

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia secara umum disebut sebagai makhluk sosial, artinya setiap individu tidak ada yang dapat hidup tanpa individu lain. Menurut Herimanto dan Winarno (2012) yang dimaksud sebagai makhluk sosial adalah manusia yang senantiasa hidup dengan manusia lain. Individu tidak dapat merealisasikan potensi hanya dengan dirinya sendiri. Manusia akan membutuhkan manusia lain untuk hal tersebut, termasuk dalam mencukupi kebutuhannya. Sehingga Herimanto dan Winarno (2012) mengatakan bahwa adanya hal tersebut mendorong sebuah proses terjadinya interaksi sosial, yang mana manusia tidak dapat melakukannya sendiri sehingga manusia membutuhkan manusia yang lain untuk hidup. Pada teori kebutuhan hierarkinya Maslow, dikatakan bahwa terdapat kebutuhan akan cinta dan keberadaan pada manusia. Seperti keinginan untuk berteman, keinginan untuk mempunyai pasangan dan anak, kebutuhan untuk menjadi bagian sebuah keluarga, perkumpulan, lingkungan masyarakat (Maslow dalam Feist, Feist & Roberts, 2017). Untuk dapat membangun hubungan dengan orang lain maka interaksi perlu terjadi sehingga kehidupan sosial akan terwujud.

Interaksi sosial merupakan proses dimana komunikasi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok saling berhubungan satu dengan yang lainnya (Narwoko, 2006). Interaksi sosial menjadi kunci bagi terpenuhinya kebutuhan kehidupan sosial individu, sehingga interaksi sosial perlu terjadi dalam prosesnya. Feist, Feist dan Roberts (2017) mengatakan bahwa ketika kebutuhan cinta dan keberadaan sosial tidak terpenuhi maka seseorang akan menjadi defensif, agresif, kesepian dan canggung dalam lingkungan sosial. Pendapat tersebut sejalan dengan Maslow (dalam Feist, Feist & Roberts, 2017) yang mengatakan bahwa apabila tidak terpenuhinya kebutuhan manusia dapat mengarah pada beberapa macam “penyakit”.

Diera globalisasi ini, perkembangan teknologi semakin pesat terbukti dengan makin beragamnya media massa. Pada masa modern, media massa/media sosial cenderung digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain, tanpa batasan jarak dan

waktu. Sehingga karena kepraktisan itulah membuat media massa/sosial menjadi salah satu bagian dalam kehidupan masyarakat. Selain kebutuhan interaksi dapat dipenuhi, media massa juga dapat digunakan sebagai sarana relaksasi/hiburan, sehingga, untuk memenuhi kebutuhan ini, banyak pihak menyajikan berbagai media yang dapat digunakan baik untuk berkomunikasi, hiburan sampai menyalurkan emosi yang tiap orang rasakan (McQuail, 2010). Tentunya dengan beragam media sosial yang terus berkembang membuat masyarakat semakin dimudahkan dalam berkomunikasi, seperti Facebook yang dari awal muncul sampai sekarang terus berkembang dengan berbagai fitur yang baru serta Twitter dan Instagram yang memiliki tempat sendiri pada kalangan muda sampai Whatsapps yang menjadi media komunikasi populer sampai saat ini di berbagai kalangan. Contoh tersebut menjadi bukti nyata bahwa dengan semakin berkembangnya teknologi dapat mempengaruhi masyarakat luas, salah satunya dalam memudahkan berkomunikasi.

Akan tetapi perkembangan teknologi tidak hanya berpengaruh pada sektor komunikasi saja, melainkan berpengaruh juga pada sektor hiburan. Beberapa tahun kebelakang, mungkin kebanyakan orang hanya mengandalkan teknologi televisi dan radio untuk mendapatkan hiburan berupa musik maupun film. Serta normalnya tiap rumah mungkin hanya memiliki satu baik televisi dan/atau radio. Sehingga itu menjadi keterbatasan untuk menonton/mendengar tayangan yang diinginkan.

Semakin berkembangnya teknologi makin banyak juga produk-produk yang lebih canggih seperti *smartphone*, yang ternyata berdasarkan catatan Kemenkominfo pada tahun 2022 ada 89% atau 167 juta penduduk Indonesia sudah menggunakan *smartphone*. Artinya ada sekitar 167 juta penduduk saat ini yang memiliki produk canggih di tangannya masing-masing. Kecanggihannya tersebut meliputi kemudahan dalam berkomunikasi, mengakses berbagai media hiburan seperti *game*, musik, film sampai dapat memperoleh berita terbaru yang terjadi di belahan dunia manapun.

Dari kemudahan akses itulah banyak pihak yang berlomba-lomba untuk dapat mengenalkan produk, kebudayaan yang dimiliki daerah/perorangan. Contoh negara Korea Selatan mengenalkan kebudayaannya kepada dunia melalui film dan musik khas atau biasa dikenal dengan drama Korea dan K-Pop. Ada juga negara Jepang

yang mengenalkan kebudayaannya melalui animasi khususnya yaitu Anime. Upaya tersebut ditempuh dengan maksud untuk dapat mengenalkan negaranya kepada dunia.

Tapi ternyata produk tersebut menjadi hiburan yang sangat diminati oleh dunia, bahkan Indonesia. Drama Korea (Drakor) dan *Korean Pop* (K-Pop) menjadi trend dan memiliki pengaruh kuat didalam maupun diluar negeri. Semakin meluasnya hiburan-hiburan tersebut yang didukung dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi, maka tidak akan sulit bagi siapapun untuk mengakses dan mendapatkannya. Terbukti dengan banyaknya penyedia layanan-layanan *streaming, video on demand* sampai situs download di internet. Hal tersebut menjadi bukti kuat bahwa trend hiburan korea dan jepang sudah sangat mengakar di era ini.

Menurut Pertiwi (2017), fenomena ini ternyata cukup banyak mempengaruhi kehidupan masyarakat khususnya bagi para remaja. Dimasa perkembangannya remaja akan mencari sosok untuk dijadikan model untuk ditiru. Jika remaja merasa tidak menemukan sosok yang bisa diidentifikasi dirumah, maka media akan menyediakan selebriti yang cocok untuk dijadikan model untuk ditiru karena memiliki kriteria identitas yang diinginkan remaja (Giles and Maltby, 2004). Remaja mempelajari peran baru dari lingkungan sosial seperti keluarga, teman, masyarakat, termasuk dari model yang menjadi figur remaja seperti tokoh idola di media. Bagi remaja, figur media dapat dijadikan sosok ideal yang sesuai dengan generasi mereka (Stever, 2013).

Meski tidak pernah bertemu secara langsung dengan tokoh idolanya tersebut dan hanya melihat melalui media atau disebut dengan istilah termediasi oleh suatu media. Cohen (2014) menjelaskan bahwa sifat hubungan ini serupa dengan hubungan sosial. Perbedaannya adalah pada hubungan termediasi hanya berjalan satu arah, dimana hubungan tersebut hanya terjadi di dalam benak atau imajinasi penonton. Berdasar pada pendapat Cohen tersebut dapat dikatakan bahwa, perilaku parasosial dapat memenuhi kebutuhan interaksi sosial manusia dan sekaligus mendapatkan hiburan lewat media tersebut.

Terdapat beberapa alasan yang mendasari seseorang memerlukan idola. Salah satunya adalah meningkatkan kebutuhan *self-esteem*. Terdapat dua sumber *self-*

esteem yaitu dari diri sendiri dan dari pengakuan orang lain (Feist, Feist, & Roberts, 2013). Ketika memiliki idola, individu akan mengintroyeksikan kedalam dirinya nilai-nilai yang melekat pada diri idola. Ketika hal positif di introyeksikan kedalam dirinya, maka otomatis akan meningkatkan penilaian positif terhadap diri sendiri. Oleh karena itu munculah bangga dan percaya diri karena dirinya mencerminkan sang idola, yang notabene juga diidolakan oleh banyak orang. Pengakuan dari orang lain juga dapat diperoleh ketika orang lain menunjukkan kekaguman atas perilaku “mengidola” yang ditunjukkannya. Terlebih lagi apabila pengakuan ini berasal dari sang idola sendiri, pujian akan diberikan oleh orang lain terkait seberapa besar usahanya untuk menunjukkan kekaguman pada sang idola.

Terkait kebutuhan *self-esteem*, Maslow (dalam Feist, Feist & Robert, 2017) mengidentifikasi dua tingkatan kebutuhan akan penghargaan-reputasi dan harga diri. Menurutnya reputasi adalah persepsi akan gengsi, pengakuan atau ketenaran yang dimiliki seseorang, dilihat dari sudut pandang orang lain. Sementara penghargaan diri adalah perasaan pribadi seseorang bahwa dirinya bernilai atau bermanfaat dan percaya diri. Maslow (dalam Feist, Feist & Robert, 2017) juga menyebutkan bahwa kurangnya penghargaan diri berakibat pada munculnya keraguan diri, tidak menghargai diri, dan kurangnya rasa percaya diri.

Selain itu, kecenderungan memiliki idola karena didasarkan atas kebutuhan manusia untuk memiliki suatu kejelasan tentang dirinya. Hal ini bersumber dari adanya kebutuhan untuk memiliki identitas. Menurut Fromm (Feist, Feist, & Roberts, 2013), tanpa adanya identitas, manusia tidak dapat mempertahankan kewarasan mereka, dan ancaman ini memotivasi manusia untuk melakukan apa pun untuk memperoleh rasa memiliki identitas. Salah satu upaya yang dilakukan adalah memiliki idola. Dengan memiliki idola dan bahkan memujanya menunjukkan bahwa individu tersebut melekatkan dirinya para orang yang lebih berkuasa dari dirinya, yaitu idola. Melalui pelekatan diri ini, individu akan melakukan konformitas dan membentuk identitas dirinya. Jadi identitas diri ini terbentuk melalui mengidentifikasi sang idola.

Hubungan termediasi dengan idola melalui media inilah yang kemudian disebut sebagai hubungan parasosial. Hubungan parasosial muncul melalui interaksi parasosial, yaitu interaksi yang dilakukan oleh penonton media dengan

tokoh atau selebriti yang ditampilkan di media. Seringkali penggemar yang merasa memiliki hubungan dekat dengan artis favoritnya akan menumbuhkan rasa memiliki terhadap artis tersebut.

Hartman, dkk. (2008) memberikan asumsi bahwa hubungan parasosial dibangun berdasarkan skema kognitif. Skema kognitif merupakan struktur pengetahuan yang terdiri dari citra diri, citra orang lain, serta skrip untuk pola interaksi parasosial antara diri sendiri dan orang lain. Hubungan parasosial juga termasuk evaluasi afektif terhadap karakter yang ditampilkan di media dimana hubungan parasosial ini tidak hanya didefinisikan dalam cakupan hubungan persahabatan atau hubungan positif, namun juga hubungan yang negatif. Hubungan parasosial yang positif dapat berupa kedekatan dan pertemanan sedangkan hubungan parasosial negatif berupa perasaan antipati seperti benci, dan muak. Hubungan parasosial positif yang kuat dapat berkembang menjadi pemujaan terhadap selebriti idola sedangkan hubungan parasosial yang sangat negatif dapat menyerupai sebuah kebencian dan rasa muak terhadap selebriti tertentu.

Maltby, Giles, Barber, dan McCutcheon dalam tulisannya "*Intense Personal Celebrity Worship and Body Image: Evidence of a Link Among Female Adolescents*" yang dipublikasikan *Journal of Health Psychology* (2005) membagi interaksi parasosial menjadi tiga tingkatan. Pertama, *social entertainment* yakni penggemar mengagumi selebritas karena aspek hiburan yang dibawanya. Kedua, *intense personal feeling* yakni penggemar menganggap punya kedekatan emosional dengan idolanya. Ketiga, *borderline-pathological tendency* yaitu penggemar rela melakukan tindakan-tindakan yang membahayakan idolanya, bahkan menabrak norma dan hukum yang berlaku.

Parasocial bisa berdampak buruk, ketika individu tidak lagi memiliki hubungan sosial dengan sekitarnya dan seolah-olah merasa tidak lagi membutuhkan orang lain di kehidupannya ditambah apabila dalam suatu *parasocial relationship*, layaknya suatu hubungan pada umumnya akan ada masa-masa perpisahan dengan selebriti, figur, idola ataupun karakter yang idolakan tersebut, misalnya saat serial televisinya berakhir atau saat selebriti menutup akun dari semua media sosial atau saat selebriti tersebut meninggal dunia. Rasa gundah, galau, sedih biasanya akan

muncul layaknya kita baru saja putus atau ditinggalkan oleh pacar itulah yang dinamakan dengan *parasosial breakup*.

Berdasarkan temuan awal dilapangan, dalam dua kelas setidaknya terdapat lebih dari 50% siswa yang mengaku sangat menyukai hiburan Korea dan Jepang, yang memuat 30% menyukai K-pop, 25% menyukai drama korea, 20% menyukai anime jepang dan 5% menyukai komik jepang dan korea. Serta di masing-masing kelas terdapat beberapa siswa yang masuk dalam kategori *intense personal feeling* yang berdasar pada pengkategorian parasosial menurut Maltby dkk. Contoh yang menggambarkan kategori *intense personal feeling* meliputi penggemar yang menganggap memiliki kedekatan emosional dengan idolanya, sehingga karena pengaruh tersebut itulah sang penggemar akan merasakan kedekatan atau kesamaan pada hal tertentu yang menyebabkan terus-menerus mengkonsumsi atau menghabiskan waktu yang dimiliki untuk berinteraksi, menonton, melihat sang idola. Maka apabila seperti ini, tingkatan parasosial penggemar akan terus meningkat sampai pada *borderline pathological tendency*, yang mana pada tingkatan ini penggemar akan memiliki kecenderungan untuk melakukan apapun termasuk yang melanggar hukum demi sang idolanya. Terdapat beberapa kasus serupa yang ditemukan pada sekolah tempat penelitian akan dilakukan, dimana ada beberapa siswa yang dengan berani memalsukan kehadirannya melalui pembuatan surat izin dan sakit palsu ke sekolah hanya untuk bisa mengikuti konser yang diadakan oleh sang idola.

Bagi penggemar segala hal yang berkaitan dengan idolanya akan berdampak pada kehidupan pribadinya. Dalam buku "*Media Making: Mass Media in a Popular Culture*", Grossberg menjelaskan bahwa penggemar menggunakan figur media atau selebriti untuk mengungkapkan identitas mereka. Dimana kemudian penggemar yang pada tahap awal hanya sekedar menonton idola lewat layar kaca, membeli *CD* atau album artis, membaca artikel mengenai artis tersebut, hingga pada tahap dimana penggemar meniru apa yang dilakukan oleh idolanya di media. Reaksi yang ditunjukkan penggemar ketika melihat idolanya menjadi pendukung dari intensitas keterkaitan antara penggemar dan idola yang akan mempengaruhi tingkat hubungan parasosial diantara penggemar (Grossberg et.al, 2006).

Mereka akan menjadi berlebihan seperti suka berteriak-teriak sendiri ketika melihat idola muncul, tangan dan kakinya secara otomatis ikut bergoyang ketika mendengar atau menonton drama korea dan anime hingga rela merogoh biaya yang cukup besar untuk dapat bertemu dengan idolanya. Interaksi parasosial akan semakin meningkat seiring dengan ketergantungan penonton dengan media dan banyaknya waktu yang dihabiskan untuk menonton idolanya (Rubin & Mchugh, 1987).

