

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Teknologi yang semakin berkembang dan digitalisasi menyebabkan perubahan yang cukup besar pada individu saat mengakses hiburan. Digitalisasi merupakan hasil dari kemajuan teknologi yang mengubah bentuk hiburan tradisional menjadi format yang lebih modern, mudah diakses, dan fleksibel. Salah satu manifestasi perubahan ini adalah hadirnya Webtoon, yang merupakan penggabungan dari kata "*web*" dan "*cartoon*" (Nam & Jung, 2022). Webtoon didefinisikan seperti komik yang tersedia secara online karena adaptasi komik konvensional yang awalnya dicetak berubah menjadi digital. Format ini memiliki tata letak vertikal yang dirancang khusus pada layar komputer atau laptop maupun telepon genggam (Cho, 2021).

Dengan demikian, Webtoon tidak hanya menawarkan kemudahan akses, tetapi juga pengalaman membaca yang interaktif dan nyaman, terutama bagi pengguna perangkat mobile. Inovasi dalam format Webtoon menarik perhatian berbagai kalangan, terutama generasi muda yang semakin akrab dengan media digital. Di Indonesia, popularitas Webtoon mulai dikenal sejak masuknya LINE Webtoon pada April 2015. LINE Webtoon kemudian berkembang pesat di Indonesia dengan 6 juta pengguna aktif atau pembaca serta sekitar 35 juta pengguna aktif secara global (Agnes, 2016). Pada tahun 2024, LINE Webtoon mencatat terdapat sekitar 169 juta pengguna aktif di seluruh dunia, serta diproyeksikan akan meningkat menjadi 170 juta pengguna (Astuti, 2024).

Pembaca Webtoon di seluruh dunia, diperkirakan sekitar 75% pembacanya berasal dari kalangan usia 20 tahun ke atas (AFP, 2015). Menurut informasi yang diperoleh dari situs Webtoon, bahwa pembaca Webtoon didominasi Gen Z dan Gen Milenial mulai dari usia <24 tahun

hingga 35 tahun. Data tersebut menunjukkan bahwa Webtoon, terutama bagi generasi muda, telah menjadi platform yang sangat populer. Popularitas ini tidak hanya mencerminkan perubahan pola konsumsi hiburan, tetapi juga menggambarkan bagaimana Webtoon telah menjadi bagian dari budaya digital anak muda Indonesia. Dalam konteks tersebut, Webtoon sebagai media interaktif memberikan kesempatan bagi individu untuk membangun keterikatan emosional melalui karakter dan alur cerita yang mereka ikuti.

Hal ini sesuai dengan teori perkembangan Erik Erikson, yang menempatkan usia dewasa awal (sekitar 20-40 tahun) sebagai periode penting untuk membangun relasi intim dan mengeksplorasi identitas diri. Dalam tahap *Intimacy vs. Isolation*, individu di usia ini berfokus pada pencarian hubungan kedekatan dan bermakna dengan seseorang, baik dalam hubungan romantis, sosial, serta emosional. Keberhasilan dalam tahap ini mengarah pada kemampuan yang dapat membentuk hubungan sehat dan saling mendukung, sementara kegagalan dapat mengarah pada perasaan terisolasi dan kesulitan dalam membangun kedekatan emosional (Erikson, 1963). Seperti yang dijelaskan oleh (Santrock, 2006) pada usia dewasa awal, individu tidak hanya berusaha mengembangkan keintiman dalam hubungan sosial, tetapi juga mengupayakan pencapaian identitas diri yang lebih jelas. Hal ini melibatkan pencarian makna dalam hidup, baik melalui karier, hubungan, maupun peran sosial.

Keterkaitan ini menjelaskan mengapa Webtoon tidak hanya menjadi media hiburan semata, tetapi juga memiliki fungsi psikologis dan emosional yang lebih dalam bagi pembacanya. Dengan narasi yang kuat dan karakter-karakter yang relatable, Webtoon menyediakan ruang bagi individu dewasa awal untuk mengalami dan mengekspresikan emosi, serta membangun koneksi afektif meskipun secara fiktif dengan tokoh dalam cerita (Alifiandy & Ardi, 2023). Dalam konteks inilah muncul fenomena psikologis yang disebut *parasocial relationship* atau hubungan parasosial, yaitu keterikatan

satu arah antara individu dengan tokoh media yang dikagumi, tanpa adanya interaksi timbal balik secara nyata (Horton & Richard Wohl, 1956).

