

Interaksi Parasosial Anggota Membership *Vtuber*

SKRIPSI



Oleh

Rikat Kariono

19410012

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2023

HALAMAN JUDUL

Interaksi Parasosial Anggota Membership *Vtuber*

SKRIPSI

Diajukan kepada

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh

gelar sarjana Psikologi (S. Psi)

Oleh

Rikat Kariono

NIM. 19410012

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Relasi Interaksi Parasosial Anggota Membership *Vtuber*

SKRIPSI

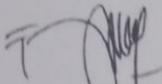
Oleh:

RIKAT KARIONO

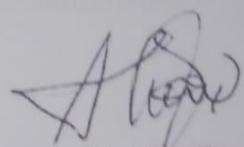
NIM. 19410012

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing Skripsi


Dr. Fathul Lubabih Nuqul, M.Si
NIP: 197605122003121002

Dosen Pembimbing Skripsi


Aprilia Mega Rosdiana, M.Si
NIP: 199004102020122004

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi




Prof. Hj. Rifa Hidayah, M.Si
NIP: 197611282002122001

HALAMAN PENGESAHAN

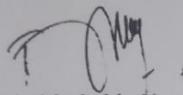
HALAMAN PENGESAHAN

INTERAKSI PARASOSIAL ANGGOTA *MEMBERSHIP VTUBER*

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 7 Juli 2023

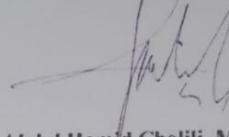
Susunan Dewan Penguji

Ketua Penguji



Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M.Psi.
NIP. 197605122003121002

Sekretaris Penguji



Abdul Hamid Cholili, M.Psi.
NIDT. 19890602201911201270

Penguji Utama



Dr. Siti Mahmudah, M.Si
NIP. 196710291994032001

Mengesahkan,

Dean Fakultas Psikologi

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. Rifa Hidayah, M.Si

NIP. 197611282002122001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rikat Kariono

NIM : 19410012

Fakultas : Psikologi

Jurusan : Psikologi

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “**Interaksi Parasosial Anggota Membership Vtuber**” adalah benar-benar hasil karya sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika dikemudian hari ada pengakuan dari pihak lain, hal tersebut bukan menjadi tanggung jawab Dosen pembimbing dan pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia mendapatkan sanksi.

Malang, 2 Juni 2023


METERAI
TEMPEL
60D9CAKX480196094
Rikat Kariono

MOTTO

Remember, that you can't save everyone. We save who we can, that's enough

---Brimstone---

Ketakutan terbesar kita bukanlah karena kita tidak mencukupi. Ketakutan terbesar

kita adalah apabila kita kuat lebih dari dugaan kita

--- Coach Carter---

Pelajarilah adab (budi pekerti) sebelum mempelajari suatu ilmu

---Imam Malik---

Kata-kata lembut melunakkan hati yang lebih keras dari batu, kata-kata kasar

mengeraskan hati yang lebih lembut dari sutra

---Imam Alghazali---

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang atas segala nikmat dan karunia-Nya yang tak henti selama ini sehingga hamba dapat menyelesaikan tugas akhir jenjang S1.

Teruntuk

Almarhum. Sutiknu Hadi

Ayahanda yang selalu menjadi insiparsi, sosok ketegaran, dan kekokohan hatinya yang telah mendahului kami untuk menemui sang Maha Pencipta

Srikanti

Ibunda yang terus mengalir kebaikannya kepada jiwa-jiwa yang mencintai dan mengenalnya.

Andik Susanto, Indrawati

Terakhir, untuk kakak-kakak saya yang paling saya cintai, terima kasih karena berkat kehadiran kalian, saya belajar apa itu arti tanggung jawab. Semoga kita menjadi saudara yang terus saling mengasihi tiada henti. Semoga kita bisa menjadi anak yang berbakti pada kedua orang tua dan bisa membahagiakannya hingga kelak menuju surga-Nya.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Studi Fenomenologi : Relasi Interaksi Parasosial Anggota Membership *Vtuber*” dengan baik.

Shalawat serta salam semoga senantiasa dapat terhaturkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW. beserta keluarga, sahabat serta seluruh umatnya, yang telah membimbing kita menuju zaman perubahan untuk terus berada di jalan-Nya

Dengan segala kerendahan hati, penulis menuliskan penelitian ini sebagai penyelesaian tugas akhir guna mengakhiri status mahasiswa dan menyandang gelar Sarjana Psikologi (S.Psi). Tentunya dalam menyelesaikan perjalanan pendidikan ini, banyak ucapan dan terima kasih kepada segala pihak yang membantu. Kepada:

1. Kedua orang tua penulis, alm. Sutiknu Hadi dan Hj. Srikanti yang selalu memanjatkan doa untuk kesuksesan dan kelancaran penulis, serta memberikan kasih sayang, uang, nasehat, serta kesabarannya dalam setiap langkah hidup penulis yang merupakan anugerah terbesar dalam hidup penulis.
2. Keluarga bapak Dr. Fathul Lubabin Nuqul, selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing penulis secara tulus dan rutin dalam proses penulisan skripsi ini, dan juga selalu terciptanya ruang diskusi yang hangat serta penyediaan tempat dan konsumsi yang telah diberikan.

3. Aprilia Mega Rosdiana M.Si selaku Dosen Pembimbing dua Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Malang yang selalu memberikan arahan ketika penulis mengalami kesusahan dalam mengerjakan penelitian ini.
4. Drs. H. Yahya MA selaku Dosen Wali Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Malang yang selalu memberi nasihat dan memberi wejangan kepada penulis selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Malang
6. Dr. Hj. Rifa Hidayah. M. Si selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Malang beserta bapak ibu dosen yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah mengajarkan saya secara dunia dan akhirat.
7. Sahabat-sahabat saya yang Abid A.A, Khoiruddin Hidayatullah, Ahmad Fajar Luthfi, Nauval M, Pramadhani A, Dimas Umar, Aldi P, Afif Faishal, Luthfi Lesmana, M. Dicky Fatchurrohimi, Aditya Reiga, Rifqi Athallariq Rizal Oki, Rofiqo Azizaturrahmi, Cilika Aidah, Farahdiba serta sahabat-sahabat yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.
8. Kepada rekan-rekan seperjuangan Fraya F, Aggasi Il, Farid Aldi, Diyana Rasmayanti, Fitria Addin, Yusuf Raihan, Syiffa Izzata, Falakhu Syahru, Raja Aqil H, Azam Feda serta rekan-rekan seperjuangan yang selalu membantu penulis dan memberikan *support* dalam mengerjakan penelitian ini.
9. Kepada seseorang yang selalu membantu, mendengarkan cerita saya, dan menjalani situasi susah dan senang bersama penulis yaitu Alfiyani Qatrunnada

Salsabila yang sudah memberikan segala dukungannya dalam berbagai bentuk selama penulisan skripsi ini berlangsung.

10. Terakhir, untuk segala yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung yang turut mendoakan, membantu, memberikan *support* penulis dalam melakukan penelitian ini.

Tersampaikan do`a, kasih sayang dan dukungan agar sekiranya terbalaskan lebih oleh Allah SWT. Jazakumullah Khairon. Persembahan ini dititipkan oleh Allah SWT. Melalui saya untuk orang-orang disekeliling dan tidak disekeliling saya

Malang, 2 Juni 2023

Rikat Kariono

Daftar Isi

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
ABSTRAK.....	xiii
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II: TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Relasi Sosial.....	11
1. Definisi Relasi Sosial.....	11
2. Faktor–faktor yang mempengaruhi	12
3. Aspek Relasi Sosial	14
B. Interaksi Parasosial.....	17
1. Definisi Parasosial	17
2. Interaksi dan Hubungan Parasosial di Media Sosial	19
3. Bentuk–bentuk Parasosial	20
4. Aspek Parasosial.....	22
5. Jenis–jenis Parasosial.....	22
6. Faktor–faktor yang mempengaruhi Interaksi Parasosial.....	23
C. Youtube	25

D. Membership Youtube	26
E. <i>Vtuber</i>	27
F. Kerangka Konseptual	28
BAB III: METODE PENELITIAN.....	30
A. Jenis dan Desain Penelitian	30
B. Fokus Penelitian	31
C. Sumber Data.....	31
D. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Teknik Analisis Data	34
F. Teknik Keabsahan Data.....	36
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Paparan Data	39
1. Proses Awal Penelitian	39
2. Profil Lokasi Penelitian.....	41
3. Profil dan Paparan Data Subjek.....	42
i. Subjek 1	41
ii. Subjek 2	42
B. Temuan Data di Lapangan.....	44
1. Hasil Observasi.....	44
2. Hasil Dokumentasi	45
3. Hasil Wawancara	46
i. Relasi Antara Anggota <i>Membership Vtuber</i> dan Idolanya.....	46
ii. Motif Para Anggota <i>Membership</i> bergabung dalam <i>Membership Vtuber</i> idolanya	52
iii. Efek Para Anggota <i>Membership</i> bergabung dalam <i>Membership Vtuber</i> idolanya	58
C. Pembahasan	61
1. Relasi Antara Anggota <i>Membership Vtuber</i> dan Idolanya	61

2. Motif Para Anggota <i>Membership</i> bergabung dalam <i>Membership</i> <i>Vtuber</i> idolanya	66
3. Efek Para Anggota <i>Membership</i> bergabung dalam <i>Membership</i> <i>Vtuber</i> idolanya	69
BAB V: PENUTUP	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN	77

Kariono, Rikat. 2023. *Interaksi Parasosial Anggota Membership Vtuber*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Dosen Pembimbing: Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M.Si

Kata Kunci : Relasi, Interaksi Parasosial, *Vtuber*

ABSTRAK

Banyaknya pengguna Youtube di Indonesia sebesar 130 juta pengguna penggunaan youtube di Indonesia yang memungkinkan masifnya terbentuk interaksi parasosial. Hubungan parasosial dapat berkembang menjadi pemujaan berlebihan terhadap selebriti, dan dapat melahirkan kebencian dan rasa muak terhadap sosok selebriti tertentu. Interaksi parasosial pada umumnya dibentuk oleh para penggemar kepada idola yang mereka idolakan, yang menciptakan empati, kedekatan emosional dan motivasi yang berbeda. Namun, interaksi parasosial yang bermanifestasi secara berlebihan berdampak negatif pada penggemar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui model relasi antara anggota membership dan idolanya terjadi, peneliti dapat mengetahui motif penggemar sehingga rela mengeluarkan uang mereka hanya untuk sekedar bermain bersama idolanya atau sekedar berkomunikasi dengan idolanya dan efek yang diterima ketika telah bergabung kedalam keanggotaan *membership Vtuber*.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis dengan dasar bahwa pendekatan fenomenologis akan memberikan informasi yang detail. Wawancara dilakukan pada dua subjek dengan jenis kelamin pria berusia 24 tahun dan 17 tahun yang merupakan mahasiswa yang menempuh pendidikan di kota Malang. Wawancara dilakukan pada tanggal 12 hingga 15 Februari 2023 dengan rentang waktu 15 hingga 30 menit. Wawancara dilakukan kepada subyek yang memenuhi kriteria yang telah ada yaitu memiliki keanggotaan membership aktif.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan relasi, motif serta efek yang diterima oleh kedua subjek setelah bergabung dalam anggota membership. Intense-personal feeling dan dalam bentuk romantic attraction dan Pseudo- friendship dalam bentuk interaksi sosial Identification Atraction merupakan bentuk dari kedua subjek dalam keanggotaan membership. Lama waktu menonton dan keinginan identifikasi merupakan motif kedua subjek dalam mengikuti keanggotaan membership. Kedua subjek juga mendapatkan efek positif dan negatif setelah mengikuti keanggotaan membership yang dipaparkan dalam penelitian.

Kariono, Rikat. 2023. Vtuber Membership Membership Parasocial Interaction Members. Thesis. Faculty of Psychology State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang

Supervisor: Dr. Fathul Lubabin Nuqul, M.Sc

Keywords : Relationships, Parasocial Interaction, Vtuber

ABSTRACT

There are 130 million YouTube users in Indonesia who use YouTube in Indonesia, which allows massive parasocial interactions to form. Parasocial relationships can develop into excessive worship of celebrities, and can lead to hatred and disgust for certain celebrities. Parasocial interactions are generally formed by fans of the idols they idolize, which creates empathy, emotional closeness and different motivations. However, parasocial interactions that manifest excessively have a negative impact on fans.

This study aims to determine the relationship model between membership members and their idols, researchers can find out the motives of fans so they are willing to spend their money just to play with their idols or just communicate with their idols and the effects received when they join Vtuber membership.

This study uses a qualitative method with a phenomenological approach on the basis that a phenomenological approach will provide detailed information. Interviews were conducted on two subjects with male gender aged 24 years and 17 years who are students studying in Malang. Interviews were conducted from 12 to 15 February 2023 with a time span of 15 to 30 minutes. Interviews were conducted with subjects who met the existing criteria, namely having active membership.

Based on the results of the study, the relations, motives and effects received by the two subjects after joining membership members were obtained. Intense-personal feeling and in the form of romantic attraction and pseudo-friendship in the form of social interaction. Identification attraction is a form of the two subjects in membership membership. The length of time to watch and the desire for identification are the motives of the two subjects in participating in membership. The two subjects also had positive and negative effects after participating in the membership described in the study.

اطروحه. كلية علم النفس. Vtuber كاريونو ، ريكات. 2023. التفاعلات شبه الاجتماعية لأعضاء عضوية مولانا مالك إبراهيم جامعة مالانج الإسلامية الحكومية

M.Siالمشرف: د. فتح ليايين نقل،

Vtuberالكلمات المفتاحية: العلاقة ، التفاعل شبه الاجتماعي ،

تجريدي

في إندونيسيا مما YouTube في إندونيسيا 130 مليون مستخدم يستخدمون Youtube بلغ عدد مستخدمي يسمح بتكوين تفاعلات شبه اجتماعية ضخمة. يمكن أن تتطور العلاقات شبه الاجتماعية إلى عبادة مفرطة للمشاهير ، ويمكن أن تولد الكراهية والاشمزاز تجاه بعض المشاهير تتشكل التفاعلات شبه الاجتماعية بشكل عام من قبل المعجبين للأصنام التي يعبدونها ، مما يخلق التعاطف والتقارب العاطفي والدوافع المختلفة. ومع تهدف هذه ذلك ، فإن التفاعلات شبه الاجتماعية التي تظهر بشكل مفرط لها تأثير سلبي على المعجبين الدراسة إلى تحديد نموذج العلاقة بين أعضاء العضوية وأصنامهم التي تحدث، يمكن للباحثين معرفة دوافع المعجبين بحيث يكونون على استعداد لإنفاق أموالهم لمجرد اللعب مع أصنامهم أو مجرد التواصل مع أصنامهم VTuber.. والآثار التي يتلقونها عند انضمامهم لعضوية عضوية

يستخدم هذا البحث أساليب نوعية مع نهج ظاهري على أساس أن النهج الظاهري سيوفر معلومات مفصلة. أجريت مقابلات مع موضوعين من الجنسين الذكور الذين تتراوح أعمارهم بين 24 سنة و 17 سنة الذين كانوا طلاب يدرسون في مدينة مالانغ. أجريت المقابلات في الفترة من 12 إلى 15 فبراير 2023 بفترة زمنية من 15 إلى 30 دقيقة. وأجريت مقابلات مع أشخاص يستوفون المعايير الحالية المتمثلة في وجود عضوية عاملة.

بناء على نتائج الدراسة ، تم الحصول على العلاقات والدوافع والآثار من قبل كلا الموضوعين بعد الانضمام إلى أعضاء العضوية. شعور شخصي مكثف وفي شكل جاذبية رومانسية وصدافة زائفة في شكل تفاعل اجتماعي تحديد الهوية الجذب هو شكل من أشكال كلا الموضوعين في عضوية العضوية. كان طول الوقت الذي تمت فيه المشاهدة والرغبة في تحديد الهوية هما دوافع كلا الموضوعين في المشاركة في عضوية العضوية. كان لكلا الموضوعين أيضا آثار إيجابية وسلبية بعد المشاركة في العضوية الموصوفة في الدراسة.

BAB I

PENDAHULAN

A. Latar Belakang Masalah

Industri hiburan yang sangat beragam dapat membuat penikmat industri hiburan tidak hanya dapat melihat artis idola penikmat industri hiburan dalam menampilkan aksinya, tetapi juga dapat melihat kehidupan pribadi sang idola. Para penggemar yang ingin lebih dekat dengan idolanya, pada umumnya berkeinginan menemui idolanya hanya untuk meminta tanda tangan ataupun berfoto bersama idolanya. Di era Industri 5.0, teknologi berkembang pesat. Kemajuan teknologi sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. konsep *society 5.0* merupakan penyempurnaan dari konsep sebelumnya. *Society 1.0* adalah saat manusia masih dalam era berburu dan pengenalan tulisan tangan, *society 2.0* adalah era dimana manusia sudah akrab dengan pertanian, *society 3.0* sudah memasuki era industri, *society 4.0* dikenal dengan budaya digitalnya, dan *society 5.0* sudah era di mana ruang virtual dan ruang fisik saling terintegrasi. (barki.uma.ac.id, 2022)

Salah satu industri hiburan yang menjadi populer akibat berkembangnya teknologi adalah munculnya media *streaming* youtube. Youtube adalah salah satu platform *streaming* yang banyak di gemari pada saat ini. Pembaruan sumber daya iklan *Google* menunjukkan bahwa YouTube memiliki 139,0 juta

pengguna di Indonesia pada awal tahun 2022. Artinya, jangkauan iklan YouTube pada tahun 2022 setara dengan 50,0% dari total populasi Indonesia pada awal tahun. Sebagai contoh, per Januari 2022, iklan YouTube mencapai 67,9% dari total pengguna internet Indonesia. Saat itu, 46,9% Penonton YouTube yang menonton iklan di Indonesia adalah perempuan, sedangkan 53,1% laki-laki. Dan total pengguna Youtube menyumbang hingga 130 juta orang di Indonesia. (Kompasiana, 2022). Dengan berkembangnya Youtube di era ini, banyak bermunculan *content creator* baru di dunia Youtube, salah satunya adalah *Vtuber*. Menurut Kumparan.com (2023) virtual YouTuber atau *VTuber* adalah pembuat konten *online* yang menggunakan *avatar* digital untuk menyamarkan penampilan mereka di dunia nyata. Dalam artian, *VTuber* cenderung lebih menggunakan *avatar* dibanding menampakkan wajah aslinya. Menurut sidonews.com (2023), total subscriber Vtuber Indonesia mencapai 20 juta dengan jumlah lebih dari 158 Vtuber yang telah mencapai 10 ribu subscriber. Dari total Vtuber, Kobo Kanaeru menjadi Vtuber Indonesia dengan subscriber terbanyak hingga 1,9 juta. Selain dari data tersebut juga ditunjukkan jika Kobo Kanaeru menjadi Vtuber Indonesia dengan subscriber terbanyak saat ini dengan total 1,9 Juta subscriber dan memiliki keanggotaan *membership* sekitar 250 hingga 300 orang.

Didalam Youtube terdapat pula fitur *membership* yang memungkinkan para penggemar *youtuber* dan idolanya dapat melakukan interaksi. Dengan melakukan *membership*, penonton dapat bergabung ke *channel* Youtube

melalui pembayaran bulanan dan mendapat keuntungan khusus pelanggan, seperti *badge*, emoji, dan item lain dan juga dapat melakukan interaksi secara khusus dengan *youtuber*. (*support.google.com*, nd). Melalui fitur tersebut para penggemar seolah merasa berinteraksi dengan idolanya secara nyata. Seperti melalui aplikasi discord. Dari aplikasi discord ini seolah membuat penggemar seolah-olah tahu lebih banyak tentang idolanya dan merasa adanya kedekatan emosi dengan mereka. Menurut salah satu subjek yang peneliti wawancara, *Vtuber* Kobo Kanaeru sebagai *Vtuber* terbesar di Indonesia mempunyai anggota *membership* sebanyak 428 orang dari seluruh Indonesia.

Meskipun penggemar *youtuber* memiliki banyak kesempatan untuk berinteraksi dengan idolanya melalui fitur *membership*, interaksi mereka tetap satu arah. Kunci utama dari interaksi parasosial adalah hubungan satu arah dimana penggemar merasa memiliki hubungan dengan idola yang disukainya, padahal hubungan tersebut satu arah. Sehingga interaksi ini yang disebut dengan interaksi parasosial yang mencerminkan adanya ikatan sosial yang nyata oleh penggemar (c.g., Giles, 2002, Hoffner & Cantor, 1991; Meyrowitz, inpress).

Dengan berkembangnya media *streaming* Youtube, penggemar semakin mudah dalam mendapatkan informasi tambahan tentang kegiatan idola mereka yang tidak ditampilkan dalam televisi. Ini menciptakan secara tidak langsung penonton, terutama penggemar artis, membentuk keterikatan dengan idola yang di sukai. Masifnya penggunaan Youtube di Indonesia menjadi salah satu

penyebab timbulnya fenomena interaksi parasosial. Rosengren & Windahl dalam Cohen (2014) menjelaskan bahwa membaca mengenai selebriti tersebut, mencari informasinya di internet, atau mengikutinya di media sosial juga merupakan bentuk hubungan parasosial. Ikatan yang terbentuk antara penggemar dengan idolanya yang mereka sukai memberi penggemar perasaan mengenal idolanya secara pribadi. Fenomena ini disebut interaksi parasosial.

Horton dan Wohl (1956) memperkenalkan fenomena ini sebagai persahabatan atau hubungan dekat dengan tokoh media berdasarkan perasaan keterikatan. Seseorang untuk karakter penggemar secara mental mengambil bagian aktif dalam kehidupan dan kepribadian artis yang mereka sukai, sedemikian rupa sehingga mereka merasa bahwa mereka mengenalnya seolah-olah mereka mengenal teman mereka sendiri (Harvey & Manusov, 2001). Konsep interaksi parasosial telah dipelajari secara ekstensif dalam literatur media dan komunikasi dalam empat dekade sejak pertama kali muncul oleh Horton dan Wohl (1956). Interaksi pemangku kepentingan dapat dipahami sebagai "simulasi pertukaran percakapan" (Horton & Wohl, 1956, hlm. 215) yang terjadi selama situasi paparan media antara pengguna dan karakter yang dimediasi media, seperti presenter televisi. Hubungan ini adalah ilusi yang diciptakan oleh media. Namun, sejak perkembangan media baru dan munculnya jejaring sosial, hubungan antara penggemar dan selebriti menjadi lebih intim (Marwick & Boyd, 2011).

Interaksi parasosial pada umumnya dibentuk oleh para penggemar kepada idola yang mereka idolakan, yang menciptakan empati, kedekatan emosional dan motivasi yang berbeda. Namun, interaksi parasosial yang bermanifestasi secara berlebihan berdampak negatif pada penggemar. Dapat dilihat dari reaksi para penggemar yang sering memamerkan kedekatan penggemar dengan para *youtuber* seakan akan para penggemar merasa dekat dengan idolanya yaitu *youtuber*. Interaksi parasosial sebagai suatu hubungan satu arah antara seseorang terhadap individu yang memiliki status yang lebih tinggi dan dikenal secara pribadi walaupun individu tersebut belum tentu mengenalnya (Stever, 2009).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Saifuddin (2014), penggemar memiliki ketergantungan kepada idolanya, penggemar juga ingin selalu dekat terhadap idolanya dengan mengikuti akun sosial media idola mereka, memberikan hadiah kepada idolanya dan mengikuti setiap event yang diadakan oleh idola mereka. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Wardani (2021), menunjukkan ARMY BTS sebagai penggemar menunjukkan perilaku non-verbal seperti melakukan imitasi terhadap BTS sebagai idolanya, mereka meniru gaya berpakaian, gaya swafoto dan juga hal lainnya. Mereka juga melakukan sesuatu atas dorongan diri sendiri dengan tujuan tetap terhubung dengan idolanya seperti memberikan komentar dan *spam like* di Twitter dan berharap dapat menarik perhatian. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sagita (2018) mengemukakan bahwa penggemar memiliki rasa ketergantungan yang

tinggi, penggemar selalu ingin mengetahui kabar terbaru idolanya dan tidak bisa lepas untuk mendengarkan lagu milik idola mereka. Penggemar akan merasakan kejanggalan bila tidak melakukan aktivitas menggemari sang idola. Hal ini menunjukkan ketergantungan yang tinggi kepada idola mereka. Penggemar juga menunjukkan emosi yang tinggi terkait hal-hal yang bersangkutan dengan idola mereka. Penggemar bahkan memiliki kecemburuan dan kekhawatiran bila idolanya dekat dengan lawan jenis. Tidak hanya itu, penggemar memiliki kecemburuan pada fans lain yang dapat berswafoto bersama dengan idolanya. Mereka juga menyangkal rumor-rumor negatif terkait idola mereka. Dapat disimpulkan bahwa interaksi parasosial adalah suatu hubungan satu arah yang dibentuk antara individu kepada idolanya yang dapat menciptakan kedekatan emosional dan motivasi antara penggemar dan idolanya. Dalam penelitian ini, individu yang menjadi idola adalah *content creator* Youtube atau *youtuber* dan seseorang yang mengembangkan hubungan didefinisikan sebagai penggemarnya.

