

ANALISIS DESAIN KOSTUM VIRTUAL YOUTUBER KOBO KANAERU EDISI GELORA HOLO ID

Afira Faridj Azzarah
Universitas Negeri Surabaya
email: afirafaridjazzarah@gmail.com

Received:
21-05-2025
Reviewed:
27-05-2025
Accepted:
02-06-2025

ABSTRAK: *VTuber* merupakan hiburan *online* yang ramai semenjak Covid-19 terutama di Indonesia. Ramainya peminat *VTuber* di Indonesia membuat kemunculan agensi *VTuber* yaitu Hololive Indonesia sukses besar. Sebagai agensi yang berdiri di Indonesia, terdapat pendekatan khusus untuk masyarakat Indonesia dengan menggelar acara kemerdekaan Indonesia bertajuk Gelora holoID . Keunikan acara tersebut adalah terdapat desain kostum tema Indonesia untuk beberapa *VTuber* salah satunya Kobo Kanaeru. Metode penelitian yang digunakan kualitatif deskriptif. Teori yang digunakan yaitu Manga Matrix sebagai pembedah visual dan Semiotika Roland Barthes. Hasil analisis menemukan bentuk karakter Kobo Kanaeru memiliki tubuh manusia dengan badan ramping, pendek, rambut berwarna biru dengan bentuk wajah seperti anime. Kostum yang dikenakan Kobo Kanaeru dalam Gelora holoID mengambil tema dari ragam budaya Indonesia. Kepribadian Kobo Kanaeru berambisi dalam pekerjaan atau kemaksimalan kekuatannya, memiliki sifat periang. Desain kostum terdapat modifikasi memberi kesan modern tanpa menghilangkan keaslian dari kebudayaan, tradisi dan adat sehingga teridentifikasi lima mitos pada kostum tersebut. Lima penanda tersebut sebagai pengenalan atau penguat budaya Indonesia kepada penggemar baik dalam negeri dan luar negeri dengan media baru melalui *VTuber*.

Kata Kunci: Virtual Youtuber, Kobo Kanaeru, Manga Matrix, semiotika Roland Barthes

ABSTRACT: *VTubers* are online entertainment that has become popular since Covid-19, especially in Indonesia. The surge in *VTuber* enthusiasts in Indonesia led to the successful emergence of the *VTuber* agency Hololive Indonesia. As an agency based in Indonesia, there is a special approach to the Indonesian community by holding an event to celebrate Indonesian independence titled Gelora holoID. The uniqueness of this event is the design of costumes themed around Indonesia for several *VTubers*, one of them being Kobo

Kanaeru. The research method used is qualitative descriptive. The theories applied include Manga Matrix as a visual dissection tool and Roland Barthes' Semiotics. The analysis results reveal that Kobo Kanaeru's character has a human body with a slim, short figure, blue hair, and an anime-like face. The costume worn by Kobo Kanaeru in Gelora holoID takes inspiration from various Indonesian cultures. Kobo Kanaeru's personality is ambitious in her work or in maximizing her strengths, and she has a cheerful disposition. The costume design has modifications that give a modern impression without losing the authenticity of the culture, traditions, and customs, thus identifying five myths within the costume. These five markers serve as an introduction or reminder of Indonesian culture to fans both domestically and internationally through new entertainment via VTuber.

Keywords: *Virtual Youtuber, Kobo Kanaeru, Manga Matrix, Roland Barthes semiotic*

PENDAHULUAN

Jepang negara maju yang terkenal kecanggihannya teknologi maupun inovasi yang dihadirkan cukup beragam dan cepat populer. Menurut Adzania dan Arianingsih (2022) Jepang adalah negara maju yang berkembang pesat di dunia baik secara ekonomi, teknologi dan budayanya. Salah satu budaya yang populer Jepang yaitu *Virtual Youtuber* atau VTuber. VTuber merupakan orang yang mengendalikan avatar dengan perangkat *motion capture* untuk merekam setiap gerakan dan ekspresi wajah yang kemudian diaplikasikan pada model karakter virtual (Lu,2021). Kemunculan VTuber dipopulerkan oleh Kizuna Ai dan meningkat saat Covid-19 karena masyarakat mencari hiburan secara daring dan VTuber salah satu hiburan yang populer diberbagai negara termasuk Indonesia. Hal tersebut membuat agensi VTuber Hololive Production asal Jepang melihat kesempatan untuk ekspansi ke Indonesia dengan nama Hololive Indonesia (Firmansyah, 2024)

Hololive Indonesia memiliki sembilan VTuber dari tiga generasi dari Indonesia. Dari kesembilan VTuber tersebut ada satu VTuber yang paling populer yaitu Kobo Kanaeru dari generasi ketiga. Kepopuleran VTuber Hololive Indonesia semakin berkembang pesat di Indonesia, hal tersebut didukung dengan beberapa aspek salah satunya diadakannya acara khusus tiap tahunnya untuk memperingati kemerdekaan Indonesia. Gelora holoID merupakan acara pada 2023 tahunan Hololive indonesia dengan diselenggarakan beberapa lomba untuk penggemar serta VTuber secara daring. Menariknya dari acara ini yakni generasi ketiga atau Holoh3ro salah satunya Kobo Kanaeru VTuber terpopuler Hololive Indonesia yang berkesempatan untuk mendapatkan kostum dengan desain Nusantara yang akan ditunjukkan pada penghujung acara dengan siaran langsung di kanal Youtube masing-masing.

