

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi digital mengalami perkembangan yang sangat pesat dan telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia saat ini. Kemajuan ini tidak hanya memengaruhi cara individu mengonsumsi informasi, tetapi juga mengubah cara manusia berinteraksi serta membentuk koneksi sosial. Menurut Kristianto dan Nuraeni (2023), media digital adalah media komunikasi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi serta mengirim dan menerima informasi melalui internet atau aplikasi tertentu. Fungsi utamanya adalah sebagai sarana komunikasi jarak jauh yang dapat menghubungkan pengguna tanpa batasan ruang dan waktu, sehingga media digital memudahkan berbagai aktivitas menjadi lebih praktis, fleksibel, dan cepat, terutama dalam hal komunikasi dan akses informasi. Perkembangan ini mendorong pergeseran dari media konvensional seperti televisi dan radio ke platform digital yang lebih interaktif, seperti media sosial (Wahdiyati & Putra, 2022).

Salah satu dampak nyata dari perkembangan teknologi digital dan pergeseran ke media interaktif adalah munculnya bentuk-bentuk komunikasi baru memungkinkan keterlibatan aktif dari pengguna. Salah satu wujudnya yang kini tengah populer adalah *live-streaming*, terutama dalam industri *game* melalui platform seperti *Twitch* dan *YouTube*. Menurut *idcloudhost.com* (2022), 82% pengguna *YouTube* mencari konten hiburan, dan konten *gaming* termasuk yang paling diminati. *Live-streaming* menjadi alternatif hiburan yang digemari karena menawarkan eksklusivitas, variasi, dan dinamika yang tidak ditemukan pada penyiaran tradisional (Rinaldo & Irwansyah, 2022). *Live-streaming game* didefinisikan sebagai konten digital *real-time* yang menggabungkan siaran tradisional dan *game online*, memungkinkan interaksi spontan tanpa proses

perekaman (Chen & Lin, 2018; Rinaldo & Irwansyah, 2022). Umumnya, jenis siaran ini mempertemukan banyak pengguna dalam satu ruang virtual.

Platform Twitch, sejak berdiri pada 2011, tumbuh menjadi *platform live-streaming game* terbesar di dunia (Chen & Lin, 2017). Hingga 2016, pengguna aktif gabungan *Twitch* dan *YouTube* mencapai lebih dari 470 juta (Li dkk., 2020). Di Indonesia sendiri, *YouTube* lebih populer dibanding *Twitch*. Berdasarkan data Kemp (2025) dari *datareportal.com*, pengguna aktif *YouTube* di Indonesia mencapai 143 juta. Preferensi ini dipengaruhi oleh faktor bahasa dan budaya, karena *Twitch* lebih didominasi oleh *streamer* internasional yang tidak selalu menggunakan bahasa Indonesia (Hidayanto, 2020).

Pertumbuhan pesat *platform live-streaming* seperti *Twitch* dan *YouTube* tidak hanya mencerminkan perkembangan teknologi digital, tetapi juga mencerminkan perubahan perilaku konsumsi media, khususnya di kalangan penontonnya. Perubahan ini tidak terbatas pada cara individu mengakses hiburan, tetapi juga pada bagaimana mereka membangun keterlibatan sosial melalui media digital. Penonton *live-streaming game* bukan hanya konsumen pasif, tetapi individu yang terlibat secara aktif dalam konten yang mereka nikmati sehingga melalui *live-stream*, penonton dapat merasakan sensasi seolah-olah hadir dalam acara yang sedang berlangsung. Interaksi antara *streamer* dan penonton, misalnya lewat *live chat*, membuat hubungan sosial dalam *live-streaming* terasa lebih personal dibanding media tradisional (Li dkk., 2020). *Platform* digital *live-streaming* berperan sebagai media yang tidak hanya menyampaikan konten, tetapi juga menciptakan pengalaman mendalam dan menarik bagi penontonnya melalui interaksi, kedekatan emosional, dan kehadiran digital secara *real-time* atau langsung (Rinaldo & Irwansyah, 2022).