Berdasarkan penelitian Aju (2022) dijelaskan bahwasanya terjadinya interaksi parasosial dikarenakan ketertarikan para penggemar dengan bakat dan *skill* idolanya serta menunjukkan ketertarikan yang jelas berdasarkan karakteristik fisik atau potensi selebriti atau tokoh idola sebagai pasangan romantis, menghayalkan sebuah hubungan yang lebih intim dan ketertarikan yang muncul karena adanya perasaan memiliki kesamaan dan keinginan untuk menjadi seperti tokoh idolanya tersebut.

Menurut Kompasiana (2022) banyaknya pengguna Youtube di Indonesia sebesar 130 juta pengguna penggunaan youtube di Indonesia yang memungkinkan masifnya terbentuk interaksi parasosial. Dengan intensitas yang tinggi dalam melihat idolanya melalui media *streaming* Youtube, penggemar dapat mengalami ketergantungan terhadap media *streaming* Youtube sebagai sumber hiburan, dan juga dapat merasakan kekecewaan yang sangat besar apabila idola mereka tidak sesuai dengan yang mereka harapkan. Interaksi parasosial yang berlebihan dapat menyebabkan seseorang akan menimbulkan kekecewaan yang sangat besar apabila idola mereka tidak sesuai dengan yang mereka harapkan. Sehingga individu tersebut terisolasi dari lingkungan sekitar yang menyebabkan kesulitan dalam berkomunikasi dengan lingkungan sekitar. Menurut (Dianelia & Sembiring, 2017) individu yang terisolasi dapat menyebabkan rasa kesepian. Orang yang kesepian cenderung mudah marah, senang menyendiri, dan kurang bisa bersosialisasi dengan orang lain di lingkungannya. Lebih lanjut rasa kesepian secara signifikan dapat mempengaruhi dan memperparah depresi, stress, dan rasa kecemasan (Fathoni & Listiyandini, 2021; Maulida et al., 2020).

Hubungan parasosial dapat berkembang menjadi pemujaan berlebihan terhadap selebriti, dan dapat melahirkan kebencian dan rasa muak terhadap sosok selebriti tertentu (Astagini, Kaihatu, Prasetyo 2017). Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin meneliti mengenai interaksi parasosial anggota *membership Vtuber*. Menurut peneliti, topik ini penting untuk diteliti

mengingat masifnya pengguna Youtube terlebih yang mengikuti keanggotaan *membership Vtuber* yang bertujuan untuk lebih mendekatkan penggemar kepada *youtuber* atau *content creator* idolanya yang memungkinkan terdapatnya interaksi parasosial berlebihan pada penggunanya yang dapat menyebabkan penggunanya terisolasi dari lingkungan sekitar yang menyebabkan kesulitan dalam berkomunikasi dengan lingkungan sekitar dan dapat dan dapat melahirkan kebencian dan rasa muak terhadap sosok selebriti tertentu. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti juga ingin menggali lebih dalam terkait motif individu ketika memutuskan untuk bergabung dalam *membership* Youtube yang disediakan oleh idola mereka dan mengetahui relasi antara anggota *membership* Youtube kepada anggota *membership* Youtube yang lain ataupun anggota *membership* Youtube kepada idolanya. Dimana interaksi ini berlangsung melalui virtual dari aplikasi yang disediakan oleh *content creator* Youtube seperti Telegram, Discord, dan sebagainya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Relasi antara anggota *membership Vtuber* dan Idolanya?
2. Apa motif para anggota *membership* bergabung dalam *membership Vtuber* idolanya?
3. Apa efek para anggota *membership Vtuber* setelah bergabung dalam keanggotaan *membership Vtuber* idolanya?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui Relasi antara anggota *membership* Youtube dan Idolanya

2. Mengetahui motif para anggota *membership* bergabung dalam *membership* Youtube idolanya
3. Mengetahui efek para anggota *membership Vtuber* setelah bergabung dalam keanggotaan *membership Vtuber* idolanya.

D. Manfaat Penelitian

Dari berbagai hal telah dikemukakan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberimanfaat sebagai berikut :

A. Manfaat Teroritis :

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang motif individu dalam ikut serta dalam keanggotaan *membership* youtube yang disediakan oleh *content creator* idola mereka, serta mengidentifikasi relasi anggota *membership* Youtube kepada idolanya.
2. Harapan dari penelitian ini adalah dapat memberikan kontribusi bagi bidang psikologi sosial yang terutama membahas tentang interaksi parasosial dan perilaku penggemar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai implikasi yang mungkin muncul dari interaksi parasosial yang dilakukan, baik yang bersifat positif maupun negatif.

B. Manfaat Praktis :

1. Bagi subjek

Harapannya, hasil riset ini bisa memberikan pemahaman kepada partisipan mengenai jenis hubungan interaksi parasosial yang mereka jalankan dalam keanggotaan *membership Vtuber*, motif di balik keputusan mereka untuk bergabung sebagai anggota *membership Vtuber*, serta efek-efek yang mungkin ditimbulkan dari interaksi parasosial yang berlebihan tersebut.

2. Bagi penelitian selanjutnya

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan data yang berguna bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian lebih lanjut tentang interaksi parasosial.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Relasi Sosial

1. Definisi

Relasi sosial dapat pula diistilahkan hubungan sosial atau interaksi sosial, adalah hasil hubungan sistematis (seperangkat perilaku) antara dua orang atau lebih. Hubungan sosial adalah hubungan timbal balik antara individu yang saling mempengaruhi. Menurut Spradley dan McCurdy (1975) hubungan sosial yang terjalin antar individu dan relatif berlangsung lama membentuk pola, yang disebut juga sebagai pola hubungan sosial. Ada dua jenis hubungan sosial. Hubungan sosial disosiatif, proses yang dibentuk oleh konflik seperti persaingan dan hubungan asosiatif yakni terbentuknya dikarenakan adanya kerjasama yang terjalin. Partowisastro (2003) relasi sosial dan interaksi sosial adalah sesuatu hal yang sama. Relasi sosial terjadi karena adanya interaksi sosial yang bertujuan dalam membangun suatu hubungan yang dinamis, baik hubungan antara individu dan antara kelompok. Hubungan sosial yang dinamis adalah hubungan sosial yang meliputi hubungan antara kelompok dan kelompok, individu dan individu, ataupun individu dan kelompok (Soekanto, 2002). Indah (2016) mengemukakan pendapatnya bahwa relasi sosial merupakan suatu hubungan yang terjadi secara timbal balik antar individu yang satu dengan

individu yang lain, saling mempengaruhi dan didasarkan pada kesadaran untuk saling menolong.

Dari keterangan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa relasi sosial dan interaksi sosial adalah suatu kesamaan yaitu suatu hubungan sosial yang dinamis antara dua individu secara timbal balik yang bersifat saling mempengaruhi seperti terjalinnya kerja sama antara dua individu, antara kelompok, ataupun antara individu dan kelompok.

2. Faktor Relasi Sosial

Keberlangsung relasi sosial dalam hal yang sederhana terdapat proses yang kompleks didalamnya. Menurut Monks dkk (2002) Faktor terjadinya relasi dapat dikenali dalam beberapa variabel mendasar, baik secara terpisah maupun gabungan, yaitu :

a. Faktor Imitasi

Gabriel Tarde berpendapat bahwa seluruh yang terjadi dalam kehidupan sosial sebenarnya berdasarkan faktor imitasi. Meskipun pendapat dari Gabriel Tarde berat sebelah, peranan imitasi dalam kehidupan sosial itu tidak kecil. Misalnya bagaimana seorang anak belajar berbicara. Mula-mula ia mengimitasi dirinya sendiri kemudian ia mengimitasi kata-kata orang lain. Ia mengartikan kata-kata juga karena mendengarnya dan mengimitasi penggunaannya dari orang lain. Lebih jauh, tidak hanya berbicara yang merupakan alat komunikasi yang terpenting, tetapi juga cara-cara lainnya untuk menyatakan dirinya

dipelajarinya melalui proses imitasi. Misalnya, tingkah laku tertentu, cara memberikan hormat, cara menyatakan terima kasih, cara- cara memberikan isyarat tanpa bicara, dan lain-lain.

b. Faktor Sugesti

Perbedaan yang signifikan antara imitasi dan sugesti adalah bahwa dalam imitasi seseorang yang akan mengikuti sesuatu di luar dirinya; sedangkan pada sugesti, seseorang memberikan pandangan atau sikap dari dirinya yang lalu diterima oleh orang lain di luarnya. Sugesti dalam ilmu jiwa sosial dapat dirumuskan sebagai suatu proses di mana seorang individu menerima suatu cara penglihatan atau pedoman-pedoman tingkah laku dari orang lain tanpa kritik terlebih dahulu.

c. Faktor Identifikasi

Identifikasi adalah istilah dari psikologi Sigmund Freud. Istilah identifikasi muncul dalam deskripsi Freud tentang bagaimana anak-anak mempelajari norma-norma sosial dari orang tua mereka. Singkatnya, anak-anak belajar mengenali bahwa ada norma dan aturan yang harus diikuti dalam kehidupan mereka, dan mereka juga mempelajarinya. Identifikasi dalam psikologi berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan seorang lain. Kecenderungan ini bersifat tidak sadar bagi anak dan tidak hanya merupakan kecenderungan untuk menjadi seperti seseorang secara lahiriah saja,

tetapi justru secara batin. Identifikasi merupakan ikatan batin yang lebih mendalam daripada ikatan antara orang yang saling mengimitasi tingkah lakunya. Di samping itu, imitasi dapat berlangsung antara orang-orang yang tidak saling kenal, sedangkan orang tempat kita mengidentifikasi itu dinilai terlebih dahulu dengan cukup teliti (dengan perasaan) sebelum kita mengidentifikasi diri dengan dia, yang bukan merupakan proses rasional dan sadar, melainkan irasional dan berlangsung dibawah taraf kesadaran kita.

d. Simpati

Simpati dapat didefinisikan terdapatnya perasaan tertariknya seseorang terhadap orang lain. Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, tetapi berdasarkan subjektifitas penilaian perasaan sebagaimana proses identifikasi. Akan tetapi, berbeda dengan identifikasi, timbulnya simpati itu merupakan proses yang sadar bagi manusia yang merasa simpati terhadap orang lain. Peranan simpati cukup nyata dalam hubungan persahabatan antara dua orang atau lebih. Patut ditambahkan bahwa simpati dapat pula berkembang perlahan-lahan di samping simpati yang timbul dengan tiba-tiba.

3. Aspek Relasi Sosial

Terjadinya interaksi sosial akan terjadi dengan adanya kontak sosial dan komunikasi. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Soerjono Sukanto (2002). Menurut Soerjono Sukanto (2002), syarat dari terjadinya interaksi

sosial adalah terjadinya kontak sosial dan komunikasi.

a. Kontak Sosial

Kontak sosial berasal dari bahasa latin con yang berarti bersama-sama berarti bermain. Jadi secara harfiah kontak itu menyentuh. Secara fisik, kontakbaru terjadi saat berhubungan secara jasmani atau ragawi. Sebagai fenomena sosial, itu tidak harus berarti hubungan fisik, karena orang dapat memiliki hubungan tanpa harus menyentuhnya. Dengan berkembangnya teknologi saat ini, manusia dapat saling berkomunikasi melalui telepon, telegraf, radio dan lain-lain yang tidak memerlukan kontak fisik. Kontak sosial dapat berlangsung dalam berbagai hal sebagai berikut :

1) Antar Individu

Dalam hal ini kontak sosial dimulai pada saat masa kecil individu dengan cara mempelajari suatu kebiasaan yang terjadi didalam keluarganya. Proses mempelajari tersebut terjadi dengan adanya komunikasi, yaitu dimana anggota keluarga ataupun masyarakat yang mulai mempelajari norma-norma dan nilai-nilai masyarakat yang berlaku dimana individu tinggal.

2) Individu dengan kelompok

Kontak sosial ini ketika seseorang mereka percaya tindakannya bertentangan dengan norma sosial.

3) Kelompok manusia dengan kelompok manusia

Dalam hal ini diibaratkan dua partai politik bekerja sama mengalahkan partai politik lain.

Kontak sosial terbagi menjadi dua, yakni kontak sosial positif dan kontak sosial negatif. Kontak sosial positif adalah kontak sosial yang mengarah padakerjasama, sedangkan kontak sosial negatif mengarah pada konflik atau bahkan tidak ada kontak sosial.

b. Komunikasi

Komunikasi adalah cara individu dalam menyampaikan perasaan yang ingin disampaikan oleh orang lain (dalam bentuk kata-kata, gerakan tubuh, atau sikap seseorang). Orang yang terpengaruh memberikan respon perasaan yang ingin disampaikan. Melalui komunikasi, sikap dan perasaan kelompok dapat diketahui oleh kelompok lain dan orang lain. Ini adalah komponen yang menentukan reaksi mana yang akan dilakukan. Dalam komunikasi, ada banyak kemungkinan interpretasi tindakan orang lain. Senyum dapat diartikan sebagai keramahan, sikap ramah, sarkasme, dan keinginan untuk menang. Komunikasi memungkinkan kolaborasi antar individu dan/atau kelompok. Selain itu, komunikasi juga dapat menyebabkan argumen yang berasal dari kesalahpahaman yang tidak semua orang mau mengalah.

B. Interaksi Parasosial

1. Definisi

Konsep dan teori interaksi parasosial pertama kali dicetuskan oleh seorang sosiolog bernama Donald Horton dan rekan psikiaternya bernama Ricardh Wohl pada tahun 1956. Interaksi parasosial, menurut Horton dan Wohl (1956), adalah hubungan antara idola dan pemirsa, serta merupakan pengalaman ilusi pemirsa yang berinteraksi dengan mereka. Menurut Stever (2013), interaksi parasosial adalah interaksi penggemar penggemar yang merespon tokoh media yang terlihat di televisi atau media sosial seolah-olah berada di tempat yang sama. Interaksi parasosial ini juga merupakan hubungan sepihak antara penggemar dan idolanya yang terlihat di layar televisi (Rubin & McHugh, 1987). Interaksi parasosial ini merupakan hubungan satu arah dimana seorang *fans* atau penggemar mengetahui idolanya, tetapi tidak mengetahui penggemarnya (Stever, 2013).

Interaksi parasosial dapat terbentuk antara pemirsa dan tokoh media, karena minat sosial penggemar terhadap tokoh media. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian RB Rubin dan McHugh (1987) yang mengungkapkan bahwa adanya minat sosial merupakan faktor pendorong penting dalam perkembangan interaksi parasosial dengan tokoh media yang disukai. Dimana ketertarikan terbentuk dari kesan awal penonton terhadap tokoh media yang diamati melalui penampilan fisik, tingkah laku dan reaksi emosionalnya. Interaksi parasosial digambarkan sebagai ikatan emosional

yang berkembang antara kepribadian media dan pemirsa melalui berbagai media seperti televisi, radio, buku atau musik. Interaksi parasosial jika dipahami sebagai proses parasosial dapat berupa perhatian, pemahaman, pengetahuan, evaluasi, simpati, empati, perasaan emosional dan perilaku penggemar (Giles dalam Jones, 2013). Singkatnya, interaksi parasosial sebagai proses parasosial adalah respon kognitif, afektif, dan perilaku penggemar terhadap idola yang ada di media (Schramm & Hartmann, 2008). Atau sejauh mana penggemar berinteraksi secara psikologis dengan idola mereka.

Selain itu, media sosial juga berperan dalam pembentukan interaksi pemegang saham ini, seperti Instagram, Twitter, Facebook atau YouTube. Interaksi sosial parasit yang terus berulang dapat dikenal sebagai Hubungan Parasosial. Komunikasi yang terjadi melalui media disebut sebagai mediatisasi, yang kemudian menghasilkan hubungan parasosial. Hubungan ini timbul dari interaksi parasosial, yakni interaksi antara penonton media dengan tokoh atau selebriti yang tampil di media. Penonton merasa terlibat dalam hubungan timbal balik dengan tokoh tersebut melalui media massa. Hubungan parasosial lebih luas cakupannya daripada kontak dengan karakter dan keinginan untuk tahu lebih banyak tentang orang terkenal dan mencoba berinteraksi dengan selebriti dengan cara tertentu (Cohen, 2014).

Seperti halnya hubungan interpersonal, pendapat-pendapat ini kemudian akan mempengaruhi perasaan pemirsa tentang idolanya, yang

kemudian akan mempengaruhi hubungan parasosial dengan orang itu (Alperstein 1991). Selain itu, meskipun setiap pertemuan dengan idola mereka akan menumbuhkan beberapa tingkat interaksi parasosial, perasaan yang kuat tentang karakter media hanya akan terjadi setelah seorang individu terpapar pada sejumlah pertemuan parasosial (Auter 1992). Dengan pertemuan berulang inilah pemirsa akan mendapatkan kepercayaan atribusi yang meningkat tentang kepribadian media (misalnya, Perse dan Rubin 1989). Secara konseptual, hubungan parasosial dapat dianggap mirip dengan interaksi atau hubungan sosial interpersonal, meskipun mereka biasanya terdiri dari ikatan yang jauh lebih lemah.

Ada berbagai jenis keterikatan yang akan terbentuk dari interaksi ini yang secara tidak sadar terbentuk oleh penggemar dengan idola mereka, seperti memandang mereka sebagai teman, pasangan romantis, atau sekadar sebagai idola yang mereka hormati.

2. Interaksi Parasosial dan Hubungan Parasosial di Media Sosial

Media sosial telah membuka saluran untuk berinteraksi dan berbagi konten dengan orang-orang di seluruh dunia. Media sosial membuka kesempatan bagi selebriti untuk berkomunikasi dengan penggemarnya secara teratur, membentuk hubungan dua arah yang lebih memuaskan dan erat. Selain itu, media sosial juga memfasilitasi penghubungan antara penggemar selebriti yang berada di berbagai lokasi. Dengan media sosial,

komunikasi menjadi lebih mudah dilakukan kapan saja, dan setiap penggemar dapat bergabung dalam kelompok dan menjalin hubungan dengan penggemar lainnya (Cohen, 2014). Definisi media sosial oleh Boyd & Ellison dalam Pennington (2015: 211) menggambarkan bahwa media sosial adalah layanan web yang memungkinkan individu untuk berinteraksi dan berbagi konten dengan orang-orang di seluruh dunia.

Media sosial memungkinkan pengguna untuk menciptakan identitas dan terhubung dengan orang yang sudah dikenal, menjaga hubungan yang sudah ada serta membina hubungan baru dan memperluas jaringan (Pennigton, 2015: 8). Penelitian yang dilakukan Blackburn (2011) menunjukkan bahwa media sosial semakin menjadi sarana penting bagi para penggemar untuk membina hubungan parasosial dengan selebriti. Studi ini juga menunjukkan bahwa media sosial bermanfaat bagi para selebriti untuk membangun dan memperkuat hubungan dengan para penggemar, karena media sosial memberi kesempatan untuk mempresentasikan diri dan berkomunikasi secara terbuka yang tidak dapat dilakukan oleh media lain.

3. Bentuk Interaksi Parasosial

Menurut Stever (2013) ada tiga bentuk interaksi parasosial yang dibangun penggemar dengan idolanya :

a. *Task Attraction (Atraksi Tugas)*

Task attraction merupakan bentuk interaksi parasosial yang dibangun oleh penggemar atas dasar kemampuan yang dimiliki oleh idolanya. *Fans* cenderung membentuk daya tarik karena keterampilan dan bakat idola mereka. *Fans* dengan tipe minat ini akan melihat idola mereka dari pekerjaannya tergantung pada bidang pekerjaannya. Selain itu, penggemar mempertimbangkan aspek hiburan yang dapat dicapai dengan menghargai idola Anda

b. *Identification Attraction*

Atraksi identifikasi merupakan interaksi yang dibangun oleh penggemar yang melihat dirinya sebagai idolanya. Adam-Price dan Greene (1990) mendefinisikan identifikasi sebagai keinginan penggemar untuk menjadi seperti idolanya. Dalam identifikasi ini, penggemar melihat sesuatu yang dapat dan akan ditiru oleh idola mereka, baik dalam hal pakaian, sikap, sikap, dan lain-lain.

c. *Romantic Attraction*

Romantic Attraction merupakan bentuk interaksi parasosial yang dibangun oleh penggemar karena perasaan kedekatan fisik dan emosional dengan idolanya. Penggemar yang membentuk interaksi seperti ini berfantasi dan memimpikan idola mereka. Berbicara tentang daya tarik fisik (visual) dan keinginannya untuk menjalin hubungan

nyata dengan idolanya (Stever, 2013).

4. Aspek Interaksi Parasosial

Interaksi parasosial menurut Horton dan Wohl (dalam Rubin, Purse, & Powel, 1985) memiliki tiga aspek, yaitu :

a. *Empathy (Empati)*

Adanya ketertarikan dengan tokoh media yang ditonton di televisi atau dilihat dari sosial media menumbuhkan perasaan empatik yang dirasakan oleh pemirsa dalam interaksi parasosial.

b. *Perceived Similiarity (Kesamaan yang dirasakan)*

Penggemar yang membentuk interaksi parasosial cenderung mengidentifikasi dirinya dengan tokoh media yang disukainya dengan melihat adanya kesamaan dirinya dengan tokoh media yang disukai.

c. *Physical Atraction (Ketertarikan Fisik)*

Ketertarikan fisik tokoh media cenderung akan menarik perhatian pemirsasehingga akan membentuk interaksi parasosial.

5. Jenis-jenis Interaksi Parasosial

Menurut Giles (2003:256-260) memaparkan jenis parasosial sebagai berikut :

- a. *Sense of companionship*, yaitu kondisi di mana interaksi parasosial yang terbentuk dapat secara emosional memberikan adanya kesan pertemanan dan perasaan puas akan kebutuhannya dalam interaksi sosial dengan idolanya.

- b. *Pseudo- friendship*, merupakan perasaan semu yang dirasakan penggemar terhadap idolanya, seolah-olah bersahabat dan berhubungan langsung dengan mereka.
- c. Panutan dalam tingkah laku, dalam hal ini seorang individu yang menggemari seorang tokoh atau disebut idolanya akan menjadikan mereka *role model* atau acuan dalam bertingkah laku yang mempengaruhi kehidupan sehari-hari individu, apakah kearah positif atau negative, tergantung pada kepribadian figure yang digemari.
- d. Penonton patologis, merupakan tindakan atau perilaku yang berlebihan oleh penggemar yang menimbulkan gejala patologis, yang mana ia sampai melakukan apapun yang dilakukan oleh idolanya, sampai pada tindakan perilaku yang ekstrem
- e. Identitas personal, yaitu penggemar mengidentifikasi situasi dan tingkah laku *figure* favoritnya yang ditemukan melalui media sosial untuk diikuti atau diterapkan dalam kesehariannya.

