

BAB I PENDAHULUAN

Bab I membahas mengenai latar belakang penelitian yang didasarkan pada topik, isu atau fenomena, justifikasi dan gap. Disertai dengan identifikasi dan rumusan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat baik secara teoritis maupun praktis, serta struktur yang mencakup informasi tentang proses penulisan dan gambaran dari setiap bab.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Berbicara mengenai hiburan tentu tidak lepas dari pengaruh budaya populer. Budaya populer, pada dasarnya, berasal dari interaksi sehari-hari yang memenuhi kebutuhan masyarakat. Fenomena budaya ini mencakup berbagai aspek kehidupan sehari-hari, termasuk pilihan gaya berpakaian, masak-memasak, kegiatan olahraga, hingga dunia hiburan. Budaya populer merupakan produk masyarakat industrial, kegiatan pemaknaan dan hasil kebudayaan ditampilkan dalam jumlah besar, seringkali didukung oleh teknologi produksi, distribusi, dan reproduksi massal yang canggih, sehingga mudah diakses oleh masyarakat (Heryanto, 2012).

Kini, Indonesia menjadi salah satu negara yang mengikuti perkembangan budaya populer Jepang. Dampak globalisasi budaya populer Jepang terlihat dalam minat individu terhadap karakter fiksi, khususnya karakter *anime*. Kelompok individu ini biasanya berasal dari komunitas wibu, yang merupakan orang-orang yang sangat menaruh minat pada budaya Jepang, terutama *Anime & Manga* (Alifiandy & Ardi, 2023). Sebagai seseorang yang menyukai *anime*, cenderung lebih memilih untuk menghabiskan waktu dengan membaca atau menonton *anime*, dari hal inilah yang menyebabkan kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar dan lebih memilih untuk berinteraksi dengan karakter-karakter fiksi (Azuma, 2009).

Sebagai seorang penggemar *anime* tentunya mempunyai karakter yang difavoritkan, karakter favorit ini bisa menjadi sebuah hal positif atau negatif. Dari sisi positif, mempunyai karakter favorit dapat menjadi sumber motivasi untuk menginspirasi diri supaya menjadi individu yang lebih baik, mencerminkan sifat-sifat yang disukai dari karakter favorit. Dari sisi negatif, mempunyai karakter

Aisyah Rahmawati, 2024

Adaptasi Alat Ukur Parasocial Relationship Scale Pada Remaja Kota Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

favorit dapat berarti mengembangkan rasa ketergantungan emosional yang berlebihan terhadap karakter favorit. Sehingga, sosok karakter tersebut bukan hanya menjadi teladan dalam kehidupan, tetapi juga dianggap sebagai sosok yang nyata dan mempunyai peran yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari (Ardiansyah & Suryanto, 2020).

Kesukaan terhadap karakter atau idola yang populer dapat membawa dampak bagi diri individu, dalam hal ini seorang penggemar akan menggunakan berbagai cara untuk bisa meniru idolanya. Hubungan antara penggemar dengan karakter fiksi ini dapat berkembang melalui beberapa tahap, dari hanya sekedar mencari informasi, mengumpulkan barang, hingga pada tingkat yang lebih ekstrim di mana penggemar benar-benar terobsesi dengan karakter fiksi dan menganggapnya sebagai bagian dari kehidupan penggemar (Tukachinsky, 2010). Fenomena yang terjadi ini dikenal sebagai hubungan parasosial, yaitu keterlibatan emosional penonton dengan karakter fiksi, yang bersifat satu arah.

Pada umumnya, fokus fenomena parasosial dalam konteks film dan televisi, namun seiring dengan meningkatnya jumlah studi empiris yang diterbitkan mengenai berbagai aspek fenomena parasosial, penelitian tentang interaksi dan hubungan antara penonton dan karakter menunjukkan peningkatan pada studi tentang fenomena parasosial di berbagai jenis media. Perbedaan yang meluas mengenai dimensi-dimensi yang membentuk fenomena parasosial hanya memperburuk ketidakakuratan (Lieberes & Scharmm, 2019).

