

SKRIPSI
HIPERREALITAS *VIRTUAL YOUTUBER*
(Studi Netnografi Komunitas HololiveID Fans di Facebook)



Disusun oleh:
Ikhlazul A'min – 071711533069

DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA
2022

SKRIPSI
HIPERREALITAS *VIRTUAL YOUTUBER*
(Studi Netnografi Komunitas HololiveID Fans di Facebook)



Disusun oleh:
Ikhlaazul A'min – 071711533069

DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA
2022

Halaman Pernyataan Tidak Melakukan Plagiat

Bagian atau keseluruhan isi skripsi ini tidak pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademis pada bidang studi dan/atau universitas lain dan tidak pernah dipublikasikan/ditulis oleh individu selain penyusun kecuali bila dituliskan dengan format kutipan (langsung ataupun tidak langsung) dalam isi skripsi.

Apabila ditemukan bukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Airlangga.

Surabaya, 19 Juni 2022



(Ikhlaazul A'min)

**HIPERREALITAS VIRTUAL YOUTUBER
(STUDI NETNOGRAFI KOMUNITAS HOLOLIVEID FANS
DI FACEBOOK)**

SKRIPSI

Maksud: sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 pada
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga

Disusun oleh

Ikhlaazul A'min

071711533069

**S1 ILMU KOMUNIKASI
DEPARTEMEN KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA**

Semester Genap 2021/2022

HALAMAN PERSETUJUAN

Hiperrealitas Virtual YouTuber (Studi Netnografi Komunitas HololiveID Fans di Facebook)

Skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan telah disetujui untuk diujikan

Dosen Pembimbing



Dr. Yayan Sakti Suryandaru, S.Sos., M.Si.

NIP. 197010021998021001

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah diujikan dan disahkan dihadapan Komisi Penguji

Program Studi Ilmu Komunikasi
Departemen Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Airlangga

Pada Hari : Kamis
Tanggal : 30 Juni 2022
Pukul : 07.30 - 09.30

Komisi Penguji terdiri dari

Ketua Penguji



Irfan Wahyudi, S. Sos., M.Comms., Ph.D
NIP. 198110302014041001

Anggota 1



Ratih Puspa, S.Sos., MA., Ph.D.
NIP. 197109191999032002

Anggota 2



Dr. Yayan Sakti Suryandaru, S.Sos., M.Si.
NIP. 197010021998021001

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplor hubungan antara *fans* dengan *Virtual YouTuber* melalui aktivitas yang dilakukan didalam Komunitas HololiveID Fans melalui *platform* media sosial Facebook. Kemunculan VTuber di media YouTube menandakan sajian baru dalam konteks *streamer* di YouTube sebagai hasil dari perkembangan teknologi. VTuber hadir dalam bentuk karakter virtual, dengan narasi bahwa para VTuber ini ‘hidup’. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe penelitian eksploratif. Metode yang digunakan adalah metode Netnografi melalui teknik pengumpulan data observasi-partisipan dan wawancara dengan admin, moderator, anggota aktif dan tidak aktif. Temuan dianalisis menggunakan konsep Hiperrealitas dari Jean Baudrillard untuk menemukan penggambaran terhadap dunia hiperreal yang terjalin dalam interaksi dari VTuber dengan *fans*-nya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam aktivitas *fans* di dalam grup, mereka cenderung menggunakan identitas palsu melalui foto profil dan nama pengguna; lebih sering menyebarkan informasi, mengunggah konten seperti *meme*; lalu cenderung saling berkontribusi dalam meneggakkan peraturan di grup tersebut. VTuber pada praktiknya mempunyai model yang menggerakan karakter virtual tersebut. Akan tetapi, peran agensi VTuber bertanggungjawab dalam memudahkan hubungan diantara VTuber dengan modelnya. Kesimpulan yang didapat adalah bahwa VTuber telah menjadi tanda dalam *the first order of simulacra*, sehingga dalam dunia hiperreal bukan model dibalik VTuber itu yang menjadi *idol*, melainkan VTuber itu sendiri.