6. Faktor-faktor terbentuknya Interaksi Parasosial

Menurut Hoffner (2002, dalam Sekarsari 2009) terdapat beberapa faktor-faktor terbentuknya interaksi parasosial sebagai berikut :

- a. Motivasi : Terbentuknya hubungan kepemilikan antara penggemar dengan idolanya tidak terlepas dari dorongan yang mendorong penggemar untuk memenuhi kebutuhan sosial dan emosionalnya, yang

pada gilirannya mendorong penggemar untuk terus menikmati media sosial atau memandang idolanya. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, rasakan kebutuhan emosional Anda. kepuasan dan kepuasan sosial terpenuhi.

- b. Lama waktu menonton figure media : Tentunya hal ini juga berpengaruh besar terhadap pembentukan dan peningkatan hubungan parasosial penggemar dan idolanya, karena semakin banyak waktu yang mereka habiskan di jejaring sosial untuk mencari informasi terkait idolanya, semakin dekat kedekatan mereka dengan idolanya. idola. dan terbesar. hubungan pemegang saham.
- c. *Loneliness* : Rubin dan Mcugh (1987) berpendapat bahwa kesepian juga merupakan faktor yang membentuk hubungan parasosial dengan kepribadian media. Interaksi antara penggemar dan idola inilah yang memicu hubungan parasosial sebagai perantara bagi individu yang kesepian untuk terus membentuk interaksi seperti interaksi sosial yang ada di dunia nyata.
- d. *Self-Esteem* : *Self Esteem* menjadi orang yang mempengaruhi pembentukan hubungan parasosial, karena ketika *self esteem* dikaitkan dengan media, ternyata seseorang yang memiliki *self esteem* rendah akan cenderung lebih mudah membentuk hubungan parasosial di dunia maya dengan kepribadian rata-rata (Turner , 1993). Hal ini disebabkan adanya

- perasaan tidak aman dalam dirinya untuk membangun hubungan interpersonal.
- e. Jenis Kelamin. Dalam interaksi parasosial, perempuan ditemukan membentuk interaksi parasosial yang lebih tinggi daripada laki-laki. Parasosial lebih umum di kalangan wanita, karena wanita lebih bebas memilih kepribadian media yang mereka sukai
 - f. Keinginan untuk mengidentifikasi. Dalam hal ini, seorang penggemar akan menjadikan idolanya sebagai model yang dapat dijadikan acuan dalam perilaku, sikap, kebiasaan dan kepribadian yang ia terapkan sehari-hari. Dalam hal ini, penggemar jelas mengidentifikasi sesuatu yang menarik dalam idola mereka yang menunjukkan citra ideal kepada publik.

C. Youtube

Youtube.com adalah situs web yang menggunakan Internet untuk menjalankan fungsinya dan memungkinkan pengguna untuk mempublikasikan atau melihat video dan animasi di YouTube. Pada dasarnya Youtube adalah sebuah situs web untuk berbagi video dan menonton video yang dibagikan oleh berbagai pihak. Youtube memiliki beragam konten seperti vlog harian, latihan edukasi, hiburan, trailer film, video musik, materi pembelajaran, resep masakan, dan lainnya (Herminingsih, 2022). Terdapat beberapa fitur Youtube yang membuat situs berbagi video ini begitu populer dan dinikmati banyak orang, berikut beberapa fitur Youtube yang sangat diapresiasi oleh para penggunanya, seperti tidak ada batasan

waktu dan data untuk mengunggah video, sistem keamanannya sangat lengkap, dan pihak Youtube sendiri membatasi jenis konten seperti tidak memberikan izin terhadap konten yang berbau ilegalitas atau SARA, YouTube memiliki fasilitas berbayar yang mengenakan biaya untuk video dengan minimal 1000 penonton. Ini memiliki fitur offline yang memungkinkan pengguna menonton video secara offline, tetapi mereka harus mengunduh video terlebih dahulu, dan alat pengeditan sederhana disediakan dengan fungsi seperti memotong video, memfilter warna, menambahkan efek transisi, dan sebagainya, sehingga pengguna dapat mengedit video langsung di situs web (Herminingsih, 2022)

D. *Membership* Youtube (Penggemar Youtuber)

Penggemar adalah orang yang terobsesi dengan bintang, selebritas, film, acara TV, atau grup. Penggemar adalah seseorang yang dapat memberikan banyak informasi tentang hal-hal yang disukainya (Hills, 2002). Youtube membership adalah program langganan berbayar dari Youtube yang mengizinkan kamu buat mendapatkan benefits tertentu, seperti konten eksklusif, dan berkomunikasi dengan *content kreator* Youtube. Dengan langganan *channel* di situs dan aplikasi utama YouTube, seseorang dapat membeli badge publik, emoji, dan mengakses keuntungan dari kreator yang ditawarkan oleh *channel* tersebut. Harga langganan mungkin berbeda-beda, bergantung pada negara platform yang digunakan.

Lebih lanjut, Fitur membership adalah fitur monetisasi yang dirilis oleh

YouTube pada tahun 2018 di mana anggota membayar jumlah tertentu setiap bulan untuk menerima konten eksklusif, emoji, dan lencana khusus.

Alhasil, penggemar bisa lebih dekat dengan kreator melalui sistem keanggotaan. Harga langganan sistem keanggotaan sendiri bervariasi dari saluran ke saluran dan dari negara ke negara. Di wilayah Indonesia sendiri, fitur membership bervariasi mulai dari Rs 29.900 hingga Rs 39.900 per bulan tergantung keputusan pemilik channel masing-masing.

E. Vtuber

Menurut How to Geek, yang dikutip liputan6.com (2022), istilah "VTuber" berasal dari "YouTuber Virtual" atau "virtual YouTuber". Ini merujuk pada jenis kreator konten daring yang menggunakan avatar virtual saat mereka melakukan siaran langsung kepada audiens. Menurut PC Mag, VTuber atau virtual YouTuber adalah video yang dibuat menggunakan komputer dengan kepribadian fiktif yang muncul di YouTube dan platform berbagi video lainnya.

Kebanyakan VTuber berasal dari Jepang dan sering membuat konten dalam bahasa Jepang. Namun, kreator semacam ini biasanya memiliki audiens global. Avatar VTubers sering dirancang agar terlihat seperti karakter anime Jepang. Namun, beberapa kreator menggunakan avatar non-anime. Istilah "virtual YouTuber" pertama kali diciptakan oleh VTuber Kizuna Ai pada akhir 2016. Dia juga dikenal sebagai salah satu VTuber pertama yang mendapatkan popularitas secara luas.

Meskipun menggunakan avatar, konten yang ditayangkan oleh para VTuber tidak jauh berbeda dengan konten dari YouTuber atau streamer pada umumnya. Mereka menayangkan konten siaran bermain game, dialog dengan penonton, atau berkolaborasi dengan influencer lainnya. Para kreator ini juga kadang membuat konten original yang terkait dengan personanya.

F. Kerangka Konseptual

Penelitian relasi parasosial adalah penelitian yang mengkaji hubungan antara dua individu atau lebih di mana salah satu individu dianggap sebagai "aktor" dan yang lain dianggap sebagai "target". Dalam konteks media, aktor seringkali merupakan seorang bintang atau tokoh publik, sedangkan target adalah *audiens* atau penonton yang mengamati atau mengonsumsi konten yang dibuat oleh aktor tersebut. Penelitian ini umumnya berfokus pada bagaimana audiens membentuk persepsi tentang tokoh publik, dan bagaimana persepsi tersebut mempengaruhi interaksi sosial dan perilaku audiens. Menurut Stever (2013) ada tiga bentuk interaksi parasosial yang dibangun penggemar dengan idolanya, yaitu *Task Attraction*, *Identification Attraction*, *Romantic Attraction*. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Aju (2022) Penggemar idol Koreadi Kota Pariaman mengembangkan interaksi parasosial dalam bentuk *task attraction* dan *romantic attachment* yang tinggi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Wardani (2021) hubungan parasosial ini terbentuk dikarenakan Army memiliki empati terhadap BTS karena mereka ikut merasakan apa yang

sedang dirasakan BTS, dan terakhir adalah terjadinya perpindahan emosi antara BTS dan Army sehingga dapat mempengaruhi emosi Army. Hal ini sesuai dengan pendapat Horton dan Wohl (dalam Rubin, Purse, & Powel, 1985) Interaksi parasosial menurut memiliki tiga aspek yaitu *Empathy*, *Perceived Similiarity*, *Physical Atraction*. Menurut penelitian Sari (2022) efek yang juga terjadi adalah pedoman tingkah laku dalam hubungan parasosial yang merupakan kecenderungan penggemar untuk mengikuti dan bergantung pada EXO untuk dijadikan acuan atau pedoman hidup dalam bertingkah laku di kehidupan sehari-hari baik dalam bentuk perilaku baik atau buruk sekalipun. Dengan mengikuti perilakuburuk maka efek hubungan parasosial yang dapat muncul adalah sikap patologis yaituperilaku tidak wajar yang menyimpang dari norma atau hukum sehingga dapat mengganggu kehidupan penggemar. Dalam proses awal menjadi EXO-L memang ditemukan perilaku tidak biasa seperti banyak menghabiskan waktu sendiri dengan handphone dan Sari menemukan perilaku yang menyimpang dari norma ataupun hukum pada penggemar

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis dengan dasar bahwa pendekatan fenomenologis akan memberikan informasi yang detail dan dapat menghubungkan teori dengan fenomena yang diteliti (Schutz, 1972). Jenis penelitian yang dipakai adalah kualitatif fenomenologis. Herdiansyah (2010) berpendapat bahwa penelitian fenomenologis memiliki tujuan untuk mengungkap arti psikologis dari pengalaman individu pada suatu fenomena. Proses pengungkapan fenomena ini melalui penelitian yang dilakukan secara mendalam dengan konteks yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dari subjek penelitian itu sendiri.

Fokus fenomena ini, fokus penelitian ini fenomena relasi hubungan parasosial yang dibentuk oleh membership YouTube melalui konten yang dilihat, penggalian informasi dari jejaring sosial, atau sekadar komunikasi melalui *live chat* YouTube. Dan dari kegiatan tersebut peneliti akan mencoba menggali motif bergabung dalam *membership* dan bentuk relasi parasosial yang terbentuk.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini bertujuan untuk membatasi mengenai objek penelitian dan sekaligus membatasi penelitian guna memilih mana data yang relevan dan mana yang tidak relevan (Moleong, 2010). Penentuan fokus penelitian lebih diarahkan pada tingkat kebaruan informasi yang akan diperoleh dari situasi perekonomian dan sosial ini dimaksudkan untuk membatasi studi kualitatif sekaligus membatasi penelitian guna memilih mana data yang relevan dan mana data yang tidak relevan. Penelitian ini difokuskan meliputi:

1. Bagaimana relasi interaksi parasosial anggota *membership* Youtube dan idolanya?
2. Apa motif para anggota dalam mengikuti keanggotaan *membership* Youtube?
3. Apa efek para anggota *membership* *Vtuber* setelah bergabung dalam keanggotaan *membership* *Vtuber* idolanya?

C. Sumber data

Sumber data penelitian kualitatif (informan) dapat berupa orang, kegiatan, dan/atau dokumen. Subyek penelitian diperlukan sebagai informan tentang informasi atau data yang menjadi tujuan penelitian. Penelitian ini menggunakan dua sumber data, yakni sumber data primer dan sumber data sekunder.

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data utama penelitian. Sumber data primer adalah sumber data yang memberikan informasi secara langsung kepada pengumpul data, baik berupa wawancara, observasi, maupun dokumen

informal berupa laporan, yang kemudian diolah oleh peneliti (Sugiyono, 2009). Subjek penelitian ini sengaja dipilih berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu individu yang memiliki keanggotaan *membership*.

Eksplorasi data dalam penelitian menggunakan wawancara secara mendalam pada subjek dan dokumen. Wawancara dilakukan untuk mempelajari perspektif penggemar terhadap idola yang mereka lihat melalui layar *smartphone*, orientasi kedekatan yang dirasakan penggemar, dan pengetahuan yang mereka miliki tentang idola mereka. Sehingga hasilnya bisa melihat kedekatan yang dibangun *fans* dengan idolanya.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber yang tidak menyediakan data secara langsung kepada pengumpul data. Misalnya kita mengumpulkan data melalui orang atau dokumen lain (Sugiyono, 2009). Sumber data sekunder juga bisa berasal dari sumber yang sudah ada (biasanya perpustakaan atau laporan penelitian sebelumnya).

Data sekunder yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah hasil *screenshot* group *membership* Youtube, hasil *screenshot* daftar harga *membership* Youtube dan penelitian atau *e- book* yang berkaitan dengan relasi interaksi sosial.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Observasi

Observasi adalah teknik atau cara pengumpulan data dengan mengamati kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi partisipan penuh digunakan dalam penelitian ini. Dalam melakukan pengumpulan data, peneliti terlibat penuh dengan apa yang dilakukan oleh sumber data, sehingga suasananya natural dan peneliti tidak terlihat sedang melakukan penelitian. Ini adalah partisipasi peneliti dalam aktivitas kehidupan yang dipelajari (Sugiyono, 2010).

2. Teknik Wawancara

Untuk mendapatkan informasi yang ingin didapatkan. Oleh karena itu, pada saat melakukan wawancara, pengumpul data menyediakan alat survei berupa pertanyaan tertulis yang juga memberikan alternatif jawaban atas informasi apa yang diperoleh. Oleh karena itu, untuk melakukan wawancara, pengumpul data menyediakan alat survei berupa pertanyaan tertulis dan juga menyediakan alternatif jawaban (Sugiyono, 2010).

3. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi penelitian ini diperoleh dari pihak-pihak terkait, untuk mengetahui segala hal tentang keanggotaan *membership* Youtube. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen

bisa berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2010: 240). Pengambilan gambar dan perekaman wawancara merupakan wujud dokumentasi pelaksanaan penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data dari sumber-sumber yang dapat memperkuat proses penelitian.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses meneliti dan mengumpulkan data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumen lainnya agar mudah dipahami dan hasilnya dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Analisis data melibatkan pengorganisasian data, memecahnya menjadi unit-unit, meringkasnya, menyusunnya menjadi pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan menarik kesimpulan yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Analisis data kualitatif dilakukan secara induktif, yaitu penelitian kualitatif tidak berangkat dari deduksi teoritis melainkan dari data empiris. Peneliti turun ke lapangan, mengkaji, menganalisis, menginterpretasikan, dan menarik kesimpulan dari fenomenayang ada di lapangan (Meolong, 1991). Analisis data adalah proses berkelanjutan yang membutuhkan refleksi konstan pada data, mengajukan pertanyaan analitis, dan menulis catatan singkat selama penelitian. Peneliti dibandingkan dengan data yang diperoleh di lapangan. Dari data tersebut, peneliti harus menganalisis untuk menemukan makna, dan kemudian makna

tersebut menjadi hasil. Aktivitas dalam menganalisis data kualitatif antara lain:

1. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemisahan, perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis atau data yang diperoleh dari lapangan. Akan dituangkan dalam bentuk uraian yang lengkap dan terperinci. Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya akan cukup banyak, sehingga perlu dicatat secara teliti dan terperinci. Jika wawancara direkam, langkah pertama yang harus dilakukan adalah menyalin hasil rekaman. Setelah catatan lapangan telah sepatutnya ditulis ulang dan dimasukkan dalam transkrip, peneliti membaca catatan lapangan atau seluruh transkrip. Peneliti memilih antara informasi penting dan tidak penting, tentunya melalui pensinyalan. Pada titik ini, catatan lapangan atau transkrip sudah penuh dengan huruf, dan penandaan ini memungkinkan peneliti mengetahui tanggal mana dalam catatan lapangan atau transkrip yang penting dan mana yang tidak.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan kegiatan yang menyatukan buah informasi, menarik kesimpulan, dan memberikan kesempatan untuk bertindak. Data kualitatif dapat disajikan dalam bentuk teks deskriptif seperti catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan dan bagan. Bentuk-bentuk ini

menggabungkan informasi yang disusun dalam format yang konsisten dan mudah diakses sehingga mudah untuk melihat apa yang terjadi, apakah kesimpulannya benar atau sebaliknya, apakah perlu dianalisis ulang.

3. Penarikan Kesimpulan

Upaya untuk menarik kesimpulan terus dilakukan oleh para peneliti di lapangan. Dari saat mereka mulai mengumpulkan lembar data, peneliti kualitatif mulai mencari makna dengan melihat pola yang teratur (catatan teoritis), penjelasan, kemungkinan konstruksi, aliran sebab akibat, dan proposisi. . Kesimpulan ini diperlakukan secara longgar dan tetap menjadi skeptisisme terbuka, tetapi kesimpulannya sudah disiapkan. Awalnya, saya tidak memahaminya dengan baik, tetapi lambat laun saya menjadi akrab dengannya dan berakar.

F. Teknik Keabsahan Data

Menurut Moleong (2001), triangulasi adalah teknik validasi data yang menggunakan hal lain (data) dalam proses memvalidasi atau membandingkan data (Hadi, 2016). Herdiansyah (2010) menjelaskan empat jenis teknik triangulasi dalam penelitian kualitatif. triangulasi peneliti, triangulasi sumber (triangulasi data), triangulasi metodologi, dan triangulasi teori.

1. Triangulasi Data

Menggunakan berbagai sumber data, seperti dokumen, arsip, hasil wawancara, hasil observasi atau juga dengan mewawancarai lebih dari satu objek yang dianggap memiliki sudut pandang yang berbeda

2. Triangulasi Pengamat

Adanya pengamat diluar peneliti yang turut memeriksa hasil pengumpulan data. Dalam penelitian ini, misalnya pembimbing bertindak sebagai pengamat (expert judgement) yang memberikan masukan terhadap hasil pengumpulan data

3. Triangulasi Teori

Penggunaan berbagai teori yang berlainan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan sudah memenuhi syarat. Pada penelitian ini, berbagai teori telah dijelaskan pada bab II untuk dipergunakan dan menguji terkumpulnya data tersebut.

4. Triangulasi Metode

Penggunaan berbagai metode untuk meneliti suatu hal, seperti metode wawancara dan metode observasi. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan metode wawancara yang ditunjang dengan metode observasi pada saat wawancara dilakukan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Triangulasi sumber untuk mengkonfirmasi data yang dilakukan dengan meninjau data yang diperoleh dari berbagai sumber. Mengkategorikan dan mendeskripsikan tampilan yang sama ataupun yang berbeda, dan yang spesifik dari berbagai sumber. Data dianalisis oleh peneliti untuk mencapai kesimpulan dan persetujuan dicari dari beberapa sumber. Misalnya, selain wawancara dan observasi, peneliti dapat menggunakan observasi partisipan, dokumen, arsip, dokumen sejarah, catatan

resmi, catatan dan tulisan pribadi, gambar dan foto. Tentu saja, masing-masing metode ini memberikan bukti atau data yang berbeda, memberikan wawasan yang berbeda tentang fenomena yang diteliti. Sudut pandang yang berbeda ini menghasilkan berbagai pengetahuan untuk mendapatkan kebenaran yang dapat diandalkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data

1. Proses Awal Penelitian

Tema relasi parasosial *VTuber* atau *Virtual Youtuber* dipilih karena fenomena vtuber menjadi sangat populer di kalangan pemirsa di seluruh dunia dalam beberapa tahun terakhir dan sangat tertarik untuk mempelajari hubungan hubungan antara vtuber dan anggotanya. Menurut sidonews.com, terdapat 150 *Vtuber* di Indonesia dengan total 20 Juta *subscribers*. Kobo Kanaeru menjadi peringkat teratas *Vtuber* di Indonesia dengan *subscribers* sebanyak 1,65 Juta *subscribers* yang tergabung dalam *agency* Hololive yang pada saat ini menjadi salah satu *agency Vtuber* terbesar di Indonesia yang memiliki kantor pusat di Jepang.

Hubungan parasosial merupakan hubungan yang terjalin antara penonton dan figur publik, seperti vtuber yang mereka tonton di platform video online, menjadi topik penelitian yang menarik, karena dapat memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi dan media digital mempengaruhi hubungan sosial.

Wawancara dilakukan pada dua subjek yang merupakan mahasiswa yang menempuh pendidikan di kota Malang. Wawancara dilakukan kepada subyek yang memenuhi kriteria yang telah ada yaitu memiliki keanggotaan *membership* aktif. Awal mula penelitian ini bermula dari kegelisahan

peneliti terhadap fenomena VTuber dimana seseorang harus membayar sejumlah uang hanya untuk mengikuti membership yang di dalam membership seseorang dapat bermain bersama atau bahkan sekedar mengobrol bersama idolanya.

Hubungan peneliti dengan subjek A dan B sudah terjalin sejak tahun 2020 sehingga terjalin *rapport* yang baik dan sudah teradapat *trust* antara peneliti. Wawancara pertama dilakukan pada tanggal 12 Februari 2023 hingga 15 Februari 2023 yang dibagi menjadi 2 sesi. Setiap sesi memiliki rentang waktu dari 15 hingga 30 menit. Wawancara ini dilakukan oleh peneliti dan calon subjek di dua tempat berbeda namun masih dalam lingkup kota Malang. Dari hasil wawancara awal kepada dua calon subjek tersebut, didapatkan beberapa perbedaan antara subjek A dan subjek B. Selanjutnya peneliti Menyusun *guide-interview* yang akan mengarahkan kepada wawancara-wawancara selanjutnya.

Wawancara dilakukan dalam satu tahap. Peneliti berfokus kepada bentuk relasi anggota *membership*, motif para anggota *membership*, dan dampak dalam mengikuti keanggotaan *membership*. Adapun pemahaman tentang nilai diri dari masing-masing subjek juga dilakukan peneliti dari percakapan keseharian peneliti dan subjek. Sehingga, pengambilan data tidak hanya dilakukan saat wawancara, namun juga interaksi keseharian subjek dan peneliti selama penelitian berlangsung.

Pengolahan data dilakukan dengan cara menulis verbatim dan ditulis

pada *open coding*. Kemudian dilakukan pencarian dan pemadatan fakta melalui *axial coding*. *Selective coding* merupakan tahap selanjutnya yang berfungsi sebagai pemilahan aspek psikologis dari permasalahan penelitian yang dituju. Selanjutnya penemuan temuan data lapangan dan pembahasan dibuat dengan paduan temuan karya ilmiah lainnya.

2. Profil Lokasi Penelitian

Kota Malang adalah sebuah kota yang terletak di provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kota ini memiliki luas sekitar 145,28 km² dan berpenduduk sekitar 900.000 jiwa. Kota Malang terkenal sebagai kota pelajar karena terdapat beberapa universitas ternama seperti Universitas Brawijaya, Universitas Islam Negeri Malang, Universitas Negeri Malang dan lain-lain

Selain sebagai kota pelajar, Malang juga terkenal sebagai kota wisata. Di kota ini terdapat beberapa tempat wisata terkenal seperti Gunung Bromo, Taman Safari Prigen, Jawa Timur Park 1 dan 2, dll. Apalagi kota Malang juga dikenal sebagai kota dengan udara segar karena terletak di ketinggian 450 mdpl.

Kota Malang juga memiliki keindahan alam yang mempesona. Ada banyak tempat wisata alam di Malang yang bisa anda kunjungi seperti air terjun Coban Rondo, Coban Talun dan Coban Pelangi. Selain itu, Malang juga memiliki banyak tempat makan terkenal seperti Bakso Presiden, Nasi Padang Arief dan Bebek Goreng Sinjay.

Dari segi infrastruktur, kota Malang juga cukup maju dengan sejumlah proyek pembangunan infrastruktur seperti Bandara Abdul Rachman Saleh, Tol Malang-Pandaan dan Tol Malang-Surabaya. Kota Malang juga memiliki sejumlah pusat perbelanjaan modern seperti Malang Town Square dan Malang Transmart.

Kota Malang merupakan kota yang kaya akan budaya dan sejarah. Ada banyak tempat bersejarah untuk dikunjungi di Malang seperti Candi Singosari, Museum Brawijaya dan Malang Town Square. Berbagai acara budaya juga digelar setiap tahunnya, seperti Festival Presto Bandeng dan Festival Kesenian Malang.

