

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Subjek/Objek Penelitian

##### 4.1.1 Objek Penelitian

Objek penelitian adalah pengalaman enam anggota dari komunitas XYZ dalam berinteraksi dengan konten VTuber MAHA5, termasuk persepsi, motivasi, dan dampak terhadap aktivitas anggota dalam komunitas XYZ.

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus Stake (1995) untuk memahami secara mendalam pengalaman subjek sebagai kasus unik yang merefleksikan dinamika interaksi antara komunitas XYZ sebagai bagian dari komunitas *fandom* budaya populer VTuber, secara khusus VTuber dibawah naungan agensi MAHA5.

##### 4.1.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah enam orang yang merupakan anggota komunitas Jepang XYZ di UMN yang telah menjadi bagian dari komunitas XYZ selama minimal satu tahun. Pemilihan subjek memperhatikan variasi gender dan peran dalam komunitas untuk mengungkap perspektif yang beragam. Subjek penelitian membagikan pengalaman secara sadar dengan proses pengambilan data melalui metode wawancara di aplikasi Zoom Meeting ataupun Google Meet. Keenam subjek penelitian menggunakan nama samaran untuk mengurangi risiko etis terkait anonimitas subjek.

#### 1. Subjek Penelitian 1: Genji

Genji adalah seorang mahasiswa berusia 22 tahun dengan jurusan Desain Komunikasi Visual yang menjabat sebagai Ketua komunitas Jepang XYZ di UMN periode 2023/2024. Sebelumnya, Genji telah menjadi anggota komunitas sedari tahun 2022 hingga saat ini. Genji memiliki wawasan yang luas akan dunia VTuber, dan secara sadar pernah berada pada tahap belum menyukai budaya populer Jepang, hingga menjadi penggemar yang aktif.

Genji pertama kali mengetahui keberadaan VTuber yaitu sebelum masa pandemi, oleh VTuber bernama Kizuna AI yang dianggap sebagai pencetus VTuber di dunia, yang berasal dari Jepang. Genji menyatakan bahwa ia lumayan sering menonton VTuber, serta aktif dalam mengikuti perkembangan konten-konten mereka, seperti kemunculan cover lagu baru, konten lainnya hingga karya seni yang dibuat oleh fans. Sebagai ketua dari komunitas, Genji memiliki banyak wawasan dan pengalaman yang dapat bermanfaat sebagai subjek penelitian peneliti.

## **2. Subjek Penelitian 2: Wasabi**

Wasabi adalah seorang mahasiswa berusia 21 tahun dengan jurusan Ilmu Komunikasi yang sedang menjabat sebagai Sekretaris di salah satu komunitas Jepang XYZ di UMN periode 2024/2025. Wasabi telah menjadi anggota sejak tahun 2022 hingga saat ini. Wasabi memiliki frekuensi menonton VTuber yang cukup sering.

Meskipun dalam komunitas banyak pembicaraan tentang VTuber laki-laki, Wasabi tetap nyaman karena memiliki minat yang sama meskipun lebih suka VTuber perempuan. Ia mengaku sering membahas serta berinteraksi dengan konten mereka, seperti cover lagu atau kolaborasi antar-VTuber.

Motivasinya dalam bergabung dengan komunitas adalah untuk berbagi minat, berdiskusi, dan menjalin relasi dengan teman-teman dengan hobi yang sama. Wasabi pernah mempunyai keinginan untuk menjadi VTuber setelah mengetahui opsi penggunaan identitas *virtual* yang ada pada VTuber. Namun, hal tersebut belum terwujud karena keterbatasan waktu dan budget. Wasabi juga aktif berdiskusi dengan teman-teman di komunitas terkait VTuber, seperti membahas kolaborasi, kostum baru, atau *fanart*.

Peneliti memilih subjek sebagai narasumber karena subjek memiliki pengetahuan yang cukup luas akan dunia J-Pop, serta status

subjek yang merupakan adik tingkat yang mungkin akan memberikan makna tertentu pada penelitian ini.

### **3. Subjek Penelitian 3: Kinamaru**

Kinamaru adalah seorang mahasiswi berusia 25 tahun dengan jurusan Akuntansi yang mengikuti komunitas sejak tahun 2020. Kinamaru pernah menjabat sebagai Bendahara komunitas Jepang XYZ di UMN pada periode 2022/2023. Kinamaru sangat menyukai kebudayaan Jepang mulai dari anime, musik Jepang, hingga budaya populer Jepang lainnya, termasuk VTuber.

Kinamaru pertama kali mengetahui VTuber pada sebelum memasuki perkuliahan, yaitu pada tahun 2020 saat masa pandemi COVID-19. Ia menemukan VTuber melalui rekomendasi YouTube dan mulai tertarik setelah menonton konten VTuber Indonesia. Kinamaru sering menonton VTuber terutama saat awal mengenal mereka dengan menonton *live streaming* atau konten berupa *cover* lagu setelah konten diunggah ke YouTube.

Frekuensi menonton VTuber favoritnya, seperti Andi Adinata dan Alia Adelia bisa mencapai tiga-empat kali dalam seminggu, sejak awal atau pertengahan hingga berakhirnya siaran *live streaming*. Kinamaru menunjukkan ketertarikan menjadi VTuber akan tawaran menggunakan identitas *virtual* di setiap karya nya.

Peneliti memilih subjek sebagai narasumber dikarenakan wawasan subjek yang sangat luas terkait J-Pop serta pengalaman subjek yang lama berada di komunitas. Subjek juga bergabung dengan komunitas sejak zaman pandemi, di mana komunitas dijalankan secara *online*.

### **4. Subjek Penelitian 4: Nobita**

Nobita adalah seorang mahasiswa berusia 22 tahun jurusan Desain Komunikasi Visual dan pernah menjabat sebagai Dokumentasi dalam komunitas Jepang XYZ di UMN periode 2023/2024. Nobita pertama

kali mengenal VTuber yang bernama Hoshimachi Suisei, seorang VTuber dari agensi Hololive di Jepang.

Ia menemukan VTuber ini saat mencari konten kreator *virtual* dan tertarik karena konsep anonimitas serta penggunaan avatar yang memungkinkan seseorang untuk tetap menjadi kreator tanpa harus menunjukkan wajah asli mereka. Nobita memiliki VTuber favoritnya seperti Airani Iofifteen (Iofi), tetapi tidak terlalu sering menonton *live stream* atau video VTuber secara rutin. Meski begitu, Nobita tetap menikmati konten-konten mereka, terutama dalam bentuk cover lagu dan live konser *virtual*.

Alasan subjek penelitian dipilih dikarenakan kesukaan dan pengalaman nya berada di komunitas VTuber.

#### **5. Subjek Penelitian 5: Nigiri**

Subjek penelitian kelima adalah Nigiri, seorang mahasiswi berumur 21 tahun, yang bergabung dalam komunitas Jepang XYZ sejak tahun 2021 di UMN. Nigiri pernah menjabat sebagai sekretaris BPH untuk periode tahun 2023/2024. Nigiri sudah menonton VTuber sejak tahun 2022, secara khusus VTuber dari agensi NIJISANJI yang menjadi favoritnya.

Saat aktif menjadi penggemar, Nigiri sering menonton *live streaming* ataupun jenis konten VTuber kesukaannya yang lain secara rutin hampir setiap hari. Nigiri pernah menonton VTuber secara langsung, dan beberapa kali mengunjungi negri Jepang. VTuber favoritnya adalah Luca Kanashiro, Elira Pandora, dan Uki Violeta dari agensi NIJISANJI.

Alasan dipilihnya narasumber sebagai subjek penelitian adalah untuk memberikan data tambahan sekaligus perbandingan akan subjek yang menggemari VTuber di agensi lain.

## 6. Subjek Penelitian 6: Sashimi

Subjek penelitian keenam adalah Sashimi, seorang mahasiswi berusia 21 tahun, yang bergabung dengan komunitas Jepang XYZ sejak tahun 2021 dan pernah menjabat sebagai Dokumentasi BPH di UMN. Sashimi telah mengetahui VTuber sejak VTuber pertama di dunia, yaitu Kizuna AI, pertama mengeluarkan video-video nya.

Sashimi menyukai VTuber dibawah naungan agensi NIJISANJI, bernama Ike Eveland dan Oliver Evans, serta menikmati budaya Jepang lainnya seperti *cosplay*, anime, dan makanan. Sashimi menonton VTuber dengan rutin dan secara aktif mendiskusikan sesama anggota dalam komunitas.

Sashimi dipilih menjadi subjek penelitian keenam dikarenakan pengalamannya dan wawasannya di dunia VTuber.



## 4.2 Hasil Penelitian

Pengalaman menonton di deskripsikan dengan memberikan penjelasan aspek konten yang ditonton, media dalam menonton VTuber, waktu pemilihan menonton, level keterlibatan menonton, serta karakteristik berpartisipasi dalam komunitas Jepang terkait.

### 1. Subjek Penelitian 1: Genji

Genji pada dasarnya gemar menonton konten YouTube seperti *cover* lagu, dan memiliki ketertarikan pada gaya VTuber yang menarik audiens dengan unsur anime. Awalnya, Genji ragu-ragu untuk bergabung dalam komunitas dikarenakan adanya stigma negatif oleh masyarakat terhadap penyuka budaya Jepang, namun akhirnya secara suka rela bergabung dalam komunitas untuk menyalurkan *passion* akan budaya Jepang.

Genji menonton VTuber baik melalui YouTube ataupun secara langsung, seperti Andi Adinata saat datang ke UMN. Saat ada konten baru yang diunggah VTuber, Genji langsung menonton dan membahasnya diantara anggota dalam komunitas, mulai dari *collab*, penggunaan kostum berbeda, hingga *fanart*. Genji juga berinteraksi dengan sesama penggemar VTuber melalui *chat* saat *live streaming*, serta memeriahkan suasana saat menonton secara langsung.

