

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena interaksi parasosial pada dunia hiburan dan kehidupan Jepang pertama kali muncul dalam industri animasi dan idola (Sasaki-Uemura, 2001; Galbraith & Karlin, 2012). Karakter animasi dan idola diciptakan tidak hanya untuk tujuan hiburan semata, tetapi untuk menimbulkan keterikatan emosional penggemar agar terjadi konsumsi yang berkelanjutan terhadap konten dan produk terkait (Okabe & Sato, 2013; Uno, 2019). Strategi ini sangat efektif terutama pada demografi remaja dan dewasa muda yang rentan mengembangkan ikatan parasosial ini. Interaksi parasosial dalam konteks ini kemudian melahirkan fenomena seperti *otaku* (penggemar anime dan manga) dan *fandom* (komunitas penggemar) yang memiliki dedikasi luar biasa pada karakter animasi atau idola favorit mereka.

Interaksi dan hubungan parasosial adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan hubungan imajiner sepihak antara penggemar dengan selebriti idola atau karakter fiksi yang disukai (Horton & Wohl, 1956). Meski tidak saling mengenal secara pribadi, penggemar seringkali merasa memiliki hubungan personal dan emosional yang mendalam dengan idolanya, baik makhluk hidup, karakter yang menyerupai makhluk hidup, maupun benda mati. Dalam tulisan David C. Giles berjudul "*Parasocial Relationship*" (2010) mengutip, istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh sosiolog Donald Horton dan rekan penulisnya yang seorang psikiater, Richard Wohl dalam makalah di suatu jurnal psikiatri. Menurut Horton dan Wohl (1956) fenomena hubungan dan interaksi parasosial ini menarik perhatian mereka pada genre acara stasiun radio saat itu yang mengembangkan nuansa "api unggun" dengan intensi untuk membuat para pendengarnya merasakan bahwa mereka berada di rumah dekat dengan api unggun sembari mendengarkan kawan lama mereka berbicara. Mereka berargumen, bahwa para pendengar radio tersebut terbawa akan ilusi keakraban dengan persona radio tersebut, baik persona tersebut nyata ataupun tidak. Horton dan Wohl mengambil contoh dari salah satu acara siaran radio awal 1950 an "*The Lonesome Gal*", yang berhasil memikat ribuan pria kesepian karena intensi dari siaran tersebut membuat sebuah ilusi bahwa pria-pria yang mendengarkan acara ini memiliki hubungan secara "romantis" dengan persona atau pembawa acara siaran radio tersebut. Terbukti dengan ribuan surat yang kemudian masuk ke studio radio untuk melamar persona atau pembawa siaran tersebut.



Dengan adanya studi yang berkelanjutan tentang interaksi parasosial, dan di Jepang juga telah banyak mengadaptasi tentang fenomena berbagai ranah media, dan interaksi yang mereka lakukan kepada fan. Salah satu film yang mengangkat tentang fenomena interaksi ini adalah serial animasi 推しの子 (*Oshi No Ko*) yang ditayangkan 2023 karya dari sutradara Hiramaki Daisuke yang berbasis dari anime dengan judul yang sama dan di tulis oleh Akasaka Aka.



Gambar 1.1 Poster serial anime *Oshi No Ko* dari platform Amazon Prime
(Sumber: amazon.com)

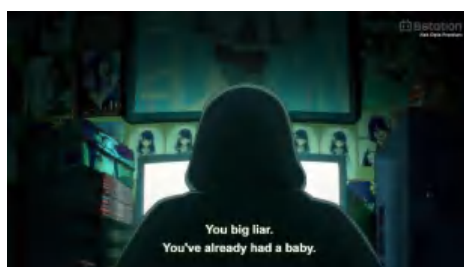
Oshi No Ko (2023) bercerita tentang seorang dokter kandungan & ginekologi bernama *Amamiya Gorou* yang bertugas membantu proses persalinan seorang idola terkenal bernama *Hoshino Ai* di rumah sakit di daerah pedesaan tempat Gorou bekerja. Secara diam-diam, *Gorou* mengagumi *Ai* sebagai seorang penggemar. Namun, saat malam persalinan *Ai*, Gorou dibunuh oleh seorang penggemar fanatik *Ai* yang sudah terlalu dalam terjerumus kedalam hubungan parasosial. Jiwa *Gorou* kemudian bereinkarnasi menjadi *Aquamarine* atau *Aqua*, putra dari *Ai* dan masih mengingat kehidupannya sebagai *Gorou*. Tanpa diketahui *Aqua*, saudara kembarnya yang bernama *Ruby*, adalah reinkarnasi dari *Sarina*, salah satu pasien *Gorou* yang juga penggemar berat *Ai*. Empat tahun kemudian, *Ai* dibunuh oleh penggemar fanatik yang sama dengan yang membunuh *Gorou*. Sang pembunuh kemudian bunuh diri. *Aqua* menduga ayahnya dan *Ruby* adalah otak di balik pembunuhan berencana atas *Ai*. *Aqua* lalu memutuskan menyamar di industri hiburan untuk menemukan sang pembunuh dan membalaskan dendam kematian ibunya.



2 Scene pada film *Oshi No Ko* Ep.1 S1 menit 60.00 saat y *Hoshino* di kehidupan sebelumnya) mengingat kembali nana ia terus bermimpi dan berusaha bangkit walau kondisinya sangat kritis
(Sumber: bilibili.com)