3. Profil dan Paparan Data Subjek

Data peneliti diperoleh dari hasil wawancara *in-depth interview*. Dua subjek mengikuti keanggotaan membership dengan alasan yang berbeda.

a) Subjek 1 (S1)

Subyek 1 yang berinisial Kikkun merupakan mahasiswa Akutansi berjenis kelamin laki-laki yang berumur 24 tahun yang saat ini berada pada semester 8 di sebuah perguruan tinggi di Indonesia. Subjek 1 pada saat ini sedang mengerjakan skripsi yang sudah menempuh hingga BAB 5 pada saat ini. Subjek 1 menolak mencantumkan nama lokasi dikarenakan Subjek 1 takut akan privasinya akan terganggu.

Subjek merupakan Subjek 1 merupakan penggemar Anime yang biasanya disebut dengan istilah *otaku*. Anime yang disukai oleh Subjek 1 berjudul Fire Force yang bergenre *action-comedy*. Subjek 1 pada saat ini menunggu Anime Fire Force yang sebentar lagi akan muncul season 2.

Subjek 1 telah mengikuti membership sejak tahun 2020 ketika pandemi sedang berlangsung. Pandemi pada tahun 2020 membuat Subjek 1 lebih sering menghabiskan waktunya didepan layar gawai dikarenakan PPKM pada masa pandemi melarang seseorang beraktifitas di dunia luar.

b) Subjek 2 (S2)

Subjek 2 yang berinisial DZK merupakan seorang siswa berjenis kelamin laki-laki yang berumur 17 tahun yang saat ini sedang mendaftar kuliah di salah satu Universitas di Indonesia dan mengambil Program DKV. Subjek 2 mengikuti membership Vtuber pada tahun 2020 pada saat pandemic covid-19.

Subjek 2 merupakan seorang *illustration art*. Subjek 2 *illustration art* yang biasanya membuat *art* karakter anime. Subjek 2 juga biasanya membuka jasa untuk pembuatan *art* bagi seseorang yang membutuhkan. Subjek 2 juga seorang gamer yang biasanya bermain bersama teman-temannya secara online melalui aplikasi discord. Subjek 2 adalah adik dari sahabat peneliti. Oleh karena itu terbangun *rapport*

yang baik dan sudah teradapat *trust* antara peneliti dan Subjek 2.

B. Temuan Data di Lapangan

1. Hasil Observasi

a) Subjek 1 (S 1)

Berdasarkan hasil observasi, subjek 1 (Kikkun) merupakan individu yang ramah dan terbuka. Hal ini terlihat dari bagaimana Kikkun pada wawancara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dengan sangat detail. Kikkun menjawab pertanyaan peneliti dengan santai sembari mengajak bercanda peneliti. Kikkun juga sangat antusias ketika peneliti membahas tentang *anime* kesukaan Kikkun yaitu Fire Force. Kikkun sesekali terdiam cukup lama sebelum menjawab pertanyaan peneliti. Kikkun menunjukkan keterbukaan dalam menjawab pertanyaan dengan menceritakan pengalaman menjadi keanggotaan *membership Vtuber* secara panjang.

b) Subjek 2 (S 2)

Berdasarkan hasil observasi pada subjek 2, DZK merupakan individu yang terbuka. Hal ini dibuktikan ketika DZK dengan aktif menjawab pertanyaan dari peneliti dan memberikan informasi tambahan mengenai dirinya dalam mengikuti keanggotaan *membership Vtuber*. DZK juga orang yang sangat ekspresif dalam menjawab pertanyaan peneliti dibuktikan dengan dirinya menjelaskan dengan menggerakkan kedua tangan. DZK juga sangat ramah

dibuktikan dengan ketika DZK memberikan makanan serta minuman kepada peneliti disaat wawancara sedang berlangsung.

2. Hasil Dokumentasi

a) Subjek 1 (S 1)

Pada subjek 1, didapatkan hasil dokumentasi dari grup *discord* Kobo Kanaeru yang didalamnya terdapat bermacam-macam *role* yang mempunyai tugas masing-masing. *Role* pertama yaitu *Star* yang dimana itu adalah Kobo Kanaeru sebagai pemilik keanggotaan *membership*. *Role* kedua yaitu *staff*, yang dimana *role* ini yang di-hire oleh Kobo Kanaeru untuk membantu Kobo Kanaeru ketika menyebarkan informasi apapun. *Role* ketiga yaitu *Streamer Moderator* yang dimana pada *role* ini merupakan moderator dari Kobo Kanaeru ketika melakukan *streaming* di platform Youtube. *Role* terakhir adalah *role membership*. *Role* ini merupakan para anggota *membership* dari *Vtuber* Kobo Kanaeru. Di kiri dari grup *discord* Kobo Kanaeru terdapat beberapa informasi dan tata tertib dari grup tersebut dan juga terdapat *room* yang diklasifikasikan untuk para anggota *membership*.

b) Subjek 2 (S 2)

Pada subjek 2, didapatkan hasil dokumentasi dari grup *discord* Nekoyama Sena yang didalamnya terdapat bermacam-macam *role* yang mempunyai tugas masing-masing. *Role* pertama yaitu *Sena* yang dimana itu adalah *Nekoyama Sena* sebagai pemilik keanggotaan

membership. *Role* kedua yaitu *Bodyguard Sena*, yang dimana *role* ini yang adalah orang yang membantu Nekoyama Sena menyebarkan informasi didalam grup *discord*. *Role* ketiga yaitu Anak Sena yang dimana pada *role* ini merupakan anggota *membership* kepercayaan atau yang dekat dengan Nekoyama Sena, adapun subjek 2 termasuk kedalam *role* Anak Sena. *Role* selanjutnya adalah Warga Nanes yang dimana pada *Role* ini merupakan para anggota *membership* dari *Vtuber* Nekoyama Sena. Selanjutnya ada *role Robot* yang dimana pada *role* ini merupakan *Bot Discord* dalam bentuk chat yang berbasis AI yang fungsinya untuk melakukan berbagai tugas otomatis sesuai klasifikasi. Di kiri dari grup *discord* Nekoyama Sena terdapat beberapa informasi dan tata tertib dari grup tersebut dan juga terdapat *room* yang diklasifikasikan untuk para anggota *membership*.

3. Hasil Wawancara

1) Relasi antara anggota *membership Vtuber* dan Idolanya

a) Subjek 1 (S 1)

Subjek S1 mengatakan bahwa komunikasi yang dilakukan antara *Vtuber* Kobo Kanaeru dengan anggota *membership Vtuber* dengan menggunakan aplikasi *Discord*. *Discord* adalah aplikasi obrolan suara, video, dan teks gratis yang dikembangkan untuk penggunaan komunitas di berbagai bidang seperti *game*, pendidikan, dan bisnis. Pengguna *Discord* memungkinkan seseorang membuat saluran obrolan

dengan server, mengirim pesan teks, melakukan panggilan suara dan video, serta berbagi file dan layar dengan anggota server. Discord juga memiliki fitur tambahan seperti integrasi bot, sistem izin, dan pengaturan peran yang memungkinkan pengguna untuk mengelola dan mengatur servernya sesuai dengan kebutuhannya, sangat populer di kalangan gamer.

Saya biasanya cuman ngobrol gitu di discord, jadi di discord itu kita bisa ngobrol rame-rame gitu kita (TW.S1.19/03/2023- W.S1.22)

S1 juga menjelaskan bahwa ketika berkomunikasi dengan Kobo Kanaeru, biasanya S1 dan para anggota membership lainnya berkomunikasi secara bergantian

Komunikasi kita seperti biasa gitu bang, ya ngobrol gitu tapi ganti-gantian sama orang gitu bang, kadang ya ga kebagian juga (TW.S1.19/03/2023- W.S1.26)

S1 menjelaskan bahwa komunikasi yang dilakukan oleh anggota membership Vtuber Kobo Kanaeru terasa kurang intens. S1 mengatakan bahwa ketika berkomunikasi dengan idolanya, S1 diwajibkan untuk berkomunikasi secara singkat dikarenakan bergantian dengan anggota membership lainnya. S1 merasa komunikasinya kurang lama.

Iya bang rame-rame, aku juga ngerasa kurang lama gitu soalnya kan gantian. Kita juga itu kan di discord yang khusus membership doang. Jadi kobo itu ada dua server discord, yang pertama itu discord yang biasa yang bukan membership gitu tapi yang ngelola moderatornya, jadi ga bisa ngobrol sama kobo, tapi discord yang

khusus ini bisa ngobrol sama kobo. Tapi itu ga bisa setiap saat bisa ngobrolnya, bisa dua hari sekali atau berapa gitu. (TW.S1.19/03/2023-W.S1.23)

Relasi emosi antara subjek 1 dan Kobo Kanaeru sangatlah kuat. Hal ini dibuktikan ketika S1 mendapatkan kabar bahwa Kobo Kanaeru dihujat dikarenakan membuat kesalahan, S1 bersama anggota-anggota membership lainnya akan menyerang akun Youtube ataupun akun media sosial seseorang yang menyerang Kobo Kanaeru.

Tergantung situasinya sih bang, kalo misalkan si kobo itu dibawa santai aja kita mah paling suruh jangan nonton kobo gitu, tapi kalo misalkan sampe si kobo ini nangis karena dihujat, ya dia kan juga manusia ya bang, itu biasanya kita serang orangnya bang, kita cari ig atau twittet atau youtubanya bahkan, terus kita serang balik gitu bang sampe dia kena mental, nah itu biasanya si kobo bilang ke kita “ udah jangan nyerang lagi” itu baru kita udahan (TW.S1.19/03/2023-W.S1.11).

Hal ini akan dilakukan terus-menerus hingga Kobo Kanaeru meminta mereka untuk berhenti dikarenakan sudah melewati batas. (TW.S1.19/03/2023-W.S1.11). Semenjak mengikuti *live streaming* dari Kobo Kanaeru, Subjek 1 mengaku merasa menjadi kakak yang melindungi adiknya (W.S1.06). Subjek 1 juga mencari tahu kegiatan sehari-hari, permasalahan atau bahkan teori-teori yang berkaitan dengan Kobo Kanaeru dari media sosial dikarenakan komunikasi antara Subjek 1 dan Kobo Kanaeru tidak terlalu intens.

Itu biasanya dari IG gitu, atau dari twitternya, jadi di discord itu biasanya cuman jadwal live atau chat- chat beberapa doang yang dibales kobo, gak semuanya dibales.. (TW.S1.19/03/2023-W.S1.24).

Meskipun tidak terlalu intens Subjek 1 tetap merasa senang ketika pesan yang dikirim oleh S1 ditanggapi oleh Kobo Kanaeru pada saat Kobo Kanaeru *Live Streaming* ataupun didalam aplikasi Discord

Seneng sih kayak melayang gitu aja hahah, biasanya saya senyum senyum sendiri gitu hahahaha (TW.S1.19/03/2023-W.S1.27).

Sehingga pada Subjek 1 dapat ditarik kesimpulan bahwa (1) Relasi yang terbangun antara Subjek 1 dan Kobo Kanaeru tidak terlalu Intens (2) Relasi emosi yang terbangun antara Subjek 1 dan Kobo Kanaeru sangat kuat.

b) Subjek 2 (S 2)

Subjek 2 mengatakan dalam wawancaranya bahwa komunikasi yang dilakukan antara S2 dan Idolanya yaitu Nekoyama sena terjadi di Aplikasi discord. Discord adalah aplikasi obrolan suara, video, dan teks gratis yang dikembangkan untuk penggunaan komunitas di berbagai bidang seperti *game*, pendidikan, dan bisnis. Pengguna Discord memungkinkan seseorang membuat saluran obrolan dengan server, mengirim pesan teks, melakukan panggilan suara dan video, serta berbagi file dan layar dengan anggota server.

Kalo saya biasanya kan saya dan beberapa orang itu ada khusus gitu, soalnya kan saya bisa dibilang udah dekat meskipun belum ketemu ya, nah biasanya tuh saya masuk grup kayak ini, ya ngobrolnya lama kadang-kadang, kayak grupnya abang sama kakak saya, grup-grup ghibah gitu, biasanya nekoyama itu bilang mau jalan sama ini sama itu. Terus kalo mau ikut bisa ikut jalan gitu. Tapi saya tetep harus perpanjang membership meskipun gitu.(TW.S2.02/03/2023- W.S2.33)

Subjek 2 mengatakan bahwa dia sering berkomunikasi dengan idolanya Nekoyama. Subjek 2 (S2) mengatakan bahwa dia seperti orang dalam dikarenakan kedekatannya dengan Idolanya Nekoyama.

Sering malah saya bang, saya bisa dibaratkan orang dalam lah sekarang hahah...(TW.S2.02/03/2023- W.S2.27)

Hal ini dibenarkan oleh verifikator bahwa dirinya sering melihat subjek 2 didalam kamar sedang mengobrol atau bermain *game* bersana Nekoyama (W.V.S2.12).

Subjek 2 mengatakan bahwa kedekatannya dengan Vtuber Nekoyama adalah dari kegiatan Subjek 2 dalam membuat art dari idolanya.

Iyaps bener hahaha, soalnya saya sering ngegambaran dia juga kan, sampe dijadikan profil Twitter sama Youtube. .(TW.S2.02/03/2023- W.S2.28).

Subjek 2 menjadikan Nekoyama sebagai *role model* dalam kehidupan sehari- hari terutama ketika Nekoyama menghadapi suatu masalah. (W.S2.13). Subjek 2 juga mengaku bahwa dirinya menjadi kuat dikarenakan idolanya dan menginginkan mempunyai keahlian yang sama dalam menyelesaikan masalah seperti idolanya (W.S2.15). Subjek 2 juga dapat mengetahui keseharian dari Idolanya yaitu Nekoyama dari grup yang telah disediakan hanya untuk orang-orang terdekat dari Nekoyama.

.....kayak grupnya abang sama kakak saya, grup-grup ghibah

gitu, biasanya nekoyama itu bilang mau jalan sama ini sama itu. Terus kalo mau ikut bisa ikut jalan gitu. Tapi saya tetep harus perpanjang membership meskipun gitu.(TW.S2.02/03/2023- W.S2.33)

Sebelum menjadi keanggotaan membership Vtuber, subjek 2 hanya menjadi penonton biasa yang kebetulan menggambar *art* dari Nekoyama dikarenakan itu adalah hobi dari Subjek 2. Semenjak ditanggapi oleh Nekoyama, Subjek 2 mengenal lebih dalam Nekoyama tanpa mengetahui fisik dari Nekoyama sehingga menjadi teman dekat dari Nekoyama,

.....Aku mikirnya, wah orang ini baik banget mau notice aku yang itungannya belum membership ke dia kan. Dan akhirnya kita kenal satu sama lain karena ikut membership itu. Sekarang tanpa tau muka kita gimana ya.....(TW.S2.02/03/2023- W.S2.24).

Meskipun menjadi seseorang yang dekat dengan idolanya, Subjek 2 tetap membayar untuk tetap menjadi keanggotaan membership Vtuber.

.....grup-grup ghibah gitu, biasanya nekoyama itu bilang mau jalan sama ini sama itu. Terus kalo mau ikut bisa ikut jalan gitu. Tapi saya tetep harus perpanjang membership meskipun gitu. (TW.S2.02/03/2023- W.S2.33).

Subjek 2 cenderung pasif dalam menanggapi kasus ketika idolanya mempunyai masalah dengan viewer ataupun dengan agensi Idolanya. Subjek 2 akan bereaksi ketika diajak oleh para anggota membership yang lainnya.

Iya biasanya aku sama orang orang juga sih nyerangnya, nyerangnya ya ga kayak mukul gitu, cuman kita marahin kalo g suka silahkan pergi gitu. (TW.S2.02/03/2023- W.S2.7).

Kalo saya sendiri jarang, tapi biasanya ada temen temen gitu, Kalo diajak baru. (TW.S2.02/03/2023- W.S2.8).

Meskipun terlihat pasif, Subjek 2 tetap sedih dan kesal ketika Idolanya membuat kesalahan yang dapat berakibat fatal terhadap channel Youtube idolanya.

Dari keterangan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa (1) Relasi yang terjadi antara Subjek 2 dan Nekoyama sangat intens, (2) Subjek 2 membangun relasi emosi antara dirinya dan Nekoyama.

2) Motif para anggota membership bergabung dalam membership Vtuber idolanya

a) Subjek 1 (S 1)

Semenjak terjadinya pandemic Covid-19, pemerintah mengadakan suatu peraturan untuk mencegahnya penyebaran virus Covid-19. Salah satu upaya pemerintah dalam menanggulangi penyebaran Covid-19 adalah memberlakukan PPKM. Pada momen tersebut, semua warga Indonesia dilarang beraktifitas diluar rumah. Sama seperti halnya Subjek 1, Subjek 1 mengatakan semenjak diterapkannya *lockdown* di Indonesia, dirinya mengaku semenjak terjadinya PPKM di Indonesia, dirinya mulai menyukai Anime. Anime merupakan kartun atau animasi yang berasal dari jepang.

Jadi gini, ini Panjang nih jawabanku, jadi kan aku emang suka anime ya, jadi tu si aku pas 3 tahun lalu sekitar 2020 an lah, disitu aku mulai suka kayak nonton anime karena tau lah, tahun itu lockdown gak

boleh kemana mana, dan suatu hari aku buka Youtube tuh, aku ada ngeliat di berandaku itu channelnya si Kobo, nah kobo tuh kan hampir sama dengan anime kesukaanku, jadinya aku ikut membershipnya tuh pengen support dia juga sama ga pengen ketinggalan konten kontennya, sama kalo ada rezeki ya bisa sekedar ngobrol gitu lah minimal(TW.S1.19/03/2023-W.S1.02)

Subjek 1 mengatakan semenjak dirinya mengenal Anime.

Subjek 1 mulai menyukai Kobo Kanaeru dikarenakan karakter anime Vtuber Kobo Kanaeru mirip dengan karakter di dalam series anime kesukaan Subjek 1 (W.S1.03). Hal ini dibenarkan oleh verifikasi bahwa dirinya pernah mengobrol bersama subjek 1 tentang anime, dan subjek 1 selalu mengkaitkan anime tersebut dengan Kobo Kanaeru (W.V.S1.10)

Subjek 1 menerangkan kepada peneliti bahwa dirinya juga menyukai lagu-lagu *Original Sound Track* (OST) anime Jepang yang di *cover* oleh orang Indonesia. Pada momen itu juga, Subjek 1 menemukan lagu dengan judul Mantra Hujan yang dinyanyikan oleh Kobo Kanaeru.

.....Tapi aku awalnya itu emang aku lagi gabut kan, soalnya anime yang kutonton itu masih belum update, kemarin itu masih episode berapa gitu, nah episode selanjutnya itu minggu depan. Jadi aku buka youtube awalnya, mau nyari lagu-lagu jepang gitu yang dicover gitu, eh pas dengerin lagunya Naruto tuh kan, ada lagunya kobo yang judulnya dibagian disarankan untuk ditonton, jadi aku buka lagunya itu buat liat-liat doang sebenarnya, nah dari situ aku kenal kobo lebih tepatnya tau kobo kanaeru itu siapa(TW.S1.19/03/2023-W.S1.05)

Subjek 1 mengatakan semenjak mendengarkan dan melihat lagu Mantra Hujan yang dinyanyikan oleh Kobo Kanaeru, dirinya

memutuskan untuk mencari tahu lebih dalam Kobo Kanaeru. Subjek 1 juga mengatakan bahwa dirinya menyukai Kobo Kanaeru dikarenakan Kobo Kanaeru mirip seperti karakter anime yang ada di series Anime kesukaan Subjek 1.

..... Dia itu hampir hampir sama dengan karakter yang ada di anime anime gitu, jadinya aku kayak tertarik gitu, jadinya aku lama kelamaan lebih tau karakter dia kayak humble, suka becanda sama viewernya, pinter gambar, kadang dia juga live tutorial masak gitu, jadinya aku suka aja sama dia akhirnya dari keseluruhan aspek, yang aku suka selama ini ya karakter dia gitu, meskipun belum tau aslinya(TW.S1.19/03/2023-W.S1.08)

Subjek 1 mengatakan kepada peneliti bahwa dirinya menyukai karakter Kobo Kanaeru meskipun dirinya sebenarnya tidak mengetahui wajah asli ataupun bentuk fisik Kobo Kanaeru yang sebenarnya. Meskipun begitu, Subjek 1 mengatakan bahwa dirinya menyukai Kobo Kanaeru dari sifat *humble*-nya dengan *viewernya* meskipun itu anggota membership ataupun bukan. Subjek 1 juga mengatakan bahwa dirinya juga ingin memiliki sifat yang sama dengan Kobo Kanaeru yaitu menjadi orang yang *humble* dan terbuka ke semua orang.

Dia kalo sama viewernya tuh dia humble dan suka membaur dengan viewernya, dia suka ngobrol gitu dan saya akhirnya pengen juga kayak bisa akrab sama semua orang kayak dia. Jadi itu aku orangnya kan emang susah ya kalo ngobrol, nah aku pengen menjadi pribadi yang lebih terbuka kayak dia, ya kayak bisa ngobrol sama orang asing tanpa canggung, terus kalo kemana mana bisa sendiri itu bisa pede gitu bang. Dan saya juga pengen ya jadi gamers kayak dia juga, cuman yang terpenting dari aku Ketika aku ngeliat dia bisa menjadi pribadi yang dapat membuka dirinya ke orang lain tanpa ada rasa canggung dan dia percaya diri, makanya aku pengen kayak gitu juga bang. (TW.S1.19/03/2023-W.S1.16)

Selain dari karakter dari Kobo Kanaeru, Subjek 1 juga mengatakan kepada peneliti bahwa dirinya juga menyukai keahlian menyanyi dan bermain game dari Kobo Kanaeru (W.S1.18).

Berdasarkan keterangan Subjek 1 diatas, bisa ditarik kesimpulan bahwa (1) Subjek 1 mengikuti membership karena kemiripan dari tokoh yang disukai Subjek 1, (2) Subjek 2 menyukai sifat, paras avatar karakter dan skill Kobo Kanaeru.

b) Subjek 2 (S 2)

Subjek 2 mengenal Nekoyama sebagai idolanya melalui aplikasi discord. Subjek 2 mengetahui Nekoyama ketika sedang mengobrol dan memainkan *game* secara *online* bersama teman-teman *online*-nya di aplikasi Discord dikarenakan keadaan pandemic covid-19 yang mewajibkan semua warga Indonesia dilarang melakukan aktivitas diluar rumah.

Pada awalnya Subjek 2 tidak mengetahui tentang Vtuber dan tidak mengenali Nekoyama. Tetapi ketika mendengarkan teman-teman *online* dari Subjek 2, Subjek 2 mulai mengetahui Nekoyama.

Jadi pada awalnya tuh kan kita lagi main game discord gitu kan sambil ngobrol-ngobrol online di discord sama temen-temen online gitu waktu 2020, pas Covid tuh .Baru itu ada satu orang yang suka kayak vtuber gitu waktu itu kan saya ga tau kan kayak vtuber itu apa, tau sih, tau sih cuman ga nonton-nonton gitu. Nah awalnya kita kayak kita ngobrolin dia, nah saya kayak ikut ikutan gitu. Awalnya saya ngeliat dia orangnya kayak lucu lucu gitu jadi lama kelamaan tu saya suka aja sama dia jadi saya ikut membershipnya (TW.S2.02/03/2023- W.S2.02)

Subjek 2 mengatakan kepada peneliti bahwa ketika dirinya telah mengetahui dan mengenal Nekoyama, Subjek 2 mulai menyukai Nekoyama dari selera humor dan suara yang lucu dari Nekoyama (W.S2.4). Subjek 2 mengatakan kepada peneliti bahwa dirinya mengaku bahwa Idolanya yaitu Nekoyama sebagai penyemangat dari Subjek 2.

