

DINAMIKA INTERAKSI PARASOSIAL ANTARA VIRTUAL IDOL PLAVE DENGAN PENGGEMARNYA PLLI

(Studi Etnografi Virtual pada Channel YouTube @plave_official)

Lulu Ayu Azizah¹, Petrus Ana Andung², Fitria Titi Meilawati³

^{1,2,3} Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Nusa Cendana

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan dalam komunikasi, dari media satu arah menjadi interaktif. Salah satu inovasi komunikasi digital adalah kehadiran *virtual idol*, tokoh yang hadir melalui avatar dan dapat berinteraksi secara nyata di ruang digital. PLAVE, *boy group* virtual asal Korea Selatan, menggunakan teknologi untuk berperan sebagai idol di YouTube dan membangun hubungan dengan penggemarnya, PLLI. Penelitian ini bertujuan menganalisis bagaimana PLAVE membangun kedekatan emosional melalui interaksi yang dimediasi teknologi. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode etnografi virtual. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi virtual, dokumentasi, studi pustaka, dan analisis konten. Analisis data menggunakan analisis isi dan tematik, dengan pengkodean terbuka berdasarkan dimensi kehadiran sosial dan interaksi parasosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PLAVE membangun persona melalui strategi *direct address*, *obtrusiveness*, dan *persistence*. Kehadiran mereka didukung karakter visual, kemampuan idol, serta narasi worldbuilding dari agensi VLAST. Teknologi seperti *motion capture*, *face tracking*, dan *real-time graphics* memungkinkan ekspresi emosi secara langsung. Fitur komentar dan *live chat* YouTube memperkuat kesan interaksi dua arah. PLAVE, meskipun virtual, mampu membangun interaksi parasosial yang kuat. Penelitian ini berkontribusi dalam memahami komunikasi di media baru dan bagaimana teknologi menjadikan interaksi virtual terasa nyata.

Kata-kata Kunci: Interaksi Parasosial; *Virtual Idol*; Kehadiran Sosial; Penggemar; *Live Streaming*; YouTube

The Dynamics of Parasocial Interaction between Virtual Idol PLAVE and Their Fans, PLLI

(A Virtual Ethnography Study on the YouTube Channel @plave_official)

ABSTRACT

The development of digital technology has shifted communication from one-way media to interactive platforms. One innovation in digital communication is the presence of virtual idols—characters represented through avatars that can interact in real time in digital spaces. PLAVE, a virtual boy group from South Korea, uses technology to perform as idols on YouTube and build emotional connections with their fans, called PLLI. This study aims to analyze how PLAVE creates emotional closeness with their fans through technology-mediated interaction. A qualitative approach with virtual ethnography was used. Data collection included virtual observation, documentation, content analysis, and literature study. Data were analyzed using content and thematic analysis, with open coding based on social presence and parasocial interaction dimensions. The findings show that PLAVE builds their persona using strategies such as direct address, obtrusiveness, and persistence. Their presence is supported by strong visual character, idol skills, and worldbuilding narratives by their agency, VLAST. Technologies like motion capture, face tracking, and real-time graphics allow emotional expressions through features such as emotes. YouTube's comments and live chat features support the impression of two-way interaction. Although virtual, PLAVE successfully forms strong parasocial interactions. This study contributes to the understanding of how communication in new media evolves and how technology makes virtual interaction feel real.

Keywords: Parasocial Interaction; *Virtual Idol*; *Live Streaming*; Social Presence; Fandom; YouTube.

Korespondensi: Lulu Ayu Azizah S.I.Kom. Universitas Nusa Cendana. Jl. Adisucipto Penfui, Kupang 85001.
No. HP, WhatsApp: 081255051997. **Email:** luluayuazizah11maret@gmail.com.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dinamika komunikasi, khususnya dengan pergeseran dari media massa konvensional yang bersifat satu arah menuju media baru yang lebih interaktif. Munculnya media baru ini membuka peluang terciptanya ruang komunikasi yang melampaui batasan jarak dan waktu. Salah satu inovasi yang menonjol adalah penggunaan avatar virtual, yang merupakan hasil integrasi berbagai teknologi seperti *motion capture*, *augmented reality* (AR), dan *virtual reality* (VR). Melalui teknologi tersebut, karakter virtual kini dapat berinteraksi dengan manusia secara realistik di dunia maya (*cyberspace*), sehingga memunculkan bentuk relasi sosial baru. Pengguna tidak hanya dapat membangun hubungan emosional dan berbagi pengalaman, tetapi juga membentuk identitas diri di lingkungan virtual. Konsep komunitas virtual pun menjadi relevan, karena memungkinkan terjalinnya ikatan sosial tanpa memerlukan kontak fisik secara langsung.

Fenomena avatar virtual melahirkan konsep *virtual idol*, yakni idol yang sepenuhnya berbasis digital namun menjalankan fungsi layaknya selebriti atau artis pada umumnya dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), *Augmented Reality* (AR), ataupun *motion capture*. *Virtual idol* tidak hanya tampil sebagai konten kreator, tetapi juga sebagai figur publik yang memiliki basis penggemar, identitas artistik, dan peran dalam budaya populer digital. Konsep *virtual idol* menjadi semakin

populer dengan kemunculan Vocaloid seperti Hatsune Miku yang dikenalkan oleh *Cryptron Future Media* pada tahun 2007. Sejak saat itu, virtual idol diterima luas sebagai bagian dari hiburan global, termasuk dalam industri musik, game, dan siaran langsung (*live streaming*).