Secara garis besar, film ini mengulas aspek yang buruk dan sangat mengganggu dari industri hiburan Jepang serta keterkaitan dan peran erat dunia maya kepada kehidupan sosial masyarakat, juga menekankan kemungkinan adanya empati dan hubungan antar manusia yang bisa memberikan timbal balik positif melalui internet. Meskipun poin utama film ini menyoroti sisi gelap dari industri hiburan, film ini juga menunjukkan beberapa efek positif dari adanya hubungan parasosial, di mana orang-orang membentuk hubungan sepihak dengan selebriti atau persona *online*. *Ai*, karakter utama *Oshi No Ko*, adalah seorang bintang pop idol dengan jutaan penggemar yang tidak mengetahui rahasia, perjuangan, kesulitan dan masalah yang sebenarnya dihadapi olehnya di dalam industri hiburan. Serial ini menunjukkan bagaimana *Ai* berusaha menemukan cinta yang ia cari, baik dari anak-anaknya maupun penggemarnya meskipun dia sendiri tidak mengerti dan paham konsep cinta yang sebenarnya dan harus hidup dengan membohongi diri sendiri dan orang lain yang pada dasarnya merupakan cikal bakal pembentuk hubungan parasosial karena dasar dari parasosial adalah sandiwara atau kebohongan. Serial ini menyentuh aspek negatif dari hubungan parasosial yang bisa berdampak pada psikologis dan sosial penggemar itu sendiri yang sangat ditunjukkan di dalam serialnya. Secara keseluruhan, *Oshi No Ko* menggambarkan kesulitan dan potensi bahaya dari hubungan parasosial sekaligus menyoroti potensi positif seperti empati dan hubungan antar manusia secara halus. Dalam beberapa cuplikan adegan di dalam serial juga menunjukkan beberapa point tentang bagaimana selebritas dapat membantu para penggemarnya secara tidak langsung untuk terus memiliki semangat hidup ataupun memotivasi mereka untuk terus berjuang, namun di sisi lainnya juga ditunjukkan bahwa ada segelintir penggemar yang akhirnya terjerumus ke arah yang salah dan menjadi terobsesi hingga sampai pada titik halusinasi yang mengkhawatirkan.



Gambar 1.3 Scene pada film *Oshi No Ko* Ep.1 S1 menit 25.03 saat Penggemar Fanatic *Ai* menguntit dan mengetahui rahasia *Ai*
(Sumber: bilibili.com)



Optimized using
trial version
www.balesio.com

kenyataannya, di dalam Masyarakat Jepang sendiri seringkali dampak yang diciptakan oleh interaksi dan hubungan parasosial, apa kasus, interaksi ini sering terjadi pada portal-portal berita online maupun media sosial dari idola ataupun karakter anime. Beberapa dari interaksi ini seperti meninggalkan pesan pada unggahan media atau karakter yang digemari, pesan-pesan ini biasanya berisi tentang

pujian-pujian kepada idola atau karakter tersebut, tentang bagaimana mereka lebih-lebihkan pujian, hingga sampai pada pujian tersebut terdengar sangat mengganggu. Dalam beberapa kasus tertentu sering pula ditemui kejadian-kejadian yang tidak mengenakan seperti penguntitan hingga pelecehan yang dialami beberapa idola di Jepang ataupun penggemar karakter animasi yang menikahi karakter yang mereka sukai. Adapun kasus lainnya yang tidak berasal dari kalangan industri hiburan Jepang, melainkan industri pembawa berita cuaca, Hiyama Saya yang diminta penggemarnya berhenti dari pekerjaannya karena ketahuan berpacaran dengan salah satu atlet tenis lapangan kenamaan Jepang. Nishioka Yoshihito.



Gambar 1.4 Tangkapan layar dari live stream *weathernews* Setelah Himaya Saya mengkonfirmasi hubungan dengan Nishioka Yoshihito (Sumber: youtube.com)

Sebelum serial *Oshi no ko*, beberapa film animasi Jepang pernah mengangkat ataupun menyinggung tentang interaksi parasosial yang ada didalam Masyarakat Jepang. Salah satu film yang paling dominan mencerminkan tentang hubungan parasosial adalah film *Perfect Blue* (1997) karya Satoshi Kon yang menampilkan secara eksplisit obsesi seorang penggemar terhadap idolanya.



bar 1.5 Poster film *Perfect Blue* karya Satoshi Kon (Sumber: imdb.com)



Film ini sendiri secara garis besar menceritakan tentang obsesi penggemar yang ekstrim terhadap salah satu anggota dari grup idola bernama CHAM! Mima Kirigoe. Film ini banyak mengandung unsur vulgar dan kekerasan karena genre dari film ini adalah psikologis thriller. Meskipun film ini masih berhubungan dekat dengan masa sekarang, penulis sendiri tidak memilih film ini untuk diteliti dikarenakan ketidaksanggupan secara emosional untuk menonton film ini. Selain daripada itu serial *Oshi no ko* sendiri memiliki banyak penggambaran dan filosofi baru tentang masa sekarang dan hubungan Masyarakat yang berkaitan erat dengan perkembangan interaksi parasosial.

Serial ini pertama kali ditayangkan pada saluran Tokyo MX dan beberapa saluran tv dan *platform streaming* secara global pada 23 April hingga 28 Juni 2023 silam. *Oshi No Ko* juga menerima banyak penghargaan bergengsi mulai dari menempati peringkat pertama pada kategori *Top Anime Ranking* di stasiun tv AT-X. Masuk jajaran 10 besar pada *13th Newtype Anime Awards* dalam kategori *best character (female)*, *best voice actor*, *best theme song*. Menang di penghargaan *Yahoo! Japan Search Awards* dalam anime dan musik kategori. Untuk manga dari film ini sendiri sudah banyak menerima banyak kesuksesan komersial dengan penjualan manga yang melonjak hingga lebih dari sembilan juta eksemplar, lebih dari dua kali lipat dari jumlah sebelumnya dan beberapa penghargaan seperti *Next Manga Award* untuk kategori cetak pada bulan Agustus 2021 dan *Tsugu ni kuru Manga Award 2021* di fisik kategori.

