

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang adalah negara yang memiliki budaya sub kultural disebut *otaku*. *Otaku* adalah orang yang tertarik dengan budaya-budaya Jepang seperti *game*, *anime*, *manga*, dan *cosplay* (Galbraith, 2012). Seiring berkembangnya teknologi, media yang digunakan oleh para *otaku* untuk melakukan hobinya pun semakin bertambah mulai dari internet yang dapat diakses untuk membaca *manga* dan juga menonton *anime* melalui situs ataupun aplikasi resmi. Belakangan ini setelah era *covid-19* orang-orang lebih sering menghabiskan waktu di rumah sehingga tidak banyak orang yang melakukan aktivitas di luar. Orang lebih sering menonton media hiburan dan salah satu yang marak beberapa tahun terakhir adalah *virtual youtuber* (*vtuber*). Terbukti pada tahun 2022 dalam situs *streamerchart.com* di mana Usada Pekora dalam kanal YouTube-nya yang bernama Pekora Ch. 兎田ペこら *Vtuber* dari agensi Hololive ini menempati tempat ke 5 dalam penonton *youtuber streamer gaming* yang paling banyak ditonton pada tahun 2022 dengan total rata-rata *viewer* sebanyak 23 ribu penonton *perstream*.

Virtual Youtuber memiliki pengertian yaitu seorang *youtuber* yang menggunakan avatar yang serupa dengan karakter *anime* dengan penampilan yang lucu, cantik, dan menarik. Masyarakat Jepang menyebut dengan istilah *moe gijinka* bisa diartikan sebagai suatu benda dan non makhluk manusia yang memiliki karakter manusia (Pradipta, 2018). *Vtuber* dapat dipahami sebagai pembuat konten di YouTube yang memanfaatkan fitur siaran langsung (*live streaming*) untuk melakukan kegiatan interaktif bersama penontonnya. Mengutip dari situs Panora Tokyo pada tahun 2020 mayoritas *vtuber* merupakan para pembuat konten yang menggunakan desain avatar yang terinspirasi dari *anime* dan mayoritas berasal dari Jepang.

Melalui *live streaming*, *vtuber* dengan mudah dapat berinteraksi langsung dengan penontonnya (*viewers*). Beberapa kegiatan interaktif yang dilakukan oleh *vtuber* dengan penontonnya dapat berupa: bermain *game* bersama, bernyanyi bersama, hingga belajar bahasa Jepang bersama. Agar tidak membosankan, mereka biasanya akan mengajak *viewers*-nya untuk melakukan interaksi ringan seperti melempar candaan dan melakukan kolaborasi bersama dengan *vtuber* lainnya.

Vtuber yang pertama kali muncul adalah Kizuna Ai pada tahun 2016 dengan membawakan video perkenalannya, setelah itu mulailah muncul fenomena konten baru yang mulai mengikuti jejak Kizuna Ai sebagai *vtuber* (Stephanie, 2022) Seiring semakin meningkatnya popularitas *vtuber* mulai banyak bermunculan agensi *vtuber* di Jepang di antaranya Hololive, Nijisanji, dan masih banyak lagi (Adzania & Arianingsih, 2022). Dari beberapa agensi di atas, Hololive menjadi agensi yang paling populer dengan Gawr Gura sebagai salah satu *vtuber* Hololive yang memiliki 4,24 juta *subscriber* di kanal YouTube-nya.

Hololive adalah proyek agensi *vtuber* yang berasal dari Jepang yang dikembangkan oleh Cover Corporation. Hingga saat ini, pada tahun 2022 total 71 *vtuber* yang berada di bawah naungan proyek agensi Hololive terhitung sejak debut *vtuber* pertamanya di tahun 2017 dengan memperkenalkan karakter bernama Tokino Sora. Mulai dari tahun 2019 Hololive melebarkan sayap agensinya ke berbagai negara seperti China, Indonesia dan Inggris, untuk melakukan debut *idol virtual* di negara-negara tersebut (Hololivetv.com & virtualyoutuberfandom.com)