Iya gitu, ini buat informasi tambahan ya, kan aku suka gambar ya, jadi itukan waktu dirumah terus itu yang waktu 2020 pas covid itu, waktu itu aku emang suka gambar kan karena ngisi waktu luang gabut-gabut gitu. Nah pas itu gambarku tuh masih noob lah itungannya, nah saya itu nyoba-nyoba bikin gambar dia ternyata notice aku, nah jadi dia notcienya gini “ Wah ini bagus ini, mau lagi dong” semenjak dia ngomong gitu, aku sampe sekarang itu ngegambar dan bisa dibilang makin bagus, buktinya kalo gambarku itu dibuat foto profil di akun twitternya .

Subjek 2 mengaku kepada peneliti bahwa Subjek 2 semakin bersemangat dalam mengasah skill dalam membuat art agar di notice oleh Nekoyama. Sehingga dapat dikatakan saat ini *skill art* Subjek 2 lebih baik dari sebelumnya dengan dibuktikannya *art* dari Subjek 2 yang dijadikan foto profil dari Twitter dan Akun Youtube Nekoyama. (W.S2.22). Hal ini dibenarkan oleh verifikator bahwa subjek 2 pernah bercerita kepada verifikator bahwasanya *arrt ilustrartion* milik subjek 2 dijadikan profil Twitter Nekoyama (W.V.S2.06).

Selain menjadi penyemangat, Subjek 2 juga mengikuti keanggotaan membership dikarenakan Nekoyama mempunyai karakter yang menurut subjek 2 dapat dijadikan menjadi panutan atau *Role*

Model bagi kehidupan sehari-hari. Subjek 2 mengatakan bahwa dirinya mengagumi keahlian Nekoyama ketika menyelesaikan suatu masalah. Subjek 2 mengatakan bahwa dirinya ingin menyelesaikan masalah dengan santai dan tidak mendengarkan omongan dari orang lain.

Sebenarnya ini agak lucu sih, tapi ini yang menurut saya sendiri yang menjadikan dia inspirasiku itu ketika dia ada menyelesaikan masalah dia sering tidak bodoamat atau tidak menghiraukan kicauan orang lain gitu dia milih nyelesaiin masalah sebisanya dia dulu baru minta tolong orang lain kalo misalkan masalah itu ga terselesaikan. Dan juga dia ga peduli sama orang, Dan itu juga yang ngebuat saya ga ngehirauin orang lain kalo misalkan saya di omongin orang-orang gitu (TW.S2.02/03/2023- W.S2.13).

Subjek 2 juga mengatakan bahwa dirinya merasa dihargai oleh Nekoyama. Selain art dari Subjek 2 dijadikan foto profil dari akun Twitter dan Youtube Nekoyama, Subjek 2 juga merasa dihargai dengan keberadaan Subjek 2 dianggap ada oleh Nekoyama.

Nah itu aku seneng awal awalnya, soalnya kayak keberadaanku disini tuh ada gitu loh. Tapi kalo masih lama-lama ya masih melayang ahahahahah (TW.S2.02/03/2023- W.S2.34).

Meskipun begitu, Subjek 2 mengatakan bahwa dirinya tidak menginginkan jodoh yang sama dengan idolanya Nekoyama, dikarenakan menurut dirinya, jodoh itu tidak harus memiliki kriteria yang tinggi dikarenakan dirinya menginginkan orang yang mau menerima Subjek 2 apa adanya (W.S2.26).

Bisa ditarik kesimpulan dari Subjek 2 bahwa, (1) Subjek 2 mengikuti membership dikarenakan Subjek 2 merasa dihargai dan

disemangati oleh Nekoyama, (2) Subjek 2 menyukai selera humor, sifat,, *skill* dan karakter avatar Nekoyama Sena.

3) Efek para anggota membership bergabung dalam membership Vtuber idolanya

a) Subjek 1 (S 1)

Subjek 1 mengatakan kepada peneliti bahwa semenjak mengikuti membership Vtuber, dirinya mengaku lebih sering menyendiri dikamar untuk menunggu konten baru yang akan di upload oleh Kobo Kanaeru. Subjek 1 juga mengatakan bahwa dirinya lebih memilih pergi ke Warnet daripada menerima ajakan teman-temannya untuk bermain atau hanya sekedar kumpul bersama.

Emm biasanya itu sih bang, biasanya kalo aku nonton anime itu kan seminggu sekali itu keluar episode terbarunya, nah kalo misalkan aku udh nonton episode terbaru, aku biasanya nge acc ajakan anak-anak gitu. Tapi karena aku sekarang tau kobo ya, jadinya aku agak jarang nge acc ajakan anak-anak gitu. Sekarang juga aku lebih sering ke warnet ya buat mabar aja sama anak-anak membership yang lain, entah main valorant atau apa gitu. Terus bagi-bagi cerita gitu. Ya sama pasti tiap bulan itu uang jajan pasti aku sisih kan buat membership gitu. (TW.S1.19/03/2023-W.S1.29).

Subjek 1 juga mengaku harus menyetor uang jajan untuk mengikuti membership Kobo Kanaeru dan juga untuk menyewa Komputer di Warnet (W.S1.29). Hal ini dibenarkan oleh verifikasior dikarenakan ketika verifikasior ingin mengajak subjek 1 berkumpul, subjek 1 lebih memilih bermain ke warnet (warung internet) dibandingkan menyetujui ajakan berkumpul (W.V.S1.18).

Subjek 1 juga mengakui bahwa dirinya dan temannya sempat berselisih paham dengan teman-temannya dikarenakan Subjek 1 sering mengabaikan ajakan dari teman-temannya. Hal ini dibenarkan oleh Jool sebagai teman dan juga sebagai verifikator (W.V.S1.19). Meskipun demikian, Subek 1 mengaku kepada peneliti bahwa dirinya kembali berteman setelah berselisih paham dengan teman-temannya.

Mereka kesel doang sih biasanya, cuman habistuh baikan lagi kitanya (TW.S1.19/03/2023-W.S1.31).

Namun, Subjek 1 juga merasa senang ketika dirinya dapat melihat konten khusus dari Kobo Kanaeru dikarenakan Kobo Kanaeru sering meng-upload beberapa kontennya khusus untuk anggota membership (W.S1.32). Subjek 1 juga merasa senang ketika dirinya dapat berkomunikasi dengan idolanya (W.S1.27).

Dari keterangan Subjek 1 diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Subjek 1 mendapatkan beberapa efek yang sebagian besar efek negatif yang diterima menurut subjek 1 setelah mengikuti *membership Vtuber* Beberapa efek negatif antara lain : (1) Pernah bersitegang dengan teman-teman dekatnya (2) Pengeluaran Subjek 1 bertambah. Sedangkan efek positif mengikuti membership menurut Subjek 1, (1) Subjek 1 senang ketika dapat mengikuti konten yang tidak semua orang dapatkan (2) Subjek 1 senang ketika dapat berkomunikasi dengan idolanya.

b) Subjek 2 (S 2)

Subjek 2 mengatakan kepada peneliti bahwa semenjak mengikuti membership Vtuber, Subjek 2 merasa dirinya menjadi kembali bersemangat dalam melakukan hobinya yaitu membuat *art*. Subjek 2 juga mengatakan kepada peneliti selama mengikuti *membership*, dirinya lebih banyak mendapatkan keuntungan daripada kerugian meskipun harus mengeluarkan uang lebih banyak.

Emm kerugian itu mungkin ada ya, kayak misalkan aku gambar yang biasanya itu dibayar sekian per gambar, ini gratis buat dia, tapi menurut saya itu lebih banyak untungnya daripada ruginya. Kan kalo kita suka kan kita harus totalitas gitu hahaha (TW.S2.02/03/2023-W.S2.36).

Subjek 2 mengatakan bahwa dirinya mengaku mendapatkan banyak support dari Nekoyama sehingga dirinya semakin bersemangat dan percaya diri (W. S2. 37). Subjek 2 mengatakan meskipun tidak mendapatkan bayaran ketika membuat *art* untuk Nekoyama, dirinya tidak memperlmasalahkan hal itu dikarenakan *support* dari Nekoyama untuk dirinya sudah cukup bagi Subjek 2. Subjek 2 juga mengatakan dirinya tidak mempunyai teman di lingkungan sekitar rumahnya sehingga dirinya merasa tidak perlu keluar rumah kecuali ada hal yang mendesak.

Jujur saya gak ada teman disini ahahah, ya ada sih cuman gak banyak, kebanyakan teman saya itu online. (TW.S2.02/03/2023-W.S2.40).

Jarang banget bang, biasanya kalo ada acara di kampung baru ngumpul, itupun kalo saya ikut. (TW.S2.02/03/2023- W.S2.41).

Dari keterangan diatas bisa diambil kesimpulan bahwa Subjek 2 mendapatkan efek positif yang lebih dominan dari efek negatif yang diterimanya. Beberapa efek positif yang diterima antara lain (1), Subjek 2 mendapatkan banyak *support* dari idolanya, (2) Subjek 2 merasa senang bisa menjadi orang kepercayaan dalam pembuatan *illustration art* idolanya. Sedangkan efek negatif yang diterima (1) Subjek 2 tidak dibayar oleh idolanya dalam pembuatan *illustration art*, (2) Subjek 2 jarang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

C. Pembahasan

1. Relasi antara anggota membership Vtuber dan Idolanya

Berdasarkan hasil paparan data diatas, terdapat perbedaan bentuk relasi tinreraksi diantara kedua subjek. Subjek 1 memiliki bentuk interaksi parasosial *romantic attraction*, sedangkan pada subjek 2 memiliki bentuk interaksi parasosial *Identification Atraction*. Dimana menurut Menurut Stever (2013) ada tiga bentuk interaksi parasosial yang dibangun penggemar dengan idolanya yaitu *Task Atraction* (Atraksi Tugas), *Identification Atraction*, *Romantic Atraction*.

Menurut Spradley dan McCurdy (1975) relasi sosial atau hubungan sosial yang terjalin antar individu dan relatif berlangsung lama membentuk pola, Hubungan atau relasi yang baik atau yaitu hubungan yang terbentuk dikarenakan adanya kerjasama yang terjalin. Hubungan atau relasi yang tidak baik yaitu hubungan dibentuk oleh

konflik seperti persaingan. Terdapat pula relasi atau hubungan yang terjalin dengan satu arah. Stever (2013) menjelaskan secara lebih rinci bahwa Interaksi parasosial ini merupakan hubungan satu arah dimana seorang fans atau penggemar mengetahui idolanya, tetapi tidak mengetahui penggemarnya.

Relasi yang dialami oleh subjek 1 merupakan relasi yang hubungan parasosial dikarenakan subjek 1 mengatakan kepada peneliti bahwa dirinya harus mengikuti keanggotaan membership agar dapat berkomunikasi dengan idolanya. Sebagaimana yang dijelaskan oleh (Cohen, 2014) Interaksi parasosial yang terus berulang dinamakan hubungan parasosial yang lebih luas jangkauannya dibandingkan terpaan terhadap karakter dan adanya keinginan untuk mengetahui lebih jauh mengenai selebriti dan berusaha berinteraksi dengan selebriti tersebut dengan cara-cara tertentu.

Sebagai penggemar berat, subjek 1 juga sering mengikuti atau mencari tahu kegiatan sehari-hari idolanya melalui media sosial Idolanya. Sebagaimana menurut Fauziah (2015) dalam penelitian Eka Putri Wardani (2021) mengatakan bahwa penggemar akan menerima dan mencari informasi berkaitan dengan idola seperti kegiatan, event, atau kabar idola, penggemar juga berperan sebagai sumber informasi bagi penggemar lainnya. Rosengren & Windahl dalam Cohen (2014) juga menjelaskan bahwa membaca mengenai selebriti tersebut, mencari

informasinya di internet, atau mengikutinya di media sosial juga merupakan bentuk hubungan parasosial

Subjek 1 juga akan bereaksi ketika ada seseorang yang menghujat idolanya sebagai bentuk empati kepada idolanya dan juga sebagai terbentuknya relasi secara emosional antara subjek 1 dan idolanya. Hal ini sebagaimana yang diterangkan (Giles dalam Jones, 2013) Interaksi parasosial jika dipahami sebagai proses parasosial dapat berupa perhatian, pemahaman, pengetahuan, evaluasi, simpati, empati, perasaan emosional dan perilaku penggemar. Horton dan Wohl (dalam Rubin, Purse, & Powel, 1985) juga menjelaskan bahwa empati menjadi salah satu aspek terbentuknya hubungan parasosial. Adanya ketertarikan dengan tokoh media yang ditonton ditelvisi atau dilihat dari sosial media menumbuhkan perasaan empatik yang dirasakan oleh pemirsa dalam interaksi parasosial.

Banyaknya intensitas subjek terhadap idolanya membuat subjek menimbulkan hubungan yang dekat Kobo Kanaerum yaitu seperti adik-kakak. Hubungan parasosial subjek dengan Kobo Kanaeru dapat digolongkan pada jenis hubungan parasosial *intense-personal feeling*. Menurut Giles (2003:256-260) *intense-personal feeling* atau identitas personal adalah penggemar mengidentifikasi situasi dan tingkah laku figur favoritnya yang ditemukan melalui media sosial untuk diikuti atau diterapkan dalam kesehariannya. Hal ini dapat dikategorikan kedalam

bentuk *Romantic Atraction*. Menurut (Stever, 2013) *Romantic Atraction* merupakan bentuk interaksi parasosial yang dibangun oleh penggemar karena perasaan kedekatan fisik dan emosional dengan idolanya. Penggemar yang membentuk interaksi seperti ini berfantasi dan memimpikan idola mereka. Berbicara tentang daya tarik fisik (visual) dan keinginannya untuk menjalin hubungan nyata dengan idolanya.

Subjek 2 membangun relasi atau hubungan dengan idolanya melalui aplikasi *discord*. Relasi atau hubungan yang terjadi antara Subjek 2 dan idolanya yaitu Nekoyama sangat intens. Subjek 2 merefleksikan hubungan parasosialnya melalui jasa yang *illustration art* yang ditujukan kepada idolanya dengan gratis. Hal ini sesuai dengan (Utami & Winduwati, 2020) dalam penelitian Eka Putri Wardani (2021) bahwa penggemar biasanya menunjukkan antusiasme untuk 'mempromosikan' dan memberikan 'perhatian' pada subjek yang mereka idolakan dan bahkan dapat menyesuaikan gaya hidup mereka untuk menunjukkan kesungguhannya.

Lebih lanjut, subjek 2 menjelaskan bahwa dirinya juga menjadikan Nekoyama sebagai *role model* dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Hal ini dapat dikategorikan kedalam bentuk *Identification Atraction*. Menurut Stever (2013) Atraksi identifikasi merupakan interaksi yang dibangun oleh penggemar yang melihat dirinya sebagai idolanya. Adam-Price dan Greene (1990)

mendefinisikan identifikasi sebagai keinginan penggemar untuk menjadi seperti idolanya. Dalam identifikasi ini, penggemar melihat sesuatu yang dapat dan akan ditiru oleh idola mereka, baik dalam hal pakaian, sikap, sikap, dan lain-lain.

Subjek 2 juga membangun relasi emosi yang dibuktikan dengan reaksi subjek 2 ketika Nekoyama mendapatkan hujatan dari penonton ketika Nekoyama membuat kesalahan. Hal ini sebagaimana yang diterangkan (Giles dalam Jones, 2013) Interaksi parasosial jika dipahami sebagai proses parasosial dapat berupa perhatian, pemahaman, pengetahuan, evaluasi, simpati, empati, perasaan emosional dan perilaku penggemar. Horton dan Wohl (dalam Rubin, Purse, & Powel, 1985) juga menjelaskan bahwa empati menjadi salah satu aspek terbentuknya hubungan parasosial. Adanya ketertarikan dengan tokoh media yang ditonton di televisi atau dilihat dari sosial media menumbuhkan perasaan empatik yang dirasakan oleh pemirsa dalam interaksi parasosial.

Subjek 2 juga merasa menjadi “orang dalam” dikarenakan subjek 2 merasa sudah sangat dekat dengan idolanya dibuktikan dengan dia masuk dalam grup khusus orang-orang terdekat dari Nekoyama meskipun Nekoyama hanya menganggap subjek 2 hanya sebagai penggemar dibuktikan dengan diwajibkannya subjek 2 membayar atau memperpanjang keanggotaan membership setiap bulan. Hubungan

parasosial subjek dengan Nekoyama dapat digolongkan pada jenis hubungan parasosial *Pseudo- friendship*. Menurut (2003:256-260) merupakan perasaan semu yang dirasakan penggemar terhadap idolanya, seolah-olah bersahabat dan berhubungan langsung dengan mereka.

Dari pemaparan subjek 1 dan subjek 2, bentuk hubungan parasosial dari kedua subjek berbeda. Subjek 1 membuat hubungan parasosial yang dikategorikan sebagai *intense-personal feeling* dan dalam bentuk *romantic attraction* sedangkan subjek 2 berdasarkan pemaparan diatas dikategorikan sebagai *Pseudo- friendship* dalam bentuk interaksi sosial *Identification Atraction*.

2. Motif para anggota *membership* bergabung dalam *membership* Vtuber idolanya

Berdasarkan temuan data di lapangan, subjek 1 dan subjek 2 mempunyai beberapa alasan atau motif dalam memutuskan untuk bergabung ke dalam keanggotaan *membership* Vtuber. Diantaranya kemiripan dengan tokoh yang disukai, selera humor dan lain-lain. Dalam penelitian RB Rubin dan McHugh (1987) yang mengungkapkan bahwa adanya minat sosial merupakan faktor pendorong penting dalam perkembangan interaksi parasosial dengan tokoh media yang disukai.

Dimana ketertarikan terbentuk dari kesan awal penonton terhadap tokoh media yang diamati melalui penampilan fisik, tingkah laku dan reaksi emosionalnya.

Seperti halnya hubungan interpersonal, pendapat-pendapat ini kemudian akan mempengaruhi perasaan pemirsa tentang idolanya, yang kemudian akan mempengaruhi hubungan parasosial dengan orang itu (Alperstein 1991). Subjek 1 menganggap Kobo Kanaeru seperti tokoh yang dirinya suka dalam serial animasi Jepang kesukaannya yaitu Fire Force. Subjek 1 juga menyukai hal-hal yang memiliki unsur animasi Jepang. Subjek 1 mulai menyukai dan memutuskan untuk bergabung dalam keanggotaan membership Kobo Kanaeru setelah melihat Kobo Kanaeru menyanyikan lagu dengan judul Mantra Hujan dan setelah subjek 1 mencari tahu tentang Kobo Kanaeru dari *live streaming*. Subjek 1 juga menyukai *skill* bermain dari Kobo Kanaeru. Walaupun subjek 1 tidak pernah melihat wajah asli Kobo Kanaeru, subjek 1 tetap menyukai idolanya dikarenakan mempunyai sifat yang lucu, suara yang bagus. Hoffner (2002, dalam Sekarsari 2009) bahwa Lama waktu menonton figure juga berpengaruh besar terhadap pembentukan dan peningkatan hubungan parasosial penggemar dan idolanya, karena semakin banyak waktu yang mereka habiskan di jejaring sosial untuk mencari informasi terkait idolanya, semakin dekat kedekatan mereka dengan idolanya. Idola.

Pada subjek 2, subjek 2 memutuskan untuk mengikuti keanggotaan *membership Vtuber* dari Nekoyama dikarenakan *illustration art* dari subjek 2 yang dianggapi oleh Nekoyama. Subjek 2 merasa dirinya mendapatkan *support* dari Nekoyama setelah Nekoyama meminta agar subjek 2 membuat *illustration art* yang lebih bagus dari sebelumnya untuk diletakkan sebagai foto profil media sosial Nekoyama. Selain itu, subjek 2 mengatakan bahwa dirinya selain merasa dihargai dan diberikan semangat oleh Nekoyama ketika menggambar. Subjek 2 juga merasa bangga ketika pada akhirnya *illustration art* miliknya diletakkan pada media sosial Nekoyama. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari menurut Hoffner (2002, dalam Sekarsari 2009) bahwa motivasi dapat menjadi faktor utama dalam terbentuknya hubungan parasosial, Menurut Hoffner (2002, dalam Sekarsari 2009) Motivasi terbentuknya hubungan parasosial adalah terbentuknya hubungan kepemilikan antara penggemar dengan idolanya tidak terlepas dari dorongan yang mendorong penggemar untuk memenuhi kebutuhan sosial dan emosionalnya, yang pada gilirannya mendorong penggemar untuk terus menikmati media sosial atau memandang idolanya. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, rasakan kebutuhan emosional, kepuasan dan kepuasan sosial terpenuhi.

Lebih lanjut, subjek 2 mengikuti keanggotaan *membership* dikarenakan menginginkan Nekoyama sebagai role model bagi

kehidupan sehari-hari. Subjek 2 menjelaskan bahwa subjek mengagumi cara Nekoyama dalam mengatasi masalah dan subjek 2 menginginkan mempunyai keahlian yang sama dalam mengatasi masalah. Hal ini sesuai dengan pernyataan Menurut Hoffner (2002, dalam Sekarsari 2009) bahwa salah satu faktor terbentuknya hubungan parasosial keinginan untuk mengidentifikasi. Dalam hal ini, seorang penggemar akan menjadikan idolanya sebagai model yang dapat dijadikan acuan dalam perilaku, sikap, kebiasaan dan kepribadian yang ia terapkan sehari-hari. Dalam hal ini, penggemar jelas mengidentifikasi sesuatu yang menarik dalam idola mereka yang menunjukkan citra ideal kepada publik

Dari pemaparan dua subjek diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua subjek memiliki dua motif yang berbeda ketika mengikuti keanggotaan *membership Vtuber*. Pada subjek 1, subjek 1 mengikuti keanggotaan *membership* disebabkan oleh lama waktu menonton. Sedangkan pada subjek 2, subjek 2 mengikuti keanggotaan *membership* disebabkan keinginan untuk mengidentifikasi (Hoffner 2002, dalam Sekarsari 2009).

3. Efek para anggota *membership* bergabung dalam *membership Vtuber* idolanya

Berdasarkan hasil temuan data dilapangan, terdapat beberapa efek yang didapatkan setelah mengikuti keanggotaan *membership*.

Dalam beberapa hal, terdapat beberapa kesamaan efek yang didapatkan ketika mengikuti keanggotaan *membership*, yaitu ketika subjek 1 dan subjek 2 mendapatkan kesenangan yang tidak didapatkan ketika sebelum mengikuti keanggotaan *membership*. Pada subjek 1, subjek 1 mendapatkan kesenangan ketika dirinya dapat berkomunikasi dengan idolanya. Subjek 1 juga mendapatkan kesenangan ketika mendapatkan konten eksklusif yang dikhususkan untuk anggota *membership*. Sedangkan pada subjek 2, subjek 2 mendapatkan kesenangan ketika dirinya mendapatkan banyak *support* dari idolanya. Subjek 2 juga senang ketika dirinya mendapatkan kepercayaan dalam membuat *illustration art* untuk idolanya.

Efek positif yang diterima subjek 1 yaitu mendapatkan kesenangan dan motivasi setelah mendapatkan konten eksklusif yang hanya bisa dilihat oleh dirinya sebagai anggota *membership*. Sedangkan subjek 2 merasa mendapatkan *support* dan membuat dirinya menjadi lebih bersemangat dalam mengerjakan *illustration art*. Hal ini selaras dengan penelitian Mega Puspita Sari (2022) bahwa interaksi parasosial dapat mendapatkan kepuasan dan menjadikan idolanya menjadi *support system* bagi pelaku interaksi parasosial

Meskipun demikian, kedua subjek juga mendapatkan beberapa kesamaan efek negatif yang didapatkan ketika mengikuti keanggotaan *membership*. Kedua subjek mengaku bahwa lebih sering untuk

menunggu konten eksklusif yang diunggah oleh idolanya. Lebih lanjut, subjek 1 juga sempat bersitegang dengan teman-temannya dikarenakan lebih memilih menghabiskan waktu di warnet daripada menyetujui ajakan berkumpul dengan teman-temannya. Meskipun pada akhirnya subjek 1 dan teman-temannya berbaikan kembali. Pada hal ini, subjek 1 dan 2

Selain itu, kedua subjek juga mengeluarkan uang lebih banyak dari biasanya dikarenakan diwajibkan untuk memperpanjang keanggotaan *membership* dengan cara membayar sejumlah uang. Lebih lanjut, subjek 2 juga tidak dibayar dalam membuat *illustration art* untuk idolanya. Sehingga dirinya tidak mendapatkan pemasukan tambahan. Subjek 2 juga diwajibkan untuk memperpanjang keanggotaan *membership*. Sehingga subjek 2 tidak mendapatkan pemasukan dan menambah pengeluaran. Hal ini sesuai dengan penelitian Fauziyah Auliya (2018) yang menyatakan bahwa interaksi parasosial dapat dapat mengganggu kehidupan normal bagi para pelakunya.