Genji menceritakan situasi saat pertama kali mengetahui VTuber, “*Dari pertama kali gua nonton itu ada satu VTuber Jepang paling pertama di dunia, namanya Kizuna AI.*” Ia juga menceritakan kebingungannya akan konsep VTuber pada awal mula, “*Awalnya kan sempet bingung ini, apa mungkin Jepang doang kah yang ada VTuber nya? Ternyata pas tahu Indo juga ada, konten juga ga kalah menarik sih.*” (Genji, 15 April 2025).

Kemudian, Genji juga menceritakan pengetahuannya akan perbedaan VTuber dari YouTuber pada umumnya, yang ternyata ada sedikit perbedaan,



*“Jadi cara mereka approach audiens itu beda, sama bikin konten itu beda. Mungkin kata-kata yang mereka pakai, gaya bahasa itu semua beda dari yang VTuber pakai gitu.” (Genji, 15 April 2025).*

## **2. Subjek Penelitian 2: Wasabi**

Wasabi secara general lebih menyukai kegiatan menonton VTuber perempuan, dengan konten favoritnya berupa *cover* lagu serta kolaborasi sesama VTuber. Kemiripan VTuber dengan *anime* dalam bentuk karakter serta dinamika hubungan antar satu sama lain menjadi daya tarik yang memikat baginya yang pecinta *anime*.

Wasabi biasa menonton VTuber melalui YouTube, dan juga sering menikmati kedatangan VTuber di event Jepang yang diadakan secara langsung. Wasabi sering menonton konten-konten baru dari VTuber yang ia suka seperti *cover* lagu, dan mendiskusikan mengenai hal tersebut dengan anggota komunitas. Meskipun memiliki preferensi akan VTuber perempuan dibandingkan laki-laki, Wasabi secara sukarela bergabung dengan komunitas sejak tahun 2022 dan berperan sebagai anggota yang aktif.

Wasabi menjelaskan situasi awal saat pertama kali menemukan VTuber dan menemukan keunikan,

*“Pertama kali aku lihat VTuber menurut aku lumayan unik ya. Jadi walaupun ada penyakit atau masalah apa (pun) tetap bisa berkreasi, lalu menjadi VTuber, menjadi apa aja yang dia ingin.” (Wasabi, 20 April 2025).*

Keunikan tersebut pada akhirnya berkembang menjadi rasa suka yang berkesan,

*“Momen berkesan mungkin saat... kadang-kadang ada VTuber collab, lalu ada interaksi salah satu VTuber yang (ku) suka, VTuber Jepang, mereka kalo berinteraksi kaya anime Kaguyasama.” (Wasabi, 20 April 2025).*

Selain itu, Wasabi juga menjelaskan perbedaan konten dari VTuber dan YouTuber, *“Untuk konten sih ada, cuman kebanyakan masih mirip-mirip sih. Masalahnya kan kebanyakan yang saya nonton*

*game play (main game), kalau ngga cover lagu. Mainly itu dua. Kalau sama YouTuber, juga banyak yang melakukan itu. Cuma mereka (VTuber) lebih ke idol mungkin? Jadi ada sedikit perbedaan nya. Cuma untuk segi konten ga beda jauh sebenarnya.” (Wasabi, 20 April 2025).*

Kesukaannya juga memotivasi Wasabi untuk menonton VTuber secara *live*, “*Kalau secara LIVE langsung, walaupun kita ga bisa bilang ini pasti, tapi mereka bilang ini secara langsung, jadi kita bisa interaksi secara langsung meskipun mereka di balik layarnya juga. Tapi kalau dari HP itu kita lihat sudah pasti, kita ga bicara langsung secara tatap muka sama mereka. Gitu kan, walaupun mereka kadang baca chat tapi ada bedanya pasti.*” (Wasabi, 20 April 2025)

### **3. Subjek Penelitian 3: Kinamaru**

Kinamaru telah menonton VTuber, khususnya Andi Adinata dan Alia Adelia sejak masa pandemi. Salah satu bentuk kesukaannya terhadap idola VTuber tersebut adalah kemiripan dengan anime serta kefasihan pelafalan Bahasa Jepang VTuber pada konten mereka. Kinamaru biasa menonton VTuber melalui kanal YouTube masing-masing, dan sering mengikuti *live streaming*. Kinamaru juga pernah menonton Andi Adinata secara langsung di acara *talkshow* UMN dan melihat penampilannya di *event* Jepang bernama *Connifuro*.

Kinamaru selalu menonton unggahan baru VTuber pada saat itu, seperti konten *live streaming*, *cover*, ataupun kolaborasi, dengan frekuensi menonton yang tinggi, sekitar tiga hingga empat kali dalam seminggu. Keterlibatan Kinamaru ada pada berinteraksi secara aktif melalui *chat* saat *live streaming* berlangsung. Kesukaan Kinamaru dibuktikan dengan partisipasinya terhadap komunitas di kampus nya secara sukarela sejak tahun 2020 dan aktif berdiskusi dalam komunitas. Kinamaru juga secara resmi merupakan ‘Kucing Liar’ dan ‘Kambengers’, sebutan untuk penggemar Andi Adinata dan Alia Adelia.

Kinamaru menjelaskan pengalamannya saat pertama terjerus ke dunia VTuber, “*Awalnya nonton Pretender cover nya Andi Adinata. Awalnya belum tahu lagu itu, terus dari dia aku tahu lagu Pretender ini. Enak di cover, pas aku cek aslinya ternyata emang enak*



*juga. That's my first video of Andi Adinata yang aku tonton.*" (Kinamaru, 24 April 2025).

Kinamaru juga menceritakan mengenai video VTuber kesukaannya, *"Itu, dan judulnya Rocky, dia collab sama VTuber namanya Mia Kanashina kalau ga salah. Itu lagunya bagus banget terus mereka berdua nyanyi nya kayak orang Jepang asli, ga kayak orang Indonesia yang nyanyi begitu."* (Kinamaru, 24 April 2025).

Kemudian, Kinamaru juga menceritakan alasannya menyukai VTuber MAHA5, *"Aku lebih prefer Andi tapi Alia nya sebenarnya bukan gasuka, cuman karena dia perempuan, jadi lebih prefer sama yang laki-laki. Tapi untuk VTuber perempuan, aku lumayan suka sama Alia, karena suara dia nyanyi itu bener bener mirip kayak suara perempuan Jepang lah. Kalau dia nyanyi, 'Wow ga kayak Indonesia sama sekali.' Kalau Andi, itu mungkin masih ada kendengeran Indonesia-nya, tapi kalau Alia pas nyanyi itu beneran ga kedengeran Indonesia. Jadi pelafalannya bagus banget."* (Kinamaru, 24 April 2025).

#### **4. Subjek Penelitian 4: Nobita**

Nobita menonton beberapa VTuber, salah satu kesukaan nya yaitu Hoshimachi Suisei, seorang VTuber asal Jepang. Nobita suka menonton *cover* lagu dan obrolan-obrolan santai. Di Indonesia, VTuber yang ia sukai termasuk Andi Adinata dan Alia Adelia, atas sisi humor dan persona karakter masing-masing. Nobita biasa mengonsumsi konten VTuber melalui kanal YouTube ataupun saat menghadiri acara Jepang seperti Comnifuro.

Nobita menyukai konten seperti *cover* lagu dan kolaborasi sesama VTuber. Nobita tidak terlalu sering menonton VTuber, namun memiliki kecenderungan menonton jika ada rekomendasi dari teman ataupun konten yang menarik perhatiannya. Keterlibatan Nobita sebagai penonton dilalui pada YouTube, tetapi memiliki pengalaman menonton konser *virtual* secara langsung. Nobita bergabung secara sukarela dan sudah menjadi anggota selama tiga tahun. Nobita juga mengaku menjadi bagian penggemar Airani Iofifteen, VTuber dengan *fanbase* bernama Euphoria.

Nobita teringat akan saat pertama ia mengetahui VTuber, *“Oh pas zaman itu, pas tahu ya ada di Indonesia juga, langsung nonton saja begitu. Langsung cari-cari siapa ini yang ingin ditonton,”* dan juga membagikan jenis konten kesukaannya di YouTube secara general, *“Kalau YouTuber secara general, aku suka musik. Lalu kadang bisa gameplay, tapi belakangan ini sudah jarang juga sih. Terus paling kayak konten macam otomotif, elektronik, begitu sih.”* (Nobita, 10 Mei 2025).

Kemudian, Nobita menceritakan alasannya menyukai VTuber, *“Menurut aku ya, kocak sih dari cara penyampaian nya. Kan beberapa Virtual YouTuber ada yang estetik banget atau semacam perfeksionis begitu. Kalau Andi lucu saja begitu. Introduction nya pakai docs, kocak-kocak saja sih.”* (Nobita, 10 Mei 2025).

Nobita juga menjelaskan sebuah istilah yang ia ketahui dalam budaya Jepang yang terlibat dengan VTuber,

*“Jadi di dalam istilah Jepang ada term namanya utaite. Utaite itu kayak cover lagu atau singer virtual. Setelah itu, pernah ya pas saya Comnifuro tahun lalu, pernah ada yang datang, semacam utaite.”* (Nobita, 10 Mei 2025).

## **5. Subjek Penelitian 5: Nigiri**

Nigiri menikmati beberapa VTuber, khususnya VTuber dibawah naungan agensi NIJISANJI, yaitu Luca Kanashiro, Elira Pandora, dan Uki Violeta. Jenis konten yang ditonton Nigiri pada media YouTube biasanya mencakup *free chats*, dan *video cover lagu* pada umumnya. Frekuensi Nigiri dalam menonton VTuber adalah setiap hari, dengan menonton masing-masing VTuber silih berganti. Level keterlibatan Nigiri dalam menonton VTuber mencakup menontonnya secara LIVE, seperti dalam event Jepang yang ia kunjungi. Nigiri awalnya mengenal VTuber dari rekomendasi YouTube.

