

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini berfokus untuk melihat gambaran kesejahteraan psikologis individu penggemar *vtuber*, termasuk faktor-faktor pembentuknya dan bentuk-bentuk perilakunya dalam setting nyata dari pribadi penggemar *vtuber*. Ryff & Keyes (1995) menjelaskan bahwa kesejahteraan psikologis atau *psychological well-being* adalah, hal-hal yang mencakup hal-hal positif yang terjadi pada seseorang, entah itu semangat beraktivitas, perasaan senang, dan diri yang lebih termotivasi untuk melakukan hal-hal bermanfaat. Hal itu bisa diketahui dari ungkapan subjek mengenai perasaan senangnya dan bagaimana *vtuber* menjadi motivatornya selama menjadi penggemar *vtuber*.

Perasaan itu diuraikan karena bertemu teman-teman dengan minat yang serupa, dapat berinteraksi dengan idola, dan juga momen menyenangkan yang mereka alami sebagai seorang penggemar *vtuber*.

Gambaran kesejahteraan psikologis penggemar *vtuber* mencakup aspek otonomi, penerimaan diri, kontrol lingkungan, hubungan positif dengan orang lain, pertumbuhan diri dan tujuan hidup.

Pada aspek otonomi, keempat subjek tidak merasa adanya kekangan maupun tuntutan dari *vtuber* untuk selalu hadir dalam setiap kegiatan yang diadakan oleh *vtuber*. Hal itu membuat subjek masih bisa beraktivitas sesuai kegiatan penting mereka. Subjek akan

menyempatkan diri untuk hadir dan berinteraksi dengan *Vtuber* jika memiliki waktu luang. Namun pada kondisi tertentu seperti S1 yang memiliki waktu luang yang sejalan dengan jadwal kegiatan *vtuber*, sehingga S1 bisa menikmati sesi itu lebih maksimal.

Pada aspek penerimaan diri, subjek menunjukkan bahwa identitasnya sebagai penggemar *vtuber* bukanlah hal yang mengganggu. Selain mengenai identitasnya, dua orang subjek mengakui bahwa mereka menjadi lebih percaya diri dengan bakatnya karena mendapat motivasi dari *vtuber* idolanya.

Pada aspek hubungan positif dengan orang lain menjelaskan bagaimana subjek mampu menjalin hubungan yang harmonis dengan orang lain. Pada situasi ini, keempat subjek mengakui bahwa mereka bertemu dengan teman-teman dengan minat dan hobi serupa. Membuat subjek merasa memiliki teman se-frekuensi untuk melakukan hobi bersama. Selain menjalin keakraban dengan idola, subjek juga menjalin pertemanan dengan teman baru dalam komunitas penggemar *vtuber*.

Pada aspek kontrol lingkungan, keempat subjek mengakui merupakan seseorang yang tidak menyukai konflik dan cenderung menghindarinya. Namun jika terjadi konflik, subjek mencoba untuk meredakannya dengan cara mereka masing-masing. Lingkungan yang menyenangkan adalah kenyamanan mereka.

Aspek pertumbuhan diri ditunjukkan dari bagaimana subjek selalu berusaha untuk mempelajari sesuatu, memperdalam ilmu ataupun

mecoba hal baru. Pada aspek ini subjek menceritakan bagaimana antusiasme mereka dalam mendalami keahliannya dan tertarik untuk mengeksplor tantangan baru. Seperti mendalami pengetahuannya pada bidang tertentu, ataupun mencoba keahlian baru seperti menggambar dan bernyanyi. Terdapat juga subjek yang tertarik mendesain karakternya sendiri dan memberanikan diri mencoba menjadi *vtuber* juga.

Aspek terakhir yaitu tujuan hidup. Keempat subjek memiliki impian mereka masing-masing. Subjek menceritakan bagaimana *vtuber* menjadi *support system* mereka dikala jenuh dengan tugas dan pekerjaan di dunia nyata. Subjek mengakui bahwa menjadi penggemar membuat dirinya tetap termotivasi dalam mencapai target-targetnya.

