

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media distribusi video sudah dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat umum, seperti platform YouTube. Terdapat banyak kreator yang mengunggah berbagai video di sana, mulai dari hiburan sampai edukasi. Bahkan sudah banyak pula penyiaran video secara langsung oleh seorang kreator di sana atau biasa disebut sebagai Youtuber. Beberapa tahun ke belakang, muncul entitas Youtuber yang tampil dan mempromosikan diri menggunakan karakter 2D maupun 3D yang disebut Virtual Youtuber. Dikutip dari situs web Fantech ID (2023), karakter Virtual Youtuber atau disingkat sebagai Vtuber biasanya bertindak seperti Youtuber pada umumnya, menyediakan berbagai konten video yang biasanya berupa hiburan, dengan menjalankan karakter 2D atau 3D sebagai pengganti dari tokoh di dunia nyata. Karakter yang digunakan Vtuber sebagian besar terinspirasi dari karakter animasi berasal dari Jepang atau anime. Kizuna Ai merupakan orang pertama yang memperkenalkan frasa Virtual Youtuber sehingga kerap kali dianggap sebagai Vtuber pertama di dunia. Kizuna Ai mulai membuat konten di YouTube pada akhir 2016, dan popularitasnya memulai tren Vtuber di Jepang yang selanjutnya menjamah ke seluruh dunia. Dikutip dari situs web PANORA (2020), ada lebih dari 10.000 Vtuber. Vtuber sudah menjadi suatu profesi dan jangkauan popularitasnya mulai meluas, bahkan sudah pernah muncul pada papan iklan dalam rangka perayaan jumlah pengikut pada stasiun MRT Senayan yang dapat dijangkau oleh masyarakat non fan Vtuber (hololive Indonesia, 2022). Dilansir dari data yang dikumpulkan oleh situs Vtuber.asia (2023), terdapat 869 Vtuber dan 61 Grup Vtuber pada 1 Maret 2023. Fan Vtuber pun beragam, biasanya ditemui yaitu penggemar dari animasi Jepang yang mana menjadi cetak biru dalam penggunaan karakter Vtuber (Lu dkk., 2021). Para fan Vtuber pun sudah banyak membuat grup komunitasnya yang biasanya berisikan tentang aktivitas-aktivitas Vtuber atau fanart Vtuber. Indonesia menempati peringkat 1 komunitas Vtuber terbanyak dengan pengikut total sebanyak 20 juta pengikut di YouTube melalui data pada situs vtuber.asia (2023). Dengan jumlah sebanyak itu, rasa suka para fan Vtuber sudah bisa dibilang masif dan tentunya variatif juga

cara komunitas atau perseorangan dalam menyalurkan kesukaannya terhadap Vtuber yang digemari.

Interaksi parasosial merujuk pada respons yang diberikan seseorang terhadap figur media di televisi seakan-akan figur media tersebut benar-benar ada dalam ruangan tempat dia berada, sedangkan relasi parasosial merujuk pada perluasan dari interaksi parasosial yang muncul meskipun seseorang tidak lagi melihat figur media tersebut (Stever, 2013), dalam hal ini fans melakukan interaksi parasosial pada *vtuber*. Dalam konteks parasosial, pertemanan dapat dikonseptualisasikan sebagai menyukai karakter, merasakan solidaritas dan kepercayaan pada figur media, dan menginginkan pengungkapan diri dan komunikasi dengannya (Haniifah, 2024). Interaksi yang persisten akan meningkatkan akurasi pemahaman penggemar mengenai karakter idolanya tersebut seperti gaya, kepribadian, preferensi, kehidupan pribadi, serta interpretasi dan pemahaman makna perilaku sang idola (Chung & Cho, 2014). Interaksi parasosial dianggap sebagai pengalaman ilusi yang dirasakan oleh pengguna media, yang merasakan interaksi dengan tokoh media atau idolanya, meskipun tidak mendapat timbal balik (Horton & Wohl, 1953). Para fan Vtuber biasanya merasa mengenali karakter Vtuber tersebut seakan ia memiliki keterikatan yang nyata, meski interaksi yang dilakukan dalam batas minimum seperti menyampaikan chat pada saat Vtuber siaran langsung atau melakukan interaksi terhadap sesama fan Vtuber.

