

# Fenomena Virtual Youtuber: Representasi Identitas dan Perilaku Dalam Masyarakat Virtual Dalam Perspektif Sosiologi Virtual (Studi Kasus: Virtual Youtuber Kobo Kanaeru)

Bima Prasetio Widodo<sup>1\*</sup> dan Dr. M. Jacky, S.Sos., M.Si<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Sosiologi, Jurusan Ilmu Sosial, FISIPOL-Unesa  
[Bima.19049@mhs.unesa.ac.id](mailto:Bima.19049@mhs.unesa.ac.id)

## Abstract

*The Virtual YouTuber (VTuber) phenomenon has become an integral part of contemporary digital culture, offering new perspectives in understanding identity and behavior in virtual society. VTubers, such as Kobo Kanaeru from Hololive Indonesia, are not just entertainment but also representations of complex cultural identities. This study aims to analyze how Kobo Kanaeru's identity and behavior are represented and accepted in virtual society. Through a virtual sociology perspective, this study explores the interactions between VTuber characters and their fans, as well as the resulting cultural impacts. The methodology used in this study is OCQR (Online Content and Qualitative Research), which allows researchers to analyze the content, interactions, and structures of the platforms where Kobo Kanaeru operates. The results of the study indicate that Kobo Kanaeru's identity blends elements of Indonesian and Japanese culture, creating a unique and engaging cultural synthesis. Her bright blue hair and role as a rain shaman reflect elements of nature and Indonesian cultural narratives, while her visual style and interaction methods are influenced by Japanese anime aesthetics. Kobo's cheerful and humorous behavior, along with her active interactions with fans, strengthen emotional bonds and build a solid community. Fans respond very positively, as evidenced by the production of fan art, fan fiction, and active participation in streaming events. The conclusion of this study confirms that VTubers like Kobo Kanaeru not only reflect strong virtual identities but also function as cultural agents who spread and enrich cultural narratives across borders.*

*Keywords: Virtual YouTuber; cultural identity; virtual behavior; virtual sociology.*

## Abstrak

Fenomena Virtual YouTuber (VTuber) telah menjadi bagian integral dari budaya digital kontemporer, menawarkan perspektif baru dalam memahami identitas dan perilaku di masyarakat virtual. VTuber, seperti Kobo Kanaeru dari Hololive Indonesia, bukan hanya sekadar hiburan tetapi juga representasi identitas budaya yang kompleks. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana identitas dan perilaku Kobo Kanaeru direpresentasikan dan diterima dalam masyarakat virtual. Melalui perspektif sosiologi virtual, studi ini menggali interaksi antara karakter VTuber dan penggemarnya, serta dampak budaya yang dihasilkan. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah OCQR (*Online Content and Qualitative Research*), yang memungkinkan peneliti untuk menganalisis konten, interaksi, dan struktur platform tempat Kobo Kanaeru beroperasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas Kobo Kanaeru memadukan elemen budaya Indonesia dan Jepang, menciptakan sintesis budaya yang unik dan menarik. Rambut biru cerah dan perannya sebagai pawang hujan menggambarkan elemen alam dan narasi budaya Indonesia, sementara gaya visual dan metode interaksinya dipengaruhi oleh estetika anime Jepang. Perilaku Kobo yang ceria dan humoris, serta interaksinya yang aktif dengan penggemar, memperkuat keterikatan emosional dan membangun komunitas yang solid. Penggemar merespons dengan sangat positif, ditunjukkan melalui produksi fan art, fan fiction, dan partisipasi aktif dalam acara streaming. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa VTuber seperti Kobo Kanaeru tidak hanya mencerminkan identitas virtual yang kuat tetapi juga berfungsi sebagai agen budaya yang menyebarkan dan memperkaya narasi budaya lintas batas.

Kata kunci: Virtual YouTuber; identitas budaya; perilaku virtual; sosiologi virtual.

