

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Penelitian

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini telah membawa perubahan mendasar dalam cara masyarakat berinteraksi, mengonsumsi media, dan mengenali realitas lokal. Pertumbuhan internet dan munculnya media baru menciptakan ruang digital yang memungkinkan informasi menyebar tanpa batas geografis dan melintasi batas budaya. Media digital yang interaktif, konvergen, dan dapat diakses secara instan (ubiquitous) memberi pengguna kesempatan untuk memilih, mengonsumsi, dan mendistribusikan konten sesuai dengan preferensi mereka sendiri. Fenomena ini melahirkan apa yang dikenal sebagai masyarakat jaringan, di mana konsumsi media bukanlah dari atas ke bawah atau satu sisi, melainkan partisipatif. Konvergensi media ini tidak hanya memengaruhi industri komunikasi secara besar-besaran, tetapi juga memengaruhi kehidupan manusia pada tingkat mikro, seperti bagaimana orang mengembangkan identitas mereka, secara aktif berinteraksi dengan diri mereka sendiri, dan membentuk ikatan emosional dengan produk media yang dikonsumsi secara intensif.

Salah satu dampak paling signifikan dari globalisasi informasi berbasis media digital ini adalah penyebaran budaya populer Jepang di berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia. Produk budaya populer Jepang, seperti anime (animasi Jepang), manga (komik Jepang), dan video game, telah berevolusi dari komoditas hiburan domestik menjadi komoditas budaya dunia dengan audiens yang besar dan setia. Di Indonesia, budaya populer Jepang dipengaruhi oleh ekosistem digital, yang mencakup platform streaming legal, media sosial, dan forum komunitas yang aktif memfasilitasi komunikasi. Media digital telah berkontribusi pada munculnya subkultur baru di kalangan generasi muda Indonesia, di mana realitas lokal dan global hidup berdampingan. Budaya

populer Jepang menawarkan visual yang estetik, ciri karakter yang kompleks, dan dunia imajinatif dengan daya tarik luar biasa bagi penonton modern yang terus mencari hiburan berbeda dalam aktivitas sehari-hari mereka.

Karena kemudahan akses ke media digital, mereka yang mengikuti budaya populer di Jepang, yang terkadang diidentifikasi dengan istilah "wibu" atau "waebo" dalam konteks subkultur, tidak lagi mengidentifikasi diri sebagai konsumen pasif. Mereka secara aktif berpartisipasi dalam berbagai aktivitas fandom yang kompleks, seperti mengorganisir komunitas penggemar, berpartisipasi dalam festival kebudayaan (Japan matsuri), membuat konten kreatif yang berani, terlibat dalam kegiatan cosplay (mainan kostum), dan mengumpulkan berbagai atribut fisik (merchandise) yang mencerminkan fandom mereka. Pergeseran perilaku konsumen ini menunjukkan bahwa perbedaan individu di dunia anime telah berkembang menjadi gaya hidup yang membentuk identitas sosial kolektif. Dalam konteks ini, media digital berfungsi sebagai ketiga (third space), ruang budaya baru di mana orang dapat mengekspresikan diri secara bebas, berinteraksi dengan orang lain, dan menemukan rasa memiliki yang mungkin tidak ada di ruang sosial tradisional.

Seiring berkembangnya subkultur penggemar anime yang telah disebutkan di atas, muncul fenomena yang dikenal sebagai keterikatan pribadi yang semakin intim dan kuat antara individu dan karakter fiksi favorit mereka, yang mereka konsumsi secara tidak teratur. Waifu (sebutan untuk karakter fiksi perempuan yang dianggap sebagai figur pasangan yang sempurna) dan husbando (sebutan untuk karakter fiksi laki-laki yang dianggap sebagai figur pasangan ideal) adalah istilah yang digunakan dalam komunitas anime. Fenomena waifu dan husbando ini merujuk pada situasi di mana seseorang mengembangkan ikatan emosional, romantis, afektif, atau psikologis yang khususnya berfokus pada karakter dua dimensi (2D) dari serial anime yang sedang ditonton. Bagi individu, tokoh fiksi yang disebutkan di atas tidak hanya diinternalisasi dalam ruang pribadi mereka sebagai subjek yang memberikan dukungan emosional, inspirasi, dan motivasi, tetapi juga berfungsi sebagai figur ideal yang dapat mereka gunakan untuk melambungkan pengalaman mereka.

Fenomena ini menyoroti orientasi baru dalam hubungan manusia-media, di mana emosi pribadi dapat menjembatani kesenjangan antara realitas empiris dan dunia nyata.

