

TUGAS AKHIR PENGKAJIAN
MEMAHAMI KONSEP KONSTRUKSI
HUBUNGAN PARASOSIAL
DALAM APLIKASI LYSN BUBBLE
**(Penerapan Analisis Wacana Kritis
Model Norman Fairclough)**



KAJIAN DESAIN

Oleh

ALFIONA ROZANA ILMA

NIM: 1912634024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2023

Tugas Akhir Skripsi yang berjudul:

MEMAHAMI KONSEP KONSTRUKSI HUBUNGAN PARASOSIAL DALAM APLIKASI LYSN BUBBLE (PENERAPAN ANALISIS WACANA KRITIS NORMAN FAIRCLOUGH) diajukan oleh Alfiona Rozana Ilma, NIM 1912634024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 28 November 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

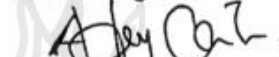
Pembimbing I



Dr. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.

NIP 19660404 199203 1 002/ NIDN 0001046616

Pembimbing II



Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.

NIP 19840909 201404 1 001/ NIDN 0009098410

Cognate



Daru Tanggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706

Ketua Program Studi



Daru Tanggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706

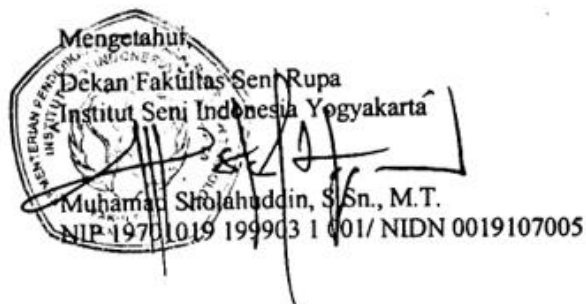
Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 19701019 199903 1 001/ NIDN 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala atas segala rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Memahami Konsep Konstruksi Hubungan Parasosial dalam Aplikasi Lysn Bubble (Penerapan Analisis Wacana Kritis Model Norman Fairclough)”, yang menjadi salah satu syarat penulis dalam menyelesaikan studi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam mengerjakan skripsi, penulis belajar banyak mengenai ilmu baru yang kemudian diolah kembali melalui penelitian ini. Dengan mengolah ilmu-ilmu yang sudah ada maupun baru, penulis berharap dapat menyampaikan topik yang inovatif dan informatif. Tentunya, dalam pengerjaan, penulis mendapat banyak dukungan dan bantuan sehingga mustahil bagi penulis untuk menyelesaikannya tanpa pihak-pihak tersebut.

Akhir kata, penulis memiliki banyak kekurangan dalam penelitian ini. Maka dari itu, pembaca dipersilakan memberikan kritik dan saran guna menyempurkan penelitian ini.

Yogyakarta, 24 November 2023



Alfiona Rozana Ilma

NIM. 1912634024

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
ABSTRAK.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Pengkajian.....	5
E. Manfaat Pengkajian.....	5
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN.....	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Tinjauan Pustaka.....	30
C. Kerangka Pemikiran.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	35
A. Metode dan Desain Penelitian.....	35
B. Populasi dan Sampel.....	36
C. Metode Pengumpulan Data.....	37
D. Instrumen Penelitian.....	40
E. Teknik Analisis Data.....	41
F. Definisi Operasional.....	42
G. Prosedur Penelitian.....	44
BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA.....	46
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	46
BAB V PENUTUP.....	55
A. Kesimpulan.....	55

B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	61



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami konsep konstruksi hubungan parasosial dalam aplikasi Lysn Bubble menggunakan analisis wacana kritis model Norman Fairclough. Teori analisis wacana kritis milik Norman Fairclough membahas mengenai hubungan antar teks, fenomena sosial, dan struktur sosial. Fairclough mengemukakan bahwa teks sebagai proses produksi diikuti dengan teks sebagai proses interpretasi adalah dalang terjadinya interaksi sosial. Melalui fitur bot, emotikon, dan teks yang merepresentasikan hubungan parasosial dalam aplikasi Lysn Bubble ini, kajian menjadi menarik karena objek-objek desain komunikasi visual tersebut direproduksi oleh relasi kuasa secara kontekstual demi mendapatkan tujuan tertentu. Dalam kajian ini, peneliti menemukan makna-makna baru yang telah dikonstruksi menggunakan objek-objek desain komunikasi visual demi menggencarkan tindakan kapitalisasi terhadap masyarakat dan peneliti menggunakan tabel identifikasi guna memudahkan proses keseluruhan analisis. Dengan begitu, diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan ilmu dalam menggunakan teori analisis wacana kritis dalam objek-objek desain komunikasi visual.