Aspek-aspek tersebut didukung dengan salah satu faktor terwujudnya kesejahteraan psikologis, yaitu seseorang bisa mencapai kesejahteraan psikologis karena adanya dukungan sosial di sekitarnya. Orang-orang yang mendukung disekitarnya, terutama keluarga bisa menjadi faktor terwujudnya kesejahteraan psikologis pada individu (Ryff & Keyes, 1995).

Adapun faktor-faktor lain seperti usia dan jenis kelamin tidak bisa menunjukkan keterlibatan pada aspek-aspek tersebut dilapangan karena tidak ditemukan perbedaan akibat faktor itu pada keempat subjek. Faktor dominan yang terlihat adalah dukungan sosial. Subjek merasa mendapat dukungan dari *vtuber* maupun dari sesama penggemar.

Pada penelitian ini, perilaku yang ditunjukkan dan perasaan yang dirasakan oleh subjek berada dalam cakupan aspek-aspek kesejahteraan psikologis dalam teori yang diutarakan oleh Ryff&Keyes (1995). Adapun faktor dukungan sosial adalah faktor penting dalam mewujudkan kesejahteraan psikologis penggemar. Pribadi *Vtuber* yang menyenangkan, dan inspiratif membuat penggemar merasakan perasaan senang dan termotivasi sesuai dengan penggambaran definisi kesejahteraan psikologis itu sendiri sehingga subjek menjelaskan bahwa mereka merasa mendapat ruang nyaman.

Meskipun penggemar mengagumi sosok virtual yang tidak akan pernah ada eksistensinya di dunia nyata, mereka menyadari kenyataan itu. Meski begitu penggemar merasakan kebahagiaan dan hiburan dari aktivitas virtual tersebut. Dengan kondisi tersebut keempat subjek menjadi penggemar setia hingga saat penelitian ini dilakukan.

B. Saran.

Berdasarkan penelitian tersebut, terdapat beberapa saran yang diberikan peneliti yaitu sebagai berikut.

1. Subjek Penggemar.

- a. Untuk membatasi diri agar kecintaannya pada *vtuber* tidak mencapai Fanatisme. Hal ini bisa dilakukan dengan cara, mengenal batasan, mengembangkan pola pikir yang kritis, menghindari idealisasi yaitu memandang individu sebagai objek yang sempurna, menghargai perbedaan yang terjadi

antar penggemar, menghindari perbandingan yaitu membandingkan diri dengan orang lain.

- b. Lebih berani untuk mengeksplor hal baru dan memperluas pergaulan dengan orang-orang yang baik. Subjek juga diminta untuk lebih percaya diri pada potensi diri dan memiliki semangat untuk mengembangkan diri.

2. *Vtuber*

Memastikan diri menampilkan konten-konten bermanfaat dan menekankan pada diri bahwa *Vtuber* merupakan figur publik sehingga sudah seharusnya untuk tetap menjaga lingkungan komunitas yang sehat dan memberi tauladan yang baik.

3. *Peneliti.*

Penelitian selanjutnya diharapkan bisa mengembangkan topik ini baik tentang kesejahteraan psikologis maupun *Vtuber*.