Subjek 1 dan subjek 2 mendapatkan beberapa efek positif dan efek negatif setelah mengikuti keanggotaan *membership*. Hal ini selaras dengan penelitian Saifuddin (2014) bahwa interaksi parasosial dapat memberikan dampak positif ataupun negatif bagi pelakunya. Lebih lanjut dalam penelitian Fauziyah Auliya (2018) menjelaskan kepada pelaku parasosial diharapkan juga untuk bertemu orang-orang baru

dengan bergabung dalam suatu kelompok, melakukan kegiatan sukarela, atau bekerja. Hal tersebut dapat memenuhi kebutuhan sosial serta menciptakan hubungan yang sesungguhnya sehingga dapat terlepas dari Interaksi Parasosial yang sifatnya semu.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang didapatkan, maka dapat peneliti mengambil kesimpulan :

1. Terdapat dua bentuk dan jenis relasi hubungan parasosial antara anggota *membership* dan idolanya. Subjek 1 membuat hubungan parasosial yang dikategorikan sebagai *intense-personal feeling* dan dalam bentuk *romantic attraction* sedangkan subjek 2 berdasarkan pemaparan diatas dikategorikan sebagai *Pseudo- friendship* dalam bentuk interaksi sosial *Identification Atraction*.
2. Terdapat dua motif yang mempengaruhi kedua subjek dalam mengikuti keanggotaan *membership*. Pada subjek 1, subjek 1 mengikuti keanggotaan *membership* disebabkan oleh lama waktu menonton. Sedangkan pada subjek 2, subjek 2 mengikuti keanggotaan *membership* disebabkan keinginan untuk mengidentifikasi
3. Terdapat efek positif dan negatif yang didapatkan kedua subjek dalam mengikuti keanggotaan *membership*. Adapun efek positif yang didapatkan oleh kedua subjek diantaranya (1). Mendapatkan kesenangan karena dapat mengakses konten eksklusif khusus

membership, (2). Dapat berkomunikasi dengan idolanya, (3). Mendapatkan banyak support dari idolanya, (4). Mendapatkan kesenangan karena menjadi orang kepercayaan idolanya. Sedangkan efek negatif yang didapatkan kedua subjek diantaranya (1) Berstiging dengan teman-temannya, (2) Pengeluaran bertambah, (3) Berkurangnya pemasukan, (4). Kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, adapun saran yang disampaikan peneliti adalah sebagai berikut.

1. Bagi subjek
 - a) Membina relasi yang erat dan berarti dengan kawan-kawannya, agar keperluan akan pergaulan sosial tidak hanya terpenuhi dari interaksi parasosial saja. Seperti melakukan aktivitas positif bersama kawan-kawannya, seperti bermain bola, berwisata bersama dan sebagainya.
 - b) Memupuk motivasi internal dalam melakukan suatu hal, sehingga dalam melakukan sesuatu tidak hanya atas dasar konformitas.
2. Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian lain diharapkan dapat melanjutkan pengembangan penelitian tentang interaksi parasosial.

DAFTAR PUSTKA

- Anwar, M. K. (2016). *HUBUNGAN ANTARA KONSEP DIRI DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA PERAWAT DI RUMAH SAKIT ISLAM SURAKARTA*. Surakarta: FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA.
- Asa Briggs, P. B. (2006). *SEJARAH SOSIAL MEDIA: Dari Gutenberg sampai Internet*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia .
- Astagini, N. (2017). INTERAKSI DAN HUBUNGAN PARASOSIAL DALAM AKUN MEDIA SOSIAL SELEBRITI INDONESIA. *Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 5 No. 1*. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/communicolo>
- Astagini, N. (2017). INTERAKSI DAN HUBUNGAN PARASOSIAL DALAM AKUN MEDIA SOSIAL SELEBRITI INDONESIA. *Jurnal Komunikasi Universitas Pembangunan Jaya, Vol. 5 No.1, Hal. 67-93*. doi:<https://doi.org/10.21009/communicology.051.05>
- Auju, H. S. (2022, Januari). GAMBARAN INTERAKSI PARASOSIAL PADA PENGGEMAR IDOL KOREA DI KOTA PARIAMAN . *Jurnal Socio Humanus, Vol. 4 No. 1* , Hal. 87-95. Retrieved from <http://ejournal.pamaaksara.org/index.php/sohum>
- Auliya, F. (2018). Studi Deskriptif Mengenai Interaksi Parasosial pada Wanita Dewasa Awal di Komunitas Army Bandung. *Prosiding Psikologi, Vol. 4*, Hal. 95-102.
- Ballantine, P. W. (2005). Forming Parasocial Relationships in Online Communities . *in NA - Advances in Consumer Research, Volume 32*, Pages: 197-201.
- Dwi R. A. (2022, Februari 2022). *DATA DIGITAL INDONESIA*. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/andidwiryanto/620fe14651d76471ad402f76/data-digital-indonesia-tahun-2022>
- Ginintasasi, R. (2012). Interaksi Sosial. *Direktori File Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Herminingsih, H. (2022). *Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa*. Palu: Universitas Islam Negeri Datokarama. Retrieved from <https://kiiies50.uindatokarama.ac.id/>
- Kurniawan H. (2023, Maret 28). *INDONESIA RANGKING PERTAMA DENGAN KOMUNITAS VTUBER DI ASIA TENGGARA*. SidoNews. <https://tekno.sidoNews.com/read/1058393/207/indonesia-rangking-pertama-dengan-komunitas-vtuber-terbesar-di-asia-tenggara-1680008621>
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat . *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat , Vol. 12 Edisi 3* , Hal. 145-151.
- Muttaqin, V. A. (2022). Pengalaman Kesepian Pada Mahasiswa Rantau Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Psikologi*, Hal. 587-602.

- Perbawani, P. S. (2021, Juni). Hubungan Parasosial dan Perilaku Loyalitas Fans dalam Fandom KPop di Indonesia . *JURNAL LONTAR*, Hal. 42-54.
- Rijali, A. (2018, Januari – Juni). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, No. 17, Hal. 81-95.
- SAGITA, A. (2017). Hubungan Parasosial di Media Sosial (Studi pada Fandom Army di Twitter). *Journal of Strategic Communication* , Vol. 8 No. 1, , Hal. 45-48.
- Saifuddin, D. A. (2014). INTERAKSI PARASOSIAL (Sebuah Studi Kualitatif Deskriptif pada Penggemar JKT48) . *Skripsi*. Retrieved from <https://www.scribd.com/doc/240950222/Skripsi-Interaksi-Parasosial-Sebuah-Studi-Kualitatif-Deskriptif-pada-Penggemar-JKT48-pdf#>
- Sari, M. P. (2022). EFEK HUBUNGAN PARASOSIAL PENGGEMAR KOREAN POP DI MEDIA SOSIAL TWITTER (Studi Deskriptif pada Fandom EXO-L Samarinda) . *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 05 No. 02 , Hal. 145-164.
- SHANDI, I. F. (2020). *PERSEPSI MASYARAKAT TENTANG PERGAULAN BEBAS DI MASA PEMINANGAN (Studi Kasus di Desa Banarjoyo Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur)*. Lampung: INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO .
- Sukma, P. D. (2015). Studi Deskriptif mengenai Interaksi Parasosial pada Perempuan Dewasa Awal di Komunitas Fans Exo Bandung. *Prosiding Penelitian Sivitas Akademika Unisba*, Vol. 1 No. 2, Hal. 417-423. doi:<http://dx.doi.org/10.29313/v0i0.1340>
- Wardani, E. P. (2021). *INTERAKSI PARASOSIAL PENGGEMAR K-POP DI MEDIA SOSIAL (Studi Kualitatif pada Fandom Army di Twitter)*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta Indonesia.
- Warsah, I. (2017, Desember). Relevansi Relasi Sosial Terhadap Motivasi Beragama Dalam Mempertahankan Identitas Keislaman di Tengah Masyarakat Multi Agama (Studi Fenomenologi di Desa Suro Bali Kepahiang Bengkulu) . *Jurnal Penelitian Sosial dan Keagamaan*, Vol. 34 , Hal. 149-177.

LAMPIRAN

GUIDE INTERVIEW (PEDOMAN WAWANCARA)

Dalam penelitian ini, penggalian data dilakukan dengan wawancara dan mengumpulkan dokumen-dokumen. Sebelum melakukan wawancara, peneliti merancang pedoman wawancara untuk memudahkan mendapatkan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian, sehingga lebih terstruktur dan sistematis. Pedoman wawancara yang dibuat mengacu pada bentuk interaksi parasosial menurut Stever (2013) dan aspek interaksi parasosial menurut Horton dan Wohl (dalam Rubin, Purse, & Powel, 1985) sebagai indikator penyusunan pertanyaan wawancara,

R1. Apa motif dalam bergabung kedalam keanggotaan *membership Vtuber*

1. *Physical Atraction* (Ketertarikan Fisik)

- 1) Ceritakan awal mula kamu mengenal idolamu ini!
- 2) Ceritakan apa yang menjadikan kamu menyukai idolamu (seperti wajah yang rupawan, tinggi badan, proporsional badan, gaya busana dan lain-lain)

2. *Emphaty* (Empati)

- 1) Ceritakan perasaanmu ketika *content creator* idolamu dihujat karena membuat kesalahan!
- 2) Menurutmu, ketika idolamu dihujat, apakah kamu ingin membela idolamu? Ceritakan Alasannya!
- 3) Bagaimana tanggapanmu ketika *content creator* idolamu ketika membuat status sedih di salah satu akun sosial medianya?

3. *Perceived Similiarity* (Kesamaan yang dirasakan)

- 1) Apa saja kesamaan yang kamu miliki dengan idolamu?
- 2) Apa saja dari idolamu yang kamu tiru seperti fashion, kebiasaan, dsb dari idolamu?
- 3) Menurutmu, mengapa idola yang kamu sukai dapat dijadikan sebagai *role model* yang banyak menginspirasi dan memotivasi kamu?

R2. Bagaimana Bentuk Interaksi antara anggota *membership Vtuber* dan Idolanya

1. *Physical Atraction* (Ketertarikan Fisik)

- 1) Menurut kamu, apakah *skill* atau keterampilan yang idolamu miliki menjadikan motivasi untuk mempunyai *skill* atau keterampilan yang sama dengan idolamu?
- 2) Menurut Kamu, *skill* atau kemampuan apa yang dapat kamu capai dari idolamu?

2. *Romantic Atraction*

- 1) Ceritakan dong, pernahkah kamu membayangkan jalan atau makan bersama dengan idolamu?
- 2) Ceritakan perasaanmu ketika cuitan atau komentar kamu ditanggapi oleh idolamu!
- 3) Setelah melihat idolamu, apakah kamu memiliki rencana ketika memilih jodoh harus mirip atau sama dengan idolamu?

3. Kontak Sosial

- 1) Pernahkah kamu berkomunikasi dengan *content creator* idolamu dengan *privillage membership youtube* yang kamu miliki?
- 2) Pernahkah kamu mengikuti event yang diadakan *content creator* idolamu meskipun itu berbayar ataupun tidak berbayar yang bertujuan untuk bertemu ataupun berinteraksi dengan idolamu? Mengapa?

4. Komunikasi

- 1) Bagaimana bentuk komunikasi dengan *content creator* idolamu dengan *privillage membership youtube* yang kamu miliki?
- 2) Pernahkah pesan atau komentar kamu ditanggapi oleh *content creator* idolamu? Dan bagaimana perasaanmu pada saat itu?

R3. Apa efek yang diterima oleh para anggota *membership Vtuber* setelah bergabung dalam keanggotaan *membership Vtuber* idolanya?

1. Bisa diceritakan apakah ada hal positif dengan ngikutin *membership* ini?
2. Bisa diceritakan apakah ada kerugian yang didapat dengan ngikutin *membership* ini?

Transkrip Pertanyaan Wawancara

	Pertanyaan Wawancara
<i>Physical Atraction</i> (Ketertarikan Fisik)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceritakan awal mula kamu mengenal idolamu ini! 2. Ceritakan apa yang menjadikan kamu menyukai idolamu (seperti wajah yang rupawan, tinggi badan, proporsional badan, gaya busana dan lain-lain)
<i>Emphaty</i> (Empati)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceritakan perasaanmu ketika <i>content creator</i> idolamu dihujat karena membuat kesalahan! 2. Menurutmu, ketika idolamu dihujat, apakah kamu ingin membela idolamu? Ceritakan Alasannya! 3. Bagaimana tanggapanmu ketika <i>content creator</i> idolamu ketika membuat status sedih di salah satu akun sosial mediana?
<i>Perceived Similiarity</i> (Kesamaan yang dirasakan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa saja kesamaan yang kamu miliki dengan idolamu? 2. Apa saja dari idolamu yang kamu tiru seperti fashion, kebiasaan, dsb dari idolamu? 3. Menurutmu, mengapa idola yang kamu sukai dapat dijadikan sebagai

	<p><i>role model</i> yang banyak menginspirasi dan memotivasi kamu?</p>
<p><i>Task Atraction</i> (Atraksi Tugas)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menurut kamu, apakah <i>skill</i> atau keterampilan yang idolamu miliki menjadikan motivasi untuk mempunyai <i>skill</i> atau keterampilan yang sama dengan idolamu? 2. Menurut Kamu, <i>skill</i> atau kemampuan apa yang dapat kamu capai dari idolamu?
<p><i>Romantic Atraction</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pernahkah kamu membayangkan jalan atau makan bersama dengan idolamu? 2. Ceritakan perasaanmu ketika cuitan atau komentar kamu ditanggapi oleh idolamu! 3. Setelah melihat idolamu, apakah kamu memiliki rencana ketika memilih jodoh harus mirip atau sama dengan idolamu?
<p>Kontak Sosial</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pernahkah kamu berkomunikasi dengan <i>content creator</i> idolamu dengan <i>privallage membership youtube</i> yang kamu miliki? 2. Pernahkah kamu mengikuti event yang diadakan <i>content creator</i> idolamu meskipun itu berbayar ataupun tidak berbayar yang

	<p>bertujuan untuk bertemu ataupun berinteraksi dengan idolamu? Mengapa?</p>
Komunikasi	<ol style="list-style-type: none">1. Bagaimana bentuk komunikasimu dengan <i>content creator</i> idolamu dengan <i>privillage membership youtube</i> yang kamu miliki?2. Pernahkah pesan atau komentar kamu ditanggapi oleh <i>content creator</i> idolamu? Dan bagaimana perasaanmu pada saat itu?

TRANSKRIP WAWANCARA SUBJEK 1
(TRANS-W.S1.19/03/2023)

Informan : Kikkun (K)
 Tempat : Lapangan Pakis
 Tanggal : 19 Maret 2023
 Pukul : 20.10 WIB

Kode	Observasi	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
W.S1.01		P; Jadi makasih yo sebelumnya udah dating di wawancara ulang ini, jawab Panjang Panjang please kali ini hahaha S: Aman aja itu hahahah		
W.S1.02	Terdengar <i>noie</i> di <i>microphone</i>	P: Kalo boleh tau, ada berapa ya anggota <i>membership</i> Kobo pada saat ini? S: Yang kulihat di aplikasi Discord itu sekitar 428 orang		
W.S1.03	Peneliti memperbaiki <i>microphone</i>	P: Bentar kubaiki S: Oke		

W.S1.04	K bersedekap	<p>P: Kan tadi kamu bilang kamu ikut membershipnya kobo kanaeru ya, aku mau nanya dong, awalnya alasanmu ikut membershipnya idolamu itu apa?</p> <p>S: Jadi gini, ini Panjang nih jawabanku, jadi kan aku emang suka anime ya, jadi tu si aku tau pas 2 tahun lalu sekitar 2020 an lah, nah kobo tuh kan hampir sama dengan anime kesukaanku, jadinya aku ikut membershipnya tuh pengen support dia juga sama ga pengen ketinggalan konten kontennya, sama kalo ada rezeki ya bisa sekedar ngobrol gitu lah minimal.</p>	K mengikuti membership dikarenakan berharap dapat mengobrol dengan kobo dan ingin support idolanya	<i>Expectancy Feeling</i>
W.S1.05	K menunjukkan <i>screenshot</i> anime fire force	<p>P: Emangnya apa anime yang kau suka, atau yang sering kamu tonton lah gitu?</p> <p>S : Yang aku suka tu anime fire force, dia tu anime yang kusuka, sama tensura slime itu baru mau keluar, aku juga tertarik sama trailernya gitu,,</p>		
W.S1.06	K berbicara sembari memainkan jarinya.	<p>P: Oooh gitu, jadi karena emang pada dasarnya kamu suka anime gitu ya?</p> <p>S: Iya sih sebenarnya itu, aku emang seneng anime gitu, tapi sekarang aku jarang nonton anime, soalnya</p>		

		anime yang kusuka itu masih di garap season duanya, jadi aku nonton anime yang menurutku bagus aja, ga seintens waktu anime yang ku suka ada.		
W.S1.07	K menceritakan sembari menunjukkan lagu mantra hujan.	<p>P: Jadi awal mula kamu mengenal idolamu ini gimana?</p> <p>S: Kemarin itu kayaknya kurang lengkap ya, jadi yang kemarin itu udah bener soal aku kenal kobo dari lagu mantra hujan yang dia buat. Tapi aku awalnya itu emang aku lagi gabut kan, soalnya anime yang kutonton itu masih belum update, kemarin itu masih episode berapa gitu, nah episode selanjutnya itu minggu depan. Jadi aku buka youtube awalnya, mau nyari lagu-lagu jepang gitu yang dicover gitu, eh pas dengerin lagunya Naruto tuh kan, ada lagunya kobo yang judulnya dibagian disarankan untuk ditonton, jadi aku buka lagunya itu buat liat-liat doang sebenarnya, nah dari situ aku kenal kobo lebih tepatnya tau kobo kanaeru itu siapa</p>	K menyukai suara idolanya dikarenakan mirip dengan anime kesukaannya	Ketertarikan Fisik

W.S1.08	K berbicara sambil menopang dagu.	<p>P: Menurutmu Kobo tu gimana sih orangnya ?</p> <p>S: Kobo tuh ya kayak anak kecil, jadi aku tuh ngerasa kalo dia lagi live streaming khusus membership, kita tuh ngerasa jadi kakaknya dia, kita kayak ngemong lah gitu, dia sedih kita hiburan.</p>	K merasa menjadi pelindung bagi kobo	<i>Attending</i>
W.S1.09	K berbicara sambil menopang dagu.	<p>P: Tapi kamu pernah liat mukanya kobo ga?</p> <p>S: Nggak pernah kalo aku sendiri ya, tapi ga tau orang lain. Tapi kayaknya ga pernah juga, soalnya dari agensinya kobo kan dilarang itu kayak nampilin muka atau anggota badan gitu.</p>		
W.S1.10	K merubah gaya duduknya menjadi bersandar	<p>P: Ooh jadi bisa dibilang lah kalian ga pernah ngeliat mukanya kan, jadi kalo gitu apa yang membuatmu suka dengan dia sebagai idola gitu?</p> <p>S: Hampir sama yang tadi sih, jadi aku suka karena awalnya tuh suaranya dia pas denger dia nanyi mantra hujan, terus lama-lama aku ngikutin livenya kan. Dia itu hampir hampir sama dengan karakter yang ada di anime anime gitu, jadinya aku kayak tertarik gitu, jadinya aku lama kelamaan lebih tau</p>	K tertarik dengan suara kobo dan karakteristik kobo kanaeru	Daya Tarik Visual

		<p>karakter dia kayak humble, suka becanda sama viewernya, pinter gambar, kadang dia juga live tutorial masak gitu, jadinya aku suka aja sama dia akhirnya dari keseluruhan aspek, yang aku suka selama ini ya karakter dia gitu, meskipun belum tau aslinya</p>		
W.S1.11	K Kembali menopang dagu	<p>P: Eh si kobo berarti sering bikin konten selain main game gitu ya</p> <p>S: Dia ga sering sih, cuman sesekali kalo dia bosan gitu sama game atau cuman pengen nyari tantangan baru kata dia gitu haha</p>		
W.S1. 12	K menjawab sambil meminum.	<p>P: Tapi si Kobo itu pernah ga sih ngebuat kesalahan, ya kayak dia salah bikin tutorial yang konten tadi terus dihujat, gitu kan, terus kamu dapet kabarnya dari mana gitu ?</p> <p>S: Pernah itu bang, itu kita tahunya ga dari discordnya, tapi kita itu tahu dari kabar yang beredar di internet gitu.</p>		

W.S1.13	K berbicara sembari meletakkan gelas.	<p>P: Nah itu biasanya kalian ngebela kobo ga bang?</p> <p>S: Tergantung situasinya sih bang, kalo misalkan si kobo itu dibawa santai aja kita mah paling suruh jangan nonton kobo gitu, tapi kalo misalkan sampe si kobo ini nangis karena dihujat, ya dia kan juga manusia ya bang, itu biasanya kita serang orangnya bang, kita cari ig atau twittet atau youtubnya bahkan, terus kita serang balik gitu bang sampe dia kena mental, nah itu biasanya si kobo bilang ke kita “udah jangan nyerang lagi” itu baru kita udahan</p>	K menyerang akun media sosial penghujat kobo agar tidak menghujat kobo kembali	Agresif
W.S1.14	K menjelaskan sambil menggerakkan kedua tangannya	<p>P: Berarti kamu pernah kayak nyerang orang ngehujat kobo ya?</p> <p>S: Ya ada biasanya gitu, kami rame-rame biasanya nyerang, tapi kita bermaksud buat ngebela kobo</p>	K bersama anggota membership yang lain membela idolanya dari hujatannya viewer dengan menyerang akun media sosial orang yang menghujat	Empati

W.S1.15	K menjelaskan sembari memperlihatkan foto-foto <i>meme</i> lucu (Terdengar suara adzan isya)	P: Bagaimana sih perasaanmu ketika content creator idolamu ketika membuat status sedih di salah satu akun sosial medianya terus biasanya kamu ngapain? S: Emmm.... Kami biasanya langsung kepo gitu, terus biasanya langsung kami kerjain gitu, kita goda-godain dia kayak kirim video lucu atau foto lucu gitu sampai dia ketawa.	K bersama teman-teman membership lainnya menghibur kobo dengan cara mengerjai kobo	Empati
W.S1.16	K menjelaskan sembari merubah posisi duduk menyandar ke tembok	P: Apa saja kesamaan yang kamu miliki dengan idolamu? S: Aku ngerasa relate aja bang dari genre game yang dimainkan hahaha, selebihnya beda jauh.	K merasa mempunyai kesamaan dengan kobo dalam hal game yang dimainkan	Identifikasi
W.S1.17	K menjelaskan sembari mengangkat kedua bahu	P: Apa saja dari idolamu yang kamu tiru seperti fashion, kebiasaan, dsb dari idolamu? S: Kalo dari saya ga ada bang, soalnya kan kita juga beda gitu, saya cowok dia cewek.	K tidak mengikuti gaya hidup kobo dikarenakan perbedaan gender	Identifikasi