Kata kunci: konstruksi, hubungan parasosial, analisis wacana kritis, Norman Fairclough, Bubble

ABSTRACT

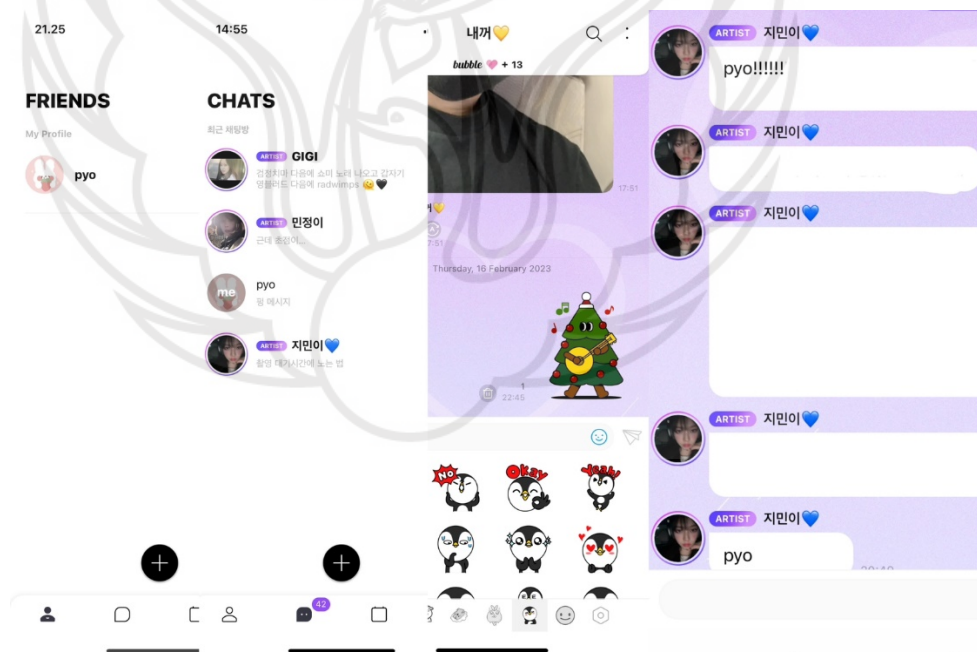
This research aims to understand the the concept of parasocial relationship construction in the Lysn Bubble application using Norman Fairclough's critical discourse analysis model. Norman Fairclough's theory of critical discourse analysis discusses the relationship between texts, social phenomena, and social structures. Fairclough stated that text as a production process followed by text as an interpretation process is the mastermind behind social interaction. Through the bot feature, emoticon, and text that represent parasocial relationships in the Lysn Bubble application, the study becomes interesting because the visual communication objects are reproduced by power relations contextually to achieve certain goals. In this study, researchers discovered new meanings that had been constructed using visual communication design objects in order to intensify capitalization actions against society and resarchers used an identification table to assist the overall analhysis process. By that, it is hoped that this research can contribute knowledge in using critical discourse analysis theory in visual communication design objects.

Keyword: construction, parasocial relationship, critical discourse analysis, Norman Fairclough, Bubble

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Korean Wave atau *Hallyu* merupakan istilah untuk menyebut budaya pop Korea Selatan yang telah secara global tersebar ke berbagai negara di dunia (Shin, 2006). Fenomena ini berkembang pesat mulai dari drama Korea hingga musik K-Pop. Menurut *Korean Broadcast System*, pada tahun 2021, jumlah penggemar K-Pop di dunia 17x lebih banyak dari tahun 2012, yaitu sebanyak 156,6 juta. Meskipun begitu, *PricewaterhouseCoopers (PwC) Research* mengemukakan bahwa pertumbuhan industri hiburan secara global menurun hingga -2,3% pada saat pandemi menyerang. Akibatnya, industri hiburan dan masyarakat harus segera beradaptasi dengan dunia minim tatap muka dan serba *digital* ini. Konsumsi konten hiburan secara daring menjadi kebutuhan masyarakat pada saat itu. Tidak hanya drama Korea atau musik K-Pop, industri hiburan dan media Korea mulai mencoba hal baru, yaitu membuat aplikasi bertukar pesan dengan idola, Lysn Bubble.



