

# Gambaran Hubungan Parasosial Pembaca Dewasa Awal dengan Karakter Fiksi dalam *Webtoon*

Charisma Septian Wiweka\*, Risyia Meidhina Syavitri, Wisnu Samodra

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: charisma.septian.2108116@students.um.ac.id

Paper received: 10-07-2024; revised: 15-09-2024; accepted: 28-09-2024

## Abstract

Early adults with age range of 18-40 y.o., are included in Erikson's psychosocial stage with the task of intimacy versus isolation. This means individuals must be able to build intimate relationships or become socially isolated. Intimate relationships formed may take a different form than usual. One is the way individuals form types of parasocial relationships, with fictional characters in some cases. On the other hand, there is one media that is developing rapidly and is famous for the nature and depiction of its fictional characters, namely webtoon. Departing from this phenomenon, this research aims to explore the description of the parasocial relationships of early adult readers with fictional characters in webtoons. The method used is a qualitative research method with a phenomenological approach model. Data collection was carried out using semi-structured interviews and data was analyzed using thematic analysis techniques. Based on the analysis of data that has been collected, results show that parasocial relationships of early adult readers with fictional characters in webtoons are manifested in two different types: romantic and non-romantic parasocial relationships. These parasocial relationships are also formed in affective, behavioral, cognitive and decisional manifestations, with characteristics of one-way relationship and having parasocial paradox.

**Keywords:** early adult; parasocial relationship; webtoon fiction

## Abstrak

Individu dewasa awal, dengan rentang usia 18-40 tahun, termasuk dalam tahap psikososial oleh Erikson sebagai tahap perkembangan dengan tugas *intimacy versus isolation*. Hal ini berarti individu harus bisa membangun hubungan intim atau menjadi terisolasi secara sosial. Seiring berubahnya zaman, hubungan intim yang dibentuk dalam masa dewasa awal ini bisa jadi berbentuk berbeda daripada umumnya. Salah satunya adalah cara individu dewasa awal membentuk jenis hubungan parasosial, dengan karakter fiksi pada beberapa kasus. Di sisi lain, pada dekade terakhir terdapat satu media yang sedang berkembang pesat dan terkenal dengan sifat dan penggambaran karakter fiksinya, yaitu media *webtoon*. Berangkat dari fenomena tersebut, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengeksplorasi gambaran hubungan parasosial pembaca dewasa awal dengan karakter fiksi di dalam *webtoon*. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan model pendekatan fenomenologi. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara semi-terstruktur dan data dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Berdasarkan analisis data yang sudah dikumpulkan, didapatkan hasil bahwa hubungan parasosial pembaca dewasa awal dengan karakter fiksi di *webtoon* terwujud dalam dua jenis hubungan yang berbeda, yaitu hubungan parasosial romantis dan non-romantis. Hubungan parasosial tersebut juga terbentuk dalam manifestasi afeksi, perilaku, kognitif, serta desisional, dengan karakteristik hubungan satu arah dan memiliki paradoks parasosial.

**Kata kunci:** dewasa awal; hubungan parasosial; fiksi *webtoon*

## 1. Pendahuluan

Masa dewasa awal merupakan salah satu tahap perkembangan manusia dimana individu mengalami masa peralihan dari masa remaja menuju masa dewasa (Siregar dkk, 2022). Pada masa dewasa awal seorang individu memiliki banyak gejala permasalahan yang

terjadi dalam kehidupannya (Hurlock, 2009). Erikson dalam Santrock (2018) menjelaskan bahwa masa dewasa awal termasuk pada rentang usia sekitar 18-40 tahun. Erikson sendiri mengklasifikasikan bahwa perkembangan psikososial yang terjadi kepada individu di fase dewasa awal adalah menghadapi dilema tugas perkembangan *intimacy versus isolation*, dimana individu harus berusaha menyeimbangkan antara kebutuhan untuk membangun hubungan intim dengan orang lain atau menjadi terisolasi secara sosial. Dalam hal ini, individu harus bisa membuat hubungan jangka panjang yang mendalam dengan orang lain. Jika berhasil, maka individu akan mendapatkan rasa *intimacy* atau keintiman yang kuat, perasaan berharga, dan perasaan kebermilikan. Sementara jika gagal, maka individu akan mendapatkan bawaan *isolation* atau rasa dan kecenderungan terisolasi dari dunia sosial, cenderung membatasi interaksi dengan orang lain, rasa tidak berharga, hingga kesepian yang mendalam (Santrock, 2018). Meskipun demikian, hubungan intim yang dibentuk dalam masa dewasa awal ini bisa jadi berbentuk berbeda. Salah satunya, adalah cara individu dewasa awal membentuk hubungan sosial melalui bentuk hubungan parasosial (Nawardi, dkk, 2020).

Hubungan parasosial dideskripsikan sebagai hubungan satu arah dimana salah satu pihak tidak tahu atau tidak sadar kalau ada individu yang melibatkannya dalam hubungan atau mempersepsikan punya hubungan dengannya (Nawardi, dkk., 2020). Gannon (2018) mendeskripsikan mengenai hubungan parasosial sebagai suatu hubungan satu arah dengan figur yang tidak nyata (seperti karakter komik, film, atau serial TV) atau tidak tahu bahwa individu tersebut ada (seperti artis dan selebritis). Sedangkan Tukachinsky, dkk. (2020) memaparkan bahwa hubungan parasosial diasosiasikan sebagai perasaan terhubung dengan karakter sebagai entitas yang terpisah dan sejalan dengan konseptualisasi hubungan parasosial dengan sebuah persona di media.

Ada dua teori yang mendasari kemunculan hubungan parasosial. Hipotesis Substitusi menggarisbawahi adanya gratifikasi sebagai alasan individu mengembangkan hubungan parasosial bahwa individu mencari media untuk memuaskan kebutuhan kognitif, emosional, dan sosialnya (Ruggiero, 2000). Di sisi lain, hipotesis Panksepp-Jakobson menjelaskan bahwa dibanding gratifikasi, hubungan parasosial semata-mata hanyalah perluasan dari lingkaran sosial individu, dimana individu yang pada dasarnya memang membutuhkan ikatan yang kuat dengan orang lain akan lebih rentan mengembangkan hubungan parasosial dengan figur di media, sedangkan individu yang menghindari membentuk hubungan dengan orang nyata sulit untuk merasa terikat dengan suatu figur di media (Hartmann, 2016).

Hubungan parasosial juga terbagi menjadi beberapa jenis hubungan. Tukachinsky (2011) menjelaskan adanya jenis *parasocial love* atau *para-romantic*, yaitu hubungan parasosial yang mengarah kepada romantisme dan jenis *parasocial friendship*, yaitu hubungan parasosial yang mengarah pada konteks pertemanan dan persahabatan. Sementara itu Bernhold (2019) menemukan jenis hubungan parasosial lain yaitu antagonistik, yaitu ketika individu memiliki perasaan benci dan bermusuhan yang kuat pada suatu karakter fiksi atau orang nyata yang tidak mengetahui keberadaannya. Seiring dengan perkembangan zaman, fenomena hubungan parasosial saat ini juga memunculkan tren baru, diantaranya adalah kemunculan individu jenis *devotee* yang menikmati menelusuri komunitas favorit mereka dan berbagi pengetahuan tentang topik serta ketertarikan mereka terhadap figur dan karakter tersebut. Jenis lainnya yaitu *insider* yang menggabungkan minat mereka dengan keinginan untuk menjadi bagian dari komunitas dan sering kali menghubungkan antara karakter dengan kehidupan mereka sendiri (Sibia, dkk., 2023).

Seringkali, individu mengembangkan hubungan parasosial dengan suatu figur dan karakter karena merasa melalui hal yang sama dengan sang karakter atau ketika karakter tersebut dirasa memiliki sifat yang sama dengannya (Broadstock, 2022). Karhulahti & Välisalo (2021) mengungkapkan bahwa secara umum, orang-orang lebih mudah mengekspresikan emosinya kepada karakter fiksi karena karakter tersebut dibuat lebih baik daripada manusia yang asli. Dalam waktu yang sama, karakter fiksi yang tidak nyata ini juga memberi rasa aman, karena manusia asli seringkali berubah menjadi lebih buruk daripada yang dibayangkan. Individu juga bisa mengetahui karakter fiksi secara intim tanpa resiko penolakan. Hal lain yang dapat mendorong terbentuknya hubungan parasosial dengan karakter fiksi adalah penerimaan linier dari penikmat media, ukuran media fiksi (episode, bab, musim/seasons) dan genre media (Lacalle, dkk., 2021). Selain itu, individu juga mempertimbangkan beberapa hal ketika menyukai sebuah karakter dan agar bisa membangun hubungan parasosial. Di antaranya adalah potensi, yaitu keseimbangan antara apa yang diketahui dengan apa yang tidak diketahui dari suatu karakter. Informasi berlebihan tidak menyisakan ruang untuk potensi, sementara informasi yang kurang tidak cukup untuk mengimajinasikan potensial, sehingga semuanya harus seimbang; desain, yaitu elemen sensorik dari karakter terkait bagaimana mereka terlihat, bersuara, berbau, dan terasa untuk bermain; dan karakterisasi, yaitu terkait bagaimana narasi membentuk pemahaman audiens terkait karakter. Yang termasuk ke dalamnya antara lain adalah kepribadian karakter (meliputi latar belakang, keunikan, nilai, suara, arketipe/trope, keterhubungan, dan motivasi), pengembangan karakter (meliputi kekurangan, dampak pada orang lain, simbolisme, dan tema), serta hubungan karakter (Nguyen, dkk., 2023).

Berkaitan dengan hal itu, pada dekade terakhir terdapat satu media yang sedang berkembang pesat dan terkenal dengan sifat dan penggambaran karakter fiksinya, yaitu media webtoon. Definisi webtoon menurut Putri & Lubis (2018) merupakan akronim dari website cartoon, yaitu sebuah gambar yang memiliki cerita dan dipublikasikan dengan menggunakan jaringan internet. Sementara Lee, dkk. (2019) mendefinisikan webtoon sebagai segala bentuk komik digital dengan user interface (UI) yang memungkinkan pembaca untuk menggulirkan layar ke bawah (vertikal) dan bukannya ke samping (horizontal) seperti komik konvensional. Fenomena webtoon berasal dari bentuk digitalisasi manhwa dari Korea, manga dari Jepang, dan manhua dari China. Meskipun sering dianggap sebagai brand, webtoon bukanlah merek, melainkan suatu jenis media. Ada banyak perusahaan pengembang situs dan platform yang mendistribusikan webtoon, dengan yang terlaris adalah NAVER Webtoon (LINE Webtoon), Kakao Page, dan Lezhin Comics (Lee, dkk., 2019). Di Indonesia sendiri, webtoon dipopulerkan seiring dengan masuknya LINE Webtoon, bentuk global dari NAVER Webtoon milik Korea Selatan, pada April 2015 (Lestari & Irwansyah, 2020). Pada sebuah survei yang dilakukan tahun 2016, dari 35 juta pengguna aktif LINE Webtoon di seluruh dunia, Indonesia menempati peringkat teratas dengan 6 juta pengguna aktif. Hal ini menunjukkan bahwa webtoon menjadi suatu media hiburan yang umum dalam kehidupan masyarakat Indonesia.

Berdasarkan dari fenomena webtoon yang merupakan digitalisasi dari manga, manhwa, dan manhua, maka penerimaan karakternya kurang lebih sama seperti pada media tersebut dalam bentuk fisiknya. Terkait hal tersebut, terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Alifiandy (2023) membahas mengenai “Gambaran Hubungan Romantis Parasosial Wibu di Indonesia Terhadap Karakter Anime”. Berdasarkan hasil dari penelitian tersebut mengungkapkan bahwa latar belakang subjek memilih karakter anime dengan alasan karena merasa ada tantangan dan hambatan untuk menjalin hubungan romansa di dunia nyata. Selain

itu, ketertarikan subjek pada karakter anime didasarkan pada penampilan karakter, sifat, serta kemiripan karakter dengan orang yang disukai di dunia nyata. Peneliti juga memaparkan bahwa subjek menganggap karakter anime kesukaannya sebagai support system dalam kehidupan sehari-hari. Ada persepsi dari subjek bahwa karakter fiksi lebih mudah untuk dicintai karena tidak merepotkan, mudah ditemui, dan terhindar dari rasa cemburu atau sakit hati. Subjek secara aktif berimajinasi untuk berinteraksi dengan karakter kesukaan.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai gambaran hubungan parasosial pada pembaca dewasa awal dengan karakter fiksi dalam webtoon. Terdapat beberapa hal yang mendasari keinginan ini. Pertama, terkait hubungan parasosial. Walaupun sudah banyak penelitian yang sudah dilakukan terkait hubungan parasosial, kebanyakan dari penelitian terdahulu baru meneliti tentang hubungan parasosial dengan figur selebriti, figur karakter dalam novel, figur karakter animasi, dan figur karakter dalam game. Peneliti belum menemukan adanya penelitian yang membahas hubungan parasosial dengan karakter webtoon secara khusus, sehingga ada kebaruan dari penelitian. Kedua, terkait pembaca dewasa awal. Sudah dijelaskan sebelumnya bahwa dewasa awal memiliki tugas perkembangan *intimacy vs isolation* yang sangat penting dan berkaitan dengan hubungan sosial. Peneliti tertarik untuk meneliti dewasa awal secara khusus karena sesuai dengan topik penelitian pada alasan pertama. Selain itu, banyaknya penelitian terdahulu terkait hubungan parasosial juga terfokus pada masa remaja, sehingga perlu dilakukan penelitian lebih banyak pada rentang usia lain, termasuk dewasa awal sendiri. Ketiga, terkait karakter webtoon. Peneliti tertarik menelitinya sebagai objek hubungan parasosial karena dalam masyarakat webtoon sudah sangat berkembang dan dikenal sebagaimana yang sudah disebutkan sebelumnya. Alasan lain adalah karena karakter webtoon juga memiliki komponen-komponen dan appeal atau kemenarikan yang sangat mendekati manusia biasa.