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang hiburan, di mana Virtual YouTuber (VTuber)

muncul sebagai fenomena baru yang menarik perhatian global. VTuber adalah karakter digital yang dianimasikan dan diaktorkan oleh seorang seiyuu, yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai representasi identitas dan perilaku dalam masyarakat virtual. Penelitian ini berfokus pada karakter VTuber Kobo Kanaeru dari Hololive Indonesia, dengan tujuan untuk menganalisis bagaimana identitas dan perilaku karakter ini direpresentasikan dan diterima dalam masyarakat virtual.

Dalam konteks sosiologi virtual, identitas dan perilaku manusia dipengaruhi oleh lingkungan digital dan karakteristik masyarakat virtual. Penelitian ini menggunakan teori-teori sosiologi virtual, seperti teori identitas online dan teori komunitas virtual, untuk memahami dinamika interaksi antara karakter VTuber dan penggemarnya. Dengan pendekatan ini, penelitian ini bertujuan untuk menggali bagaimana karakter VTuber dapat menciptakan hubungan emosional yang kuat dengan audiens, serta dampak budaya yang dihasilkan dari interaksi tersebut.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa fenomena VTuber telah menjadi bagian integral dari budaya pop, dengan karakter-karakter yang mampu menarik perhatian dan membentuk komunitas penggemar yang solid. Beberapa studi telah mengkaji representasi budaya dalam konteks VTuber, namun penelitian tentang dampak identitas dan perilaku VTuber dalam masyarakat virtual masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam memahami dinamika identitas dan perilaku dalam masyarakat virtual, serta implikasinya bagi budaya digital global.

## 2. Kajian Pustaka

### 2.1 Virtual Youtuber

Virtual YouTuber (VTuber) merupakan istilah yang mengacu pada karakter virtual yang beroperasi sebagai kreator konten di platform YouTube atau platform lainnya. Karakter-karakter virtual ini biasanya dihidupkan oleh seiyuu atau pengisi suara profesional yang memainkan peran sebagai karakter tersebut dalam video yang dipublikasikan. Popularitas VTuber terus meningkat sejak kemunculannya pada tahun 2016 di Jepang dan menjadi fenomena di berbagai negara di seluruh dunia.

Virtual YouTuber (VTuber) telah menjadi sebuah fenomena baru dalam industri hiburan digital Jepang yang telah menarik perhatian masyarakat internasional. Virtual YouTuber (VTuber) merupakan suatu karakter digital yang kemudian dianimasikan menggunakan motion capture technology dan diaktorkan oleh seorang seiyuu atau pengisi suara. VTuber ini memiliki identitas dan perilaku yang muncul dalam masyarakat virtual, dan bisa dibayangkan bahwa VTuber merupakan representasi identitas dan perilaku manusia dalam masyarakat virtual. VTuber pertama kali muncul di Jepang pada tahun 2011 dengan karakter Kizuna AI. Sejak itu, jumlah karakter VTuber terus bertambah dan industri VTuber menjadi semakin berkembang di Jepang yang akhirnya menyebar luas hampir di semua negara.

Dalam konteks budaya populer Jepang, VTuber telah menjadi semacam kekuatan industri, memperoleh perhatian dari perusahaan game, pengiklan, dan penonton. Berbagai karakter VTuber telah diperkenalkan ke publik dan berhasil menarik perhatian masyarakat dengan personalitas yang unik dan kreatif. Misalnya, Kizuna AI yang dikenal sebagai VTuber pertama yang menjadi terkenal secara global, *Hololive Production* dengan banyak karakter VTuber yang menggabungkan karakteristik anime dan idol, dan Nijisanji yang

terkenal karena kemampuan pemainnya dalam game dan penampilan panggung yang dinamis.

## 2.2 Representasi Identitas dalam Masyarakat Virtual

Representasi identitas adalah cara seseorang memperlihatkan dirinya atau mengekspresikan dirinya dalam masyarakat. Identitas dapat diwakili melalui berbagai cara, seperti tampilan fisik, bahasa, perilaku, dan sebagainya. Dalam masyarakat virtual, identitas direpresentasikan melalui karakter digital yang diaktorkan oleh seseorang. Representasi identitas dalam masyarakat virtual memiliki peran penting dalam membentuk hubungan sosial antara pengguna dan karakter digital.