Fenomena kelekatan yang mempengaruhi tokoh yang menjadi panutan ini dapat dijelaskan secara teoritis melalui konsep interaksi parasosial. Hubungan parasosial adalah jenis interaksi atau ikatan satu arah yang diarahkan oleh individu (audiens) kepada tokoh media, meskipun tokoh yang bersangkutan tidak memiliki kemampuan, kapasitas, atau potensi biologis untuk menanggapi interaksi tersebut secara langsung. Konsep ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 1956 oleh Donald Horton dan Richard Wohl. Awalnya digunakan untuk menggambarkan perbedaan antara penonton televisi dan mereka yang lebih suka membaca atau berbicara. Namun, karena kemajuan media modern dan semakin canggihnya narasi dan visualisasi dalam industri media, hubungan parasosial saat ini mengalami rekonseptualisasi dan persyaratan objek. Tokoh-tokoh nyata di dunia empiris tidak memiliki koneksi parasosial, sebagaimana dibuktikan oleh fakta bahwa hal itu telah secara signifikan mengubah karakter antropomorfis tokoh-tokoh anime. Dalam konteks penggemar anime, koneksi parasosial ini menghasilkan keterikatan afektif yang kuat, di mana individu secara sadar menginvestasikan waktu, energi emosional, dan sumber daya finansial untuk meredakan ilusi pengikisan dengan waifu atau husbando pilihan mereka.

Keterkaitan parasosial yang terjalin dengan karakter kartun ini tidak selalu mengarah ke arah yang benar; sebaliknya, keterkaitan tersebut memiliki implikasi dan dampak sosial yang signifikan pada kehidupan sehari-hari penggunaannya. Di satu sisi, keterkaitan parasosial ini dapat berfungsi secara adaptif dalam dimensi psikososial individu, seperti menjadi mekanisme penanganan emosi yang efektif, mengatur emosi, media pelarian (escapism) yang mencegah rutinitas, mendukung proses pencarian dan identifikasi diri, serta memperkuat solidaritas antarpribadi dalam lingkungan masyarakat. Namun, dalam konteks lain, investasi emosional yang kuat pada objek imajiner ini juga berpotensi menimbulkan dampak sosial dalam kehidupan individu.

Intensitas keterikatan yang sangat tinggi dapat memengaruhi alokasi waktu dan prioritas interaksi individu di dunia empiris. Penggemar cenderung menghabiskan waktu yang lebih banyak untuk terlibat dengan konten media atau simulasi digital yang berkaitan dengan karakter favorit mereka, yang secara non-linear dapat meningkatkan partisipasi sosial mereka dalam kegiatan komunitas lokal atau lingkungan fisik. Karena itu, hubungan antara parasosial dan waifu serta husbando tidak dapat dianggap sebagai fenomena psikologis individu yang anomali. Sebaliknya, hal itu harus dianggap sebagai fenomena sosial penting yang terkait erat dengan kehidupan sehari-hari, hubungan interpersonal, dan persistensi sosial individu dalam masyarakat.

Para peneliti telah banyak mempelajari tentang keterikatan media ini, baik di dalam maupun luar negeri, dengan menggunakan berbagai fokus dan metodologi. Sebuah studi internasional yang dilakukan oleh (Kakarla & Aiswarya, 2024) mengungkapkan bahwa hubungan antara parasosial dan karakter anime berfungsi sebagai mekanisme penanggulangan, pengaturan emosi, media yang berasal dari teknik psikologis (pelarian), pembentukan identitas, dan interaksi sosial dalam komunitas penggemar. Pernyataan ini menyiratkan bahwa kebutuhan psikologis individu dipengaruhi oleh keadaan emosional mereka dalam kaitannya dengan karakteristik fisik mereka. Meskipun studi ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman fungsi parasitik, studi ini sebagian besar berfokus pada mekanisme psikologis individu dan tidak sepenuhnya meneliti kondisi sosial, baik makro maupun mikro, yang memengaruhi fungsi parasitik. Pertanyaan tentang bagaimana interaksi sosial sehari-hari, hubungan antar pribadi, dan latar belakang pengalaman sosial penggemar berkontribusi sebagai langkah pertama dalam pengembangan keterikatan parasosial yang disebutkan di atas masih sangat penting.

