

ABSTRAK

Perkembangan industri *Virtual Youtuber (Vtuber)* yang semakin pesat menuntut individu untuk menjalankan berbagai peran secara bersamaan, baik sebagai konten kreator maupun dalam peran lain di luar aktivitas *Vtuber*, sehingga berpotensi menimbulkan konflik peran yang dapat memicu kecenderungan *burnout*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji hubungan konflik peran dan kecenderungan *burnout* pada *Virtual Youtuber* yang tergabung dalam agensi di Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Karakteristik populasi penelitian ini adalah *Virtual Youtuber* yang aktif melakukan streaming minimal 6 bulan dan memiliki pekerjaan atau kesibukan lain di luar aktivitas *Vtuber*. Sampel dari penelitian ini terdiri dari 96 *Vtuber* yang tergabung dalam agensi dan aktif melakukan streaming minimal enam bulan terakhir. Sampel ini ditentukan dengan perhitungan rumus Cochran dengan teknik non-probability sampling melalui metode *convenience sampling*. Data dalam penelitian ini diukur menggunakan Skala Konflik Peran (18 item, $\alpha=0.78$) dan Skala Kecenderungan *Burnout* (25 item, $\alpha=0.84$). Analisis data penelitian dilakukan menggunakan uji korelasi *Spearman Rank* (Rho). Hasil analisis menunjukkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara konflik peran dan kecenderungan *burnout*, dengan koefisien korelasi sebesar $\rho = .613$ ($p < .001$). Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi konflik peran yang dialami *Virtual Youtuber*, semakin tinggi pula kecenderungan *burnout* yang dirasakan. Dengan demikian, konflik peran dapat dijadikan indikator tinggi rendahnya *burnout*.

Kata Kunci: agensi, *burnout*, konflik peran, *virtual Youtuber*

ABSTRACT

The rapid growth of the Virtual YouTuber (Vtuber) industry requires individuals to perform multiple roles simultaneously, both as content creators and in other roles outside their Vtuber activities. This condition may lead to role conflict, which potentially contributes to burnout tendency. The purpose of this study was to examine the relationship between role conflict and burnout tendency among Virtual YouTubers affiliated with agencies in Indonesia. This study employed a quantitative approach with a correlational design. The sample consisted of 96 agency-affiliated Vtubers who had been actively streaming for at least six months. The sample size was determined using Cochran's formula, and participants were selected through non-probability sampling with a convenience sampling method. Data were collected using the Role Conflict Scale (18 items, $\alpha = 0.78$) and the Burnout Tendency Scale (25 items, $\alpha = 0.84$). Data analysis was conducted using Spearman's Rank Correlation (Rho). The results indicated a significant positive relationship between role conflict and burnout tendency, with a correlation coefficient of $\rho = .613$ ($p < .001$). These findings suggest that higher levels of role conflict are associated with higher levels of burnout tendency among Virtual YouTubers. Therefore, role conflict may serve as an indicator of burnout levels.

Keywords: *agency, burnout, role conflict, virtual YouTuber*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