Penelitian tentang representasi identitas dalam masyarakat virtual, khususnya dalam konteks Virtual YouTuber, menjadi semakin penting seiring dengan pertumbuhan pesat fenomena tersebut. Virtual YouTuber adalah karakter virtual yang diperankan oleh seorang manusia melalui *motion capture technology* atau animasi. Fenomena ini menciptakan keunikan tersendiri dalam representasi identitas, di mana seseorang dapat memanipulasi atau menciptakan identitas baru dengan mudah.

Masyarakat virtual identitasnya memiliki arti yang berbeda dari dalam dunia nyata. Identitas virtual seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk karakteristik fisik, suara, bahasa, perilaku, dan aktivitas yang dijalankan di dunia maya. Identitas virtual dapat menjadi sarana untuk mengekspresikan diri, melampaui batasan sosial dan kultural, atau bahkan untuk menciptakan identitas baru yang lebih ideal.

Perbedaan antara identitas virtual dan identitas nyata juga menimbulkan masalah dalam memahami karakteristik dan perilaku orang dalam masyarakat virtual. Representasi identitas yang berbeda-beda dapat menimbulkan kesalahpahaman atau ketidakmengertian dalam berinteraksi di dunia maya. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana identitas direpresentasikan dalam masyarakat virtual dan bagaimana hal ini memengaruhi perilaku dan interaksi orang dalam lingkungan tersebut.

Penggunaan avatar dalam masyarakat virtual juga memberikan kesempatan bagi pengguna untuk mewujudkan identitas yang tidak mungkin atau sulit diwujudkan dalam kehidupan nyata, seperti karakter fantasi atau superhero (Gee, 2003). Hal ini sejalan dengan teori dramaturgi Goffman yang menyatakan bahwa manusia memiliki kemampuan untuk memainkan peran dalam kehidupan sosialnya (Goffman, 1959). Dalam masyarakat virtual, avatar dapat dianggap sebagai peran yang dimainkan oleh pengguna, dan pengguna dapat memilih untuk memainkan peran tersebut secara konsisten atau tidak.

Perlu diingat bahwa representasi identitas dalam masyarakat virtual tidak selalu positif atau akurat. Pengguna dapat mengubah identitas mereka untuk tujuan tertentu, seperti menghindari pengawasan atau mengelabui orang lain (Hine, 2015). Selain itu, terdapat juga fenomena cyberbullying atau pelecehan online yang terjadi karena perbedaan antara identitas virtual dan identitas asli pengguna (Pantic, Damjanovic, Todorovic, Topalovic, & Bojovic-Jovic, 2012). Hal ini menunjukkan bahwa representasi identitas dalam masyarakat virtual tidak dapat dipandang sebelah mata dan perlu diperhatikan secara serius.

### 2.3 Representasi Perilaku dalam Masyarakat Virtual

Perilaku dalam masyarakat virtual mencakup segala hal yang dilakukan oleh karakter digital, termasuk interaksi dengan pengguna lain, pengambilan keputusan, dan sebagainya. Perilaku karakter VTuber direpresentasikan dalam masyarakat virtual melalui tindakan yang dilakukan oleh karakter tersebut. Representasi perilaku dalam masyarakat virtual juga mempengaruhi cara pengguna lain memandang karakter VTuber tersebut.

Penggunaan identitas palsu atau anonim adalah perilaku yang umum terjadi dalam masyarakat virtual. Penelitian telah menunjukkan bahwa orang cenderung berperilaku lebih agresif atau tidak bermoral ketika menggunakan identitas anonim (Joinson, 2007; Suler, 2004). Dalam konteks Virtual YouTuber, banyak karakter menggunakan identitas anonim atau karakter fiksi yang diciptakan. Hal ini dapat memengaruhi perilaku pengguna dalam berinteraksi dengan karakter tersebut.

Fenomena Virtual YouTuber juga mencerminkan perubahan perilaku di masyarakat virtual. Karakter Virtual YouTuber seringkali berinteraksi dengan penggemar mereka dalam waktu nyata melalui platform streaming. Hal ini menimbulkan hubungan yang lebih dekat antara karakter dan penggemar, dan sering kali menghasilkan komunikasi yang lebih intim dan pribadi.

