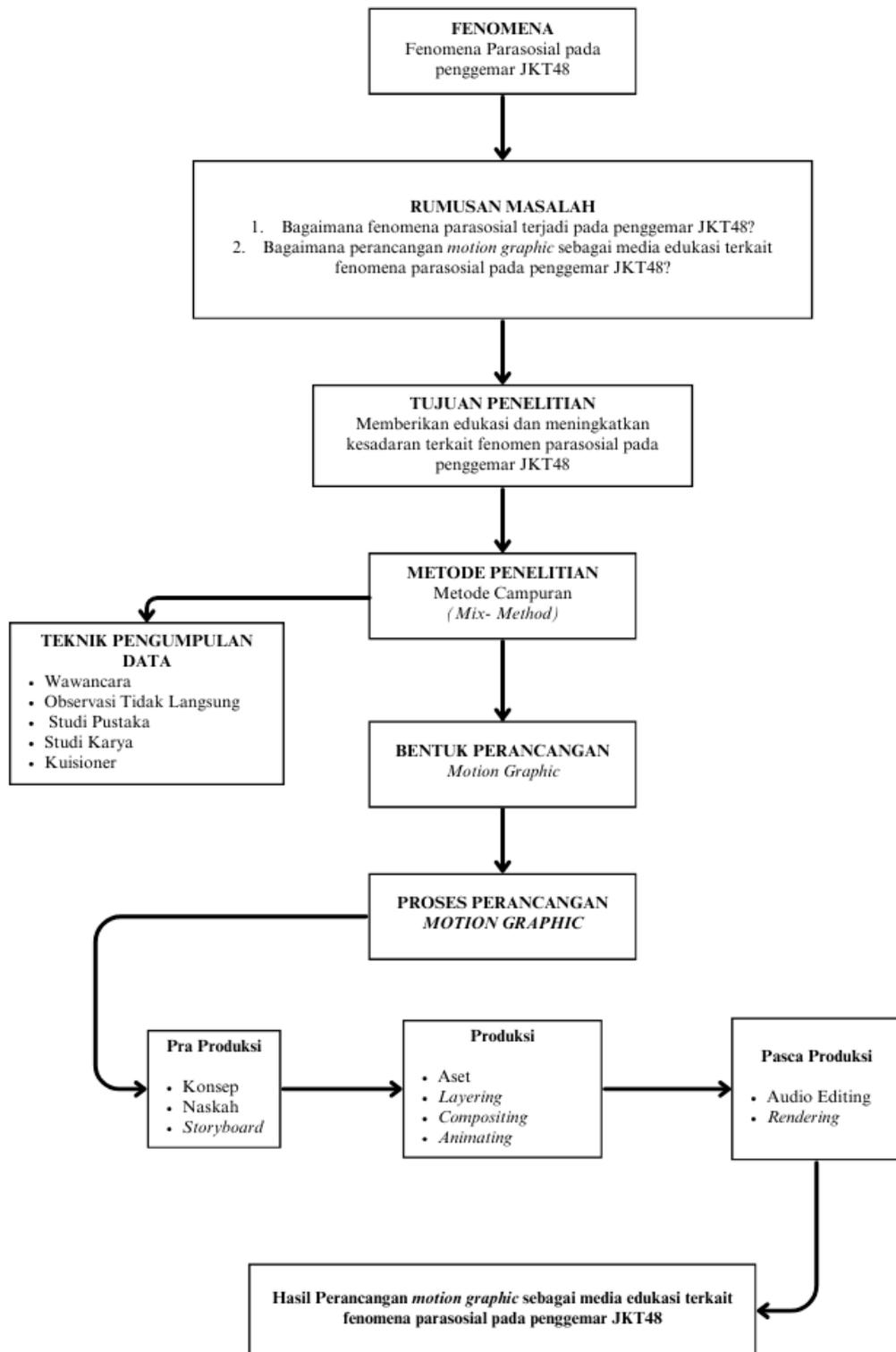
## **5. Kuesioner**

Kuesioner yang dibuat untuk mengetahui fenomena parasosial yang terjadi pada penggemar JKT48, faktor pendukung terjadinya fenomena tersebut dan bagaimana dampak yang dihasilkan dari fenomena tersebut pada penggemar JKT48. Lalu perancang juga melakukan kuesioner minat terhadap visual *motion graphic* yang dibutuhkan dan diminati oleh responden

### **1.6.2. Metode Analisis Data**

Setelah pengumpulan data selesai kemudian dilakukan analisis terhadap data yang diperoleh untuk kemudian menjadi data pendukung pada penelitian. Metode analisis data yang penulis gunakan yaitu metode campuran bertahap, yaitu dengan mengumpulkan data secara wawancara kemudian di olah menjadi teks naratif, dan kemudian melakukan pengumpulan data secara kuantitatif atau menggunakan kuesioner yang kemudian data tersebut di olah menjadi teks deskriptif untuk menjelaskan hasil kuesioner yang dilakukan.

## 1.7. Kerangka Perancangan



## **1.8. Sistematika Penulisan**

Laporan ini tersusun atas 5 bab, yaitu :

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang penjelasan terkait latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, hingga sistematika penulisan tentang Perancangan Animasi *Motion Graphic* Sebagai Media Edukasi Tentang Fenomena Parasosial Pada Penggemar JKT48

### **2. BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Bab ini berisikan tentang teori dan materi pendukung yang relevan dengan topik yang diambil pada perancangan.

### **3. BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Bab ini berisikan tentang data-data dan analisis masalah yang bersumber dari data-data yang sudah dikumpulkan untuk memvalidasi dan mendukung hasil perancangan.

### **4. BAB IV KONSEP & HASIL PERANCANGAN**

Bab ini berisikan tentang penjelasan secara rinci terkait konsep, proses pembuatan hingga hasil *motion graphic* dari perancangan.

### **5. BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran penulis pada hasil perancangan dan laporan perancangan yang sudah dibuat.