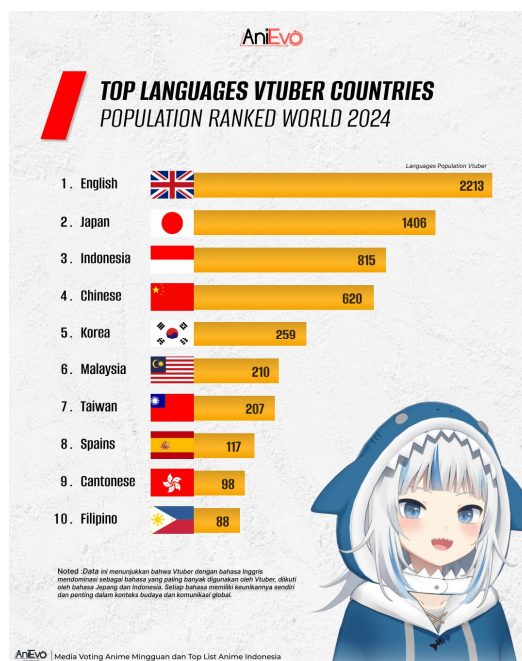
Perkembangan teknologi dan informasi di Indonesia mengalami kemajuan yang sangat pesat, seiring dengan tantangan revolusi industri 5.0, dimana internet sudah menjadi kebutuhan utama untuk mendukung berbagai aktivitas digital seperti mencari berbagai informasi tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024 (Teresia & Nangoy, 2025), tingkat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 79,5% dari total populasi. Internet dimanfaatkan oleh pengguna untuk memenuhi kebutuhan interaksi di dunia maya maupun sebagai sarana pendukung aktivitas pekerjaan. Temuan ini menunjukkan pengguna internet menjadi semakin luas dan mencakup berbagai kalangan usia. Persentase jangkauan internet tersebut didominasi oleh Generasi Z yakni mencapai 87%, yang menandakan mayoritas generasi Z aktif terhubung dengan dunia digital.

Salah satu aktivitas digital yang berkaitan dengan akses internet yaitu interaksi melalui sosial media untuk memfasilitasi komunikasi daring, mengakses informasi berita, atau hanya sekedar berselancar untuk melihat konten-konten digital, seperti *Youtuber*, X, Instagram, dan sebagainya. Berdasarkan data survei YouGov yang dilaksanakan pada periode April hingga Mei 2025, Yotuber tercatat sebagai platform media sosial dengan tingkat penggunaan tertinggi di Indonesia, dengan persentase pengguna mencapai 81% (Nugraha, 2025). Data ini menegaskan bahwa Youtube merupakan media sosial yang mendominasi dan paling banyak

dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia, sekaligus menunjukkan bahwa platform ini menjadi pilihan utama untuk berbagai aktivitas digital, mulai dari hiburan, edukasi hingga promosi. Konten-konten yang ditayangkan di Youtube dibuat oleh konten kreator yang biasanya disebut sebagai *Youtuber*. Semula *Youtuber* memanfaatkan platform Youtube untuk berbagai ide-ide kreatif dalam bentuk konten digital, tetapi saat ini juga dapat dimanfaatkan untuk profesi pekerjaan yang menghasilkan.

Pada tahun 2016, di tengah maraknya profesi *Youtuber*, muncul istilah baru pada profesi tersebut yaitu *Virtual Youtuber* atau yang sering disebut *Vtuber*. Secara aktivitas, *Vtuber* berbeda dengan *Youtuber* pada umumnya karena *Vtuber* tidak menampilkan diri yang sesungguhnya tetapi menggunakan karakter berbentuk avatar hasil animasi dua dimensi (2D) ataupun tiga dimensi (3D) yang lebih dikenal sebagai anime (Kusuma, 2023).

Indonesia menempati peringkat ketiga profesi *Vtuber* terbanyak dengan total 815 *Vtuber* yang aktif pada tahun 2024 (lihat pada Gambar 1). Data tersebut diperoleh dari laporan statistik berbasis data sekunder yang dirilis oleh AniEvo, yang mengkompilasi jumlah *Vtuber* berdasarkan bahasa pada platform digital. Kondisi ini mencerminkan perkembangan yang pesat pada profesi *Vtuber* dan meningkatnya minat konten kreator dalam menggunakan karakteristik anime sebagai identitas virtual (Shin, 2024).



Gambar 1.

Populasi *Virtual Youtuber* di Indonesia

Karakter anime yang digunakan oleh *Vtuber* dihasilkan oleh komputer untuk berkreasi di berbagai platform seperti Twitter, Youtube dan Twitch (Haikal dkk., 2024). Karakter virtual ini bisa dianggap seperti wadah kosong yang bisa diisi dengan satu atau beberapa kepribadian tergantung situasinya (Bredikhina, 2020).