Nigiri menceritakan perkenalannya dengan dunia VTuber dan VTuber kesukaannya yang berasal dari agensi NIJISANJI,

*“Dulu awalnya tahu VTuber dari Youtube recommendation, sih. Cuman yang pertama aku tahu itu NIJISANJI-EN. Agensi VTuber nya. Dia itu ada nama grup namanya Luxiem, dia itu baru debut pas tahun 2022 kalau ga salah. Pas itu aku lihat, ‘oh menarik juga VTuber ini’. Habis itu*

*aku sudah mulai nyemplung ke dunia VTuber saat itu sih. Dan karena ada grup Luxiem itu juga.” (Nigiri, 23 Mei 2025).*

Nigiri menjelaskan alasan dibalik kesukaannya terhadap VTuber favoritnya,

*“Kalau yang Luca Kaneshiro itu ada di grup Luxiem, itu pertama kali kayak memikat mata aku secara visual ‘ih ganteng modelnya’. Terus coba nonton nonton videonya, lucu orangnya jadi suka begitu loh. Terus Elira itu karena aku suka model VTuber nya, aku juga lumayan relate begitu sama si Elira ini. Terus yang Uki Violeta, kira-kira sama sih alasannya. Karena visual, aku juga ngerasa relate sama VTuber ini. Aku juga suka banget sama suaranya si Uki, karena halus banget dia ngomongnya.” (Nigiri, 23 Mei 2025).*

Lebih dalam, Nigiri menceritakan rutinitasnya selama menikmati konten VTuber,

*“Jadi aku kadang sambil ngerjain tugas misalnya, aku sambil dengerin mereka saja. Jadi kalau misalnya mereka sambil main game itu kadang ga datang dari awal streaming nya, jadi aku kadang ga ngerti. Jadinya aku agak jarang nonton yang konten game nya. Aku lebih ke free chat, sama video-video cover lagu mereka sih.” (Nigiri, 23 Mei 2025).*

## **6. Subjek Penelitian 6: Sashimi**

Sashimi awalnya gemar menonton video YouTube mengenai alam, seperti astronaut dan dinosaur. Lalu Sashimi mengetahui VTuber pertama di dunia, yaitu Kizuna AI, namun belum menyukai VTuber secara mendalam pada saat itu. Setelah mengenal Ike Eveland dan Oliver Evans, Sashimi mulai menyukai VTuber secara dalam, dan menontonnya hampir setiap hari. Sashimi menonton VTuber pada saat mengerjakan tugas, bermain *game*, ataupun bersantai. Sashimi belum pernah menonton VTuber secara LIVE, tapi menunjukkan adanya ketertarikan untuk menontonnya.

Sashimi menceritakan perkenalannya dengan dunia VTuber yang ternyata sudah sejak VTuber diperkenalkan di dunia,

*“Aku tahunya dari sebelum COVID, juga tahu sebenarnya. Dulu kan ada VTuber pertama. Kami kalau ngga salah ada Kizuna AI ya. Terus itu kan di Youtube, aku suka nonton video-video dia dulu. Seiring berkembangnya industri VTuber ini, mulai banyak agensi-agensi VTuber*

*begitu. Contohnya NIJISANJI, yang Nigiri ngomong tadi. Kebetulan aku juga suka sama unit yang sama, namanya Luxiem.” (Sashimi, 23 Mei 2025).*

Sashimi juga menceritakan lebih lanjut mengenai kesan nya saat pertama kenal dengan VTuber,

*“Pertama kali perasaan aku itu, keren saja sih, soalnya kan yang ngatur behind the scene kan orang beneran ya. Jadi teknologi nya keren banget, bisa melacak gerak-gerik muka, gerak-gerik badan, begitu. Dan kalau ga salah Kizuna AI ini dia juga ada yang bukan 2D, jadi aku lebih kayak wah saja begitu,” (Sashimi, 23 Mei 2025).*

Sashimi juga menjelaskan lebih lanjut alasan dibalik kesukaannya terhadap VTuber favoritnya,

*“Alasan aku suka sama Oliver Evans itu karakter nya kayak profesor begitu, kayak guru begitu. Dari pelafalan sama kayak- dari (inaudible) sama dari estetik sama desain nya itu aku suka banget begitu. Ya aku suka sama estetik guru begitu. Kalau Ike Eveland lebih ke novelis guru, lebih ke buku-buku begitu estetikanya, writer.” (Sashimi, 23 Mei 2025).*

Kemudian, Sashimi menceritakan pengalaman menariknya selama mengonsumsi konten VTuber,

*“Aku sempet pernah, kan dia LIVE malam-malam, itu LIVE Jepang, berarti kan dia ngomong pakai Bahasa Jepang. Dan aku ga sadar itu tidur pas denger suaranya.” (Sashimi, 23 Mei 2025).*

#### **4.2.1 Motivasi menonton VTuber**

Motivasi dalam menonton VTuber dirasakan oleh keenam narasumber sebagai bentuk *escape*, hiburan, dan identitas dari budaya Jepang. Seperti yang dikatakan oleh Genji,

*“Sementara kalau yang gua notice dari VTuber itu ya, mereka itu sering pakai audiens penggemar anime, para ‘Wibu’ sebutannya, di mana para Wibu ini suka konten-konten je-Jepang an.” (Genji, 15 April 2025).*

Hal ini menjelaskan bahwa VTuber memiliki karakteristik yang mirip dengan budaya Jepang lainnya seperti anime, sehingga memikat para penggemar dalam *fandom* Jepang. Pendapat yang serupa dikemukakan oleh Kinamaru,

*“Awalnya kayak, ‘Wah, VTuber apaan?’ Cuman karakter-karakter yang goyang goyang doang kan. Terus mereka nyanyi atau ngobrol. Tapi lama*

*kelamaan menarik, terus pas masa COVID juga, menghibur. Jadi ketagihan lama kelamaan. Setiap dia nge-live, nonton. Setiap dia update cover, nonton. Jadi begitu.” (Kinamaru, 15 April 2025).*

Disisi lain, Wasabi juga menyetujui pendapat ini, *“Pertama kali aku lihat di Instagram, ada rekomendasi VTuber, tiba-tiba lewat gitu. Lalu, dari situ saya di recommend terus VTuber, lalu nonton ke YouTube. ‘Oh suaranya bagus banget,’ jadi nonton ke Youtube gitu.”* (Wasabi, 20 April 2025) yang ditunjukkan dengan karakteristik VTuber (J. Ahn, 2025; Cover, 2023; Kim & Yoo, 2021; Wan & Lu, 2024) yang salah satunya menyebutkan penampilan avatar dan suara (*voice*) menjadi penentu kesukaan dari penggemar.

Nobita mengatakan, *“Menarik sih, soalnya bagaimana ya. Namanya YouTuber umumnya kan harus tampilin muka, atau semacam penampilan aslinya kan. Kalau virtual berarti kan ga secara langsung di tampilin. Bisa pakai gambar doang, ga harus pakai apa-apa. Menarik sih itu.”* (Nobita, 10 Mei 2025).

Pendapat ini menjelaskan motivasi menonton VTuber sebagai identitas budaya Jepang. Pendapat ini dibagi juga oleh Nigiri, demikian,

*“Aku pertama kali lihat itu kayak keren banget begitu, padahal, apa, itu kayak streamer tapi bentuknya 2D, anime begitu. Biasanya kan streamer itu orang langsung begitu nge-stream, tapi ini pakai model anime begitu, bisa gerak-gerak juga. Jadi menurut aku pertama kali lihat kayak keren banget.”* (Nigiri, 23 Mei 2025).

Pengalaman dari kedua narasumber, Nobita dan Nigiri menegaskan karakteristik dari VTuber yaitu penggunaan identitas *virtual* dalam konsep nya secara keseluruhan.

#### **4.2.2 Proses Pembentukan Identitas *Virtual***

Proses pembentukan identitas *virtual* dibagi menjadi tiga proses, berupa tahap awal, tahap kejadian, dan setelah kejadian.

##### **a. Tahap Awal**

Tahap awal adalah posisi saat subjek belum mendengar ataupun menonton VTuber, hingga subjek mendengar atau mengetahui akan VTuber. Posisi ini menjelaskan bagaimana subjek pertama kali mengetahui objek penelitian.



Genji ternyata sudah mengenal VTuber sejak awal VTuber diciptakan oleh Kizuna AI, yang disebut sebagai VTuber pertama di dunia,

*“Dari pertama kali gua nonton itu ada satu VTuber Jepang paling pertama di dunia, namanya Kizuna AI.”* (Genji, 15 April 2025).

Selain Genji, Sashimi juga sudah mengenal VTuber sejak dahulu, *“Aku tahunya dari sebelum COVID, juga tahu sebenarnya. Dulu kan ada VTuber pertama. Kami kalau ngga salah ada Kizuna Ai ya.”* (Sashimi, 23 Mei 2025).

*“Pertama kali aku lihat di Instagram, ada rekomendasi VTuber, tiba-tiba lewat gitu. Lalu, dari situ saya di recommend terus VTuber, lalu nonton ke Youtube. ‘Oh suaranya bagus banget,’ jadi nonton ke Youtube gitu.”* (Wasabi, 20 April 2025).

Wasabi, Kinamaru, dan Nigiri sama-sama mengetahui VTuber dengan sendirinya, melalui rekomendasi YouTube,

*“Aku tahu nya sendiri sih ya, waktu itu lihat di Youtube terus wah menarik. Apa ini, terus pencet, ‘Oh oke, menarik.’ Terus lanjut (nonton) begitu.”* (Kinamaru, 24 April 2025).

Nigiri juga menceritakan pengalamannya mengenal VTuber,

*“Dulu awalnya tahu VTuber dari Youtube recommendation, sih. Cuma yang pertama aku tahu itu NIJISANJI-EN. Agensi VTuber nya.”* (Nigiri, 23 Mei 2025)

Begitu juga dengan Nobita yang membagi pengalamannya menyukai VTuber Jepang saat pertama terjerumus,

*“(Pertama tahu) itu dari HOLOLIVE yang di Jepang, yang namanya Hoshimachi Suisei.”* (Nobita, 10 Mei 2025).

