

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Masa remaja adalah masa transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Dalam masa transisi tersebut, remaja mengalami banyak hal seperti perubahan secara fisik maupun psikologi. Oleh karena itu, masa remaja di tandai dengan penyesuaian diri antara remaja dengan lingkungannya, cita-cita yang tidak realistis, dan rasa kebebasan karena merasa sudah lepas dari orang tua. *Influencer* adalah seseorang yang memiliki pengaruh di media sosial. *Influencer* dapat memberikan pengaruh secara positif seperti memberikan hiburan bagi pengikutnya. Selain itu, *influencer* juga dapat memberikan ilusi seakan-akan dirinya dan pengikutnya memiliki hubungan dan saling mengenal. Ilusi inilah yang dikenal sebagai hubungan parasosial. Namun, *influencer* juga dapat memberi pengaruh buruk seperti mempengaruhi pengikutnya untuk melakukan hal-hal berbahaya yang dilakukan oleh *influencer* tersebut, dan ilusi yang diberikan oleh *influencer* terhadap pengikutnya atau hubungan parasosial yang dirasakan pengikut *influencer* terhadap *influencer* dapat membahayakan tidak hanya bagi pengikut *influencer*, namun *influencer* itu sendiri. Dengan banyaknya waktu yang dihabiskan remaja di internet dan ciri-ciri remaja tersebut, remaja rentan mengalami hubungan parasosial terhadap *influencer* yang disukai dan mendapatkan dampak negatifnya. Maka dari itu, dalam perancangan ini ada pemahaman mengenai bahaya hubungan parasosial antara remaja dan *influencer* di media sosial dan bagaimana menangani hubungan parasosial itu sendiri.

Komik web yang berjudul “PARA-SOSIAL” ini berperan sebagai upaya untuk memberi pemahaman kepada remaja mengenai bahaya hubungan parasosial itu sendiri dengan menceritakan bagaimana hubungan parasosial dapat mempengaruhi seseorang, baik dari sudut pandang penggemar maupun *influencer*. Di bagian prolog, komik menceritakan perasaan seorang karakter dalam mengalami hubungan parasosial dengan *influencer* yang disukainya. Dalam chapter pertama, komik web menceritakan mengenai bagaimana hubungan parasosial yang di alami karakter dapat terbentuk. Di chapter ketiga, komik web menceritakan mengenai bagaimana kepercayaan terhadap *influencer* yang timbul karena hubungan parasosial dapat mempengaruhi karakter untuk mengikuti apa yang dilakukan *influencer* di media sosial sehingga dapat mencelakai dirinya, di capter ketiga menceritakan mengenai bagaimana hubungan

parasosial dapat memberi pengaruh buruk berupa kecemasan kepada karakter influencer, dan dalam chapter terakhir menceritakan mengenai bagaimana hubungan parasosial yang dirasakan oleh karakter dapat teratasi.

Oleh karena itu, dalam komik web ini, pembaca akan mengetahui bagaimana perasaan dari seseorang yang mengalami hubungan parasosial, mengetahui bagaimana hubungan parasosial itu dapat terbentuk, mengetahui bagaimana hubungan parasosial itu dapat memberi pengaruh yang buruk terhadap seseorang, mengetahui bagaimana hubungan parasosial dapat memberikan pengaruh bagi influencer, dan mengetahui bagaimana cara mengatasi hubungan parasosial yang dapat mencelakai dirinya dan orang lain.

Dengan adanya aplikasi webtoon yang mudah di akses baik di unduh melalui google play store maupun melalui web, dan dipilihnya komik web sebagai media yang disukai oleh remaja, komik dibuat sebagai komik web di LINE Webtoon yang mudah diakses oleh pembaca. Dalam komik ini, terdapat 4 chapter dan prolog dengan gaya gambar kartun dan tone warna gelap dan kemerahan yang cocok untuk genre thriller. Prosedur dalam pembuatan komik ini adalah dengan menggambar sketsa terlebih dahulu, kemudian sketsa yang sudah jadi diberi lineart dan diwarnai, sentuhan akhir dari perancangan komik web ini adalah dengan memberikan *filter noise*.