Kata Kunci : *Virtual YouTuber, Idol, Fans, Hiperrealitas, Facebook*

ABSTRACT

This study aims to explore the relationship between fans and Virtual YouTubers through activities carried out within the HololiveID Fans Group within the Facebook social media platform. The emergence of VTuber on YouTube media signifies a new presentation in the context of streamers on YouTube as a result of technological developments. VTuber comes in the form of virtual characters, accompanied by narrative that these VTubers are 'alive'. This study uses a qualitative approach with exploratory research type. The method used is the netnographic method through data collection techniques from participant-observation and interviews with admins, moderators, active and inactive members. The findings were analyzed using the Hyperreality concept from Jean Baudrillard to find a depiction of the hyperreal world that is intertwined in the interaction of VTuber with its fans. The results showed that in the activities of fans in the group, they tend to use fake identities through profile photos and usernames; share information more frequently, upload content such as memes; then tend to contribute to each other in enforcing the rules in the group. VTuber in practice has a model that moves these virtual characters. However, the role of the VTuber agency is responsible for fading the relationship between VTuber and the model. The conclusion obtained is that VTuber has become a sign in the first order of simulacra, so that in the hyperreal world it is not the model behind the VTuber who becomes the idol, but the VTuber itself.

Keywords : *Virtual YouTuber, Idol, Fans, Hyperreality, Facebook*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat dan rahmat-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hiperrealitas *Virtual YouTuber* (Studi Netnografi Komunitas HololiveID Fans di Facebook)” sesuai dengan waktunya. Skripsi ini merupakan salah satu tugas yang harus diselesaikan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.IKom) pada Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Airlangga. Dalam menyelesaikan skripsi ini, tentu saya menghadapi banyak tantangan dan kesulitan. Namun, berkat bantuan orang-orang terbaik yang pernah saya kenal, yang selalu memberikan saya semangat sehingga akhirnya dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan dengan segenap kemampuan. Pada kesempatan ini, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang tidak surut dalam memberikan dukungan terus-menerus kepada saya, yaitu Bapak Herru Widiatmo, SE. dan Ibu Roswita Dely Safari, A.Md.Kom.; juga keluarga besar yang memberikan perhatian, kasih dan sayang serta doa agar saya selalu diberikan kelancaran dalam menyelesaikan studi serta penelitian ini.
2. Bapak Dr. Yayan Sakti Suryandaru, S.Sos., SIP. MA., yang bertanggungjawab sebagai dosen pembimbing skripsi serta Bapak Angga Prawadika Aji, S.I.P., M.A. yang juga membimbing saya saat menyusun proposal skripsi, yang telah memberikan bantuan dan dukungan dari awal penulisan hingga saat ini. Terima kasih karena telah sabar dalam membimbing saya dan membantu memikirkan solusi atas setiap kesulitan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini.
3. Dosen penguji skripsi, yang pada kesempatan ini yaitu Bapak Irfan Wahyudi, S. Sos., M.Comms., Ph.D selaku Ketua Penguji, Ibu Ratih Puspa, S.Sos., MA., Ph.D. selaku Penguji 1 yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan untuk memberikan masukan-masukan yang sangat membangun terhadap hasil tulisan skripsi saya.

4. Seluruh dosen dan staf Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga yang selalu membagikan ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat selama saya belajar dan berproses sebagai mahasiswa di Prodi S1 Ilmu Komunikasi.
5. Kepada teman-teman komunikasi Angkatan 2017, yang telah terlebih dahulu menyelesaikan skripsi; yang telah berjuang bersama saya dalam mengirimkan naskah skripsi untuk sidang; dan yang saat ini sedang berjuang untuk menyelesaikannya. Mereka semua adalah teman-teman berharga yang tidak segan dalam memberi masukan yang sangat membantu saya selama melakukan proses penyelesaian penelitian ini.

Tentu saja masih banyak lagi pihak-pihak yang secara langsung maupun tidak langsung membantu dan mendorong saya untuk semangat dalam proses penyelesaian skripsi ini. Dalam kesempatan ini, saya ingin menundukkan kepala dan mengucapkan terima kasih yang sangat banyak kepada mereka semua, dan saya harap saya akan menjadi individu yang lebih baik, dan bermanfaat bagi masyarakat setelah penyelesaian tugas akhir ini.

Hormat Saya,

19 Juni 2022

Ikhlaazul A'min

DAFTAR ISI

Halaman Pernyataan Tidak Melakukan Plagiat.....	ii
Halaman Persetujuan Pembimbing.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI.....	v
ABSTRAKSI.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.4.1 Manfaat Teoritis	10
1.4.2 Manfaat Praktis	10
1.5 Tinjauan Pustaka.....	10
1.5.1 Hiperrealitas	10
1.5.2 Idol dan Fans	17
1.5.3 Virtual YouTuber	20
1.5.4 Netnografi sebagai Metode	24
1.5.5 Penelitian Terdahulu	31
1.6 Metodologi Penelitian.....	33
1.6.1 Pendekatan dan Fokus Penelitian.....	33
1.6.2 Tipe Penelitian.....	33
1.6.3 Metode Penelitian.....	33
1.6.4 Subjek Penelitian.....	34
1.6.5 Unit Analisis.....	34
1.6.6 Teknik Pengumpulan Data	34
1.6.7 Teknik Analisis Data.....	35
BAB 2 GAMBARAN UMUM.....	37