Keenam narasumber mengatakan bahwa mereka mengetahui tentang VTuber dengan sendirinya, seperti melalui media sosial.

#### **b. Tahap Kejadian**

Proses *during engagement* terjadi saat subjek memutuskan untuk menonton video berikutnya karena terkesan, baik akan isi konten, durasi, dan lain-lain.



Peneliti menggali informasi mengenai kesan yang didapatkan saat pertama nonton VTuber, yang diceritakan oleh Genji,

*“Apalagi awalnya kan sempet bingung ini, apa mungkin Jepang doang kah yang ada VTuber nya? Ternyata pas tahu Indo juga ada, konten juga ga kalah menarik sih.”* (Genji, 15 April 2025).

Begitu juga dengan Nobita, yang pertama tahu dari VTuber Jepang, *“(Pertama nonton) menarik sih. Oh pas zaman itu, pas tahu ya ada di Indonesia juga, langsung nonton saja begitu. Langsung cari-cari siapa ini yang ingin ditonton.”* (Nobita, 10 Mei 2025).

Peneliti menanyakan Wasabi alasan dibalik aktivitas menonton VTuber yang dilanjutkan subjek setelah terpapar satu video,

*“Iya (karena VTuber mirip Anime), sama lebih relatable juga, soalnya mereka kan real person kan, bukan beneran anime character gitu.”* (Wasabi, 20 April 2025).

Saat diberi pertanyaan mengenai video yang pertama kali di tonton, subjek penelitian, Kinamaru menjawab demikian, Kinamaru juga membagi pengalamannya menonton video pertama dari Andi Adinata,

*“Awalnya nonton Pretender cover nya Andi Adinata. Awalnya belum tahu lagu itu, terus dari dia aku tahu lagu Pretender ini. Enak di cover, pas aku cek aslinya ternyata emang enak juga. That’s my first video of Andi Adinata yang aku tonton.”* dan alasan untuk melanjutkan aktivitas tersebut adalah, *“suaranya bagus untuk seorang VTuber dari Indonesia. Ini nya nyanyi Jepang nya itu lumayan lancar dan lumayan enak di denger begitu”* (Kinamaru, 24 April 2025).

Nigiri mengakui alasannya terus menonton konten VTuber pada tahap kejadian,

*“Dia itu ada nama grup namanya Luxiem dia itu baru debut pas tahun 2022 kalau ga salah. Pas itu aku lihat, ‘oh menarik juga VTuber ini’”* (Nigiri, 23 Mei 2025), *“...Karakter-karakter nya sih menarik menurut aku, ‘ih kok ganteng’ begitu.”*

*“Pernah munculnya Kizuna AI ini jadi makin terkenal VTuber. Dan pertama munculnya kan introduction karakter begitu ya. Pertama kali perasaan aku itu, keren saja sih, soalnya kan yang ngatur behind the scene kan orang beneran ya. Jadi teknologi nya keren banget, bisa melacak gerak-gerik muka, gerak-gerik badan, begitu.”* (Sashimi, 23 Mei 2025).

Sashimi menunjukkan rasa kagumnya di tahap kejadian ini yang memotivasinya untuk terus menonton.

Dari keenam narasumber, ditemukan data bahwa subjek penelitian memiliki kesan positif saat pertama terpapar VTuber yang di motivasi akan kesukaan pada anime dan kultur Jepang secara keseluruhan.

### c. Setelah Kejadian

Pada fase *post engagement*, subjek penelitian telah selesai menikmati tontonan VTuber pertamanya. Evaluasi yang didapatkan dari kejadian ini menjadi sebuah refleksi akan sikap yang akan dilakukan subjek setelahnya. Parameter keberhasilan tontonan VTuber pada subjek penelitian adalah perasaan positif yang mengundang subjek untuk menyaksikan tontonan VTuber lebih lanjut.

Genji menceritakan rasa kagumnya setelah menonton VTuber Indonesia, *“Ternyata pas tahu Indo juga ada, konten juga ga kalah menarik sih.”* (Genji, 15 April 2025).

Pengalaman ini juga dibagikan oleh Nobita, *“Oh pas zaman itu, pas tahu ya ada di Indonesia juga, langsung nonton saja begitu. Langsung cari-cari siapa ini yang ingin ditonton.”* (Nobita, 10 Mei 2025).

Sedangkan Wasabi dan Nigiri menunjukkan kekagumannya atas kemiripan VTuber dengan anime, yang juga merupakan budaya Jepang,

*“(Mirip anime) sama lebih relatable juga, soalnya mereka kan real person kan, bukan beneran anime character gitu.”* Wasabi, 20 April 2025. Dan Nigiri membagikan, *“Biasanya kan streamer itu orang langsung begitu nge-stream, tapi ini pakai model anime begitu, bisa gerak-gerak juga. Jadi menurut aku pertama kali lihat kayak keren banget.”* (Nigiri, 23 Mei 2025).

Setelah menonton video pertamanya, Kinamaru merasa tertarik dan akhirnya pun ketagihan menonton,

*“Mereka nyanyi atau ngobrol. Tapi lama kelamaan menarik, terus pas masa COVID juga, menghibur. Jadi ketagihan lama kelamaan. Setiap*

*dia nge-live, nonton. Setiap dia update cover, nonton. Jadi begitu.”* (Kinamaru, 24 April 2025).

Sedangkan Sashimi merasa keren dengan adanya teknologi yang berperan dalam pembuatan identitas VTuber,

*“Pertama kali perasaan aku itu, keren saja sih, soalnya kan yang ngatur behind the scene kan orang beneran ya. Jadi teknologi nya keren banget, bisa melacak gerak-gerik muka, gerak-gerik badan, begitu.”* (Sashimi, 23 Mei 2025).

Dengan demikian, subjek penelitian termotivasi untuk terus menonton VTuber dari VTuber favorit masing-masing.

## **4.3 Pembahasan**

### **4.3.1. Kontribusi subjek berpartisipasi dalam komunitas**

Selama berpartisipasi dalam komunitas Jepang, segenap pengaruh juga dirasakan oleh narasumber. Dalam wawancara, Genji mengatakan bahwa,

*“Kalau ngebahas tentang VTuber biasanya ngebahas soal kayak cover mereka yang baru. ‘Oh ini tanggal sekian A cover lagu ini, keren banget.,’ kadang juga, ‘eh hari ini ntar ada acara ini loh dari VTuber A’ gitu, kadang juga ngebahas ‘eh, lu kemarin sudah lihat belum kostum nya si ini yang baru, keren ga sih?’ atau ga, mungkin kayak ‘eh lu itu hari ini ada liat ga sih montage/kompilasi nya si VTuber ini yang dibikin oleh fans nya? Lucu.’”* (Genji, 15 April 2025).

Pengaruh partisipasi ini bersifat sosial yang positif dan sejalan dengan konsep Turkle (2014) dan Perdew (2016) bahwa hasil dari identitas *online* yaitu adanya negosiasi atas ekspresi diri dan ekspektasi audiens pada platform digital.

Wasabi juga memiliki pendapat serupa akan pengaruh partisipasi secara sosial yang positif,

*“Kalau interaksi collab antara VTuber sama VTuber, paling kayak, ‘wih ini bagus banget ini mereka berdua collab, ga expect gitu.’ Atau ‘ga expect dua ini collab’, atau ‘ga expect mereka berdua ini collab sebagai duo.’ Ga cuman duo sih, tapi biasa collab kan duo, gitu.”* (Wasabi, 20 April 2025).

Sedangkan, Kinamaru memberikan pengalamannya selama berpartisipasi dalam komunitas

*“Waktu itu sih lumayan ya pembicaraan tentang VTuber ini. Kita suka ngebahas-ngebahas begitu.”* (Kinamaru, 24 April 2025).

Pengalaman Kinamaru ini sesuai dengan konsep Fuschillo (2020) bahwa salah satu fenomena yang terjadi dalam fandom adalah terciptanya kultur dan dunianya sendiri antar sesama penggemar, serta adanya *sense of belonging* berupa hubungan interpersonal yang kuat, yang ditunjukkan dari interaktivitas tersebut.

Sashimi menunjukkan pengaruh partisipasinya dengan rasa kebanggaan terhadap VTuber kesukaannya yang ditunjukkan dengan menggunakan *profile picture* VTuber tersebut,

*“Kadang-kadang ada fanart begitu di Twitter. Misalnya mereka habis konser buat fanart, kadang-kadang gambarnya bagus banget. Aku pernah beli buat profile picture ZOOM.”* (Sashimi 23 Mei 2025).

Begitu juga dengan Nigiri, yang memberikan pengalamannya, *“Kalau misalnya lagi streaming kita bisa live chats, atau misalnya di twitter juga bisa interaksi.”* (Nigiri, 23 Mei 2025).

Pengalaman ini sesuai dengan konsep Mori (2014) yang menjelaskan bahwa banyak fandom yang berkomunikasi secara digital, dan turut berpartisipasi dalam berbagai acara kultur Jepang.

#### **4.3.2. Perbedaan pengalaman menonton *live* vs *digital***

Narasumber juga mengatakan adanya perbedaan pengalaman selama menonton VTuber secara langsung (*live*) dan digital. Kinamaru memberikan pengalamannya bahwa,

*“Walaupun cuman layar doang tapi kalau nonton secara langsung itu vibes nya kayak terasa. ‘Wow! Keren!’ Apalagi bisa nonton bareng sama sesama teman teman yang suka VTuber juga. Vibe nya ada begitu. Kalau cuman nonton stream doang itu kayak nonton film biasa saja begitu. Ga ada seru-seru nya.”* (Kinamaru, 24 April 2025).

Genji juga berpendapat bahwa, *“Iya jujur ya, dari pengalaman gua nonton di layar itu kesannya lebih santai, tapi kalo nonton langsung di fm (fan meeting) gitu pernah (ketemu) orang juga yang hobi nya sama kayak kita, kesan nya tuh lebih heboh, lebih meriah gitu.”* (Genji, 15 April 2025).