Taylor (2002) dalam Bredikhina (2020) menyatakan bahwa karakter virtual memungkinkan individu untuk membangun identitas dan kehidupan sosial mereka sendiri. Maka dari itu semua karakter virtual yang dimainkan seorang *Vtuber* memiliki latar belakang cerita yang harus diperankan saat pembuatan konten atau *streaming* online.

Semula konsep *Vtuber* lebih banyak dijumpai di Jepang, kemudian popularitasnya dengan cepat menyebar ke berbagai negara, sehingga mengubah cara orang menikmati dan berinteraksi dengan konten di dunia maya. Pemeran karakter virtual tersebut secara umum disebut dengan istilah “*Nakanohito*” (中の人) yang dalam bahasa Jepang memiliki arti harfiah “orang di dalam” yang bebas berekspresi. Avatar yang digunakan pun tidak sebatas pada bentuk manusia, tetapi juga mencakup karakter lain seperti Mikazuki Arion (@MikazukiArion) yang memiliki avatar Primordial *Demon* atau Iblis, Garis Bubbles (@rin_bubbles) seekor kodok hijau, Gingitsune Gehenna (@gingehenna) sebagai rubah (Adileksono & Utari, 2024).

Di era digital saat ini, *Vtuber* berfungsi sebagai entitas komersial, di mana karakter virtual yang mereka perankan dipasarkan sebagai produk digital. Dalam konteks bisnis digital, *Vtuber* terkadang dikendalikan oleh perusahaan yang mempekerjakan mereka yang disebut sebagai agensi. Agensi *Vtuber* merupakan perusahaan yang berinvestasi dalam pengelolaan *Virtual Youtuber* sebagai bentuk industri hiburan digital. Agensi ini bertanggungjawab penuh dengan pengelolaan dan pengembangan bakat, urusan manajerial seperti menyediakan avatar berkualitas, mengatur kolaborasi, dukungan produksi, dan akses ke peluang

promosi serta *sponsorship*, mengatur merchandising, monetisasi konten dan aktivitas promosi lainnya. Selain itu, agensi menyediakan pelatihan, branding dan dukungan teknis serta media dan legal support untuk memaksimalkan potensi talenta mereka (Max, 2023). Selanjutnya Hypeabis.id menekankan bahwa penguatan karakter dan kualitas konten merupakan prioritas utama yang perlu dibangun sebelum berfokus pada monetisasi, agar talenta *Virtual Youtuber* memiliki fondasi audiens yang kuat dan keberlanjutan komersial yang optimal (Supriyanto, 2022).

Meskipun tidak secara langsung membahas konteks agensi VTuber, penelitian tentang kerja kreator digital dapat digunakan untuk menjelaskan gambaran umum karakteristik pekerjaan VTuber. Hoose dan Rosenbohm (2024) menjelaskan bahwa kreator digital bekerja di bawah berbagai tuntutan, seperti ekspektasi dari audiens, kepentingan sponsor atau pihak manajerial, serta tekanan dari algoritma platform yang memengaruhi visibilitas dan performa konten. Berbagai tuntutan tersebut mengharuskan kreator untuk menjaga konsistensi performa, citra diri, dan keberlanjutan produksi konten.

Selain tuntutan performa, dari sisi kognitif, Kärpänen dan Pöyry (2025) menjelaskan bahwa kreator digital sering menghadapi beban kognitif yang tinggi karena harus menjalankan banyak tugas secara bersamaan. Dalam konteks VTuber, mereka tidak hanya berinteraksi dengan audiens, tetapi juga mengendalikan perangkat lunak avatar, memantau sistem siaran, serta membaca dan merespons komentar secara real-time. Kondisi kerja yang kompleks ini membuat VTuber rentan terhadap kendala teknis dan hambatan organisasional yang dapat

mengganggu kualitas layanan kepada audiens. Dalam hal ini, agensi berperan penting, baik sebagai sumber tekanan ketika dukungan yang diberikan kurang memadai, maupun sebagai pihak yang dapat membantu mengurangi beban kerja melalui penyediaan dukungan teknis dan sumber daya yang memadai.