Penelitian ini penting dilakukan karena beberapa urgensi. Pertama, belum banyak masyarakat mengetahui secara tepat gambaran hubungan parasosial terhadap karakter fiksi. Hal ini menimbulkan adanya stigma buruk bahwa hubungan seperti itu tidak normal dan harus ditekan. Hubungan parasosial dalam masyarakat juga sering dikaitkan dengan permasalahan atau gangguan mental (Karhulahti & Valisaso, 2021). Rain & Mar (2021) juga menyebutkan adanya asumsi bahwa hubungan parasosial seringkali dianggap sebagai pemenuhan kebutuhan relasional dari individu dengan insecurities, juga cenderung terbentuk karena kecemasan akan kelekatan. Stigma-stigma ini perlu dikaji ulang agar tidak menjadi stereotip yang salah. Berikutnya, dari sisi individu dengan hubungan parasosial. Penting bagi mereka untuk memahami gambaran hubungan parasosial mereka sendiri, agar bisa menentukan langkah apa yang akan mereka lakukan ke depannya. Penelitian ini juga penting untuk menambah literatur keilmuan psikologi tentang hubungan parasosial dengan karakter webtoon, karena belum diteliti sebelumnya dan tidak memiliki informasi yang cukup. Maka, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mencari tahu mengenai gambaran hubungan parasosial pembaca dewasa awal dengan karakter fiksi dalam webtoon.

## 2. Metode

### 2.1. Jenis Penelitian

Penelitian dilakukan dengan jenis penelitian kualitatif dengan model pendekatan fenomenologi. Sugiyono (2012) memaparkan bahwa penelitian kualitatif meneliti suatu objek

dengan hasil yang lebih menekankan pada makna, daripada generalisasi seperti yang bisa terjadi pada penelitian kuantitatif. Penelitian dengan desain kualitatif berguna untuk menafsirkan data-data yang didapatkan dengan menyajikannya dalam bentuk deskripsi, dengan tujuan untuk mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia kemudian menganalisis kualitas-kualitasnya tanpa perlu mengubahnya menjadi entitas kuantitatif.

## 2.2. Partisipan Penelitian

Sumber utama penelitian ini berasal dari data yang didapatkan dari enam partisipan penelitian yang didapatkan melalui metode *purposive sampling* dengan model *close sample*. Kriteria partisipan yang digunakan antara lain: 1) Berusia 18-40 tahun, (2) Memiliki karakter *webtoon* favorit, dan (3) Menunjukkan indikasi memiliki hubungan parasosial dengan karakter tersebut dengan melakukan salah satu atau lebih perilaku; berfantasi, menggunakan simbol-simbol, membuat dan/atau mengonsumsi konten-konten lain terkait karakter.

## 2.3. Pengumpulan Data Penelitian

Data dikumpulkan dengan teknik wawancara semi-terstruktur. Wawancara semi-terstruktur termasuk dalam jenis wawancara mendalam (*in-depth interview*) yang memiliki tujuan menggali masalah dengan lebih dalam dan menguak dengan lebih terbuka, namun disisi lain juga memberikan kesempatan bagi peneliti untuk bisa mengeksplorasi jawaban dari partisipan dengan menambahkan atau mengimprovisasi pertanyaan yang sudah dibuat (Sugiyono, 2012).

## 2.4. Analisis Data Penelitian

Setelah data terkumpul, dilakukan analisis data. Tahap analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman dalam Sarosa (2021) adalah dengan memadatkan data melalui proses memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan, meringkas, dan mentransformasikan data, dilanjutkan dengan menampilkan data tadi ke dalam suatu bentuk untuk penarikan kesimpulan, dan kemudian memverifikasi data. Langkah-langkah tersebut kemudian diaplikasikan dengan menyusun transkrip verbatim dan melakukan koding pada data mentah tersebut dengan memberikan penomoran dan pelabelan. Hasil koding tersebut kemudian diklasifikasikan menurut kode dan tema utama yang muncul dan disajikan dalam bentuk narasi yang utuh untuk mendeskripsikan dengan lebih baik jawaban-jawaban dari partisipan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Semua partisipan berada pada rentang perkembangan dewasa awal, dengan persebaran usia yaitu 18, 19, 21, dan 22 tahun. Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan, setiap partisipan diketahui membentuk hubungan parasosial antaranya dirinya sendiri sebagai pembaca dengan beragam karakter fiksi dalam judul *webtoon* yang berbeda-beda, dan dalam bentuk yang berbeda-beda pula. Beberapa partisipan terlibat dalam hubungan *parasocial family* dengan menganggap karakter sebagai saudara yang lebih tua atau sebagai anak, seperti pada Partisipan 1 dan Partisipan 3 secara berurutan. Dua partisipan lain terlibat hubungan *parasocial friendship* dengan menganggap karakter sebagai teman, seperti Partisipan 2 dan Partisipan 4. Beberapa partisipan lain dapat dikategorikan terlibat dalam hubungan *parasocial romantic*, dimana mereka menganggap menganggap karakter *webtoon* kesukaan mereka sebagai pasangan, kekasih, atau jodoh, seperti yang terlihat pada Partisipan 5 dan Partisipan

6. Deskripsi masing-masing partisipan dan hubungan parasosialnya secara umum dijelaskan secara lebih terstruktur pada Tabel 1 di bawah.

**Tabel 1. Deskripsi Umum Hubungan Parasosial Partisipan**

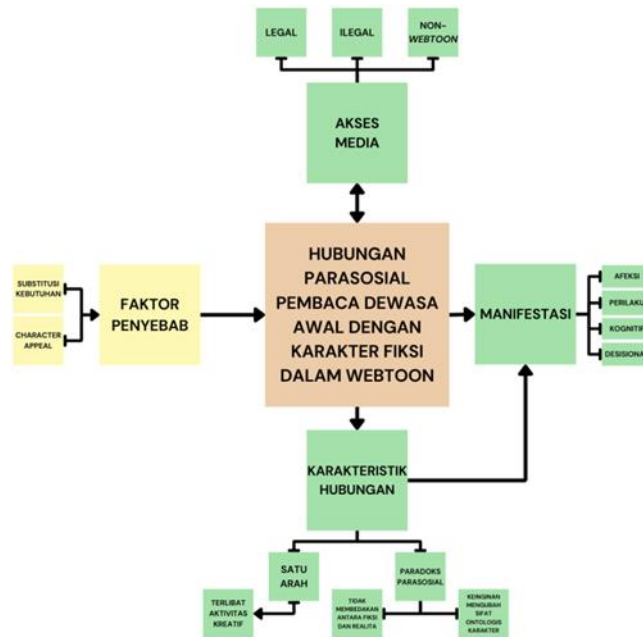
Partisipan	Gender	Usia	Hubungan Parasosial
Partisipan 1	Perempuan	18	Hubungan parasosial yang dimiliki oleh partisipan 1 adalah menganggap karakter Kim Dokja dari <i>webtoon</i> “Omniscient Reader Viewpoint”, sebagai kakak.
Partisipan 2	Perempuan	19	Hubungan parasosial yang dimiliki oleh partisipan 2 adalah menganggap karakter Oh Nari dari <i>webtoon</i> “Girl’s World”, sebagai teman.
Partisipan 3	Perempuan	22	Hubungan parasosial yang dimiliki oleh partisipan 3 adalah menganggap karakter Jason Todd dari <i>webtoon</i> “Wayne Family Adventure”, sebagai anak.
Partisipan 4	Laki-Laki	21	Hubungan parasosial yang dimiliki oleh partisipan 4 adalah menganggap karakter Kim Gongja dari <i>webtoon</i> “SSS-Class Revival Hunter”, sebagai teman.
Partisipan 5	Perempuan	19	Hubungan parasosial yang dimiliki oleh partisipan 5 adalah menganggap karakter Faisal dari <i>webtoon</i> “Kosan 95”, sebagai pasangan.
Partisipan 6	Perempuan	19	Hubungan parasosial yang dimiliki oleh partisipan 6 adalah menganggap karakter Kang Taemoo dari <i>webtoon</i> “Business Proposal”, sebagai pasangan.

Dari hasil wawancara terhadap enam partisipan yang memiliki hubungan parasosial dengan karakter fiksi dalam *webtoon* tersebut, dihasilkan empat tema utama yaitu faktor penyebab, akses media, bentuk manifestasi, dan karakteristik dari hubungan terkait. Keempat tema itu merupakan aspek yang menjelaskan hubungan antar komponen dan dinamika yang terjadi dalam hubungan parasosial dengan karakter fiksi dalam *webtoon* yang dialami oleh partisipan sebagai pembaca dewasa awal. Proses identifikasi tema dan kategorisasinya didasarkan pada tata cara dua tahapan pertama dalam analisis data kualitatif. Kemudian identifikasi pembagiannya dijelaskan pada Tabel 2 di bawah. Sementara itu, prosedur pemaknaan dinamika hubungan parasosial pembaca awal dengan karakter fiksi dalam *webtoon* disajikan dalam bentuk peta konsep pada Gambar 1.

**Tabel 2. Tema dan Kategori Data Hasil Penelitian**

Tema 1: Faktor Penyebab	Tema 2: Akses Media	Tema 3: Bentuk Manifestasi	Tema 4: Karakteristik Hubungan
Kategori 1: Substitusi Kebutuhan	Kategori 1: Media <i>Webtoon</i> Legal	Kategori 1: Afeksi	Kategori 1: Satu Arah
Sub-Kategori: Rasa Aman, Cinta dan Kebermilikan, Humor dan Kognitif		Sub-Kategori: Transfer, Empati, Afirmasi, Kelekatan, Penerimaan, Obsesi	
Kategori 2: Daya Tarik Karakter	Kategori 2: Media <i>Webtoon</i> Ilegal	Kategori 2: Perilaku	Kategori 2: Paradoks Parasosial
Sub-Kategori: Desain, Karakterisasi		Sub-Kategori: Konsumsi, Produksi, Koleksi, Imitasi,	Sub-Kategori: Tidak Membingungkan

	Penggunaan Simbol, Interaksi Konkrit	Antara Fiksi dan Realita, Harapan untuk Berinteraksi Sungguhan
Kategori 3: Media Non-Webtoon	Kategori 3: Kognitif  Sub-Kategori: <i>Worshiping, Kinning</i> , Standarisasi, Motivasi, Identifikasi, Asosiasi  Kategori 4: Desisional  Sub-Kategori: Perubahan Nilai, Pengambilan Keputusan	



**Gambar 1. Peta Konsep Dinamika Hubungan Parasosial Pembaca Dewasa Awal dengan Karakter Fiksi dalam *Webtoon***

Hasil penelitian yang disajikan dalam peta konsep menunjukkan dinamika yang terjadi pada individu dewasa awal sebagai pembaca yang memiliki hubungan parasosial dengan karakter fiksi dalam *webtoon*. Secara garis besar, alur konsep dinamika hubungan parasosial pembaca dewasa awal dengan karakter fiksi dalam *webtoon* yang dihasilkan dari penelitian ini terdiri dari tiga fase. Pada fase pertama peneliti mengidentifikasi awal terbentuknya hubungan parasosial dengan karakter *webtoon* karena faktor penyebab utama, yaitu substitusi kebutuhan psikologis dan *character appeal* atau daya tarik karakter. Kedua kategori yang masuk dalam tema faktor penyebab ini menjadi faktor utama yang menarik individu untuk membentuk hubungan parasosial dengan karakter fiksi dalam *webtoon*.