Di Korea Selatan, konsep virtual idol masih relatif baru dalam industri K-Pop, yang secara tradisional didominasi oleh artis dengan identitas asli dengan kehadiran fisik nyata. Namun, pada tahun 2023, muncul PLAVE, *boy group virtual* yang dibentuk oleh agensi VLAST. PLAVE memadukan konsep VTuber yang menggunakan identitas virtual dan wujud digital dengan elemen khas idol K-Pop. Mereka resmi debut pada 12 Maret 2023 dengan *album single* Asterum, yang memiliki makna sebagai tempat misterius di antara dunia nyata dan dunia virtual mereka, Caelum. PLAVE terdiri dari lima anggota: Yejun, Noah, Hamin, Bamby, dan Eunho (Dari kiri ke kanan). Keunikan mereka terletak pada perpaduan antara teknologi dan industri hiburan yang memungkinkan interaksi dengan penggemar melalui berbagai platform digital.



(Sumber : @plave_official, 2023)

Gambar 1. Poster PLAVE Single Album Asterum

Setiap anggota PLAVE direpresentasikan oleh individu manusia yang berperan di balik layar. Dalam budaya Jepang, sosok individu nyata di balik karakter virtual ini dikenal dengan sebutan *naka no hito* (中之人). Mereka bertanggung jawab atas pengisian suara, gerakan tubuh melalui teknologi *motion capture*, serta membentuk kepribadian karakter yang ditampilkan. Walaupun PLAVE tampil melalui avatar virtual tiga dimensi, mereka tetap menjalankan berbagai aktivitas khas idol pada umumnya, seperti promosi album, tampil di *variety show*, merilis musik, *fan meeting*, hingga konser.

Meningkatnya popularitas PLAVE tidak dapat dipisahkan dari kontribusi komunitas penggemar mereka, PLLI, yang memainkan peran penting dalam mendukung kesuksesan grup ini. Sebagai penggemar, PLLI secara aktif mengonsumsi konten-konten PLAVE, berpartisipasi dalam *live streaming*, serta meninggalkan komentar di berbagai platform digital. Meskipun PLAVE tampil sebagai entitas virtual, banyak penggemar yang merasa memiliki kedekatan emosional dengan mereka. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui konsep interaksi parasosial (*parasocial interaction*), yaitu hubungan satu arah di mana audiens merasa memiliki koneksi personal dengan figur publik yang mereka ikuti, meskipun tidak ada hubungan timbal balik yang nyata (Horton & Wohl, 1956).

YouTube berperan penting sebagai medium utama bagi PLAVE untuk berkomunikasi dengan penggemarnya melalui fitur kolom komentar, *live streaming*, musik video, dan konten eksklusif.

Berbagai fitur dalam platform YouTube mendukung terjadinya interaksi antara PLAVE dan para penggemarnya. Meskipun interaksi ini berlangsung tanpa tatap muka, fitur-fitur tersebut memungkinkan terciptanya kedekatan emosional. Salah satu bentuk respons penggemar terhadap PLAVE dapat dilihat melalui penggunaan fitur super chat.

Penelitian sebelumnya mengenai live streaming berfokus pada *streamer* nyata, seperti yang diteliti oleh Hidayatulloh (2023) mengenai interaksi parasosial idol NCT dengan penggemar NCTzen. Pada penelitian tersebut, aspek keaslian dan interaksi langsung menjadi faktor utama dalam menarik audiens. Namun, dengan munculnya virtual idol, perlu dilakukan kajian ulang mengenai dinamika interaksi yang terjadi dalam konteks digital ini. Virtual idol menjadi fenomena unik karena mereka tidak hadir sebagai sosok fisik secara langsung, melainkan menggunakan teknologi untuk menciptakan avatar virtual dalam bentuk dua dimensi (2D) ataupun tiga dimensi (3D).

Komunikasi antara PLAVE dan PLLI terjadi dalam ruang digital yang dimediasi oleh teknologi, menjadikannya bagian dari *Computer-Mediated Communication* (CMC). Dalam konteks ini, teori kehadiran sosial (*social presence*) sangat relevan untuk digunakan sebagai landasan teori dalam menganalisis interaksi yang terjalin antara PLAVE dan PLLI. Konsep kehadiran sosial mengacu pada rasa kehadiran individu lain dalam interaksi komunikasi, yang dapat membantu menjelaskan bagaimana PLAVE, sebagai *virtual idol* yang

menggunakan avatar virtual, mampu menciptakan rasa kedekatan emosional dengan penggemarnya meskipun interaksi terjadi dalam ruang digital dan dimediasi oleh teknologi.

Oleh karena itu, etnografi virtual menjadi pendekatan yang tepat untuk memahami bagaimana PLAVE mengonstruksi identitas virtual mereka serta bagaimana PLLI memaknai interaksi parasosial ini. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengangkat terkait Dinamika Interaksi Parasosial antara *Virtual Idol* PLAVE dengan Penggemarnya PLLI dengan menggunakan Studi Etnografi Virtual pada *channel* YouTube @plave_official.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan paradigma interpretivisme yang menekankan pada bagaimana pemaknaan interaksi parasosial yang dialami oleh penggemar PLLI terhadap *virtual idol* PLAVE, dengan tidak hanya mendeskripsikan apa yang terjadi, tetapi juga memahami bagaimana mereka memaknainya. Pendekatan dan jenis penelitian kualitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara rinci dan mendeskripsikan dinamika interaksi parasosial yang dapat diamati dari komunitas penggemar PLLI di kolom komentar YouTube @plave_official. Penelitian ini lebih tepat menggunakan istilah etnografi virtual karena fokus utama peneliti adalah mempelajari komunitas virtual dan interaksi yang berlangsung sepenuhnya dalam ruang digital atau dunia maya (*cyberspace*), yaitu di kolom komentar YouTube. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data

dari observasi online yang dilakukan pada kegiatan interaksi parasosial di *channel* YouTube *virtual idol* PLAVE, kemudian digunakan untuk memahami konstruksi identitas virtual, dinamika interaksi, komentar, dan keterlibatan penggemar PLLI dalam komunitas *virtual idol* PLAVE.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Hasil analisis penelitian ini disusun berdasarkan tiga rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, dengan pendekatan deskriptif-interpretatif melalui analisis tematik. Setiap rumusan masalah dianalisis dengan menggunakan teori yang relevan dan didukung oleh data empiris yang diperoleh melalui observasi terhadap enam video di *channel* YouTube @plave_official. Yang pertama yakni berupa lima video unggahan Q&A masing-masing anggota yang diunggah pada 5 Februari 2023. Kedua, berupa video *real time*, yakni *live streaming* 2nd Anniversary PLAVE yang diunggah pada 12 Maret 2025. Analisis dalam bab ini menggunakan pendekatan teori interaksi parasosial dan kehadiran sosial, dengan kategori analisis yang dikembangkan dari kerangka Schramm & Hartmann (2008), Horton dan Wohl (1956), Dibble, dkk (2016), Short dkk, (1976) dan Kehwarld, dkk (2008).