Secara keseluruhan, penulis memilih serial ini karena cerita dan latar yang digunakan pada film sangat dekat dan berkaitan dengan situasi Jepang saat ini. Serial ini banyak memunculkan keadaan maupun situasi sosial yang dihadapi masyarakat Jepang saat ini tentang hubungan keluarga yang kurang harmonis, budaya idola dan penggemar (*idol-fans culture*) dan ketergantungan serta hubungan masyarakat dengan dunia *online* (maya) yang sangat berhubungan dengan kehidupan masyarakat saat ini. Serial ini mampu membawa dan mengangkat isu-isu tersebut secara baik dengan tetap memperlihatkan dunia digital dan realita, walau sorotan utama adalah sisi negatif, serial ini juga secara halus menunjukkan sisi positif yang bisa diambil dari fenomena maupun kejadian didalam serial. Serial ini secara terbuka dan tersirat berusaha untuk menyampaikan sisi buruk dan baik dari dunia digital dan dunia nyata itu sendiri. Hubungan parasosial sendiri tidak hanya mempengaruhi satu sisi dari kedua belah pihak yang terlibat, dan hal ini bisa memiliki akibat baik dan buruk, sehingga penulis ingin mendalami lebih lanjut permasalahan ini yang sebenarnya bisa menjadi bumerang di kemudian hari namun masih sangat di sepelekan oleh Masyarakat. Penulis pun dengan ini merasa bahwa serial ini juga



dan terkait pada kehidupan penulis secara emosional. Serial ini dan memberikan penulis perspektif baru tentang bagaimana interaksi parasosial memengaruhi, dipandang serta digambarkan hiburan Jepang yang juga “menjual” interaksi maupun hubungan epada konsumennya demi keberlangsungan dan kesuksesan pasar industri Jepang. Penulis ingin mengeksplorasi tentang hubungan dan interaksi parasosial direpresentasikan dalam film

tersebut sekaligus seperti apa gambaran penyebab interaksi parasosial yang digambarkan di dalam film.

Dalam penelitian ini penulis menjadikan beberapa penelitian terdahulu sebagai bahan acuan, bacaan serta perbandingan serta sebagai bentuk penelitian yang relevan. Adapun beberapa kesamaan dan perbedaan yang ditemukan dalam tiap penelitian tersebut. Berikut adalah beberapa penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini.

Donald Horton & R. Richard Wohl (1956) *Mass Communication and Para-Social Interaction* merupakan batu pijakan konseptual mengenai apa yang kini dikenal sebagai interaksi parasosial. Publikasi tersebut hendak memahami fenomena di balik antusiasme masyarakat Amerika Serikat pasca Perang Dunia 2 dalam mengikuti program bersambung di radio dan televisi yang tengah populer. Dengan merujuk pada pendekatan *uses and gratification*, mereka beralasan bahwa khalayak cenderung merespons tokoh dalam kisah fiksi layaknya kenalan akrab, sehingga terbangun ikatan emosional imajinatif yang memuaskan motivasi psikososial walau tak berbalas. Skema hubungan semu ini oleh Horton dan Wohl kemudian dikonsepskan sebagai interaksi parasosial. Konsep yang sangat fundamental ini berpengaruh besar pada riset-riset berikutnya. Adapun perbedaan yang signifikan pada penelitian ini adalah bersifat lebih spesifik, yakni mengupas representasi fenomena serupa pada satu serial *Oshi No Ko* karya Hiramaki Daisuke yang berlatar digital dan nyata beserta faktor penyebab pada Generasi Z. Meskipun demikian, konseptualisasi Horton dan Wohl tetap menjadi akar pijakannya.

Giles, D. C. (2010). *Parasocial relationships. Characters in fictional worlds: Understanding imaginary beings in literature, film, and other media* mengupas interaksi parasosial dalam ruang lingkup karakter fiksi yang ditampilkan pada berbagai bentuk media massa seperti sastra, sinetron, maupun permainan video (*videogame*). Melalui pendekatan psikologi sosial, penelitian ini bertujuan mengidentifikasi beragam determinan yang mempengaruhi keterlibatan khalayak pada hubungan imajinatif dengan tokoh imajinatif. Termasuk bagaimana karakteristik dan pengembangan tokoh secara naratif, serta strategi produksi yang memberi ilusi kedekatan psikologis dengan penontonnya. Sementara itu, pada penelitian ini lebih bereksplorasi spesifik pada representasi fenomena hubungan parasosial serta faktor penyebabnya dalam serial *Oshi No Ko* karya Hiramaki Daisuke dengan berpusat pada satu generasi dengan pendekatan *mise-en-scene* yang dikhususkan untuk menelaah film dari segi sinematografinya.

Untuk publikasi oleh Gleason TR, Theran SA, Newberg EM. *Parasocial and Relationships in Early Adolescence* (2017). *Front Psychol.* ini, besar, penelitian ini mengkaji tentang fenomena parasosial yang emaja. Dimana remaja sering kali memiliki interaksi dan hubungan dengan selebriti dan tokoh media. Mereka cenderung menganggap sebagai semacam hubungan pertemanan dan menyatakan lebih terlibat emosional. Anak laki-laki cenderung memilih atlet dan selebriti sebagai panutan, sementara anak perempuan fokus pada



aktris sebagai teman. Hubungan parasosial yang berbeda dapat berperan dalam pembentukan identitas remaja dan perkembangan otonomi. Sementara pada penelitian ini objek penelitiannya merupakan media fiksi yakni serial *Oshi No Ko* itu sendiri pada satu lingkup generasi tanpa membatasi usia dengan maksud menunjukkan representasi fenomena yang sama dalam suatu karya fiksi serial animasi.

Reysen, Stephen & Plante, Courtney & Chadborn, Daniel & Roberts, Sharon & Gerbasi, Kathleen. (2021). *Transported to Another World: The Psychology of Anime Fans*. Dalam buku ini, para peneliti psikologi bertujuan untuk melakukan tinjauan umum serta pengambilan data primer terhadap para penggemar. Selama hampir satu dekade penelitian oleh para psikolog yang menangani langsung penggemar tersebut. *Otaku* dan *cosplayer*, preferensi genre, *hentai*, hubungan parasosial, motivasi, kepribadian, kecintaan dan *fandom*, stigma, dan kesejahteraan, buku ini membahas semua topik tersebut melalui lensa psikologis. Sedangkan penelitian ini menggunakan data primer yang diambil berdasarkan hasil analisis tontonan serial animasi fiksi *Oshi No Ko* untuk memaparkan fenomena interaksi parasosial dari kacamata seorang sineas Jepang, sehingga penelitian ini berpusat pada satu objek dengan fenomena yang sama dibahas dalam salah satu bagian buku.

