

**REPRESENTASI IDENTITAS BUDAYA DIGITAL  
DALAM DUNIA HIBURAN  
(STUDI PADA VTUBER HOLOLIVE INDONESIA)**



**Bani Adam Bhagaskara  
1406619029**

Skripsi ini ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos.)

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
2025**

## ABSTRAK

Bani Adam Bhagaskara, REPRESENTASI IDENTITAS BUDAYA DIGITAL DALAM DUNIA HIBURAN (STUDI PADA VTUBER HOLOLIVE INDONESIA), Skripsi, Jakarta: Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis VTuber sebagai media baru dan bagaimana representasi budaya digital ditampilkan melalui VTuber. Studi ini fokus pada Hololive Indonesia sebagai representasi digital yang menggunakan teknologi avatar 3D. Mereka telah menghadirkan inovasi dalam industri hiburan, terutama dalam pola interaksi dan anonimitas yang membedakannya dari media konvensional. Hololive Indonesia memanfaatkan karakter VTuber untuk menyebarkan budaya Indonesia di panggung global, baik melalui desain kostum tradisional, cover lagu daerah, maupun konten siaran yang terkait dengan perayaan hari nasional.

Penelitian ini menggunakan metode wawancara dan observasi untuk mengeksplorasi bagaimana penonton VTuber memaknai identitas digital ini, serta bagaimana VTuber menjadi sarana untuk meningkatkan literasi digital. Representasi budaya dalam konteks VTuber dianalisis menggunakan perspektif Stuart Hall, khususnya dalam aspek encoding, decoding, dan polysemy. Penelitian berlangsung dari Maret hingga November 2024.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam encoding, VTuber membangun narasi menggunakan kode dan simbol dari pop kultur virtual, seperti referensi anime, game, dan budaya internet lainnya. Dalam decoding, audiens menafsirkan konten VTuber berdasarkan latar belakang, pengalaman, dan pandangan pribadi mereka. Sebagai contoh, ada audiens yang melihat VTuber sebagai figur idola atau role model, sementara yang lain menganggap mereka sebagai media escapism untuk melarikan diri dari realitas, atau bahkan sebagai hiburan yang dianggap konyol. Fenomena polysemy ini memperlihatkan bahwa makna dari representasi VTuber bersifat fleksibel dan bisa berbeda tergantung perspektif audiensnya. VTuber tidak hanya berperan sebagai hiburan, tetapi juga menjadi alat untuk memperkenalkan budaya lokal kepada audiens global dan memiliki dampak signifikan terhadap literasi digital penontonnya.

Kata Kunci: Identitas Digital, Pop Kultur, Literasi Digital

## ABSTRACT

Bani Adam Bhagaskara, *REPRESENTATION OF DIGITAL CULTURAL IDENTITY IN ENTERTAINMENT INDUSTRY (STUDY ON HOLOLIVE INDONESIA VTUBERS)*, Thesis, Jakarta: Sociology Study Program, Faculty of Social Sciences, State University of Jakarta, 2025.

*This research aims to analyze VTubers as a new medium and how digital cultural representation is presented through VTubers. The study focuses on Hololive Indonesia as a digital representation utilizing 3D avatar technology. They have introduced innovations in the entertainment industry, particularly in interaction patterns and anonymity, which distinguish them from conventional media. Hololive Indonesia leverages VTuber characters to promote Indonesian culture on the global stage, whether through traditional costume designs, covers of regional songs, or broadcast content related to national celebrations.*

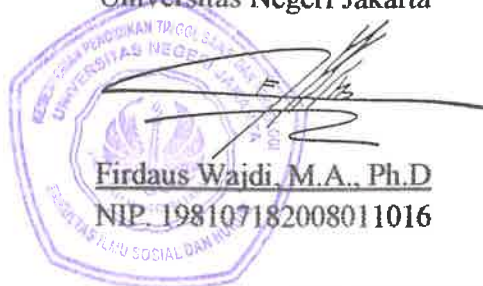
*This research employs interviews and observations to explore how VTuber audiences interpret this digital identity and how VTubers serve as a medium to enhance digital literacy. Cultural representation in the context of VTubers is analyzed using Stuart Hall's perspective, particularly in the aspects of encoding, decoding, and polysemy. The research took place from March to November 2024.*