Hubungan parasosial terkadang dipandang sebagai hubungan khayalan yang dialami oleh penggemar yang sangat mengidolakan selebriti dan hubungan ini bersifat satu arah, berasal dari penggemar ke selebriti (Sitasari, dkk, 2019). Hubungan parasosial ini merupakan hasil dari paparan media yang berulang, sehingga hubungan parasosial berkembang seiring dengan berjalannya waktu yang cukup lama dan bukan akibat dari satu kali paparan saja (Rubin & Perse, 1987). Hubungan parasosial tumbuh melalui interaksi parasosial, yang melibatkan partisipasi penggemar media dengan karakter atau selebriti yang ditampilkan di media. Dalam hal ini, penonton merasakan keterlibatan dalam hubungan timbal balik, bisa berinteraksi langsung dengan karakter melalui media massa. Interaksi parasosial yang dilakukan secara terus menerus akan menimbulkan hubungan

parasosial antara penonton dengan selebriti yang muncul dalam media massa (Cohen, 2009).

Salah satu golongan yang rentan dengan interaksi parasosial adalah remaja (Sadida & Suryanto, 2022). Beberapa penelitian menemukan bahwa remaja lebih rentan menjalin interaksi parasosial dengan figur di media (Xiuling, 2013; Gleason dkk., 2017). Pada studi terdahulu menunjukkan hasil penelitian terhadap lima remaja di wilayah Jabodetabek yang menunjukkan minat terhadap karakter anime. Temuan ini mengungkapkan bahwa individu dapat mengupayakan segala cara demi mewujudkan rasa kebahagiaannya terhadap suatu hal yang disukai untuk menjadi karakter *anime* favorit. Meskipun terdapat persamaan dan variasi dalam perilaku sosial kelima partisipan, empat dari lima responden memilih untuk melakukan *cosplay* sebagai karakter *anime* yang disukai. Pilihan ini dipengaruhi oleh keinginan responden yang ingin bisa menjadi karakter *anime* favorit. Selain itu, tiga dari lima responden mengaku sudah mengoleksi barang-barang yang berkaitan dengan karakter anime yang disukai, sementara dua lainnya memilih untuk hanya sekedar melakukan *cosplay* dan bermain *game* yang berkaitan dengan karakter *anime* favorit berdasarkan adanya aspek interaksi parasosial yaitu realistis hubungan (Pertiwan & Parawita, 2023).

Hal ini terjadi pada remaja dikarenakan remaja sedang mengalami fase transisi di antara masa anak-anak dan dewasa, yang ditandai dengan sejumlah karakteristik mulai dari perubahan fisik yang drastis, hormonal yang tidak terkontrol hingga perkembangan pemikiran yang rentan dipengaruhi (Kokesh & Sternadori, 2015). Remaja mulai membentuk inti tentang bagaimana individu sebagai manusia, yang kemudian disebut sebagai identitas (Santrock, 2010). Sesuai dengan tahap perkembangan kelima dari teori psikososial Erikson, Pada fase ini remaja sedang aktif membangun identitas dirinya, melakukan identifikasi terhadap orang-orang di sekitarnya, bahkan hingga pada tokoh media yang disaksikan. Keberhasilan hubungan parasosial ini dapat memberikan dampak positif, remaja dapat mengekspresikan dirinya dan menemukan tokoh atau figur dalam media membantu remaja dalam pencarian identitas diri. Namun, jika terjadi kegagalan dalam proses pembentukan identitas, hal tersebut dampak berdampak negatif pada remaja.