Hubungan ini dapat memberikan rasa kedekatan, dukungan emosional, dan bahkan menjadi bentuk kompensasi sosial, terutama ketika individu mengalami keterbatasan dalam menjalin relasi nyata (Tukachinsky, 2010). Bagi individu dewasa awal yang sedang dalam fase membangun koneksi sosial dan emosional, hubungan ini menjadi cara alternatif untuk memenuhi kebutuhan akan keintiman dan kedekatan emosional. Fenomena ini semakin menonjol seiring dengan berkembangnya media digital, bentuk dan objek dari hubungan parasosial pun turut berubah. Jika dulu fokusnya pada selebritas dan pembawa acara, kini hubungan semu ini juga terjalin dengan karakter fiksi yang muncul secara konsisten dalam media seperti Webtoon (Yecies et al., 2024).

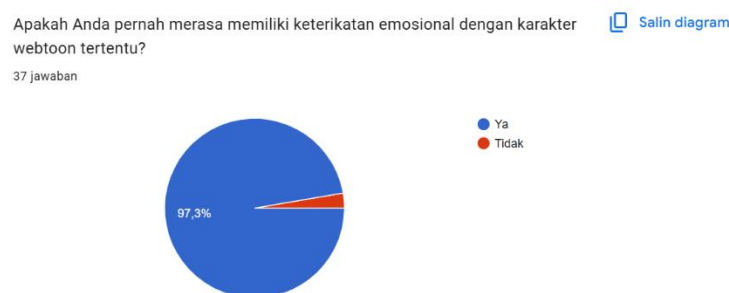
Hubungan ini kian berkembang seiring dengan durasi paparan terhadap karakter, di mana pembaca cenderung mengidentifikasi diri dengan karakter karena merasakan kesamaan pengalaman atau sifat yang ideal. Karakter-karakter ini sering kali memiliki kepribadian yang menarik dan memiliki daya tarik emosional, sehingga pembaca merasa nyaman dan aman karena tidak ada risiko penolakan maka sebuah kondisi yang sering kali terjadi dalam interaksi sosial di dunia nyata (Karhulahti & Valisalo, 2021). Lebih jauh, durasi paparan yang panjang terhadap cerita dan karakter serta fitur interaktif seperti komentar pembaca semakin memperkuat keterikatan emosional ini.

Karakter yang terus muncul secara rutin dalam episode dan musim tertentu menjadi bagian dari rutinitas dan kehidupan pembaca, menciptakan hubungan yang terasa personal dan intim (Lacalle et al., 2021). Dengan demikian, digitalisasi bukan hanya mempercepat akses hiburan, tetapi juga memediasi keterlibatan emosional baru melalui fenomena *parasocial relationship*. Webtoon, sebagai media naratif visual yang kaya akan emosi dan nilai, memfasilitasi ikatan ini melalui alur cerita yang mendalam dan

karakter yang mudah dikaitkan dengan pengalaman pribadi pembaca (Alifiandy & Ardi, 2023).

*Parasocial relationship* yang terbentuk memberikan kontribusi signifikan dalam memenuhi kebutuhan emosional, terutama bagi individu dewasa awal yang mencari kedekatan dan identitas melalui pengalaman membaca (Tukachinsky, 2010). Oleh karena itu, pemahaman mendalam mengenai dampak digitalisasi dalam hiburan serta dinamika hubungan parasosial penting untuk mengembangkan strategi konten yang relevan dan mampu mendukung perkembangan psikososial pembacanya (Giles, 2002). Salah satu aspek penting dalam hubungan parasosial adalah bagaimana individu memilih karakter yang disukai dan membentuk keterikatan emosional dengannya. Dalam proses ini, tingkat keterbukaan informasi tentang karakter turut memengaruhi intensitas keterhubungan emosional.