Vtuber yang berada di bawah naungan agensi menghadapi beragam tuntutan yang berpotensi menimbulkan kecenderungan *Burnout*. Tuntutan tersebut bersifat khas karena mereka tidak hanya bekerja sebagai kreator konten, tetapi juga sebagai karakter visual yang harus dijaga konsistensi identitas dan performanya. Berbeda dengan *Youtuber* biasa yang menampilkan diri secara langsung, *Vtuber* dituntut untuk selalu mempertahankan persona avatar saat melakukan *streaming* atau produksi konten. Sebagai contoh, seorang *Vtuber* yang memiliki persona ceria dan enerjik tetap diharapkan menampilkan sikap tersebut di depan publik meskipun secara pribadi sedang merasa lelah, sedih, atau mengalami tekanan emosional. Ketidaksesuaian antara persona virtual dan kondisi diri yang sebenarnya dapat menimbulkan tekanan psikologis tambahan.

Selain tuntutan menjaga persona, *Vtuber* juga menghadapi tekanan kinerja juga sangat tinggi, meliputi target jumlah penonton, konsistensi jadwal unggahan, serta kewajiban menjaga interaksi intens dengan penggemar yang memiliki ekspektasi besar. Selain itu, adanya aturan yang ketat dari agensi membatasi kebebasan kreatif dan pengaturan waktu, diiringi dengan kewajiban menjaga citra karakter sesuai dengan narasi yang dibangun. Faktor lain yang menyebabkan tingginya tuntutan pekerjaan sebagai *Vtuber* adalah pembagian pendapatan dengan agensi yang mengurangi kontrol finansial, serta kritik publik yang lebih sering

diarahkan bukan hanya pada performa tetapi juga pada konsistensi karakter virtual yang dimainkan. Dengan banyaknya tuntutan pekerjaan yang dihadapi, kondisi tersebut dapat meningkatkan risiko *burnout* berupa kelelahan emosional, depersonalisasi, hingga menurunnya pencapaian personal yang pada akhirnya dapat memengaruhi kesehatan psikologis dan keberlanjutan karier (Jian & Zhou, 2025).

Tuntutan pekerjaan yang intens dan berkepanjangan dapat memicu stres kerja jika tidak dikelola secara efektif, sehingga dapat mengarah pada indikasi *burnout* berupa kelelahan fisik, mental, dan emosional. Dampak stres kerja dan kecenderungan *burnout* tersebut secara tidak langsung akan memengaruhi penurunan kinerja. Menurut Edú-Valsania dkk. (2022) *burnout* terjadi ketika stres kerja kronis melemahkan energi individu secara menyeluruh sebagai bagian dari dimensi kelelahan emosional pada sindrom *burnout*. Menurut (Maslach & Jackson, 1981) *burnout* adalah sindrom psikologis yang ditandai oleh kelelahan emosional, depersonalisasi, dan penurunan pencapaian personal, yang biasanya muncul pada individu yang terpapar tekanan pekerjaan dalam jangka panjang. Gejala ini mencakup menurunnya motivasi, sikap sinis terhadap pekerjaan, dan perasaan tidak mampu berprestasi, sehingga menghambat efektivitas kerja.