Para *vtuber* Hololive yang memiliki personalitas dan kejenakaan dalam memainkan perannya membuat para penonton terhibur sehingga mereka dapat menonton *vtuber* tersebut selama berjam-jam. Beberapa orang mulai merasakan kedekatan secara emosional dan menganggap bahwa *vtuber* adalah teman bicara mereka, karena tak hanya bermain *game* saja. Para *vtuber* tersebut dapat berinteraksi lewat *superchat* yang diberikan penonton terhadap *vtuber* kesukaannya tersebut. Dengan *superchat*, *vtuber* dapat membaca komentar yang dilontarkan penggemarnya tersebut. Dalam komentarnya *vtuber* terkadang dapat mencurahkan isi hatinya dengan berinteraksi secara tidak langsung dengan penontonnya. Mulai cerita sedih, senang maupun duka yang membuat penonton terbawa suasana.

Penonton dibuat simpati dan ikut senang dengan cerita *vtuber* yang membuat penonton merasakan hubungan dengan *vtuber* sebagai teman curhat sahabat maupun sebagai hal romansa. Karena kedekatan seseorang tersebut kepada *vtuber* kesukaannya, membuat kejadian tersebut bisa dikatakan sebagai hubungan parasosial

Menurut Hartmann (2016), hubungan parasosial dapat diartikan sebagai hubungan sosial yang terbangun antara pelaku dalam hal ini penggemar kepada sosok yang pelaku temui melalui berbagai media. Penggemar memiliki ilusi seolah-olah berada dalam hubungan pertemanan, keluarga, atau kerabat dekat dengan para idola. Hal ini terjadi karena penggemar merasa mengenal mereka dengan baik. Hubungan parasosial terbagi dalam beberapa bentuk, mulai dari *extreme worshipping*, hubungan romantis dan pertemanan normal, hingga hubungan negatif tertentu. Hubungan parasosial pertama kali dikemukakan oleh Horton dan Wohl pada tahun 1956. Horton dan Wohl berpendapat ikatan keintiman berkembang dengan *media personaliti* melalui pengalaman interaksi dengan persona sang *media personality* dari waktu ke waktu. Hubungan ini merupakan ilusi yang ditimbulkan oleh media untuk penonton. Hubungan parasosial dianggap mulai muncul ketika fans merasa bahwa mereka adalah teman dari karakter yang ada di media tersebut. Perasaan pertemanan ini yang kemudian menjadi faktor penting dalam berkembangnya hubungan parasosial daripada hubungan interpersonal yang dilakukan secara tatap muka. Kontak yang dilakukan secara kemudian akan menyebabkan penonton berpikir bahwa mereka memiliki kedekatan dengan persona media tersebut. Hal ini kemudian semakin meningkatkan pemahaman penonton mengenai karakter media termasuk gaya, kepribadian, preferensi, dan kehidupan pribadi, terakumulasi, serta interpretasi dan pemahaman makna perilaku karakter di atas panggung (Chung & Cho, 2014).

Penulis ingin meneliti kehadiran hubungan parasosial dalam dunia *vtuber*, karena selama 3 tahun terakhir ke belakang beberapa orang memiliki rasa kesendirian yang mendalam karena mereka harus berada di rumah sepanjang hari akibat pandemi *covid-19* yang membuat orang menjadi jenuh. Dengan kehadiran *vtuber* dalam industri hiburan membuat orang-orang memiliki hiburan karena aksi

lucu dan tingkah *vtuber* kesukaannya sehingga mengobati rasa kesendirian mereka. Namun tak sedikit dari beberapa orang menjadikan *vtuber* kesukaan mereka lebih dari teman dan memiliki ketertarikan dengan *vtuber* tersebut dalam hal romansa. Dalam penelitian ini, penulis menjadikan objek penelitian adalah komunitas penggemar Hololive Indonesia bernama Holosimp Indonesia dengan cara memberikan kuesioner kepada komunitas ini dalam periode 13-15 April 2023 dan hasil kuesioner tersebut adalah sebagai data primer dalam penelitian yang penulis lakukan ini..