Masyarakat virtual juga dapat memengaruhi perilaku offline seseorang. Sebagai contoh, perilaku penggunaan media sosial dapat memengaruhi perilaku nyata seseorang. Penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menyebabkan kecemasan dan depresi (Kross et al., 2013). Fenomena Virtual YouTuber dan masyarakat virtual lainnya dapat memiliki efek yang sama terhadap perilaku seseorang.

Fenomena Virtual YouTuber juga dapat memengaruhi cara orang berpartisipasi dalam budaya populer dan konsumsi media. Karakter Virtual YouTuber sering menghasilkan konten yang didasarkan pada budaya populer dan konsumsi media, seperti video game dan anime. Karakter Virtual YouTuber seringkali memiliki pengaruh besar dalam memperkenalkan game atau anime tertentu kepada penggemar mereka

### 2.4 Masyarakat Virtual dan Interaksi Sosial

Berdasarkan perkembangan teknologi yang semakin pesat, masyarakat saat ini tidak hanya bergantung pada interaksi sosial secara langsung atau fisik, tetapi juga semakin banyak bergantung pada interaksi sosial dalam dunia virtual. Interaksi sosial dalam dunia virtual atau yang sering disebut dengan masyarakat virtual menjadi semakin populer dengan adanya media sosial, platform permainan online, dan platform komunikasi digital lainnya. Masyarakat virtual memiliki karakteristik tersendiri, yaitu adanya kesempatan untuk bertemu dan berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai tempat di dunia, fleksibilitas dalam waktu dan tempat interaksi, serta adanya peluang untuk membangun jaringan sosial yang lebih besar dan beragam.

Masyarakat virtual merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk merujuk pada sebuah komunitas atau jaringan sosial yang terbentuk secara online melalui platform digital seperti media sosial, forum, dan game online. Fenomena ini semakin berkembang dengan cepat di era digital saat ini, di mana interaksi sosial melalui platform digital telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari banyak orang

Masyarakat virtual adalah sebuah lingkungan sosial yang terbentuk melalui interaksi antara pengguna di platform digital. Interaksi sosial dalam masyarakat virtual melibatkan berbagai faktor, seperti identitas, perilaku, dan peran sosial yang dimainkan oleh pengguna. Masyarakat virtual juga dapat membentuk pola-pola interaksi yang khas, seperti hierarki, persaingan, dan kolaborasi.

Menurut Boyd dan Ellison (2007), masyarakat virtual dapat membentuk hubungan sosial yang kuat dan mendukung, meskipun interaksi yang terjadi hanya melalui media digital. Dalam masyarakat virtual, individu dapat terhubung dengan orang-orang yang memiliki minat, hobi, dan tujuan yang sama, dan memperluas jaringan sosial mereka di luar batas geografis.

Masyarakat virtual merupakan suatu konsep yang terbentuk dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Masyarakat virtual mengacu pada suatu kelompok individu yang saling berinteraksi secara daring (online) melalui media sosial, aplikasi pesan instan, forum online, dan platform lainnya. Interaksi sosial dalam masyarakat virtual berbeda dengan interaksi sosial di dunia nyata, karena interaksi sosial dalam masyarakat virtual lebih sering dilakukan secara anonim, tanpa kontak fisik, dan tanpa batasan waktu dan tempat.

Interaksi sosial dalam masyarakat virtual memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya antara lain dapat memperluas jaringan sosial, mempermudah komunikasi antar-individu yang terpisah jarak dan waktu, serta meningkatkan akses terhadap informasi. Namun, kekurangan dari interaksi sosial dalam masyarakat virtual antara lain adanya ketidakpercayaan antarindividu, adanya peluang terjadinya *cyberbullying*, serta kesulitan dalam memahami makna nonverbal atau bahasa tubuh.

### 3. Metode Penelitian

Dalam penelitian mengenai dampak algoritma rekomendasi di platform media sosial, penting untuk memahami bagaimana fenomena seperti gelembung filter dan echo chambers dapat mempengaruhi polarisasi politik dan sosial. Penelitian ini dapat diterapkan pada konteks virtual YouTuber, seperti Kobo Kanaeru, yang berinteraksi dengan audiens melalui konten yang dipersonalisasi. Dengan menganalisis bagaimana algoritma ini bekerja, kita dapat mengeksplorasi bagaimana penggemar dan komunitas terbentuk di sekitar karakter virtual ini, serta bagaimana interaksi tersebut dapat memperkuat identitas dan solidaritas di antara penggemar.

