

**Pembentukan Identitas Virtual dalam Komunitas Penggemar
VTuber MAHA5: Studi kasus pada anggota komunitas
penggemar di UMN**



Skripsi

Lie Vania Buntaran

00000044818

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**Pembentukan Identitas Virtual dalam Komunitas Penggemar
VTuber MAHA5: Studi kasus pada anggota komunitas
penggemar di UMN**



Skripsi

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Lie Vania Buntaran

00000044818

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Lie Vania Buntaran

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044818

Program studi : Komunikasi Strategis

Skripsi dengan judul:

Pembentukan Identitas Virtual dalam Komunitas Penggemar VTuber MAHA5: Studi kasus pada anggota komunitas penggemar di UMN

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, 17 Juni 2025



Lie Vania Buntaran

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

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

**Pembentukan Identitas Virtual dalam Komunitas Penggemar Vtuber
MAHA5: Studi kasus pada anggota komunitas penggemar di UMN**

Oleh

Nama : Lie Vania Buntaran

NIM : 00000044818

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Komunikasi Strategis

Telah diujikan pada hari Rabu, 9 Juli 2025

Pukul 14.30 s.d 16.00 dan dinyatakan

LULUS

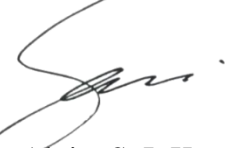
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Riatun, S.Sos, M.I.Kom
0302077803

Penguji



Silvanus Alvin, S. I. Kom., M.A.
0309109001

Pembimbing

Dr. Bonifacius Hendar Putranto, S.S., M.Hum.
0407047904

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos. M.Si
0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Lie Vania Buntaran
NIM : 00000044818.
Program Studi : Komunikasi Strategis
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.

Pembentukan Identitas Virtual dalam Komunitas Penggemar VTuber MAHA5: Studi kasus pada anggota komunitas penggemar di UMN

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, 17 Juni 2025

Yang menyatakan,



Lie Vania Buntaran

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan kekuatan yang diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa, yang telah menuntun peneliti agar menyelesaikan skripsi berjudul “Pembentukan Identitas Virtual dalam Komunitas Penggemar VTuber MAHA5: Studi kasus pada anggota komunitas penggemar di UMN” guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara. Penulisan skripsi ini didukung oleh berbagai pihak, yang oleh tanpa dukungan dari berbagai pihak, sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Dengan rendah hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M.Sc. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Rismi Juliadi, S.T., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos. M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Dr. Bonifacius Hendar Putranto, S.S., M.Hum. sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini, bahkan disaat proses terasa lelah dan gelap, Bapak selalu menjadi terang dan memberikan semangat kepada peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini hingga akhir.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Papa, Lie Yundi Buntaran, terima kasih atas ketabahan dan kasih sayang yang Papa berikan. Mama, Bun Siat Fong, terima kasih atas kelembutan dan kebesaran hati yang selalu menemani saya di saat kondisi saya menurun. Teruntuk saudara-saudara saya, terima kasih atas penyemangatnya yang menyertai hari-hari saya.
6. Ellen, Hanifah, Leonie, Adhi dan teman-teman J-CAFE Music yang telah memberikan dukungan emosional dan menginspirasi topik skripsi ini,

semoga kalian sukses selalu. Tanpa bertemu kalian, penelitian ini mungkin tidak akan pernah terjadi.

7. dr. Yohannes Toban, dr. Andhitya D.A, dr. Christine, dr. Nino Widjayanto, dr. Charley Simanjuntak, dr. Yehezkiel, dr. Eric, Ns. Bela, Ns. Sofie, Ns. Regina, Ns. Amira, Ns. Suci dan segenap tim fisioterapi RS Eka Harapan Indah, yang telah memberikan dukungan jasa, moral, dan motivasi kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas di tengah nyeri kronis CRPS. Semoga sukses selalu dan dapat menjadi motivasi bagi semua pasien yang menjalani skripsi.
8. Penulis juga menggunakan bantuan teknologi kecerdasan buatan, seperti Qwen AI dan NotebookLM sebagai alat bantu non-substantif, seperti menyusun struktur penulisan, melakukan pengecekan koherensi, eksplorasi gagasan dan evaluasi struktur argumentasi. Penulis menggunakan teknologi ini secara kritis dan tidak menggantikan peran utama penulis dalam menganalisis, sintesis, ataupun menginterpretasi data.

Semoga skripsi ini dapat berguna bagi penelitian selanjutnya terkait VTuber dan dapat menjadi inspirasi dan motivasi bagi pembaca khususnya mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 17 Juni 2025



Lie Vania Buntaran

Pembentukan Identitas Virtual dalam Komunitas Penggemar VTuber MAHA5: Studi kasus pada anggota komunitas penggemar di UMN

Lie Vania Buntaran

ABSTRAK

Popularitas budaya populer Jepang telah meluas secara global, termasuk di Indonesia, mencakup beragam aspek mulai dari film, anime, musik, hingga kuliner. Di antara berbagai genre musik Jepang yang unik, fenomena VTuber (Virtual YouTuber) kini menjadi sorotan. MAHA5 adalah salah satu agensi yang menaungi VTuber di Indonesia. Penelitian ini memfokuskan pada komunitas penggemar VTuber MAHA5 di UMN. Tujuan utama studi ini adalah menganalisis proses pembentukan identitas *virtual* dalam anggota komunitas tersebut. Menggunakan paradigma konstruktivis, penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus berdasarkan kerangka Robert E. Stake. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan konsep *fluid identity*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembentukan identitas virtual anggota komunitas penggemar VTuber MAHA5 diwarnai oleh penggunaan bahasa khusus, interaksi aktif dan keterlibatan (*engagement*) baik daring maupun luring, serta partisipasi dalam budaya anime secara *offline*. Penggemar dalam komunitas di UMN membentuk identitas virtual mereka dengan performatif, representasi tubuh di digital, dan interaktif, yang di mana proses nya bersifat cair, dinamis, dan fluid, sesuai dengan konsep *fluid identity*.

Kata kunci: identitas *virtual*, *fluid identity*, budaya populer, dan komunitas VTuber.

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

The Building of Virtual Identity in MAHA5's VTuber Fandom Community: Case study of fandom members in UMN

Lie Vania Buntaran

ABSTRACT (English)

Japanese popular culture popularity has grown globally, including in Indonesia, which involves many aspects from movie, anime, music, to culinary. Among many of Japanese music's unique genre, VTuber (Virtual YouTuber) phenomenon has become a highlight. MAHA5 is one of many agencies that sheltered VTuber in Indonesia. This study focuses on MAHA5's VTuber fandom in UMN. The purpose of this study is to analyze the process of building virtual identity of members from said fandom. Using constructivism for paradigm, this study adopts qualitative approaches with case study methods based on Robert E. Stake. Data was collected by deep interviews and documentation, which then was analyzed by using the concept of fluid identity. The result of this study shows that the building of virtual identity from MAHA5's VTuber fandom members is colored by uses of special languages, active interactions, and engagement from online and offline, including participation of anime culture in offline settings. Members of fandom in UMN builds virtual identity by performativity, digital representative, and interactivity, in which by having the process becomes naturally dynamic and fluid, in accordance to the concept of fluid identity.

Keywords: *virtual identity, fluid identity, popular culture, and VTuber community.*