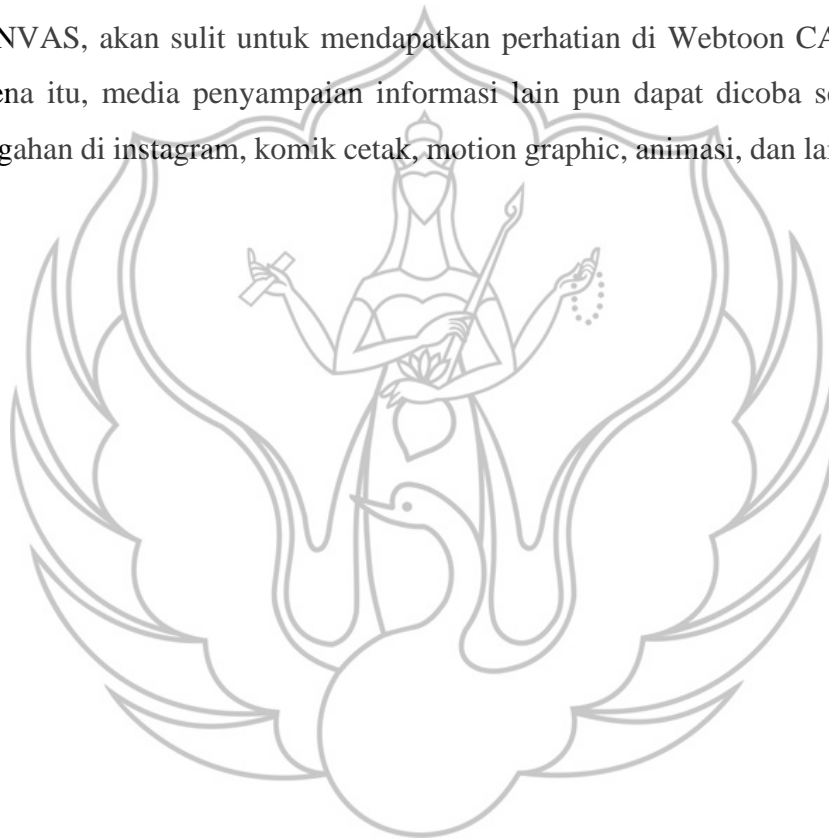
Perancangan ini diharapkan dapat berguna bagi pembaca dan dapat memberikan gambaran mengenai bahaya hubungan parasosial antara remaja dengan influencer di media sosial serta bagaimana cara mengatasinya sehingga pembaca yang membacanya tidak menyukai idolanya secara berlebihan dan mengetahui bagaimana cara mengatasi hubungan parasosial itu sendiri bila hubungan parasosial yang dirasakan mulai membahayakan dirinya dan orang lain.

B. Saran

Jika ada yang mengambil perancangan serupa, hal yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Genre yang digunakan dalam karya ini adalah genre *thriller* dan hanya menunjukkan bahaya hubungan parasosial. Oleh karena itu, pendekatan genre lain seperti romansa, komedi, drama, dan lain sebagainya dapat menghasilkan cerita yang beragam dan dapat membuka prespektif baru mengenai hubungan parasosial ini.

2. Dalam karya ini, informasi mengenai hubungan parasosial tidak disebutkan secara langsung, melainkan disampaikan melalui narasi pengalaman karakter. Namun, keterbatasan dalam penyampaian ini adalah informasi yang diberikan mengenai hubungan parasosial kurang jelas. Oleh karena itu, penyampaian informasi dengan cara lain juga dapat dicoba, seperti secara langsung menyampaikan informasi mengenai hubungan parasosial itu sendiri.
3. Karya ini menggunakan gaya visual kartun. Oleh karena itu, gaya visual lain juga dapat dicoba seperti gaya gambar anime, semi realistis, dan lain sebagainya.
4. Karya diterbitkan melalui Webtoon CANVAS dimana semua orang dapat mengunggah karyanya. Dengan banyaknya karya yang di unggah di Webtoon CANVAS, akan sulit untuk mendapatkan perhatian di Webtoon CANVAS. Oleh karena itu, media penyampaian informasi lain pun dapat dicoba seperti melalui unggahan di instagram, komik cetak, motion graphic, animasi, dan lain sebagainya.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bajraghosa, T. (2020). *Onomatope Komik Indonesia*. BP ISI Yogyakarta.
- Gumelar, M. S. (2010). *Comic making: Membuat komik*. AnImage.
- Hartmann, T. (2016). *Parasocial Interaction, Parasocial Relationships, and Well-Being*. (p.132). Routledge.
- Hurlock, Elizabeth B. (1993). *Psikologi Perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan (edisi kelima)*. Jakarta: Erlangga.
- Koendoro, D. (2007). *Yuk, bikin komik*. DAR! Mizan.
- Maharsi, I. (2011). *Komik*. Dwi-Quantum.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics*. William Morrow Paperbacks.
- McCloud, S. (2006). *Making comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels* (p. 272). New York: Harper.
- Meloy, J. R., Sheridan, L., & Hoffmann, J. (2008). *Stalking, threatening, and attacking public figures: A psychological and behavioral analysis*. Oxford University Press.
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: Perspektif, Komunikasi, dan Sositoteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2010). *A child's world: Infancy through adolescence* (12th ed.). McGraw-Hill Professional.
- Preiss, R. W., Gayle, B. M., Burrell, N., & Allen, M. (2006). *Mass media effects research: Advances through meta-analysis*. Routledge.
- Rojek, C. (2015). *Presumed Intimacy: Para-social Relationship in Media, Society & Celebrity Culture*. Polity Press.
- Saraceni, M. (2003). *The language of comics*. Psychology Press.
- Zed, M. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Jurnal Online