*The findings reveal that in encoding, VTubers construct narratives using codes and symbols from virtual pop culture, such as references to anime, games, and other internet cultures. In decoding, audiences interpret VTuber content based on their backgrounds, experiences, and personal views. For instance, some audiences perceive VTubers as idol figures or role models, while others see them as escapism media to detach from reality, or even as entertainment considered frivolous. This phenomenon of polysemy highlights that the meanings of VTuber representations are flexible and can vary depending on the audience's perspectives. VTubers not only serve as entertainment but also act as a tool to introduce local culture to global audiences and significantly impact their audience's digital literacy.*

*Keywords: Digital Identity, Pop Culture, Digital Literacy*

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum  
Universitas Negeri Jakarta



No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Prof. Dr. Evy Clara, M.Si</u> NIP. 19590927 198403 2 001 Ketua Sidang		17-02-2025
2.	<u>Meila Riskia Fitri, S.Pd., M.A.</u> NIP. 19890510 201903 2 025 Sekertaris		15-02-2025
3.	<u>Prof. Dr. Robertus Robet, MA</u> NIP. 19710516 200604 1 001 Anggota/ Penguji Ahli		15-02-2025
4.	<u>Marista Christina Shally Kabelen,</u> <u>S.Fil., M.Hum</u> NIP. 19890523 201903 2 018 Anggota/Pembimbing I		19-02-2025
5.	<u>Dr. Rusfadia Saktiyanti Jahja,</u> <u>M.Si</u> NIP. 19781001 200801 2 016 Anggota/ Pembimbing II		17-02-2025

Tanggal Lulus: 11 Februari 2025

## LEMBAR ORISINALITAS



Program Studi Sosiologi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum  
Universitas Negeri Jakarta

Dengan ini penulis menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “REPRESENTASI IDENTITAS BUDAYA DIGITAL DALAM DUNIA HIBURAN (Studi Pada Vtuber Hololive Indonesia)” ini benar-benar hasil karya pribadi dan telah mengikuti prosedur penulisan karya ilmiah. Apabila kemudian hari ditemukan kesamaan atau unsur-unsur plagiat dalam tugas akhir karya ilmiah ini, maka penulis sanggup menerima sanksi yang diberikan.

Jakarta, 03 Februari 2025



Bani Adam Bhagaskara

NIM. 1406619029



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Bani Adam Bhagaskara  
NIM : 1406619029  
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum/ Sosiologi  
Alamat email : Baniadambagas@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

REPRESENTASI IDENTITAS BUDAYA DIGITAL DALAM DUNIA HIBURAN (STUDI  
PADA VTUBER HOLOLIVE INDONESIA)

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 25 Februari 2025

Penulis

( Bani Adam Bhagaskara )

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*"If you believe hard enough, you can turn Super Saiyan too!"*

— Son Goku, Dragon Ball Z

\*\*\*

*"We can never truly see into the hearts of others. When people get lost in their own worries, they can be blind to the feelings of those most important to them."*

— Toshikazu Kawaguchi, Tales from the Café

\*\*\*

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Seluruh anggota keluarga yang saya cintai dan teman serta sahabat penulis yang telah membantu penulis menjadi lebih baik

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti mampu menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “REPRESENTASI IDENTITAS BUDAYA DIGITAL DALAM DUNIA HIBURAN (STUDI PADA VTUBER HOLOLIVE INDONESIA)” Dalam proses penyusunan serta penulisan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan. Oleh karena itu, dalam kesempatan kali ini peneliti ingin mengucapkan banyak terimakasih dan apresiasi sebesar-besarnya kepada :