Berikutnya, fase kedua merupakan fase terjadinya hubungan parasosial pembaca dewasa awal dengan karakter fiksi dalam *webtoon*. Fase ini berisi tiga tema utama yaitu akses media, bentuk manifestasi, dan karakteristik hubungannya. Dalam waktu yang bersamaan atau berdekatan, individu mengakses konten *webtoon* maupun konten terkait karakter melalui akses media yang terbagi ke dalam kategori legal, ilegal, dan *non-webtoon*, kemudian melakukan manifestasi hubungan parasosial dalam bentuk kategori afeksi, perilaku, kognitif, dan desisional, dimana dalam berjalannya individu juga mengalami karakteristik hubungan parasosial ini yang terbagi ke dalam dua kategori, sifat satu arah yang menyebabkan individu terlibat aktivitas kreatif, dan sifat paradoks parasosial yang menjadikan individu tidak membingungkan antara fiksi dan realita, serta ingin mengubah sifat ontologis karakter dengan keinginan berinteraksi secara sungguhan.

### 3.1. Faktor Penyebab: Substitusi Kebutuhan Psikologis dan Daya Tarik Karakter

Semua partisipan berada pada rentang perkembangan dewasa awal, yaitu antara 18 sampai 40 tahun, dengan *intimacy vs isolation* sebagai tugas perkembangannya. Individu dalam rentang perkembangan ini harus bisa membentuk keintiman dalam hubungan dengan orang lain untuk bisa bertumbuh ke tahap perkembangan yang lebih lanjut. Di lain sisi, jika gagal untuk mengembangkannya maka individu akan cenderung merasa terisolasi dari lingkungan sekitar maupun individu lain (Sanrock, 2018). Akan tetapi, individu yang belum bisa memenuhi tugas perkembangan itu dengan optimal biasanya mencari substitusi pemenuhan melalui cara yang lain. Salah satu caranya dengan hubungan parasosial (Nawardi dkk, 2020). Hubungan parasosial sebagai substitusi pemenuhan tugas *intimacy* ini bisa dibentuk dari berbagai media dan subjek hubungan, termasuk karakter fiksi dalam media *webtoon*. Terlebih lagi karena *webtoon* sendiri pada umumnya menjadi media substitusi kebutuhan psikologis lain dalam diri individu, utamanya kebutuhan rasa aman, kebutuhan akan cinta dan kepemilikan, serta kebutuhan humor dan kognitif. Hal ini sejalan dengan Hipotesis Substitusi (Ruggiero, 2000) dimana individu menjadikan hubungan parasosialnya sebagai gratifikasi untuk memenuhi kebutuhannya.

Individu mengonsumsi konten *webtoon* sebagai substitusi akan kebutuhan terhadap rasa aman. Misalnya, *webtoon* seringkali dijadikan sebagai hiburan yang bisa melepaskan stres dan beban pikiran. *Webtoon* juga dinilai sebagai sebuah bentuk pelarian dari realitas dan kesesakan dunia nyata yang harus dihadapi oleh individu. Selain itu, individu membaca *webtoon* untuk bisa merasakan keamanan dan kenyamanan dengan adanya karakter tertentu dalam *webtoon* tersebut.

*“Kayak aku butuh hiburan atau kayak something yang bikin aku nggak ... nggak cuma mikirin tentang tugas, nggak dikejar nilai, nggak takut nanti mikir kayak ‘nanti nilainya berapa, nanti kalau ngasih tau mama nilainya segini nanti diapain atau ngapain’. Jadi kayak... kadang kalau aku lagi males belajar ya ke webtoon, kalau sebelum bobo aku pengen ilangin pikiranku tentang besok aku bakal belajar apa aja aku scroll webtoon, pokoknya webtoon itu kayak form of escapism banget.” (W1.P1.28oktober23.064)*

*“Webtoon bagi aku itu adalah sebuah yang pertama itu jujur aja pelarian ya dari dunia yang hiruk-pikuk sangat-sangat kompleks ini itu aku ke webtoon yang sebenarnya alurnya itu kan udah di-setting sama author nya kan. Jadi, itu kayak aku nggak perlu ngapa-ngapain disini cuma harus jadi penonton aja, itu yang pertama. Jadi pelarian aja ..” (W1.P4.30oktober23.040)*

*"Terus karena aku anggap dia jadi kakak juga, pingin dilindungi..."  
(W1.P5.30Oktober23.120)*

*"Bisa sih kayaknya. Sejauh aku akan merasa aman kalau sama dia."  
(W1.P6.26Oktober23.146)*

Individu juga membaca *webtoon* untuk memenuhi kebutuhannya akan cinta dan kebermilikan. Hal ini karena karakter fiksi dalam *webtoon* biasanya dianggap memenuhi kriteria-kriteria yang dimiliki dan diidamkan individu, sehingga individu kemudian menginginkannya ada di dunia nyata. Bahkan memungkinkan bagi individu untuk membentuk hubungan dan komitmen emosional parasosial dengan karakter tersebut sebagai pelampiasannya. Komitmen inilah yang membentuk hubungan parasosial dan mengarah pada interaksi parasosial yang dilakukan individu (Rain & Mar, 2021). Dalam konteks berbeda, individu menerima bahwa karakter *webtoon* kesukaannya tidak bisa diraih, maka kemudian individu mengalihkannya menjadi keinginan untuk hadirnya individu lain yang dianggap bisa mendekati 'kesempurnaan' karakter tersebut dalam hidupnya. Hal ini selaras dengan karakteristik hubungan parasosial yang diungkapkan oleh Karhulahti & Välisaso (2021) dimana individu tidak akan membingungkan antara fiksi dengan realita, tapi tetap secara terbuka menunjukkan sifat parasosial terkait hubungannya.

*"Iya, banget. Aku ngerasa kayak- mungkin kalau Nari itu nyata, i really want to be her friend. Aku ngerasa kadang aku itu dia, tapi aku juga ngerasa aku pengen punya temen kayak dia." (W1.P2.29oktober23.086)*

*"Eee, komitmen emosional, sebenarnya aku komitmen banget sama dia itu adalah dia itu satu-satunya orang yang aku anggap sebagai companion, apa iya companion iya bahasanya iya? Itu pokoknya. Pokoknya teman gitu lah, temen yang bener-bener sedeket itu." (W1.P4.30oktober23.074)*

*"Nggak harus jadi sosok yang hidup, tapi aku butuh orang yang sifatnya kayak dia."  
(W1.P5.30Oktober23.114)*

*"Lebih ke ingin ada orang yang kayak dia. Kalau bisa dia aja. Dan, untuk saya, kalau buat orang lain ya buat apa, gitu kan. Bikin iri aja." (W1.P6.26Oktober23.120)*

Pemenuhan kebutuhan humor dan kognitif juga bisa didapatkan dengan membaca konten *webtoon*. Selaras dengan bentuk pelarian dari realita, individu juga menganggap *webtoon* sebagai hiburan, sebuah netralis yang menawarkan penyegaran (*refresher*) dari kesibukan atau rasa lelah yang mendera. Selain itu, membaca *webtoon* juga dianggap sebagai hal yang bisa memberikan inspirasi yang positif. Seperti semua media literatur digital lainnya, ada hal-hal dari *webtoon* yang dianggap memberikan wawasan atau informasi baru yang menarik dan bermanfaat bagi pembacanya.

*"Kalo aku webtoon apa ya hiburan sih sebenarnya kan kayak kalo misalnya nggak ada kerjaan atau gimana atau kalau misalnya selalu suntuk tuh banyak justru kan kalo misalkan banyak kerjaan itu iya baca webtoon gitu kan buat santai kayak buat debrief gitu lah." (W1.P3.30oktober23.048)*

*"Kalau dulu karena bacanya dari kecil jadi aku menganggapnya hiburan, apalagi dulu lagi zamannya wattpad. Nah karena aku orangnya agak bosan kalau cuma tulisan, aku pindah ke webtoon yang ada gambarnya kalau lebih banyak tugas. Sekarang juga sama."  
(W1.P5.30Oktober23.048)*

*“Yang kedua inspiratif banget, soalnya aku mungkin juga orangnya suka gambar, suka lihat-lihat gambar. Jadi itu tuh refreshing aja buat aku dan menambah-nambah, kayak jadi oh itu tuh gini, kalo ditambah ini bagus. Karena mungkin juga genre yang aku baca romance, aku juga suka perhatiin baju yang dipakai karakter itu kayak gini. Itu menambah inspirasi aku buat gambar, karena biasanya aku suka gambar baju.” (W1.P6.26Oktober23.048)*

Hal lain yang menjadi faktor besar dalam terbentuknya hubungan parasosial antara pembaca dengan karakter fiksi dalam *webtoon* adalah *character appeal* atau daya tarik yang dimiliki karakter fiksi itu sendiri. Hal ini bisa dilihat dari segi desain dari karakter yang dianggap diciptakan dan digambarkan oleh sang kreator dengan begitu baik, tampan atau cantik, rapi, dan menarik (Broadstock, 2022).

*“Mukanya. Aku suka mukanya. Aku suka aja sama Kim Dokja, kayak cakeeep. Senyumnya cakep, nggak senyum cakep, lagi keliatan marah cakep. Dia kayak mau mati aja sekarat cakep, pokoknya Kim Dokja cakep.” (W1.P1.28oktober23.180)*

*“... cakep. Hehehe... dia tuh cakep banget! Gini, gini yaahhh pokoknya dia itu caaakeeep baaangeet. Jadi, dia itu badannya bagus karena udah pasti lah dia hero, dia vigilante, dia jangkung, tinggi, badannya bagus, terus rambutnya kan item pekat iya, tapi dia ada jambul putihnya gitu di depan karena iya itu tadi head trauma itu. Terus habis itu juga dia itu ada bekas luka di pipinya itu ada bekas luka gitu J karena itu dia dulu dicarve dilukain sama orang yang nyulik dia itu gitu, terus habis itu mata, warna matanya itu kan aslinya biru ya tapi kemudian matanya berubah jadi warna kayak kecampur ijo gitu karena setelah dia dicelupin ke danau yang ajaib itu gitu. Jadi, sekarang warna dia itu kayak campuran antara biru sama ijo dan itu cakep banget. Iya, pokoknya dia cakep banget.” (W1.P3.30oktober23.202)*

*“Dia itu rapi banget, aku suka sama orang yang rapi, bersih terstruktur, nggak yang berantakan.” (W1.P5.30Oktober23.148)*

Karakterisasi yang diberikan oleh kreator kepada karakter yang ditunjukkan sepanjang berjalannya kisah juga menjadi *character appeal* tersendiri yang menarik individu untuk membentuk hubungan parasosial dengan karakter-karakter *webtoon* tersebut (Broadstock, 2022). Karakterisasi yang dianggap menarik ini memiliki kriteria yang berbeda-beda, sesuai dengan preferensi pribadi individu. Ada individu yang merasa tertarik karena kisah hidup karakter yang begitu menyedihkan, karena karakter terlalu baik dan tulus, hingga karena cara karakter tersebut memperlakukan karakter-karakter lain dalam *webtoon* yang sama.

*“Tapi ternyata kayak ada yang bikin menarik aja, untuk orang yang se-sad itu, yang menyedihkan itu hidupnya ternyata masih punya eh... baik, gitu. Kayak- dia sangat baik, dia mati terus ya- itu juga agak bikin frustrasi sebenarnya, kayak apapun yang terjadi, daripada temennya mati dia yang mati, daripada siapa mati dia mati. Ya aku juga sebel di situ kan ya. All in all, Kim Dokja itu menyedihkan dan baik, jadi hidupnya penuh dengan angst, tapi dia tetep aja jadi orang yang baik.” (W1.P1.28oktober23.078)*

*“Itu sih karena dia selalu setia dan pengen bikin orang lain itu bahagia dalam situasi paling baik. Jadi, kalo misalkan aku terpukul atau gimana aku tahu kalo misalkan dia itu bisa membalikkan situasi itu, kalo misalkan aku butuh, aku juga tahu dia itu bakalan mau bantu karena dia itu sealtruisme itu, gitu loh.” (W1.P4.30oktober23.154)*

*“Kelebihan yang bikin aku suka dia itu karena dia di ceritanya jadi supervisor jadi secara otomatis dia harus jadi seseorang yang perfect, yang ditiru semua orang. Faisal itu bisa menempatkan seseorang sebagai orang penting dalam hidupnya tanpa harus jadi seorang pasangan dan bisa ikut ritmenya. Jadi kayak, lucu.” (W1.P5.30Oktober23.058)*

*“Oh ini nih, dia itu diceritakan menjalin hubungan itu untuk pernikahan gitu lho. Jadi, di situ aku merasa kalau dia benar serius. Terus pertamanya kan cewek tokoh utamanya itu nggak percaya kan sama dia, tapi usahanya itu kaya, wah, gitu, dan itu nggak mengganggu ceweknya. Kayak dia itu bisa meyakinkan ceweknya, terus-terusan, tapi dia itu tau batasan gitu lho. Jadi ceweknya juga nggak merasa diburu-buru gitu. Sangat gentleman.” (W1.P6.26Oktober23.062)*

### 3.2. Akses Media: Media Legal, Ilegal, dan Non-Webtoon

Karhulahti & Valisaso (2021) berargumen bahwa karena karakter fiksi tidak bisa merespon emosi manusia seperti makhluk hidup, maka individu dengan hubungan parasosial akan terlibat dalam aktivitas kreatif untuk memperkaya agensi mereka dengan sang karakter, salah satunya adalah dengan mengonsumsi dan mengulangi konsumsi media yang memuat karakter kesukaan mereka. Dalam mengonsumsi konten terkait dengan karakter *webtoon* kesukaannya, individu menggunakan berbagai media yang ada. Beberapa individu membaca dari media *webtoon* yang legal, melalui aplikasi atau situs resmi yang memang memiliki lisensi kerja sama dengan kreator asli untuk menerjemahkan atau mengkurasi *webtoon* yang dibuat oleh kreator, dan kemudian mendistribusikan judul-judul *webtoon* tersebut kepada khalayak umum. Media-media legal yang biasa digunakan oleh individu adalah LINE Webtoon dan Kakao Page.