Pada skripsi Ariqa Muqsitha Syafitri. (2022). *Representasi Parasosial dalam Film Perfect Blue* (1997): Kajian Semiotika Roland Barthes. Secara khusus membahas tentang film *Perfect Blue* dengan menggunakan metode dari Roland Barthes, dimana mengkaji konotasi, denotasi, dan mitos dari setiap adegan dalam film. fokus penelitian adalah representasi parasosial dalam film ini dari obsesi Me-Mania (penggemar dari pemeran utama) yang berlebihan dalam mempertahankan citra polos Mima (pemeran utama) sebelum menjadi aktris. Hal yang membedakan pada penelitian ini adalah objek kajian film yakni serial *Oshi No Ko* karya Hiramaki Daisuke dan kajian penelitian yang tidak hanya berpusat pada kajian semiotika Roland Barthes namun juga pada pendekatan *mise-en-scene* sebagai analisis sinematografi yang akan ditelaah lebih mendalam pada penelitian ini.

Dalam beberapa contoh penelitian terdahulu diatas, dapat dilihat bahwa banyak perbedaan maupun kesamaan dari apa yang akan penulis teliti. Dalam hal ini penulis meletakkan titik fokus penelitian pada interaksi parasosial sekaligus faktor penyebab terjadinya interaksi tersebut dan bagaimana generasi Z tersebut terkena dampaknya yang semuanya akan berasal dari hasil analisis serial *Oshi No Ko* karya Hiramaki Daisuke. Sehingga pembahasan dalam penelitian ini memiliki perbedaan yang signifikan dari penelitian-penelitian



asarkan temuan penelitian terkait nilai-nilai serta permasalahan
likemukakan dalam serial *Oshi no Ko*, kajian ini berfokus pada dua
utama, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana serial
epresentasikan hubungan parasosial di dalam serial *Oshi no Ko*.
elitian ini menganalisis alasan di balik representasi hubungan
dalam serial tersebut yang cenderung menonjolkan aspek negatif.

Dengan demikian, kajian ini bertujuan untuk memahami bagaimana serial tersebut merepresentasikan dinamika hubungan parasosial serta dampaknya dalam konteks budaya populer.

1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengungkap makna yang lebih dalam mengenai dinamika hubungan dan interaksi parasosial di era digital melalui perspektif seorang sutradara animasi ternama Jepang yang direpresentasikan dalam salah satu karya serial animasinya.
2. Menganalisis bagaimana hubungan parasosial dalam konteks digital dapat memengaruhi persepsi dan keterikatan emosional antara individu dengan figur publik atau karakter fiksi yang disajikan dalam media.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah pemahaman mengenai fenomena hubungan parasosial di era digital serta implikasinya terhadap pola interaksi masyarakat, baik di dunia nyata maupun maya.
2. Memberikan wawasan yang lebih luas bagi masyarakat mengenai bagaimana interaksi parasosial terbentuk, sehingga dapat meningkatkan kesadaran dalam menjalin relasi yang lebih sehat di ranah digital.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kajian media dan budaya populer, khususnya dalam memahami dampak hubungan parasosial terhadap pola interaksi sosial di era saat ini. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi bagi akademisi, praktisi media, serta masyarakat umum dalam menelaah dinamika relasi antara individu dan media dalam konteks interaksi modern.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Hubungan Parasosial

Hubungan parasosial (*parasocial relationship*) adalah istilah yang dicetuskan oleh Horton dan Wohl (1956) untuk menggambarkan hubungan "imajiner" yang dirasakan penonton terhadap karakter media, seperti selebriti televisi atau bintang film. Lebih lanjut, Derrick et al. (2008) mendefinisikan hubungan parasosial sebagai bentuk interaksi jarak jauh penonton dengan persona media, di mana penonton beranggapan mengenal dekat tokoh media tersebut. Melalui eksposur berulang-ulang, penonton membentuk kesan akrab dan familiar terhadap tokoh media, seolah-olah menjalin pertemanan dengan mereka (Dibble et al., 2016). Meski bersifat semu dan imajinatif, hubungan ini memberikan kepuasan emosi dan menghibur penonton.

Konsep hubungan parasosial (*parasocial relationship/PSR*) pertama kali diperkenalkan oleh Donald Horton dan R. Richard Wohl pada 1956 dalam konteks khalayak media massa dengan tokoh televisi. Giles dan Maltby kemudian mengembangkan konsep ini lebih lanjut dalam ranah psikologi media.

Menurut Giles dan Maltby, *parasocial relationship* (hubungan parasosial) adalah bentuk interaksi imajiner yang dirasakan penonton terhadap selebriti, persona media, atau tokoh publik layaknya sebuah hubungan pertemanan, meskipun tidak nyata dan hanya terjadi dalam satu arah. Persepsi memiliki kedekatan emosional dan mengenal sangat dekat tokoh idolanya inilah yang membentuk hubungan parasosial dari sisi penggemar.

Giles dan Maltby menjabarkan beberapa karakteristik kunci dari hubungan parasosial, antara lain: (1) Terbentuknya keakraban (*intimacy*) dengan sang selebriti meskipun tak pernah berinteraksi; (2) Timbulnya pemahaman mendalam dan ketertarikan berlebih pada kehidupan pribadi sang selebriti; (3) Merasa "kehilangan" ketika sang selebriti meninggal atau show yang dibintanginya berakhir.

Meski hanya fantasi dan semi-delusional, Giles dan Maltby berpendapat bahwa hubungan parasosial memberikan manfaat psikologis bagi penggemar, seperti hiburan, memenuhi hasrat sosial, bahkan meningkatkan harga diri penggemar. Namun bila berlebihan, PSR juga berpotensi merugikan dan mengganggu kesehatan mental.