UIN IMAM BONJOL
PADANG

DAFTAR PUSTAKA

- Adzania, Jasmine Inaya. (2022). *Pandangan Penggemar Budaya Populer Jepang di Bandung terhadap Vtuber*. Universitas Komputer Indonesia.
- Allport, G. W. 1952. *The mature personality - Few people are wholly mature before marriage-maturity is achieved through marriage*. *Pastoral Psychology*. <https://doi.org/10.1007/BF01741122>
- APJII.(2023). Laporan Survei Internet AP JII 2022 – 2023 (Vol. 2023).
- Asmadi, Muh. (2023). *Teknologi Baru dalam Live Streaming Acara*. Gcomm.id. <https://gcomm.id/tech-updates/teknologi-live-streaming/>
diakses 14 Desember pukul 13.43
- Assadurahman, Muhammad. (2023). *Indonesia menjadi Salah Satu Negara dengan perkembangan Vtuber Terbanyak di Asia Tenggara*. <https://www.suaramerdeka.com/hiburan/048148142/indonesia-menjadi-salah-satu-negara-dengan-perkembangan-vtuber-terbanyak-di-asia-tenggara>
diakses Minggu 3 Desember 2023, pukul 21.45
- Astuti, D., & Indrawati, E. (2017, Januari 16). *Kesejahteraan psikologis ditinjau dari status pekerjaan ibu bekerja dan ibu tidak bekerja pada siswa di SMA Islam Hidayatullah Semarang*. *Jurnal Empati*, 6, 111-114
- Azzahra, Mauliddita & Ariana, Atika. (2021). *Psychological Wellbeing Penggemar K-Pop Dewasa Awal yang Melakukan Celebrity Worship*. *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental (BRPKM)*. 1. 137. [10.20473/brpkm.v1i1.24729](https://doi.org/10.20473/brpkm.v1i1.24729).
- Balcombe, Luke & De Leo, Diego. (2023). *The Impact of YouTube on Loneliness and Mental Health*. *Informatics*. 10. 39. [10.3390/informatics10020039](https://doi.org/10.3390/informatics10020039)
- Bimahadi, Zaini. & Riky (2022). *Desain Karakter Virtual Youtuber Sebagai Maskot Pembelajaran Menggambar*. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* Vol. 08 No. 03 September 2022 <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/index>. Diakses 4 Juli 2024
- Bradburn, M. N. (1969). *The Structure of Psychological Well-Being*. *American Sociological Review*. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.69.4.719>
- Busse, Kristina. 2014. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. North Carolina: McFarland
- Desiningrum, D. R. (2014). *Kesejahteraan psikologis lansia janda/duda ditinjau dari persepsi terhadap dukungan sosial dan gender*. *Jurnal Psikologi Undip*, 13(2), 102–106. <https://doi.org/10.14710/jpu.13.2.102-201>
- DetikJabar. (2023) *Cerita Pria Jepang Menikah dengan Boneka Selama 4 Tahun*. Detik.Com : <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6496757/cerita-pria->

jepang-menikah-dengan-boneka-selama-4-tahun. Diakses 16 Agustus 2023.

- Erikson, E. H. (1980). *Identity and the life cycle*. *Psychological Issues*. <https://doi.org/10.1001/archinte.1966.00290150102025>
- Fadhillah, Abdul Azmi. 2019. *Aktivitas Komunikasi Lingkar Ganja Nusantara Bandung*. Unikon : Bandung
- Falaakh & Cahyono, (2023). *Attitude Appraisal of Virtual Youtuber Viewers Interactions in The Super Chat : An SFL Perspective*. Undergraduate Conference on Language, Literature, and Culture (UNCLLE) Vol. 3 No. 1, April tahun 2023 e-ISSN: 2798-7302
- Ghoni & Agustiar. (2024). *Etika Interaksi Sosial dalam Al-Quran*. Jurnal Pendidikan Tambusai : Vol 8 No 2.
- Gregory, Mark & Michener, Steven & Swatman, Paula. (1999). Internet Entertainment. <http://ausweb.scu.edu.au/aw99/papers/gregory2/paper.html>
- Hayles, N.K. (1999) *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, The University of Chicago Press, Chicago and London. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226321394.00>
- Huppert, F.A. 2009. *Psychological Well-being : Evidence Regarding its Causes and Consequences*. *Applied Psychology : Health and Well-being*. Volume (2), 137-164.
- Imam, Gunawan, 2014, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bumi Aksara, Surabaya
- J.Moleong, Lexy. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Jung, C. G., Baynes, H. G., & Beebe, J. (2016). *Psychological types*. *Psychological Types*. <https://doi.org/10.4324/9781315512334>
- Kampman & Hefferon. (2020). 'Find Sport and Carry on' : *Posttraumatic Growth and Achievement in British Paralympic Athletes*. *International Journal of Well-Being* ; Vol. 10, No.1. <https://doi.org/10.5502/ijw.v10i1.765>
- Kang, H., & Kim, H. (2022). *Ageism and Psychological Well-Being Among Older Adults: A Systematic Review*. *Gerontology & geriatric medicine*, 8, 23337214221087023. <https://doi.org/10.1177/23337214221087023>
- Kim, M., Wang, S., & Kim, S. (2023, October 30). *Effects of online fan community interactions on well-being and sense of virtual community*. *Behavioral Sciences*, 13(11), 897
- Klussman, et, al. (2020). *Connection and Disconnection as Predictors of Mental Health and Wellbeing*. *International Journal of Well-Being* ; Vol. 10, No. 2. <https://doi.org/10.5502/ijw.v10i2.855>
- Koburtay, T., Syed, J., & Al Salhi, N. (2022). *Theorizing the notion of well-being in Islam: An update of Ryff's theory of eudaimonic psychological well-*

- being*. Journal of Community Psychology, 50(5), 2475–2490.
<https://doi.org/10.1002/jcop.22790>.
- Kuntjara, Erandaru, dkk. (2022). *Potensi Penggunaan Kinecth sebagai Alat Motion Capture untuk Animasi Karakter Digital*. Nirmana.
<https://www.semanticscholar.org/paper/Potensi-Penggunaan-Kinect-sebagai-Alat-Motion-untuk-Kuntjara-Erandaru>
 diakses 14 Desember pukul 12.00
- Liu, Manshu. (2023). *Virtual Interaction Creates Parasocial Interaction : The Effectiveness of Intellectual Property (IP) Characters on Consumers' Emotional Connections*. International Conference on Economics, Mathematical Finance and Risk Management (EMFRM 2022): Vol. 38 .
<https://doi.org/10.54691/bcpbm.v38i.3943>
- Lopez, S. J., & Snyder, C. R. R. (2003). *Positive psychological assessment: A handbook of models and measures*. Database.
<https://doi.org/10.1037/10612-000>
- Maldha, Aisyah. (2022). “Paracosial Realtionship”, Hubungan Semu antara Idola dengan Penggemar.
<https://www.kompasiana.com/aisyahmaldha6828/62a602e5f5f3293dc04d4992/parasocial-relationship-hubungan-semu-antara-idola-dengan-penggemar>
 diakses : jumat 1 Desember 2021, pukul 14.15
- Mamat, R., Rashid, R. A., Pae, R. & Ahmad, N., (2022). *VTubers and anime culture: A case study of Japanese learners in two public universities in Malaysia*. International Journal of Health Sciences, 6(2), pp. 11959-11974.
- Maslow, A. H. (1965). Self-actualization and beyond. In Conference on the Training of the Counselors of Adults.
- Mohammad, Saifurrahman, Fiqrussala..., Austi. (2023). *Pengaruh Jumlah Subscriber dan Jumlah Penayangan terhadap Pendapatan Super Chat pada Virtual Youtuber Kobo Kanaeru*. Triwikrama : Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial
- Monica, Veralda. (2022). *Apa Itu Vtuber atau Virtual Youtuber?*.
<https://subkultur.id/literasivisual/apa-itu-vtuber-atau-virtual-youtuber/>
 Diakses 14 Desember 2023 Pukul 14.30
- Mukhlis, I., & Syahrul Munir, M. . (2023). *Konsep Tasawuf dan Psikoterapi dalam Islam*. Spiritualita, 7(1), 62–74.
<https://doi.org/10.30762/spiritualita.v7i1.1017>
- Muri Yusuf. (2014). *Metode Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*. Jakarta : Prenada Media Group
- Nasution. 1998. *Metode Penelitian Naturalistik kualitatif*. Bandung: Taraiti.