Semakin banyak informasi yang tersedia, semakin besar kemungkinan individu merasa dekat dan membangun ikatan psikologis. Fenomena ini tercermin dari hasil *preliminary research* yang dilakukan peneliti, di mana dari 37 responden, 36 orang menyatakan pernah merasa memiliki keterikatan emosional dengan karakter Webtoon tertentu yang disukai. Temuan ini memperlihatkan bahwa hubungan parasosial bukan sekadar konsep teoritis, melainkan nyata dirasakan oleh sebagian besar pembaca, sebagaimana tergambar dalam *pie chart* berikut :



Gambar 1.1 *Pie Chart* Keterikatan Emosional Dengan Karakter Webtoon Tertentu

Keterikatan emosional terhadap karakter Webtoon memiliki dampak signifikan pada interaksi pembaca dengan cerita dan karakter dalam narasi

tersebut. Dari hasil *preliminary research* yang melibatkan 37 responden menunjukkan bahwa 36 pembaca yang merasa terhubung cenderung lebih terinvestasi dalam perkembangan cerita, yang menyoroti pentingnya karakter fiktif dalam menciptakan pengalaman membaca yang mendalam. Dengan demikian, hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa keterikatan emosional terhadap karakter Webtoon bukanlah respons sesaat atau sekadar bentuk hiburan semata. Sebaliknya keterlibatan ini berakar pada proses psikologis yang kompleks dan menyeluruh, mencakup dimensi afektif, kognitif, dan perilaku yang membentuk hubungan parasosial antara pembaca dan karakter fiksi.

Data ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan tiga partisipan, yang secara nyata menggambarkan manifestasi dari hubungan parasosial melalui pengalaman membaca Webtoon. Ketiga partisipan ini menunjukkan keterlibatan emosional yang tidak hanya mendalam, tetapi juga spesifik terhadap dimensi-dimensi yang telah dijelaskan oleh (Schramm & Hartmann, 2008) dalam kerangka *parasocial interaction*. Pertama, dari dimensi kognitif, perhatian selektif dan fokus yang mendalam terhadap karakter menjadi awal mula keterikatan parasosial. Hal ini diungkapkan oleh partisipan AL, sebagai berikut :

*“Kalau aku baca Webtoon, fokusku biasanya langsung tertuju ke satu karakter yang aku suka. Entah itu karena kepribadiannya, atau karena dia relatable banget. Aku suka ngamatin cara dia ngomong, cara dia bereaksi, bahkan gesture kecilnya juga. Elemen lain di cerita kayak latar atau karakter pendukung kadang aku abaikan karena aku udah terlalu fokus sama dia.”*

(AL, 29 Tahun)

Pernyataan ini mencerminkan aspek *attention allocation*, yaitu proses di mana individu secara selektif memusatkan perhatian terhadap perilaku dan ekspresi karakter media yang menarik secara personal. Perhatian intens semacam ini menciptakan ruang bagi pembaca untuk

membangun persepsi akan kedekatan, seolah memiliki hubungan khusus dengan tokoh tersebut, meskipun tidak terjadi komunikasi dua arah. Ini merupakan fondasi kognitif dari hubungan parasosial yang mengarahkan keterlibatan lebih jauh pada level afektif. Selanjutnya, keterlibatan tersebut bertransformasi ke dalam dimensi afektif, yang ditandai dengan resonansi emosional terhadap karakter dan alur cerita. Hal ini tergambar dalam pernyataan partisipan S, sebagai berikut :

*“Pernah. Pernah banget. Ada satu cerita yang bikin aku kepikiran sampai besoknya. Rasanya kayak mood-ku ketarik ke suasana cerita. Tapi kalau ceritanya bahagia, aku juga bisa ikut senyum-senyum sendiri sepanjang hari. Jadi emosinya tuh nular ke aku.”*

(S, 23 Tahun)