Gambar 1. Tampilan aplikasi *Bubble*

Lysn merupakan aplikasi seluler Korea yang didirikan pada tahun 2018 oleh Dear U, perusahaan Korea Selatan dan memperkenalkan fitur Bubble pada Februari

2020. Melalui aplikasi ini, penggemar dapat bertukar pesan dengan idola dengan mengakses fitur Bubble dengan biaya terpisah. Melalui fitur yang membuat pengguna mendapatkan pesan *real time* dari idolanya, penggemar akan membangun keterkaitan emosi dan merasa berada dalam hubungan pertemanan atau kerabat dekat dengan idola (Horton dan Wohl, 1956). Tampilan yang menunjukkan *private chat room* ditambah dengan larangan mempublikasikan isi pesan kepada non-pelanggan akan membuat penggemar merasa eksklusif. Dalam hal ini, aplikasi merupakan sebuah media konstruksi yang memiliki tujuan tertentu.

Hal ini akan memicu dimensi timbal balik psikososial, di mana hubungan timbal balik antara seorang penggemar dengan dunia dan masyarakat sosialnya, yang dalam hal ini adalah idolanya, membuat dirinya mengembangkan identitasnya dengan melibatkan hubungan dengan orang lain, komunitas, dan masyarakat (Santrok, 2003). Penggemar akan merasakan hubungan parasosial dengan idola, yaitu menjadi teman, sahabat, atau bahkan pacar sang idola. 63.4% dari 53 responden pribadi setuju bahwa mereka merasa memiliki hubungan khusus dengan sang idola. Bagaimana tidak, sebuah aplikasi pesan yang biasanya digunakan dengan orang terdekat kini dapat digunakan untuk mengobrol dengan idola yang kita kagumi. Menurut Joseph dalam bukunya yang berjudul *Interpersonal Communication* (2020), komunikasi antar pribadi yang terjadi dalam suatu hubungan di dalamnya terdapat percakapan dan interaksi, yang direpresentasikan melalui aplikasi Bubble.

Tidak hanya dalam aplikasi tersebut, iklan yang memuat aplikasi Lysn Bubble ini pun mengandung pemaknaan atas tanda-tanda yang dapat menjadi konstruksi bagi realitas sosial penggunanya. Dalam teks promosi yang tertera di *app store*, perusahaan mengemukakan bahwa para penggemar yang membeli akses Bubble akan mendapatkan pesan setiap harinya. Wacana ini dibarengi dengan visual-visual pendukung seperti beberapa bentuk hati, hingga warna-warna cerah dan terang.

Meskipun begitu, tampilan utama dalam aplikasi tersebut pun terkesan tidak spesial karena terlihat seperti aplikasi pesan pada umumnya. Aplikasi pesan yang kerap kali digunakan untuk bertukar pesan dengan orang terdekat ini sama-sama memiliki stiker, tombol kirim pesan, bahkan fitur pengganti nama. Tidak hanya

saling bertukar pesan dan stiker, idola pun dapat mengirimkan foto, video, hingga rekaman suara kepada penggemar yang berlangganan. Sayangnya, para pengguna hanya dapat mengirim pesan teks maksimal 3 pesan di setiap balasannya. Namun, di dalam aplikasi Bubble terdapat simbol cinta di sebelah nama idola dan fitur hari jadi yang membuat aplikasi ini berbeda dengan aplikasi lainnya. Hal-hal ini menjadi menarik untuk dikaji dalam kajian kritis, sehingga dapat mengupas makna-makna yang direpresentasikan dalam bentuk visual yang tertera dalam aplikasi.

Metodologi yang digunakan adalah metode penelitian pendekatan kualitatif dengan berkilat pada analisis wacana kritis ala Norman Fairclough. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati dan pendekatannya diarahkan kepada latar dan individu secara menyeluruh (Bogdan et al, 1982). Dibandingkan dengan pendekatan kuantitatif, penelitian kualitatif lebih berfokus pada pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah sehingga menghasilkan pemahaman yang mendalam pula.

Melalui buku *Analysing Discourse: Textual Analysis for Social Research* oleh Norman Fairclough, dikemukakan bahwa pembahasan akan lebih berfokus kepada hubungan antara teks, fenomena sosial, praksis sosial, dan struktur sosial. Metode analisis ini mengupas tuntas bagaimana bahasa dapat dipermainkan sedemikian rupa dalam suatu konteks demi mendapatkan tujuan tertentu. Menurut Fairclough, wacana merupakan sebuah praksis sosial yang memuat wacana itu sendiri, *genre* dan *style*, sementara teks memiliki makna sebagai aksi, identifikasi, dan representasi.