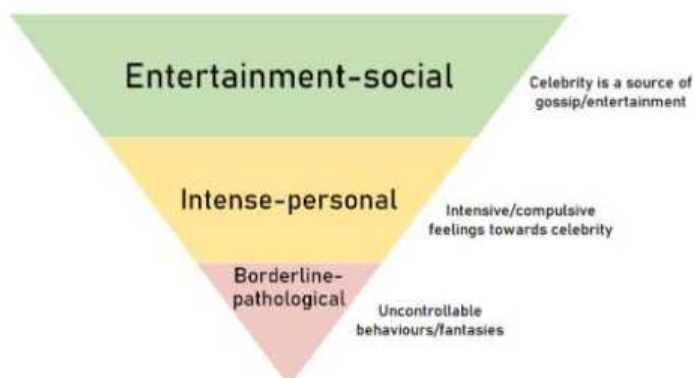
Dalam artikel berjudul "Mass Media and Parasocial Interaction" tahun 2016, Cohen dan Tucker mendefinisikan hubungan parasosial sebagai bentuk interaksi imajiner antara penonton/penggemar dengan media yang terdiri dari tiga komponen utama. Pertama, ikatan emosional (*emotional bonds*) yang dirasakan penggemar terhadap sang tokoh seolah membentuk hubungan *intimate*. Kedua, keterlibatan



kognitif (cognitive involvement) di mana penggemar secara rutin memikirkan idolanya. Ketiga, fantasized bond yakni hubungan fantasi yang dibayangkan penggemar seolah ia dan sang idola saling mengenal satu sama lain. Meski demikian, karena bersifat satu arah dan tidak seimbang, Cohen dan Tucker tetap mengkategorikan hubungan parasosial ini sebagai pseudo-relationship atau hubungan semu belaka tanpa interaksi nyata.

Namun, yang menjabarkan tingkatan dalam hubungan parasosial ada didalam penelitian Giles & Maltby (2006) dengan tabel dibawah ini.

Levels of parasocial relationships (Giles & Maltby, 2006)



Gambar 2.1 Tabel tingkatan hubungan parasosial menurut Giles & Maltby (2006)

Tidak semua hubungan parasosial itu sama, karena ada 3 tingkat intensitas yang berbeda dalam jenis hubungan ini: hiburan-sosial, intens-pribadi, dan batas-patologis (Giles & Maltby, 2006). Di setiap tingkatan, ada peningkatan keyakinan dari penggemar bahwa mereka berada dalam hubungan pribadi atau emosional dengan selebriti.

Hubungan hiburan-sosial berarti bahwa penggemar tertarik pada selebriti tertentu karena mereka terhibur, dan selebriti tersebut merupakan sumber interaksi sosial dan gosip di antara rekan-rekan mereka. Pada tingkat ini, hubungan parasosial dapat dianggap agak impersonal, seperti penggemar biasa dari seorang selebriti atau tokoh yang mempengaruhi munculnya hubungan parasosial.

Tingkat berikutnya adalah hubungan parasosial 'intens-personal', atau pemujaan selebriti. Ini mencerminkan perasaan yang intensif dan kompulsif tentang selebriti, bahkan berbatasan dengan obsesif. Sebagai contoh, seorang penggemar dalam hubungan parasosial yang intens-pribadi mungkin menganggap selebriti tersebut sebagai belahan jiwa.

Tingkat terakhir dan yang paling intens adalah hubungan parasosial yang 'borderline-patologis'. Tingkat intensitas ini terlihat jelas pada penggemar 'penguntit'. Hal ini ditandai dengan perilaku dan fantasi yang tidak terkendali tentang selebriti mereka, seringkali berbatasan



dengan khayalan. Sebagai contoh, seorang penggemar dalam hubungan seperti itu mungkin berkata, "Jika saya berjalan melewati pintu rumah selebriti favorit saya, mereka akan senang melihat saya." Tingkat parasosial yang seperti ini bisa sampai menimbulkan bahaya yang serius bagi penderita, karakter atau tokoh yang mempengaruhi hingga sampai pada masyarakat ataupun orang sekitar penderita. Seperti adanya norma-norma yang di langgar oleh penderita hingga tindakan kriminal.

Meski demikian, para ahli dan peneliti tetap mengungkapkan bahwa hubungan parasosial dapat memberikan sejumlah manfaat bagi individu yang terlibat di dalamnya.

Pertama, hubungan parasosial dapat memenuhi kebutuhan sosial individu. Sebagaimana dijelaskan oleh Rubin dan Perse (1987), "Hubungan parasosial dapat memberikan pengganti hubungan sosial yang nyata, memenuhi kebutuhan afeksi, dan meningkatkan perasaan kebersamaan" (hlm. 245). Individu yang kurang memiliki hubungan sosial yang memuaskan dalam kehidupan nyata dapat mencari hubungan alternatif melalui interaksi dengan tokoh media, yang dapat memberikan rasa kedekatan dan kebersamaan.

Kedua, hubungan parasosial dapat membantu individu dalam mengembangkan identitas diri dan kepribadian. Menurut Cohen (2004), "Hubungan parasosial dapat membantu individu dalam mempelajari peran sosial, menginternalisasi nilai-nilai, dan mengeksplorasi identitas mereka sendiri" (hlm. 193). Interaksi dengan tokoh media dapat memberikan model peran dan referensi untuk individu dalam membentuk identitas diri dan kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai yang mereka anut.

Ketiga, hubungan parasosial dapat memberikan hiburan dan kesenangan bagi individu. Sebagaimana dinyatakan oleh Tukachinsky (2011), "Hubungan parasosial dapat memberikan kesenangan dan kepuasan bagi individu melalui pengalaman vicarious dan rasa keterlibatan emosional dengan tokoh media" (hlm. 98). Individu dapat menemukan kesenangan dan hiburan melalui interaksi imajiner dengan tokoh media yang mereka gemari, yang dapat memberikan rasa kebersamaan dan keintiman secara emosional.

Terakhir, hubungan parasosial dapat mempengaruhi sikap dan perilaku individu. Menurut Brown dan Basil (2010), "Hubungan parasosial dapat mempengaruhi sikap dan perilaku individu, seperti keputusan pembelian, sikap terhadap isu-isu sosial, atau perilaku kesehatan" (hlm. 212). Individu yang merasa dekat secara emosional dengan tokoh media

lebih mudah terpengaruh oleh pesan-pesan atau perilaku yang diaikan oleh tokoh tersebut.

Mise-en-Scène

Mise-en-scène adalah istilah dalam bidang film dan teater yang mengacu pada pengaturan adegan di depan kamera atau panggung. Istilah ini berasal dari bahasa Prancis yang secara harfiah berarti "menempatkan di adegan". *Mise-en-scène* meliputi berbagai aspek yang



terlibat dalam penyusunan dan pengaturan adegan, termasuk komposisi, pencahayaan, pemilihan latar, penggunaan properti, kostum, tata rias, dan pengarahan aktor.