Hal ini menunjukkan bahwa kehadiran fisik dalam komunitas VTuber memperkuat rasa kebersamaan (*sense of belonging*), yang tidak tercapai hanya melalui interaksi digital. Hal ini sejalan dengan konsep Cover (2023) bahwa pembentukan identitas dalam platform digital memiliki aturan yang memungkinkan adanya perbedaan dalam menyikapi identitas seseorang, sehingga menjadikan pertemuan langsung oleh audiens menghasilkan perasaan dekat secara fisik dengan idolanya.

Wasabi mengatakan, *“Kita bisa interaksi secara langsung meskipun mereka di balik layarnya juga. Tapi kalau dari HP itu kita lihat sudah pasti, kita ga bicara langsung secara tatap muka sama mereka.”* (Wasabi, 20 April 2025).

Pendapat Wasabi juga dibagi oleh Nobita yang mengatakan, *“Kayak konser bedanya dari layar laptop ada rasa immersive, beda. Kalau secara langsung, langsung dapat (feels nya), mendalami. Memang berdua tetap virtual ya, tapi tetap experience nya beda.”* (Nobita, 10 Mei 2025).

Hal ini menunjukkan adanya keintiman saat penggemar menonton VTuber secara langsung, sesuai dengan konsep Cover (2015) mengenai adanya perbedaan persepsi dari pertemuan langsung dengan digital, terutama tentang kualitas dari interaksi tersebut.

Nigiri juga memiliki pengalaman dalam menonton VTuber secara *live*, yang dibagikan sebagai berikut,

*“Waktu itu di acara event anime, namanya Comnifuro. Tahun lalu kalau ga salah. Itu dia ada undang VTuber namanya U-SAN, sama Dokibird Itu mereka di acara anime itu, mereka konser, kayak model VTubernya. Konser terus kami nonton tereak-tereak begitu pokoknya.”* (Nigiri, 23 Mei 2025).

Pengalaman Nigiri yang sangat berbeda dalam menonton secara *live* dan digital dijelaskan oleh Cover (2015) bahwa adanya



perbedaan persepsi dari pengalaman seseorang pada situasi yang nyata dan *online*. Sedangkan Sashimi belum memiliki pengalaman menonton VTuber secara langsung, tapi berharap dapat mempunyai kesempatan untuk mengalaminya.

#### 4.3.3. Pembentukan Identitas *Virtual* dalam Komunitas Penggemar VTuber MAHA5

Identitas *virtual* adalah salah satu peran dalam budaya Jepang. Seringkali *avatar* digunakan pada foto profil seseorang di media sosial sebagai bentuk identitasnya. Penggunaan identitas *virtual* di kalangan penggemar budaya Jepang menjadi sebuah hal yang dianggap lazim. Berdasarkan data wawancara, ditemukan beberapa karakteristik dari identitas *virtual*:

##### A. *Fluid identities*

Dalam identitas, terdapat identitas *fluid* (*fluid identity*) yang bersifat cair, dinamis, dan dapat berubah. Identitas *fluid* (*fluid identity*) dialami oleh narasumber selama pengalamannya berada dalam komunitas VTuber. Narasumber memahami bahwa para VTuber memainkan sebuah peran, dibalik avatar atau anonimitas yang digunakan. Terkadang, identitas ini bersifat cair, ditandai dengan adanya perbedaan karakter, ataupun identitas yang diperankan di saat-saat tertentu, seperti konser dan *live streaming*.

Genji memberikan sedikit pengalamannya mengenai identitas yang bersifat cair pada komunitas,

*“Mereka tuh selain idol mereka kayak ngehibur orang di stream. Jadi kalau tampil toh mereka pakai kostum beda, dibandingkan kostum mereka pada biasanya di live streaming.”* (Genji, 15 April 2025)

Selain itu, Wasabi juga menunjukkan bahwa persona bisa digunakan oleh VTuber, yang merupakan identitas yang dinamis,

*“Mereka kebanyakan ada yang real, tapi ada juga yang make persona. Jadi dari karakter misalnya dia karakter sebuah eldritch horror atau apa gitu kan. Dia pasti memainkan karakternya sesuai back story nya, sesuai*



yang sudah di tulis gitu. Jadi ga setiap kali dia itu real sebagai person nya, tapi juga memainkan sebuah peran. (Wasabi, 20 April 2025).

“Mungkin kalau misalnya live stream di Youtube itu mereka lebih santai, kalau perform nya begitu. Kalau nyanyi kayak sedikit-sedikit doang, santai, ga kayak di bagus-bagusin lah, terus outfit nya juga outfit biasa saja. Tapi kalau misalnya konser secara langsung, biasa mereka nyanyiin lagu full atau collab sama siapa lah. Lebih all out begitu kalau misalnya fan concert begitu.” (Kinamaru, 24 April 2025).

Nigiri juga berpendapat, “Kalau mereka konser sih biasa mereka suka berganti baju nya, sama model rambutnya begitu. Bisa dibilang beberapa VTuber punya outfit buat konser sendiri begitu.” (Nigiri, 23 Mei 2025).

Kinamaru dan Nigiri menjelaskan adanya perbedaan identitas yang dikenakan VTuber dan respons penggemar yang dinamis di setiap identitas pada pengalaman tersebut.

“Menurut aku ya, kocak sih dari cara penyampaian nya. Kan beberapa Virtual YouTuber ada yang estetik banget atau semacam perfeksionis begitu. Kalau Andi lucu saja begitu. Introduction nya pakai docs, kocak-kocak saja sih.” (Nobita, 10 Mei 2025).

Nobita menjelaskan adanya penggunaan karakter yang identik dengan identitas yang cair (identitas *fluid*).

Begitu juga dengan pengalaman yang diceritakan Sashimi, “Alasan aku suka sama Oliver Evans itu karakter nya kayak profesor begitu, kayak guru begitu. Dari pelafalan sama kayak- dari (inaudible) sama dari estetik sama desain nya itu aku suka banget begitu. Ya aku suka sama estetik guru begitu. Kalau Ike Eveland lebih ke novelis guru, lebih ke buku-buku begitu estetiknya, writer.” (Sashimi, 23 Mei 2025).

Narasumber menjelaskan adanya perbedaan karakter yang diperankan VTuber di beberapa media atau *settings*, yang menjadi salah satu makna dari *fluid identity* yang dibahas.

Data yang didapatkan dari narasumber di tafsirkan dengan konsep Rob Cover (2023) untuk menjawab pertanyaan penelitian, sebagai berikut.

**Tabel 4.3.3 Identitas Fluid oleh Subjek Penelitian**

Pertanyaan Penelitian	Data Terkait	Analisis dengan Rob Cover
Bagaimana proses pembentukan identitas	Genji, “Awalnya sempet nanya ke diri sendiri, salah ga sih gua disini?”	<i>Fluid identity</i> : Transformasi identitas

virtual dalam komunitas penggemar VTuber MAHA5?		melalui partisipasi komunitas.
	Wasabi, “ <i>Teman-teman sih sering kalau ada acara-acara, atau selesai UKM pada ngomong ‘otsu, otsu, otsu semuanya’ gitu. ‘Good job.’ Itu kata-kata yang paling sering kayaknya sih, kalau di akhir acara.</i> ”	<i>Fluid identity</i> : Konstruksi identitas melalui partisipasi komunitas.
	Kinamaru, “ <i>Jadi lucu begitu loh nama fans nya kayak menarik. ‘Lu kucing liar ini, gue kambengers ini.’</i> ”	<i>Fluid identity</i> : Konstruksi identitas dengan istilah fandom.
	Nobita, “ <i>Otsukare. Sama kayak ‘88888’ itu pachi pachi artinya suara tepuk tangan yang diketik dalam bahasa Jepang. Jadi angka 8 berderet artinya tepuk tangan.</i> ”	<i>Fluid identity</i> : Peran partisipasi aktif secara digital.
	Nigiri, “ <i>Dulu sempat agak hiatus sih ga nonton beberapa bulan. Cuman aku mulai nonton lagi sih, seminggu sekali ada lah.</i> ”	<i>Fluid identity</i> : Transformasi identitas melalui dukungan internal.
	Sashimi, “ <i>Interact di Twitter nya aja kadang. Lucu-lucu. Pakai meme.</i> ”	<i>Fluid identity</i> : Peran partisipasi aktif secara digital.

#### A1. Proses pembentukan identitas virtual dalam komunitas penggemar VTuber MAHA5

Proses pembentukan identitas virtual dalam komunitas penggemar VTuber MAHA5 bersifat *fluid* (Cover, 2015), yang dimediasi oleh:

1. ***Self-fashioning***: subjek secara aktif mengubah identitas, yang terlihat pada kutipan Genji, yang sebelumnya merasa malu dikelompokkan sebagai ‘wibu’ karena adanya persepsi negatif hingga bangga menjadi bagian dari komunitas. Hal yang sama terjadi pada Nigiri, yang mengalami perubahan identitas dari dalam diri sendiri, yang sebelumnya sempat mengalami rasa bosan

terhadap VTuber, akhirnya kembali menyukai atas motivasi internal.

2. **Co-creation:** Identitas dikonstruksi bersama melalui istilah-istilah pada fandom, yang ditunjukkan pada kutipan Wasabi dan Kinamaru, yang melibatkan istilah-istilah pada fandom menjadi bagian dari identitas mereka dalam komunitas.
3. **Partisipasi Digital:** Interaksi subjek dengan berpartisipasi aktif dalam komunitas, dikutip oleh Nobita yang menceritakan pengalamannya berinteraksi selama mengikuti *live streaming*, dan ditunjukkan oleh Sashimi yang juga berpartisipasi dengan menggunakan *meme* selama berada di lingkup digital, yang memungkinkan kedua subjek untuk bereksperimen dengan identitas yang berbeda.