Konstruksi Identitas Virtual PLAVE

Berdasarkan hasil observasi terhadap *channel* YouTube @plave_official, ditemukan bahwa PLAVE merupakan proyek *virtual idol* di bawah naungan agensi VLAST, sebuah perusahaan

berbasis teknologi yang bergerak di bidang VFX dan tidak berasal dari industri idol konvensional seperti SM *Entertainment*. Ini menjadikan PLAVE sebagai strategi terkini dan portofolio terbesar VLAST untuk menampilkan kemampuan mereka dalam teknologi dan industri hiburan Korea. Dalam menghidupkan avatar, VLAST sebagai agensi PLAVE memanfaatkan berbagai teknologi untuk mengaburkan batas antar virtualitas dan realitas.

Berdasarkan data dari artikel *Introducing PLAVE: the animated Korean boy band powered by Unreal engine* (2025), agensi VLAST menggunakan *live motion capture*, dan face tracking dilanjutkan dengan proses animasi dan visual (*rendering*) melalui sistem komputer yakni *Unreal Engine*. Dalam konteks *virtual idol*, akurasi ekspresi wajah menjadi sangat penting karena menjadi penghubung emosional dalam membangun interaksi parasosial dengan penggemar. Dengan penggunaan teknologi ini, setiap gerak dan ekspresi avatar dapat disampaikan secara *real-time* dan natural yang terlihat alami dan ‘nyata’. Menjadi *virtual idol* yang direndering, PLAVE dapat secara inovatif dapat menampilkan berbagai ekspresi menarik, dengan efek visual yang dalam dunia VTuber dikenal sebagai “*emotes*” *real-time* yang muncul setiap kali gerakan tertentu dilakukan.

Identitas PLAVE yang telah dibangun dengan bantuan berbagai teknologi ini tidak akan tersampaikan kepada penggemar, tanpa mediasi platform yang tepat. VLAST yang menggunakan konsep VTuber untuk PLAVE, menjadikan YouTube sebagai media utama mereka, tidak

hanya sebagai saluran distribusi konten, namun juga sebagai platform interaktif yang memungkinkan PLAVE membentuk interaksi parasosial dengan PLLI. Mediasi ini memperlihatkan bagaimana agensi membentuk persona PLAVE dengan pendekatan yang sepenuhnya digital.



(Sumber: @measterum di X, 2024 dan @biibiibatay di X, 2023)

Gambar 2. Teknologi Motion Capture Suit dan Face Tracking PLAVE

Dalam proses pembentukan identitas virtual, terlihat bahwa VLAST sebagai agensi turut menghadirkan narasi kreatif sebagai bagian dari konstruksi persona PLAVE. Sebagai entitas virtual, PLAVE tentu harus mengonstruksi narasi agar kehadiran mereka diantara dunia virtual dan dunia nyata, dapat diterima secara logis, dan emosional oleh audiens, serta kemudian dapat membantu membangun kedekatan dengan penggemar mereka,

Birthday Kits PLAVE 2024 menjelaskan konsep dunia fiksi tempat PLAVE tinggal yang disebut “*Asterum*”, sebuah dunia virtual di mana karakter-karakter *webtoon* hidup. Di *Asterum*, mereka bisa berkomunikasi dengan *Terra* (dunia nyata), yang menjadi metafora hubungan idol PLAVE dan penggemar mereka, PLLI lewat mediasi media sosial dan penggunaan teknologi.

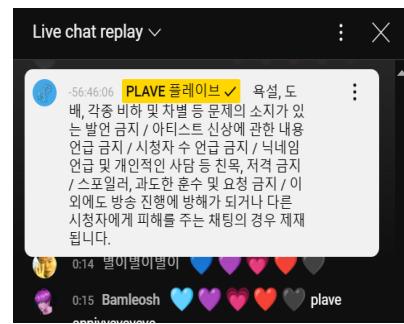
Alasan mereka dapat lahir dan hidup di *Asterum* bahkan dijelaskan secara naratif, bahwa PLAVE akan menghilang jika kehilangan popularitas di *Terra* (dunia nyata). Narasi fiktif ini menjelaskan asal-usul karakter PLAVE, dan menekankan bahwa dengan cinta serta dukungan PLLI dapat membuat mereka tetap “hidup” di *Asterum*. *Lore* ini kemudian digunakan sebagai landasan dari identitas PLAVE sebagai entitas virtual, dan diperluas secara konsisten melalui konten, perilisan musik dan bahkan narasi yang digunakan saat mereka berinteraksi dengan penggemar.

Selain identitas sebagai *idol group*, masing-masing anggota PLAVE juga memiliki persona visual serta *lore* yang berbeda, dan dibangun dengan keunikan tersendiri. Setiap anggota PLAVE memiliki karakteristik visual yang berbeda dan dirancang dengan konsisten, bukan hanya berfungsi sebagai estetika, tetapi juga memperkuat ingatan penggemar terhadap kepribadian masing-masing avatar. Namun, meskipun desain visual dan narasi dasar (*lore*) PLAVE bersifat stabil, perkembangan kepribadian menunjukkan bahwa karakter PLAVE juga tumbuh dan berinteraksi secara aktif, sama seperti idol konvensional. Ini menjadi bukti bahwa mereka adalah karakter yang “hidup” secara sosial dan emosional. Dinamika kepribadian ini tidak hanya menunjukkan bahwa identitas virtual PLAVE bersifat dinamis, tetapi juga membuka ruang relasi emosional yang lebih dalam dengan PLLI.