W.S1.18	K menjelaskan dengan tatapan yakin sembari menggerakkan kedua tangan (Suara adzan telah selesai)	<p>P: Menurutmu, mengapa idola yang kamu sukai dapat dijadikan sebagai role model yang banyak menginspirasi dan memotivasi kamu?</p> <p>S: Dia kalo sama viewernya tuh dia <i>humble</i> dan suka membaur dengan viewernya, dia suka ngobrol gitu dan saya akhirnya pengen juga kayak bisa akrab sama semua orang kayak dia. Jadi itu aku orangnya kan emang susah ya kalo ngobrol, nah aku pengen menjadi pribadi yang lebih terbuka kayak dia, ya kayak bisa ngobrol sama orang asing tanpa canggung, terus kalo kemana mana bisa sendiri itu bisa pede gitu bang. Dan saya juga pengen ya jadi <i>gamers</i> kayak dia juga, cuman yang terpenting dari aku Ketika aku ngeliat dia bisa menjadi pribadi yang dapat membuka dirinya ke orang lain tanpa ada rasa canggung dan dia percaya diri, makanya aku pengen kayak gitu juga bang.</p>	K ingin menjadikan karakter idolanya menjadi prinsip kehidupannya sehari-hari dan menjadi gamers seperti idolanya	Inspirasi
---------	--	--	---	-----------

W.S1.19	K menjelaskan dengan terkekeh dan tersipu malu	<p>P: Menurut kamu, apakah skill atau keterampilan yang idolamu miliki menjadikan motivasi untuk mempunyai skill atau keterampilan yang sama dengan idolamu?</p> <p>S: Aku suka sih dari skill bermain sama suaranya gitu, pas dia nyanyi mantra hujan dia bagus banget suaranya. Kalo yang skill main game kan udah ya diatas, aku pengen kayak dia juga buat main game, dan yang suaranya tuh kan bagus ya, terus suaranya kan mirip sama anime kesukaanku, jadinya aku menjadikan lagunya dia buat penyemangat aku buat skripsi haha.</p>	<p>K ingin menjadi <i>gamers</i> yang hebat seperti idolanya</p> <p>K menjadikan suara idolanya sebagai pemacu semangat dalam mengerjakan skripsi</p>	<p>Atribusi</p> <p>Motivasi</p>
W.S1.20	K menjelaskan sembari menirukan cara K bermain <i>game fps (first person shooter)</i>	<p>P: Menurut Kamu, skill atau kemampuan apa yang dapat kamu capai dari idolamu?</p> <p>S: Aku lebih ke skill bermainnya sih, kan aku juga suka main game juga, jadinya <i>relate</i> gitu lah. Aku juga merintis di youtube juga kan, jadinya aku pengen lah dilirik karena skill main game gitu kan bukan karena kontroversi yang kubuat gitu bang.</p>	K yakin dapat menandingi skill bermain game seperti idolanya	<i>Believe</i>

W.S1.21	K berbicara sembari tersenyum dan tersipu malu dengan menutupi muka.	P: Pernahkah kamu membayangkan jalan atau makan bersama dengan idolamu? S: Ga pernah cu hahaha, pernah-pernah, ya Namanya sama idola yak kan, siapa si yang ga kepengen jalan atau makan bareng gitu. Palingan aku ngebayangin makan bareng aja bang	K membayangkan makan bersama kobo	Halusinasi
W.S1.22	K menjelaskan sembari menutup mulut karena malu.	P: Ceritakan perasaanmu ketika cuitan atau komentar kamu ditanggapi oleh idolamu! S: Aku jarang sih ditanggapi, cuman kalo ditanggapi pasti seneng lah hahaha, siapa sih yang gak seneng kalo dinotice gitu hahahaha, cuman aku sampe sekarang belum dinotice, belum rezeki mungkin	K merasa senang ketika komentarnya ditanggapi oleh Kobo	Kebahagiaan
W.S1.23	K Menjelaskan sembari menghitung kriteria dengan menggunakan jari-jemarinya	P: Setelah melihat idolamu, apakah kamu memiliki rencana ketika memilih jodoh harus mirip atau sama dengan idolamu? S: Pinter nyanyi sih kalo aku, soalnya kan udah kayak apa ya, pengen aja punya istri yang suaranya kawaii gitu hahaha	K ingin mempunyai pasangan yang suaranya mirip idolanya	Halusinasi

W.S1.24	K menggelengkan kepalanya	<p>P: Pernahkah kamu berkomunikasi dengan content creator idolamu dengan privillage membership youtube yang kagmu miliki?</p> <p>S: Saya biasanya cuman ngobrol gitu di discord, jadi di discord itu kita bisa ngobrol rame-rame gitu kita.</p>	K berkomunikasi dengan idolanya bersama teman-temab membership lainnya	Komunikasi
W.S1.25	K menjelaskan sembari menaruh tangan di atas meja	<p>P: Jadi ngobrolnya rame-rame gitu ya, ga berdua doang gitu</p> <p>S: Iya bang rame-rame, aku juga ngerasa kurang lama gitu soalnya kan gantian. Kita juga itu kan di discord yang khusus membership doang. Jadi kobo itu ada dua server discord, yang pertama itu discord yang biasa yang bukan membership gitu tapi yang ngelola moderatonya, jadi ga bisa ngobrol sama kobo, tapi discord yang khusus ini bisa ngobrol sama kobo. Tapi itu ga bisa setiap saat bisa ngobrolnya, bisa dua hari sekali atau berapa gitu.</p>	K merasa komunikasi dengan idolanya kurang intens.	Komunikasi
W.S1.26	K mengubah gaya duduk	P: Jadi kalo misalkan gitu, kamu tau kabar dari kobo kayak dia lagi sedih atau gimana itu darimana?	K mengetahui kabar dari Kobo melalui	Tindakan mencari informasi

		S: Itu biasanya dari Ig gitu, atau dari twitternya, jadi di discord itu biasanya cuman jadwal live atau chat-chat beberapa doang yang dibales kobo, gak semuanya dibales.	akun media sosial idolanya.	
W.S1.27	K menggaruk kepala bagian belakang.	P: Pernah nggak kamu mengikuti event yang diadakan content creator idolamu ataupun event yang dibuat untuk idolamu meskipun itu berbayar ataupun tidak berbayar yang bertujuan untuk bertemu ataupun berinteraksi dengan idolamu? Mengapa? S: Aku ga pernah bang, soalnya kalo event tuh kan tempatnya ditentukan sama kobo, sedangkan saya jauh, jadi saya cukup ikut membershipnya dia doang. Tapi kalo event online aku pasti ikut. Dan sebenarnya event kayak gitu di Vtuber ga ada.	K tidak ikut event <i>oiffline</i> yang diadakan kobo dikarenakan jarak yang jauh K mengikuti event <i>online</i> yang diadakan oleh kobo	<i>Participation</i> <i>Participation</i>
W.S1.28	K menjawab dengan melihat kearah peneliti.	P: Bagaimana bentuk komunikasimu dengan content creator idolamu dengan privillage membership youtube yang kamu miliki?	K berkomunikasi secara bergantian bersama anggota membership lainnya.	Komunikasi

		S: Komunikasi kita seperti biasa gitu bang, ya ngobrol gitu tapi ganti-gantian sama orang gitu bang, kadang ya ga kebagian juga		
W.S1.29	K terkekeh sembari menundukkan kepala.	P: Pernahkah pesan atau komentar kamu ditanggapi oleh content creator idolamu pada saat live streaming ataupun di aplikasi Discord? Dan bagaimana reaksimu kalo di tanggapi S: Seneng sih kayak melayang gitu aja hahah, biasanya saya senyum senyum sendiri gitu hahahaha	K akan tersenyum sendiri sebagai reaksi ketika komentarnya ditanggapi oleh idolanya	Afektif
W.S1.30	K merasa kebingungan dengan pertanyaan peneliti	P: Emm gitu ya, dari kamu sendiri ngerasa ada kerugian ga dengan ngikutin membership ini? S: Emm kerugian itu kayak maksudnya gimana dah?		
W.S1.31	K menjawab sembari menyalakan rokok dan menawarkan	P: Ya jadi kayak dari biasanya kamu sering keluar sama temen-temenmu, terus jarang keluar, atau biasanya kamu sebulan ngabisin uang 50 ribu, tapi dengan ikut membership kamu malah membengkak pengeluarannya gitu.	K menolak ajakan temannya untuk berkumpul dikarenakan lebih	<i>Rejection</i>

	rokok kepada peneliti	S: Emm biasanya itu sih bang, biasanya kalo aku nonton anime itu kan seminggu sekali itu keluar episode terbarunya, nah kalo misalkan aku udh nonton episode terbaru, aku biasanya nge acc ajakan anak-anak gitu. Tapi karena aku sekarang tau kobo ya, jadinya aku agak jarang nge acc ajakan anak-anak gitu. Sekarang juga aku lebih sering ke warnet ya buat mabar aja sama anak-anak membership yang lain, entah main valorant atau apa gitu. Terus bagi-bagi cerita gitu. Ya sama pasti tiap bulan itu uang jajan pasti aku sisih kan buat membership gitu.	memilih menonton live kobo K harus menyisihkan uang jajannya dikarenakan untuk membayar membership kobo setiap bulan	<i>Spending is reduced</i>
W.S1.32	K mengangguk	P: Jadi kamu malah sering main sama teman-teman onlinemu ya? S: Iya sekarang lebih ke gitu sih..		
W.S1.33	K terkekeh	P: Terus temenmu yang ngajak tuh gak marah kah? S: Mereka kesel doang sih biasanya, cuman habistuh baikan lagi kitanya	Hubungan K dan teman-teman K sedikit terganggu dikarenakan K lebih memilih menonton	

			kobo dibandingkan ikut kumpul bersama teman-temannya.	
W.S1.34	K tersenyum sembari menjabat tangan peneliti	P: Okey mungkin segini wawancaranya, makasih ya, kalo ada kurang nanti aku tanya tanya lagi S: Okey bang sama-sama, semangat bang		

TRANSKRIP WAWANCARA SUBJEK 1
(TRANS-W.S2.02/03/2023)

Informan : DZK
Tempat : Teras Rumah Saudara DZK
Tanggal : 02 Maret 2023
Pukul : 19:30 WIB

Kode	Observasi	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
W.S2.1	DZK menopang dagu	P: Mau nanya dong, awalnya alasanmu ikut membershipnya idolamu itu apa? S: Awalnya karena suka aja bang sama dia sama pas saya di notice dia gitu.	DZK mengikuti membership dikarenakan suka terhadap Nekoyama.	Ketertarikan Fisik

W.S2.2	DZK menjelaskan sembari menggerakkan kedua tangan.	P: Ceritakan awal mula kamu mengenal idolamu ini! S:..Jadi pada awalnya tuh kan kita lagi main game discord gitu kan sambil ngobrol-ngobrol online di discord sama temen-temen online gitu waktu 2020. Baru itu ada satu orang yang suka kayak vtuber gitu waktu itu kan saya ga tau kan kayak vtuber itu apa, tau sih, tau sih cuman ga nonton-nonton gitu. Nah awalnya kita kayak kita ngobrolin dia, nah saya kayak ikut ikutan gitu. Awalnya saya ngeliat dia orangnya kayak lucu lucu gitu jadi lama kelamaan tu saya suka aja sama dia jadi saya ikut membershipnya	DZK mengenal idolanya dari temannya saat berkomunikasi online di masa pandemi.	
W.S2.3	DZK menjawab dengan penuh keyakinan	P: emm gitu ya, btw ada berapa ya anggota membershipnya Nekoyama tuh? S: sekarang sih sekitar 96 an orang lah bang.		

W.S2.4	DZK berbicara sembari membuka gawai miliknya.	<p>P: Emm gitu, apasih yang bikin kamu suka sama dia?</p> <p>S: Kalo awal-awalnya itu karena ya tadi suaranya itu dan dia itu pake karakter-karakter lucu gitu kan. Dan juga kalo saya ngobrol secara pribadi dia cukup lucu gitu dalam artian kayak suka ngelawak, terus kita seumuran juga kan dan dia punya skill yang bagus dalam main game gitu malah lebih bagus dari aku jadi aku kayak wah ini aku harus kayak dia kalo main game gitu. Jadi awalnya saya nonton karena dia lucu lucu gitu tapi pada akhirnya saya akhirnya suka gitu.</p>	<p>DZK menyukai idolanya karena suara dan karakter idolanya yang lucu.</p> <p>DZK menyukai idolanya karena merasa mempunyai rasa humor yang sama dengan idolanya.</p>	<p>Daya Tarik Visual</p> <p>Daya tarik sosial</p>
--------	---	--	---	---

W.S2. 5	DZK menjelaskan sembari memainkan gawai.	<p>P: Ceritakan perasaanmu ketika content creator idolamu dihujat karena membuat kesalahan!</p> <p>S: Kalo saya tentu aja kesal sih, kalo misalkan itu memang orangnya yang salah, kalo misalkan si nekoyama bikin blunder karena kesalahan sendiri, pasti kita bakal kayak kecewa. Tapi kalo kayak hal sepele gitu dihujat hujat kayak misalkan dia ngomong kasar, ga sengaja keliatan tangannya, kalo ada jokes jokes gitu kita kesalnya sama viewernya, orang kita disini cuman pengen have fun aja kok. Kalo misalkan gamau gitu ya silahkan pindah nonton yang lain</p>	DZK merasa kesal karena idolanya dihujat oleh <i>viewer</i> .	Afektif
---------	--	--	---	---------

W.S2.6	DZK menunjukkan anggota membership Ketika ingin menyerang seseorang yang menghujat nekoyama	P: Bisa liat ga contohnya gimana? S: Ini bang	.	
W.S2.7	DZK menjelaskan sembari menaruh gawai	P: Berarti itu kamu langsung nyerang ke personal yang ngehujat ya? S; Iya biasanya aku sama orang orang juga sih nyerangnya, nyerangnya ya ga kayak mukul gitu, cuman kita marahin kalo g suka silahkan pergi gitu.	DZK bersama anggota membership lainnya mengusir <i>viewer</i> yang menghujat Nekoyama.	Perilaku Agresi

W.S2.8	DZK merubah gaya duduknya.	P: Berarti ada kewajiban untuk bela gitu ga? S: Kalo saya sendiri jarang, tapi biasanya ada temen temen gitu, Kalo diajak baru.	DZK akan membela idolanya Ketika diajak oleh anggota membership yang lain.	Empati
--------	----------------------------	--	--	--------

W.S2.9	DZK menjelaskan dengan penuh perhatian.	P: Berarti nunggu diajak ya baru kamu ngebela? S: Iya biasanya gitu aku. Tapi aku seringnya ga ikut ikutan. Kemarin kan sempat itu Nekoyama pernah ada konflik dengan agennya. Nah temenku ini kayak banyak ngomong di discord buat bela si nekoyama. Menurut saya itu bagus sih, cuman saya kemarin ga mau ikut ikutan karena sudah ada yang ngebela. Dan juga itu udah diselesaikan sama atasannya dia.	DZK jarang membela idolanya.	
--------	---	--	------------------------------	--

W.S2.10	<p>DZK menjelaskan dengan penuh perasaan.</p> <p>DZK ke dapur mengambil minuman.</p>	<p>P: Bagaimana tanggapanmu ketika idolamu ini membuat status sedih disalah satu akun media sosialnya.</p> <p>S: Kalo saya tergantung dari kesedihannya sih, kalo misalkan dia kayak sedih karena badmood gitu biasanya kita ejek ejek doing karena kerjaan kita itu biasanya bikin nekoyama kesel aja gitu hahaha. Tapi kalo misalkan kayak ada keluarganya yang meninggal gitu biasanya gitu kita respect gitu terus kita off stream gitu yang penting itu kesehatan mentalnya idola kita itu lebih penting daripada entertainmen kita sendiri</p>	<p>DZK merasa sedih</p> <p>Ketika ada masalah besar yang menimpa Nekoyama</p> <p>DZK menjahili Nekoyama agar nekoyama tidak merasa sedih.</p>	<p>Empati</p> <p>Simpati</p>
W.S2.12	<p>DZK membawa minuman sembari menawarkan peneliti minuman.</p>	<p>P : Kalo menurut kamu kesamaan apa yang kamu sukai dari idolamu yang menjadikanmu suka dengan idolamu?</p> <p>S : Kalo dari aku kesamaan yang aku sukai itu humor kita sama. Itu yang membuatku nyaman sama dia, soalnya kita sama sama nyambung dari jokes-jokesnya. Jadi kalo aku ngobrol atau main sama dia, aku bilang dalam hati kayak wah, jokes jokesnya nyambung ini, jadi ngobrolnya tu lancar saling balas jokes jadi itu bikin nyaman</p>	<p>DZK menyukai selera humor dari Nekoyama.</p>	<p>Daya Tarik Visual</p>

W.S2.11	DZK menjelaskan sembari minum.	P: itu ngobrol atau mainnya secara online? S : Iya online		
---------	---	--	--	--

W.S2.12	DZK merubah posisi duduk.	<p>P: Dari idolamu si nekoyama ini, ada kebiasaan yang kamu ikuti atau tiru ga, ya contohnya dari kebiasaan, fashion atau lain lainnya?</p> <p>S: Eeem kalo sekarang ga ada sih, soalnya aku emang orangnya gini – gini aja. Tapi ada keinginan sih saya niru dari nekoyama itu dari main gamenya dia bisa ngelakuin ini itu, soalnya kalo didunia nyata kan dia beda orang, beda kepribadian. Yang saya suka itu ya tetep animasi si nekoyama ini gitu.</p>	DZK ingin mempunyai skill bermain <i>game</i> idolanya.	Identifikasi
---------	---------------------------	--	---	--------------

W.S2.13	DZK terkekeh	<p>P : Hal apa dari idolamu ini yang menjadikan kamu inspirasi atau role model bagi kamu?</p> <p>S: Sebenarnya ini agak lucu sih, tapi ini yang menurut saya sendiri yang menjadikan dia inspirasiku itu ketika dia ada menyelesaikan masalah dia sering tidak bodoamat atau tidak menghiraukan kicauan orang lain gitu dia milih nyelesaiin masalah sebisanya dia dulu baru minta tolong orang lain kalo misalkan masalah itu ga terselesaikan. Dan juga dia ga peduli sama orang, Dan itu juga yang ngebuat saya ga ngehirauin orang lain kalo misalkan saya di omongin orang-orang gitu.</p>	DZK menjadikan pengambilan keputusan dari Nekoyama menjadi Role Model dari DZK.	Inspirasi
W.S2.14	DZK menjelaskan sembari	P: Jadi dari idolamu ini kamu ngerasa jadi orang yang kuat gitu ya?	DZK merasa kuat Ketika melihat idolanya.	Motivasi

	melihat gawai sesekali.	<p>S : Iya gitu, ini buat informasi tambahan ya, kan aku suka gambar ya, jadi itukan waktu dirumah terus itu yang waktu 2020 pas covid itu, waktu itu aku emang suka gambar kan karena ngisi waktu luang gabut-gabut gitu.</p> <p>Nah pas itu gambarku tuh masih noob lah itungannya, nah saya itu nyoba-nyoba bikin gambar dia ternyata notice aku, nah jadi dia notcienya gini “ Wah ini bagus ini, mau lagi dong” semenjak dia ngomong gitu, aku sampe sekarang itu ngegambar dan bisa dibilang makin bagus, buktinya kalo gambarku itu dibuat foto profil di akun twitternya.</p>	DZK menjadi semangat menggambar Ketika mendapat pujian dari Idolanya.	Motivasi
W.S2.15	DZK membuka twitter	<p>P: Di twitternya nekoyama?</p> <p>S: Iya di twitternya dia</p>		
W.S2.16	DZK menjelaskan sembari	<p>P: Bukannya kalo gitu biasanya orang yg gambarkan buat youtuber gitu dibayar ya, kamu dibayar ga?</p>	DZK merasa menggambar untuk	Kebahagiaan

	menggerakkan tangan.	S: Aku ga dibayar sih, cuman itu ada kebanggaan tersendiri gitu kalo misalkan dinotice terus disemangatin itu kayak langsung terpacu aja gitu buat gambarin dia.	idolanya sebagai kebanggaan. DZK merasa tidak perlu dibayar oleh Idolanya.	
W.S2.17	DZK duduk bersila menghadap ke arah peneliti	P: Oke kita lanjut ya ke pertanyaan selanjutnya, dari diri kamu sendiri nih, skill dari idolamu ini skill yang membuatmu tertarik sehingga kamu pengen punya atau pengen punya pasangan kayak idolamu? S: Hahaha, kalo jodoh mungkin nggak ya kak, ya kalo skill aku pengen mempunyai skill atau kemampuan dia dalam bersosialisasi gitu, dia bisa menempatkan diri dalam situasi atau kondisi apapun. Ya contohnya kayak tadi yang bodo amatan dia, Ketika emang kalo misalkan si neko ini lagi diomongin orang, dia tuh ya bodo amat banget orangnya, dia ga ngederin itu, mudahnya ga dibawa perasaan lah. Tapi kalo misalkan ada orang yang baik sama dia, dia humblenya itu luar biasa, jadi aku	DZK ingin dapat bersosialisasi dengan mudah seperti idolanya.	Identifikasi Personal

		<p>pengen punya banyak teman meskipun kadang frekuensi kita tuh ga nyambung gitu. Kayak dia meskipun dia sering jokesnya tu ga nyambung sama dia, dia masih bisa ngikut alur gitu.</p>		
W.S2.18	<p>DZK menjawab dengan terkekeh.</p> <p>Peneliti dan DZK terkekeh.</p>	<p>P: Okey aku ngerti, lanjut lagi ya, pernah ga kamu menghayal atau memimpikan jalan bareng atu beraktifitas bareng dengan idolamu itu?</p> <p>S: Kalo itu pernah bang, sering malah hahaha... karena kalo aku sering ngobrol sama dia tuh asik dan nyambung terus, nah makanya aku sering mikir, ya ngehayal lah kalo misalkan aku jalan sama dia atau ngobrol di pinggir sungai atau kali gitu kayaknya asik hahaha</p>	<p>DZK sering menghayal makan bersama idolanya</p>	<p>Halusinasi</p>
W.S2.19	<p>DZK menjawab dengan menutup Sebagian wajah.</p>	<p>P: Biasanya itu kamu ngehayal ngapain emangnya?</p> <p>S: Biasanya gini, Uhuk.... Kan aku suka nonton anime dan gambar-gambar art gitu ya, nah aku suka ngehayal kalo misalkan aku itu jalan bareng sama dia kayak ke tempat seni seni yang terkenal lah gitu, terus kita nonton film atau anime sambil romantis romantic gitu hahaha.....</p>	<p>DZK sering menghayal bersama idolanya</p>	<p>Halusinasi</p>

W.S2.20	DZK terkekeh.	P: Tapi kamu udah pernah liat orangnya kah? S: Belum sih hahaha	DZK belum pernah melihat wajah asli idolanya.	
W.S2.21	DZK menjawab dengan mata kearah atas.	P: Terus kamu ngebayanginnya gimana dong? S: Ya aku ngebayangin karakternya yang sering aku lihat, bukan ke orangnya yang dibelakangnya karakter itu.	DZK berimajinasi terhadap karakter idolanya.	Halusinasi
W.S2.22	DZK berbicara sembari meminum minuman.	P: Oalah gitu ya, lanjut ini pertanyaan yang tentang gambar, gimana sih perasaanmu sampe gambarmu tuh dijadikan profil twitter, profil loh ini haha S: Hahaha sumpah itu kaget banget itu, soalnya pada waktu itu aku masih viewer biasa pas ngirim itu, jadi pas pertama gambarku dinotice itu aku kaget terus bilang ke dia, kak itu gambarku aku bilangnya kemarin art gitu ya, terus ku bilang bagus ga? Nah terus kata dia bagus terus dia suka, nah habis itu aku mulai ada rasa semangat lag ikan buat gambar nekoyama ini, terus aku ikut membershipnya lah supaya makin deket gitu, nah setelah itu kita sering ngobrol gitu kan, ya bisa dibilang kita udah	DZK merasa bahagia ketika gambarnya ditanggapi oleh idolanya. DZK merasa bahagia ketika art buatannya	Kebahagiaan Kebahagiaan

		kenal satu sama lain gitu lah. Dan dia bilang gini ke aku, kalo misalkan nanti gambaranmu bagus, bakalan kujadikan profil youtube ku, dan yak, gambarku dijadikan profil youtubanya dia	dijadika foto profil youtube idolanya	
W.S2.23	DZK melihatkan gambar melalui gawainya.	P: Hah dijadikan profil beneran? S: Iya dijadikan beneran sumpah, ini tak kasih liat gambarnya...		
W.S2.24	DZK menjelaskan sembari menggerakkan tangan.	P : Oh iya, kamu kan dinotice tuh dari gambar yang kamu bikin. Gimana sih perasaannya pada waktu itu? S: Awalnya itu kaget banget aja hahaha, soalnya pas waktu itu aku jadi viewer biasa.dan belum jadi membership. Jadi pas awal awal itu pas aku ngirim gambar kan gitu, tiba-tiba kok gambarku dijadikan profil di twitternya dia gitu, kok <i>art</i> saya tiba-tiba dipake dia di twitter gitu.Dan dia bilang lagi, kalo <i>art</i> mu atau gambaranmu bagus lagi, bakalan kujadikan profil youtube ku. Dan yak sampe sekarang masih dijadikan progil youtube hahaha.	DZK merasa bahagia ketika <i>art</i> buatannya dijadikan profil Twitter	Kebahagiaan

W.S2.25	DZK terkekeh .	P: Hah, itu profil youtubena hasil gambaran kamu? S: Iya hehehe.		
W.S2.26	DZK menggaruk kepalanya.	P: Kamu pengen ga kalo nanti nikah kamu punya kriteria jodoh sama dengan idolamu ini? S: Kalo aku mungkin ga ada sih, karena nikah ini kan sebenarnya jodoh yang sudah diatur ya, jadi ya saya ga muluk muluk nyarinya nanti, pokoknya nanti yang mau aja sama saya	DZK tidak memiliki kriteria jodoh yang sama seperti idolanya.	
W.S2.27	DZK terkekeh.	P: Oke deh kalo gitu, tapi kamu pernah kan berkomunikasi kayak dia, ya kayak ngobrol gitu S: Sering malah saya bang, saya bisa dibaratkan orang dalam lah sekarang hahah...	DZK sering berkomunikasi dengan idolanya.	Komunikasi
W.S2.28	DZK terkekeh sembari menutupi mulut dengan tangan.	P : Oooh berarti kamu yang awalnya cuman gambar doang terus dinotice jadi orang dalam gitu ya S: Iyaps bener hahaha, soalnya saya sering ngegambarin dia juga kan, sampe dijadikan profil Twitter sama Youtube.		