Metodologi yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah OCQR (*Online Content and Qualitative Research*), yang memungkinkan peneliti untuk menganalisis konten, interaksi, dan struktur platform tempat Kobo Kanaeru beroperasi (Jacky, 2023). Melalui pendekatan ini, peneliti dapat mengumpulkan data dari berbagai sumber, termasuk komentar, live chat, dan media sosial, untuk memahami dinamika interaksi antara Kobo dan penggemarnya. Dengan cara ini, kita dapat mengidentifikasi pola-pola dalam komunikasi yang mungkin menciptakan ruang bagi penggemar untuk membangun komunitas dan identitas bersama.

Selain itu, OCQR juga dapat digunakan untuk menyelidiki bagaimana platform ini dapat menjadi alat untuk advokasi dan gerakan sosial. Misalnya, peneliti dapat mengeksplorasi bagaimana Kobo Kanaeru dan karakter virtual lainnya dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan sosial atau politik, serta bagaimana audiens merespons konten tersebut. Dengan menganalisis konten yang dihasilkan dan interaksi yang terjadi, kita dapat memahami peran

yang dimainkan oleh virtual YouTuber dalam membentuk opini publik dan memfasilitasi diskusi di kalangan penggemar. Penelitian ini berfokus pada Virtual Youtuber Kobo Kanaeru sebagai subyek penelitian. Kobo Kanaeru adalah salah satu Virtual Youtuber yang aktif di platform Youtube dan media sosial lainnya dengan jumlah subscriber di platform youtube sebanyak 1,92 juta subscriber (berdasarkan data bulan Maret 2024) yang kemudian menjadikannya virtual youtuber Indonesia dengan jumlah subscriber terbanyak di Indonesia saat ini.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

##### 4.1 Identitas Diri, Budaya, dan Karakter Kobo Kanaeru

Kobo Kanaeru, sebagai Vtuber dari Hololive Indonesia, memiliki identitas yang kuat yang mencerminkan perpaduan antara budaya Indonesia dan Jepang. Penampilannya yang khas, dengan rambut biru cerah dan ekspresi ceria, menciptakan persona yang menarik dan mudah dikenali. Kepribadiannya yang ramah dan humoris membuatnya mudah didekati oleh penggemar, menjadikannya sosok yang disukai dalam komunitas virtual.

Identitas budaya Kobo Kanaeru terjalin erat dengan narasi sebagai pawang hujan, yang merupakan simbol penting dalam budaya Indonesia. Elemen ini tidak hanya memperkaya identitasnya tetapi juga memberikan makna yang dalam bagi penonton. Dengan mengintegrasikan elemen budaya lokal ke dalam kontennya, Kobo berfungsi sebagai jembatan antara budaya Indonesia dan audiens global, memperkenalkan nilai-nilai budaya yang kaya.

Kobo Kanaeru dikenal sebagai karakter yang multitalenta, dengan kemampuan dalam musik dan gaming. Kepribadiannya yang ceria dan interaktif menciptakan hubungan emosional yang kuat dengan penggemar, yang merasa terhubung dengan karakter ini. Interaksi aktifnya di media sosial dan platform streaming memperkuat ikatan ini, menjadikannya sosok yang inspiratif dan relevan di kalangan penggemar.

Desain visual Kobo yang menarik, termasuk gaya pakaian kasual yang sederhana namun modern, menciptakan citra yang mudah didekati. Elemen visual yang kuat dalam desain karakter sangat penting dalam membangun identitas yang menarik di dunia digital. Kombinasi antara kepribadian yang ceria dan interaksi yang aktif menjadikan Kobo sebagai karakter yang tidak hanya menghibur tetapi juga membangun komunitas penggemar yang solid.

Kobo Kanaeru berhasil mengintegrasikan elemen budaya Indonesia ke dalam kontennya, yang sering kali mencakup bahasa, musik, dan topik-topik yang relevan dengan budaya lokal. Upaya ini mendapat sambutan positif dari masyarakat virtual, yang mengapresiasi pengenalan budaya Indonesia dalam konteks global. Ini menunjukkan bagaimana karakter virtual dapat berperan dalam memperkenalkan dan mempromosikan budaya lokal di platform internasional.

Secara keseluruhan, identitas diri, budaya, dan karakter Kobo Kanaeru menciptakan pengalaman yang kaya dan menarik bagi penonton. Karakter ini tidak hanya berhasil menarik perhatian, tetapi juga membangun komunitas yang saling mendukung dan terlibat. Dengan pendekatan yang inovatif, Kobo Kanaeru menunjukkan potensi karakter virtual untuk merayakan keberagaman budaya dan menciptakan ikatan yang kuat dengan audiens di seluruh dunia.

#### 4.2 Respon Masyarakat Terhadap Identitas Diri dan Perilaku Kobo Kanaeru

Kemampuan individu atau karakter virtual seperti Kobo Kanaeru untuk mengontrol dan mengubah situasi sesuai keinginan mereka sering kali diakui dan dihargai oleh masyarakat. Fenomena ini mencerminkan keinginan banyak orang untuk melihat karakter yang memiliki kekuatan dan kemampuan untuk mempengaruhi lingkungan mereka. Dalam konteks ini, Kobo Kanaeru menjadi simbol dari aspirasi tersebut, memberikan penggemar pengalaman yang interaktif dan mendalam.

Meskipun Kobo Kanaeru berasal dari budaya Indonesia, elemen shokunin tetap relevan dalam konteks global. Karakter ini menunjukkan bahwa dedikasi terhadap pengembangan diri dan kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan adalah kunci untuk sukses di dunia digital. Dalam era di mana teknologi dan tren budaya terus berubah, kemampuan untuk berinovasi menjadi tolak ukur keberhasilan, tidak hanya bagi individu tetapi juga bagi karakter virtual.

Dalam konteks masyarakat yang dipengaruhi oleh nilai-nilai seperti kerja keras, inovasi, dan keunggulan teknologi, karakteristik Kobo Kanaeru sering kali dilihat sebagai simbol dari kemampuan untuk mencapai kesuksesan. Seperti yang dijelaskan oleh Sassen (2002) dalam teorinya tentang globalisasi dan teknologi, ruang digital memberikan kesempatan bagi individu untuk menunjukkan keunikan dan kemampuan mereka dalam skala global. Kobo Kanaeru, dengan identitas digitalnya yang kuat, mampu menarik perhatian tidak hanya dari penggemar di Indonesia tetapi juga dari audiens internasional. Hal ini menunjukkan bagaimana karakter digital dapat mencerminkan nilai-nilai budaya yang lebih luas dan relevan dalam masyarakat global.

Keberhasilan Kobo Kanaeru dalam menciptakan solusi kreatif melalui kontennya mencerminkan nilai-nilai budaya yang sangat menghargai inovasi dan kreativitas. Dalam dunia yang semakin terhubung secara digital, kemampuan untuk berpikir kreatif dan menghasilkan konten yang menarik menjadi sangat penting. Hal ini sejalan dengan pandangan Jenkins (2006) dalam "Convergence Culture", di mana ia menekankan bahwa kreativitas adalah salah satu elemen kunci yang membedakan individu atau karakter dalam ekosistem digital yang kompetitif.

Respon masyarakat terhadap identitas dan perilaku Kobo Kanaeru menunjukkan antusiasme yang tinggi dari penggemar, yang merasa terhubung secara emosional dengan karakter ini. Interaksi aktif Kobo di berbagai platform media sosial, seperti YouTube dan Twitter, menciptakan suasana yang akrab dan menyenangkan, di mana penggemar merasa dihargai dan diikutsertakan dalam perjalanan karakter. Keceriaan dan humor yang ditampilkan Kobo dalam setiap siaran langsungnya berhasil menarik perhatian banyak orang, menjadikannya sebagai sosok yang inspiratif dan menghibur. Hal ini tercermin dalam berbagai bentuk dukungan, seperti fan art dan komentar positif yang menunjukkan keterlibatan penggemar yang kuat.