Dalam konteks teori film, *mise-en-scène* menjadi salah satu elemen kunci yang digunakan untuk menganalisis gaya visual dan naratif sebuah film. Analisis *mise-en-scène* memungkinkan kita untuk memahami bagaimana elemen-elemen visual tersebut diatur dan dikoordinasikan untuk menciptakan makna, suasana, dan dampak tertentu pada penonton.

Berikut adalah penjelasan rinci mengenai elemen-elemen utama dalam *mise-en-scène*:

1. Komposisi: Mengacu pada pengaturan objek, aktor, dan elemen-elemen visual lainnya dalam bingkai gambar atau adegan. Ini meliputi pemilihan sudut pengambilan gambar, jarak kamera, dan teknik *framing* yang digunakan untuk menciptakan keseimbangan visual dan menarik perhatian penonton.
2. Pencahayaan: Penggunaan cahaya untuk menciptakan suasana, mengontrol kualitas visual, dan mengarahkan perhatian penonton. Pencahayaan dapat bervariasi dari pencahayaan alami hingga pencahayaan artifisial, dengan teknik-teknik seperti pencahayaan dari samping, pencahayaan dari belakang, dan pencahayaan kontras untuk menciptakan efek tertentu.
3. Latar (*Setting*): Pemilihan lokasi, dekorasi, dan latar belakang yang digunakan dalam adegan. Latar dapat membantu membangun suasana, menggambarkan waktu dan tempat, serta mencerminkan aspek budaya, sosial, atau psikologis karakter.
4. Properti: Benda-benda yang digunakan dalam adegan, seperti *furniture*, barang-barang pribadi, atau peralatan yang dapat memberikan petunjuk tentang karakter, situasi, atau tema dalam cerita.
5. Kostum: Pakaian yang dikenakan oleh aktor, yang dapat mencerminkan status sosial, kepribadian, atau periode waktu tertentu dalam cerita.
6. Tata Rias (*Make-up*): Penampilan wajah dan rambut aktor yang digunakan untuk menciptakan karakterisasi, menunjukkan usia, atau menegaskan aspek emosional tertentu.
7. Gerakan dan Ekspresi Aktor: Cara aktor bergerak, menempatkan diri, dan mengekspresikan emosi melalui bahasa tubuh dan ekspresi wajah, yang dapat memperkuat atau mengontraskan elemen-elemen visual lainnya dalam adegan.

Dalam menganalisis *mise-en-scène*, para kritikus film dan peneliti mempelajari bagaimana elemen-elemen tersebut saling berhubungan dan bekerja sama untuk menciptakan makna, membangun suasana, dan menyampaikan pesan atau tema tertentu. Analisis ini dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang gaya visual, preferensi estetika, dan naratif yang dibuat oleh sutradara atau tim kreatif dalam sebuah film.



Dalam konteks penelitian budaya terhadap serial animasi "*Oshi no Ko*", *Mise-en-scène* dapat digunakan untuk menganalisis berbagai aspek visual dan naratif yang terkait dengan budaya yang direpresentasikan dalam serial animasi tersebut. Dengan menganalisis elemen-elemen *Mise-en-scène* dalam anime "*Oshi no Ko*", peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana aspek-aspek budaya tertentu direpresentasikan secara visual dan naratif dalam karya tersebut. Analisis ini dapat memberikan wawasan tentang nilai-nilai, norma-norma, dan identitas budaya yang terkandung dalam serial animasi, serta bagaimana anime dapat bertindak sebagai media untuk merefleksikan atau mengkritik aspek-aspek budaya tertentu.

2.1.3 Semiotika Roland Barthes

Semiotika adalah studi tentang tanda-tanda dan sistem tanda dalam masyarakat. Barthes mengembangkan teori semiotika yang didasarkan pada konsep "denotasi" dan "konotasi". Denotasi mengacu pada makna literal atau deskriptif dari suatu tanda, sedangkan konotasi merujuk pada makna subjektif, emosional, atau kultural yang diasosiasikan dengan tanda tersebut.

Barthes menjelaskan bahwa makna dalam sebuah tanda tidak hanya bersifat denotatif, tetapi juga konotatif. Makna konotatif muncul dari sistem nilai, ideologi, dan budaya yang berlaku dalam masyarakat. Dengan demikian, tanda-tanda tidak hanya menyampaikan makna literal, tetapi juga membawa muatan nilai dan makna kultural yang lebih luas.

Dalam teori semiotika Barthes, terdapat dua sistem signifikasi:

1. Sistem Primer (Denotasi) Pada tingkat ini, tanda terdiri dari penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) yang membentuk makna denotatif atau literal. Misalnya, dalam sebuah gambar, objek yang divisualisasikan merupakan penanda, dan konsep atau referensi yang diwakili oleh objek tersebut adalah petanda.
2. Sistem Sekunder (Konotasi) Pada tingkat ini, makna denotatif dari sistem primer menjadi penanda baru yang disebut sebagai 'penanda termitologis'. Penanda termitologis ini kemudian dikaitkan dengan petanda kultural atau ideologis yang lebih luas, membentuk makna konotatif. Makna konotatif ini dipengaruhi oleh berbagai faktor budaya, seperti nilai-nilai, mitos, stereotip, atau ideologi yang berlaku dalam masyarakat.

Barthes menekankan bahwa tanda-tanda tidak pernah netral dan selalu membawa muatan ideologis atau kultural. Melalui analisis semiotika, dapat mengungkap makna-makna konotatif yang tersembunyi di tanda-tanda dan mengeksplorasi bagaimana tanda-tanda tersebut bekerja atau mereproduksi nilai-nilai budaya dan ideologi tertentu.

Dalam penelitian budaya, teori semiotika Barthes dapat digunakan untuk menganalisis berbagai objek budaya, seperti karya seni, klan, teks, atau artefak budaya lainnya. Peneliti dapat mengidentifikasi tanda-tanda yang signifikan, mengeksplorasi makna



denotatif dan konotatif yang terkandung di dalamnya, serta mengungkap bagaimana tanda-tanda tersebut merefleksikan atau mereproduksi nilai-nilai budaya, mitos, atau ideologi tertentu dalam masyarakat.