Di Indonesia, popularitas *live-stream gaming* meningkat beriringan dengan bermunculannya *channel* yang menghiasi *platform* digital *live-stream* seperti *Twitch* dan *YouTube* (Leiwakabessy & Kurnia, 2023). Kehadiran para *streamer* ini tidak hanya sekadar menawarkan hiburan, tetapi juga menciptakan ruang sosial virtual di mana para penonton dapat merasa terhubung satu sama lain maupun dengan *streamer* yang mereka ikuti. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika *live-stream gaming* telah menjadi bagian besar dari kehidupan sebagian individu.

Fenomena ini menunjukkan bagaimana *live-streaming game* tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga berperan dalam memenuhi kebutuhan sosial-emosional penontonnya.

Mayoritas dari penonton *live-streaming game* berada pada rentang usia dewasa muda (18–30 tahun), yaitu kelompok usia yang secara psikososial tengah berada dalam tahap perkembangan *intimacy vs isolation* menurut Erikson (1950). Dalam tahap ini, individu memiliki kebutuhan tinggi untuk merasa terhubung dan diterima secara sosial. Oleh karena itu, keterlibatan mereka dalam *live-streaming game* tidak hanya mencerminkan minat terhadap konten, tetapi juga upaya memenuhi kebutuhan psikososial tertentu.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penonton *live-streaming* didominasi oleh kelompok usia tersebut. Penelitian Wulf dkk. (2021) menunjukkan bahwa pengguna *Twitch* yang mengalami interaksi parasosial mayoritas berada pada rentang usia 18–34 tahun. Lebih lanjut lagi, didukung oleh Chen (2014) yang menemukan bahwa *YouTube* menjadi ruang ideal bagi generasi muda untuk membangun citra diri digital (*digital self*) sekaligus menjalin ikatan emosional dengan konten kreator melalui pengalaman yang terasa intim dan personal. Penonton *live-streaming game* umumnya didominasi oleh kelompok usia remaja akhir hingga dewasa muda, dengan rentang usia antara 16 hingga 34 tahun (Hilvert-Bruce dkk., 2018; Wulf dkk., 2021; Leiwakabessy & Kurnia, 2023).

Terlebih lagi, studi oleh Sjöblom dan Hamari (2016) menunjukkan bahwa mayoritas responden mereka memiliki usia rata-rata 22,9 tahun, dan sebagian besar adalah laki-laki. Sedangkan pada penelitian Wulf dkk. (2021) dan Xu dkk. (2021), penonton *live-streaming game* didominasi oleh wanita. Hal ini mengindikasikan bahwa demografi penonton *live-streaming game* bersifat dinamis dan terus berkembang, dengan keterlibatan dari kedua jenis kelamin serta didominasi oleh usia produktif muda.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa fenomena *live-streaming game* saat ini telah menjadi bagian dari kehidupan digital yang sangat akrab bagi individu usia dewasa muda. Kelompok usia ini merupakan demografi dominan dalam konsumsi konten *live-streaming*, di mana mereka tidak hanya menonton untuk hiburan, tetapi juga membangun keterlibatan yang lebih jauh

melalui interaksi, komunitas, dan bentuk partisipasi lainnya. Melalui *platform* seperti *Twitch* dan *YouTube*, penonton dapat berkomunikasi lewat *live-chat*, memberikan dukungan finansial kepada *streamer* melalui donasi atau langganan, hingga bergabung dalam komunitas daring yang aktif (Hamilton dkk., 2014; Sjoblom & Hamari, 2017; Hilvert-Bruce dkk., 2018; Afi & Ouiddad, 2021). Aktivitas-aktivitas ini menciptakan bentuk pengalaman sosial baru yang semakin dibutuhkan di tengah kehidupan yang semakin digital.

Keterlibatan semacam ini sangat relevan dengan kondisi perkembangan individu pada usia dewasa muda. Pada tahap ini, individu tengah berada dalam fase yang krusial untuk proses penerimaan diri, menetapkan arah hidup, dan membangun hubungan sosial yang stabil (Erikson, 1950; Ryff, 2014). Kesejahteraan psikologis menjadi salah satu aspek penting yang mencerminkan kemampuan individu dalam menjalani hidup dengan sehat, memiliki tujuan yang jelas, serta merasa berdaya dalam mengelola kehidupannya (Ryff, 2014). Kualitas kesejahteraan psikologis pada usia ini sangat berkaitan dengan relasi interpersonal yang positif, penerimaan terhadap diri sendiri, dan keterlibatan dalam aktivitas bermakna yang memberi rasa koneksi dan kontribusi. Oleh karena itu, keterlibatan dalam *live-streaming game* sebagai bagian dari aktivitas digital dapat menjadi salah satu alternatif pemenuhan kebutuhan sosial yang selaras dengan dinamika kesejahteraan psikologis pada individu dewasa muda. Fenomena ini mencerminkan perubahan cara individu menjalin koneksi dan menemukan makna hidup di era digital, yang penting untuk dipahami dalam kaitannya dengan kesejahteraan psikologis saat ini.

Kesejahteraan psikologis secara umum merujuk pada kondisi di mana seseorang mampu berfungsi secara positif, merasa puas dengan dirinya sendiri, menjalin hubungan yang bermakna dengan orang lain, dan memiliki arah hidup yang jelas (Ryff, 2014). Individu yang memiliki kesejahteraan psikologis yang baik cenderung lebih optimis, mampu mengelola emosi, serta menjalani kehidupannya dengan lebih adaptif dan produktif (Ryff & Singer, 2008). Ryff (2014) lebih lanjut mengemukakan bahwa terdapat 6 dimensi kesejahteraan psikologis, yaitu: (1) *self-acceptance* atau penerimaan diri secara positif, (2) *purpose in life* atau memiliki arah dan tujuan hidup, (3) *positive relationships with others* atau kemampuan

menjalin hubungan yang bermakna dengan orang lain, (4) *environmental mastery* atau kemampuan menghadapi dan mengelola tantangan lingkungan, (5) *autonomy* atau kemandirian, dan (6) *personal growth* atau pertumbuhan pribadi yang berkelanjutan.

Dalam konteks keterlibatan pengguna dengan konten digital, penelitian menunjukkan bahwa individu termotivasi menonton *live-streaming* karena beberapa hal, meliputi kebutuhan untuk berinteraksi sosial, membangun rasa kebersamaan, mencari pertemanan baru, memperoleh hiburan, mengakses informasi, serta mengompensasi kurangnya dukungan sosial dalam kehidupan nyata (Hilvert-Bruce dkk., 2018). Selain itu, hasil penelitian Rabbani dan Wati (2024) mengenai interaksi penonton dengan *streamer* bernama *NapLive* menunjukkan bahwa penonton memanfaatkan *live-streaming* sebagai sarana pelarian dari rutinitas dan tekanan sehari-hari, serta mendapatkan kenyamanan emosional melalui interaksi dengan *streamer* dan komunitas penonton lain.

Selain itu keterlibatan penonton memiliki beberapa dimensi, salah satunya adalah keterlibatan emosional (*emotional reactions*). Dimensi ini merujuk pada bagaimana konten media sosial seperti tayangan *live-stream* mampu menghadirkan sisi emosional dan kedekatan perasaan bagi *streamer* dengan penonton maupun sesama penonton (Lu dkk., 2018). Bagi sebagian individu, aktivitas ini menjadi alternatif untuk mengisi waktu luang, mendapatkan hiburan, bahkan memenuhi kebutuhan sosial yang tidak terpenuhi di dunia nyata (Rabbani & Wati, 2024; Hilvert-Bruce dkk., 2018; Hamilton dkk., 2014). Di sisi lain, keterlibatan yang terlalu berlebihan tanpa adanya keseimbangan dalam hubungan sosial langsung dapat memicu konsekuensi tertentu terhadap kesejahteraan individu bahkan sampai ke peningkatan risiko gangguan psikologis yang lebih serius (Halim & Dariyo, 2016 Rahman dkk, 2021; Rizaldi dkk., 2024; Nuraini & Laksmiwati, 2024).