- Aichner, T., Grünfelder, M., Maurer, O., & Jegeni, D. (2021). Twenty-five years of social media: a review of social media applications and definitions from 1994 to 2019. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 24(4), 215-222.
- Ayub, M. (2022). Dampak Sosial Media Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja: Kajian Sistematis. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 7(1).
- Bishko, L. (2007). The uses and abuses of cartoon style in animation. *Animation*, 2, 24-35.
- Bugeja, M. J. (2006). Facing the facebook. *The chronicle of higher education*, 52(21), C1.
- Cubitt, S. (2017). Glitch. *Cultural Politics*, 13(1), 19-33.
- Dida, S., Lukman, S., Sono, S., Herison, F., Priyatna, C. C., Zaidan, A. R., & Prihyugiarso, T. Y. (2019). Pemetaan Prilaku Penggunaan Media Informasi Dalam Mengakses Informasi Kesehatan Reproduksi di Kalangan Pelajar di Jawa Barat. *Jurnal Keluarga Berencana*, 4(2), 32-46.
- Djaelani, R. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Webtoon Sebagai Industri Komik Digital Berbasis Bisnis Teknologi Pada Perusahaan LINE Webtoon.
- Erikson, E. (1959). Theory of identity development. *E. Erikson, Identity and the life cycle*. Nueva York: International Universities Press. Obtenido de <http://childdevpsychology.yolasite.com/resources/theory%20of%20identity%20erikson.pdf>.
- Giles, D. C. (2002). Parasocial interaction: A review of the literature and a model for future research. *Media psychology*, 4(3), 279-305.
- Giles, D. C. (2010). Parasocial relationships. *Characters in fictional worlds: Understanding imaginary beings in literature, film, and other media*, 442-459.
- Giles, D. C. (2010). Parasocial relationships. *Characters in fictional worlds: Understanding imaginary beings in literature, film, and other media*, 442-459.
- Giles, D., & Maltby, J. (2006). Praying at the altar of the stars. *PSYCHOLOGIST-LEICESTER*, 19(2), 82.
- Gumelar, M. S. (2017). Menguak Mitos: Diskursus Gaya Gambar Amerika, Jepang, Eropa, Gaya Gambar Indonesia dan Implikasinya. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 25-34.