Tampilan pada desain kostum memiliki daya tarik tersendiri karena mengusung budaya Indonesia sehingga mendapat julukan Kobo Nusantara. Budaya suatu negara tidak luput dari mitos hal ini selaras dengan teori dari Roland Barthes dalam semiotika yang mengungkapkan mitos, nilai budaya yang terkandung pada desain kostum Kobo Kanaeru di Gelora holoID sebagai bentuk pengenalan budaya Indonesia dengan memanfaatkan teknologi saat ini yang dapat disampaikan kepada penggemar baik dalam negeri maupun luar negeri.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Analisis penelitian ini dilakukan untuk mengetahui makna yang terdapat pada desain kostum Kobo Kanaeru edisi Gelora holoID menggunakan teori Manga Matrix dan semiotika Roland Barthes. Manga Matrix merupakan metode yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto dalam merancang desain karakter

dengan menggunakan sistem *grid*. Npada penelitian ini digunakan untuk membedah sebuah karakter dari sudut pandang metode perancangan dengan menggunakan tiga tahapan dari Manga Matrix sebagai analisis. Tiga tahapan pada Manga Matrix yaitu ada *form matrix*, *costume personality matrix*. Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari suatu tanda. Roland Barthes adalah salah satu tokoh pengembang dalam sejarah semiotika. Barthes menyempurnakan teori dari Saussure dengan menambah pada sistem penanda tingkat konotatif dan aspek penanda yang terjadi pada masyarakat yaitu mitos. Mitos dalam semiotika Barthes sebagai bahasa, mitos menjadi sistem, komunikasi dan mitos menjadi pesannya.

Dua teori tersebut menjadi alur penelitian dengan analisis pertama menggunakan teori Manga Matrix yang memiliki tiga tahapan yaitu *form matrix*, *costume matrix* dan *personality matrix*. Kemudian hasil analisis dari *costume matrix* yang menunjukkan adanya visual dari budaya Indonesia kemudian dianalisis lebih mendalam menggunakan teori semiotika Roland Barthes guna menemukan pesan atau mitos dibalik tanda tersebut.

KERANGKA TEORETIK

a. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian pertama dari Muhammad Naufal Aldi Setiawandi tahun 2024 dengan judul “*The Use Of Nsantara Character Design In Kaela Kovalskia’s Youtube Account*” yang menganalisis terkait kostum Kaela Kovalskia pada acara Gelora holoID dan ditemukan penanda pada aksesoris yang dikenakan yaitu cerminan dari perpaduan kekayaan simbol budaya Nusantara sehingga meningkatkan rasa patriotisme di kalangan generasi muda melalui media baru seperti *Youtube*.

Penelitian kedua dari Dwan Kumara Tyagi ditahun 2021 berjudul “Analisis Visual Karakter Sri Asih *Celestial Goddess* Dengan Teori Manga Matrix”. Penelitian ini menganalisis karakter dari Sri Asih menggunakan Manga Matrix dan ditemukan hasil analisis menunjukkan bahwa Sri Asih memiliki bentuk tubuh manusia dan menggunakan gaya manga atau karakter khas komik Jepang dan kostumnya yang fashionable serta kepribadiannya yang menggebu, menjadikan desain karakter Sri Asih *Celestial Goddess* dan tema saling menyatu.

Penelitian ketiga dari Hanaanam Maliyya yang berjudul “Analisis Desain Karakter dalam Ebook Desa Sambeng menggunakan Metode Manga Matrix” pada tahun 2024. Penelitian tersebut menganalisis tampilan utama dari Sam sebagai teman selama menjelajahi wisata Desa Sambeng menggunakan teori Manga Matrix. Hasil analisis ditemukan komposisi dari Sam belum terkonsep dengan baik dan bisa dimaksimalkan lagi karena masih banyak celah untuk ditingkatkan.

b. Desain Kostum pada VTuber

Desain kostum merupakan elemen penting dalam pembentkan karakter. Proses dari penciptaan sebuah identitas visual harus sesuai dengan tema, kepribadian dan latar belakang yang sudah ditentukan oleh sehingga menjadi daya tarik visual sekaligus pembeda dengan karakter lain. VTuber adalah avatar dengan gaya anime 2D dan 3D yang digunakan pada konten video maupun siaran langsung. Perwujudan dari karakter VTuber selalu memiliki ciri khas yang unik sebagai identitas mereka dibalik manusia yang menggerakannya. Selaras dengan pernyataan Stephanie (2022) VTuber menampilkan karakter fiksi sebagai pengganti wujud asli kreatornya. Sehingga adanya desain kostum sangat berpengaruh selain untuk ciri khas dapat menarik para penonton dan mudah untuk diingat karena VTuber semakin banyak saat ini.