Dinamika Interaksi Parasosial antara PLAVE dan PLLI

Berdasarkan hasil observasi virtual, dinamika dalam interaksi parasosial ini dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah karakteristik platform digital yang digunakan, karena dengan media yang sesuai maka memungkinkan PLAVE untuk menghadirkan persona mereka dan membangun kedekatan emosional dengan audiensnya. Platform YouTube tidak hanya digunakan sebagai media utama dalam mendistribusi konten, tetapi juga sebagai ruang interaksi, yang membangun hubungan personal antara PLAVE dan PLLI.

Ruang interaksi seperti kolom komentar pada video unggahan dan *live chat* pada video *real-time* menciptakan ilusi komunikasi dua arah, di mana PLAVE dapat merespons secara langsung atau tidak langsung interaksi dari PLLI. Selain itu, dinamika ini juga dipengaruhi oleh bagaimana interaksi tersebut dimediasi oleh desain platform dan strategi komunikasi yang diterapkan oleh PLAVE dan agensinya, termasuk pengelolaan konten dan seleksi respons.



(Sumber: *Live streaming 2nd Anniversary PLAVE*, YouTube @plave_official, 2025)

Gambar 3. Aturan Tertulis oleh PLAVE pada Live Chat

VLAST secara aktif menerapkan panduan komunikasi dan etika berinteraksi melalui deskripsi video, kolom komunitas dan komentar *live chat* (lihat Gambar 4.15). Panduan tersebut memberikan imbauan untuk tidak melakukan *spam*, dan menjaga kesopanan. Terjemahan dari komentar sebagai berikut.

"Dilarang melakukan hal-hal berikut: Ucapan yang mengandung kata-kata kasar, spam, pelecehan, atau diskriminasi dalam bentuk apa pun. Menyebutkan informasi pribadi artis. Membahas atau menyebut jumlah penonton. Menyebut nama pengguna lain, berbagi cerita pribadi, atau membentuk kelompok pertemanan yang tertutup, serta menyerang pengguna lain. Spoiler, memaksakan saran berlebihan, atau permintaan yang berlebihan. Chat yang mengganggu jalannya siaran atau merugikan penonton lain dapat dikenakan sanksi."

Aturan tersebut memperlihatkan bahwa meskipun interaksi antar idol dan penggemar bersifat satu arah, namun tetap terjadi penyesuaian dan dinamika saling menyesuaikan makna.

VLAST menggunakan YouTube sebagai media utama untuk mendistribusikan konten mereka, melalui dua fitur utama, yakni video unggahan dan video *real-time* berupa *live streaming*. Video unggahan digunakan PLAVE untuk menjalankan fungsi idol seperti memperkenalkan diri, menjawab pertanyaan dalam format Q&A pra-debut, hingga mempromosikan *Music Video (MV)*, *official audio*, dan wawancara resmi. Video jenis ini cenderung bersifat informatif, memiliki struktur naratif yang jelas, dan berdurasi pendek, rata-rata di bawah 1 jam.

Pada video *real-time* berupa sesi *live streaming*, respons penggemar berupa *like*, *share*, *views*, *live chat*, serta komentar pada penayangan ulang. Berdasarkan observasi pada unit analisis *live*

streaming 2nd Anniversary PLAVE, meskipun bersifat *real-time*, video tetap disusun secara naratif dan sistematis. PLAVE membagi sesi *live* ke dalam beberapa segmen, yakni menyanyi, menonton kembali perjalanan sejak debut, berbagi kabar terbaru, foto bersama, serta sesi tanya jawab dua arah dengan PLLI, termasuk membaca dan menjawab pertanyaan yang sebelumnya dikirim melalui *Google Form*. Segmen-segmen ini dirancang untuk membangun narasi keintiman dan menjaga kedekatan emosional dengan PLLI, memperkuat persona PLAVE sebagai idol yang "hadir" meskipun berbentuk virtual. Durasi *live streaming* juga konsisten lebih panjang dibanding video unggahan, dengan rata-rata lebih dari 1 jam dan bisa mencapai 2 jam. Hal tersebut memperkuat kesan *presence* dan kebersamaan antara PLAVE dan PLLI.

Berdasarkan hasil observasi virtual terhadap kolom komentar dan *live chat* pada channel YouTube @plave_official, sejumlah bentuk interaksi parasosial dari komunitas PLLI dapat diidentifikasi. Bentuk-bentuk ini dianalisis melalui tiga dimensi tematik utama, yaitu: (1) dimensi respons pemahaman (*perceptual-cognitive*), (2) dimensi respons emosional (*affective*), dan (3) dimensi keterlibatan aktif (*behavioral*).

Dimensi respons pemahaman terkait tema kognitif berkaitan dengan pemikiran, dan pemahaman penggemar terhadap karakter, narasi, visual, serta konteks komunikasi yang dibangun oleh PLAVE.

Banyak komentar yang menunjukkan penggemar memahami karakteristik unik tiap anggota, serta refleksi terhadap konten yang disajikan. Pada video unggahan, komentar cenderung bersifat reflektif, panjang, dan penuh *insight*, merefleksikan pemahaman menyeluruh yang diperoleh PLLI setelah menonton konten. Sebaliknya, komentar pada video *real-time* lebih spontan, ringkas, dan sesuai dengan situasi yang sedang berlangsung pada menit tertentu. *Live chat*, meskipun ringkas, komentar-komentar ini tetap menunjukkan adanya keterlibatan kognitif, di mana penggemar mengonstruksi makna atas tindakan atau penampilan PLAVE saat siaran berlangsung.

Dimensi respons emosional terlihat dari ekspresi kedekatan emosional penggemar terhadap idol, pada video unggahan maupun video *real-time*. Tema afektif mencakup ekspresi emosi dan kedekatan emosional PLLI terhadap PLAVE. Respons ini sering kali ditandai dengan penggunaan emoji, kata-kata positif, atau narasi personal yang mencerminkan ikatan emosional terhadap idol. Pada video unggahan, respons emosional dituliskan secara lebih terstruktur, reflektif dan mendalam, sering kali menunjukkan kekaguman, harapan, hingga kebanggaan terhadap perkembangan PLAVE. Sementara itu, dalam video *real-time* bentuk ekspresi emosional muncul secara langsung dan intens.

Dimensi respons keterlibatan aktif, terlihat dari tindakan nyata penggemar dalam mendukung PLAVE, seperti memberikan *like*, berpartisipasi dalam *live streaming*, menonton ulang video, serta aktif meninggalkan komentar dan menerjemahkan

untuk anggota komunitas lainnya. Pada video unggahan, fleksibilitas waktu memberi ruang bagi penggemar untuk menonton ulang dan meninggalkan komentar secara reflektif. Komentar seperti "*Aku kembali menonton*" menandakan adanya komitmen untuk terus mengikuti perkembangan PLAVE.

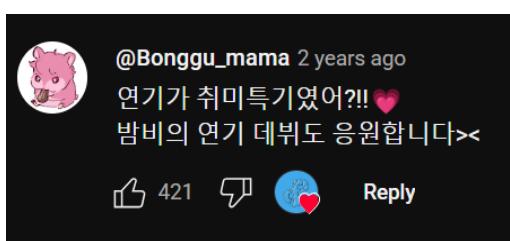
Sebaliknya, dalam video *real-time*, dimensi keterlibatan aktif terlihat lebih jelas melalui respons langsung PLLI terhadap ajakan atau interaksi dari PLAVE, seperti menjawab pertanyaan, mengirim emoji dukungan, menyapa, atau memberi semangat. Namun, karena *live chat* berlangsung secara cepat dan terus bergerak, komentar-komentar ini sering kali berdiri sendiri dan hanya dapat dipahami dalam konteks waktu yang sangat spesifik, di mana komentar di *live chat* bersifat spontan, kontekstual, dan sementara.

Pemaknaan oleh PLLI terhadap Persona PLAVE sebagai *Virtual Idol*

Penelitian ini juga berfokus pada bagaimana penggemar PLAVE, yaitu komunitas *fandom* PLLI, memahami dan memaknai persona *virtual idol*. Untuk memberikan gambaran yang sistematis dan komprehensif, pemaknaan dengan kategori tematik, dibagi ke dalam tiga subtema utama yang merefleksikan persona yang dibangun PLAVE dan berbagai dimensi keterlibatan penggemar, yaitu: persepsi terhadap kedekatan emosional (*Intimacy*), persepsi terhadap keterlibatan langsung (*Immediacy*), dan persepsi terhadap mediasi virtual.

Tingkat keintiman (*intimacy*) yang ditunjukkan oleh tokoh media memengaruhi

persepsi penggemar terhadap kehadiran sosial mereka, baik secara verbal maupun nonverbal. PLAVE sebagai *virtual idol* secara konsisten menunjukkan *intimacy* dalam interaksinya, dan PLLI merespons secara emosional melalui komentar saat *live streaming* maupun unggahan video. Pada *live streaming* 2nd Anniversary, PLAVE dan PLLI menonton video perjalanan bersama, dengan posisi duduk yang menyisakan ruang bagi avatar PLLI, disertai kata “kita” dan panggilan “anak-anakku”, yang menunjukkan kedekatan emosional yang intens. Respons PLLI muncul dalam bentuk komentar penuh emosi yang menunjukkan keterlibatan mereka secara mendalam. Keintiman juga terlihat pada komentar PLLI terhadap persona Noah dan Bamby dalam video Q&A, yang menunjukkan persepsi terhadap kepribadian virtual mereka serta dukungan emosional terhadap identitas tersebut. Bahkan, tindakan seperti memberi “like” oleh PLAVE menjadi simbol *intimacy* yang memperkuat ikatan emosional.



@Bonggu_mama “Apakah kamu memang memiliki hobi dan keahlian dalam bidang akting? Aku juga mendukung debut *acting* Bamby dengan sepenuh hati.”
(Sumber: Bamby’s 15 Q&A, YouTube @plave_official, 2023)

Gambar 4. Komentar PLLI terhadap Identitas Personal Bamby

Immediacy ditunjukkan PLAVE dalam *live streaming* melalui sapaan spontan, ekspresi afektif,

dan gestur langsung seperti melambai atau menyanyi bersama, yang memunculkan persepsi keterlibatan nyata bagi PLLI. Penggemar membala keterlibatan ini dengan komentar aktif, emoji khas, hingga pernyataan kedekatan emosional. Meski terdapat hambatan bahasa bagi penggemar internasional, komunikasi nonverbal seperti ekspresi dan gestur tetap memungkinkan keterhubungan emosional. Hal ini menunjukkan bahwa *immediacy* menjadi elemen penting dalam membangun persona yang terasa hidup dan dekat, memperkuat pengalaman interaktif dalam hubungan *virtual idol* dan penggemarnya.

PLLI menyadari bahwa kehadiran PLAVE adalah hasil dari teknologi, bukan kehadiran fisik, namun tetap dirasakan nyata secara emosional. Konsep *mediated immediacy* terlihat dari bagaimana interaksi PLAVE seperti tatapan kamera, sapaan personal, dan gestur tubuh membangun kedekatan yang termediasi, namun tetap kuat. Komentar PLLI menunjukkan apresiasi terhadap detail teknis seperti *outfit* khusus, desain karakter, *emotes* unik, dan efek visual seperti pesawat kertas, yang menegaskan kesadaran mereka terhadap peran teknologi dalam membentuk pengalaman tersebut. Bahkan kesalahan teknis (*glitch*), seperti mikrofon yang error, direspon dengan humor dan pengertian, menunjukkan adanya toleransi terhadap keterbatasan teknologi. Tidak hanya PLAVE, agensi VLAST sebagai mediator teknologi juga mendapat pengakuan emosional dari PLLI. Istilah seperti “dduks” menjadi bentuk personifikasi tim kreatif yang memungkinkan kehadiran PLAVE.