Penelitian tentang fenomena ini juga dapat meningkatkan minat akademis di tingkat nasional. Studi yang dilakukan oleh (Hermawan & Marciu, 2024) meneliti perspektif mahasiswa Jepang tentang fenomena kepemilikan waifu atau husbando pada penggemar. Studi ini menyoroti prevalensi stigma sosial

dan persepsi di kalangan masyarakat umum tentang individu dengan karakteristik fiksi. Studi ini memberikan kontribusi berharga untuk memahami aspek eksternal dari fenomena tersebut, yaitu bagaimana lingkungan sosial merespons dan memengaruhi kecenderungan subkultur. Namun, fokus utama studi ini adalah persepsi dunia luar (non-penggemar), yang membuat sulit untuk memahami dinamika internal dan kondisi sosial yang dialami oleh penggemar itu sendiri, yang dapat menyebabkan perkembangan hubungan parasosial romantis dengan karakteristik fiksi.

Dengan demikian, sebuah studi yang dilakukan secara internasional oleh (Gao et al., 2025) yang meneliti hubungan parasosial antara pemain game otome (game simulator romantis) mengungkapkan bahwa karakter digital dapat memicu reaksi emosional yang intens, menimbulkan perasaan intim, dan mengakibatkan masalah psikologis yang merugikan hubungan romantis dalam kehidupan sehari-hari. Hubungan parasosial tersebut secara aktif berkontribusi pada rekonstruksi identitas diri dan pengembangan kebutuhan penggunanya yang efektif. Oleh karena itu, bersama dengan penelitian internasional lainnya, penelitian ini lebih berfokus pada analisis aspek emosional-psikologis individu dan interaksi pengguna-platform (Interaksi Manusia-Komputer), sementara kondisi sosial yang memengaruhi individu dan implikasinya terhadap struktur interaksi sosial sehari-hari di dunia cenderung menghasilkan hasil yang positif.

Sebagai akibat dari fenomena yang disebutkan di atas, jelas bahwa hubungan antara individu dan karakter fiksi mereka saat ini telah menjadi lebih kuat daripada hiburan konvensional. Dalam konteks sosiologis dan komunikasi kontemporer, karakter anime telah mengambil peran sosial yang sangat penting dan signifikan dalam kehidupan individu. Sulit bagi penggemar untuk menggambarkan karakter fiksi tertentu ini sebagai penahan emosional, figur moral, tempat yang bermanfaat bagi perasaan curahan, dan template figur ideal yang berfungsi sebagai kriteria utama untuk menilai dan membuka hubungan interpersonal di dunia nyata. Realitas ini menunjukkan bahwa fenomena keterikatan parasosial terhadap waifu dan husbando adalah fenomena kompleks

yang dihasilkan dari interaksi antara perkembangan media digital, budaya populer, dan kebutuhan eksistensial manusia sebagai kebutuhan sosial.

Sebagai akibat dari fenomena ini, sosiolog dan latar belakang kondisi sosial yang mendorong terbentuknya parasosial yang begitu intim masih belum sepenuhnya dijelaskan dalam karya sastra. Setiap individu penggemar (waebo) mengembangkan konstruksi sosial yang unik dan heterogen. Ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi kondisi sosial dan lingkungan individu. Misalnya, seseorang mungkin hidup dalam struktur sosial dan lingkungan yang harmonis dan mendukung, sementara faktor lain termasuk konflik internal keluarga, kesulitan menavigasi hubungan interpersonal yang intim di dunia nyata, krisis sosial di masa lalu, dan perasaan kurang dukungan emosional dari lingkungan pribadinya. Variasi dan kedalaman pengalaman sosial yang berbeda-beda dianggap sebagai faktor yang berpotensi mempengaruhi secara signifikan bagaimana pola, bentuk, dan intensitas keberadaan parasosial berhubungan dengan karakter anime. Karena itu, penelitian yang berfokus pada analisis kondisi sosial individu sangat penting untuk memahami fenomena tersebut dari awal hingga akhir.

Kehadiran parasosial terhadap waifu dan suami yang begitu kuat mengundang berbagai pertanyaan sosiologis penting yang mendukung temuan empiris. Apakah ada hubungan antara hubungan romantis-parasosial ini dengan tingkat kesepian subjektif yang dialami setiap orang dalam kehidupan sosialnya? Apakah ada korelasi antara tingkat dukungan sosial yang agak mengingatkan pada lingkungan keluarga atau bahkan sebaya teman? Maksudnya adalah keberhasilan atau kegagalan dalam membangun hubungan interpersonal di dunia nyata sekaligus mendorong individu untuk mencari alternatif alternatif pada figur dua dimensi? Bagaimana struktur internal keluarga, sejarah sosial, dan lingkungan sehari-hari pergaulan berkontribusi pada stimulasi dan pembentukan proses koneksi parasosial ini? Penyelidikan akademis ini sangat penting untuk melakukan investigasi kualitatif. Saat ini, terdapat referensi tentang ilmiah yang dapat memberikan

penjelasan sosiologis kondisi sosial yang menyebabkan munculnya fenomena waifu dan husbando.