Burnout merupakan suatu kondisi psikologis yang bersifat kompleks dan multidimensional, yang timbul akibat akumulasi stres kerja yang berlangsung terus-menerus tanpa penanganan yang memadai. Selanjutnya, Maslach dan Leiter (2016) menekankan bahwa kondisi *burnout* berpengaruh secara signifikan pada menurunnya kepuasan kerja dan berkurangnya komitmen profesional dalam organisasi. Dalam konteks konten digital, temuan survei terbaru yang dilakukan

oleh Awin dan ShareASale (2024) menunjukkan bahwa 73% kreator konten mengalami *burnout* setidaknya pada tingkat “kadang-kadang”, yang berarti bahwa sebagian besar kreator tidak asing dengan pengalaman *burnout* dalam aktivitas kerja mereka. Temuan ini tidak menggambarkan frekuensi secara spesifik, tetapi menegaskan bahwa *burnout* merupakan pengalaman yang berulang atau muncul sekali, sehingga menjadi isu yang cukup umum di kalangan pekerja kreatif digital. Temuan ini menggambarkan bahwa *burnout* merupakan fenomena yang nyata terjadi di kalangan kreator digital.

Kondisi *burnout* juga berpotensi dialami oleh *Vtuber* yang tergabung dalam agensi. Meskipun sebagian *Vtuber* menjadikan aktivitas ini sebagai pekerjaan utama, tidak sedikit pula yang menjalani peran sebagai *Vtuber* bersamaan dengan peran lain di kehidupan nyata, seperti sebagai mahasiswa, pekerja, maupun individu dengan kewajiban sosial dan keluarga. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa aktivitas sebagai kreator konten digital, termasuk streamer atau *Vtuber*, kerap dijalani sebagai pekerjaan sampingan atau belum sepenuhnya menjadi sumber penghasilan utama, sehingga individu harus membagi waktu dan energi dengan peran lain di luar dunia virtual (Sjoblom & Hamari, 2017).

Ketika tuntutan dari dunia virtual seperti menjaga konsistensi personal virtual dan memenuhi target produksi konten dan mempertahankan interaksi dengan penggemar berjalan bersamaan dengan tuntutan peran di dunia nyata, sementara kapasitas waktu, energi, dan sumber daya personal terbatas, kondisi tersebut berpotensi memunculkan konflik peran. Konflik tersebut dapat menjadi salah satu faktor risiko yang memicu stres berkepanjangan dan kelelahan

emosional, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap munculnya *burnout* pada *Vtuber*.

Burnout telah banyak diteliti dalam hubungannya dengan beragam variabel lainnya. Demerouti dkk. (2001) melalui pengembangan *Job Demands-Resources* (JD-R) Model menjelaskan bahwa *burnout* muncul karena tingginya tuntutan pekerjaan (*job demands*) yang memicu kelelahan emosional serta kurangnya sumber daya pekerjaan (*job resources*) yang menimbulkan depersonalisasi dan penarikan diri dari pekerjaan. Selain faktor situasional tersebut, aspek individual juga berperan, seperti yang ditunjukkan oleh Angelini (2023) bahwa kepribadian khususnya *neuroticism*, berhubungan positif dengan *burnout*, sedangkan *conscientiousness* dan *extraversion* cenderung melindungi individu dari *burnout*. Berbagai temuan studi mengenai karakteristik individu menegaskan bahwa *burnout* merupakan fenomena multidimensional yang dapat dipengaruhi oleh faktor situasional seperti pekerjaan, dan faktor individual seperti karakteristik kepribadian dan peran ganda individu.

Konflik peran merupakan variabel penting untuk diteliti karena secara langsung merefleksikan adanya benturan antara berbagai tuntutan peran yang harus dijalani individu. Konflik peran dapat dipahami sebagai kondisi ketegangan psikologis yang muncul ketika individu dihadapkan pada kewajiban untuk memenuhi dua peran secara bersamaan, yaitu peran sebagai *Vtuber* dan peran kehidupan pribadi di luar aktivitas *Vtuber*. Kehidupan pribadi tersebut mencakup peran studi atau pekerjaan lain, aktivitas sosial, waktu istirahat, serta aktivitas sehari-hari di dunia nyata.