Dari beberapa interaksi parasosial ini, terdapat beberapa perilaku yang kegiatannya dapat merugikan bagi diri sendiri maupun orang lain apabila tidak memiliki kontrol yang kuat dalam menanggapi rasa suka terhadap Vtuber idolanya. Interaksi parasosial (Horton dan Wohl, 1953), dianggap sebagai pengalaman ilusi yang dirasakan oleh pengguna media. Interaksi parasosial mengacu pada rasa kesadaran timbal balik yang semu, hanya terjadi ketika melihat searah media tersebut (Dibble, Hartmann, dan Rosaen, 2016). Hal tersebut menjadi suatu permasalahan apabila seseorang tidak dapat membedakan pengalaman ilusi dengan kenyataan yang merupakan andil dari kontrol diri yang dimiliki individu. Fenomena parasosial juga bisa berkembang menjadi berbahaya apabila dan semakin jauh dengan lingkungan sosial yang sebenarnya atau menjadi ketergantungan dengan media yang dinikmatinya (Gleason, Theran, & Newberg,

2017). Perkembangan negatif tidak akan terjadi apabila kegiatan pengidolaan oleh penggemar berada pada intensitas yang tepat terhadap figur media (Jamilah, 2020).

VTuber dapat dilihat sebagai penyampai pesan yang secara selektif tampil dengan avatar virtual, sedangkan penonton dilihat sebagai penerima yang menginterpretasi konten dan membuat impresi pada vtuber (Lu dkk., 2021). Vtuber biasanya melakukan live streaming melakukan berbagai aktivitas seperti bermain gim, karaoke, chatting, dan lain-lain (Lu dkk., 2021). Bagi para fan Vtuber, biasanya menonton siaran langsung Vtuber merupakan bentuk dari rasa suka. Kebanyakan Vtuber mengadopsi konsep anonim terhadap identitas asli dari penggerak karakter Vtuber dikutip melalui web Fantech ID (2023). Hal ini pun membuat interaksi antara Vtuber dan penontonnya menjadi sebuah interaksi tanpa adanya hubungan dengan kelekatan secara timbal balik. Dari berbagai aktivitas yang dilakukan vtuber, terdapat pula permasalahan-permasalahan yang tidak mengemukakan terjadi dalam komunitas fan vtuber. Seperti salah satu vtuber bernama Raime Amemiya menjadi korban penyebaran data pribadi pada publik secara tidak bertanggungjawab dan membuat dirinya ketakutan serta tak aman dikutip dari Otaku Mobileague (2023). Hal tersebut bukan berdampak pada persona vtuber saja, tetapi berlaku pada orang di dunia nyata yang berperan sebagai pemeran vtuber. Selain itu, akses untuk bisa bertemu vtuber memerlukan internet. Dalam penelitian Adzania dan Arianingsih (2022), sebanyak 88% partisipan cenderung menggunakan internet berlebih untuk dapat menonton vtuber kegemarannya.

Terdapat beberapa bahasan yang dapat dikaitkan dengan interaksi parasosial dengan vtuber. Adiksi internet (Orzack, 2004) yang mana sebuah kelainan terhadap penggunaan internet berlebih yang muncul pada orang yang merasa bahwa dunia maya pada layar komputernya lebih menarik daripada dunia kenyataan hidupnya sehari-hari. Waktu live streaming yang dilakukan oleh vtuber terkadang bisa dilakukan pada menjelang tengah malam dikutip dari web hololive official website (2023). Jadwal yang dilakukan menjelang tengah malam, dapat mengganggu produktivitas waktu tidur. Penggunaan teknologi sebelum tidur dapat menimbulkan kualitas tidur buruk, mengakibatkan banyaknya orang

terutama remaja mengalami kekurangan tidur (Hershner dan Chervin, 2014). Berbagai perilaku juga merupakan suatu kontrol individu dalam mengambil keputusan. Kontrol diri yang kurang membuat individu sukar dalam mengelola perilaku serta ketidakmampuan menentukan pilihan, yang dapat memunculkan sifat agresif (Marsela dan Supriatna, 2019).