Celah penelitian yang signifikan secara konseptual, metodologis, atau kontekstual diidentifikasi melalui analisis komparatif temuan penelitian sebelumnya. Secara konseptual, sebagian besar literatur yang ada didominasi oleh psikologi klinis, psikologi perkembangan, dan analisis psikologi konsumen yang meneliti fungsi emosional individu dan mikroskopis hubungan parasitisme. Masih sangat sedikit penelitian yang secara khusus mengkaji keterikatan parasosial terhadap waifu dan husbando dari perspektif sosiologis atau sosial, yang memandang keduanya sebagai produk kondisi sosial yang berdampak negatif pada realitas sosial. Menurut metodologi ini, riset global seringkali muncul dalam desain kuantitatif yang kurang mampu menangkap nuansa interpersonal, subjektif, dan naratif. Namun, dalam konteks penelitian kualitatif yang mengkaji fenomena romantisme parasit dalam kaitannya dengan karakteristik masyarakat non-Barat, khususnya dalam norma sosial dan budaya Indonesia, masih dalam tahap awal. Bidang akademik ini merupakan salah satu bidang inovatif yang menjadi fokus penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang pemikiran dan identifikasi celah penelitian yang telah disebutkan di atas, penelitian ini secara konsisten berfokus pada pemahaman kondisi sosial holistik yang memengaruhi karakteristik parasosial tokoh anime dalam kaitannya dengan istri dan suami, serta bagaimana karakteristik emosional ini memengaruhi kehidupan sosial sehari-hari dan hubungan interpersonal mereka. Diharapkan bahwa studi ini akan memberikan kontribusi teoretis yang bermanfaat bagi para peneliti ilmu sosial, khususnya di bidang psikologi komunikasi dan studi media, dalam meneliti koneksi parasosial tidak hanya sebagai anomali psikologis pribadi tetapi juga sebagai fenomena sosial kontemporer yang muncul dari pengalaman sosial individu dan secara aktif membentuk koneksi sosial antar manusia di dunia.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana Keterikatan Parasosial terbentuk pada Penggemar Anime (*weeaboo*) terhadap Karakter Anime (*Waifu dan Husbando*)?

1.3.Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

Untuk menganalisis bentuk keterikatan parasosial penggemar anime (*weeaboo*) terhadap karakter fiksi (*waifu dan husbando*)

1.4.Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Akademis

Dari sudut pandang akademis, diharapkan studi ini dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap kemajuan studi komunikasi, khususnya sosiologi komunikasi dan psikologi media, dalam memahami fenomena . Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi kualitatif baru mengenai konteks komunikasi interpersonal dan konsumsi media digital di tingkat desa dengan mengkaji bagaimana latar belakang sosial, dinamika keluarga, atau minimnya dukungan sosial di dunia nyata mendorong pemuda di desa mencari alternatif kehangatan emosional pada karakter dua dimensi (*waifu/husbando*).

1.4.2. Manfaat Praktis

Secara praktis, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang reflektif dan objektif bagi lingkup lokal tempat penelitian ini dilakukan. Bagi para penonton anime (*waebo*) di Desa Bogem Pinggir, hasil penelitian ini dapat berfungsi sebagai sarana refleksi diri untuk memahami dinamika emosional yang mereka

alami, serta membantu mereka memahami hubungan antara investasi emosional mereka di dunia imajiner dan interaksi sosial mereka dengan masyarakat. Bagi anggota keluarga (orang tua) dan lingkungan sosial di Desa Bogem Pinggir, penelitian ini berfungsi sebagai sumber informasi dan pendidikan untuk memahami kebutuhan praktis semua usia secara rasional, sehingga mengurangi stigma negatif atau "menyimpak" warga Desa terhadap komunitas subkultur ini dan mendorong komunikasi domestik yang lebih suportif. Terakhir, dari segi praktik sosial dan akademis di tingkat daerah, penelitian ini memberikan data tentang mekanisme penanggulangan berbasis media digital bagi generasi muda di perdesaan Sidoarjo saat ini.