Analisis diatas menjawab tujuan penelitian yaitu memahami proses pembentukan identitas virtual dalam komunitas penggemar VTuber MAHA5.

#### **AB. Performativitas identitas**

Pada interaksi di komunitas sehari-hari, kata-kata yang digunakan banyak dipengaruhi oleh budaya Jepang. Sebagian dari kata-kata tersebut hanya dapat dipahami oleh anggota dalam komunitas Jepang saja. Penggunaan bahasa ini menjadi sebuah aspek dalam identitas yang bersifat *fluid*.

Keenam subjek memberikan pendapat bahwa *Oshi* merupakan salah satu kata Jepang yang paling sering diucapkan dalam komunitas, yang memiliki arti 'kerja bagus', yang diucapkan saat mengakhiri pertemuan dengan VTuber ataupun sesama komunitas. Genji berkata demikian,

*"Iya biasa VTuber itu sudah kellar acara atau streaming, orang biasa bilang 'otsu' gitu. Otsukare."* (Genji, 15 April 2025).

Wasabi juga turut menceritakan pengalamannya selama di komunitas,

*“Teman-teman sih sering kalau ada acara-acara, atau selesai UKM pada ngomong ‘otsu, otsu, otsu semuanya’ gitu. ‘Good job.’ Itu kata-kata yang paling sering kayaknya sih, kalau di akhir acara.”* (Wasabi, 20 April 2025).

Selain Oshi, Wasabi juga memberikan pengalamannya menggunakan kata ‘Collab’, singkatan dari bahasa Inggris ‘collaboration’, yang memberikan penjelasan dua atau lebih VTuber yang bekerja sama membuat konten.

*“Kalau interaksi collab antara VTuber sama VTuber, paling kayak, ‘wih ini bagus banget ini mereka berdua collab, ga expect gitu.’ Atau ‘ga expect dua ini collab’, atau ‘ga expect mereka berdua ini collab sebagai duo.’”* (Wasabi, 20 April 2025).

Narasumber ketiga, Kinamaru menyetujui pendapat bahwa Oshi merupakan kata yang sering disebutkan dalam komunitas,

*“Iya benar. Mereka suka bilang ‘otsu’/’otsukare’ terus di komentarnya kita juga bilang ‘otsukare’”* (Kinamaru, 24 April 2025).

Sedangkan subjek keempat, Nobita memberikan penjelasan yang lebih rinci terkait perbedaan tersebut,

*“Otsukare. Sama kayak ‘88888’ itu pachi pachi artinya suara tepuk tangan yang diketik dalam bahasa Jepang. Jadi angka 8 berderet artinya tepuk tangan. Sama paling ini ya, oshi. Oshi itu idol yang kita suka, kita demen.”* (Nobita, 10 Mei 2025).

Saat mewawancarai Nigiri & Sashimi, Sashimi memberikan pendapat:

*“Itu salah satu khas VTuber sih. Oshi. Tadi kan aku ada ngomong, oshi. Oshi, otsukare, gitu.”*

#### **AC. Hubungan Digital**

Selama berinteraksi di dalam komunitas, representasi tubuh merupakan salah satu aspek dalam identitas. Subjek membagikan

pengalamannya dalam makna yang ditemukan melalui representasi akan identitas tersebut.

Genji mengatakan bahwa avatar VTuber yang bersifat anime seperti 2D atau 3D, merupakan salah satu karakteristik VTuber yang menarik bagi kebanyakan penggemar,

*“Alasan para wibu pun mau nonton VTuber pun karena kesan yang diberikan ‘anime’. ‘Oh itu anime! Gue nonton anime’ gitu.”* (Genji, 15 April 2025).

Pengalaman tersebut juga dibagikan oleh Wasabi, yang melihat salah satu interaksi VTuber nya seperti anime Kaguyasama.

*“Ada interaksi salah satu VTuber yang (ku) suka, VTuber Jepang, mereka kalo berinteraksi kaya anime Kaguyasama.”* (Wasabi, 20 April 2025).

Kinamaru juga menjelaskan perbedaan mencolok VTuber dari YouTuber pada umumnya yang terletak pada avatar anime oleh VTuber,

*“Kalau Youtuber biasa itu mereka tanpa karakter anime begitu, kita tahu langsung muka orang nya seperti apa.”* (Kinamaru, 24 April 2025).

Kemudian, Nobita juga menyetujui bahwa avatar tertentu dikenakan oleh VTuber sebagai identitas,

*“Kalau Virtual YouTubers kan ga langsung secara real. Jadi bisa pakai avatar, atau gambar doang, pakai karakter 3D or something.”* (Nobita, 10 Mei 2025).

#### **AD. Interaktivitas dan pembentukan identitas**

Partisipasi subjek dalam komunitas bisa dilakukan oleh beberapa cara, yaitu pertukaran informasi dalam komunitas dan mengikuti kegiatan *live streaming* dari VTuber.

Genji sempat berpartisipasi dalam salah satu kegiatan yang diselenggarakan kampus yang mengundang Andi Adinata.



*“Lagi ada seminar. Gua sempat datang sama teman-teman gua disana. Dia waktu itu lagi ngebahas soal jadi VTuber kayak bagaimana dan pengalaman kayak bagaimana.” (Genji, 15 April 2025).*

Wasabi dan Nigiri sering menonton *live streaming*, dan saat ada kesempatan untuk menonton secara langsung, Wasabi bersama Nigiri sempat melihat VTuber secara sekilas di sebuah event.

*“Waktu itu saya pernah nonton di Comnifuro kalau ga salah, tapi ga tahu (siapa) VTuber nya.” (Wasabi, 20 April 2025).*

*“Waktu itu di acara event anime, namanya Comnifuro. Tahun lalu kalau ga salah. Itu dia ada undang VTuber namanya U-SAN, sama Dokibird Itu mereka di acara anime itu, mereka konser, kayak model VTubernya. Konser terus kami nonton tereak-tereak begitu pokoknya.” (Nigiri, 23 Mei 2025).*

Sedangkan, Kinamaru sangat sering menonton VTuber, hampir setiap hari dalam seminggu.

*“Pada saat itu, pokoknya dia update apapun itu kayak update cover, live stream, aku selalu (nonton) pas itu.” (Kinamaru, 24 April 2025).*

Nobita juga sering menonton VTuber melalui kegiatan *live streaming*, dan pernah menontonnya secara langsung.

*“Pernah kayak semacam virtual singer.” (Nobita, 10 Mei 2025).*

Sashimi juga menceritakan pengalamannya berinteraksi di *live streaming* sembari mengerjakan tugas.

*“Dulu waktu suka sama Ike Eveland dulu aku sempat nonton malam kalau dia LIVE, kan sama jam nya ya. Aku malam begitu, sambil nonton sambil ngerjain tugas. Sambil main game, aku nonton dia nyanyi, begitu.” (Sashimi, 23 Mei 2025).*

#### **4.3.4. Karakteristik VTuber**

Karakteristik VTuber pada konsep budaya populer Jepang dicocokkan dengan data oleh subjek penelitian. Karakteristik VTuber di antaranya yaitu: 1) Penampilan avatar dan suara (*voice*), 2) Penggunaan identitas *virtual*, dan 3) Anonimitas.

##### **1. Subjek Penelitian 1: Genji**

Genji menjelaskan bahwa kekagumannya pada VTuber adalah dapat memiliki penampilan avatar yang unik berupa anime:



*"Jujur pas pertama kali banget nonton, gua beneran kaget sih pas tahu ada konsep VTuber. Awalnya sempat kira itu bukan orang, tapi AI yang hidup, tapi ternyata pas tahu ada orang di belakang, tetap kagum sih." (Genji, 15 April 2025).*

Selama menggunakan identitas *virtual* tersebut, Genji merasa ada kepribadian yang tersirat dibalik avatar, yang ditandai dengan desain pada kosum.

*"Di belakang layar, cuman (tampilin) avatar gitu." (Genji, 15 April 2025).*

Selain itu, Genji juga meraaskan perbedaan cara menghibur dari konten biasa dengan *live streaming*.

*"Mereka tuh selain idol mereka kayak ngehibur orang di stream. Jadi kalau tampil toh mereka pakai kostum beda, dibandingkan kostum mereka pada biasanya di live streaming." (Genji, 15 April 2025).*

Karakteristik anonim juga ditemukan pada VTuber yang ditonton Genji, yang memberikan rasa kekaguman pada diri subjek.

*"'Kok bisa?' gitu, ada teknologi kayak gini, di mana sekarang setiap orang tuh bisa streaming, pakai avatar (VTuber) kalau mereka insecure." (Genji, 15 April 2025).*

## **2. Subjek Penelitian 2: Wasabi**

Pada subjek penelitian kedua, Wasabi mengaku penampilan seperti *anime* menjadi salah satu faktor yang menarik baginya. VTuber, yang menggunakan avatar 2D atau 3D, menjadikannya sebagai bentuk dari budaya Jepang yang menarik bagi penggemarnya.

*"Momen berkesan mungkin saat... kadang-kadang ada VTuber collab, lalu ada interaksi salah satu VTuber yang (ku) suka, VTuber Jepang, mereka kalo berinteraksi kaya anime Kaguyasama." (Wasabi, 20 April 2025).*

Kemudian, Wasabi mendapatkan pengalaman bahwa identitas *virtual* diperankan dengan persona yang dibuat sebelumnya oleh para VTuber.