- Hadid, M. (2012). Novel Grafis: Studi Awal Tentang Istilah dan Bentuk. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 1(16).
- Hariyanti, N. T., & Wirapraja, A. (2018). Pengaruh influencer marketing sebagai strategi pemasaran digital era moderen (Sebuah studi literatur). *Eksekutif*, 15(1), 133-146.
- Horton, D., & Richard Wohl, R. (1956). Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance. *psychiatry*, 19(3), 215-229.
- Innova, E. I. (2016). Motif dan kepuasan pengguna instagram di komunitas instameet Indonesia. *Jurnal E-Komunikasi*, 4(2).
- Jang, W., & Song, J. E. (2017). WEBTOON AS A NEW KOREAN WAVE IN THE PROCESS OF GLOCALIZATION. *Kritika Kultura*, 29, 187.
- Kurlander, D., Skelly, T., & Salesin, D. (1996, August). Comic chat. In *Proceedings of the 23rd annual conference on Computer graphics and interactive techniques* (pp. 225-236).
- Kuswantoro, T. D., & Pertiwi, A. L. (2019, September). Pengenalan Budaya Visual Nusantara Melalui Web Komik. In *Seminar Nasional Seni dan Desain 2019* (pp. 451-457). State University of Surabaya.
- Lajnef, K. (2023). The effect of social media influencers' on teenagers Behavior: an empirical study using cognitive map technique. *Current Psychology*, 1-14.
- Maltby, J., Houran, J., & McCutcheon, L. E. (2003). A clinical interpretation of attitudes and behaviors associated with celebrity worship. *The Journal of nervous and mental disease*, 191(1), 25-29.
- Marfu'ah, R. S. (2019). *Pesan Moral Dalam Komik Online (Analisis Semiotika Terhadap Line Webtoon" Sarimin" Episode 1-26 Karya Nagaterbang)* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Putra, G. L. A. K., & Yasa, G. P. P. A. (2019). Komik sebagai sarana komunikasi promosi dalam media sosial. *Jurnal nawala visual*, 1(1), 1-8.
- Reynolds, S. (2022). *Parasocial Relationships with Online Influencers* (Doctoral dissertation, Louisiana State University and Agricultural & Mechanical College).

Santoso, M. (2019). Elemen Visual Komik “Kudarangin Kudatilara” Karya Budi Pranowo dalam Majalah Jaya Baya Edisi Tahun 2014-2017.

Soedarso, N. (2015). Komik: karya sastra bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496-506.

Stever, G. S. (2009). Parasocial and social interaction with celebrities: Classification of media fans. *Journal of Media Psychology*, 14(3), 1-39.

Szczurski, M. (2017). Social media influencer-A Lifestyle or a profession of the XXIst century?.

Walters, M. (2009). What's up with Webcomics? Visual and Technological Advances in Comics. *Interface: The Journal of Education, Community, and Values*, 9(2).

Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659-667.

Website

Asarch, S. (2019). *Sarah on Her Relationship With YouTuber Onision: 'Why Did You Think This Was OK?'*. <https://www.newsweek.com/sarah-her-relationship-youtuber-onision-why-did-you-think-this-was-okay-1479119>

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2017). Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia. Diakses pada 9 Maret 2023, dari <https://apji.or.id/survei/surveiinternetapji2017-21072044>

Astri, S. (2023). Vtuber Raime Amamiya Terkena Doxxing dan Umumkan Kelulusannya. Diakses pada 15 Januari 2024, dari <https://otaku.mobileleague.id/doxxing-raime-amamiya-umumkan-kelulusannya/>

Chisholm, J. (2022). *Ava Majury: TikTok star whose father shot dead stalker has case against second alleged harasser dismissed*. Diakses pada 27 November 2023 dari <https://www.independent.co.uk/news/world/americas/ava-majury-tiktok-stalker-court-dismissed-b2046355.html>

Dimas. (2022). Modus ajak Buat Konten, YouTuber Asal Riau Cabuli Siswi SMA di Tanjung Balai. Diakses pada 6 Maret 2023, dari <https://indiespot.id/2022/03/12/modus-ajak-buat-konten-youtuber-asal-riau-cabuli-siswi-sma-di-tanjung-balai/>

Kelleher, O. (2023). *When marketing goes too far; 'One Chip Challenge' removed from shelves after death of Boston teen*. Diakses pada 27 November 2023 dari

<https://www.inquirer.com/news/nation-world/one-chip-challenge-death-hershey-boston-explained-20230911.html>

Pane, M. D. C. (2022). Mengenal Parasocial Relationship Hubungan Satu Sisi dengan Idola. Diakses pada 9 Maret 2023, dari <https://www.alodokter.com/mengenal-parasocial-relationship-hubungan-satu-sisi-dengan-idola>

Pravitri, R. (2018). Kisah Ricardo López, Penggemar Björk yang Nekat Kirim Bom ke Rumah Idolanya dan Bunuh Diri. Diakses pada 2 Februari 2023, dari <https://www.tribunnews.com/lifestyle/2018/06/07/kisah-ricardo-lpez-penggemar-bjrk-yang-nekat-kirim-bom-ke-rumah-idolanya-dan-bunuh-diri>