1.2 Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang dipandang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Sebuah skripsi yang berjudul *Ketertarikan Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada Terhadap Perkembangan Virtual Youtuber* oleh Andi Pradipta (2018) dari Universitas Darma Persada. Penelitian ini membahas tentang ketertarikan minat mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada terhadap *virtual youtuber* dengan cara memberikan kuisisioner terhadap mahasiswa Universitas Darma Persada. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa minat mahasiswa Universitas Darma Persada masih sangat sedikit rendah karena kurangnya konten *virtual youtuber* yang menarik pada saat itu. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif dengan teknik kepustakaan. Persamaan dari penelitian ini dan penelitian milik penulis adalah menggunakan *virtual youtuber* sebagai objek penelitian, sementara perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Andi Pradipta fokus pada ketertarikan mahasiswa UNSADA dalam perkembangan *virtual youtuber*, sementara penelitian penulis membahas hubungan parasosial dalam fans *virtual youtuber* Hololive dalam komunitas remaja penggemar Hololive Indonesia
2. Sebuah skripsi yang berjudul *Interaksi Parasosial pada Individu Awal Dewasa Penggemar Korean (K-POP)*, yang dilakukan oleh Ni Kadek

Yunika Hadiningsih (2018) dari Universitas Sanata Dharma. Penelitian ini membahas tentang faktor-faktor interaksi penggemar terhadap individu awal dewasa K-Pop. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa mereka masih melakukan pengidolaan dan melakukan interaksi parasosial terhadap idolanya masing-masing. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mereka memiliki beberapa karakteristik interaksi sosial yang berbeda-beda, di setiap individunya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian milik penulis adalah sama-sama membahas tentang interaksi parasosial terhadap idola, perbedaannya terletak pada fans K-Pop sebagai responden dalam penelitiannya sementara penulis menggunakan responden fans Hololive.

3. Sebuah skripsi yang berjudul *Konstruksi Nilai-Nilai Perjuangan dalam Lirik Lagu Karya Virtual Youtuber Hoshimachi Suisei* yang dilakukan oleh Muhammad Syahdilarakha (2022) dari Universitas Darma Persada. Penelitian ini membahas tentang nilai-nilai perjuangan dalam lirik lagu karya *virtual youtuber* Hoshimachi Suisei. Hasil dari penelitian ini adalah penulis menemukan tanda-tanda yang sangat penting di dalam lirik lagu karya *virtual youtuber* Hoshimachi Suisei yang membangun tentang bagaimana perjuangan dan keluh kesahnya sebagai seorang yang berkarir sebagai *virtual youtuber*. Dalam lirik lagu karya *virtual youtuber* Hoshimachi Suisei, terdapat makna bahwa perjuangan itu memang tidak mudah karena pasti akan ada orang yang memandang dengan sebelah mata oleh karena itu tetaplah menjadi pribadi yang kuat akan kemauan dan pantang menyerah jika ingin mengejar suatu keinginan yang ingin diraih. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif dengan teknik kepustakaan. Persamaan penelitian ini dengan peneliti penulis adalah sama-sama membahas *virtual youtuber* dari Hololive. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian milik penulis adalah penelitian milik Muhammad Syahdilarakha fokus kepada menelaah kata-kata perjuangan pada lirik lagu karya Hoshimachi Suisei, sementara penelitian penulis

membahas hubungan parasosial terhadap fans *virtual youtuber* Hololive dalam komunitas Holosimp usia remaja.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Kepopuleran *virtual youtuber* dalam dunia hiburan.
2. Terjadinya hubungan parasosial *fans* pada *virtual youtuber* Hololive.
3. YouTube sebagai platform media untuk melihat *virtual youtuber* kesukaanya.
4. *Virtual youtuber* dipakai sebagai alat pelarian untuk menjalin hubungan parasosial
5. Kepopuleran agensi *virtual youtuber* Hololive dalam dunia hiburan