*“Kalau menurut saya karena mereka kebanyakan ada yang real, tapi ada juga yang make persona. Jadi dari karakter misalnya dia karakter sebuah eldritch horror atau apa gitu kan. Dia pasti memainkan karakternya sesuai back story nya, sesuai yang sudah di tulis gitu. Jadi ga setiap kali dia itu real sebagai person nya, tapi juga memainkan sebuah peran. Jadi bagus sih menurut saya, (bisa menjadi) apa aja yang dia mau representasikan.” (Wasabi, 20 April 2025).*

Persona ini didukung oleh anonimitas yang disediakan VTuber, menurut Wasabi:

*“Soalnya mereka ga harus kelihatan kasih muka jadi anonymous, ga ada terlalu bahaya kayak ke-doxing atau apa, lalu bikin konten nya lebih luas. Saya suka nya itu sih. Jadi ga harus (tampilin muka), biar lebih ada interaksi sama fans nya, lebih ada kaitan sama komunitas nya.” (Wasabi, 20 April 2025).*

### **3. Subjek Penelitian 3: Kinamaru**

Kinamaru pada awalnya sempat bingung akan konsep VTuber, dan mengira karakter yang ada hanya bisa bergoyang-goyang, tapi ternyata VTuber juga bisa melakukan beragam aktivitas seperti menyanyi, sehingga membuat Kinamaru, yang menggemari *anime*, menjadi kagum dan menyukai VTuber.

*“Awalnya kayak, ‘Wah, VTuber apaan?’ Cuman karakter-karakter yang goyang goyang doang kan. Terus mereka nyanyi atau ngobrol. Tapi lama kelamaan menarik, terus pas masa COVID juga, menghibur.” (Kinamaru, 24 April 2025).*

Avatar tersebut ternyata dapat melakukan beragam aktivitas dan memiliki kepribadian yang disesuaikan dengan aktivitas yang dilakukan.

*“Mereka bisa main game bareng, cover bareng, live streaming bareng, ngobrol ngobrol begitu bisa juga. VTuber sama orang yang collab bisa di Discord begitu, jadi mau collab-collab gampang.” (Kinamaru, 24 April 2025).*

Selain itu, anonimitas VTuber juga disebut oleh Kinamaru. Atas kesukaannya terhadap *anime*, Kinamaru melihat anonimitas VTuber sebagai nilai utama yang menonjol.

*“Kalau YouTuber biasa itu mereka tanpa karakter anime begitu, kita tahu langsung muka orang nya seperti apa. Jujur kalau disuruh milih nonton YouTuber sama VTuber pada saat itu, aku lebih prefer menonton*

VTuber walaupun ga tahu muka asli nya kayak bagaimana, dia itu siapa. Tapi lebih menghibur saat itu.” (Kinamaru, 24 April 2025).

#### **4. Subjek Penelitian 4: Nobita**

Nobita membandingkan pengalamannya menonton VTuber dengan konten YouTuber biasa. Menurutnya, ia lebih menyukai VTuber dikarenakan adanya tampilan avatar pada sosok dibalik VTuber.

*“Tapi kalau Virtual YouTubers kan ga langsung secara real. Jadi bisa pakai avatar, atau gambar doang, pakai karakter 3D or something. Bisa kan.”* (Nobita, 10 Mei 2025).

Kemudian, Nobita membagikan pengalamannya bahwa VTuber memiliki kepribadian yang berbeda dari yang lainnya, sehingga penggemar bisa memilih VTuber mana yang disukai dari konsep dan desain keseluruhan.

*“Menurut aku ya, kocak sih dari cara penyampaian nya. Kan beberapa Virtual YouTuber ada yang estetik banget atau semacam perfeksionis begitu. Kalau Andi lucu saja begitu. Introduction nya pakai docs, kocak-kocak saja sih.”* (Nobita, 10 Mei 2025).

Pada kesimpulan, Nobita tertarik akan konsep VTuber yang membedakan dengan YouTuber lainnya dari anonimitas yang menjadi karakteristik utama dalam VTuber.

*“Namanya YouTuber umumnya kan harus tampilin muka, atau semacam penampilan aslinya kan. Kalau virtual berarti kan ga secara langsung di tampilin. Bisa pakai gambar doang, ga harus pakai apa-apa. Menarik sih itu.”* (Nobita, 10 Mei 2025).

#### **5. Subjek Penelitian 5: Nigiri**

Saat dilakukan wawancara bersama dengan Sashimi, Nigiri mengatakan bahwa hal pertama yang membuatnya tertarik dengan VTuber adalah penampilan mereka.

*“Itu kayak streamer tapi bentuknya 2D, anime begitu. Biasanya kan streamer itu orang langsung begitu nge-stream, tapi ini pakai model anime begitu, bisa gerak-gerak juga. Jadi menurut aku pertama kali lihat kayak keren banget.”* (Nigiri, 23 Mei 2025).

Kemudian, peneliti bertanya lebih lanjut mengenai apa yang disukai Nigiri terhadap VTuber. Nigiri menunjukkan ketertarikan pada penampilan dan suara yang dihasilkan oleh VTuber.

*“Kalau yang Luca Kaneshiro itu ada di grup Luxiem, itu pertama kali kayak memikat mata aku secara visual ‘ih ganteng modelnya’. Terus coba nonton nonton videonya, lucu orangnya jadi suka begitu loh. Terus Elira itu karena aku suka model VTuber nya, aku juga lumayan relate begitu sama si Elira ini. Terus yang Uki Violeta, kira-kira sama sih alasannya. Karena visual, aku juga ngerasa relate sama VTuber ini. Aku juga suka banget sama suaranya si Uki, karena halus banget dia ngomongnya.”* (Nigiri, 23 Mei 2025).

Jawaban dari pertanyaan yang dilontarkan Nigiri mendukung adanya persepsi positif dengan anonimitas yang dimiliki dalam budaya VTuber.

#### **6. Subjek Penelitian 6: Sashimi**

Pada awalnya, Sashimi melihat VTuber sebagai sosok karakter yang mirip sekali dengan anime.

*“Pertama kali perasaan aku itu, keren saja sih, soalnya kan yang ngatur behind the scene kan orang beneran ya. Jadi teknologi nya keren banget, bisa melacak gerak-gerik muka, gerak-gerik badan, begitu.”* (Sashimi, 23 Mei 2025).

Kemudian, peneliti memastikan mengenai adanya *setting* karakter oleh masing-masing VTuber selama pembuatan konten berlangsung, yang disetujui oleh Sashimi.

*“Alasan aku suka sama Oliver Evans itu karakter nya kayak profesor begitu, kayak guru begitu. Dari pelafalan sama kayak- dari (inaudible) sama dari estetik sama desain nya itu aku suka banget begitu. Ya aku suka sama estetik guru begitu. Kalau Ike Eveland lebih ke novelis guru, lebih ke buku-buku begitu estetikanya, writer.”* (Sashimi, 23 Mei 2025).

Jawaban dari pertanyaan yang dilontarkan Sashimi mendukung adanya persepsi positif dengan anonimitas yang dimiliki dalam budaya VTuber.

**Tabel 4.3.2 Tema Analisis Karakteristik VTuber**

Tema Dominan	Subjek	Deskripsi
Teknologi dan persona	Genji dan Sashimi	<p>Genji dan Sashimi melihat VTuber sebagai evolusi digital yang kreatif dan memiliki pembentukan persona yang interaktif.</p> <p><i>“Kok bisa ada teknologi begini?”</i> (Genji, 15 April 2025).</p> <p><i>“Teknologi nya keren banget, ... esetetik sama desain nya aku suka banget begitu.”</i> (Sashimi, 23 Mei 2025).</p> <p>Hal tersebut menunjukkan adanya sebuah motivasi untuk menjadikan identitas diri lebih dinamis sesuai dengan teknologi dan persona yang ditawarkan VTuber.</p>
Persona dan anonimitas	Wasabi dan Kinamaru	<p>Wasabi dan Kinamaru kagum terhadap karakter VTuber yang memiliki persona dan cerita dibaliknya, serta anonimitas yang menjadi nilai dorongan untuk menyukai VTuber.</p> <p><i>“Dia pasti memainkan karakter sesuai back storynya.”</i> (Wasabi, 20 April 2025)</p> <p><i>“Kalau YouTuber biasa kita langsung tahu muka orang nya seperti apa.”</i> (Kinamaru, 24 April 2025).</p> <p>Hal tersebut menunjukkan bahwa persona dan anonimitas VTuber mendorong penggunaan identitas yang cair bagi penggemar.</p>
Fleksibilitas dan visual dalam identitas	Nobita dan Nigiri	<p>Nobita dan Nigiri melihat VTuber sebagai pilihan lain untuk berkreasi secara digital, dengan estetika visual yang menjadi daya tarik.</p> <p><i>“VTuber ada yang estetik banget.”</i> (Nobita, 10 Mei 2025).</p>



		<p>“Memikat aku secara visual ‘ih ganteng modelnya’.” (Nigiri, 23 Mei 2025).</p> <p>Hal tersebut mendorong penggemar dalam menciptakan identitas virtual sesuai dengan konsep yang diinginkan.</p>
--	--	--

#### 4.3.5. Karakteristik Fandom

Karakteristik fandom, khususnya untuk VTuber, berdasarkan beberapa sumber, dibagi menjadi tiga, yaitu: 1) Partisipasi dalam mengonsumsi dan memproduksi konten, 2) Pertukaran pengetahuan dan informasi, dan 3) Komitmen dalam pembentukan identitas. Data penelitian yang dihasilkan akan ditafsirkan dengan ketiga karakteristik.

##### 1. Subjek Penelitian 1: Genji

Saat wawancara, Genji mengatakan bahwa ia turut aktif dalam mengonsumsi konten, baik konten yang diunggah oleh VTuber, atau oleh sesama penggemar.

*"Kayak fanart segala gitu? Biasa kalau kita di sosmed kalau personal dari gua, karena gua nge-follow VTuber-VTuber itu ya, kadang mereka juga nge-share hasil fanart di akun VTuber mereka gitu. Kayak, 'eh guys ini ada yang bikin fanart gua nih,' gitu. Makanya mereka tahu. (Genji, 15 April 2025).*

Genji juga kerap bertukar informasi dengan sesama anggota dalam komunitas nya mengenai VTuber.