Persepsi ini menunjukkan bahwa mediasi virtual dipahami, diterima, dan dimaknai oleh PLLI sebagai realitas baru yang emosional dan kolektif, bukan sekadar simulasi, melainkan bentuk interaksi digital yang bermakna.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dipaparkan, bagian ini menyajikan pembahasan terhadap konten *virtual idol* PLAVE dan respons penggemar (PLLI) melalui video unggahan Q&A serta video *live streaming* di *channel* YouTube @plave_official. Temuan dianalisis dengan merujuk pada teori kehadiran sosial oleh Short, dkk (1976), teori interaksi parasosial oleh Horton & Wohl (1956), serta konsep-konsep pelengkap dari Littlejohn, Dibble, dkk (2016), Schramm & Hartmann (2008), dan Hoffner. Pembahasan mengacu pada dimensi dalam teori kehadiran sosial, yakni *intimacy* dan *immediacy*, serta dimensi interaksi parasosial (PSI): *perceptual-cognitive*, *affective*, dan *behavioral*. Temuan juga dikaitkan dengan penelitian terdahulu yang sebelumnya telah di paparkan pada kajian empirik sebagai landasan penelitian. Selain itu, pembahasan juga menyoroti bagaimana komentar penggemar, baik pada video unggahan maupun *real-time*, membentuk pola interaksi emosional yang unik dan kompleks antara PLLI dan PLAVE sebagai *virtual idol*.

Pada klasifikasi yang dikemukakan oleh Kong, dkk (2021) PLAVE termasuk dalam tipe kedua dari *virtual idol*, yaitu gambar virtual yang diperankan oleh manusia menggunakan teknologi *real-time*

dan *motion capture*. Mereka memiliki model tiga dimensi (3D) dan berperilaku layaknya manusia di dunia maya, mampu berinteraksi, berkomunikasi, dan menunjukkan ekspresi emosional secara langsung kepada penggemar, sebagaimana karakteristik VTuber (*Virtual YouTubers*). Pengelompokan identitas oleh Wood & Smith (dalam Larasati, 2023), identitas terbagi ke dalam tiga jenis interaksi. PLAVE termasuk dalam jenis ketiga, yaitu *anonymous*, yakni identitas yang benar-benar tidak diketahui oleh publik. Penggunaan avatar dan identitas yang dirahasiakan ini sesuai dengan pernyataan VLAST, selaku agensi PLAVE, yang menegaskan bahwa identitas para anggota tetap dirahasiakan untuk menjaga konsistensi karakter digital PLAVE sebagai satu entitas utuh (Reuters, 2024).

PLAVE sendiri merupakan idol berbasis 3D yang tidak hanya hadir secara visual, tetapi juga membangun identitas virtual mereka melalui penciptaan narasi fiktif atau *lore*, yang kemudian berkembang menjadi *worldbuilding* yang konsisten. Narasi ini dirancang agar mereka dapat terhubung dengan dunia nyata, tempat para penggemarnya berada. Sesuai dengan hasil penelitian Xu (2024) tentang “*Boundary between Virtuality and Reality: Comprehending VTubing Phenomenon through Posthuman*”, konsep *suspension of disbelief* menjadi kunci dalam keberhasilan penerimaan PLAVE sebagai idol, karena sejak debut mereka langsung menggunakan identitas virtual dan tidak mengungkapkan informasi identitas asli atau *naka no hito*. Dengan menggunakan *lore*, *worldview*, *stories*, dan

backstory, mereka mengajak audiens untuk menerima dan memahami konteks dunia fiksi yang telah mereka bangun dan terlibat secara emosional dalam narasi tersebut.

Interaksi antara PLAVE dan PLLI berlangsung dalam ruang digital yang dimediasi oleh teknologi, menjadikannya sebagai bagian dari *Computer-Mediated Communication* (CMC). Sebagai *virtual idol* dengan konsep *Virtual youtuber* (VTuber), PLAVE menggunakan YouTube sebagai platform utama untuk membagikan berbagai jenis konten serta melakukan interaksi secara konsisten dengan penggemar mereka. Teknologi seperti *Unreal engine*, *motion capture suit*, dan *face tracking* memegang peran penting dalam menghidupkan avatar virtual PLAVE yang berdesain 3D. Teknologi ini memungkinkan mereka menjalankan berbagai aktivitas sebagai idol, termasuk menari, menyanyi, dan bahkan menghadirkan konser inovatif yang bersifat imersif. Kehadiran teknologi ini bukan hanya mendukung aspek pertunjukkan saja, tetapi juga menjadi penghubung penting dalam membangun kehadiran sosial dan menciptakan pengalaman interaksi parasosial yang realistik dengan penggemar.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian Xu (2024), yang menggunakan istilah “*The Post Human Concept*” untuk menjelaskan eksistensi entitas virtual yang tidak sepenuhnya manusia, tetapi tetap dapat menjalankan fungsi sosial dan emosional layaknya manusia nyata. Penelitian tersebut menegaskan bahwa dunia virtual tidak mungkin terbangun tanpa dukungan teknologi,

karena teknologi adalah prasyarat untuk menghadirkan dunia paralel yang dapat diakses dan diyakini oleh audiens.