*“Eh... Aku kalau yang lagi ada di Line Webtoon ya pasti pakai aja, karena kan gratis.” (W1.P1.28oktober23.042)*

*“Pertama pasti tentunya Line Webtoon, terus aku sempet suka banget baca di Kakao Page. Cuma sejak aplikasinya berubah jadi yang versi Korea aku dah yang mulai enggak...” (W1.P2.29oktober23.040)*

*“LINE Webtoon, terus kadang Kakao Page, Kakao Webtoon, dua itu aja. Yang lain belum, nggak pernah.” (W1.P6.26Oktober23.032)*

Beberapa individu dalam situasi tertentu juga memutuskan untuk membaca konten dan *webtoon* mengenai karakter kesukaannya melalui media ilegal yang berupa situs-situs *mirror*, *scan*, atau translasi yang banyak tersebar di internet. Situs-situs ini dikategorikan sebagai ilegal karena tidak bekerja sama dengan kreator asli yang membuat *webtoon*-*webtoon* tersebut dan hanya mencatut dari sumber tidak resmi, sehingga tidak mengantungi hak dan lisensi untuk menyebarkan judul *webtoon* yang ada. Meski begitu, situs ilegal terbukti bisa menghadirkan *update* yang lebih cepat dan menawarkan judul *webtoon* yang lebih variatif, yang tidak semuanya tersedia pada media-media distribusi *webtoon* resmi di Indonesia, sehingga menjadi pilihan individu. Beberapa situs yang mendistribusikan *webtoon* secara ilegal bahkan lebih terkenal dan menjadi preferensi pembaca dibandingkan dengan situs-situs sejenis.

*“...Cuma beberapa yang emang nggak ada, atau cepet kelarnya di translator-translator yang ilegal aku pakai web ilegal.” (W1.P1.28oktober23.042)*

*“Mangago, sama Batooto.” (W1.P2.29oktober23.042)*

*“...Aku kadang di mangago soalnya kadang kalo di webtoon tuh kan yang updatenya lama lebih cepat update di situs-situs ilegalnya gitu atau juga yang kadang ada yang nggak masuk ke webtoon maksudnya nggak masuk ke line webtoon gitu jadi aku harus cari webtoon di page lain kayak gitu.” (W1.P3.30oktober23.034)*

Selain itu, individu juga mengonsumsi konten-konten terkait karakter fiksi kesukaannya yang berasal *webtoon* di luar kisah *webtoon* utama darimana karakter tersebut berasal. Untuk itu, individu mengutilisasikan keberadaan media-media lain, seperti sosial media Twitter dan Tumblr. Bentuk konten terkait karakter kesukaan ini juga beragam, mulai dari novel utama yang menjadi sumber seluruh plot cerita, *fanfiction* atau cerita fiksi yang dibuat oleh penggemar karakter yang sama, hingga diskusi forum, karya seni seperti gambar, maupun unggahan-unggahan mengenai ide dan konsep mentah terkait dengan karakter yang dikenal dengan sebutan *headcanon*.

*“Novel- main novelnya, fanfiction, story tentang dia, terus... art, kayak fanart-fanartnya, yang lagi lewat aja berseliweran, atau kayak few tweets yang ada di Twitter, yang ada nyebut-nyebutin dia, atau kayak canon- headcanon- headcanon yang dibikin sama fans buat Dokja.” (W1.P1.28oktober23.106)*

*“Iiyaa ... semua. Post di Tweet, Tumblr, diskusi forum, aku ikutin semuanya, aku follow tags soal dia, gitu.” (W1.P3.30oktober23.090)*

### **3.3. Bentuk Manifestasi: Afeksi, Perilaku, Kognitif, dan Desisional**

#### **3.3.1. Manifestasi Afeksi**

Berdasarkan Garcia dkk (2022) hubungan parasosial dengan karakter fiksi seperti dalam *webtoon* bisa termanifestasikan dalam berbagai bentuk; mulai dari afeksi, perilaku, kognisi, dan desisi. Dalam aspek afeksi, terdapat beberapa bentuk manifestasi yang berhubungan dengan emosional individu. Pertama, individu mendapatkan transfer perasaan dari *webtoon* yang sedang dibacanya pada waktu membaca. Dalam hal ini, suasana, situasi, atau perasaan yang dimiliki karakter *webtoon* tersebut tersalurkan langsung dan bisa dirasakan secara nyata hingga merubah dan memodifikasi perasaan individu yang membacanya. Individu juga bebas merasakan perasaan tersebut tanpa harus mengalami kejadiannya secara langsung (Bal & Veltkamp, 2013).

*“...Kayak kemarin itu karena di season dua ini lagi seasonnya romance, aku inget banget waktu Nari tiba-tiba dicampakin ama nih cowok brengsek, terus aku kayak, wah nggak bisa, nggak boleh gini. Aku beneran marah banget, aku ngerasa kayak ini temen aku dan bisa-bisanya nih cowo brengsek ngedeketin dia terus tiba-tiba ngejauh. Aku sampai beli episode lanjutan saking aku gak kuatnya.” (W1.P2.29oktober23.082)*

*“...aku pernah waktu itu kan muncul art baru ya, muncul kayak story baru tentang dia, tapi storynya itu kayak put him in the bad light gitu loh, put him in the negative light kayak seakan-akan dia itu adalah orang yang egois, adalah orang yang terlalu emotionally driven, jadi kayak dia itu sangat agresif kayak gitu. Jadi, aku tuh bad mood seharian gara-gara itu keluar...” (W1.P3.30oktober23.214)*

*“...tapi sebenarnya aku sedih juga soalnya ya itu tadi kayak dia selalu mengorbankan dirinya sendiri buat orang lain gitu loh, walaupun di akhirnya itu dia juga merasa puas, mungkin altruisme nya tinggi juga ya, dia itu merasa senang gara-gara membantu orang*

*lain, jadi di akhir itu dia juga bilang, dia itu bener-bener cinta dirinya sendiri karena itu. Tapi, tetep aja sih sedih, kenapa kok orang lain itu harus diselamatkan terus sama dia dan itu yang bikin aku kesel juga sih, kayak orang lain bisa nggak sih nyelamatin dirinya sendiri gitu, biar dia nggak kesusahan banget.” (W1.P4.30oktober23.064)*

*“Kalau perasaan itu sebenarnya tergantung di cerita itu situasinya lagi seperti apa.” (W1.P5.30oktober23.066)*

Kedua, individu merasakan empati terhadap karakter *webtoon* kesukaan yang dianggap penting baginya. Ketika karakter kesukaannya mengalami masalah yang sulit, hal yang menyedihkan, maupun peristiwa hidup yang membahagiakan, individu seakan-akan bisa membayangkan sedang berada dalam posisi dan situasi yang sama dengan karakter tersebut, yang membuatnya menjadi bisa memahami emosi karakter secara mendalam dan mengarah pada harapan untuk terjadi lebih banyak hal-hal baik pada karakter kesukaannya (Petraschka, 2021).

*“Kayak the amount of angst itu kayak- unrealistic. Tapi karena kita tau kisahnya dia dari awal sampai akhirnya di situ itu, jadi kayak... ya, realistic, gitu. Kayak... authornya bisa bikin Dokja jadi tokoh yang relatable, tapi yang unrealistically tokoh utama. Tapi tetep tokoh utama yang... yang Dokja! Yang kayak tetep bisa relate ke kita.” (W1.P1.28oktober23.084)*

*“Mungkin sejauh kayak kalau misalnya episodenya lagi yang bener-bener menyenangkan buat Oh Nari, kayak yang Nari lagi ngedate sama siapa gitu aku sampai kayak giggling and kicking my feet, atau kalau episodenya lagi sedih atau really emotional dan aku nggak sabaran, aku sampai beli koin untuk episode selanjutnya. Dan kalau misalnya Nari nyata mungkin wah... i will latch into her.” (W1.P2.29oktober23.092)*

*“Aku tuh pengen dia itu hidup bahagia, pengen dia itu... ini sih paling utama adalah aku pengen dia ke konseling. Karena dia tuh beneran perlu sembuh gitu loh, dia perlu tanda kutip sembuh, dia perlu berdamai sama diri sendiri kayak gitu. Aku pengen dia istirahat gitu sih sebenarnya, karena kayak setelah iya semua hal yang dia lalui dia berhak buat istirahat.” (W1.P3.30oktober23.146)*

Ketiga, individu melakukan afirmasi untuk karakter fiksi. Individu memberikan penguatan yang positif untuk karakter-karakter *webtoon* kesukaannya, seperti ingin menegaskan atau meneguhkan bahwa yang dilakukan karakter adalah benar dan karakter berhak untuk mendahulukan dirinya sendiri, berhak untuk dicintai, dan berhak untuk bahagia. Individu juga memberikan validasi pada perasaan-perasaan yang dirasakan karakter dan menormalisasikannya (Garcia dkk, 2023).

*“I want to... aku pengen dia baca ceritanya. Aku pengen... kalau misalnya dia adalah seseorang yang nyata, gitu aku pengen dia tau kalau dia tuh dicintai sama sebegitu banyaknya orang, kayak cerita dia itu dikenal ke sebegitu luas dan banyaknya orang.” (W1.P1.28Oktober23.152)*

*“Aku ingin dia itu pergi konseling, hehehe... aku ingin dia hidup bahagia sih itu yang paling utama, aku ingin dia itu tahu kalo misalnya ada orang yang peduli sama dia, kayak gitu sih.” (W1.P3.30oktober23.210)*

*“Kayak bisa nggak sih kamu stop berhenti buat orang lain kalo misalkan ada orang mati iya udah biarin mati aja nggak semua orang harus hidup gitu loh. Soalnya dia itu selalu*

*berusaha untuk nol korban dan itu tuh di setiap scene dia itu selalu kayak gitu, selama ada satu orang aja mati, kayak dia harus kembali ke masa lalu gitu.” (W1.P4.300ktober23.120)*  
*“Pingin bilang kalau dia sudah kerja keras banget, gapapa kalau mau sedih, kalau mau nangis.” (W1.P5.300ktober23.134)*

Keempat, individu membentuk kelekatan dengan karakter sesuai temuan Rain dan Mar (2021). Individu membentuk ikatan dan komitmen emosional yang menyatukan antara dirinya sendiri dengan karakter *webtoon* yang dia sukai. Individu juga merasa adanya rasa tanggung jawab dan keterikatan terhadap karakter. Kelekatan ini yang membuat individu menjadikan karakter *webtoon* kesukaannya sebagai prioritas, dan memunculkan rasa bersalah ketika individu melakukan hal yang bisa dianggap ‘mengkhianati’ atau menduakan karakter *webtoon* kesukaannya ini.