Interaksi parasosial merupakan perilaku suatu individu dalam menanggapi figur media yang dihadapi. Melihat dari beberapa permasalahan sebelumnya, kontrol diri menjadi suatu aspek pada diri seseorang dalam menentukan bentuk interaksi seperti apa yang dilakukan. Hal ini sejalan dengan Ghaffara dan Qodariah (2019) yang menunjukkan jika kontrol diri tinggi, interaksi parasosial tidak akan berkembang menjadi hubungan yang buruk atau berlebihan. Dalam penelitian yang dilakukan Tania (2023), ditemukan pula hasil bahwa kontrol diri memiliki hubungan atau korelasi dengan parasosial. Oleh karena itu, kontrol diri dipilih sebagai variabel untuk melihat pengaruhnya terhadap interaksi parasosial.

Calhoun dan Acocella (1990) mendefinisikan kontrol diri sebagai pengaturan proses-proses fisik, psikologis, dan perilaku seseorang dengan kata lain serangkaian proses yang membentuk dirinya sendiri. Kapasitas untuk mengubah tanggapan seseorang, terutama untuk membuatnya selaras dengan standar-standar seperti cita-cita, nilai-nilai, moral, dan ekspektasi sosial, dan untuk mendukung pengejaran terhadap gol-gol jangka panjang adalah suatu kontrol diri (Baumeister, Vohs, & Tice, 2007). Menurut Chaplin (2009), kontrol diri adalah kemampuan untuk membimbing tingkah laku sendiri dan kemampuan untuk menekan atau merintangai impuls-impuls atau tingkah laku impulsif. Rendahnya kontrol diri ini yang menyebabkan suatu impulsivitas (Tochkov, 2010). Hal ini dalam komunitas Vtuber, biasanya terdapat beberapa fan yang sangat sering dalam membagikan kegiatan tentang Vtuber kegemarannya karena menyukainya. Namun, dalam titik tertentu terdapat beberapa perilaku atas dasar rasa suka yang dianggap kurang baik seperti mencari dan membagikan identitas asli dari seseorang Vtuber terhadap sesama fannya. Karena pada umumnya, Vtuber beraktivitas dan menjalani suatu karakter dengan tetap anonim dengan informasi kehidupan nyatanya. Selain itu terdapat juga beberapa perilaku agresif lainnya dari fan

seperti menghujat secara daring suatu kalangan apabila Vtuber idolanya tidak merasa nyaman dengan kalangan tersebut.

Dengan maraknya fan Vtuber baru-baru ini, akan masif pula kecenderungan tindakan-tindakan impulsif dalam melakukan interaksi parasosial ini jika sudah mulai terbentuk secara kolektif. Oleh karena itu, perlunya suatu panduan dalam mengingatkan dan memberikan arahan dalam menanggapi fenomena Vtuber ini dan apa saja yang perlu disadari dalam mengatur diri saat terjadinya suatu interaksi parasosial.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh kontrol diri terhadap interaksi parasosial.

C. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah kontrol diri menjadi pengaruh yang berarti terhadap interaksi sosial pada fan *Vtuber*.

D. Manfaat

1. Manfaat Teoretis

Data yang didapatkan dari penelitian ini diharapkan dapat membantu dan menyumbangkan pengetahuan pada keilmuan psikologi. Diharapkan pula menjadi manfaat sebagai bahan acuan maupun data tambahan untuk penelitian lanjutan yang berhubungan dengan kontrol diri dan interaksi parasosial di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis

Data yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi manfaat bagi masyarakat umum, terutama individu sebagai fan *Vtuber*. Hasil penelitian ini menjadi harapan agar seorang fan dapat lebih peka akan peran kontrol diri terhadap interaksi parasosial secara keseluruhan. Serta, penelitian ini dapat menjadi bahan bacaan dalam menambah informasi terkait kontrol diri dan interaksi parasosial untuk berbagai kalangan.