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas penulis meneliti perilaku hubungan parasosial di komunitas *fans* Hololive bernama Holosimp Indonesia.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apa itu Hololive dan seperti apa bentuk kepopulerannya?
2. Apa yang dimaksud dengan hubungan parasosial, faktor, dan akibat penyebab terjadinya hubungan parasosial pada komunitas Holosimp Indonesia?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui tentang Hololive dan bentuk kepopulerannya.
2. Mengetahui tentang hubungan parasosial dan faktor-faktor penyebab terjadinya hubungan parasosial komunitas Holosimp Indonesia.

1.7 Landasan Teori

Landasan teori merupakan sebuah pernyataan yang disusun secara sistematis. Landasan teori juga dapat didefinisikan sebagai definisi, konsep, proposisi yang telah disusun dengan rapi, dan sistematis tentang variabel-variabel sebuah penelitian. Landasan teori ini juga digunakan untuk memahami sebuah fenomena yang terjadi. Landasan teori yang digunakan peneliti dalam penyusunan penelitian ini terdiri dari teori budaya populer, teori hubungan parasosial serta *virtual youtuber*.

1.7.1 Budaya Populer

Untuk mendefinisikan budaya pop, perlu mengkombinasikan dua istilah yaitu “budaya” dan “populer”. Pertama adalah “budaya” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia daring (2022) adalah adat istiadat, sesuatu mengenai kebudayaan yang sudah berkembang, dan kata “pop” diambil dari kata “populer” yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia daring 2022 berarti dikenal dan disukai orang banyak atau umum. Budaya populer secara keseluruhan berarti kebudayaan sederhana yang dibuat oleh masyarakat kelas bawah, yang dapat disukai atau diterima oleh banyak orang, terutama oleh kalangan remaja, dalam waktu yang relatif singkat. Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa budaya populer adalah suatu hal yang berkembang dan banyak disukai oleh masyarakat.

Strinati dalam Habsari (2015) menyatakan budaya pop atau *popular culture* adalah budaya pertarungan penuh makna di mana segala macam makna dan bertarung untuk memperebutkan hati masyarakat. Menurut Watson dalam Stephanie (2022), budaya populer merupakan macam-macam ide, reaksi, dan ekspektasi yang berubah secara cepat pada saat orang-orang atau kelompok-kelompok itu sendiri berubah seiring dengan berjalannya waktu. Budaya populer sendiri dapat dimaknakan sebagai budaya yang dapat dinikmati oleh masyarakat secara luas. Budaya populer disebut juga sebagai budaya massa.

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa budaya populer adalah suatu hal yang berkembang dan banyak disukai oleh masyarakat

1.7.2 Hubungan Parasosial

Semenjak perkembangan media baru dan media sosial sebagai alat baru untuk bersosialisasi dengan fannya maka hubungan antara fan dan selebritas menjadi lebih intim (Marwick & Boyd, 2011). Adapun skala untuk mengukur proses parasosial adalah PSI-process yang pertama diperkenalkan oleh Schramm dan Hartmann (2008).

PSI (*parasocial interaction*), sebagaimana dimaknai sebagai proses parasosial (*parasocial processing*), termanifestasi dalam berbagai bentuk di antaranya adalah: *intensive thoughts deliberations, tense body movements, agile facial expressions and gestures, dan speaking to the persona that is displayed on the TV screen* (Schramm, 2015:438).

PSI dapat diklasifikasikan, sama halnya seperti *involvement*, sebagai sebuah *meta-concept* yang terdiri dari: *“attention, knowledge activation, evaluation, social comparison, sympathy, empathy*. Teori parasosial didasarkan pada hubungan virtual antara selebriti dan fannya, tetapi hubungan ini diintimasikan sebagai hubungan interpersonal yang dianggap nyata oleh para penggemar (Sokolova & Kefi, 2020). Hubungan parasosial dianggap satu arah karena biasanya fan yang berada di rentang usia remaja dan dewasa muda ini merasakan kedekatan dengan selebriti idola mereka sedangkan sang selebriti sama sekali tidak mengenal mereka (Sulianti, et al., 2018).