Namun, respons masyarakat juga mencerminkan tantangan yang dihadapi oleh karakter virtual dalam memenuhi ekspektasi penggemar. Terdapat kecenderungan di kalangan penggemar untuk membingkai identitas Kobo dalam kerangka normatif yang sempit, di mana perilaku yang tidak sesuai dengan harapan sering kali mendapatkan reaksi negatif. Fenomena ini menciptakan tekanan bagi kreator untuk menjaga konsistensi karakter, yang dapat menghambat eksplorasi kreativitas. Meskipun demikian, interaksi yang dinamis antara Kobo dan penggemar menunjukkan potensi karakter virtual untuk

membangun komunitas yang inklusif dan mendukung, serta memperkaya pengalaman sosial di dunia maya.

## 5. Kesimpulan dan Saran

### 5.1 Kesimpulan

Identitas diri dan karakter Kobo Kanaeru sebagai Vtuber menonjol melalui kombinasi visual yang konsisten dan narasi yang menyatukan elemen-elemen budaya Indonesia dengan budaya populer global. Melalui pilihan pakaian yang sederhana namun modern serta interaksi yang ceria dan humoris, Kobo berhasil menciptakan persona yang unik dan menarik. Hal ini tidak hanya memperkuat identitasnya di dunia digital tetapi juga membuatnya mudah dikenali dan disukai oleh audiens dari berbagai latar belakang.

Di samping itu, Kobo Kanaeru secara efektif mengintegrasikan elemen budaya Indonesia ke dalam kontennya, yang sering kali mencakup bahasa, musik, dan topik-topik yang relevan dengan budaya lokal. Upaya ini mendapat sambutan positif dari masyarakat virtual, yang mengapresiasi pengenalan budaya Indonesia dalam konteks global. Ini menunjukkan bagaimana karakter virtual dapat berperan dalam memperkenalkan dan mempromosikan budaya lokal di platform internasional, memperkaya pengalaman penonton global sekaligus memperkuat identitas budaya nasional.

Namun, meskipun identitas dan representasi budaya Kobo Kanaeru berhasil menarik perhatian banyak penggemar, terdapat beberapa kritik yang perlu dipertimbangkan. Salah satu kritik utama adalah kemungkinan bahwa identitas yang dibangun oleh Kobo cenderung menekankan aspek-aspek yang menyenangkan dan menghibur, yang dapat mengaburkan antara identitas asli dan identitas yang diproyeksikan. Ini bisa menyebabkan penggemar memiliki ekspektasi yang tidak realistis terhadap karakter atau bahkan kreator di baliknya, yang menciptakan ketidakjelasan antara realitas dan fiksi dalam masyarakat virtual.

Selain itu, penggunaan elemen budaya Indonesia dalam konten Kobo Kanaeru juga bisa terjebak dalam simplifikasi atau stereotipisasi. Meskipun tujuan utamanya adalah untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada audiens global, terdapat risiko bahwa elemen-elemen budaya tersebut mungkin dikomodifikasi atau dipakai di luar konteks asli mereka. Ini menimbulkan pertanyaan tentang sejauh mana representasi budaya dilakukan dengan akurat dan hormat, serta bagaimana hal ini dipahami oleh audiens internasional yang mungkin tidak memiliki pemahaman mendalam tentang budaya tersebut.

Namun, meskipun identitas dan representasi budaya yang dibawa oleh Kobo Kanaeru sangat efektif, ada beberapa kritik yang perlu dipertimbangkan. Dari segi positif, identitas ini berhasil menciptakan keterhubungan emosional dengan penonton, menjadikan Kobo sebagai figur yang menghibur dan relevan. Tetapi dari segi negatif, identitas yang dibentuk Kobo cenderung terfokus pada aspek-aspek yang menyenangkan dan menghibur, yang bisa mengaburkan antara realitas dan persona digital yang diproyeksikan. Ini menimbulkan risiko bahwa penonton mungkin mulai memandang karakter virtual sebagai sosok yang nyata, yang bisa menciptakan ekspektasi yang tidak realistis terhadap kreator di balik karakter tersebut.