*“Lumayan, sih, Soalnya kayak... apapun tentang Kim Dokja... I feel like i have an emotional connection sama Kim Dokja, karena ya kayak aku bilang, aku ngeliat apapun tentang dia itu kayak ya aku ada perasaan aja, entah aku biasa sedih, entah aku senang ‘oh at least di universe ini dia bahagia, at least ada yang i know he deserve untuk dapat itu’. Dari semua pengalaman sedihnya di kehidupan itu, at least ada sesuatu yang bisa bikin dia bahagia. Jadi- emotional connection pasti ada, sih.” (W1.P1.280ktober23.102)*

*“Kalau misalkan beda banget dari karakter lain tuh aku nggak terlalu notice. Karena nggak tau kenapa, Faisal tuh udah benar-benar jadi nomor satu.” (W1.P5.300ktober23.062)*

*“Gini gini, aku tuh suka buat list gitu lho. List cowok, gitu. Kadang ketemu karakter baru. Terus kadang ada rasa bersalah kalau menggantikan dia, gitu.” (W1.P6.260ktober23.082)*

Kelima, individu melakukan penerimaan terhadap karakter (Rain & Mar, 2021). Individu menerima karakter *webtoon* kesukaannya sebagaimana yang ditampilkan dan digambarkan dalam cerita. Individu tidak menuntut karakter untuk melakukan sesuatu yang lebih atau menjadi sesuatu yang lain, dan bahkan mengharapkan agar karakter tidak berusaha terlalu keras untuk menjadi yang terbaik karena individu merasa bisa menerima mereka apa adanya, bahkan di saat-saat terburuk mereka.

*“Aku ngeraasaaa... ehmm... seandainya dia itu nyata dan aku bisa kayak... ehmm gini loh, tahu nggak sih tipe-tipe yang zaman sekarang yang kayak I can fix him, I can make him better kayak gitu, naahh aku merasa kayak gitu sih, kayak dia, kayak I can fix him, kayak iya meskipun dia emang uda fix ya, udah lebih baik dari yang waktu dia masih baru bangkit dari kubur atau waktu dia masih dibrainwash, dia udah lebih baik sekarang, tapi kayak aku lebih tipe yang I can fix him, aku bisa mengerti kamu apa adanya gitu, kayak kamu akan menjadi lebih baik bersamaku, gitu sih, hehehe.” (W1.P3.300ktober23.212)*

*“Terus aku harap aku bisa jadi orang yang dipercaya dia buat jadi tempat ceritanya. Kayak, aku ingin dia di depan orang lain gapapa selalu perfect, tapi kalau sama aku dia nggak apa-apa buat jadi sosok yang terlemah, gitu.” (W1.P5.300ktober23.114)*

Terakhir, individu membentuk obsesi terhadap karakter. Individu cenderung untuk memikirkan dan memberikan perhatian secara berlebihan kepada karakter *webtoon* kesukaannya. Perhatian dan kasih ini bahkan bisa sampai ke taraf di mana individu menginginkan karakter kesukaannya tersebut hanya untuk dirinya sendiri. Obsesi yang dirasakan oleh individu ini menjadi termanifestasi dalam bentuk sederhana seperti rasa iri

pada karakter lain dalam *webtoon* yang berinteraksi dan memiliki hubungan dengan karakter kesukaannya tersebut, hingga ke taraf yang lebih menggelisahkan seperti ingin mengoleksi segala hal terkait dengan karakter kesukaannya, misalnya organ tubuh.

*"... Aku mau nambah satu, aku bakalan ngumpulin ataupun itu terkait dia, sekalipun itu kukunya, rambutnya, dan sebagainya, kalo bisa bola matanya, apapun itu deh, beneran. Kalo misalkan dia udah meninggal aku awetin."* (W1.P4.30Oktober23.186)

*"Kalau dulu bisa 95% isi beranda Instagramku Faisal..."* (W1.P5.30Oktober23.082)

*"Ingin diperlakukan sama kayak yang dia lakukan di *webtoon*. Merasa iri sama ceweknya kayak, kayaknya itu harusnya aku deh gitu."* (W1.P6.26Oktober23.156)

### 3.3.2. Manifestasi Perilaku

Dalam aspek perilaku atau behavioral, terdapat beberapa bentuk manifestasi yang dilakukan oleh individu. Pertama dan yang paling dasar adalah individu berusaha mencari dan melakukan konsumsi konten-konten yang memuat karakter *webtoon* kesukaannya (Nguyen dkk, 2023). Hal ini mencakup karya asli *webtoon* itu sendiri maupun karya selingan buatan kreator dan penggemar lainnya. Terkadang, individu melakukan konsumsi berulang kali pada satu media spesifik yang sama yang memuat tentang karakter *webtoon* kesukaannya.

*"Sering banget, iya. Aku tuh misalnya bosan atau nggak tau mau ngapain tuh aku pasti selalu buka *webtoon* gitu, karena emang iya pengen aja gitu."* (W1.P3.30Oktober23.042)

*"Dulu waktu season awal aku pernah habisin berapa ratus episode dalam satu hari, karena waktu itu Faisal sering banget muncul."* (W1.P5.30Oktober23.078)

*"Kalau dulu sering banget 90%. Karena dulu tuh bukan muncul lagi, tapi selalu aku duluan yang cari konten soal dia."* (W1.P5.30Oktober23.084)

*"Sering banget. Aku tuh nggak terlalu suka buat baca hal baru. Jadi aku tuh cenderung mengulang-ulang baca itu aja. Dan itu itu, aku udah berulang kali baca."* (W1.P6.26Oktober23.084)

Kedua, selain mengonsumsi, individu juga memproduksi atau membuat konten-konten dan karya terkait karakter sebagaimana yang dijelaskan oleh Nguyen dkk (2023). Karakter *webtoon* kesukaannya dibuat sebagai sumber inspirasi, subjek, maupun tokoh utama dalam karya-karya tersebut. Selain untuk konsumsi pribadi, individu juga mempublikasikan karya mereka yang menggunakan karakter *webtoon* kesukaannya tersebut ke dalam ruang publik, seperti situs internet dan aplikasi media sosial.

*"Pernah. Tapi meme gitu. Aku pernah post di Story WhatsApp"* (W1.P6.26Oktober23.088)

*"Ohh, iya aku buat konten sih karena aku nggak bisa gambar jadi aku biasa buat kontennya cuman fanfiction atau chatfic, gitu kan. Pokoknya kalo konten berkaitan dia itu yang penting dia bahagia sih, aku nggak akan buat konten yang sedih yang berakhir sad ending gitu nggak. Pokoknya yang penting dia bahagia, yang penting keluarganya sayang sama dia. Pokoknya aku tipe-tipe yang kontennya kayak gitu sih. Biasanya aku buatnya di A03, gitu."* (W1.P3.30Oktober23.094)

Ketiga, individu mengoleksi hal-hal yang berkaitan dengan karakter (Nguyen dkk, 2023). Karena menyukai karakter-karakter *webtoon* tertentu, individu kemudian berusaha untuk memiliki dan mengumpulkan objek-objek tentang karakter kesukaan mereka tersebut, baik itu

berupa barang-barang yang menggunakan unsur terkait karakter, gambar karakter, atau bahkan membeli *merchandise* karakter kesukaannya.

*"Kalo barang itu aku cuma punyaaaaa... action figurenya. Karena dia itu kan karakter Western iya dan itu kalo karakter Western itu sulit gitu loh orang itu jarang yang jual Photocard atau Postcard dan semacamnya kayak gitu jarang. Kebanyakan tuh pasti official kan dan official itu muahal gitu loh. Jadi, aku cuman punya action figurenya gitu sih." (W1.P3.30oktober23.100)*

*"Waduh, sebenarnya iya karena lagi-lagi webtoon ini itu kurang terkenal jadi belum ada merchandise dan sebagainya. Aku itu cuma punya merchandise yang itu tuh buku komik fisik, dan itu tuh beneran aku harus nyarinya itu sampe ke Korea beneran impor, karena nggak ada yang jualan sama sekali gitu loh." (W1.P4.30oktober23.094)*

*"Sama aku suka banget aja save sama screenshot kalau ada gambar Faisal ini." (W1.P5.30oktober23.090)*

*"Dan itu kan, dia kan di Kakao Page, karena nggak bisa discreenshot aku kadang sampai foto pakai HPku satu lagi gitu." (W1.P6.26Oktober23.084)*

Keempat, individu mengimitasi atau menunjukkan hasrat untuk mengikuti dan meniru karakter. Individu melihat, mempelajari, dan meniru hal yang dilakukan atau dimiliki oleh karakter *webtoon* kesukaannya serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal-hal yang diimitasi oleh individu dari karakter kesukaannya bentuknya beragam dan berbeda-beda, di antaranya adalah gaya, penampilan, hingga pola pikir dan perilaku karakter *webtoon* kesukaannya tersebut.

*"Pernah aku berencana tadinya pengen nyoba wavy hair gitu karena rambutnya Nari kan wavy, terus aku mikir kayak wow aku pengen banget wavy dengan short hair. Oh terus yang bikin aku pengen potong rambut juga jadi sekitar segini itu Oh Nari." (W1.P2.29Oktober23.110)*

*"Mungkin lebih ke style-nya ya. Kadang-kadang mencoba untuk style kayak dia." (W1.P4.30oktober23.108)*

*"Iya. Melihat dia bisa mengkoordinir orang-orang tuh aku juga jadi pingin kaya gitu, ingin bisa merekatkan orang-orang. Aku dulu juga udah pernah berusaha kaya gitu di SMA." (W1.P5.30oktober23.104)*

*"Iya, karena dia sangat sempurna. Gini, dia tuh rapi kan, jadi aku selalu berusaha buat rapi." (W1.P6.26Oktober23.080)*

Kelima, individu menggunakan simbol yang menggambarkan atau mewakili karakter, sesuai dengan yang dideskripsikan oleh Karhulahti & Välisaso (2021) mengenai individu dengan hubungan parasosial yang akan menunjukkan ikatan emosionalnya dengan simbol tertentu. Individu dengan bangga menggunakan objek-objek yang dianggap menggambarkan atau mewakili karakter *webtoon* kesukaannya. Objek-objek yang digunakan ini mulai dari yang tidak memiliki wujud fisik seperti foto karakter kesukaan yang digunakan sebagai *wallpaper* ponsel atau *avatar* sosial media, hingga yang berwujud seperti stiker atau gantungan kunci.

*"Wallpaper Hp, terus wallpaper Hp, wallpaper chat, kan biasanya di WA itu kita bisa ngatur wallpaper chat kan yang di belakang backgroundnya, aaaa... ituuu... wallpaper chat. Terus eee... ava, ava apa iya sebutannya? Kayak, kayak profile picture, profile picture di Twitter aku juga muka dia, gitu." (W1.P3.30Oktober23.114)*

*"Wallpaper iya, kadang-kadang. Kalo misalkan sticker belum nemu ada yang bikin sticker nya, gantungan kunci juga belum nemu ada yang gantungan kunci. Tapi, kalo misalkan ada. aku bakal pakai itu." (W1.P4.30Oktober23.104)*

*"Dulu pernah sih, jadi lockscreen tapi di HP yang lama." (W1.P5.30Oktober23.090)*

*"Em ... dulu lockscreen pernah. Tapi sekarang udah nggak diganti jadwal kuliah." (W1.P6.26Oktober23.096)*

Terakhir, masih sejalan dengan deskripsi Karhulahti dan Välisaso (2021), individu melakukan interaksi konkrit melalui media yang memuat karakter kesukaannya. Pola interaksi yang dilakukan oleh individu adalah membagikan, menyukai, atau memberikan komentar secara tertulis pada konten-konten yang berkaitan dengan karakter webtoon kesukaannya, baik dalam konten resmi pada webtoonnya, hingga konten-konten yang dibagikan penggemar lain yang sama-sama menyukai karakter tersebut di sosial media.

*"Reshare. Aku retweet, kadang aku quote retweet terus aku kasih kayak ya teriakan-teriakan, dukungan, atau sekedar kayak 'iya! Ini kayaknya cocok banget!', gitu-gitu. Aku nggak pernah bikin sendiri." (W1.P1.28Oktober23.114)*

*"...Jadi, aku setiap nemu orang-orang yang gambar dia itu aku beneran kasih pujian kayak aku bener-bener komen bagus banget dan sebagainya, apapun itu gambarnya dan aku like, aku share, dan sebagainya..." (W1.P4.30Oktober23.078)*

*"Aku dulu sering banget komentar di episodenya." (W1.P5.30Oktober23.086)*

### 3.3.3. Manifestasi Kognitif

Dalam aspek kognitif, terdapat beberapa bentuk proses berpikir yang dilakukan oleh individu sebagai manifestasi hubungan parasosialnya. Pertama, individu melakukan *worshipping* atau mengagungkan karakter *webtoon* kesukaannya. Individu menganggap karakter sebagai figur sempurna yang hanya memiliki sedikit, atau bahkan tidak memiliki kekurangan sama sekali. Karakter kesukaannya dianggap sebagai sosok yang begitu baik, sempurna, dan apapun yang dilakukannya tidak akan pernah salah. Individu juga bersedia melakukan dan memberikan segala hal untuk karakter kesukaannya, bahkan hingga ke tahap membela karakter dengan berlebihan dan menormalisasi hal buruk yang dilakukannya.

*"Kalau debat secara langsung- posisi aku pembela Nari, sampai mati pokoknya..." (W1.P2.29Oktober23.114)*

*"...dia itu Robin yang with his heart on his sleeve gitu, dia sayang tuh seratus persen kayak kalo dia peduli sama orang dia peduli seratus persen, bisa-bisanya malah dibilang kayak gini, kayak bener-bener kayak disregard his character banget dan itu aku beneran yang kayak debat sampek ngebuat thread di Twitter puanjang banget soal itu, gitu sih." (W1.P3.30Oktober23.124)*

*"Ada banyak. Satu dunia ini akan aku berikan kepada dia. Aku bakalan rela banget ngasih apapun ke dia, sekalipun itu adalah kesetiaanku sendiri, kalopun dia ngebunuh orang lain dan sebagainya aku bakalan tetep ngebantu dia, iya udah kayak gitu." (W1.P4.30Oktober23.138)*

*"Aku tuh merasa kalau dia ini sebenarnya tuh, sosok yang aku cari, gitu. Dia tuh sangat sempurna." (W1.P5.30Oktober23.096)*

Kedua, individu mengalami *kinning* atau merasa terhubung dengan karakter, sesuai dengan temuan Nguyen dkk (2023). Individu merasa bisa mengidentifikasi aspek-aspek dalam dirinya yang juga ada dalam karakter *webtoon* kesukaannya, dan juga merasa sangat bisa terhubung (*relate*) dengan karakter kesukaannya itu. Dalam situasi tertentu, individu bahkan bisa merasakan bahwa dirinya dan karakter kesukaannya adalah satu kesatuan, atau bahwa dirinya sebenarnya adalah karakter kesukaannya tersebut.

*"... jadi waktu ngeliat Nari who also have the same struggle, yang pengen- sebenarnya dia tuh juga pengen punya banyak temen, tapi dia ngerasa kayak... aku nggak bisa se-open up itu, atau aku juga punya temen masa kecil juga tapi dia ngerasa kayak temen masa kecil aku nih agak jahat ke aku. Terus aku merasa kayak wow, i felt that. Aku merasa aku tuh Nari banget." (W1.P2.29Oktober23.076)*

*"Iiyaa..., merasa terhubung sih. Gimana iya terhubungnya tapi pokoknya aku kan udah bilang tadi kadang kalo misalnya aku melewati situasi sulit aku tuh selalu mikir kayak Jason kalo di posisi ini pasti nggak... nggak bakalan... pasti dia bakal ngeluh tapi dia tetep bakal ngelakuinnya gitu karena dia nggak bakal menyerah kayak gitu sih. Beneran kayak pokoknya aku merasa... aku tuh dia banget gitu loh, hehehe." (W1.P3.30Oktober23.078)*

*"... aku beneran cemas- ujian dan sebagainya aku selalu berpikir aku adalah Kim Gongja, aku bisa mengubah situasi terburuk ini jadi situasi terbaik, gitu ..." (W1.P4.30Oktober23.062)*

Ketiga, individu membuat standarisasi hal-hal dalam hidupnya berdasarkan karakter. Individu menjadikan karakter *webtoon* kesukaannya sebagai standar dan menyesuaikan standar tersebut terhadap orang lain maupun diri sendiri dengan cara membandingkan, hal-hal yang sudah diraih atau dilakukan oleh individu dan orang-orang sekitarnya kemudian dibandingkan dengan hal-hal yang dilakukan dan pencapaian yang diperoleh oleh karakter kesukaannya. Individu bahkan menjadi lebih termotivasi untuk mencapai dan memenuhi standar tersebut, hingga juga ikut membebarkannya pada orang-orang di sekitarnya.

*"Apa ya? Eh... Dokja itu... dia relatable, tapi karena genrenya fantasi jadi kayak sometimes not relatable banget sama kehidupan sehari-hari. Tapi aku berasa kalau aku lagi baca dia atau kalau aku lagi invest ke ceritanya Dokja, i feel like, oh dia bisa kok, kayak yaudahlah gue juga bisa kali, gue cuma ngerjain ini-ini-ini. Jadi... it's not role model, tapi comfort character. Karena aku kalau liat dia aku berasa kayak, i have to do something juga lah, paling nggak, untuk menyelesaikan hariku dengan benar." (W1.P1.28Oktober23.086)*

*"Standar sih, lebih tepatnya. Gara-gara dia standarku beneran senaik itu mungkin bagi orang yang aku rasa hubungan dangkal itu menurut mereka itu udah hubungan dalam ya, tapi karena aku pengen hubungan yang sedalam itu apalagi sama orang kayak Gongja gini, kayak aku ngerasa, apaan sih basa-basi doang dan sebagainya, kayak aku tidak bisa menemukan kualitas itu di orang lain jadi kadang-kadang aku itu kayak menutup diri dan menghindar gitu loh, karena aku ngerasa nggak cukup..." (W1.P4.30Oktober23.140)*

*"Sering sih, karena dia jadi supervisor yang harus bisa segala macam hal, aku pernah ada di situasi dimana aku berusaha supaya bisa menyeimbangkan itu semua gitu di lingkungan kelasku waktu SMP dulu. Ibaratnya biar orang lain bisa lihat aku seperti aku lihat Faisal. (W1.P5.30Oktober23.074)"*

*"Peningkatan standar keberhasilan buat aku sendiri. Peningkatan standar pasangan juga. Merasa jadi punya teman ya." (W1.P6.26Oktober23.128)*

Keempat, individu mengalami perubahan motivasi karena karakter. Individu merasa termotivasi untuk melakukan yang terbaik karena merasa hal-hal yang sedang dialaminya tidak sebanding dengan apa yang sudah dialami karakter *webtoon* kesukaannya. Individu kemudian menjadi memiliki keinginan untuk berkembang atau meningkatkan diri demi mendekati taraf yang dimiliki oleh karakter tersebut. Beberapa individu juga menjadi termotivasi untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas dirinya demi bisa merasa layak bersanding atau memiliki hubungan dengan karakter kesukaannya yang dianggap sudah begitu baik dan idaman.

*"Ihh., beneran kayak pokoknya kalo misalnya aku menghadapi situasi sulit iya aku bakal kayak ihh ini tuh nggak sesulit yang dihadapi Jason gitu meskipun emang meskipun itu dia emang fantasi iya kisahnya tapi tetep bakal kayak aku bakal kayak bisa melalui ini pokoknya kalo kalo Jason ada di posisi ini dia pasti juga pasti bisa melalui ini aku bakal aku mikirku kayak gitu." (W1.P3.30Oktober23.070)*

*"Contohnya itu tadi sih. Dia kan mau untuk berjuang ataupun melakukan hal yang benar. Tidak ada atau adapun orang yang melihat dia, itu kayak bener-bener tamparan keras buat aku karena aku selama ini ngerasa karena aku tuh juga kadang-kadang itu merasa aku itu melakukan sesuatu itu untuk dilihat orang lain gitu loh, tapi karena dia ini kayak aku merasa tertampar banget kayak, waahh... harusnya aku bisa lebih kayak gitu, kayak iya udah kalo misalkan mau jadi orang yang baik, jadi orang baik aja sekalian gitu loh. Itu sih dan terkait inspirasi sebenarnya lebih ke usaha kerasnya dia itu se-effort itu buat bikin orang lain itu nggak ada yang mati, nggak ada sengsara, dan sebagainya. Jadi, aku beneran pengen se-effort dia juga sih." (W1.P4.30Oktober23.072)*

*"Itu tadi. Kalau baca tentang dia tuh, senang. Terus em ... kayak apa ya. Motivasi sih. Kan dia kayak, sukses, jadi aku termotivasi kayak, oh aku mau punya pacar kayak gitu, berarti aku harus setingkat dia dulu, harus jadi lebih baik lagi." (W1.P6.26Oktober23.070)*

Kelima, individu melakukan identifikasi dengan karakter *webtoon* kesukaannya dan menyalurkannya pada proyeksi (Nguyen dkk, 2023). Individu merasa terhubung dengan karakter kesukaannya tersebut dan bisa melihat dirinya dalam posisi karakter, atau sebaliknya, membayangkan bagaimana dan apa yang akan dilakukan karakter kesukaannya jika berada di posisi individu tersebut dan mengalami situasi tertentu yang sedang dialaminya.

*"Banget. Ada, ada banget, ada banget. Apalagi waktu awal-awal, kayak Nari yang baru banget nih, kayak ke dunia SMA dan dia pengen banget memulai hidup baru, punya temen baru, ngelupain masa lalu dia. Dan aku juga waktu itu masih awal-awal SMP dan aku baru ninggalin dunia SD aku dimana jujur aku ngerasa kayak aku nggak pernah punya temen, atau aku nggak pernah punya temen yang genuinely like me, jadi waktu di SMP aku ngerasa aku mulai open up ke temen SMP aku karena Nari juga. Dan aku ngerasa- bahkan sampai sekarang ya, kayak semua hal-hal yang kalau aku lakuin itu jahat atau gimana aku selalu mikir kayak, Oh Nari nggak akan- dan aku sebisa mungkin bertindak seperti Oh Nari." (W1.P2.29Oktober23.124)*

*"Kalo soal kesamaan itu aku nggak tahu iya, maksudnya aku merasa, aku juga udah melalui beberapa hal berat gitu, aku juga pernah mikir kayak dia yang kayak yaudah lah kalo gua nggak ada dunia juga bakal tetep berjalan gitu. Jadi, iya aku ngerasa kayak bisa relate ke dia gitu karena aku juga punya kejadian traumaticku sendiri meskipun aku nggak mati kayak dia iya, aku nggak mati terbunuh, aku nggak jadi pahlawan kota gitu, tapi tetep aja aku kayak ngerasa kayak... ohh, iya kita sama-sama ngelakuin hal yang berat dan kita*

*sama-sama pengen loh melakukan sesuatu buat ubah dunia gitu buat jadi lebih baik, bedanya adalah dia bisa dan aku belum bisa kayak gitu, belum bisa ngelakuin hal sesuatu buat merubah dunia ini jadi lebih baik kayak gitu.” (W1.P3.30Oktober23.136)*

*“Terhubung banget- karena kita tuh mengalami kesamaan historis gitu ya, awalnya tuh dia itu diceritakan sebagai orang yang iri sama orang lain- karena dia itu kayak, ya udah hidupnya biasa-biasanya aja, bahkan cenderung buruk, kerja tuh nggak punya siapa-siapa, dan sebagainya gitu.” (W1.P4.30Oktober23.068)*

Terakhir, individu melakukan asosiasi terhadap karakter *webtoon* kesukaannya. Karakter dalam cerita biasanya digambarkan dengan simbolisasi-simbolisasi unik yang bisa membuat individu mengasosiasikan simbolisasi tersebut kepada karakternya, jadi ketika individu melihat simbolisasi yang mirip atau serupa di dunia nyata, individu akan secara otomatis teringat pada karakter kesukaannya. Dalam beberapa keadaan, bisa juga terjadi hal yang sebaliknya, di mana individu justru melihat hal-hal lumrah di sekitarnya lalu kemudian mengaitkannya dengan karakter yang dirasanya cocok dengan simbolisasi tersebut.

*“Enggak secara langsung, but i have white and black t-shirt, semua yang white and black just remind me of Dokja and Joonghyuk. Karena Dokja itu kostumnya itu ya dia selalu pakai kayak coat putih, jadi emang di tokoh itu selain Dokja ada Yoo Jonghyuk yang selalu pakai hitam, jadi kapanpun aku ngeliat barang yang warnanya hitam sama putih, mau itu cuma setelan baju atasan-bawahan, atau kayak aku lihat kucingku ada yang hitam atau yang putih lagi nempel-nempel itu kayak ah, it reminds me of Kim Dokja and Yoo Joonghyuk.” (W1.P1.28Oktober23.118)*

*“Iya, gara-gara panggilan Nari. Karena authornya sendiri juga suka bikin Nari pakai kostum bebek gitu. Jadi tiap kali aku liat bebek yang mulutnya angka tiga itu aku mikir ini Oh Nari-coded banget, ini bener-bener Oh Nari.” (W1.P2.29Oktober23.106)*

*“Sejujurnya, nggak begitu. Justru aku lebih merasa terhubung sama tokoh lain, yang cewek. Kalau Kang Taemoo, aku nggak selalu ingat dia, jadi kadang-kadang aja. Atau misal kalau ada hal yang bikin teringat. Misal dia kan identik sama jas garis-garis, jadi kalo aku lihat kayak gitu langsung ingat dia. Terus kalo lihat karakter lian suka mirip-miripin sama dia.” (W1.P6.26Oktober23.078)*

### 3.3.4. Manifestasi Desisional

Dalam aspek desisional, terdapat beberapa bentuk keputusan yang dibuat individu sebagai manifestasi hubungan parasosialnya dengan karakter *webtoon* tersebut. Pertama, individu akan mengalami perubahan nilai pribadi yang disebabkan oleh karakter *webtoon* kesukaannya. Individu mempelajari nilai pribadi yang dimiliki dan digambarkan dalam karakterisasi karakter tersebut, menganggapnya sebagai hal yang baik atau mengagumkan, dan kemudian menginternalisasikannya dengan merubah dan menyesuaikan nilai pribadinya yang dimilikinya kepada nilai pribadi yang dimiliki karakter tersebut. Jika sebelum itu ada kesamaan, individu bahkan akan menggunakan karakter kesukaannya tersebut sebagai justifikasi untuk nilai-nilai pribadi yang mereka percaya dan anut.

*“terus kadang kalo misalnya aku lagi emosi banget, aku kayak... orang-orang di sekitarku itu kayak... jangan seemosi itu kalo apa gimana gitu, tapi aku tuh bakal kayak nggak papa kok Jason bakal melihat emosiku ini valid kayak gitu, karena dia juga emosionalan*

*orangnya, tapi tetep aja emosi-emosi aja dulu meskipun tetep akan berusaha memecahkan masalah kayak gitu, itu sih.” (W1.P3.30oktober23.138)*

*“Oke, salah satu keputusan terbesar dalam hidupku yang dipengaruhi sama dia itu salah satunya adalah itu sih tadi dia itu seorang yang bakalan ngelakuin hal-hal yang baik, hal-hal yang bener, ada ataupun tidak orang yang mengakui dia dan itu beneran kerasa banget di aku, kayak kalo misalkan aku melihat diriku sebagai yang lalu sebelum kenal dia dan sebenarnya aku tuh punya usaha yang nggak diakuin sama orang lain gitu ya, aku kalo misalkan masih kayak gitu, aku bakalan berhenti, tapi karena aku kenal sama Gongja ini tadi kayak ya udah mau orang lain ngakuin aku atau enggak, mau orang lain lihat atau enggak, kalo misalkan itu adalah hal yang bagus, hal yang bener aku bakalan tetep ngelakuin itu.” (W1.P4.30oktober23.150)*

*“Terus dulu aku individualis banget tiba-tiba sekarang jadi social butterfly gitu soalnya sama kayak dia aku pingin jadi supervisor buat semua orang.” (W1.P5.30oktober23.130)*

Kedua, individu mengambil keputusan dengan mengingat dan mempertimbangkan karakter kesukaannya. Karakter yang terlibat dalam hubungan parasosial individu bisa menjadi tolok ukur dalam proses pengambilan keputusan individu, atau bisa juga mempengaruhi proses pengambilan keputusan itu secara langsung. Individu seringkali bertanya-tanya bagaimana karakter *webtoon* kesukaan mereka akan bereaksi jika berada dalam situasi tertentu seperti yang dialami individu, dan apa keputusan yang akan diambil karakter tersebut jika mereka diberikan pilihan-pilihan yang sama seperti yang dimiliki individu. Dalam beberapa situasi pengambilan keputusan, individu akan menambahkan bahwa itu adalah keputusan logis yang akan diambil oleh karakter kesukaannya sebagai bagian dari justifikasi langkah pengambilan keputusannya.

*“Pernah, dan ini agak recently banget. Jadi waktu itu aku lagi di jalan pulang dan aku kepikiran kayak gimana sih sikap aku ke nih satu orang temen yang agak aku kurang suka karena sikap dia, tapi aku ngerasa dia nggak ngelakuin itu karena malice atau karena jahat atau apa, tapi ya emang itu sifat dia. Terus di jalan aku mikir apa ya yang bakal Oh Nari lakukan kalau dia ketemu maceman orang begini, atau harus kerja sama orang begini. Dan aku mikir kayaknya sih sikap aku tadi kurang tepat, deh. Oh Nari pasti bakal lebih terbuka, dia pasti bakal mikir kayak, apa sih alasannya bisa begini. Dan Oh Nari- tapi kalau misalnya orang itu ngelewat in batasnya juga, Oh Nari pasti kayak, kamu udah ngelewat in batas, udah mohon maaf kita nggak bisa kerja bareng. And i did that.” (W1.P2.29oktober23.146)*

*“Nahh..., itu yang soal temen tadi itukan keputusan terbesar iya buat nge cut off dia dari hidupku gitu kan, kayak dia udah jadi temenku lama banget gitu kan, tapi emang orangnya agak toxic gitu kan, tapi aku selama ini iya, iyaaa... kayak kita udah melalui banyak hal gitu loh, jadi harusnya dia tetep jadi temenku tapi aku mikir kayak kalo Jason di posisi ini bakalan nge cut off dia karena kayak dia tidak akan mentolerir orang toxic dalam hidupnya gitu kan setelah dia dikhianati ibu kandungnya sendiri kayak gitu, jadi aku pikir kayak oke iya aku akan nge cut off dia dari hidupku, kayak gitu sih. Jadi, aku sampe sekarang tuh kayak udah nggak ada kontak lagi sama temen, kayak aku nggak peduli apa yang lo lakuin deh, gitu.” (W1.P3.30oktober23.176)*

*“Yang aku ceritain tadi itu Gongja ini bisa mengubah situasi terburuk jadi situasi yang paling baik. Jadi, aku selalu ngerasa kalo misalkan aku punya masalah atau misalnya punya situasi-situasi buruk, kalo misalkan sebelum aku kenal dia mungkin iya, aku bakalan*

*ngerasa iya udah itu adalah suatu hal yang nggak bisa aku kendalikan. Tapi, nggak bisa kenal dia aku bisa jadi ngerasa malu banget, aku tahu misalkan situasinya dia itu udah seburuk itu bahkan ada yang dunianya itu mau kiamat, tapi dia itu bahkan bisa menghentikan itu gitu dan dia bisa ngerubahnya jadi semua orang bisa tersenyum, terus kalo misalkan ada masalah dan aku nyerah itu aku jadi ngerasa bersalah sama dia, jadi aku selalu kayak mencoba nyari dahulu akar permasalahannya gimana, gimana caranya aku bisa ngebalik meja itu biar sama kayak dia jadi situasi yang paling baik, gitu sih.” (W1.P4.30oktober23.148)*

### **3.4. Karakteristik Hubungan: Satu Arah dan Paradoks Parasosial**

Hubungan parasosial pembaca dewasa awal dengan karakter fiksi dalam *webtoon* juga memiliki beberapa karakteristik khas yang membedakannya dengan bentuk hubungan lain. Pertama, hubungan parasosial, sejauh manapun ia berhasil menjadi substitusi demi memenuhi kebutuhan yang dimiliki individu, tentu saja tetap memiliki kekurangan, yaitu bentuk hubungan tanpa timbal balik. Individu yang mengalami hubungan parasosial hanya akan memiliki hubungan yang berjenis satu arah dimana karakter yang disukai, yang merupakan makhluk dua dimensi yang tidak nyata, tentu saja tidak bisa membalas perasaan, keintiman, dan komitmen yang diberikan oleh individu. Oleh karena itu, mau tidak mau individu harus berpartisipasi dalam aktivitas kreatif untuk memenuhi kekurangan tersebut. Aktivitas kreatif ini termasuk aktivitas mengigau, berimajinasi, berhalusinasi, dan sejenisnya.

*“Belum. Aku punya headcanon sendiri, tapi bukan sesuatu yang aku share atau kayak sesuatu yang aku tuangkan dalam suatu bentuk tulisan apapun itu enggak, tapi aku punya headcanon tentang dia sendiri.” (W1.P1.280ktober23.108)*

*“Jujur aku- seingat aku pernah bikin- ngide pengen bikin fanart, aku udah kayak mikir konsep fanartnya kayak gimana tentang Nari sama temennya itu, cuma makin ke sini-waktu itu aku agak ngedown untuk ngegambar jadi itu cuma pikiran doang. Tapi makin ke sini aku pengen banget bikin konten sendiri tentang Oh Nari dan nih cowok yang dia lagi dekat gitu.” (W1.P2.290ktober23.100)*

*“...tapi aku suka bikin skenario atau halusinasiin sendiri di pikiranku. Apalagi kalau episodanya nggak sesuai yang aku harapkan, pasti aku bikin cerita lanjutan versiku sendiri sebelum baca lanjutannya.” (W1.P5.300ktober23.080)*

Sebenarnya, individu yang memiliki hubungan parasosial dengan karakter fiksi dalam *webtoon* tidak membingungkan antara fiksi dengan realita. Mereka sadar dan memahami dengan betul bahwa karakter fiksi yang terlibat hubungan parasosial dengan mereka tidaklah nyata dan hanya merupakan bagian dari sebuah karya mati. Masih selaras dengan keterlibatan individu dalam aktivitas kreatif, individu yang memiliki hubungan parasosial mengetahui bahwa karakter fiksi yang mereka kasih sebenarnya tidak akan bisa membalas afeksi yang mereka berikan bagaimanapun caranya, karena itu kegiatan aktivitas kreatif menjadi salah satu pilihan hal yang mereka lakukan. Bentuk aktivitas kreatif ini dilakukan sebagai kompensasi atas timbal balik hubungan yang tidak didapatkan.

*“Sebenarnya bingung ya mau anggap apa. Sebenarnya aku nggak menganggap dia sebagai karakter yang hidup.” (W1.P5.300ktober23.064)*

*“Nggak yang benar-benar menggebu banget sih. Karena kayak, aku kan nggak menganggap dia sebagai orang yang hidup, jadi aku cuma anggap dia crush. Aku juga nggak pernah membayangkan ke sana sih.” (W1.P5.30Oktober23.112)*

*“Kekurangannya ... dia adalah ... webtoon.” (W1.P6.26Oktober23.05)*

*“Aku nggak bisa membayangkan dia itu di asli kayak gimana. Tapi gambarnya cakep, gitu. Cakep gambarnya.” (W1.P6.26Oktober23.152)*

Akan tetapi, hal ini bertentangan dengan harapannya untuk mengubah sifat ontologis karakter. Meskipun sudah memahami kenyataannya, individu tetap memiliki keinginan agar karakter-karakter fiksi kesukaan mereka dalam *webtoon* untuk berubah menjadi nyata, atau setidaknya bisa hidup sebagai manusia. Karena itu, individu juga seringkali ingin dan membayangkan melakukan interaksi sungguhan dengan karakter kesukaannya. Seperti beberapa pernyataan yang mewakili hal tersebut di bawah ini.

*“Yang pasti berteman. Kedua aku pengen sleepover ke rumah dia, aku pengen banget, aku pengen tidur bareng, aku pengen ngobrol bareng, kita ngecat kuku satu sama lain, gosip-gosip. Terus aku pengen bake a brownie for her, karena aku tau dia bakal suka banget something homemade.” (W1.P2.29Oktober23.142)*

*“Pandanganku adalah iya itu, dia itu orang yang sebaik itu sampai terasa nggak nyata dan dunia itu nggak deserve dia. Tapi, kalo misalkan dia itu beneran nyata dan ada di dunia, aku bakalan bersyukur banget karena dimana ada dia, disitu aku bakalan ngerasa nyaman dan aman.” (W1.P4.30oktober23.116)*

*“Jujur aku bukan tipe orang yang physical touch iya, tapi kalo misalkan beneran dia nyata aku pengen banget meluk dia, kayak ngepuk-puk dia, kayak ayo dong, dia itu nggak pernah nangis, gimana pun dia disitu sebaik apapun, semarah apapun, satu hal yang tidak pernah dia tunjukkan adalah nangis. Jadi, aku ngerasa kayak kok bisa sih ada orang se effort itu dan sesakit itu tapi dia itu nggak pernah nangis, jadi aku beneran pengen meluk dia dan sebagainya. Kayak aku pengen banget bikin dia nangis, itu yang pertama. Terus, aku pengen buat ngebantu dia apapun yang aku bisa, aku bakalan bantu dan kalo misalkan ini kalo konteksnya aku yang ke dunianya iya, kalo misalkan aku yang ke dunianya adalah aku disitu bakalan jadi orang yang menjadi terus bertambah kuat cuma demi bisa ngebantu dia, gitu sih.” (W1.P4.30oktober23.134)*

*“Pingin liburan, jalan-jalan, naik mobil bareng, soalnya mobilnya bagus, pingin menikmati hal-hal itu.” (W1.P6.26Oktober23.126)*

### **3.5. Diskusi Temuan Terkait Hubungan Parasosial dengan Karakter Fiksi Webtoon**

Selama lebih dari tujuh dekade lamanya, istilah hubungan parasosial dan derivasinya yaitu interaksi parasosial digunakan untuk mendeskripsikan hubungan dan interaksi satu arah antara audiens dan karakter dalam media, baik itu karakter yang nyata seperti selebriti dan orang terkenal lain, maupun karakter yang tidak nyata seperti tokoh film, kartun, dan komik (Shackelford, 2021). Pada banyak penelitian sebelumnya, aspek hubungan yang diperhitungkan adalah aspek romansa dimana bentuk hubungan parasosial yang dilakukan adalah dengan menganggap suatu karakter media sebagai pasangan, yang diatribusikan kepada substitusi dari hubungan romantis di dunia nyata, seperti dalam penelitian oleh Tukachinsky dan Dorros (2018) yang menemukan bahwa keterlibatan emosional oleh remaja yang memiliki hubungan parasosial dilakukan karena adanya kepercayaan tentang romansa yang ideal dan juga kurangnya kepuasan pada pasangan di dunia nyata. Erickson dan Cin

(2018) juga menemukan bahwa hubungan parasosial yang terbangun selaras dengan berkembangnya skema dan kepercayaan normatif mengenai romansa. Namun penelitian ini menemukan bahwa selain hubungan romantis, ada juga partisipan yang membangun hubungan parasosial non-romantis, di mana partisipan menganggap dan memperlakukan karakter *webtoon* kesukaannya sebagai teman, kakak, dan bahkan anak.