Hubungan parasosial memungkinkan para konsumen tersebut untuk mengidentifikasi dirinya dengan para selebriti, baik melalui sikap atau perilaku, hal ini kemudian memberikan peluang bagi selebriti untuk memberikan pengaruh terhadap audiensnya (Chung & Cho, 2017). Hubungan parasosial mungkin menyebabkan timbulnya tingkat empati yang tinggi dari fans ke selebriti (Frederick, et al, 2012).

Berdasarkan teori di atas menunjukkan bahwa memungkinkan penonton (*viewers*) merasakan kedekatan secara emosional terhadap *virtual youtuber*

kesukaanya karena peran dari *virtual youtuber* itu yang pintar memainkan emosi penontonnya sehingga terjadinya koneksi antara dia dan penggemarnya.

1.7.3 Virtual Youtuber

Virtual youtuber merupakan penggabungan dari dua kata “virtual” yang digabungkan dengan “youtuber” ini disingkat menjadi “vtuber” . Nama yang mengacu pada orang yang mengunggah video di situs YouTube dan merupakan ciri khas. Intinya dia sendiri muncul di video sebagai performer. *Vtuber* juga mengunggah video yang mirip dengan YouTube, namun bukan manusia sebenarnya yang muncul di sana, melainkan model 3D dan dengan youtuber dalam hal itu adalah karakter yang diekspresikan oleh ilustrasi yang berbeda (Takeda & Hamazaki, 2021).

Istilah "*virtual youtuber*" atau "*VTuber*" sering dipakai untuk merujuk kepada talenta YouTube (youtuber) yang berwujud sebuah karakter virtual. Dengan bantuan teknologi komputer, para *virtual youtuber* ini akan muncul layaknya karakter *anime* di dalam video (Kompasiana.com).

Stephanie (2022) menyatakan menurut IT Yougo Jiten Bainari (IT 用語辞典バイナリ), *virtual youtuber* adalah orang yang mengunggah (*youtuber*) dan melakukan *live streaming* maupun mengunggah video di mana (ia) muncul dengan menggunakan karakter 3D CG sebagai *virtual idol*, atau, seorang karakter yang muncul di video semacam dan mengkategorikan dirinya sebagai “*virtual idol youtuber*”

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Menurut S.Margono (2003) dengan pendekatan deskriptif kualitatif, analisis data yang diperoleh (berupa kata-kata, gambar atau perilaku), dan tidak dituangkan dalam bentuk bilangan atau angka statistik, melainkan dengan memberikan paparan atau penggambaran mengenai situasi atau kondisi yang diteliti dalam bentuk uraian naratif. Penelitian ini memakai kuesioner sebagai data primer yang diberikan kepada komunitas penggemar Hololive yang berisi 29 pertanyaan yang akan memberikan data sejauh

mana penggemar Hololive tersebut mengalami hubungan parasosial terhadap *virtual youtuber* kesukaannya.

1.9 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Mampu menggambarkan apa itu hubungan parasosial serta memberikan contoh terhadap jenis-jenis hubungan parasosial.

2. Manfaat Praktis

Bagi pembaca dan penulis agar menambah wawasan terhadap dunia *vtuber* terutama Hololive serta memberikan pengetahuan tentang parasosial yang ada di komunitas penggemar *vtuber* di Indonesia.

1.10 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang, penelitian relevan, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

Bab II Kajian Pustaka, berisi teori budaya populer, perkembangan Hololive dan teori parasosial

Bab III Hubungan Parasosial Remaja *Vtuber* Hololive pada Komunitas Holosimp Indonesia berisi tentang analisis dari kuesioner tentang hubungan parasosial dan pembahasan mengenai faktor-faktor dan akibat hubungan parasosial tersebut

Bab IV Simpulan yang berisi tentang kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan.