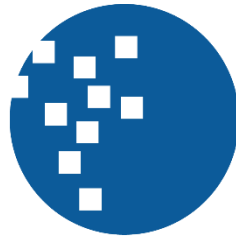


**BUDAYA DIGITAL FANDOM DAN MEDIA BARU: STUDI
ETNOGRAFI VIRTUAL PADA KELOMPOK PENGGEMAR
KOBO KANAERU DI TWITTER**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Muhammad Caeshar Trinugraha

00000038119

PROGRAM STUDI STRATEGIC COMMUNICATION

ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

**BUDAYA DIGITAL FANDOM DAN MEDIA BARU: STUDI
ETNOGRAFI VIRTUAL PADA KELOMPOK PENGGEMAR
KOBO KANAERU DI TWITTER**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Muhammad Caeshar Trinugraha

0000038119

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Caeshar Trinugraha

Nomor Induk Mahasiswa : 00000038119

Program studi : Ilmu Komunikasi

Skripsi dengan judul:

BUDAYA DIGITAL FANDOM DAN MEDIA BARU: STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL PADA KELOMPOK PENGGEMAR KOBO KANAERU DI TWITTER

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, Jumat 17 November 2023



Muhammad Caeshar Trinugraha

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

BUDAYA DIGITAL FANDOM DAN MEDIA BARU: STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL PADA KELOMPOK PENGGEMAR KOBO KANAERU DI TWITTER

Oleh

Nama : Muhammad Caeshar Trinugraha
NIM : 00000038119
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi


Telah diujikan pada hari Selasa, 28 November 2023

Pukul 14.00 s.d 15.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Maria Advenita Gita Ernada, S.T.Kom., M.Si.
NIDN: 0309129202

Penguji



Dr. Indiwani Seto Wahjuni, M.Si.
NIDN: 0308036601

Pembimbing



Cendera Rizky
Anugrah
Bangun
2023.12.11
16:25:01 +07'00'

Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.
NIDN: 0304078404

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Cendera Rizky
Anugrah Bangun
2023.12.11 16:25:26
+07'00'

Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.
NIDN: 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Caeshar Trinugraha
NIM : 00000038119
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

BUDAYA DIGITAL FANDOM DAN MEDIA BARU: STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL PADA KELOMPOK PENGGEMAR KOBO KANAERU DI TWITTER

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, Jumat 17 November 2023

Yang menyatakan,



Muhammad Caeshar Trinugraha

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘alamin, puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi dengan judul **“BUDAYA DIGITAL FANDOM DAN MEDIA BARU: STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL PADA KELOMPOK PENGGEMAR KOBO KANAERU DI TWITTER”** dapat terselesaikan. Skripsi ini saya tulis dengan tujuan untuk mempelajari dan mendalami bagaimana budaya kelompok penggemar Kobo Kanaeru di media sosial terbentuk melalui interaksi dan produksi konten di antara anggota komunitas.

Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Andrey Andoko, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si., sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga, yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral sehingga penulis dapat skripsi ini.
6. Kobo Kanaeru, yang menjadi sumber inspirasi saya dalam menulis skripsi.
7. Keenam informan penelitian, yang telah meluangkan waktunya untuk berkontribusi dalam skripsi ini.
8. Adiva Ramadhani, yang telah memberikan dukungan, perhatian, dan kasih sayang kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Saya harap hasil dari skripsi ini dapat memberikan wawasan baru dalam studi tentang budaya penggemar di media sosial. Selain itu, saya juga berharap hasil skripsi ini dapat bermanfaat dalam konteks praktis dan sosial. Terima kasih.

Tangerang, Jumat 17 November 2023



Muhammad Caeshar Trinugraha

**BUDAYA DIGITAL FANDOM DAN MEDIA BARU: STUDI
ETNOGRAFI VIRTUAL PADA KELOMPOK PENGGEMAR
KOBO KANAERU DI TWITTER**

Muhammad Caeshar Trinugraha

ABSTRAK

Media baru merubah cara manusia berinteraksi dan berkomunikasi. Saat ini seseorang dapat menggunakan karakter virtual 2D untuk berinteraksi melalui suatu platform media baru contohnya YouTube, hal tersebut dapat dikategorikan kedalam *virtual youtuber*. Kobo Kanaeru adalah salah satu Vtuber dari agensi Hololive Indonesia yang menjadi salah satu instrumen dalam penelitian ini, lebih tepatnya kepada kelompok penggemarnya yaitu Kobokerz. Penelitian ini memiliki tujuan mengkaji tentang bagaimana budaya penggemar di era digital dengan melihat aktivitas penggemar yang dilakukan oleh para anggota *fandom* melalui media sosial. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif, metode etnografi virtual, dan paradigma konstruktivis. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi-partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Konsep yang digunakan adalah *fandom*, aktivitas *fandom*, media baru dan budaya penggemar. Hasil penelitian menunjukkan Kobokerz adalah *fan name* yang diberikan kepada penggemar Kobo bukan sebuah gelar atau penghormatan tertentu yang Kobo berikan dan tidak ada standar khusus untuk menjadi Kobokerz. Untuk aktivitas reguler tahunan, Kobokerz akan membuat sebuah proyek (*fan project*) misalnya, ulang tahun Kobo, selebrasi *followers* atau *subscriber*, dan *anniversary*. Selain itu, penggemar Kobo juga senang membuat *fan production* yang paling banyak ditemukan pada Twitter adalah *fan art* dengan tagar #AeruSeni. Kobokerz memilih fitur *Super Chat* pada platform YouTube yang paling populer untuk digunakan sebagai media untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan Kobo Kanaeru dibandingkan menggunakan media sosial Twitter. Sebagai kelompok penggemar Kobokerz tidak pernah terlibat dalam aksi sosial, hal tersebut dikarenakan agensi Hololive menyatakan dirinya untuk tidak mencampurkan urusan yang berada di luar industri hiburan miliknya.

Kata kunci: *Virtual youtuber*, Aktivitas *fandom*, Budaya Penggemar, Media Baru

***DIGITAL FANDOM CULTURE AND NEW MEDIA: A VIRTUAL
ETHNOGRAPHIC STUDY OF A GROUP OF KOBO KANAERU***

FANS ON TWITTER

Muhammad Caeshar Trinugraha

ABSTRACT (English)

New media changes the way humans interact and communicate. Currently, someone can use 2D virtual characters to interact via a new media platform, for example YouTube, this can be categorized as a virtual YouTuber. Kobo Kanaeru is one of the Vtubers from the Hololive Indonesia agency who is one of the instruments in this research, more precisely for his fan group, namely Kobokerz. This research aims to examine fan culture in the digital era by looking at fan activities carried out by fandom members through social media. The research was conducted using a qualitative approach, virtual ethnographic methods, and a constructivist paradigm. The data collection techniques used were participant observation, interviews and documentation. The concepts used are fandom, fandom activities, new media and fan culture. The research results show that Kobokerz is a fan name given to Kobo fans, not a particular title or honor that Kobo gives and there are no special standards for becoming Kobokerz. For regular annual activities, Kobokerz will create a project (fan project), for example, Kobo's birthday, follower or subscriber celebration, and anniversary. Apart from that, Kobo fans also enjoy making fan productions. The most frequently found on Twitter is fan art with the hashtag #AeruSeni. Kobokerz chose the Super Chat feature on the most popular YouTube platform to use as a medium to communicate and interact with Kobo Kanaeru rather than using social media Twitter. As a fan group, Kobokerz has never been involved in social actions, this is because the Hololive agency has stated that it does not interfere with matters outside its entertainment industry.

Keywords: *Virtual YouTubers, Fandom Activities, Fan Culture, New Media*

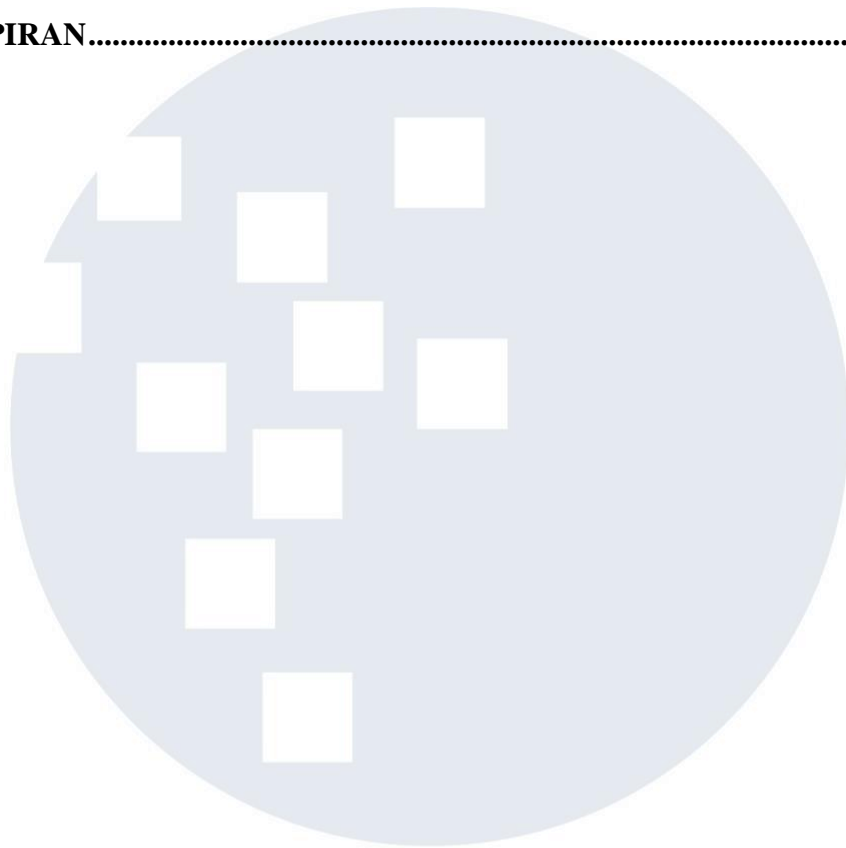
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	13
1.3 Pertanyaan Penelitian	13
1.4 Tujuan Penelitian.....	14
1.5 Kegunaan Penelitian.....	14
1.5.1 Kegunaan Akademis.....	14
1.5.2 Kegunaan Praktis.....	14
1.5.3 Kegunaan Sosial	14
1.5.4 Keterbatasan Penelitian	14
BAB II KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP	15
2.1 Penelitian Terdahulu	15
2.2 Tabel Penelitian Terdahulu	18
2.3 Teori atau Konsep yang digunakan.....	23
2.3.1 Fandom atau Kelompok Penggemar	23
2.3.2 Aktivitas Fandom	26
2.3.3 Media Baru	28

2.3.4	Budaya Penggemar.....	29
2.4	Alur Penelitian.....	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		33
3.1	Paradigma Penelitian.....	33
3.2	Jenis dan Sifat Penelitian.....	34
3.3	Metodologi Penelitian	34
3.4	Key Informan dan Informan.....	36
3.5	Teknik Pengumpulan Data	37
3.5.1	Observasi Partisipatif	37
3.5.2	Wawancara	38
3.5.3	Dokumentasi.....	38
3.6	Keabsahan Data.....	38
3.7	Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Subjek dan Objek Penelitian	42
4.1.1	Profil Kobo Kanaeru	42
4.1.2	Subjek Penelitian.....	44
4.1.3	Objek Penelitian	45
4.2	Hasil Penelitian	46
4.2.1	Pembentukan Kobokerz	46
4.2.2	Interaksi antara Kobokerz dan Kobo Kanaeru	54
4.2.3	Kegiatan yang dilakukan Kobokerz	58
4.3	Pembahasan.....	67
4.3.1	Kobokerz sebagai Fandom	67
4.3.2	Aktivitas Kobokerz.....	71
4.3.3	Kobokerz dan Media Baru	73
4.3.4	Budaya Penggemar Kobokerz di Media Baru.....	75
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		83
5.1	Simpulan.....	83
5.2	Saran.....	85
5.2.1	Saran Akademis.....	85
5.2.2	Saran Praktis.....	86

DAFTAR PUSTAKA 87
LAMPIRAN..... 92



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Penelitian Terdahulu	18
Tabel 4.1	<i>Mapping</i> Media Sosial yang di Observasi.....	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	(Nama fandom anggota Hololive Indonesia)	8
Gambar 1.2	(Percakapan Kobo dengan Zeta)	10
Gambar 1.3	(Percakapan Kobo dengan para penggemar)	10
Gambar 4.1	Profil Kobo Kanaeru.....	43
Gambar 4.2	Fan base Facebook Kobokerz (Kobokerz Posting)	44
Gambar 4.3	Fan base Discord Kobokerz (Kobokan's Lighthouse)	45
Gambar 4.4	Fan Project Music Video Rintik Berbisik	60
Gambar 4.5	Forum diskusi pada fan base Discord.....	62
Gambar 4.6	Bentuk pembelaan dari Kobokerz	66
Gambar 4.7	Seorang penggemar menjahili Kobo saat live streaming	70
Gambar 4.8	seorang penggemar memberikan perhatian kepada Kobo.....	70
Gambar 4.9	Beberapa macam penggunaan fitur tagar atau hashtag Vtuber Kobo	73
Gambar 4.10	Contoh komunikasi melalui Super Chat.....	76
Gambar 4.11	Contoh penggunaan identitas virtual (emoji)	77
Gambar 4.12	Salah satu contoh fan art dari penggemar.....	79
Gambar 4.13	Contoh format admin fan base Discord share infomarsi Kobo	81

U M W N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	formulir konsultasi skripsi / tugas akhir	92
Lampiran 2.	Pedoman Wawancara: Tabel Fokus Penelitian dan Pertanyaan Wawancara.	94
Lampiran 3.	Transkrip Wawancara.....	100
Lampiran 4.	Lembar Hasil Pengecekan Turnitin	169
Lampiran 5.	<i>Curriculum Vitae</i>	170

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA