

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL BAHASA INDONESIA	i
HALAMAN SAMPUL BAHASA INGGRIS.....	ii
HALAMAN SAMPUL BAHASA JEPANG	iii
HALAMAN JUDUL	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMBANG	xii
DAFTAR ISTILAH.....	xiii
PEDOMAN PENULISAN BAHASA JEPANG UNTUK SKRIPSI	xiv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
要旨.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Tinjauan Pustaka	4
1.5 Kerangka Teori.....	6
1.6 Metode Penelitian.....	8
1.7 Sistematika Penelitian	10
BAB II VTUBER IDOL DAN PENGHEMARNYA	11
2.1 Perkembangan VTuber Idol	11
2.1.1 Idol.....	11
2.1.2 VTuber Idol	14
2.2 Hololive	17
2.2.1 Hololive Japan (HoloJP).....	19

2.2.2 Hololive English (HoloEN)	20
2.2.3 Hololive Indonesia (HoloID)	21
2.2.4 Hololive DEV_IS	22
2.3 Penggemar Hololive	24
2.3.1 Penggemar Biasa	27
2.3.2 Penggemar Suportif	28
2.3.3 <i>Gachikoi</i>	29
BAB III PEMENUHAN KEBUTUHAN EKSISTENSIAL DAN LATAR BELAKANG BUDAYA <i>GACHIKOI</i>	35
3.1 Pemenuhan Kebutuhan Eksistensial <i>Gachikoi</i> Hololive dalam Prespektif Psikoanalisis Humanistik Erich Fromm	35
3.1.1 Keterhubungan (<i>Relatedness</i>)	36
3.1.2 Keterberakaran (<i>Rootedness</i>)	39
3.1.3 Kebutuhan Transendensi	41
3.1.4 Perasaan Kebutuhan Terhadap Identitas	44
3.1.5 Kebutuhan akan Kerangka Orientasi (<i>Frame of Orientation</i>)	47
3.2 Latar Belakang Budaya Pada Fenomena <i>Gachikoi</i>	49
3.2.1 <i>Honne</i> dan <i>Tatemaie</i>	50
3.2.2 <i>Amae</i>	51
3.2.3 Budaya <i>Otaku</i>	52
3.2.4 <i>Ren'ai Kinshi</i>	53
BAB IV KESIMPULAN	55
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	62
要約	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.....	18
Gambar 2.....	32
Gambar 3.....	32
Gambar 4.....	33

DAFTAR LAMBANG

‘ ‘ : Mengapit terjemahan

DAFTAR ISTILAH

- VTuber* : Pembuat konten yang menggunakan avatar animasi virtual, biasanya dalam bentuk 2D atau 3D, untuk membuat video atau melakukan siaran langsung di platform seperti YouTube. Istilah ini pertama kali diperkenalkan oleh Kizuna Ai pada 2016
- Gachikoi* : Istilah yang berasal dari Bahasa Jepang yang terdiri dari kata "gachi" (sungguh-sungguh) dan "koi" (cinta), merujuk pada penggemar yang memiliki perasaan cinta serius atau keterikatan emosional yang intens terhadap idola mereka.
- Oshi* : Sebutan untuk *VTuber* atau idola yang didukung atau difavoritkan oleh seorang penggemar. *Oshi* sering kali menjadi pusat perhatian dan dukungan dalam aktivitas penggemar.
- Interaksi parasosial* : Hubungan satu arah di mana penggemar merasa memiliki kedekatan emosional dengan idola mereka meskipun hubungan tersebut hanya terjadi secara virtual atau melalui media.
- Superchat* : Fitur di platform seperti YouTube yang memungkinkan pengguna mengirimkan donasi bersama dengan pesan khusus yang sering kali dibaca langsung oleh *VTuber* selama siaran langsung.
- Fan-art* : Karya seni yang dibuat oleh penggemar untuk idola mereka, biasanya berupa ilustrasi atau animasi yang mencerminkan karakter atau tema yang terkait dengan idola tersebut.