Setiap media memiliki tingkat *social presence* yang berbeda, tergantung pada sejauh mana media tersebut mampu menyampaikan unsur komunikasi nonverbal seperti ekspresi wajah dan gerakan tubuh. Berdasarkan hasil analisis, VLAST memanfaatkan teknologi seperti *Unreal engine*, *motion capture suit*, dan *face tracking*, yang semuanya dimediasi melalui YouTube sebagai platform utama. YouTube pun menjadi platform utama dalam menyalurkan penggunaan teknologi milik VLAST. Keberadaan berbagai fitur YouTube, terutama fitur *live streaming*, menjadi elemen penting dalam membangun kedekatan dan menunjukkan *immediacy* PLAVE kepada penggemarnya. Berbagai teknologi ini berhasil menciptakan *presence* melalui *worldbuilding* yang kuat, didukung oleh *rendering* virtual serta gerakan nonverbal yang tersampaikan secara natural. Ketika setiap teknologi bekerja untuk “menghidupkan” avatar digital, YouTube berperan sebagai penghubung utama yang menghubungkan teknologi tersebut kepada penggemar.

Kehadiran sosial dari audiens yakni PLLI, dapat dilihat dari keterlibatan mereka dimana audiens tidak pasif, melainkan juga aktif mengikuti kehadiran PLAVE. Salah satu bentuk keterlibatan tersebut adalah penggunaan simbol dan kode kultural oleh penggemar, seperti emoji yang diasosiasikan dengan masing-masing anggota PLAVE, yaitu: “👉❤️, 🐱❤️, ❤️, 🐴❤️, 🐶❤️”. Emoji-emoji ini bukan hanya sekedar

hiasan, melainkan telah menjadi bagian dari bahasa interaksi dalam komunitas *fandom*. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Sarabity (2023) tentang “Interaksi Parasosial Penggemar K-Pop di Media Sosial (Studi Etnografi Virtual Pada *Fandom Army* Melalui Akun Media Sosial Instagram @bts.bighitofficial)”, yang menunjukkan bahwa penggunaan emoji oleh penggemar merupakan bentuk komunikasi simbolik dan menjadi elemen penting dalam membentuk dinamika interaksi antara idol dan audiens.

Pola interaksi parasosial yang juga ditemukan dalam penelitian ini tidak hanya terjadi dari PLLI kepada PLAVE, tetapi juga menunjukkan dinamika yang lebih kompleks, yakni mencakup interaksi dari PLAVE kepada PLLI, serta interaksi antarsesama PLLI. Interaksi parasosial dari PLLI kepada PLAVE merupakan bentuk ilusi komunikasi dua arah. Namun, penggunaan fitur *live streaming* di YouTube oleh PLAVE memungkinkan komentar dari PLLI untuk mendapatkan respons langsung dari PLAVE, yang membuat kemungkinan komunikasi timbal balik menjadi lebih tinggi. Ditemukan juga bentuk interaksi yang terjadi antarsesama anggota komunitas PLLI. Berdasarkan hasil analisis data, tidak semua komentar ditujukan kepada PLAVE sebagai *virtual idol*. Beberapa komentar, khususnya dalam fitur *live chat*, justru ditujukan kepada sesama anggota komunitas PLLI, misalnya melalui ungkapan seperti “PLLI memang yang terbaik” atau “Terima kasih PLLI yang sudah menerjemahkan”. Fenomena ini menunjukkan

bahwa pola interaksi dalam komunitas PLLI bersifat luas, dinamis, dan tidak terbatas oleh ruang maupun waktu. Interaksi tidak hanya berlangsung secara vertikal antara idol dan penggemar, tetapi juga secara horizontal antaranggota komunitas penggemar itu sendiri.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Dewi, dkk (2024) dengan judul “*Communication Patterns of Virtual idol 'PLAVE' and Fans through the YouTube Application on @plave_official*”, yang menggolongkan bentuk komunikasi antara PLAVE dan PLLI ke dalam beberapa kategori. Pertama, *one-way communication*, yaitu komunikasi satu arah dari PLAVE kepada PLLI, yang umum ditemukan dalam konten video unggahan *non-live*. Kedua, *two-way communication*, yang terjadi dalam konteks siaran langsung (*live streaming*), di mana terdapat pertukaran informasi dan umpan balik secara langsung. Ketiga, *limited interaction*, yaitu komunikasi terbatas dari PLLI kepada PLAVE, terutama dalam bentuk komentar yang tidak mendapat respons langsung. Terakhir, *multidirectional communication*, yakni pola komunikasi multidireksional yang berlangsung di antara sesama anggota PLLI melalui kolom komentar, khususnya selama siaran langsung berlangsung. Dengan demikian, pola komunikasi dalam komunitas PLAVE dan PLLI tidak bersifat *linier*, tetapi fleksibel dan partisipatif, menunjukkan bahwa komunitas virtual ini memiliki struktur komunikasi yang kompleks dan berbasis partisipasi aktif.

Fenomena ini juga menunjukkan bahwa YouTube tidak hanya berfungsi sebagai saluran komunikasi antara idol dan penggemar, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial antar anggota komunitas *fandom*. Interaksi tersebut tidak hanya memperkuat keterlibatan emosional, tetapi juga menciptakan dinamika kolaboratif yang secara aktif mengatasi hambatan-hambatan dalam komunikasi digital yang dimediasi oleh teknologi. Selain itu, perkembangan fitur pada platform YouTube seperti *auto-caption* dan penambahan berbagai pilihan bahasa dalam *subtitle* juga memperluas aksesibilitas konten bagi penggemar lintas bahasa dan budaya. Hal tersebut memperlihatkan bahwa mediasi digital bersifat dinamis, di mana teknologi dan partisipasi komunitas saling melengkapi dalam membentuk pola interaksi baru di dalam komunitas *fandom*.