Respons ini menunjukkan terjadinya *emotional contagion*, yaitu proses di mana emosi yang dialami oleh karakter dalam cerita dapat “menular” dan memengaruhi kondisi emosional pembaca. Mekanisme ini menegaskan bahwa keterlibatan dengan karakter tidak berhenti pada perhatian atau ketertarikan intelektual saja, melainkan menyentuh ranah perasaan yang nyata dan bertahan dalam keseharian pembaca. Pembaca tidak hanya memahami emosi karakter, tetapi juga turut merasakannya seolah-olah emosi itu milik mereka sendiri. Lebih jauh lagi, keterlibatan emosional tersebut bahkan memicu respons perilaku nyata, yang menunjukkan dimensi ketiga dari hubungan parasosial yaitu *behavioral involvement*. Hal ini diungkapkan oleh partisipan Y, sebagai berikut :

*“Saya sering banget senyum sendiri, atau kadang sampai nutup muka kalau adegannya bikin malu atau nyesek. Pernah juga saya nangis beneran pas karakter yang aku suka kehilangan orang penting. Rasanya nyata banget.”*

(Y, 30 Tahun)

Pernyataan ini menggambarkan keterlibatan fisik berupa ekspresi spontan seperti tersenyum, menangis, atau menutupi wajah sebagai respons terhadap adegan tertentu. Respons ini termasuk dalam *nonverbal behavior*, di mana reaksi tubuh menjadi bentuk nyata dari kedekatan emosional terhadap karakter. Ini menunjukkan bahwa hubungan parasosial dapat menembus keterikatan emosional individu, hingga pada perilaku fisik yang terjadi tanpa disadari.

Ketiga dimensi ini kognitif, afektif, dan perilaku saling terkait dan membentuk sebuah proses keterlibatan emosional yang utuh dan berkesinambungan. Perhatian yang terfokus membuka jalan bagi keterlibatan emosional, dan ketika emosi tersebut cukup kuat, ia termanifestasi dalam bentuk perilaku nyata. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan parasosial dengan karakter Webtoon bukan sekadar perasaan "suka" atau "terhibur", melainkan pengalaman psikologis yang kompleks dan mendalam. Lebih lanjut, data ini memperkuat temuan bahwa hubungan parasosial yang terjalin antara pembaca dan karakter fiksi bersifat satu arah namun intens (Giles, 2002).

Dalam konteks pembaca Webtoon, keterikatan ini kemungkinan karena beberapa faktor yaitu karakter yang konsisten hadir dalam rutinitas harian pembaca, narasi yang emosional dan *relatable*, serta penyajian visual yang ekspresif dan dinamis. Semua ini menjadi elemen penting yang memperkuat persepsi kedekatan dan keterlibatan emosional, dan pada akhirnya menjadikan karakter sebagai figur signifikan dalam dunia personal pembaca. Pada penelitian oleh Tukachinsky (2010) mengidentifikasi bahwa kesamaan pengalaman hidup, empati, dan keterbukaan emosional karakter berperan penting dalam memperkuat ikatan tersebut. Selain itu, teori Hoffner (2002) menyoroti faktor-faktor seperti kesamaan, identifikasi, dan motivasi yang juga mempengaruhi intensitas hubungan parasosial ini.

Penelitian lebih lanjut oleh Giles (2002) mengungkapkan bahwa usia dan gender juga memainkan peran dalam pembentukan hubungan ini. Selain itu, keterikatan emosional dalam hubungan parasosial tidak hanya

dipengaruhi oleh karakteristik media atau tokohnya, tetapi juga oleh kondisi psikologis internal dari pembaca itu sendiri. Salah satu kondisi yang berperan penting adalah perasaan kesepian. Studi yang dilakukan oleh Hoffner (2009) menekankan bahwa kondisi emosional tertentu, seperti kesepian (*loneliness*), dapat memperdalam keterlibatan dalam hubungan parasosial. Individu yang merasa terisolasi secara sosial cenderung mencari alternatif koneksi emosional sebagai bentuk kompensasi atas kurangnya interaksi sosial di dunia nyata.