1. Firdaus Wajdi, S.Th.I., MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta.
2. Dr. Rusfadia Saktiyanti Jahja, M.Si. sebagai ketua program studi sosiologi dan juga dosen pembimbing 2 yang telah banyak memberikan bimbingan dan bantuan pada peneliti
3. Marista Christina Shally Kabelen, S.Fil., M.Hum sebagai dosen pembimbing 1 yang telah menuntun penulis dalam mengerjakan skripsi ini hingga dapat selesai dengan baik.
4. Prof. Dr. Robertus Robet, MA sebagai penguji ahli yang memberikan saran dan kritik sehingga skripsi ini menjadi lebih baik
5. Prof. Dr. Evy Clara, M.Si sebagai ketua sidang yang memberikan saran dan kiritk sehingga skripsi ini menjadi lebih baik
6. Meila Riskia Fitri, S.Pd.,M.A. sebagai sekretaris sidang yang memberikan saran dan kiritk dari segi sistematis sehingga skripsi ini menjadi lebih baik
7. Iten dan Rafa selaku sahabat penulis yang selalu mendengarkan keluh kesah serta memastikan kewarasan penulis dan sedia membantu penulis kapanpun dan dimanapun itu
8. Alvi yang mau berbagi ilmunya untuk berdiskusi dan sedia membantu penulis ketika sedang kesusahan



9. Shasha yang selalu memberikan bantuan serta dorongan moral kepada penulis untuk menyelesaikan tulisan ini
10. Satrio, Mael, Daffa, Sephia, Novi, Pansur, Harry, Radit, Rizki, Iman, Iqbal, Penta, Adam dan Idham yang sudah menjadi teman dekat penulis selama di perkuliahan ini
11. Mamah, Papah dan laras selaku anggota keluarga penulis yang selalu mendukung penulis dan memberikan bantuan serta perhatiannya pada penulis
12. Kepada teman teman Sosiologi B 2019 yang telah menciptakan suasana dan ruang kelas yang hangat bagi penulis
13. Gerry, Bilal, Fadil, Farel, Pasha dan Adef yang selalu menemani penulis berkeluh kesah dan sudah menjadi teman dekat penulis dari SMP sampai sekarang
14. Kaela Kovalskia, Vestia Zeta, dan Zea Cornelia selaku Vtuber yang sudah memberikan penulis motivasi dan inspirasi untuk mengerjakan tulisan ini

Peneliti mengucapkan banyak terima kasih baik kepada pihak-pihak yang telah disebutkan maupun yang tidak dapat dituliskan satu persatu karena keterbatasan. Semoga tulisan ini dapat membawa manfaat bagi orang banyak serta dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi peneliti lainnya.

Jakarta, 3 Februari 2025

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR ORISINALITAS</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL DAN SKEMA</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISTILAH</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Pertanyaan Penelitian .....	8
1.3 Tujuan Penelitian .....	9
1.4 Manfaat Penelitian .....	9
1.5 Tinjauan Literatur .....	10
1.6 Kerangka Konsep .....	21
1.6.1 Virtual Youtuber .....	21
1.6.2 Media Baru .....	23
1.6.3 Budaya Digital .....	24
1.6.4 Teori Representasi Media Stuart Hall .....	28
1.6.5 Hubungan Antar Konsep .....	31
1.7 Metodologi Penelitian .....	31
1.7.1 Metode Penelitian .....	31
1.7.2 Subjek Penelitian .....	32
1.7.3 Lokasi dan Waktu .....	33
1.7.4 Teknik Pengumpulan Data .....	33