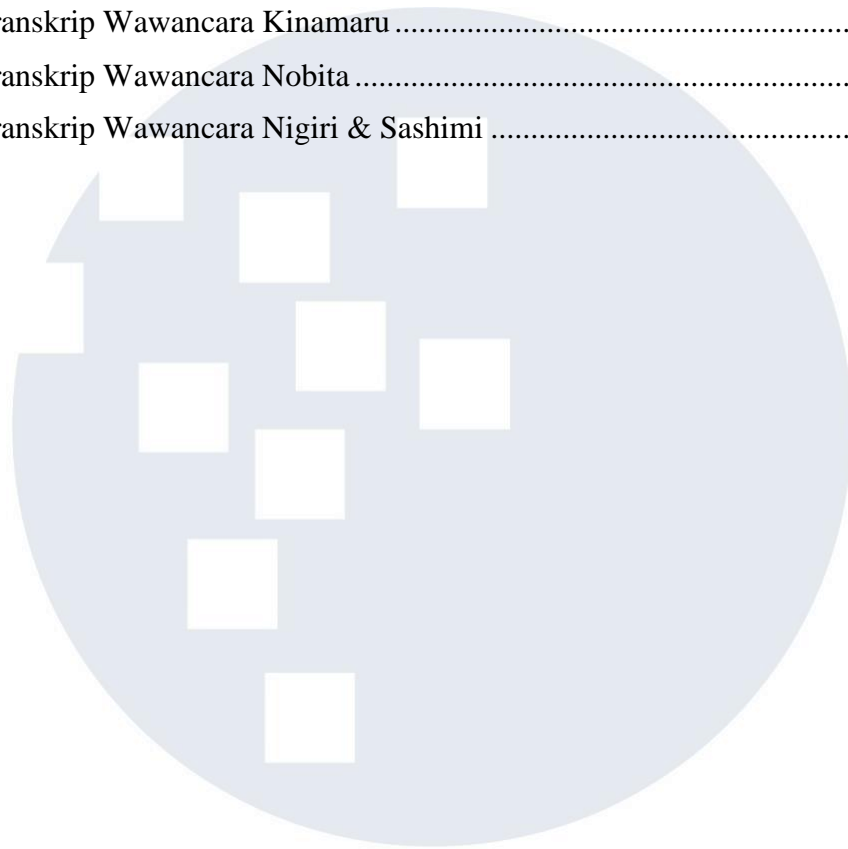
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (<i>English</i>)	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	9
1.3 Pertanyaan Penelitian	9
1.4 Tujuan Penelitian	9
1.5 Kegunaan Penelitian	9
1.5.1 Kegunaan Akademis	9
1.5.2 Kegunaan Praktis	10
1.5.3 Kegunaan Sosial	10
1.5.4 Keterbatasan Penelitian	10
BAB II KERANGKA KONSEP	11
2.1 Penelitian Terdahulu	11
2.2 Konsep yang digunakan	17
2.2.1 Identitas Virtual	17
2.2.1.1 Identitas Fluid (<i>Fluid Identities</i>)	21
2.2.2 Budaya Populer Jepang (J-Pop)	23
2.2.3 Komunitas Penggemar (<i>fandom</i>)	26
2.3 Alur Penelitian	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30

3.1	Paradigma Penelitian	30
3.2	Jenis dan Sifat Penelitian	30
3.3	Metode Penelitian	31
3.4	Key Informan dan Informan (Studi Kasus).....	32
3.5	Teknik Pengumpulan Data	32
3.6	Keabsahan Data	33
3.7	Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		35
4.1	Subjek/Objek Penelitian	35
4.1.1	Objek Penelitian.....	35
4.1.2	Subjek Penelitian	35
4.2	Hasil Penelitian	40
4.2.1	Motivasi menonton VTuber	46
4.2.2	Proses Pembentukan Identitas <i>Virtual</i>	47
4.3	Pembahasan	51
4.3.1.	Kontribusi subjek berpartisipasi dalam komunitas	51
4.3.2.	Perbedaan pengalaman menonton <i>live vs digital</i>	52
4.3.3.	Pembentukan Identitas <i>Virtual</i> dalam Komunitas Penggemar VTuber MAHA5.....	54
4.3.4.	Karakteristik VTuber	60
4.3.5.	Karakteristik Fandom.....	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		72
5.1	Simpulan.....	72
5.2	Saran.....	73
5.2.1	Saran Akademis	73
5.2.2	Saran Praktis	73
DAFTAR PUSTAKA		75
LAMPIRAN.....		82
Lampiran A: Turnitin.....		82
Lampiran B: Consent Form Narasumber.....		83
Lampiran C: Transkrip Wawancara		89
	Transkrip Wawancara Genji	89

Transkrip Wawancara Wasabi	94
Transkrip Wawancara Kinamaru	100
Transkrip Wawancara Nobita	107
Transkrip Wawancara Nigiri & Sashimi	111



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	15
Tabel 2.3 Alur Penelitian	29
Tabel 4.3.1 Identitas Fluid oleh Subjek Penelitian	55
Tabel 4.3.2 Tema Analisis Karakteristik VTuber	65
Tabel 4.3.3 Tema Analisis Karakteristik Fandom	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Media Sosial dengan Pengguna Terbanyak 2020	2
Gambar 1.2 Profil Kizuna AI.....	5
Gambar 1.3 Banner YouTube Agensi MAHA5.....	6
Gambar 1.4 Kata Kunci ‘Wibu’ dalam Google Trends	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: Turnitin.....	83
Lampiran B: Consent Form Narasumber.....	84
Lampiran C: Transkrip Wawancara.....	90
Lampiran D: Formulir Konsultasi Skripsi.....	119