Remaja cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di lingkungan sekolah dibandingkan di rumah, sehingga pengaruh lingkungan sekolah memiliki dampak yang lebih besar pada remaja. Sejalan dengan hal tersebut, sekolah sebagai lembaga di mana siswa-siswi atau remaja dapat belajar dan mengembangkan diri, serta menjadi lingkungan di mana pendidik profesional berada, seharusnya memberikan perhatian khusus terhadap masalah perilaku parasosial tersebut (kartadinata, 2015). Terutama guru Bimbingan dan Konseling (BK), yang merupakan salah satu pihak dengan tugas dan peran penting di sekolah, yaitu membantu melancarkan perkembangan peserta didik, sudah waktunya untuk memberikan perhatian khusus pada masalah parasosial ini. Untuk mengetahui tingkat parasosial remaja, guru membutuhkan alat ukur yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar dan sejauh mana tingkat parasosial remaja di sekolah, dengan mendapatkan hasil pengukuran yang benar maka diperlukan alat ukur yang valid dan reliabel.

Penelitian tentang parasosial yang dilakukan kepada remaja rentang usia 13-18 tahun menggunakan alat ukur parasosial dengan metode survei sebanyak (64,4%). Meskipun jumlah alat ukur sudah banyak untuk mengukur tingkat parasosial dan alat ukur tersebut sudah diuji validitas serta reliabilitasnya, namun mayoritas alat ukur yang sering digunakan untuk adalah *PSI Scale* (Skala Interaksi Parasosial). Meskipun sering digunakan, alat ukur ini memiliki kelemahan. *PSI Scale* hanya berfokus pada interaksi parasosial yang terjadi untuk penyiar berita atau program televisi lainnya (Rubin & Perse, 1985). Sementara itu, alat ukur yang sering digunakan untuk mengukur hubungan parasosial adalah *Positive PSR*, namun alat ukur ini memiliki keterbatasan karena hanya berlaku untuk satu kategori selebriti, yaitu pembalap atau selebriti terkenal dalam bidang olahraga (Hartmann, dkk, 2008). Terdapat alat ukur parasosial yang dapat mengukur hubungan parasosial pada ruang lingkup umum adalah *Parasocial Relationship Scale* (PSR). PSR disusun oleh Claessens & Van den Bulck (2015) berdasarkan kebutuhan pada penelitian hubungan parasosial dengan tujuan bisa digunakan dalam konteks apapun. Alat ukur PSR ini berfokus pada hubungan parasosial jangka panjang.

Parasocial Relationship Scale (PSR) terdiri dari dua dimensi yaitu, hubungan emosional dan analogi dengan hubungan sosial. Awalnya alat ukur PSR

terdiri dari 19 item pernyataan singkat namun tersisa 13 item yang memiliki validitas dan reliabilitas yang baik. Reliabilitas menghasilkan *cronbach's alpha* 0,91 untuk seluruh skala 0,85 untuk faktor pertama (Hubungan emosional; rata-rata korelasi antar item = 0,49), dan 0,89 untuk faktor kedua (Analogi dengan hubungan sosial; rata-rata korelasi antar item = 0,54). Sejauh ini belum ada alat ukur yang mengukur parasosial dalam konteks karakter favorit khususnya terkait karakter *anime*.

Apabila alat ukur yang menggunakan bahasa asing, kemudian ingin digunakan di Indonesia, maka alat ukur tersebut perlu diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia. Alat ukur *Parasocial Relationship Scale* (PSR) belum diadaptasi dalam bahasa Indonesia ataupun bahasa negara lainnya. Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian yang akan dilakukan adalah melakukan adaptasi alat ukur *Parasocial Relationship Scale* (PSR) pada remaja. Mengingat rekomendasi penelitian sebelumnya bahwa sampel usia kurang dari 18 tahun tidak termasuk sehingga perlu diuji, sedangkan penelitian sebelumnya menunjukkan remaja memiliki PSR dan tingkatannya sangat kuat (De Backer, dkk, 2007).