Konflik peran muncul akibat adanya tuntutan dari satu peran yang berpotensi bertentangan dengan tuntutan dari peran lainnya, sehingga memicu stres dan ketidakseimbangan. Temuan ini diperkuat oleh penelitian terkini yang menunjukkan bahwa tuntutan peran yang tumpang tindih masih berdampak negatif terhadap kesejahteraan individu (Díaz-Fúnez dkk., 2025; Nambisan & Baron, 2021; Sudiarditha dkk., 2020).

Seorang *Vtuber* menjalani peran ganda yang cukup kompleks, di mana mereka harus berfungsi sebagai pembuat konten digital yang menghadirkan hiburan secara konsisten kepada audiens melalui *live streaming*, video, dan interaksi sosial di platform online. Sebagai seorang *Vtuber*, mereka dituntut untuk selalu kreatif, tampil enerjik, dan menjaga hubungan dengan penggemar agar tetap relevan dalam dunia virtual yang dinamis dan kompetitif. Di sisi lain, mereka juga menjalani peran sebagai individu dalam kehidupan pribadi yang membutuhkan waktu istirahat dan memulihkan diri, menjaga kesehatan mental, dan menjalani kehidupan sosial yang sehat di luar dunia maya, mengerjakan pekerjaan utama atau studi mereka.

Gambaran latar belakang penelitian mengenai kecenderungan *burnout* diperkuat dengan hasil penggalan data awal pada 27 *Vtuber* yang memiliki latar belakang yang berbeda, baik yang tergabung dalam agensi maupun *Vtuber* independen. Hasil penggalan data menunjukkan bahwa seluruh subjek memiliki pekerjaan atau tanggung jawab lain di luar menjadi *Vtuber* seperti bekerja, studi atau tanggung jawab rumah tangga. Konflik peran ini bisa menyebabkan stres berlebihan, ketegangan emosional, dan bahkan *burnout*, mengingat beratnya

tuntutan yang harus dipenuhi dari kedua sisi tersebut (Schwab & Iwanicki, 1982; Siqui & Hong, 2023; Teresia & Nangoy, 2025; Trinh Thi dkk., 2025).

Penelitian terdahulu menyebutkan bahwa Konflik peran memiliki hubungan yang konsisten dengan burnout di berbagai jenis profesi. Penelitian Li dkk. (2024) menemukan bahwa konflik peran pada guru berhubungan positif dengan *burnout*, sementara penelitian Desty dan Alfikalia (2023) menunjukkan bahwa konflik peran dapat memunculkan tekanan psikologis dan kelelahan berkepanjangan pada dokter selama pandemi COVID-19 ketika tuntutan profesional harus dijalankan bersamaan dengan tanggung jawab keluarga. Temuan serupa juga ditemukan oleh Bustan (2016) penelitian ini dilakukan pada perawat wanita di RS PKU Muhammadiyah Yogyakarta, dimana semakin tinggi konflik pekerjaan-keluarga maka semakin tinggi pula tingkat *burnout* yang dialami. Putri dan Mulyana (2019) juga menemukan adanya hubungan antara konflik peran dan kecenderungan *burnout* pada perawat wanita di RSUD Pamekasan. Seluruh temuan tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara konflik peran dan *burnout* telah banyak diteliti dalam konteks profesi formal seperti tenaga kesehatan dan pendidikan.

Meskipun sejumlah penelitian terdahulu memperlihatkan terdapat hubungan positif dan signifikan antara konflik peran dan *burnout*, beberapa penelitian lain justru menemukan hasil yang berbeda. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Kristina dkk. (2019) menunjukkan tidak adanya hubungan signifikan antara konflik peran dan burnout pada mahasiswa ekonomi. Perbedaan hasil ini menimbulkan pertanyaan mengenai konsistensi hubungan antar variabel. Selain itu, hingga saat ini penelitian di bidang psikologi yang secara khusus mengkaji konflik

peran dan burnout pada *Vtuber*, khususnya yang bernaung di bawah agensi, masih sangat terbatas. Padahal, *Vtuber* memiliki karakteristik pekerjaan yang unik, seperti tuntutan performa virtual, pengelolaan persona, serta relasi kerja dengan agensi dan audiens. Oleh karena itu, penelitian mengenai konflik peran pada *Vtuber* perlu dilakukan untuk mengisi kesenjangan penelitian, khususnya pada populasi *Vtuber* yang tergabung dalam agensi di Indonesia.