Dengan menggunakan teori semiotika Barthes, peneliti dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana budaya direpresentasikan, dikonstruksi, dan dinegosiasikan melalui tanda-tanda dan sistem tanda yang ada dalam masyarakat. Sistem signifikasi pertama adalah makna denotatif atau literal, sementara sistem signifikasi kedua adalah makna konotatif yang dipengaruhi oleh faktor-faktor budaya, seperti nilai-nilai, mitos, stereotip, atau ideologi yang berlaku dalam masyarakat (Sturken & Cartwright, 2018).

Dalam konteks penelitian kebudayaan, teori semiotika Barthes dapat digunakan untuk menganalisis tanda-tanda budaya yang signifikan. Peneliti dapat mengidentifikasi dan mengeksplorasi makna denotatif dan konotatif dari tanda-tanda tersebut, serta mengungkap ideologi atau nilai-nilai budaya yang tersembunyi di baliknya (Fiske, 2011). Sebagaimana dijelaskan oleh Rose (2016), "Analisis semiotika memungkinkan peneliti untuk mengungkap makna-makna tersembunyi yang terkandung dalam representasi visual dan mengeksplorasi bagaimana representasi tersebut merefleksikan atau mereproduksi nilai-nilai budaya tertentu" (hal. 137).

Dengan menggunakan teori semiotika Barthes, peneliti dapat mengkaji bagaimana sistem representasi dalam suatu budaya bekerja untuk memproduksi dan menyebarkan makna-makna tertentu. Barthes menekankan bahwa tanda-tanda tidak pernah netral dan selalu membawa muatan ideologis, sehingga "mitos" dapat tercipta melalui proses naturalisasi, di mana sesuatu yang bersifat historis dan budaya dianggap sebagai sesuatu yang bersifat alami atau *taken for granted* (Barthes, 1972). Peneliti dapat menggunakan teori ini untuk mengeksplorasi bagaimana mitos-mitos tertentu dibangun dan disebarkan dalam suatu budaya melalui tanda-tanda dan representasi (Chandler, 2017).

Selain itu, teori semiotika Barthes juga dapat digunakan untuk menganalisis praktik-praktik budaya yang melibatkan penggunaan tanda-tanda, seperti ritual, upacara, atau perilaku sosial. Dengan mempelajari bagaimana tanda-tanda digunakan dalam praktik budaya tersebut, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang makna-makna yang disampaikan dan nilai-nilai atau ideologi yang ditekankan dalam masyarakat (Sturken & Cartwright, 2018).

Secara keseluruhan, teori semiotika Barthes memberikan cara kerja yang kuat bagi peneliti untuk mengeksplorasi hubungan tanda-tanda, representasi, dan nilai-nilai budaya yang berlaku suatu masyarakat. Analisis semiotika memungkinkan peneliti untuk patkan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana makna un dan dinegosiasikan melalui tanda-tanda dalam konteks budaya



2.2 Serial Animasi *Oshi no Ko*

"*Oshi no Ko*" adalah serial manga Jepang yang mengikuti kisah Gorou Amamiya, seorang dokter kandungan-ginekolog, yang membantu melahirkan anak-anak Ai Hoshino, seorang idola pop terkenal, secara rahasia. Hal yang menarik terjadi ketika Gorou dan Sarina, salah seorang pasien Gorou yang juga mengidolakan Ai dan yang mengenalkan Gorou pada Ai, bereinkarnasi sebagai anak kembar untuk menavigasi industri hiburan. Serial ini mengeksplorasi tema-tema seperti media sosial, cyberbullying, kerumitan menjadi seorang penggemar dan selebriti, serta hubungan parasosial. Adaptasi animasi yang diproduksi oleh Doga Kobo ini menayangkan musim pertamanya yang terdiri dari 11 episode dari bulan April hingga Juni 2023, dan musim kedua dijadwalkan pada tahun 2024. Acara ini telah dipuji secara global karena alur cerita yang unik dan tema yang gelap, menyentuh konsep-konsep seperti kehidupan kedua, reinkarnasi, dan pasang surutnya industri hiburan Jepang.

Karakter-karakter dalam "*Oshi no Ko*" memiliki alur cerita yang rumit yang berkisar pada identitas mereka sebagai artis dan penggemar. Penggemar Ai, seperti Ruby, Aqua, dan MemCho, memasuki industri ini karena idola mereka. Karier Akane terinspirasi oleh artis lain, yang mengarah pada perpaduan antara kekaguman dan persaingan. Serial ini juga menggali perjuangan para aktor seperti Kana, yang bergulat dengan rasa tidak aman dan kebutuhan akan penerimaan diri.

Secara keseluruhan, "*Oshi no Ko*" menawarkan narasi menarik yang mengaitkan elemen drama, fantasi, dan komentar sosial dalam latar belakang dunia hiburan.

Dalam serial animasi "*Oshi no Ko*," dinamika kompleks antara penggemar dan selebriti dalam industri hiburan diperlihatkan melalui peran penting hubungan parasosial. Serial ini menggali konsep tersebut dengan menyoroti interaksi karakter-karakternya dengan idola dan artis, yang secara tegas mengeksplorasi dampak dari fandom yang obsesif, insiden cyberbullying, dan batas yang kabur antara realitas dan persona media.

Acara ini memasukkan tema-tema media sosial, cyberbullying, dan tantangan yang dihadapi oleh penggemar dan selebriti dalam mengelola ketenaran serta identitas pribadi mereka. Ai Hoshino dan Gorou Amamiya, sebagai karakter utama, mengalami konsekuensi dari hubungan parasosial, mengungkapkan aspek yang lebih gelap dari industri hiburan dan potensi bahaya yang ditimbulkan oleh fanatisme yang berlebihan.

"*Oshi no Ko*" tidak hanya sekadar menggambarkan, tetapi juga memberikan gambaran bernuansa tentang bagaimana hubungan parasosial asilkan perilaku ekstrem, termasuk penguntitan, cyberbullying, dan erasan. Serial ini secara mendalam menyoroti kompleksitas ng terlibat dalam hubungan ini dan dampaknya terhadap baik para maupun selebriti. Melalui naratifnya, acara ini memberikan komentar ng isu-isu sosial modern seputar budaya selebriti, eksploitasi media, ansi yang muncul dari pengidolaan penggemar yang intens.