Secara keseluruhan, identitas diri, budaya, dan karakter Kobo Kanaeru, serta respon masyarakat virtual terhadapnya, menawarkan wawasan mendalam tentang dinamika interaksi sosial di era digital. Keberhasilan Kobo dalam menciptakan persona yang menarik dan relevan tidak dapat disangkal, penting untuk terus mempertimbangkan aspek kritis

dari representasi identitas digital, terutama dalam hal keaslian, representasi budaya, dan dampaknya terhadap audiens. Sementara identitas ini telah membawa dampak positif dalam hal hiburan dan promosi budaya, penting untuk tetap kritis terhadap cara identitas digital ini dibentuk dan dipersepsikan. Ini akan memastikan bahwa fenomena Vtuber seperti Kobo Kanaeru tidak hanya menghibur tetapi juga memiliki nilai yang berkelanjutan dan positif dalam masyarakat virtual yang semakin berkembang. Dengan pendekatan yang lebih seimbang, fenomena Vtuber seperti Kobo Kanaeru dapat terus berkembang dengan cara yang positif, tanpa mengorbankan keaslian dan nilai-nilai budaya.

## 5.2 Saran

Beberapa saran dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut baik bagi para kreator Vtuber maupun peneliti di masa depan

### 1. Pengembangan Karakter dan Narasi

Bagi para kreator Vtuber, sangatlah penting untuk terus mengembangkan karakter dan narasi yang kuat serta konsisten. Dengan menambahkan elemen cerita yang menarik dan memperkaya latar belakang karakter, hal tersebut dapat membantu dalam meningkatkan daya tarik dan mempertahankan minat dari para penggemar.

### 2. Interaksi dengan Penggemar

Mempertahankan dan meningkatkan interaksi dengan penggemar merupakan faktor penting dalam membangun komunitas yang setia. Sebagai seorang Vtuber, Kobo Kanaeru dapat terus mengadakan berbagai acara live streaming yang khusus, sesi tanya jawab, atau kolaborasi dengan Vtuber lainnya untuk menjaga tingkat keterlibatan dan keaktifan penggemar. Dengan cara ini, hubungan antara Vtuber dan penggemar dapat terus terjalin dengan baik dan komunitas yang loyal dapat terbentuk.

### 3. Penelitian Lanjutan

Dalam rangka memahami secara menyeluruh dampak jangka panjang dari fenomena Vtuber terhadap budaya pop dan media sosial, penelitian lebih lanjut sangatlah diperlukan. Melalui studi komparatif antara Vtuber dari berbagai negara atau analisis mendalam terhadap berbagai platform media sosial, kita dapat memperoleh wawasan yang lebih komprehensif dan mendalam mengenai fenomena ini.

### 4. Penggunaan Teknologi

Dengan memanfaatkan teknologi terkini seperti *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR), Vtuber dapat menciptakan pengalaman yang lebih imersif bagi penggemar. Hal ini membuka peluang baru dalam cara Vtuber berinteraksi dengan penggemar dan menyampaikan konten yang lebih menarik dan interaktif

### Daftar Pustaka

- [1] Boyd, D. M., & Ellison, N. B. 2007. *Social network sites: Definition, history, and scholarship*. Journal of Computer-Mediated Communication, 13(1), 210-230. doi:10.1111/j.1083-6101.2007.00393.
- [2] Gee, J. P. 2003. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- [3] Goffman, E. 1959. *The presentation of self in everyday life*. New York: Anchor Books.
- [4] Hine, C. 2015. *Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday*. London: Bloomsbury Academic.
- [5] Jacky, M. 2023. *Metodologi Penelitian Online*. Sidoarjo: Zifatama Jawa.
- [6] Jenkins, H. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- [7] Pantic, M., Damjanovic, A., Todorovic, J., Topalovic, D., & Bojovic-Jovic, D. 2012. *Online social networking and mental health*. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 15(7), 353-359.
- [8] Sassen, S. 2002. *Towards a Sociology of Information Technology*. Current Sociology, 50(3), 365-388.