Sebenarnya, belum pernah ada penemuan yang benar-benar bisa menspesifikasikan ada berapa jenis hubungan parasosial, dan sejauh ini hubungan parasosial non-romantis yang banyak diidentifikasi adalah *parasocial friendship*, dimana individu menganggap karakter dalam media sebagai temannya. Ditemukan bahwa dalam hubungan *parasocial friendship*, dibutuhkan perkembangan kedekatan emosional dengan karakter kesukaannya, dan bahwa hubungan tersebut, berbeda dengan hubungan parasosial romantis, akan lebih terpengaruhi penilaian moral dalam melihat perilaku karakternya (Tukachinsky, 2010) yang mana nampaknya berkontradiksi dengan penemuan dalam penelitian ini, dimana bahkan di dalam hubungan *parasocial friendship* pun partisipan tidak memperhatikan soal nilai moral ketika mendukung karakter *webtoon* kesukaannya, bahkan sejauh menormalisasi dan mendukung hal-hal kurang tepat yang dilakukannya. Dari penelitian, didapatkan pembahasan bahwa pengembangan hubungan pertemanan parasosial antara partisipan dengan karakter adalah disebabkan karena partisipan merasa bisa berempati dengan karakter kesukaannya yang telah melalui hal-hal yang sama atau memiliki nilai-nilai pribadi yang sama dengan dirinya, yang mengonfirmasi temuan Tukachinsky (2011) pada studinya yang mengusulkan bahwa hubungan *parasocial friendship* lebih diarahkan oleh kesamaan yang dipersepsi individu alih-alih sekedar ketertarikan fisik belaka seperti dalam hubungan parasosial romantis.

Di luar itu, penelitian ini juga menghasilkan pembahasan mengenai kemunculan jenis hubungan parasosial lain yang terjadi pada partisipan, yaitu *parasocial family*. Dalam hubungan ini, individu akan menganggap dan memperlakukan karakter *webtoon* kesukaannya sebagaimana anggota keluarganya sendiri, seperti kakak atau anak. Hubungan parasosial jenis ini benar-benar mengimitasi kelekatan dan norma-norma seperti keluarga dunia nyata pada umumnya, sampai ke taraf dimana ada rasa jijik dan tidak percaya ketika ditanyakan mengenai apakah ada kemungkinan mereka untuk menyukai karakter dalam konteks romantis yang lebih dari platonik, serupa dengan bagaimana jika pertanyaan itu ditanyakan kepada anggota keluarga yang asli. Hal ini menguatkan teori hubungan parasosial Hipotesis Panksepp-Jakobson, dimana hubungan parasosial semata-mata hanyalah perluasan dari lingkaran sosial individu (Hartmann, 2016). Penelitian ini juga menegaskan bahwa meskipun hubungan parasosial non-romantis memang benar lebih diarahkan oleh persepsi kesamaan, bukannya tidak ada aspek ketertarikan fisik di dalamnya. Partisipan dalam penelitian ini tetap menyatakan ketertarikan fisik mereka pada karakter, yang diwujudkan dalam rasa suka pada desain dari karakter *webtoon* kesukaan mereka dan pernyataan bahwa karakter-karakter tersebut memenuhi standar kecantikan dan ketampanan masing-masing dari mereka.

#### 4. Simpulan

Hubungan parasosial pembaca dewasa awal dengan karakter fiksi dalam *webtoon* terwujud dalam dua jenis hubungan yang berbeda, yaitu hubungan parasosial romantis yang menganggap karakter *webtoon* kesukaan sebagai pasangan dan hubungan parasosial non-romantis yang menganggap karakter *webtoon* kesukaan sebagai keluarga atau teman. Faktor penyebab munculnya hubungan parasosial pembaca dewasa awal dengan karakter fiksi dalam *webtoon* adalah substitusi kebutuhan psikologis akan rasa aman, cinta dan rasa memiliki, serta

humor-kognitif, serta daya tarik dari karakter itu sendiri yang didapatkan dari desain dan karakterisasi. Dalam usaha untuk menjalankan hubungan parasosialnya individu mengonsumsi konten dari media-media legal, ilegal, dan non-*webtoon*. Hubungan parasosial tersebut terbentuk dalam manifestasi afeksi, perilaku, kognitif, dan desisional bagi hanya satu pihak yang terlibat di dalamnya, mengingat karakteristik hubungan parasosial adalah bersifat satu arah, yang akan memunculkan paradoks parasosial; dimana individu menyadari hakikat karakter fiksi *webtoon* tersebut yang tidak akan bisa membalas afeksinya, namun itu tetap tidak menghilangkan harapan untuk mengubah sifat ontologis karakter fiksi menjadi sesuatu yang bisa berinteraksi nyata.

Di samping itu, peneliti menyadari bahwa penelitian ini memiliki kekurangan atau keterbatasannya sendiri yang terjadi secara sengaja maupun tidak disengaja. Pertama, jumlah partisipan yang terlibat dalam penelitian masih bisa dikatakan sedikit. Kedua, partisipan hanya tersebar dalam lingkup satu negara yaitu Indonesia, sehingga mungkin tidak sama dengan situasi individu dalam negara-negara lain yang memiliki keadaan berbeda. Kemudian, penelitian ini hanya membahas satu konsep yaitu hubungan parasosial dengan karakter *webtoon* tanpa adanya kaitan dengan konsep atau konstruk besar lainnya. Oleh karenanya, untuk penelitian berikutnya terdapat beberapa hal yang ingin disarankan oleh peneliti. Pertama, peneliti berikutnya diharapkan bisa meneliti lebih banyak partisipan sehingga menghasilkan data dan analisis yang lebih luas dan sudut pandang yang lebih variatif. Kemudian, penelitian berikutnya sebaiknya melibatkan partisipan yang tersebar secara universal dari berbagai negara, dengan harapan perspektif sosial-budaya yang bervariasi juga menghasilkan data yang lebih kaya. Peneliti juga menyarankan untuk terus mendalami dan meneliti hubungan parasosial dengan karakter fiksi dalam *webtoon* ini, bisa juga dengan mengaitkannya pada konsep atau konstruk lain yang berkaitan.

#### Daftar Rujukan

- Alifiandy, A. (2023). Gambaran Hubungan Romantis Parasosial Wibu Di Indonesia Terhadap Karakter Anime. (*Unpublished Dissertation*, Fakultas Psikologi, Universitas Airlangga: Surabaya).
- Bal, P. M., Veltkamp, M. (2013). How Does Fiction Reading Influence Empathy? An Experimental Investigation on the Role of Emotional Transportation. *Plos One Journal*. DOI: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0055341>
- Bernhold, Q. S. (2019). Parasocial relationships with disliked television characters, depressive symptoms, and loneliness among older adults. *Journal of Applied Communication Research*, 47(5), 548-570.
- Broadstock, K. (2022). Stronger Than Fiction: Examining the Appeal of Fictional Characters in Parasocial Relationships. *Student Research Day 2023 Proceeding MacEwan University*, 7(1).
- Erickson, S. E. & Cin, S. D. (2018). Romantic Parasocial Attachments and the Development of Romantic Scripts, Schemas and Beliefs among Adolescents. *Media Psychology*, 21(1), 111-136. DOI: <https://doi.org/10.1080/15213269.2017.1305281>
- Gannon, K. (2018). Parasocial Relationships with Fictional Characters in Therapy. *Expressive Therapies Capstone Theses*. 77.
- Garcia, D., Elina, B., & Maryam, K. (2022). The A(ffect) B(ehavior) C(ognition) D(ecision) of Parasocial Relationships: A Pilot Study on the Psychometric Properties of the Multidimensional Measure of Parasocial Relationships (MMPR). *Heliyon*, 8(10). DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10779>
- Hartmann, T. (2016). Parasocial interaction, parasocial relationships and well-being. *The Routledge handbook of media use and well-being*, 131–145. New York: Routledge.
- Hurlock, E. B. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.

- Karhulahti, V. M. & Välisaso, T. (2021). Fictosexuality, Fictoromance, and Fictophilia: A Qualitative Study of Love and Desire for Fictional Characters. *Frontiers in Psychology*, 11. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.575427>
- Lacalle, C., Gómez-Morales, B.M., & Narvaiza, S. (2021). Friends or just fans? Parasocial relationships in online television fiction communities. *Communication & Society*, 34 (3), 61 - 76. DOI: <https://doi.org/10.15581/003.34.3.61-76>
- Lee, J. Y., Park, J. H., & Jun, J. W. (2019). Brand Webtoon as Sustainable Advertising in Korean Consumers: A Focus on Hierarchical Relationships. *Sustainability*, 11(5). DOI: <https://doi.org/10.3390/su11051364>
- Lestari, A. F. & Irwansyah (2020). Line Webtoon sebagai Industri Komik Digital. *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134-148.
- Nawardi, L., Sahrani, R., & Basaria, D. (2020). Quality of Life of Early Adults that Become Celebrity Worshipers. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 439. DOI: <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200515.114>
- Nguyen, T. M., Khadadeh, M., & Jeong, D. C. (2023). Shippers and Kinnies: Re-conceptualizing Parasocial Relationships with Fictional Characters in Contemporary Fandom. *Conference: FDG 2023: Foundations of Digital Games 2023*. DOI: <http://dx.doi.org/10.1145/3582437.3582476>
- Petrashka, T. (2021). How Empathy with Fictional Characters Differs from Empathy with Real Persons. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 79(3). DOI: <http://dx.doi.org/10.1093/jaac/kpab017>
- Putri, D. M. & Lubis, E. E. (2018). Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 5(1), 1-15.
- Rain, M., & Mar, R. A. (2021). Adult attachment and engagement with fictional characters. *Journal of Social and Personal Relationships*, 38(9), 2792-2813. DOI: <https://doi.org/10.1177/02654075211018513>
- Ruggiero, T. E. (2000). Uses and gratifications theory in the 21st century. *Mass Communication & Society*, 3, 3–37. DOI: [https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0301\\_02](https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0301_02)
- Santrock, J. W. (2018). *Life-Span Development*. McGraw Hill Higher Education: New York.
- Sarosa, S. (2021). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Shackleford, K. E. (2021). Real Characters: The Psychology of Parasocial Relationships With Media Characters. *International Journal of Communication*, 15.
- Sibia, A. S., Jaypal, M., Sagar, S., Thomas, S. A., Prasad, S. S., & Varghese, B. A. (2023). A Study on Romantic Attachment Style and Parasocial Relationships. *International Journal of Indian Psychology*, 11(3).
- Siregar, E. Y., Nababan, E. M., Ginting, E. R., Nainggolan, B. A., Ritonga, D. L., & Nababan, B. (2022). Perlunya Pembinaan Terhadap Dewasa Awal Dalam Menghadapi Tugas Perkembangannya. *Jurnal Pendidikan Agama Katekese dan Pastoral (Lumen)*, 1(1).
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tukachinsky, R. H. (2011). Para-romantic love and para-friendships: Development and assessment of a multiple-parasocial relationships scale. *American Journal of Media Psychology*, 3(2), 73-94.
- Tukachinsky, R. & Dorros, S. M. (2018). Parasocial romantic relationships, romantic beliefs, and relationship outcomes in US adolescents: rehearsing love or setting oneself up to fail? *Journal of Children and Media*, 12(3), 329-345. DOI: <https://doi.org/10.1080/17482798.2018.1463917>
- Tukachinsky, R., Walter, N., & Saucier, C. J. (2020). Antecedents and Effects of Parasocial Relationships: A Meta-Analysis. *Journal of Communication*. DOI: <https://doi.org/10.1093/joc/jqaa034>.