Dalam konteks ini, salah satu pengalaman emosional yang sering menjadi pemicu munculnya hubungan parasosial adalah perasaan kesepian tersebut. Ketika individu mengalami kesepian, mereka cenderung mencari bentuk kedekatan yang meskipun tidak timbal balik, tetap mampu memberikan rasa keterhubungan secara emosional. Kondisi ini tercermin dalam pengalaman yang diungkapkan oleh seorang partisipan yaitu :

*“Sejujurnya, aku cukup sering merasa kesepian meski dikelilingi banyak orang. biasanya pas aku ngerasa canggung bosan saat di perkumpulan, aku langsung membaca webtoon karena cerita dan karakter dari webtoon bantu aku ngalihkan pikiran dari perasaan kosong. Aku juga ngerasa dekat sama karakter fiksi kesukaanku jadi bisa bantu mengurangi rasa kesepianku apalagi pas malam hari saat sendirian di rumah. Walaupun aku sadar ini hanya solusi sementara saya tetap berusaha membangun hubungan nyata meski tidak mudah.”*

*(AL, 29 Tahun)*

Dari pernyataan partisipan AL menggambarkan bahwa hubungan parasosial yang terbentuk antara dirinya dan karakter fiksi dalam Webtoon berakar dari pengalaman emosional berupa rasa kesepian. Meskipun berada di tengah keramaian, AL mengungkapkan bahwa ia sering merasa canggung dan tidak memiliki arah, terutama dalam situasi sosial yang tidak nyaman. Dalam kondisi tersebut, cerita dan karakter dalam Webtoon tidak hanya mengalihkan pikirannya dari rasa hampa, tetapi juga membangun perasaan



kedekatan yang memberikan kenyamanan emosional. Hubungan ini menjadi semakin kuat terutama pada malam hari, saat ia merasa sendiri di rumah. Meskipun AL menyadari bahwa keterhubungannya dengan karakter fiksi bersifat sementara dan tidak nyata, AL tetap merasakan manfaat emosional dari hubungan tersebut.

Selain itu, terdapat pengalaman dari partisipan lain, yaitu partisipan Y, yang menghadapi situasi serupa dengan situasi partisipan AL, sebagai berikut :

*“Saya cukup sering merasa sendirian, bahkan ketika saya sedang bersama teman-teman. Rasanya ganjel seperti ada jarak, nggak benar-benar bisa terhubung alami. Saat itu biasanya saya membuka Webtoon dan tenggelam dalam ceritanya, karena dunia di sana bikin saya merasa "ada" dan ditemani..”*

*(Y,30 Tahun)*

Pernyataan partisipan Y (30 tahun) menggambarkan bahwa keterlibatannya dengan karakter fiksi dalam Webtoon lebih didorong oleh kebutuhan emosional, khususnya perasaan kesepian yang muncul bahkan di tengah keberadaan orang lain. Meskipun secara fisik ia berada bersama teman-teman, partisipan merasa ada jarak emosional yang membuatnya sulit terhubung secara alami dengan lingkungan sosialnya. Dalam situasi tersebut, partisipan memilih untuk membuka Webtoon dan larut dalam alur cerita sebagai cara untuk meredakan rasa sepi. Dunia fiksi dalam Webtoon memberinya rasa keberadaan dan kenyamanan emosional yang tidak ia temukan dalam interaksi sosial langsung.

Hal ini menunjukkan bahwa hubungan parasosial yang telah terbentuk bersifat afektif, di mana karakter fiksi berfungsi sebagai pengganti sementara keintiman sosial yang tidak terpenuhi dalam kehidupan nyata, serta menjadi sumber dukungan emosional dalam menghadapi keterasingan. Sehingga, webtoon tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi berperan juga sebagai media penghubung antara individu serta kebutuhan kedekatan emosinya, yang secara tidak langsung dapat membantu mengurangi rasa

keterasingan dalam kehidupan nyata. Teori *loneliness* mendukung pandangan ini dengan menjelaskan bahwa seseorang yang merasa kesepian, memiliki dorongan kuat untuk menjalin relasi sosial, bahkan jika relasi tersebut bersifat satu arah sebagaimana dalam hubungan parasosial (Perse & Rubin, 1989).

Kesepian sendiri didefinisikan sebagai perasaan subjektif ketika seseorang merasa tidak memiliki koneksi atau hubungan sosial yang bermakna, yang pada akhirnya memunculkan perasaan terdampar, ditinggalkan, atau tidak dimengerti oleh lingkungan sosialnya (Murthy, 2020). Kesepian bukan hanya akibat dari keterasingan sosial, tetapi juga bisa dipicu oleh kegagalan individu dalam membangun kedekatan emosional yang bermakna (Fitri et al., 2025). Maka dari itu, ketika kebutuhan akan koneksi sosial tidak terpenuhi melalui hubungan nyata, individu dapat membentuk hubungan parasosial sebagai kompensasi psikologis.