Dengan demikian, keterlibatan semacam ini dapat memengaruhi kondisi psikologis penonton, baik melalui penguatan aspek-aspek positif dari kesejahteraan psikologis, maupun melalui risiko menurunnya fungsi psikologis apabila keterlibatan tersebut bersifat terlalu berlebihan atau menggantikan interaksi sosial yang nyata. Keterlibatan ini berdampak langsung pada bagaimana penonton merasa diterima, dihargai, dan memiliki tempat untuk terhubung secara emosional, yang

berperan dalam membentuk aspek-aspek kesejahteraan psikologis seperti hubungan positif dengan orang lain, penerimaan diri, dan pembentukan tujuan hidup (Ryff, 2014). Oleh karena itu, dalam konteks penonton *live-streaming game*, kesejahteraan psikologis menjadi penting untuk ditelaah karena aktivitas menonton bukan hanya sekadar hiburan, melainkan juga melibatkan keterikatan emosional, rasa memiliki, dan bentuk dukungan sosial alternatif.

Era digital yang semakin mendominasi kehidupan sehari-hari membuat individu menghadapi tantangan baru yang dapat berdampak pada kesejahteraan psikologis mereka. Munculnya fenomena *live-streaming game* menjadi salah satu bentuk konsumsi media digital yang unik dan terus berkembang. Penonton *live-stream* tidak hanya hadir sebagai konsumen pasif, tetapi juga membentuk keterlibatan dengan streamer yang mereka ikuti. Keterlibatan dalam konten *live-stream* merujuk pada keterikatan yang terbentuk dari adanya interaksi *real-time* yang terjadi melalui komentar, kegiatan berbagi konten, dan menyukai konten, bahkan sampai menginvestasikan uang hanya agar terlibat dengan konten tersebut (Ricko & Junaidi, 2019; Johnson & Woodcock, 2019; Afi & Ouiddad, 2021). Sementara, para *streamer* secara bersamaan terlibat dalam permainan dan berkomunikasi melalui audio dan video (Hamilton dkk., 2014).

Contoh nyata dari sumber terbentuknya keterlibatan emosional ini dapat dilihat pada sosok *Windah Basudara*, seorang *YouTuber* dan *streamer game* dengan lebih dari 16,5 juta *subscriber* di *YouTube*. Dalam artikel “*Mengenal Lebih Dekat Youtuber Windah Basudara*” (Radio Republik Indonesia, 2024), *Windah Basudara* atau akrab disapa sebagai “*Bang Windah*” digambarkan sebagai figur yang humoris, spontan, dan memiliki gaya komunikasi yang akrab. Ia dikenal karena sering menyapa penontonya secara langsung, membaca komentar dan donasi secara personal, serta menciptakan suasana interaktif dalam setiap siaran langsung. Interaksi semacam ini menciptakan ilusi kedekatan, di mana penonton merasa “dikenal” atau “dianggap ada” oleh sosok yang mereka kagumi.

Dari perspektif penonton, keterlibatan dalam *live-stream* bukan hanya sebagai bentuk hiburan pasif, tetapi juga sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan sosial dan emosional yang lebih dalam. Penelitian oleh Sjöblom dan Hamari (2016) menunjukkan bahwa motivasi sosial inetgratif dari penonton, seperti mencari

kebersamaan, membangun rasa memiliki, dan mendapatkan koneksi emosional dengan *streamer* atau komunitas, menjadi faktor utama yang mendorong penonton untuk menghabiskan waktu berjam-jam menonton *live-streaming*. Dalam konteks ini, pengalaman menonton dapat menciptakan perasaan "terhubung" dan "diperhatikan", yang berkontribusi pada peningkatan dimensi kesejahteraan psikologis seperti hubungan positif dengan orang lain dan perasaan memiliki tempat dalam komunitas.

Selain itu, beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa keterlibatan penonton dalam *live-streaming* juga didorong oleh kebutuhan sosial, ketertarikan pada konten yang unik, dan keinginan untuk berinteraksi serta menjadi bagian dari komunitas *streaming* tersebut (Hamilton dkk., 2014; Liebers & Schramm, 2019). Aktivitas utama dalam komunitas ini adalah bersosialisasi, sehingga hubungan antara penonton dan *streamer* pun cenderung intens. Intensitas ini diperkuat oleh sifat konten yang konsisten, spontan, dan sering kali mengandung momen pribadi dari sang *streamer* (Putri & Hatta, 2024). Penonton merasa "mengenal" *streamer*, dan mulai mengalami emosi tertentu melalui keterpaparan rutin terhadap siaran mereka. Namun, hubungan yang dibangun ini seringkali bersifat satu arah dan tidak nyata dalam arti tradisional sehingga ketika penonton merasakan kelekatan emosional dengan *streamer* yang tidak mereka kenal secara pribadi, mereka membentuk relasi yang disebut hubungan parasosial (Horton & Wohl, 1956; Boyd, 2022).

Hubungan parasosial, sebagaimana dikemukakan oleh Horton dan Wohl (1956), merupakan hubungan satu arah antara audiens dan tokoh media yang ditandai dengan perasaan kedekatan serta keterikatan emosional, meskipun tanpa adanya interaksi timbal balik secara nyata. Dalam konteks media modern, khususnya *platform live-streaming game*, fenomena ini berkembang menjadi apa yang disebut sebagai "*one-and-a-half sided parasocial relationship*" (Kowert & Daniel Jr., 2021), yaitu bentuk komunikasi yang tampak timbal balik, tetapi sebenarnya tetap satu arah. Meskipun *streamer* tidak benar-benar mengenal penontonya secara personal, penonton merasa diperhatikan, dihargai, bahkan dikenali. Hal ini menimbulkan ilusi keintiman, yaitu perasaan seolah memiliki hubungan pribadi dengan figur media (Astagini dkk., 2017; Kurtin dkk., 2018).

Persepsi kedekatan ini dapat memberikan rasa keterhubungan dan kenyamanan emosional, terutama bagi individu yang mengalami kekosongan dalam relasi sosial nyata. Dalam banyak kasus, hubungan parasosial berfungsi sebagai bentuk kompensasi sosial, di mana penonton menjalin keterikatan emosional sebagai pengganti atau pelarian dari kebutuhan akan keintiman sosial yang belum terpenuhi (Hilvert-Bruce dkk., 2018; Firdausa & Shanti, 2020; Andriani dkk., 2023). Mendukung hal ini, Ballantine dan Martin (2005) berpendapat bahwa meskipun hubungan parasosial didasarkan pada interaksi yang disimulasikan, hubungan ini dapat berlanjut bahkan setelah periode menonton berakhir, terutama ketika penonton mulai menganggap sebuah tokoh media sebagai teman dekat yang ingin mereka temui. Dengan demikian, hubungan parasosial tidak berdiri sendiri, melainkan melengkapi hubungan sosial yang dimiliki individu, dan lebih tepat dipahami sebagai bagian integral dari kehidupan sosial penonton.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dilihat bahwa dampak hubungan parasosial terhadap kesejahteraan psikologis bersifat inkonsisten. Di satu sisi, hubungan ini dapat menjadi sumber rasa memiliki, hiburan, dan stabilitas emosional yang positif (Hamilton dkk., 2014; Hilvert-Bruce dkk., 2018; Liebers & Schramm, 2019; Kowert & Daniel Jr. 2021). Di sisi lain, ketika keterlibatan ini terlalu intens, menggantikan hubungan sosial nyata, dan dilakukan secara kompulsif, maka ia berpotensi menurunkan fungsi psikologis secara umum, seperti membangun hubungan sehat, serta menjaga keseimbangan antara dunia nyata dan digital (Liu & Lee, 2024; Putri & Hatta, 2024). Dalam konteks tersebut, hubungan parasosial dapat menjadi faktor yang berpengaruh, baik secara positif maupun negatif, terhadap persepsi individu terhadap kesejahteraan psikologisnya (Kurtin dkk., 2018; de Bérail & Bungener, 2022).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa dampak hubungan parasosial tidak serta-merta berdampak positif atau negatif, melainkan bergantung pada intensitas keterlibatan penonton (Wardana & Suhesty, 2024; de Bérail & Bungener, 2022; Kurtin dkk., 2018), konteks media (Chen, 2014; Baek dkk., 2013), serta karakteristik figur publik (de Bérail & Bungener; Sadasri, 2021; Chung & Cho, 2017) yang dipenuhi oleh hubungan tersebut. Dengan demikian, masih diperlukan penelitian lebih lanjut yang secara khusus membuktikan adanya

pengaruh antara hubungan parasosial yang terbentuk dalam konteks *live-streaming game*, baik secara positif maupun negatif, terhadap kesejahteraan psikologis penontonnya.

Hubungan parasosial telah banyak dikaji dalam konteks media tradisional seperti televisi maupun media sosial, terutama yang melibatkan figur publik seperti aktor, artis, *idol*, dan *influencer*. Konsep yang pertama kali diperkenalkan oleh Horton dan Wohl (1956) ini, meskipun telah menjadi fokus banyak penelitian dalam berbagai jenis media, kajian mengenai hubungan parasosial dan pengaruhnya terhadap kesejahteraan psikologis penontonnya dalam konteks media interaktif dan *real-time* seperti *platform live-streaming game* masih relatif terbatas. Namun demikian, karakteristik unik dari *live-streaming*, yang memungkinkan interaksi langsung meski tetap satu arah atau “*one-and-a-half sided parasocial relationship*,” berpotensi membentuk dinamika hubungan parasosial yang berbeda dari media lainnya.

Misalnya, studi oleh Wolff dan Shen (2021) menunjukkan bahwa hubungan parasosial di *Twitch.tv* tidak hanya mengkaji hubungan parasosial tetapi juga menyertakan *social capital* sebagai mediator dalam pengaruh terhadap kesejahteraan psikologis. Hasilnya justru menunjukkan bahwa hubungan parasosial tidak menjadi mediator yang signifikan dalam meningkatkan kesejahteraan psikologis, sementara interaksi nyata dan keterlibatan komunitaslah yang lebih berpengaruh. Sementara itu, Ravi dan Patki (2025) juga menunjukkan bahwa intensitas hubungan parasosial tidak selalu berkorelasi dengan buruknya dukungan sosial atau menurunnya kesejahteraan psikologis, melainkan bisa berdampingan dengan hubungan sosial yang sehat.

Dari kedua studi ini, terlihat bahwa meskipun hubungan parasosial banyak terjadi dalam *platform live-streaming* seperti *Twitch* namun hubungan ini tidak selalu berdampak langsung terhadap kesejahteraan psikologis. Interaksi sosial nyata dan dukungan komunitas yang terbentuk dari partisipasi aktif lebih berperan penting dalam meningkatkan kesejahteraan psikologis audiens. Belum banyak penelitian yang secara langsung dan spesifik meneliti pengaruh langsung antara hubungan parasosial terhadap kesejahteraan psikologis, khususnya dalam konteks *live-streaming game* sebagai salah satu bentuk media digital yang semakin populer

di kalangan remaja dan dewasa muda. Kebanyakan studi masih mencampurkan variabel lain atau dilakukan di luar konteks *live-streaming game*.

Di sisi lain, sejumlah studi terkait kesejahteraan psikologis justru lebih banyak menempatkan hubungan parasosial dalam konteks *celebrity worship*, yang meskipun berkaitan, memiliki karakteristik intensitas dan keterlibatan emosional yang berbeda. Penelitian oleh Fauziah dan Chusairi (2022) menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat *celebrity worship* pada remaja penggemar *K-Pop*, semakin rendah tingkat kesejahteraan psikologis mereka. Sebaliknya, Putri dan Rozi (2024) menemukan bahwa *celebrity worship* justru memiliki pengaruh positif terhadap kesejahteraan psikologis. Hasil-hasil yang inkonsisten ini semakin menunjukkan bahwa hubungan parasosial tidak dapat disimpulkan satu arah, dan dampaknya terhadap kesejahteraan psikologis masih memerlukan kajian lebih lanjut.

Melihat perkembangan pesat media digital dan meningkatnya jumlah penonton *live-streaming game* di Indonesia, penting untuk memahami bagaimana keterlibatan emosional yang muncul dalam hubungan parasosial dengan *streamer* memengaruhi kondisi psikologis penonton. Interaksi yang tampak sederhana seperti menyaksikan siaran langsung, memberikan komentar, atau menerima sapaan dari *streamer* dapat menciptakan perasaan kedekatan emosional yang mendalam. Hubungan ini berpotensi memengaruhi kesejahteraan psikologis individu, baik dalam bentuk dukungan emosional yang positif maupun kecenderungan isolasi sosial jika keterlibatan menjadi terlalu intens dan kompulsif. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “*Pengaruh Antara Hubungan Parasosial dan Kesejahteraan Psikologis pada Penonton Live-Streaming Game*.” Penelitian ini bertujuan untuk secara langsung menguji pengaruh hubungan parasosial terhadap kesejahteraan psikologis, khususnya dalam konteks media hiburan interaktif seperti *live-streaming game*. Dengan pendekatan yang lebih terfokus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih spesifik mengenai dinamika hubungan satu arah antara penonton dan *streamer*, serta implikasinya terhadap kondisi psikologis individu di era digital saat ini. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis dalam pengembangan psikologi media digital, maupun secara praktis bagi

individu, komunitas daring, dan tenaga profesional dalam memahami dinamika psikologis yang terjadi di balik layar interaksi satu arah yang semakin nyata ini.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, antara lain:

- a. Pesatnya perkembangan media digital, khususnya *live-streaming gaming*, mengubah pola interaksi sosial individu.
- b. Hubungan parasosial dengan figur media seperti *streamer* menjadi fenomena yang semakin signifikan, terutama di kalangan pengguna media digital dewasa muda.
- c. Hubungan parasosial berpotensi memberikan dampak terhadap aspek psikologis penonton, baik positif maupun negatif.
- d. Belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh antara hubungan parasosial dan kesejahteraan psikologis, khususnya pada konteks *live-streaming game* di Indonesia.

1.3. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah ditetapkan dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan pembatasan masalah agar pengkajian yang dilakukan lebih terfokus kepada masalah-masalah yang ingin diteliti. Pembatasan masalah yang ditetapkan sebagai berikut:

- a. Subjek penelitian merupakan penonton yang aktif menonton *live-stream gaming* melalui *platform* digital seperti *YouTube* dan *Twitch*.
- b. Penelitian ini tidak membahas aspek kecanduan media, perilaku adiktif terhadap *live-stream*, ataupun motivasi menonton sebagai faktor yang diteliti.
- c. Media yang diteliti difokuskan pada *live-streaming* kategori *gaming*, tidak mencakup *live-stream* kategori lain.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, dapat dirumuskan masalah, yaitu apakah terdapat pengaruh signifikan hubungan parasosial terhadap kesejahteraan psikologis pada penonton *live-streaming game*?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hubungan parasosial terhadap kesejahteraan psikologis pada penonton *live-streaming game*.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah dalam bidang psikologi media digital, khususnya mengenai hubungan parasosial dan kesejahteraan psikologis. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan teoritis bagi penelitian selanjutnya yang membahas dinamika psikologis dalam konsumsi konten digital dan hubungan satu arah dengan figur media.

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1. Bagi Penonton *Live-Stream Gaming*

Memberikan pemahaman yang lebih baik bagi penonton mengenai dampak psikologis dari keterlibatan mereka dengan konten dan *streamer* favorit, sehingga mereka dapat lebih bijak dalam mengelola hubungan emosional yang terbentuk secara digital.

1.6.2.2. Bagi Praktisi Psikologi, Konselor, dan Tenaga atau Lembaga Profesional Terkait

Menjadi acuan dalam merancang strategi intervensi atau program promosi kesehatan mental berbasis media digital yang melibatkan individu dengan keterlibatan digital tinggi, terutama dalam memahami aspek relasi parasosial dan dampaknya terhadap kesejahteraan psikologis.