1.7.5. Teknik Analisis Data .....	33
1.7.6 Peran Peneliti .....	34
1.7.7 Triangulasi Data.....	35
1.7.8 Sistematika Penulisan .....	36
<b>BAB 2 KONTEKS SOSIAL VTUBER HOLOLIVE INDONESIA.....</b>	<b>38</b>
2.1 Pengantar .....	38
2.2 Sejarah Perkembangan VTuber Indonesia .....	38
2.3 Hololive Indonesia Sebagai Agensi VTuber Terbesar di Indonesia .....	45
2.4 HololiveID Fans Sebagai Komunitas Penggemar .....	53
2.5 Profil Informan .....	55
2.6 Penutup.....	57
<b>BAB 3 VTUBER SEBAGAI MEDIA DIGITAL BARU .....</b>	<b>58</b>
3.1 Pengantar .....	58
3.2 VTuber dan Media Konvensional .....	59
3.3 Proses Encoding Konten VTuber Hololive Indonesia.....	69
3.4 Perbedaan VTuber Indonesia dengan Jepang.....	76
3.5 Penutup.....	87
<b>BAB 4 HOLOLIVE INDONESIA SEBAGAI EKOSISTEM BUDAYA DIGITAL: FAKTOR KESUKSESAN, PEMAKNAAN AUDIENS, DAN KOMERSIALISASI.....</b>	<b>89</b>
4.1 Pengantar .....	89
4.2 Sinergi Budaya Lokal dan Media Digital dalam Kesuksesan Hololive Indonesia .....	90
4.3 Pemaknaan Audiens terhadap Desain Karakter VTuber Hololive Indonesia ...	93
4.4 Pemaknaan Audiens terhadap Konten VTuber Hololive Indonesia.....	100
4.5 VTuber sebagai Aset Digital: Kontribusi dan Komersialisasi .....	110
4.6 Penutup.....	120
<b>BAB 5 PENUTUP.....</b>	<b>121</b>
5.1 Kesimpulan.....	121
5.2 Saran .....	122

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>125</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>128</b>
<b>RIWAYAT HIDUP PENELITI/PENULIS .....</b>	<b>130</b>