Ketika seseorang berada di fase awal dewasa dan mengalami kegagalan memenuhi tugas perkembangan, mereka sering kali menarik diri dari lingkungan sosial sehingga hal ini berujung pada perasaan kesepian. Sebagai upaya untuk mengatasi perasaan tersebut, individu sering kali beralih kepada figur-figur media yang digunakan sebagai pengganti hubungan sosial yang hilang dan mengatasi kesepian yang dirasakan. Studi menunjukkan saat individu mengalami kesepian menjadi lebih rentan mencari hubungan alternatif, termasuk hubungan parasosial, sebagai mekanisme koping untuk mengatasi perasaan tersebut (Tsai & Men, 2022).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan adanya ketidakkonsistenan hubungan dalam kesepian dan hubungan parasosial seperti di penelitian Annisela (2021) berjudul "Hubungan Antara Tingkat Kesepian dengan *Parasocial Relationship* pada Remaja Penggemar K-Pop di Komunitas Army Purwokerto," bahwa terdapat hubungan signifikan antara kesepian dan hubungan parasosial dalam komunitas tersebut. Lalu terdapat penelitian yang dilakukan Trinidya & Cahyono (2024) meneliti

hubungan antara kesepian dan parasosial pemain game Genshin Impact, hasil penelitian ini menyatakan tidak ada korelasi yang signifikan antara kesepian dan hubungan parasosial. Penelitian oleh Manawi Mohd Akib et al. (2023) terkait hubungan antara kesepian dan hubungan parasosial di kalangan remaja, hasilnya menunjukkan bahwa tidak terdapat korelasi yang signifikan antara kesepian dengan hubungan parasosial pada remaja penggemar K-Pop di komunitas EXO-L Lampung. Kemudian Andriani et al. (2022) meneliti variabel hubungan parasosial dan kesepian dengan hasil nilai koefisien korelasi yang dihasilkan adalah 0.328, dengan koefisien determinasi sebesar 10.7%. Hubungan kesepian dan parasosial berkorelasi satu sama lain dan memiliki hubungan yang signifikan dan positif.

Penelitian ini memiliki beberapa keunikan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Seperti penelitian ini memfokuskan perasaan kesepian yang dirasakan pembaca dan hubungan parasosial pada karakter fiksi dalam Webtoon, bukan pada selebritas nyata, idol, atau tokoh publik sebagaimana banyak diteliti sebelumnya. Karakter Webtoon memiliki sifat naratif yang berkelanjutan dan berkembang secara emosional, sehingga memungkinkan terbentuknya keterikatan yang lebih personal dan mendalam (Yecies et al., 2024). Lalu, penelitian ini secara khusus meneliti kelompok dewasa awal (20–40 tahun), yang berada pada fase perkembangan krusial dalam pembentukan keintiman dan identitas diri (Erikson, 1963). Fokus ini membedakan penelitian ini dari penelitian terdahulu yang mayoritas dilakukan pada kelompok remaja. Kemudian penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengkaji hubungan antara kesepian dan *parasocial relationship* dalam konteks Webtoon. Hingga saat ini, penelitian kuantitatif yang mengkaji konstruk psikologis dalam konteks Webtoon masih relatif terbatas, khususnya penelitian yang secara simultan menguji dua variabel psikologis, yaitu kesepian dan *parasocial relationship*. Sebagian besar penelitian sebelumnya dalam konteks Webtoon cenderung berfokus pada aspek seni

visual, budaya populer, narasi, atau hanya mengkaji satu variabel psikologis secara terpisah.