Secara keseluruhan, "Oshi no Ko" berhasil merangkai hubungan parasosial ke dalam kerangka ceritanya secara rumit, menyajikan gambaran yang mendalam dan menggugah pikiran tentang kompleksitas dinamika interpersonal di era digital.

2.3 Profil Sutradara

Hiramaki Daisuke, seorang sutradara yang dikenal melalui karyanya dalam serial animasi "Oshi no Ko" (2023), "Wataten! An Angel Flew Down to Me" (2019), dan "Kuromukuro", telah memberikan kontribusi berharga dalam industri anime melalui keterampilan penyutradaraan dan visi kreatifnya. Kecintaan Hiramaki pada animasi dimulai sejak masa sekolah menengahnya, ketika ia jatuh cinta pada serial "Macross Plus." Dari sana, dia mengejar karier di industri animasi, dimulai dengan posisi kunci animasi sebelum pindah ke peran yang lebih senior seperti peran sebagai sutradara, sutradara episode, sutradara storyboard, penulis naskah, sutradara unit, dan animator utama. Dedikasinya pada bidang ini telah menghasilkan banyak produksi yang sukses, yang menunjukkan kemampuannya untuk beradaptasi dengan beragam genre dan gaya. Wawancara menjelang perilisan animasi TV "Oshi no Ko" memberikan wawasan yang berharga, di mana Hiramaki menjelaskan pendekatannya yang unik dalam mengarahkan serial ini. Dalam produksi yang ditangani oleh Doga Kobo, Daisuke Hiramaki tidak hanya bertindak sebagai sutradara, tetapi juga mengawasi seluruh proses produksi untuk menghidupkan manga tersebut di layar kaca. Keterlibatannya dalam proyek ini mencerminkan bakatnya dalam membentuk aspek visual dan naratif, memperlihatkan peran sentralnya dalam menerjemahkan cerita manga ke dalam format animasi yang menarik bagi pemirsa.



Gambar 2.2 Hiramaki Daisuke sutradara serial *Oshi no Ko* dalam video *behind the scene* pembuatan animasi *Oshi no Ko* (Sumber: animenewsnetworks.com)



Optimized using
trial version
www.balesio.com

aki Daisuke, sutradara "Oshi no Ko," telah mengerjakan beberapa i lain sepanjang karirnya. Salah satu karyanya yang memiliki genre sama dengan Oshi no Ko adalah "*Selection Project*." "*Selection* ah serial animasi yang berfokus pada acara nasional tahunan yang "*Selection Project*", sebuah platform bagi para wanita muda yang bercita-

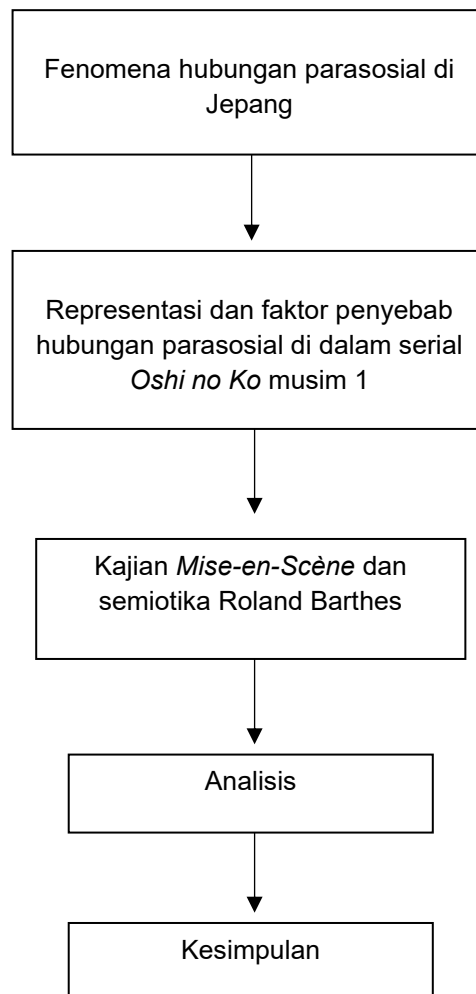
cita untuk menjadi idola. Acara ini menyoroti perjalanan para kontestan saat mereka berpartisipasi dalam musim ketujuh kompetisi bergengsi ini, dengan harapan dapat mengikuti jejak idola legendaris *Akari Amazawa*.

Serial ini menampilkan beragam karakter, masing-masing dengan motivasi dan aspirasi mereka sendiri. Salah satu tokoh utama, *Suzune Miyama*, mewakili Kanto Utara dan menghadapi tantangan yang berkaitan dengan kondisi jantungnya di masa lalu. Sepanjang serial ini, penonton menyaksikan cobaan dan kesengsaraan para wanita muda ini saat mereka menavigasi dunia kompetisi idola dan reality show yang kejam.

Serial animasi ini pun menunjukkan bagaimana tipe-tipe dan cara penyuntingan gambar serta cerita dengan gaya yang khas oleh Hiramaki Daisuke, didalam beberapa adegan di serial ini juga memiliki beberapa kemiripan gaya pengambilan *scene* dan beberapa adegan yang bisa di bilang hampir mirip walau dengan alur cerita dan pencahayaan yang berbeda.



2.4 Kerangka Pikir



Sebelum menetapkan objek, pertama penulis melihat fenomena apa yang sekiranya menarik perhatian penulis ataupun fenomena yang belum atau jarang di bahas, sehingga penulis menemukan fenomena hubungan parasosial di dalam masyarakat Jepang yang sering terjadi namun sangat jarang di bahas. Selanjutnya, penulis menemukan beberapa permasalahan seperti representasi dan faktor penyebab hubungan parasosial di dalam serial *Oshi no Ko* yang akhirnya menjadi objek penelitian dan pengkerucutan dari fenomena hubungan

masyarakat Jepang. Kemudian, penulis beranjak mencari teori dekatkan yang dapat di jadikan sebagai topangan selama penelitian arti teori semiotika *Roland Barthes* dan *Mise-en-Scène*. Kemudian akan mengembangkan analisis serta kesimpulan dari penelitian ini.