2.1 Sejarah <i>Virtual Idol</i>	37
2.1.1 <i>Virtual Idol's Predecessor: Kyoko Date</i>	37
2.1.2 Hatsune Miku, <i>A Singer in a Box</i>	40
2.1.3 Lahirnya <i>Trend Virtual YouTuber</i>	43
2.2 Virtual YouTuber di Indonesia.....	45
2.2.1 Maya Putri.....	45
2.2.2 Nijisanji Indonesia	46
2.2.3 Hololive Indonesia.....	47
2.2.4 Komunitas Facebook: HololiveID Fans	48
BAB 3 ANALISIS DAN PEMBAHASAN	50
3.1 <i>Fan Activities</i> dalam grup HololiveID Fans.....	51
3.2 <i>VTuber: A Copy of Idol in Virtual Media</i>	61
3.2.1 Refleksi Realita <i>Idol</i> melalui <i>Fan Activities</i>	62
3.2.2 Disrupsi Realita oleh Agensi Hololive	65
3.2.3 Hilangnya Realita Model dalam Debut dan Aktivitas VTuber.....	72
3.2.4 <i>Pure Simulacrum</i> dan Konsekuensinya	76
BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN	83
4.1 Kesimpulan.....	83
4.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	93
Lampiran 1 : <i>Interview Guideline</i>	93
Lampiran 2 : Transkrip Wawancara.....	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Wujud Virtual YouTuber bernama 'Kizuna Ai'	2
Gambar 1.2 16 Anggota Virtual YouTuber Jepang dalam proyek Hololive.....	5
Gambar 1.3 Analisis Penonton dari VTuber Hololive Jepang, Shirakami Fubuki .	7
Gambar 2.1 Model Virtual Idol "Kyoko Date"	37
Gambar 2.2 Penggalan Wawancara terhadap karakter "Kyoko Date" (terjemah)	38
Gambar 2.3 Cover CD debut dari Kyoko Date	40
Gambar 2.4 Cover Buku Berjudul Idoru karya William Gibson (1996).....	41
Gambar 2.5 Penampilan Hatsune Miku dalam software Vocaloid™ 4.....	42
Gambar 2.6 Statistik pencarian google dengan kata kunci "Virtual YouTuber" dan "Kizuna Ai"	44
Gambar 2.7 Perolehan Superchat terbanyak di YouTube	45
Gambar 2.8 Virtual YouTuber yang melakukan debut dibawah agensi cabang HololiveID.....	48
Gambar 3.1 Penampilan Identitas 3 Informan Utama	53
Gambar 3.2 Unggahan Anggota Grup HololiveID Fans Bersama Cosplayer yang juga anggota grup yang sama	55
Gambar 3.3 Beberapa Hashtag Teratas yang Digunakan oleh Anggota Grup	57
Gambar 3.4 Hashtag resmi dari VTuber yang dapat digunakan dalam aktivitas grup.....	58
Gambar 3.5 Unggahan Facebook dengan Hashtag #OOT	59
Gambar 3.6 Unggahan Facebook dengan Hashtag #meme.....	60
Gambar 3.7 Hal yang Disukai oleh Airani Iofifteen, VTuber HololiveID Gen. 1	63
Gambar 3.8 Unggahan pada Grup HololiveID Fans yang Memperlihatkan Kebahagiaan Fans.....	64
Gambar 3.9 Informasi Audisi HololiveID Gen. 2 yang Disebarkan Ulang Dalam Grup.....	68
Gambar 3.10 Ungkapan Fans Mengenai Proses Audisi yang Lama	69
Gambar 3.11 Pendapat Anggota Mengenai Proses Audisi.....	70
Gambar 3.12 Unggahan Anggota Mengenai Informasi Mama dan Papa VTuber	71
Gambar 3.13 Kehadiran HololiveID Generasi Ke-2	73
Gambar 3.14 Unggahan Anggota Grup Mengenai Profil Pavolia Reine	74
Gambar 3.15 Unggahan Anggota Grup Mengenai Keluarga dari Kureiji Ollie....	76
Gambar 3.16 Unggahan Anggota Grup Mengenai pengumuman livestream kelulusan Kiryu Coco	79