Berdasarkan keunikan penelitian yang berfokus pada hubungan parasosial dengan karakter fiksi Webtoon pada kelompok dewasa awal, diperlukan konteks penelitian yang memiliki tingkat penggunaan serta keterlibatan aktif terhadap Webtoon sebagai bagian dari budaya hiburan digital. Konteks ini penting untuk memastikan bahwa subjek penelitian memiliki paparan, pengalaman, dan keterikatan yang memadai terhadap karakter Webtoon, sehingga hubungan antara kesepian dan *parasocial relationship* dapat diuji secara empiris dan relevan. Oleh karena itu, Surabaya dipilih sebagai lokasi penelitian karena Surabaya tercatat sebagai lokasi berbagai kegiatan terkait Webtoon, seperti *meet and greet* film adaptasi Webtoon (*Eggnooid* dan *Terlalu Tampan*), pelaksanaan *W-TOON Camp* pada tahun 2024, serta berbagai talkshow, seminar, dan lomba di kampus yang berkaitan dengan Webtoon. Selain itu, Surabaya juga menjadi salah satu dari tiga kota di Indonesia yang menyediakan penjualan koin Webtoon dalam bentuk kartu fisik. Kondisi ini menunjukkan bahwa Webtoon telah menjadi bagian dari budaya populer dan aktivitas kreatif masyarakat Surabaya, sehingga menjadikan kota ini sebagai konteks yang relevan untuk meneliti hubungan antara *parasocial relationship* dan kesepian pada pembaca Webtoon dewasa awal.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara kesepian (*loneliness*) dan *parasocial relationship* pada pembaca Webtoon usia dewasa awal di Surabaya. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian psikologi media digital, serta kontribusi praktis dalam memahami peran Webtoon sebagai media hiburan yang tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga memiliki fungsi emosional bagi pembacanya. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat judul “*Escape To Webtoon : Loneliness Dengan Parasocial Relationship Pada Pembaca Webtoon*”.

## 1.2. Batasan Masalah

Penelitian ini membatasi ruang lingkup penelitian pada :

- a. Penelitian ini berfokus pada individu rentang usia dewasa awal (20 - 40 tahun) berdomisili di Surabaya.
- b. Subjek penelitian terbatas pada pembaca Webtoon yang aktif membaca dalam kurun waktu minimal 3 bulan terakhir, tergabung dalam komunitas pembaca webtoon dan memiliki karakter fiksi yang disukai.
- c. Penelitian ini berfokus pada uji hubungan antara *loneliness* dengan *parasocial relationship* pada pembaca Webtoon dewasa awal di Surabaya.

## 1.3. Rumusan Masalah

“Apakah ada hubungan antara *loneliness* dengan *parasocial relationship* pada pembaca Webtoon di Surabaya ?”

## 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan *loneliness* dengan *parasocial relationship* pada pembaca Webtoon di Surabaya.

## 1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut :

### 1.5.1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis, terutama dalam bidang psikologi media, serta psikologi sosial terkait hubungan antara *loneliness* dengan *parasocial relationship*. Serta bagaimana keduanya saling mempengaruhi dalam konteks pembaca Webtoon dewasa awal.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Individu Dewasa Awal

Diharapkan penelitian ini memberikan pemahaman mengenai bagaimana perasaan *loneliness* dapat mempengaruhi kecenderungan mereka dalam membentuk *parasocial relationship* dengan karakter fiksi dalam Webtoon. Pemahaman ini dapat menjadi dasar bagi individu untuk melakukan evaluasi diri terkait motivasi dan pola konsumsi media digital yang mereka lakukan, khususnya dalam mengakses platform Webtoon.

b. Bagi Pembaca Webtoon

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih lengkap mengenai eksplorasi hubungan antara *loneliness* dan *parasocial relationship*. Pembaca Webtoon juga dapat memperoleh pengetahuan tentang motivasi psikologis yang ada di balik keterlibatan dengan konten Webtoon serta ikatan emosional yang mereka bangun dengan karakter-karakter di dalamnya.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi pada penelitian-penelitian selanjutnya, terutama untuk menganalisis lebih mendalam tentang faktor-faktor lain yang mempengaruhi *parasocial relationship*. Serta memberikan informasi pada penelitian selanjutnya mengenai hubungan *loneliness* dengan *parasocial relationship*. Sehingga, penelitian mendatang dapat menjadikan penelitian ini sebagai dasar serta bahan evaluasi untuk penelitian selanjutnya.