Sudah banyak yang mengkaji mengenai konstruksi dalam sebuah media, namun masing-masing memiliki media dan lingkungan yang berbeda-beda. Aplikasi yang diteliti di sini pun cenderung pernah diteliti hanya secara konseptual dan pengaruhnya terhadap hubungan parasosial itu sendiri. Namun, perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu adalah penelitian ini menggunakan analisis wacana kritis dengan mengkaji aspek komunikasi visualnya, yaitu bagaimana industri kreatif mengonstruksikan makna atas tanda-tanda yang merepresentasikan hubungan parasosial melalui fitur dan emotikon, maupun teks yang ada dalam aplikasi Bubble. Selain itu, penelitian ini menitikberatkan

kajiannya pada elemen-elemen visual berupa makna-makna fitur dan emotikon yang menjadi representasi hubungan parasosial dalam aspek bentuk dan warna. Sebagai contoh, bagaimana makna bentuk hati pada fitur *anniversary* antara pengguna dan idola, juga mengapa warnanya demikian. Sebuah inovasi dalam aplikasi Bubble tersebut secara tidak sadar memberikan harapan kepada pengguna bahwa mereka akan mendapatkan rekognisi lebih atas interaksi parasosial yang terjadi. (Fowles dalam Lidwina, 2022).

Dengan menganalisis menggunakan metode analisis wacana kritis, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kepekaan masyarakat mengenai makna sebuah emotikon, fitur, dan teks dalam aplikasi dan pengaruhnya terhadap hubungan emosional yang secara tidak sadar terjadi dalam sebuah media komunikasi visual.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami konsep konstruksi hubungan parasosial dalam aplikasi Bubble menggunakan teori analisis wacana kritis model Norman Fairclough. Aplikasi Bubble, selaku objek penelitian ini menjadi penting untuk dikaji karena objek tersebut memuat konstruksi-konstruksi makna dengan mereproduksi objek-objek desain komunikasi visual demi tujuan tertentu. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi perkembangan ilmu dengan cara mengaplikasikan teori analisis teks ke dalam objek desain komunikasi visual. Umumnya, analisis wacana kritis meneliti sebuah teks, namun dalam penelitian ini, analisis wacana kritis digunakan untuk meneliti fitur, di mana memuat aspek visual di dalamnya. Tidak hanya itu, penelitian ini menggunakan cara yang baru dalam proses analisis, yaitu mengidentifikasi objek-objek menggunakan tabel sehingga mempermudah proses keseluruhan analisis.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana memahami konsep konstruksi hubungan parasosial dalam aplikasi Bubble menggunakan pola analisis wacana kritis model Norman Fairclough.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian menjadi fokus dan tidak meluas, maka batasan masalah yang diangkat yaitu mengarah pada konstruksi makna dalam emotikon, fitur, dan teks pada aplikasi Bubble yang menjadi representasi hubungan parasosial yang terjadi, menggunakan metode analisis wacana kritis.

D. Tujuan Pengkajian

Memahami konsep konstruksi hubungan parasosial dalam aplikasi Bubble menggunakan pola analisis wacana kritis model Norman Fairclough

E. Manfaat Pengkajian

1. Manfaat Teoretis

Mampu memberikan sumbangan pemikiran secara teoretis perihal konstruksi hubungan parasosial dalam aplikasi Bubble menggunakan perspektif analisis wacana kritis, sehingga dapat menjadi jembatan dan referensi penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pemerintah

Mampu berperan sebagai sumber data mengenai peran komunikasi visual dalam mengonstruksi aplikasi sehingga dapat mendukung pemerintah untuk membuat kebijakan, terutama kebijakan dalam bersosial media.

b. Bagi Institusi

Mampu memberikan pengetahuan mengenai konstruksi komunikasi visual dalam hubungan parasosial di aplikasi Bubble melalui

perspektif analisis wacana kritis dalam bentuk arsip sehingga turut andil sebagai jembatan untuk penelitian selanjutnya.

c. Bagi Komunitas

Mengingatkan komunitas mengenai konstruksi yang mengakibatkan terjadinya hubungan parasosial dalam sebuah aplikasi sehingga dapat menyadarkan komunitas untuk tetap bijak dalam menggunakan sebuah media komunikasi.

d. Bagi Media Massa

Mampu menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengolah informasi baru yang nantinya dapat disalurkan oleh media secara masif.

e. Bagi Industri Kreatif

Mengkritik dan memberikan solusi kepada industri serta pemerintah tentang konstruksi makna dalam sebuah media sehingga dapat menjadi sumber informasi sebuah industri dalam menciptakan sebuah produk informasi.