c. Hololive sebagai Agensi Vtuber

Hololive Production merupakan agensi Virtual YouTuber di bawah naungan Cover Corporation, perusahaan teknologi asal Jepang yang didirikan oleh Motoaki Tanigo (Yagoo) pada 13 Juni 2016. Awalnya berfokus pada pengembangan AR dan VR, Cover kemudian mengembangkan bisnis VTuber dengan memanfaatkan teknologi tersebut (Liman, 2023). Hololive membawahi talent wanita, sementara Holostars menaungi talent pria. Dengan lebih dari 80 VTuber aktif di Jepang, Indonesia, dan negara berbahasa Inggris, Hololive telah meraih lebih dari 80 juta

pelanggan YouTube. Adapun cabang Indonesia yaitu Hololive Indonesia saat ini menaungi sembilan VTuber dari tiga generasi. Generasi pertama terdiri dari Ayunda Risu, Moona Hoshinova, dan Airani Iofifteen, yang dijuluki AREA 15. Generasi kedua, dikenal sebagai Holoro, terdiri dari Kureiji Ollie, Anya Melfissa, dan Pavolia Reine. Generasi ketiga disebut Holoh3ro, yang beranggotakan Vestia Zeta, Kaela Kovalskia, dan Kobo Kanaeru, dengan tema “Everyday Hero” dan angka 3 sebagai representasi generasi.

d. Gelora holoID Event Kemerdekaan Indonesia

Sebagai agensi yang berbasis di Indonesia, Hololive Indonesia turut merayakan hari kemerdekaan setiap 17 Agustus dengan menyelenggarakan berbagai acara bertema nasional (Hololive Indonesia, 2023). Pada tahun 2023, Hololive Indonesia mengadakan acara bertajuk Gelora holoID, yang menjadi perayaan kemerdekaan Indonesia pertama dalam sejarah agensi ini. Acara ini diumumkan melalui siaran langsung “Konferensi Pers #geloraholoID” yang dipandu oleh Kaela Kovalskia dan Moona Hoshinova. “Gelora” dimaknai sebagai semangat yang bergelora, selaras dengan tema kemerdekaan. Banyak rangkaian acara dari Gelora holoID namun yang menarik yaitu *costume reval* edisi Gelora holoID yang bertemakan Nusantara oleh Vestia Zeta, Kaela Kovalskia dan Kobo Kanaeru pada 15 Agustus 2023 di kanal Youtube masing-masing.

e. Kobo Kanaeru VTuber Hololive Indonesia

Kobo Kanaeru digambarkan sebagai gadis periang yang tinggal di puncak sebuah mercusuar. Ia merupakan keturunan dukun hujan terkuat di wilayahnya dan memiliki kemampuan besar untuk mengendalikan hujan. Namun, ia enggan menjalankan kemampuan tersebut sebagai tugas utama. Untuk meraih gelar *master hujan*, ia harus membuktikan pada keluarganya bahwa layanan dukun hujan dapat dijalankan melalui strategi pemasaran virtual (Hololive Indonesia, 2021) Secara visual, Kobo Kanaeru memiliki rambut biru dengan aksesoris putih, serta sering tampil dengan aksesoris seperti payung dan kacamata (Wibisono, 2023). Ia memulai debutnya pada 27 Maret 2022 melalui kanal YouTube “Kobo Kanaeru Ch. hololive-ID”. Sejak debutnya, ia telah tampil dalam berbagai versi kostum, seperti kostum default, kimono, dan kostum bertema Nusantara dalam edisi Gelora holoID.

f. Manga Matrix untuk Analisis VTuber

Teori Manga Matrix dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto sebagai metode perancangan karakter menggunakan sistem grid, sebagaimana dijelaskan dalam bukunya *Manga Matrix dan Super Manga Matrix* (Tsukamoto, 2006). Dalam pendekatan ini, karakter dibentuk dari berbagai elemen visual yang disederhanakan dalam bentuk diagram, sehingga mempermudah proses desain secara sistematis. Tsukamoto memperkenalkan tiga variabel dengan parameter yang berbeda sebagai acuan untuk merancang karakter, yang kemudian dapat dikombinasikan secara fleksibel. Pendekatan ini bersifat *limitless*, yaitu tidak membatasi kreativitas dalam membentuk desain karakter. Dalam penelitian ini, teori Manga Matrix digunakan untuk membedah aspek visual karakter Kobo Kanaeru edisi Gelora holoID.

g. Kajian Semiotika Pada Kostum VTuber

Semiotika berasal dari bahasa Yunani *semion* yang berarti “tanda”, dan dalam bahasa Inggris dikenal sebagai *semiotics*. Secara umum, semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda dan makna di baliknya. Menurut Wijaya, 2023 semiotika merupakan metode analisis untuk memahami makna suatu tanda agar dapat ditafsirkan secara mendalam. Salah satu tokoh penting dalam kajian ini adalah Roland Barthes. Dalam *Sobur* (Sobur, 2013), Barthes memandang tanda sebagai sistem yang tidak hanya mengandung makna denotatif, tetapi juga konotatif. Ia memperluas teori Saussure dengan memperkenalkan konsep *mitos*, yaitu sistem tanda tingkat kedua yang membentuk ideologi

masyarakat. Bagi Barthes, mitos adalah bentuk komunikasi yang menyampaikan nilai-nilai budaya secara tersirat melalui tanda-tanda.

h. Mitos pada Kostum

Dalam penelitian ini, istilah kostum tidak hanya merujuk pada pakaian utama, tetapi juga mencakup elemen-elemen visual yang melekat pada kostum Kobo Kanaeru, seperti aksesoris kepala (bando, mahkota, pita, topi), pakaian utama (*outer*, *inner*, jaket, *dress*), ornamen (motif, simbol, emblem), serta alas kaki (sepatu, *boots*, *heels*). Seluruh elemen tersebut membentuk satu kesatuan yang berfungsi merepresentasikan kepribadian, citra, dan konsep karakter.

Mitos dalam kehidupan sehari-hari menjadi narasi yang tersebar luas di masyarakat. Menurut Suryani (2019) dalam penjelasan Zeffry, mitos terbagi menjadi tiga: mitos ruang dan waktu yaitu terkait ritual dan perayaan tradisi, mitos asal-usul yang bersifat universal dan populer, serta mitos lingkungan yang berkaitan dengan tempat yang dianggap suci. Dalam konteks kostum, mitos muncul melalui tanda-tanda bermakna yang tersembunyi. Kostum Kobo Kanaeru edisi Gelora holoID mengusung tema kebudayaan Indonesia tentu terdapat banyak tanda pada kostumnya. Sehingga kostum tersebut memuat unsur budaya dan tradisi Indonesia yang sarat akan nilai simbolik dan mitologis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Profil Kobo Kanaeru

Kobo Kanaeru merupakan karakter VTuber dari agensi Hololive Indonesia yang berkesempatan menunjukkan desain kostum bertemakan Nusantara di acara Gelora holoID. Kostum Kobo Kanaeru ini banyak mengambil referensi dari budaya Indonesia dari ujung kepala hingga kaki yang dibuat oleh Akira atau @rev_akira yaitu seorang ilustrator di X.. Desain kostum tersebut ditampilkan pada siaran langsung Kobo Kanaeru di kanal Youtubenanya dan ada cerita dibalik kostum tersebut. Kobo menjelaskan dalam siaran langsungnya detail-detail dari kostumnya mulai dari kaki hingga kepala kepada penggemar akan bisa melihat lebih jelas.



Gambar 1 Kobo Kanaeru edisi Gelora holoID (Sumber: Hololive Production)

Klasifikasi bentuk karakter akan terungkap dengan melewati analisis menggunakan Manga Matrix yangn memiliki tiga tahapan yaitu *Form Matrix* yang akan mengidentifikasi keseluruhan bentuk dari badan karakter, kedua ada *Costume Matrix* untuk mengidentifikasi pakaian atau baju

serta aksesoris yang dikenakan oleh karakter dan ketiga ada *Personality Matrix* yaitu kepribadian karakter. Untuk urutan analisis Kobo Kanaeru edisi gelora holoID sebagai berikut.

Tabel 1 Urutan Manga Matrix

Manga Matrix by Hiroyoshi Tsukamoto		
1	2	3
<i>Form Matrix</i>	<i>Costume Matrix</i>	<i>Personality Matrix</i>

b. Form Matrix Kobo Kanaeru edisi Gelora holoID

Form matrix merupakan tabel untuk pembuatan karakter yang akan diciptakan atau dianalisis bagian form atau tubuhnya. Analisis form matrix dibagi menjadi 4 tahapan yaitu head mulai bagian atas kepala, neck and trunk mulai dari leher hingga dada, kemudian arm and hand bagian tangan dari lengan hingga keseluruhan tangan dan yang terakhir waist and leg mulai dari pinggang hingga keseluruhan kaki. Persamaan analisis tersebut dicocokkan dengan parameter mulai dari bagian *head, neck & trunk, arm & hand, waist & leg*. Analisis tahap pertama menggunakan Manga Matrix yaitu bagian wajah bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Form Matrix Kobo Kanaeru Gelora holoID

1. Form Matrix					
	<i>Human</i>	<i>Machine</i>	<i>Mammal</i>	<i>Fish</i>	<i>Etc</i>
<i>Human</i>					
<i>Machine</i>					
<i>Mammal</i>					
<i>Fish</i>					
<i>Etc</i>					
Human + Human = Human Form					

Setelah diketahui hasil form matrix dari Kobo Kanaeru yaitu fixed form atau manusia, kemudian analisis tahap dua untuk mengidentifikasi beberapa bagian visual pada tahap form matrix yang memiliki mitos atau makna dibantu menggunakan teori semiotika Roland Barthes.

c. Costume Matrix dan Semiotika Roland Barthes Kobo Kanaeru edisi Gelora holoID

Kostum karakter merupakan bagian dari identitas karakter itu sendiri. Di tahap ini, Kobo Kanaeru menggunakan kostumnya edisi khusus untuk acara yang diadakan oleh Hololive Indonesia yaitu Gelora holoID untuk memperingati kemerdekaan Indonesia. Uniknya di kostum ini yaitu kostum yang dikenakan Kobo Kanaeru memiliki unsur ragam budaya Indonesia dari ujung kepala hingga ujung kaki. Kostum ini dirancang untuk memperlihatkan elemen visual dari budaya Indonesia

supaya penonton dapat mengingat dan mengenal lebih banyak budaya dari Indonesia. Tahap analisis akan dibagi menjadi dua yaitu *upper body costume & accesories* dan *lower body costume & accesories*, kemudian dilanjut Semiotika Roland Barthes untuk mengidentifikasi mitos yang ada.

1) Costume Matrix Kobo kanaeru edisi gelora holoID

Analisis dilakukan mulai dari *upper body costume & accessories* dan *lower body costume & accessories* menggunakan tabel *costume matrix*. Hasil analisis *costume matrix* menunjukkan beberapa parameter yang muncul pada kostum Kobo Kanaeru edisi Gelora holoID, yaitu terdapat *ornament*, *ornament* merupakan parameter yang menunjukkan aksesoris yang dikenakan oleh karakter seperti siger sunda, gelang. Parameter kedua yaitu make up, Kobo Kanaeru memiliki make up tipis seperti *blush on* dan *lipstick*. Parameter ketiga terdapat *body wear* yaitu pakaian atau kostum yang dipakai untuk melindungi tubuh, menutup aurat dan penghias tubuh. Keempat terdapat *carry-on item* yaitu barang yang dibawa oleh karakter sebagai pendukung identitas karakter.

Diketahui ada total 4 *Dress up type* pada karakter Kobo Kanaeru edisi Gelora holoID yaitu *ornament*, *make up*, *bodywear* dan *carry on item*. Kemudian 4 *dress up type* tersebut akan dijelaskan per item dan akan dijelaskan lebih detail. Penjelasan detail *item* kostum Kobo Kanaeru edisi Gelora holoID mulai dari kepala hingga ujung kaki.

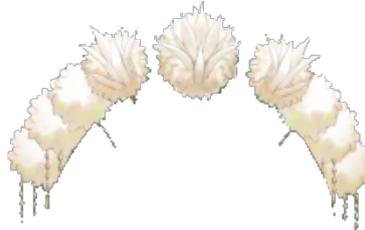
Tabel 3 Costume Matrix Kobo kanaeru Gelora holoID

2. COSTUME MATRIX	
DRESS-UP TABLE	
Body Wear	
Covering/Footwear	
Ornament	
Make-up	
Wrap/Tie	
Carry-on Item	
4 Dress – Up Type	

2) Semiotika Roland Barthes

Ditahap ini akan dijelaskan secara detail beberapa visual hasil analisis Manga Matrix tahap *costume matrix* yang muncul pada kostum Kobo Kanaeru edisi Gelora holoID dari hasil analisis *costume matrix* yang memiliki denotasi, konotasi dan mitos.

Tabel 4 Analisis Kembang Goyang



Denotasi	Bunga bulat berwarna putih berjumlah sembilan tertancap dimahkota
Konotasi	Bunga cantik dan suci yang bersifat sakral
Mitos	Sebagai penanda keharmonisan yang abadi dalam pernikahan

Kembang Goyang hiasan kepala tradisional yang penggunaannya ditentukan secara ganjil, seperti 1, 3, 5, 7, hingga 9. Kembang goyang dengan jumlah sembilan merujuk pada Wali Songo, tokoh penyebar Islam di Jawa. Angka sembilan juga dipercaya membuat hubungan pengantin mendapat keharmonisan yang abadi dalam budaya Jawa. Mitos lainnya dianggap sebagai angka yang penuh atau lengkap seperti menggambarkan doa-doa yang diinginkan pengantin atas kebahagiaan dan keancara hidup.

Tabel 5 Analisis Cempaka Putih Kobo Kanaeru Gelora holoID



Denotasi	Bunga berwarna putih dengan kelopak yang kecil dan memanjang
Konotasi	Bunga dengan bentuk yang indah dan aroma tajam yang khas dan digunakan untuk ritual
Mitos	Sebagai pelengkap ritual dan Menandakan kehadiran kuntilanak

Bunga cempaka putih adalah bunga asli Indonesia yang diyakini menjadi pertanda kehadiran makhluk ghaib seperti kuntilanak, bahkan pohonnya dipercaya sebagai tempat tinggal mereka. Salah satu mitos yang berkembang menyebutkan bahwa jika seseorang mencium aroma khas kembang kantil tanpa adanya bunga atau pohon di sekitar, itu menandakan keberadaan makhluk tak kasat mata. Kepercayaan ini masih dipegang oleh sebagian masyarakat hingga kini. Selain mitos tersebut, kembang kantil biasa dijumpai pada acara adat maupun ritual. Contohnya pada acara pernikahan, kembang kantil dijadikan hiasan untuk sanggul, keris dan siraman pada pengantin. Sedangkan pada acara ritual, kembang kantil

dijadikan sesajen yang dipersembahkan pada makhluk ghaib seperti di kesenian kuda lumping, kegunaan cempaka putih sebagai pengundang atau memanggil makhluk halus.

Tabel 6 Analisis Gelang Kobo Kanaeru



Denotasi	Gelang bening dengan warna yang mencolok dan didalam gelangny terdapat rempah-rempah
Konotasi	Gelang herbal yang berkhasiat untuk kesehatan
Mitos	Dipercaya dapat menyembuhkan penyakit

Gelang tersebut merupakan gelang yang berasal dari Indonesia tepatnya di Jawa Tengah yang bernama dlinggo Bengle. Dlinggo Bengle adalah yang memiliki mitos yang berkembang dimasyarakat daerah Jawa yaitu dapat menangkal gangguan makhluk ghaib pada ibu hamil dan bayi. Cara kerja dlinggo bengle pada mitos yang beredar yaitu aroma rempah yang khas dipercaya tidak disukai oleh makhluk halus karena bahan utama merupakan rempah-rempah dlinggo bengle yang terkenal akan aroma herbal yang tidak disukai makhluk halus.

Tabel 7 Analisis bawang merah dan cabai Kobo Kanaeru Gelora holoID



Denotasi	Gantungan yang berbentuk bawang merah dan cabai
Konotasi	Panas dan pedas
Mitos	Perpaduan dari pada lawan kata hujan. Dipercaya sebagai penangkal hujan

Mitos yang dimaksud Kobo adalah mitos yang berasal dari kepercayaan masyarakat Jawa dalam menghindari terjadinya hujan. Cara ini dipercaya ampuh untuk mencegah hujan dengan bahan-bahan yang mudah ditemukan yaitu ada bawang merah, cabai dan lidi. Kemudian bawang merah dan cabai ditusukan ke lidi dan kemudian ditancapkan ke tanah. Hal ini kepercayaan dari leluhur dan saat ini sudah jarang dipakai lagi. Adanya gantungan tersebut membantu merepresentasikan kekuatan Kobo yang muncul dari kepercayaan masyarakat Jawa yaitu kegunaan bawang merah dan cabe sebagai penangkal hujan. Di kostum edisi Gelora holoID gantungan bawang merah dan cabe pada tas Kobo Kanaeru menggantikan peran payung di kostum *default* sebagai bentuk representasi dari kekuatannya.

Tabel 8 Analisis Kunca Kobo Kanaeru Gelora holoID

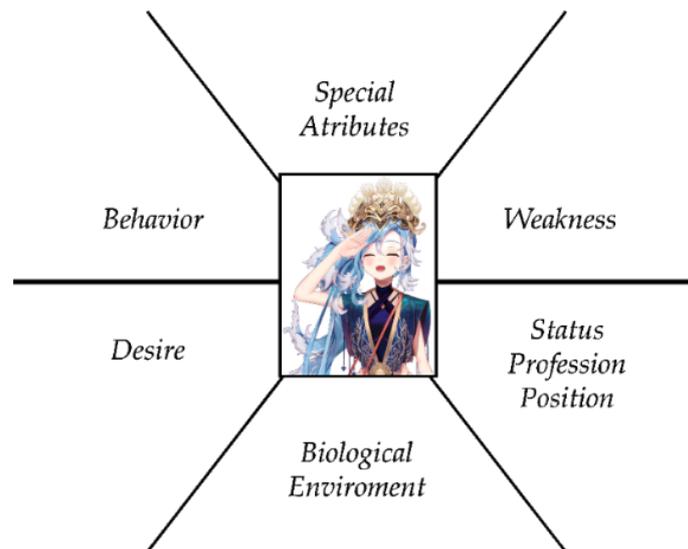


Denotasi	Aksesoris kaki berwarna emas dan berbentuk menyerupai sayap dengan motif mega mendung menyerupai wayang
Konotasi	Hanya wayang dengan darah kerajaan yang memiliki kunca
Mitos	Kunca dapat digunakan untuk terbang

Kobo Kanaeru edisi Gelora holoID terdapat semacam sayap yang membentang yang dikenakan pada kakinya. Sayap tersebut menyambung dengan celana yang hingga mencapai tumitnya. Sayap tersebut berwarna emas dengan motif mega mendung didalamnya. Sayap tersebut memiliki kesamaan dengan salah satu budaya yang ada di Jawa yaitu wayang. Wayang yang menggunakan dua kunca yaitu gatotkaca yang disimbolkan sebagai tanda statusnya di kerajaan sebagai prajurit. Selain itu fungsi kunca pada Gatotkaca yaitu dapat digunakan untuk terbang. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Kobo pada siaran langsungnya yang menyebutkan bahwa yang menjuntai disamping kakinya dapat digunakan untuk terbang

d. Personality Matrix Kobo Kanaeru edisi Gelora holoID

Personality matrix merupakan tahapan terakhir dari analisis karakter Kobo Kanaeru. Dalam tahap ini akan dijabarkan karakteristik dari Kobo Kanaeru yang dibantu dengan enam parameter dari Manga Matrix yaitu *status/profession/position*, *biological enviroment*, *desire*, *special attributes*, *weakness* dan *behavior*.



Gambar 2 Personality Matix Kobo Kanaeru

1. *Status/Profession/Position* (Status/Profesi/Posisi)
Kobo Kanaeru digambarkan sebagai keturunan dari keluarga pawang hujan yang telah menjalankan profesi tersebut secara turun-temurun. Statusnya adalah pewaris tradisi keluarga sebagai pawang hujan, dengan posisi saat ini masih dalam proses menuju gelar "*Rain Master*". Secara profesional, Kobo menawarkan jasa pengendalian hujan, meskipun ia enggan menjadikannya sebagai tugas utama. Melalui elemen ini, Kobo Kanaeru diposisikan sebagai karakter dengan profesi unik yang memperkuat identitas naratif dan visualnya dalam dunia VTuber.
2. *Biological Enviroment* (Lingkungan Biologis)
Kobo Kanaeru tidak menyebutkan secara spesifik lokasi tempat tinggalnya, namun ia digambarkan tinggal di bagian atas sebuah mercusuar. Secara umum, mercusuar merupakan bangunan yang berfungsi sebagai penunjuk navigasi bagi kapal di laut terutama di jalur pelayaran dengan memancarkan sinyal cahaya untuk menunjukkan posisi dan menghindari bahaya karena Indonesia dikenal sebagai negara kepulauan dengan banyak pesisir dan jalur pelayaran, mercusuar dapat ditemukan di wilayah seperti Jawa, Sumatra, Kalimantan, Sulawesi, Maluku, dan Papua. Maka, sebagai karakter yang merepresentasikan identitas Indonesia, dapat diasumsikan bahwa mercusuar tempat tinggal Kobo berada di salah satu wilayah pesisir tersebut.
3. *Desire* (Keinginan)
Kobo Kanaeru berasal dari keluarga pawang hujan dan memiliki ambisi untuk meraih gelar *Rain Master* sebagai bentuk pembuktian kepada keluarganya, khususnya orang tua. Untuk mencapai tujuannya, Kobo memanfaatkan strategi pemasaran virtual agar layanan pawang hujannya dikenal luas. Upaya ini menjadi bentuk adaptasi terhadap perkembangan teknologi sekaligus jalan menuju kesuksesan dalam profesi yang telah diwariskan secara turun-temurun.
Dalam siaran langsung debutnya, Kobo Kanaeru mengungkapkan berbagai harapan sebagai VTuber. Tujuannya meliputi pencapaian jumlah subscriber secara bertahap, mulai dari 100 ribu hingga 100 juta, di mana 100 ribu telah tercapai saat debut. Ia juga ingin berkolaborasi dengan VTuber dan YouTuber lain khususnya dari Hololive, memiliki studio pribadi untuk keperluan streaming dan rekaman, serta mencoba *voice acting* untuk gim atau anime. Keinginan lainnya termasuk tampil di televisi, merilis lagu orisinal dan *cover*, memiliki kuda, pergi ke Jepang, mendapatkan koneksi internet cepat, hingga menjadi idola terkenal.
4. *Special Attribute* (Atribut Spesial)
Kekuatan utama Kobo Kanaeru terletak pada kemampuannya mengendalikan hujan, menjadikannya dijuluki sebagai pawang hujan. Kemampuan ini bersumber dari payung sakral

pemberian keluarganya, yang menjadi alat utama dalam praktiknya. Dalam kostum edisi *Gelora holoID*, terdapat atribut spesial pada bagian *kunca* yang berbentuk sayap bermotif *mega mendung*. Dalam siaran langsung, Kobo menjelaskan bahwa sayap ini tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga memiliki fungsi untuk terbang, menyerupai *kunca* dalam tokoh wayang Gatotkaca

5. *Weakness* (Kelemahan)

Dalam siaran langsung debutnya, Kobo Kanaeru menyebutkan beberapa kelemahannya, antara lain kesulitan dalam matematika dan ketidaksukaan terhadap sayuran. Ia juga kurang menyukai teks panjang tanpa ilustrasi karena mudah membuatnya mengantuk. Meskipun berperan sebagai pawang hujan yang tinggal di daerah pesisir, Kobo tidak bisa berenang dan merasa tidak nyaman

6. *Behavior* (Perilaku)