Alat ukur parasosial sebelumnya diolah menggunakan spss yang termasuk pada tes klasik. Penelitian ini menggunakan analisis data tes modern yaitu model *rasch*. Kelebihan *rasch model* yaitu mampu memberikan estimasi yang lebih akurat dan mampu menemukan ketidakakuratan dalam model (Taufiq, dkk., 2021). Analisis *rasch model* mengakomodasi pendekatan probabilitas dalam melihat objek pengukuran sehingga analisis *rasch model* tidak deterministik dan dapat mengidentifikasi objek yang diukur lebih akurat (Indihadi, Suryana, & Ahmad, 2022). Penggunaan *rasch model* dalam pengukuran dapat mendeskripsikan interaksi antara responden dengan butir soal. Analisis *rasch model* digunakan untuk menyelidiki validitas instrumen. Ukuran kualitas alat ukur dalam analisis *rasch model* terdiri dari undimensionalitas, analisis peta *wright*, analisis item, analisis kemampuan peserta, dan analisis alat ukur (Muslih 2022).

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah Penelitian

Interaksi parasosial bermula dari ketertarikan individu terhadap figur di media. Kelompok individu yang cenderung memiliki parasosial adalah kelompok

remaja. Ketertarikan remaja tersebut memiliki dampak positif seperti meningkatkan rasa percaya diri dan dampak negatif yang dapat merugikan individu seperti obsesi dan pemujaan idola yang berlebihan. Fenomena ini dapat memengaruhi relasi interpersonal remaja dan tugas perkembangan sosial remaja dalam kehidupan sehari-hari.

Studi *parasocial interaction* atau *parasocial relationship* memiliki perbedaan yang meluas dan bahkan belum memiliki konseptualisasi yang jelas dan ukuran yang tepat mengenai fenomena ini. Tentunya masih memiliki beberapa kekurangan mengenai alat ukur yang hanya berfokus pada selebriti tertentu saja seperti kepribadian televisi. Sehingga diperlukan alat ukur untuk mengukur tingkat hubungan parasosial pada remaja penggemar karakter favorit. Berdasarkan pada uraian latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah pada penelitian yaitu bagaimana hasil uji validitas dan uji reliabilitas alat ukur *parasocial relationship scale* pada remaja?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian pada rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah memperoleh alat ukur yang valid dan reliabel melalui uji validitas dan uji reliabilitas untuk mengukur alat ukur *parasocial relationship scale* pada remaja versi bahasa Indonesia supaya mendapatkan alat ukur *parasocial relationship scale* yang berkualitas secara psikometris.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu bukti empiris bahwa *parasocial relationship scale* versi adaptasi dalam Bahasa Indonesia memiliki kualitas sebagai alat ukur untuk mengukur parasosial pada remaja dalam konteks *anime* atau kartun fiksi

b. Manfaat Praktis

Diharapkan *parasocial relationship scale* dapat digunakan untuk mengukur parasosial dalam konteks *anime* atau kartun fiksi. Hasil penelitian ini

juga dapat dijadikan sebuah informasi, referensi dan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi terdiri atas rincian urutan penulisan dari setiap bab dalam skripsi. **Bab I pendahuluan**, berisi latar belakang penelitian diangkat berdasarkan pada topik, isu/fenomena, justifikasi dan gap, disertai dengan identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat teoritis maupun praktis, serta struktur organisasi skripsi. **Bab II konsep remaja, parasosial serta adaptasi alat ukur**, yang mencakup konsep makna masa remaja, dinamika perkembangan sosial, parasosial sebagai *problem* perkembangan sosial yang memuat kajian mengenai parasosial, dan adaptasi alat ukur.

Bab III metodologi penelitian, membahas mengenai paradigma dan pendekatan penelitian, desain penelitian, partisipan penelitian, populasi dan sampel, alat ukur penelitian, penimbangan alat ukur penelitian, yang terdiri dari uji uji keterbacaan, prosedur penelitian, dan analisis data. **Bab IV temuan dan pembahasan**, bab ini menyampaikan hasil penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data sesuai urutan rumusan permasalahan penelitian, dan pembahasan hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Terakhir, **Bab V kesimpulan dan rekomendasi**, berisikan simpulan dari pembahasan hasil penelitian dan usulan untuk berbagai pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.