Putri, D. N. (2020). Viral Jelly Challenge di Sosial TikTok Hati-hati Tersedak Bisa Sebabkan Kematian. Diakses pada 9 Maret 2023, dari <https://health.grid.id/read/352028164/viral-jelly-challenge-di-tiktok-hati-hati-tersedak-bisa-sebabkan-kematian?page=all>

Rahmanta, A. (2021). Apa itu Challenge Malaikat Maut? Viral di TikTok hingga Bikin Remaja Tewas Tertabrak Truk di Bekasi. Diakses pada 9 Maret 2023, dari <https://beritadiy.pikiran-rakyat.com/viral/pr-702226304/apa-itu-challenge-malaikat-maut-viral-di-tiktok-hingga-bikin-remaja-tewas-tertabrak-truk-di-bekasi>

Santoso, B. (2021). Remaja Terlindas Truk di Kasus TikTok Challenge 'Malaikat Maut' Naik ke Penyidikan. Diakses pada 27 November 2023 dari <https://www.suara.com/news/2021/07/18/074230/remaja-terlindas-truk-di-kasus-tiktok-challenge-malaikat-maut-naik-ke-penyidikan>

Vanessa (2022). Influencer Nano, Micro, Mega? Apa Sih Bedanya?. Diakses pada 30 Maret 2023, dari <https://partipost.com/id/2022/07/26/influencer-nano-micro-macro-mega-apa-sih-bedanya/>

World Health Organization (WHO). Adolescent health in the South-East Asia Region. Diakses pada 15 Desember 2023 dari [https://www.who.int/southeastasia/health-topics/adolescent-health#:~:text=WHO%20defines%20'Adolescents'%20as%20individuals,East%20Asia%20Region%20\(SEAR\).](https://www.who.int/southeastasia/health-topics/adolescent-health#:~:text=WHO%20defines%20'Adolescents'%20as%20individuals,East%20Asia%20Region%20(SEAR).)

Peraturan Perundang-Undangan

Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 1999 tentang Pengesahan ILO Convention No.138 Concerning Minimum Age For Admission to Employment (Konvensi ILO Mengenai Usia Minimum untuk Diperbolehkan Bekerja). Lembaran Negara RI Tahun 1999, No.56. Jakarta.

Gambar

https://www.freepik.com/free-psd/premium-mobile-phone-screen-mockup-template_3574352.htm#query=phone%20case%20mockup&position=0&from_view=keyword&track=ais&uuid=1d51afb0-387a-4357-87bb-b32a54b5dd32">Image by rawpixel.com on Freepik

<https://aprilendah.blogspot.com/2022/02/review-komik-hai-miiko-volume-34.html>

<https://id.foursquare.com/v/smpn-1-purwakarta-rsbi/4eb72749be7bfc284b0cd891?openPhotoId=50f90adce4b05eaa31388124>

<https://id.gofreedownload.net/free-vector/vector-people/cartoon-style-skateboards-for-children-221850/>

<https://id.pinterest.com/pin/385831893092068534/>

<https://iprice.co.id/harga/apple-iphone-7-32gb-jet-black/>

<https://mas-kulin.com/cara-berpakaian-pria-gemuk-agar-terlihat-kurus/>

<https://r1.community.samsung.com/t5/galaxy-a/review-galaxy-a14-ini-smartphone-yang-unik/td-p/22335686>

<https://ramsaysimedarby.co.id/rsps-tarif-kamar>

https://store.steampowered.com/app/2314720/Chillas_Art_Parasocial/

<https://transindonesia.co/2020/11/22/realisme-affandi/>

<https://twitter.com/tahilalats/status/1548581992425349120>

https://www.freepik.com/premium-vector/glitch-text-effect_10172762.htm

<https://www.gramedia.com/blog/10-rekomendasi-novel-grafis-dengan-ilustrasi-yang-instagramable-banget/>

<https://www.istockphoto.com/id/foto/studio-ditembak-pemuda-asia-mengenakan-hoodie-dengan-kacamata-dengan-latar-belakang-gm821640212-136070899>

<https://www.majalahsuarapendidikan.com/2021/01/faktor-keluarga-dan-pertemanan-picu.html>

<https://www.nursinghomeapparel.com/shop/product4515.html>

<https://www.pinterest.se/pin/779474648031863133/>

<https://www.sariasih.com/dokter/detail/ika-rizki-ramadhani>

<https://www.uplabs.com/posts/glitch-editable-text-effect-font-style-a155ff6c-3a13-4706-bc08-23652cac0b53>