W.S2.29	DZK menaikkan satu alis.	P: waduuh wkwk, tapi pernah ga sih kamu ikut event yang dibuat sama idolamu gitu S: Event kayak gimana, acara gitu ya?		
W.S2.30	DZK menjawab sembari melirik ke atas.	P: Iya kayak gitu.. S: Emm sebenarnya sih di aitu jarang bikin event kayak gitu ya, tapi kadang- kadang dia juga bikin event kayak main game bareng gitu, terus event nyanyi itu juga ada. Kalo saya ikut kemarin itu event game doang secara aku saya kan gak bisa nyanyi ya ahahahah	DZK mengikuti event yang diadakan oleh idolanya.	<i>Participation</i>
W.S2.31	DZK terkekeh.	P : Tapi kalo event gitu gak semua kan ya bisa ikut? S: Iya gak semua, makanya aku kemarin itu kayak kompetitif ikutnya ahahahaha	DZK mengikuti secara serius dalam mengikuti event dari idolanya.	<i>Participation</i>
W.S2.32	DZK menatap kea rah peneliti.	P: Emang hadiahnya apa? S: Ya tergantung nanti Nekoyama ngasih apa, kadang free membership sebulan, atau bisa ngobrol tapi durasinya dilamain.		

W.S2.33	DZK menatap kea rah peneliti.	<p>P: Oooh gitu, kalo kamu sendiri komunikasi dengan nekoyama gitu gimana emang, lama gitu kah atau sama kek yang lain?</p> <p>S: Kalo saya biasanya kan saya dan beberapa orang itu ada khusu gitu, soalnya kan saya bisa dibilang udah deket meskipun belum ketemu ya, nah biasanya tuh saya masuk grup kayak ini, ya ngobrolnya lama kadang-kadang grupnya abang sama kakak saya, grup-grup ghibah gitu, biasanya nekoyama itu bilang mau jalan sama ini sama itu. Terus kalo mau ikut bisa ikut jalan gitu. Tapi saya tetep harus perpanjang membership meskipun gitu.</p>	DZK mengobrol dengan idolanya digrup yang telah dibuat oleh idolanya.	Komunikasi
W.S2.34	DZK menjawab lalu tertawa.	<p>P: Nah kalo ngobrol atau dinotice sama nekoyama itu perasaanmu gimana?</p> <p>S: Nah itu aku seneng awal awalnya, soalnya kayak keberadaanku disini tuh ada gitu loh. Tapi kalo masih lama-lama ya masih melayang ahahahahah</p>	<p>DZK merasa keberadaannya dihargai ketika ditanggapi oleh idolanya.</p> <p>DZK merasa Bahagia</p>	<p>Keuntungan <i>Membership</i></p> <p>Kebahagiaan</p>

W.S2.35	DZK dan Peneliti tertawa.	P: ahahahahahah S: ahahahahahah		
W.S2.36	DZK menjawab. Diakhiri dengan terkekeh	P: Emm gitu ya, tapi dari kamu sendiri ngerasa ada kerugian ga dengan ngikutin membership ini? S: Emm kerugian itu mungkin ada ya, kayak misalkan aku gambar yang biasanya itu dibayar sekian per gambar, ini gratis buat dia, tapi menurut say aitu lebih banyak untungnya daripada ruginya. Kan kalo kita suka kan kita harus totalitas gitu hahaha	DZK tidak merasa bahwa mengikuti membership tidak membuatnya rugi	
W.S2.37	DZK menjawab sembari menghitung menggunakan jarinya.	P: Untungnya apa aja tuh? S: Kayak dia support aku buat ngegambar supaya makin bagus, terus dia bikin saya percaya diri dari dia nganggap saya ada gitu...	DZK merasa keuntungan membership dapat membuat dia percaya diri.	kepercayaan diri
W.S2.38	DZK menaikkan satu alis.	P: Tapi waktu sama teman temanmu yang disekitarmu itu gimana? Masih sering ngumpul? S: Temen sekitar gimana bang?		

W.S2.39	DZK menjawab sembari menggelengkan kepala.	P: Kayak teman-teman komplekmu gitu S: Jujur saya gak ada teman disini ahahah, ya ada sih cuman gak banyak, kebanyakan teman saya itu online...	DZK tidak mempunyai teman disekitar lingkungan tempat tinggalnya.	<i>introvert</i>
W.S2.40	DZK memerngkan kepalanya.	P: Jadi kamu jarang ya ngumpul sama teman komplekmu itu? S: Jarang banget bang, biasanya kalo ada acara di kampung baru ngumpul, itupun kalo saya ikut..	DZK terkadang mengikuti acara di lingkungan tempat tinggalnya	<i>Participation</i>
W.S2.41	DZK tersenyum kepada peneliti	P: Oalah gitu, Mungkin itu aja dulu, kalo ada yang kurang bolehkan wawancara lagi? S: Aman aja bang		
W.S2.42	DZK dan Peneliti berjabat tangan.	P: Makash yo.. S: Okay bang, semangat yak		

TRANSKRIP WAWANCARA VERIFIKATOR SUBJEK 1
(TRANS-W.V.S1.12/05/2023)

Informan : Jool (J)
 Status : Teman K (Subjek 1)
 Tempat : Lapangan pakis
 Tanggal : 12 Mei 2023
 Pukul : 15.00 WIB

Kode	Observasi	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
W.V.S1.01	Terdengar suara orang bermain bola.	P: Halo selamat sore, dengan saudara Jool ya ? V: Iya bener		
W.V.S1.02	V1 menaikkan alis sebelah kanan.	P: Kalo boleh tau, jool ini siapanya dari Kikkun ya? V: Oooh kikkun, ga pake nama asli dia si rizki ?		
W.V.S1.03	V1 Terkekeh	P: Iyalah, kan pake nama samaran buat wawancara hahaha		

		V: hahahahaa		
W.V.S1.04	V1 Mendekap kedua tangan.	P: Oke ulang yak, kalau boleh tau, saudara jool ini siapanya kikkun? V: Aku bisa dibilang temennya sih, soalnya kan udah kenal lama sama dia		
W.V.S1.05	V1 tersenyum	P: Kalo boleh tau, berapa lama kenalnya? V: Ya sekitar 7 atau 8 tahunan. Kan kita juga tetangga		
W.V.S1.06	V1 memerengkan kepala ke kanan	P: Ooh, berarti bisa dikatakan sahabatnya ya? V: Bisa dibilang gitu		
W.V.S1.07	V1 menatap peneliti	P: Oke, saya ingin bertanya tentang kebenaran jawaban wawancara saya dengan kikkun kemarin sama kamu apakah boleh? V: Boleh boleh silahkan		
W.V.S1.08	V1 tersenyum	P: Oke langsung aja ya, kamu kira-kira tau ga kalo misalkan dia suka dengan anime atau series jepang gitu? V: Tau aku, soalnya aku sama dia juga suka tukar-tukar informasi tentang anime gitu	V1 sering bertukar informasi	

			tentang serial anime.	
W.V.S1.09	V1 mengubah posisi duduk	P: Berarti bisa dibilang kalian suka sama film anime gitu ya? V: Iya bener sekali		
W.V.S1.10	V1 menjawab sambal mengangkat dua alis	P: Oke kalo gitu, kamu tau ga kalo misalkan dia ikutan membershipnya Kobo? V: Aku ga tau, tapi aku kayak sadar aja gitu, soalnya dia sering kayak ngomonging anime ini mirip kobo, karakter ini mirip kobo kobo gitu.	V1 menyadari perubahan sifat dari S1	
W.V.S1.11	V1 menjawab sembari menyalakan rokok	P: Kamu berarti ga nanya dia atau apa gitu? V: Ga ada kat, soalnya apa ya, kayak takut ganggu privasinya dia.		
W.V.S1.12	V1 menjawab sembari terkekeh	P: Oke kalo gitu, lanjut ya, kamu ada kayak ngerasa beberapa terakhir ini ada perbedaan ga sama dia? V: Perbedaan ya, ini yang paling seru, eh kok seru, sering dia sering kayak niruin openingnya kobo gitu	V1 sering mendengar S1 meniru suara dari Kobo Kanaeru	

W.V.S1.13	V1 membuka gawai.	P: Openingnya Kobo gimana dah? V: Coba deh lu search google		
W.V.S1.14	V1 dan peneliti membuka Google	P: Oke bentar V: Oke		
W.V.S1.15	Peneliti menirukan <i>opening</i> Kobo Kanaeru	P: Oh ini, jadi dia sering kayak ngomong “bokobokobo, kobo kanaeru at your service” gitu? V: Iya dia sering gitu, tapi dia kayak ga ngaku kalo misalkan ketahuan		
W.V.S1.16	V1 dan Peneliti tertawa	P: Astaga hahahaha V: Ahahahahhaa		
W.V.S1.17	V1 menjawab sembari melotot dengan maksud bercanda.	P: Tapi katanya dia, dia pernah berantem sama temen-temennya, yang dimaksud temen-temennya itu termasuk kamu? V: Kan sama kamu juga su		

W.V.S1.18	V1 menjelaskan dengan menggerakkan kedua tangan	P: Hahaha, bisa dijelasin ga itu gimana? V: Nah jadi waktu itu biasalah kita mau ngopi sama anak-anak, itu kita ajak katanya dia ga ada uang, tapi pas kita lihat di warnet dia tuh sering ada. Jadi kita kayak singgung-singgung kayak bercandaan tongkrongan gitu, tapi dia malah marah	V1 merasakan bahwa S1 lebih sensitif ketika diajak bercanda.	
W.V.S1.19	V1 menjawab dengan kebingungan.	P: Tapi kamu kayak ga tau ya kalo dia join membershipnya Kobo sama dia pernah ngobrol sama Kobo? V: Ga pernah tau aku kat, itu udah masuk privasinya dia		
W.V.S1.20	V1 dan Peneliti tersenyum	P: Oke deh kalo gitu, makasih banyak ya infonya, nanti aku wawancara lagi kalo kurang V: Oke lur sama sama		

TRANSKRIP WAWANCARA VERIFIKATOR SUBJEK 2
(TRANS-W.V.S1.11/05/2023)

Informan : Luth (J)
 Status : Kakak DZK (Subjek 2)
 Tempat : Rumah Luth
 Tanggal : 11 Mei 2023
 Pukul : 08.00 WIB

Kode	Observasi	Open Coding	Axial Coding	Selective Coding
W.V.S2.01	Peneliti dan V2 berjabat tangan	P: Selamat pagi, apa bener sama luth? V: Iya bener		
W.V.S2.02	V2 mengaggukkan kepala	P: Kalo boleh tau, jool ini siapanya dari DZK ya? V: Oooh aku kakaknya dia		
W.V.S2.03	V2 menunjuk ke arah kanan	P: Tapi adikmu ada dirumah? V: Nggak, dia lagi tes apa itu Namanya, yang dulu kita SBMPTN		
W.V.S2.04	Peneliti dan V2 terkekeh	P: Oke, aku langsung aja ya, usahakan Bahasa Indonesia biar aman ntar haha		

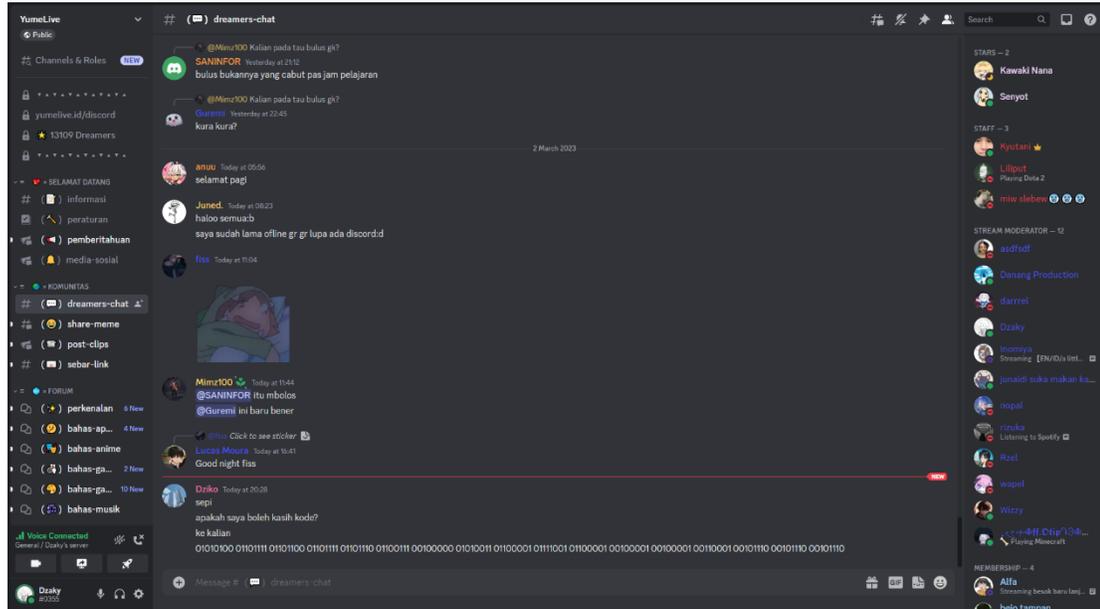
		V: Hahaha InsyaAllah		
W.V.S2.05	V2 menjawab sembari menaikkan dua alis	P: Kalo boleh tau, apa kamu tau kalo adekmu ikut membershipnya Nekoyama Sena? V: Aku tau, soalnya waktu itu dia ada cerita.		
W.V.S2.06	V2 menjawab sembari mengubah sandaran duduk	P: Cerita gimana tuh? V: Dia pernah kapan hari itu cerita, bukan cerita sih, tapi kayak pameran gitu, dia pernah kayak pameran kalo gambarnya di aitu dipake di avanya twitter Nekoyama	S2 memamerkan <i>art illustration</i> miliknya yang digunakan Nekoyama kepada V2	
W.V.S2.07	V2 menjawab pertanyaan sembari menggerakkan jari tangan	P: Okeey, lalu? V: Habis itu aku kaget kan, “kok iso?” Nah dia cerita panjang lebar, aku lupa tapi intinya dia masuk membership itu gara-gara gambarnya itu di <i>notice</i> sama Nekoyama	V2 mengetahui alasan S2 mengikuti <i>membership</i>	

W.V.S2.08	V2 menganggukkan kepala	P:Oooh, berarti kamu tau dia ikut membership gara-gara gambar itu ya? V: Nah itulah pokoknya		
W.V.S2.09	V2 menanggukkan kepala	P: Tapi kamu deketkan sama adikmu? V: Iyalah, dia kalo ada apa-apa cerita sama aku	Hubungan V2 dan S2 sangat erat	
W.V.S2.10	V2 menjawab sembari mengangkat kedua bahu	P: Kalo dalam sehari-hari, kamu tau ga kalo dia pernah ngobrol atau apa sama Nekoyama? V: Aku tau, dia sering malah, tapi kalo ngobrol apanya gitu aku ga tau ya soalnya aku ga nanya.	V2 mengetahui bahwa S2 sering berkomunikasi dengan Nekoyama	
W.V.S2.11	V2 memerengkan kepala	P: Lah, kamu ga nanya? V: Aku ga nanya, aku tau dari dia kalo misalkan dia cerita aja ke aku		
W.V.S2.12	V2 menjawab sembari menunjukkan gestur tangan	P: Kamu taunya itu gimana? Dia cerita apa? V: Dia ga cerita sih, tapi kalo misalkan aku ngajak dia kayak main Valorant	S2 selalu menolak bermain Bersama V2 dikarenakan sedang mengobrol dengan Nekoyama	

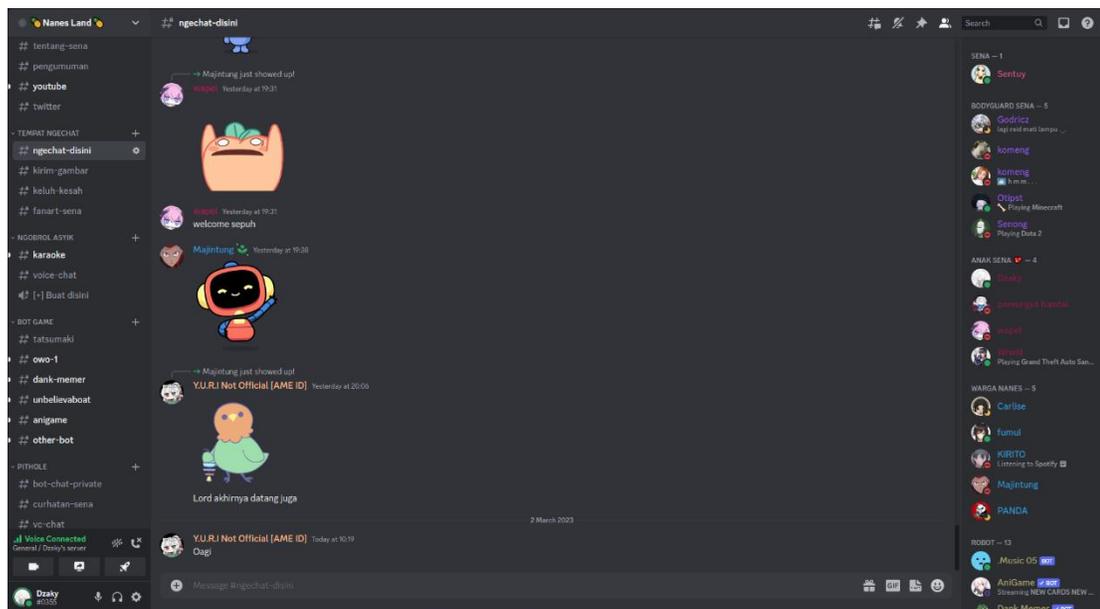
		atau Mobile Legends, dia pasti nolak, katanya dia lagi main gara-gara lagi ngobrol sama Nekoyama		
W.V.S2.13	V2 menatap peneliti	P: Kamu tau itu pasti dari mana? V: Soalnya aku pernah masuk kamarnya dia pas lagi ditutup, katanya lagi apa? Dia jawab lagi ngobrol sama Nekoyama tapi sambil cemberut gitu.	S2 selalu menjawab dengan muka kesal Ketika V2 masuk dan bertanya kepada S2 sedang apa.	
W.V.S2.14	Terdengar suara tukang donat keliling.	P: Ooh gitu, dia ada bilang kalo dia ga punya teman di lingkungannya? Bener ga itu? V: Aku ga tau ya kalo temennya, pokoknya dia emang jarang keluar rumah		
W.V.S2.15	V2 menjawab dengan menunjuk diri sendiri.	P: Ooh gitu, kalo dari dia ngejual jasa gambar itu kamu tau ga?	V2 membantu memasarkan jasa <i>illustration art</i> S2	

		V: Tau aku kalo gitu, aku juga sering kan kayak nge- <i>promote</i> -kan jasanya dia tuh.		
W.V.S2.16	V2 menjawab dengan memberikan gestur harga.	P: Harganya berapa kalo gitu? V: Tergantung, kalo misalkan rumit bisa 100 sampe 150 ribu, kalo mudah ya sekitaran 50 sampai 75 ribu.		
W.V.S2.17	V2 merasa kaget	P: Tapi bener ga kalo misalkan dia sering gambarin Nekoyama dan ga dibayar? V: Hah ga dibayar ?		
W.V.S2.18	V2 merasa pasrah	P: Iya, dia bilang sering gambarin tapi ga dibayar, katanya karena suka aja. V: Aduh, aku ga tau kalo gitu, tapi kalo misalkan dia suka, gakpapa deh. Yang penting aku udah bantu dia gitu aja, kalo misalkan dia gitu, ya udah lah biar aja.		

W.V.S2.19	V2 terkekeh	<p>P: Oalah gitu ya?</p> <p>V: Iya, eh tapi dia tu akhir-akhir ini sering kayak ngegambar terus, pas kutanya ada yang mesen kah, dia bilang lagi latihan supaya bagus, ntah dia kesambet apa hahaha</p>	<p>V2 merasa heran dengan perubahan sikap S2 yang selalu menggambar padahal tidak ada pesanan.</p>	
W.V.S2.20	Peneliti dan V2 terkekeh	<p>P: Oalah gitu hahaha</p> <p>V: Hahahaha</p>		
W.V.S2.21	Peneliti dan V2 berjabat tangan	<p>P: Yowes lah, segitu dulu ya, kalo kurang nanti aku wawancara lagi.</p> <p>V: Oke sama sama</p>		



Screenshot grup discord membership Kobo Kaneru



Screenshot grup discord membership Nekoyama Sena

Lembar *Informed Consent*

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : DZK

Usia : 17 Tahun

Setelah mendapatkan penjelasan mengenai maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh:

Nama : Rikat Kariono

NIM : 19410012

Prodi : Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,

Judul : Interaksi Parasosial Anggota *Membership Vtuber*

Saya menyatakan bersedia secara sukarela dan tanpa unsru paksaan dari pihak manapun untuk menjadi informan dalam penelitian skripsi yang dilakukan oleh mahasiswa jurusan Psikologi Universtias Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Malang, Juni 2023



(_____)

Informan



(_____)

Peneliti

Lembar *Informed Consent*

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : K

Usia : 24 Tahun

Setelah mendapatkan penjelasan mengenai maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh:

Nama : Rikat Kariono

NIM : 19410012

Prodi : Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,

Judul : Interaksi Parasosial Anggota *Membership Vtuber*

Saya menyatakan bersedia secara sukarela dan tanpa unsru paksaan dari pihak manapun untuk menjadi informan dalam penelitian skripsi yang dilakukan oleh mahasiswa jurusan Psikologi Universtias Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Malang, Juni 2023



(_____)

Informan



(_____)

Peneliti