Sejalan dengan itu, sekolah sebagai lembaga pendidikan tempat dimana siswa-siswi dapat belajar dan berkembang, tempat dimana terdapat pendidik profesional berada, sudah seharusnya untuk memperhatikan masalah perilaku parasosial tersebut. Terlebih guru BK sebagai salah satu pihak yang memiliki tugas dan peran di sekolah, yakni dalam membantu melancarkan perkembangan peserta didik, sudah saatnya untuk memulai memberikan perhatian khusus pada masalah ini. Sebagaimana yang dikatakan oleh Kartadinata (2011) bahwa esensi dari bimbingan dan konseling terletak pada proses memfasilitasi perkembangan individu di dalam lingkungannya, perkembangan tersebut terjadi melalui interaksi secara sehat antara individu dengan lingkungannya. Upaya fasilitasi tersebut dapat ditempuh melalui layanan bimbingan dan konseling.

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena yang telah dipaparkan di atas dapat diketahui bahwa interaksi sosial merupakan suatu kebutuhan manusia yang mesti dipenuhi supaya tidak memunculkan “perilaku” yang menyimpang. Serta sosok idola pun menjadi suatu kebutuhan bagi tiap individu untuk dapat mewujudkan identitas dirinya, terutama bagi remaja karena pada tahap perkembangan remaja merupakan masa dimana seseorang mulai mencari sosok untuk diidentifikasi salah satunya dari media figur (selebriti). mereka akan membentuk interaksi parasosial dengan idolanya dan mulai meniru idolanya baik dari segi positif maupun negatif. Kedua kebutuhan tersebut dapat sekaligus terpenuhi dengan media massa/sosial, yang pada era ini semakin berkembang dengan pesat.

Tentu untuk memenuhi dua kebutuhan tersebut akan banyak waktu yang dihabiskan oleh mereka dalam media yang membuat lebih banyak lagi interaksi parasosial dengan idolanya dan hanya fokus pada media yang dimilikinya. Mereka

akan kehilangan kontak dengan orang didunia nyata dan akan lebih terfokus pada media tempat remaja dapat menemukan idolanya (Giles & Maltby, 2004).

Terlebih, dampak dari interaksi parasosial yang dilakukan remaja dengan idolanya juga akan berpengaruh pada proses identifikasi diri pada remaja. Sesuai dengan tahap perkembangan kelima dari psikososial Erikson, pada fase ini remaja akan membangun identitas dirinya, melakukan identifikasi terhadap orang-orang disekitar sampai pada figur media yang dilihatnya. Hal positif dari parasosial ini, remaja dapat mengekspresikan dirinya dan menemukan figur yang membantunya dalam proses pencarian identitas diri.

Penelitian yang dilakukan Blackburn dan Samatha (2011) memperlihatkan bahwa media sosial perlahan-lahan menjadi media yang penting bagi para penggemar untuk mengembangkan hubungan parasosialnya dengan selebriti. Studi ini juga memperlihatkan bahwa media sosial merupakan sarana yang bermanfaat bagi para selebriti untuk membangun dan meningkatkan hubungan dengan para penggemarnya, karena media sosial merupakan sarana presentasi diri yang memungkinkan adanya komunikasi yang terbuka yang tidak dimungkinkan oleh media lainnya.

Semakin banyaknya media yang dikonsumsi oleh pengguna akan menimbulkan suatu perilaku parasosial, yaitu suatu hubungan satu arah yang terjalin dengan tokoh yang muncul di media, berdasarkan ikatan afektif yang dirasakan oleh seseorang terhadap tokoh media tersebut (Horton & Wohl, 1956). Adapun menurut Rubin & McHugh, (1987) mendefinisikan hubungan parasosial sebagai “sebuah jenis kedekatan, hubungan seperti pertemanan yang terjadi antara sosok yang muncul di media dan penonton”.

Hubungan parasosial ini terjadi akibat banyaknya interaksi parasosial yang dijalin antara individu dengan artis atau tokoh media. Sehingga menyebabkan otak manusia memproses pengalaman melihat melalui media sama seperti “pengalaman langsung”, individu secara khusus bereaksi terhadap artis yang mereka sukai seperti yang mereka lakukan terhadap orang yang secara nyata ada di depan mereka (Masykur & Saifuddin, 201).

Kemudian ada Hoffner (2002) mengemukakan beberapa faktor yang mempengaruhi interaksi parasosial pada individu, yaitu: a) motivasi untuk

memenuhi kebutuhan dan kepuasan akan hubungan sosial dan emosional, b) kesamaan dengan selebriti, c) keinginan untuk mengidentifikasi, dan d) komunikasi antar penggemar.

Berdasarkan apa yang telah diungkapkan oleh beberapa ahli tersebut, dapat diketahui bahwa hubungan parasosial dapat terbentuk karena adanya interaksi individu dengan persona yang ada di media (interaksi parasosial). Interaksi tersebut dapat terjadi dikarenakan terdapat beberapa kebutuhan yang belum terpenuhi seperti kebutuhan untuk berhubungan secara sosial dan emosional, atau karena individu menemukan kesamaan dengan persona yang ada dalam media dan bahkan dapat juga terjadi karena pergaulan tempat individu itu berada.

Dalam sebuah hubungan parasosial terdapat tiga tingkatan yang melambangkan kelekatan individu meliputi a) *Entertainment social-value*, b) *Intense-personal feeling*, dan c) *Borderline-pathological tendency*. Kelekatan tersebut akan semakin meningkat seiring banyaknya waktu yang dihabiskan oleh individu dalam bermedia. Sehingga mereka akan terus menampilkan perilaku parasosial di kehidupan sehari-harinya.

Banyak penelitian yang dilakukan terkait perilaku parasosial, diantaranya dilakukan oleh Dimas dan Achmad yang melakukan sebuah penelitian kualitatif deskriptif pada penggemar JKT48 yang bermaksud untuk memberikan gambaran bagaimana interaksi parasosial yang dilakukan oleh penggemar JKT 48 terhadap anggota JKT 48. Penelitian lintas budaya dengan skala lebih besar dilakukan oleh Schmid dan Climmt tahun 2011, studi ini bermaksud untuk menggali hubungan parasosial para penggemar Harry Potter pada berbagai kebudayaan tertentu. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Perse dan Rubin tahun 1989 yang mengkaji interaksi sosial dan parasosial dari perspektif atribusi sosial.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Eyal dan Cohen tahun 2006 yang mengkaji mengenai *parasocial breakup*. Layaknya suatu hubungan interaksi sosial, dalam suatu hubungan parasosial pun akan ada masa perpisahan dengan selebriti, figur, idola atau persona yang di idolakan tersebut. Misalnya saat serial televisi berakhir, perasaan sedih biasanya akan muncul yang dikenal dengan istilah *parasocial breakup*. akan tetapi pada penelitian tersebut menyebutkan bahwa perasaan sedih tersebut biasanya akan lebih lemah dibandingkan apabila itu terjadi

pada hubungan seseorang yang sifatnya dua arah. Serta tingkat koneksi emosional penggemar terhadap idolanya akan berpengaruh terhadap kecepatan penyembuhan dari *parasocial breakup*.

Sejalan dengan itu, teknik *self-management* merupakan sebuah teknik dalam pendekatan *kognitif-behavior* yang menurut Cormier & Cormier merupakan salah satu teknik yang cocok diterapkan untuk melakukan perubahan perilaku pada individu. Tentu dalam prosesnya teknik tersebut akan dikombinasikan dengan teknik terapeutik lainnya. Maka dari itu kebiasaan siswa untuk bermedia masuk dalam manajemen untuk dirubah atau dikurangi sehingga dapat menurunkan intensitasnya.

Di Beberapa penelitian, teknik *self-management* sering dipakai untuk mengontrol perilaku maupun *habit* individu. Seperti penelitian yang dilakukan oleh marantika dalam upaya menangani kecanduan game pada siswa melalui konseling individu *self-management*. Adapun penelitian lain dilakukan oleh mulawarman dan reza menggunakan konseling kelompok *self-management* untuk mereduksi kebiasaan bermain *game*. Dalam penelitian ini, peneliti berencana menggunakan teknik *self management* untuk mengontrol intensitas bermedia individu.

Metodologi yang cukup sering digunakan pada topik ini yaitu model *pra experimental* dengan desain *one group pre test and post-test*, dimana dalam rancangan tersebut hanya ada satu kelompok subjek, yaitu kelompok eksperimen sebagai kelompok yang dikenakan perlakuan. *Test* dilakukan dua kali yaitu *pr-test* dan *post-test* untuk mengetahui perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan.

Pada beberapa penelitian terkait *parasocial*, cenderung banyak menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode ini merupakan pendekatan untuk mengeksplorasi dan memahami makna dari individu atau kelompok serta memunculkan pertanyaan-pertanyaan terbuka, pengumpulan data dilakukan pada setting alamiah partisipan, analisis data dilakukan secara induktif dari berbagai tema khusus ke tema-tema umum dan peneliti membuat interpretasi berdasarkan makna dari data yang diperolehnya (Creswell, 2014).

Melalui metode penelitian kualitatif peneliti dapat melihat proses interaksi, dan mengajukan berbagai pertanyaan terbuka dan mendalam untuk dapat memahami interaksi dan hubungan parasosial pada penggemar selebriti tertentu. Serta melalui

pendekatan deskriptif/paradigma konstruktivis dimana peneliti mencoba mendapatkan pemahaman mengenai pola pikir, kepercayaan, dan kehidupan dari objek yang diteliti (Creswell, 2007). Paradigma ini dianggap sesuai untuk memahami makna dan proses konstruksi terkait dengan interaksi dan hubungan parasosial yang terbentuk pada penggemar dengan selebriti idola mereka.

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah diatas, maka peneliti dapat merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Seperti apa profil siswa yang memiliki hubungan parasosial?
2. Apa saja faktor yang mempengaruhi hubungan parasosial?
3. Seperti apa program layanan konseling *self-management* yang digunakan untuk mereduksi hubungan parasosial
4. Apakah teknik *self-management* efektif untuk mereduksi hubungan parasosial pada siswa SMA Negeri 1 Sumedang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu siswa mengurangi perilaku parasosial dengan menggunakan teknik *self management*. Tujuan yang lebih rinci diuraikan sebagai berikut?

1. Mengetahui profil hubungan parasosial pada siswa
2. Mencari tahu faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan parasosial pada siswa
3. Menyusun layanan konseling kelompok menggunakan teknik *self-management*
4. Membantu mengurangi tingkat hubungan parasosial siswa menggunakan teknik *self-management*

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menyumbangkan pengetahuan serta pemikiran bagi pengembangan ilmu pengetahuan secara umum dan keilmuan bimbingan & konseling khususnya mengenai efektivitas teknik konseling dalam mereduksi *parasocial relationship* pada remaja.

2. Manfaat praktis

- a. Membantu guru BK di sekolah untuk lebih memahami dan mendalami permasalahan *parasocial relationship* yang kini semakin marak di kalangan remaja.
- b. Bagi remaja, dapat memberi informasi tentang *parasocial relationship* yang terjadi.
- c. Bagi peneliti maupun bagi peneliti selanjutnya yang berkeinginan untuk meneliti tema yang sama bisa menambah referensi tentang perilaku parasosial.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tesis disusun untuk memberikan gambaran menyeluruh dan memudahkan dalam penyusunan tesis. Struktur penulisan tesis meliputi rincian mengenai urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam tesis. Adapun struktur organisasi dalam tesis sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan tesis.

Bab II Kajian Pustaka meliputi kajian pustaka mengenai parasosial, konseling kelompok, *cognitive-behavior*, *self-management*, dan remaja.

Bab III Metode Penelitian meliputi pendekatan dan metode penelitian, lokasi, populasi, sampel penelitian, instrumen penelitian, pengembangan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan meliputi pengolahan atau analisis data berdasarkan hasil temuan dan pembahasan atau analisis temuan.

Bab V Kesimpulan dan Rekomendasi meliputi berdasarkan temuan dari hasil penelitian.