- Novarizal, Reza. (2022). *Virtual Youtuber dan Pengenalan Budaya Indonesia*. Kumparan.com : <https://m.kumparan.com/rezanovarizal21/virtual-youtuber-dan-pengenalan-budaya-indonesia-1yO23UmfPg0>
- Nurhayati, SR., & Sary, P. . (2024). Euforia Adorasi dalam K-Pop: Pengaruh Pemujaan Selebriti terhadap Kesejahteraan Psikologis Wanita Dewasa Awal. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan* , 15 (01), 87–103. <https://doi.org/10.26740/jptt.v15n01.p87-103>
- Nurul, Meiristica. (2023). *Blackpink Gelar Konser 2 Hari di Jakarta dan Puluhan Ribu Penonton Padati GBK, Sandiaga Uno : Insya Allah Bawa Berkah Ekonomi*. Liputan6.com. <https://www.liputan6.com/showbiz/read/5231620/blackpink-gelar-konser-2-hari-di-jakarta-dan-puluhan-ribu-penonton-padati-gbk-sandiaga-uno-insya-allah-bawa-berkah-ekonomi>Diakses 4 Januari 2024.
- Poerwandari, E.K. (2005). Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian Perilaku Manusia. Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Prima, Benedicta. (2023). *Mau Berbisnis di Industri Pariwisata, Ternyata Begini Tren Pariwisata di 2023*. Kontan.co.id. <https://amp.kontan.co.id/news/mau-berbisnis-di-industri-pariwisata-ternyata-begini-tren-pariwisata-di-2023>. Diakses 4 Januari 2024.
- Rahama & Izzati. (2021). *Hubungan antara Dukungan Sosial dengan Psychological Well-Being pada Karyawan*. Character Jurnal Penelitian Psikologi, Vol. 8. No.7. <https://doi.org/10.26740/cjpp.v8i7.41818>
- Raon, 2021. *Vtuber Adalah* <https://id.scribd.com/document/537511470/Vtuber>
- Rogers, C. R. 1965. The concept of the fully functioning person. *Pastoral Psychology*. <https://doi.org/10.1007/BF01769775>
- Rubiah, Hilda (2023). *Kisah Gadis Aceh Dinikahi WNA Asal Swedia, Berawal Berkenalan di Media Sosial, 2 Tahun LDR Dipinang*. TribunJabar.Id. <https://jabar.tribunnews.com/2023/09/05/kisah-gadis-aceh-dinikahi-wna-asal-swedia-berawal-kenalan-di-media-sosial-2-tahun-ldr-dipinang>. Diakses 14 Juli 2018
- Ryff, C. D. (1989). *Happiness is everything, or is it? Explorations on the meaning of psychological well-being*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 57(6), 1069–1081
- Ryff, C.D & Keyes, C.L.M, (1995). *The Structures of Psychological well being Revisited*. *Journal of Personality and Social Psychology* Vol. 69 : 719-727.
- Saputra, Rospita & Shofiah. (2019). *Qalbu dalam Kajian Psikologi Islam*. Al-Fikra: Jurnal Ilmiah Keislaman, Vol. 18, No. 1, Januari - Juni, 2019 (37-51) DOI:10.24014/af.v18.i1.7154
- Simon. M. (2022). *Ergonomics Evaluation Using Motion Capture Technology - Literature Review*. Applied Science.

<https://www.semanticscholar.org/paper/Ergonomics-Evaluation-Using-Motion-Capture-Review-Rybnik>

diakses 14 Desember pukul 11.35

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Penerbit Alfabeta : Bandung

Tekno, How (2023). *Vtuber : Defenisi, Tugas, dan Tips Memulainya*. Kumparan. <https://kumparan.com/how-to-tekno/vtuber-definisi-tugas-hingga-tips-memulainya-1zpI0r3mrEe>

Diakses 14 Desember pukul 12.00

Utami, Lusia & Winduwati, Septia. (2020). *Fandom and Voluntary "ARMY": Case Study on BTS Fans in Indonesia*. 10.2991/assehr.k.201209.105.

Zakiah, Nadhifa Sanda (2024). *Revitalisasi Kesehatan Mental : Generasi Z sebagai Agent of Change*. Kampus Inovatif : Guruinovatif.id. <https://kampusinovatif.id/artikel/revitalisasi-kesehatan-mental-generasi-z-sebagai-agents-of-change> Diakses 13 Juli 2024

Zhang, et. Al (2024). *Zhang et al., 2024 ebook Frontiers*. 10.3389/978-2-8325-4399-3.



UIN IMAM BONJOL
PADANG