*"Kalau ngebahas tentang VTuber biasanya ngebahas soal kayak cover mereka yang baru. 'Oh ini tanggal sekian A cover lagu ini, keren banget.,' kadang juga, 'eh hari ini ntar ada acara ini loh dari VTuber A' gitu, kadang juga ngebahas 'eh, lu kemarin sudah lihat belum kostum nya si ini yang baru, keren ga sih?' atau ga mungkin kayak 'eh lu itu hari ini ada liat ga sih montage/kompilasi nya si VTuber ini yang dibikin oleh fans nya? Lucu.'" (Genji, 15 April 2025).*

Genji juga berkomitmen dalam menjadi bagian dari komunitas Jepang dengan memberanikan diri untuk menegaskan jati dirinya



akan kesukaannya dengan budaya Jepang, terutama dalam menanggapi persepsi negatif.

*“Kita cuman bakal tetap enjoy apa yang kita suka, gausah malu yang menting ini memang kesukaan kita. Mau gimana kita juga gabisa kontrol.”* (Genji, 15 April 2025).

## **2. Subjek Penelitian 2: Wasabi**

Wasabi menceritakan bahwa ia gemar menonton *live stream*, dan juga konten yang berisikan *collab* sesama VTuber yang ia sukai.

*“Momen berkesan mungkin saat... kadang-kadang ada VTuber collab, lalu ada interaksi salah satu VTuber yang (ku) suka, VTuber Jepang, mereka kalo berinteraksi kaya anime Kaguyasama. Ga tahu itu relevan banget atau ngga, cuman mereka kayak ada unsur romansa nya, (padahal) sebenarnya cuman teman baik doang, gitu.”* (Wasabi, 20 April 2025).

Wasabi juga aktif bertukar informasi mengenai VTuber dengan sesama anggota dalam komunitas.

*“Dalam J-CAFE sendiri banyak fans VTuber, tapi sepertinya mereka lebih ke ngomongin VTuber (talent) cowok, kebanyakan ya. Saya gatau yang VTuber cewek banyak diomongin atau ngga, tapi dari sepengetahuan sih ga banyak denger. Makanya ga terlalu relate gitu. Saya seringnya kan nonton VTuber cewek, bukan VTuber cowok, jadi kadang-kadang ga terlalu relate, tapi pasti banyak sih yang ngomongin disitu.”* (Wasabi, 20 April 2025).

Wasabi berkomitmen untuk tetap menjadi penggemar yang solid, dan terus menggunakan identitas *virtual* secara tidak langsung di dalamnya, salah satunya adalah menggunakan kata-kata eksklusif yang digunakan di budaya Jepang antara sesama anggota.

*“Teman-teman sih sering kalau ada acara-acara, atau selesai UKM pada ngomong ‘otsu, otsu, otsu semuanya’ gitu. ‘Good job.’ Itu kata-kata yang paling sering kayaknya sih, kalau di akhir acara.”* (Wasabi, 20 April 2025).

## **3. Subjek Penelitian 3: Kinamaru**

Kinamaru menunjukkan ketertarikan untuk ikut serta dalam membagikan karya sebagai VTuber, dikarenakan adanya anonimitas.

*“Setelah tahu ada VTuber dan mengikuti nya, makin lama makin banyak yang jadi VTuber, aku pun tertarik. Karena aku juga suka nyanyi-nyanyi, bikin cover juga. Upload di Youtube tapi aku gamau lihat muka. Kalau VTuber begitu kan ga ngasih liat muka. Aku ingin juga.”* (Kinamaru, 24 April 2025).

Kinamaru mengatakan ia seringkali berbagi informasi dengan sesama anggota di komunitas, terutama saat jam istirahat di UKM.

*“Misalnya kalau di J-CAFE Music kan ada breaktime, atau pas UKM nya sudah selesai, kita bisa nonton/request nonton video lagu apa begitu. Kita suka muterin itu di Youtube (kelas) nya. ‘Coba deh denger ini/puter ini/nyanyi ini,’ jadi kita semua bisa denger ini, kita kenalin. Ini (VTuber tertentu) itu gini-gini. Begitu.”* (Kinamaru, 24 April 2025).

Kinamaru menjelaskan kebanggaannya menjadi bagian dari penggemar Andi Adinata, yang ia tunjukkan pada profile akun Discord nya di komunitas MAHA5.

*“Benar. Apalagi di Discord nya komunitas MAHA5 nya sendiri kita bisa kayak taroh kita Kucing Liar kah, Kambengers kah, atau yang lain kah. Jadi orang orang bisa tahu juga.”* (Kinamaru, 24 April 2025).

#### **4. Subjek Penelitian 4: Nobita**

Nobita esring mengonsumsi konten VTuber di YouTube ataupun melalui *live streaming*. Nobita juga aktif dalam berinteraksi mengenai VTuber kesukaannya.

*“Otsukare. Sama kayak ‘88888’ itu pachi pachi artinya suara tepuk tangan yang diketik dalam bahasa Jepang. Jadi angka 8 berderet artinya tepuk tangan. Sama paling ini ya, oshi. Oshi itu idol yang kita suka, kita demen.”* (Nobita, 10 Mei 2025).

Selain itu, Nobita juga suka mendiskusikan mengenai VTuber dengan sesama anggota komunitasnya, seperti membicarakan video yang baru di *upload*.

*“Misalnya ada konten ini nih, wah kita bahas ‘mereka habis main game’, mereka pas kemarin kayak apa, kocak kayak bagaimana. Atau nge-release cover lagu baru, reaction nya begitu. Itu kan bisa.”* (Nobita, 10 Mei 2025).

Kemudian, saat ditanya mengenai seberapa jauh kesukaannya dan keinginannya untuk disebut sebagai penggemar dari VTuber

kesukaan, Nobita menjawab dengan tegas bahwa hal tersebut bukan sebuah masalah baginya.

*“Gapapa. Kan soalnya bener-bener kita suka dengan cara dia menyampaikan konser atau bagaimana. It’s fine sih.”* (Nobita, 10 Mei 2025).

## **5. Subjek Penelitian 5: Nigiri**

Selain berpartisipasi mengonsumsi konten VTuber, Nigiri juga aktif memproduksi konten berupa *cosplay*, dan menikmati event Jepang yang ada di Indonesia.

*“Waktu itu di acara event anime, namanya Comnifuro. Tahun lalu kalau ga salah. Itu dia ada undang VTuber namanya U-SAN, sama Dokibird. Itu mereka di acara anime itu, mereka konser, kayak model VTubernya. Konser terus kami nonton tereak-tereak begitu pokoknya.”* (Nigiri, 23 Mei 2025).

Nigiri juga aktif melakukan pertukaran pengetahuan dan informasi dalam komunitasnya.

*“Tanya ‘Kamu tahu ga sih si Luca sama si ini, gini-gini’. ‘Si A gini-gini.’ ‘Sudah nonton video ini belum? Sudah nonton mereka konser ini belum?’”* (Nigiri, 23 Mei 2025).

## **6. Subjek Penelitian 6: Sashimi**

Sashimi aktif dalam berpartisipasi mengonsumsi dan memproduksi konten kembali. Selain menikmati *fan art* yang diunggah sesama penggemar, Sashimi juga melakukan *cosplay*.

*“Terus aku juga kebetulan cosplay,(...)Pernah. Iya soalnya kadang-kadang ada fanart begitu di Twitter. Misalnya mereka habis konser buat fanart, kadang-kadang gambarnya bagus banget. Aku pernah beli buat profile picture ZOOM aku.”* (Sashimi, 23 Mei 2025).

Selain itu, Sashimi juga bertukar pengetahuan dan informasi, terutama dalam komunitas J-CAFE.

*“Kadang kita ngomongin Luxiem kali, soalnya Oshi kita kan temenan si (inaudible) sama si (inaudible). Biasanya kalau aku sama Nigiri sih ngomongnya.”* (Sashimi, 23 Mei 2025).

Pengalaman dari Sashimi menunjukkan banyak interaksi yang beragam yang terjadi dalam komunitas, terutama saat membicarakan mengenai VTuber.

**Tabel 4.3.5 Tema Analisis Karakteristik Fandom**

Tema Dominan	Subjek	Deskripsi
Penggunaan bahasa khusus	Wasabi dan Nobita	<p>Wasabi dan Nobita menggunakan bahasa khusus dalam dan selama berbincang mengenai VTuber.</p> <p><i>“Selesai UKM pada ngomong ‘otsu’ semuanya.”</i> (Wasabi, 20 April 2025).</p> <p><i>“88888 itu artinya suara tepuk tangan, dibaca pachi pachi.”</i> (Nobita, 10 Mei 2025).</p> <p>Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahasa tertentu dalam wujud kebudayaan Jepang berkontribusi terhadap penggunaan identitas yang cair.</p>
Interaksi dan engagement	Genji dan Kinamaru	<p>Genji dan Kinamaru berinteraksi dengan aktif antar sesama anggota komunitas dengan memutar lagu, atau mengobrol mengenai VTuber.</p> <p><i>“Kadang mereka nge-share hasil fanart.”</i> (Genji, 15 April 2025).</p> <p><i>“Muterin YouTube di kelas saat breaktime atau selesai UKM.”</i> (Kinamaru, 24 April 2025).</p> <p>Hal tersebut menunjukkan bahwa interaksi sesama penggemar dalam komunitas sesuai dengan karakteristik fandom, dan terdapat rasa <i>sense of belonging</i> yang kuat antar satu sama lain.</p>
Partisipasi <i>offline</i>	Nigiri dan	Nigiri dan Sashimi mengonsumsi

dengan budaya anime	Sashimi	<p>konten dan memproduksinya kembali dengan mengikuti kegiatan-kegiatan <i>cosplay</i> dan <i>fanart</i> yang kental dengan budaya anime, seperti VTuber.</p> <p>“Kami nonton konser, terus teriak-teriak.” (Nigiri, 23 Mei 2025).  “<i>Aku pernah beli gambar fanart di Twitter.</i>” (Sashimi, 23 Mei 2025).  Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya partisipasi penggemar dalam komunitas secara <i>offline</i> selama mengonsumsi budaya anime yang sesuai dengan karakteristik fandom Jepang.</p>
---------------------	---------	---