Secara keseluruhan, analisis dan pembahasan ini menunjukkan bahwa interaksi parasosial tidak hanya terjadi pada figur nyata, tetapi juga dapat terbangun secara kuat dengan karakter virtual, seperti dalam kasus PLAVE dan penggemarnya, PLLI. Melalui berbagai fitur di YouTube seperti kolom komentar dan *live chat*, penggemar merasakan kedekatan dan keintiman seolah-olah mereka benar-benar berinteraksi langsung dengan idola mereka. Teknologi berperan penting dalam menciptakan pengalaman tersebut, meskipun hubungan yang terjadi tetap bersifat satu arah. Namun, keterlibatan aktif penggemar, respons emosional, hingga partisipasi dalam komunitas, menunjukkan bahwa keterikatan emosional yang dirasakan tetap nyata dan bermakna.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa identitas virtual PLAVE dibentuk secara kompleks melalui gabungan antara realitas dan virtualitas. Identitas ini diciptakan oleh VLAST dengan narasi yang konsisten melalui *worldbuilding*, visual khas tiap anggota, dan teknologi seperti *motion capture*, *face tracking* dan *Unreal Engine*. Mediasi digital di YouTube, terutama melalui *live streaming*, membentuk kehadiran emosional dan interaktif PLAVE sebagai *virtual idol* yang terasa nyata. Hal ini menjadikan PLAVE sebagai bentuk baru dalam industri hiburan digital berbasis *real-time*.

Interaksi parasosial PLAVE dengan PLLI terbentuk lewat kolom komentar dan *live chat*, yang dimediasi oleh strategi interaksi dari VLAST dan keterlibatan aktif PLLI. Ketiga dimensi interaksi parasosial, yakni kognitif, afektif, dan perilaku, terlihat kuat, dengan perbedaan interaksi pada konten unggahan dan *real-time*. Persepsi terhadap persona PLAVE dan kesadaran akan mediasi virtual berperan penting dalam kedekatan emosional. Meski ada hambatan teknologi dan bahasa, penggemar secara kolektif mengatasinya, bahkan menjadikan gangguan teknis sebagai bagian dari pengalaman yang memperkuat keterlibatan emosional.

Peneliti merekomendasikan agar penelitian selanjutnya mengeksplorasi lebih dalam mengenai dinamika lintas-realitas dalam interaksi *virtual idol*, khususnya bagaimana kolaborasi PLAVE dengan figur nyata menciptakan model baru dalam

lanskap hiburan digital. Fenomena ini menarik dikaji lebih lanjut dalam konteks mediasi identitas, strategi pemasaran lintas-media, serta bagaimana penerimaan khalayak terhadap kolaborasi entitas nyata (*naka no hito*) dan entitas virtual (avatar) yang hadir di antara dunia virtual dan nyata.

DAFTAR PUSTAKA

Skripsi & Jurnal

- Andika, Anisah, T. N., Najmudin, M., & Sardi, A. E. (2023). From Interaction to Transaction: Analyzing the Influence of Social Presence on Impulsive Purchasing in Live Streaming Commerce. *Jurnal Manajemen Teori Dan Terapan| Journal of Theory and Applied Management*, 16(3), 454–472. <https://doi.org/10.20473/jmtt.v16i3.4949>
- Burgess, J., & Green, J. (2018). *YouTube: Online video and participatory culture* (2nd ed.). Polity Press. <https://books.google.com/books?id=mg1rDwAAQBAJ>
- Dewi, M. W., Oktoviani, L., Komalasari, K., Khumayah, S., & Nurfaiah, F. (2024). Communication Patterns of Virtual Idol “Plave” and Fans Through the Youtube Application on @Plave_Official. *International Journal of Social Service and Research*, 4(6), 1–10. <https://doi.org/10.46799/ijssr.v4i6.797>
- Dibble, J. L., Hartmann, T., & Rosaen, S. F. (2016). Parasocial Interaction and Parasocial Relationship: Conceptual Clarification and a Critical Assessment of Measures. *Human Communication Research*, 42(1), 21–44. <https://doi.org/10.1111/hcre.12063>
- Fernanda, A., & Rachmawati, R. (2019). Social Presence dan Sense of Community Pada Anggota Komunitas Seni. *Psychology Journal of Mental Health*, 1(1), 66–77. <http://pjmh.ejournal.unsri.ac.id/66>
- Hidayatulloh, N. (2023). Interaksi Parasosial Idol Nct Dalam Membangun Kedekatan Dengan Netzen. *Prosiding Konferensi Nasional Sosial Dan Politik (KONASPOL)*, 1, 277. <https://doi.org/10.32897/konaspol.2023.1.0.2376>
- Hyunsu Yim and Minwoo Park. (2025, 2 Mei). *Virtual band PLAVE mixes K-pop and technology to charm fans*. Reuters. <https://www.reuters.com/lifestyle/virtual-band-plave-mixes-k-pop-technology-charm-fans>
- Kehrwald, B. (2010). Being online: Social presence as subjectivity in online learning. *London Review of Education*, 8(1), 39–50.
- Kong, R., Qi, Z., & Zhao, S. (2021). *Difference Between Virtual Idols and Traditional.pdf*.
- Kurnia, N. (2005). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru: Implikasi terhadap Teori Komunikasi. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 6(2), 291–296. <https://doi.org/10.29313/mediator.v6i2.1197>
- Larasati, D. P. (2023). Identitas virtual pada @Jjergaf dalam media sosial Twitter. *Prosiding Konferensi Nasional Sosial Dan Politik (KONASPOL)*, 1, 390–399. <http://183.91.79.105/index.php/prosiding-konapol/article/view/2385>
- Sarabity, S. (2023). *Interaksi Parsosial Penggemar K-Pop di Media Sosial (Studi Etnografi Virtual Pada Fandom Army Melalui Akun Media Sosial Instagram @bts.bighitofficial)*. Universitas Nusa Cendana.
- Schramm, H., & Hartmann, T. (2008). The PSI-Process Scales. A new measure to assess the intensity and breadth of parasocial processes. *Communications*, 33(4), 385–401. <https://doi.org/10.1515/comm.2008.025>

Internet

- Unrealengine.com. (2025). *Introducing PLAVE: the animated Korean boy band powered by Unreal Engine*. <https://www.unrealengine.com/en-US/spotlights/introducing-plave-the-unreal-engine-powered-animated-korean-boy-band>