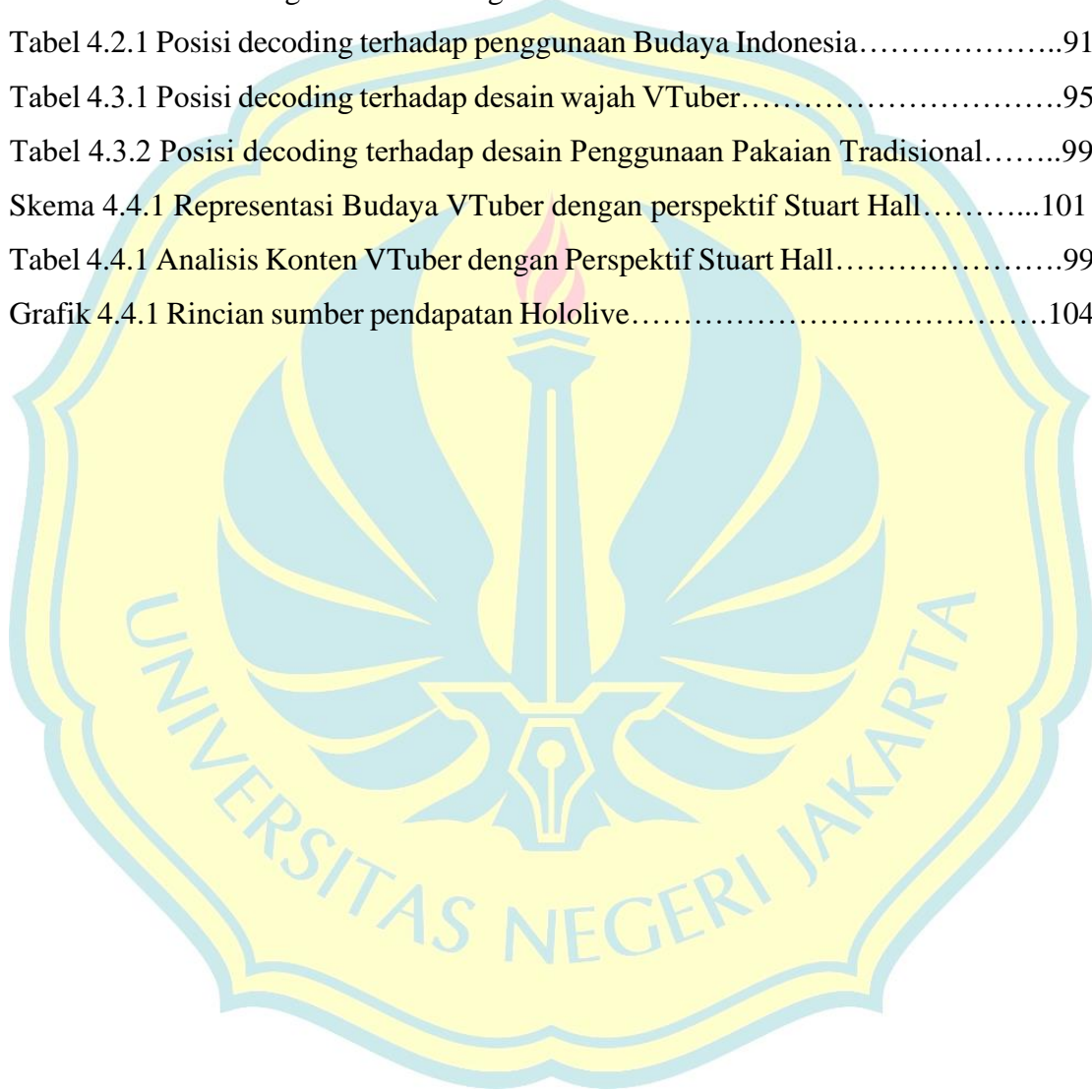


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.1 Livestream seorang vtuber (Vestia Zeta).....	2
Gambar 1.1.2 Distribusi jam ditonton Vtuber berdasarkan agensi.....	3
Gambar 1.1.3 10 kanal perempuan paling banyak ditonton pada 2023.....	5
Gambar: 2.2.1 Mahapanca agensi VTuber Indonesia.....	37
Gambar 2.2.2 Nijisanji sebagai agensi VTuber luar negeri pertama yang masuk ke Indonesia.....	40
Gambar 2.2.3 Teknologi motion capture.....	41
Gambar 2.3.1 Tokino Sora VTuber pertama Hololive.....	45
Gambar 2.3.2 CEO Cover Corp Tanigo Motoaki.....	46
Gambar 2.3.3 VTuber Hololive generasi pertama.....	48
Gambar 2.3.4 Sebuah kafe bertemakan Hololive Indonesia.....	50
Gambar 2.3.5 Konser Hololive di CGV Central Park Jakarta.....	51
Gambar 2.3.6 Kolaborasi Hololive Indonesia dengan Indomie.....	52
Gambar 3.2.1 Promosi hololive Indonesia di Stasiun MRT Senayan.....	62
Gambar 3.3.1 Siaran pembelajaran bahasa oleh VTuber Hololive Indonesia.....	72
Gambar 3.3.2 Siaran belajar aljabar linear oleh VTuber Hololive Indonesia.....	74
Gambar 3.4.1 VTuber Hololive Indonesia dengan pakaian tradisional.....	80
Gambar 3.4.2 Materi promosi perayaan 17 Agustus Hololive Indonesia.....	81
Gambar 3.4.3 Cover Lagu Daerah Hololive Indonesia.....	83
Gambar 3.4.4 Siaran belajar bahasa Indonesia oleh Kobo Kanaeru.....	86
Gambar 4.3.1 Proporsi desain wajah khas anime.....	94
Gambar 4.3.2 Siaran live 3D Hololive dengan searagam batik.....	98
Gambar 4.3.3 Ilustrasi Hololive dengan Balutan Pakaian Nusantara.....	99
Gambar 4.4.1 Kolaborasi Kobo Kanaeru dengan merk motor Honda.....	112
Gambar 4.4.2 Skema Bisnis Hololive Berbasis Properti Intelektual.....	117