Dikutip dari salah satu wawancara yang peneliti lakukan terhadap salah satu manajer di Agensi menyebutkan bahwa terkadang pihak agensi tidak mengetahui kecenderungan *burnout* pada *Vtuber* atau talentnya sendiri sebelum adanya laporan atau aduan mengenai hal itu. Temuan ini dapat menjadi masalah serius karena dapat mengakibatkan dampak negatif terhadap kesehatan mental dan fisik talent, yang pada gilirannya memengaruhi kinerja mereka dan kualitas konten yang dihasilkan. Kurangnya perhatian terhadap dinamika ini dapat membuat *Vtuber* merasa kewalahan, terutama ketika harus terus memenuhi ekspektasi konten berkualitas tinggi sambil menghadapi tantangan emosional dan sosial di kehidupan nyata (Dong, 2024). Ketidakepekaan agensi terhadap tanda-tanda awal *burnout* dapat menghambat upaya pencegahan dan dukungan yang diperlukan, sehingga menciptakan lingkungan kerja yang tidak sehat bagi para talent. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji “Hubungan antara Konflik Peran dan Kecenderungan *Burnout* pada *Virtual Youtuber* yang tergabung dalam Agensi di Indonesia”. Konflik peran, yang muncul dari tuntutan yang bersaing antara peran sebagai entertainer dan individu di luar layar, dapat memperburuk tingkat stres dan kelelahan yang dialami oleh talent. Dengan memahami bagaimana konflik peran ini

berkontribusi terhadap kecenderungan *burnout*, agensi dapat mengimplementasikan strategi yang lebih baik untuk mendukung kesehatan mental dan kesejahteraan talent mereka.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara konflik peran dengan kecenderungan *burnout* pada *Virtual Youtuber*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara konflik peran dengan kecenderungan *burnout* pada *Virtual Youtuber* yang tergabung dalam agensi di Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan tambahan kajian ilmiah terkait hubungan antara tuntutan peran yang dialami bersamaan dan kecenderungan *burnout* pada *Virtual Youtuber* yang berada dalam naungan agensi, sekaligus memperkaya kajian psikologi sosial.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Subjek penelitian

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh Vtuber sebagai bahan acuan dalam memahami konflik peran yang dialami, sehingga pengelolaan antara tuntutan pekerjaan sebagai kreator konten dan kehidupan pribadi dapat berjalan lebih seimbang. Pemahaman tersebut

diharapkan membantu Vtuber dalam mengelola tekanan kerja secara lebih adaptif, sehingga dapat menjaga produktivitas sekaligus kesehatan mental.

b. Bagi Agensi

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi agensi pengelola Vtuber dalam mengenali berbagai tantangan yang dialami oleh talent di bawah naungannya. Temuan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai dasar dalam menyusun langkah-langkah pencegahan burnout, seperti penyediaan dukungan psikologis, penerapan pengelolaan waktu yang lebih adaptif, serta penyesuaian tuntutan kerja agar tidak berlebihan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti konflik peran dan kecenderungan burnout pada konteks kreator konten digital, khususnya Virtual Youtuber. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan jumlah sampel yang lebih luas, melibatkan lebih banyak agensi, serta mengombinasikan metode pengukuran lain agar pemahaman mengenai konflik peran dan kecenderungan burnout menjadi lebih komprehensif.