Kobo Kanaeru dikenal sebagai sosok ceria dan mudah bergaul yang tercermin dalam siaran langsung serta kontennya. Ia mampu menciptakan suasana menyenangkan dengan sikap konyol dan ramah. Selain itu, Kobo memiliki kemampuan teknis yang mumpuni, seperti menguasai HTML, CSS, dan JavaScript, serta fasih dalam tiga bahasa: Indonesia, Inggris, dan Jepang. Pada debutnya, ia menunjukkan keahliannya dalam web design untuk memperkenalkan diri, yang mengesankan banyak penggemar. Kobo juga merilis lagu orisinal berjudul *Mantra Hujan*, di mana ia berperan sebagai komposer, penulis lirik, dan pengarah video.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil analisis visual kostum Kobo Kanaeru edisi *Gelora holoID* mempresentasikan negara Indonesia selaras dengan acara yang diadakan yaitu *Gelora holoID*, karena kostum tersebut memang dibuat untuk acara yang digelar oleh *Hololive Indonesia* yaitu *Gelora holoID* dalam merayakan kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 2023. Dengan tema tersebut, kostum Kobo Kanaeru memiliki banyak detail dari budaya, tradisi, adat dan mitos dari Indonesia dari ujung kepala sampai ujung kaki. Akan tetapi kostum tersebut sudah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga visualnya terlihat kekinian, modern dan mengikuti karakteristik dari Kobo Kanaeru yang dibuat dominan berwarna biru namun tidak menghilangkan karakteristik dari budaya, tradisi, adat dan mitos aslinya sehingga membangun jiwa patriotisme bagi penggemar Indonesia.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti berharap banyak desainer kostum *VTuber* Indonesia yang mulai menerapkan kostum dengan identitas Indonesia seperti *Gelora holoID* bertujuan memperkenalkan budaya Indonesia kepada penggemar luar negeri serta dapat mengingatkan kembali budaya Indonesia kepada penggemar dalam negeri sehingga menumbuhkan patriotisme. Untuk penelitian selanjutnya yang akan membahas topik yang sama dapat mengambil karakter dari *Vestia Zeta* edisi *Gelora holoID* yang belum pernah diteliti sebelumnya.

REFERENSI

- Adzania, J. I., & Arianingsih, A. (n.d.). *DAMPAK MENONTON VTUBER TERHADAP PENGGEMAR BUDAYA POPULER JEPANG DI BANDUNG*.
- Firmansyah, A., Suryasuciramadhan, A., Zulfikar, M., Maudunnajah, H., & Farida, I. (2024). Peran Humas *Hololive Productions* Terhadap Perkembangan Virtual Youtuber *Hololive* di Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 15(1), 1–7. <https://doi.org/10.31294/jkom.v15i1.22709>
- Hololive Indonesia. (2021). *Hololive Indonesia*. *Hololive.Id*. <https://www.hololive.id/>
- Hololive Indonesia. (2023). *Konferensi Pers #GeloraholoID* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=vMDAW7CxG6o>
- Kumara, D., & Murfiantz, F. (n.d.). *Analisis Visual Karakter Sri Asih Celestial Goddess Dengan Teori Manga Matrix*.

- Lu, Z., Shen, C., & Li, J. (2021, May 6). More kawaii than a real-person live streamer: Understanding how the otaku community engages with and perceives virtual youtubers. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445660>
- Maliyyaa, H., Fami, A., Galuh Paramita, A., & Divia Valentina, S. (2024). *Analisis Desain Karakter dalam Ebook Desa Sambeng Menggunakan Metode Manga Matrix* (Vol. 1).
- Naufal, M., Setiawan, A., & Fikri, M. A. (2024). *The Use Of Nusantara Character Design In Kaela Kovalskia's Youtube Account*. <https://pssh.umsida.ac.id>.
- Reyus Liman, M. (2023). *Pengaruh Hololive Indonesia dalam Memperkenalkan Bahasa Indonesia Kepada Penonton Internasional*. 1(2).
- Sobur, A. (2013). *Semiotika Komunikasi / Alex Sobur* (Cet. 5). Remaja Rosdakarya, 2013.
- Stephanie, S. (2022). *Minat Otaku Kejepangan untuk Menjadi Virtual Youtuber Kejepangan di Indonesia : Studi Kasus Minat Terhadap Virtual Youtuber dari Hololive ID* [Thesis]. Universitas Darma Persada.
- Suryani, E. (2019). A Mitos Cerita Sendhang Jetakwanger di Desa Jetakwanger Kecamatan Ngawen Kabupaten Blora. *Sutasoma : Jurnal Sastra Jawa*, 7(1). <https://doi.org/10.15294/sutasoma.v7i1.33383>
- Tsukamoto. (2006). *Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System*. HarperCollins.
- Wibisono, C. M., Irawan, A., Chory, A. & Prodi, A. W., Komunikasi, I., Kristen, U., & Surabaya, P. (n.d.). *Motif dan kepuasan subscribers menonton channel VTuber Kobo Kanaeru*.
- Wijaya, S., Savitri, L., & Utami, S. (n.d.). *Representasi Karakter Autism Spectrum Disorder dalam Drama Korea "Extraordinary Attorney Woo."*