## DAFTAR TABEL DAN SKEMA

Tabel 1.5.1 Tinjauan Literatur.....	17
Skema 1.5.1 Kategorisasi literatur.....	20
Skema 1.6.5 Hubungan Antar Konsep.....	31
Tabel 3.2.1 Perbandingan VTuber dengan Media Konvensional.....	67
Tabel 4.2.1 Posisi decoding terhadap penggunaan Budaya Indonesia.....	91
Tabel 4.3.1 Posisi decoding terhadap desain wajah VTuber.....	95
Tabel 4.3.2 Posisi decoding terhadap desain Penggunaan Pakaian Tradisional.....	99
Skema 4.4.1 Representasi Budaya VTuber dengan perspektif Stuart Hall.....	101
Tabel 4.4.1 Analisis Konten VTuber dengan Perspektif Stuart Hall.....	99
Grafik 4.4.1 Rincian sumber pendapatan Hololive.....	104



## DAFTAR ISTILAH

Agensi:	Perusahaan atau organisasi yang mengelola dan mendukung karier VTuber, termasuk pemasaran, manajemen, dan produksi konten.
Anonimitas:	Keadaan di mana identitas seseorang tidak diungkapkan atau dikenali, memungkinkan individu untuk berinteraksi tanpa menunjukkan siapa mereka sebenarnya.
Anime:	Gaya animasi yang berasal dari Jepang, sering kali ditandai oleh karakter yang memiliki ciri khas, cerita yang mendalam, dan berbagai genre.
Avatar 3D:	Representasi digital dari karakter yang dapat bergerak dan berinteraksi dalam ruang tiga dimensi, biasanya digunakan dalam konteks game dan media virtual.
Bandwidth:	Kapasitas maksimum dari koneksi internet atau saluran komunikasi yang menentukan seberapa banyak data yang dapat dikirimkan dalam waktu tertentu.
Doxxing:	Tindakan merilis informasi pribadi tentang individu secara publik tanpa izin, sering kali dengan niat untuk mengancam atau melecehkan.
Face Filter:	Teknologi yang mengubah tampilan wajah pengguna dalam gambar atau video dengan efek tertentu, sering digunakan dalam aplikasi media sosial.
Fanart:	Karya seni yang dibuat oleh penggemar yang terinspirasi oleh karakter atau tema dari media tertentu, seperti film, game, atau VTuber.
Livestreaming:	Proses siaran langsung di internet, di mana konten ditayangkan secara real-time kepada penonton, memungkinkan interaksi langsung antara pembawa acara dan audiens.
Live Translation:	Teknologi yang memungkinkan terjemahan secara langsung saat konten disiarkan, membantu penonton dari berbagai bahasa untuk memahami siaran.
Persona:	Identitas atau karakter yang diperankan oleh VTuber di depan audiens, yang sering kali mencerminkan sifat atau kepribadian yang dirancang khusus.
Twitch:	Platform streaming video yang berfokus pada game dan konten interaktif, sangat populer di kalangan gamer dan komunitas online.

- YouTube: Platform berbagi video terbesar di dunia, di mana pengguna dapat mengunggah, menonton, dan berinteraksi dengan berbagai jenis konten video.
- Hashtag: Kata atau frasa yang diawali dengan tanda "#" yang digunakan di media sosial untuk mengelompokkan dan memudahkan pencarian konten terkait.
- Oshi: Istilah yang berasal dari kultur idol Jepang, merujuk pada anggota grup idol atau VTuber yang paling disukai atau didukung oleh penggemar.
- Virtual Reality: Teknologi yang menciptakan pengalaman simulasi tiga dimensi yang mendalam, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan digital seolah-olah mereka berada di dalamnya.
- VTuber: Singkatan dari "Virtual YouTuber," yaitu individu yang menggunakan avatar digital untuk berinteraksi dengan audiens melalui platform streaming, sering kali dengan konten hiburan, permainan, atau edukasi.

