

**VTUBER KOBO KANAERU SEBAGAI REPRESENTASI
BUDAYA POP JEPANG DI INDONESIA DALAM KONTEKS
DIGITAL**

SKRIPSI



EDDU ARDO

2021110009

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA JAKARTA**

2024

**VTUBER KOBO KANAERU SEBAGAI REPRESENTASI
BUDAYA POP JEPANG DI INDONESIA DALAM KONTEKS
DIGITAL**

Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik



EDDU ARDO

2021110009

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA JAKARTA**

2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun di bawah bimbingan Ibu Rima Novita Sari M.Si. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Dr. Robihim M.M. selaku Dosen Pembimbing II, bukan merupakan jiplakan skripsi atau karya hasil orang lain.

Sebagian atau seluruh isinya merupakan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Nama : Eddu Ardo
NIM : 2021110009
Program studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila ada di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan atau plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik penulisan ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 31 Juli 2025

Penulis



Eddu Ardo

2021110009

HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Eddu Ardo
NIM : 2021110009
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya
Judul Skripsi : VTuber Kobo Kanaeru sebagai Representasi Budaya
Pop Jepang di Indonesia dalam Konteks Digital

Telah di setujui oleh :

Pembimbing I : Rima Novita Sari M.Si.
Pembimbing II : Dr. Robihim M.M.
Ketua Program Studi : Hayun Nurdiniyah M.Si.

Untuk diajukan di hadapan Dewan Penguji pada Kamis, tanggal 31 Juli 2025 pada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang. Fakultas Bahasa dan Budaya, Universitas Darma Persada.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi persyaratan kelulusan sarjana dengan judul:
VTuber Kobo Kanaeru sebagai Representasi Budaya Pop Jepang di Indonesia
dalam Konteks Digital.

Telah dilaksanakan sidang ujian skripsi pada tanggal 31 Juli 2025 oleh Panitia
Penguji Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Bahasa dan
Budaya, dan dinyatakan bahwa skripsi ini telah diterima. Dewan Penguji dalam
sidang tersebut terdiri atas:

Pembimbing I



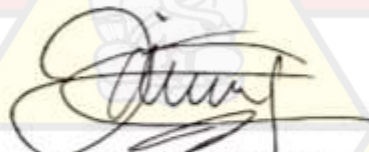
(Rima Novita Sari M.Si)

Pembimbing II



(Dr. Robihim M.M)

Ketua Penguji

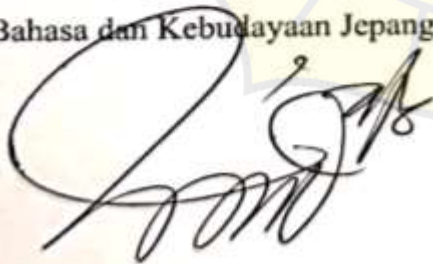


(Zainur Fitri S.S, M.Pd)

Disahkan Oleh:

Ketua Prodi

Bahasa dan Kebudayaan Jepang



(Hayun Nurdiniyah M.Si)

Dekan

Fakultas Bahasa dan Budaya



FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

(Dr. C. Dewi Hartati M.Si)

ABSTRAK

Nama : Eddu Ardo
NIM : 2021110009
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Judul : VTuber Kobo Kanaeru sebagai Representasi Budaya Populer Jepang di Indonesia dalam Konteks Digital

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana VTuber Kobo Kanaeru merepresentasikan budaya populer Jepang kepada audiensnya. Sebagai fenomena yang berkembang pesat, VTuber menjadi jembatan baru dalam penyebaran budaya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk representasi budaya populer Jepang yang ditampilkan oleh Kobo Kanaeru dan bagaimana representasi tersebut diterima serta dimaknai oleh audiens Indonesia dalam konteks digital yang interaktif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Data penelitian diperoleh melalui metode observasi dengan mengamati konten siaran langsung, video, dan aktivitas media sosial Kobo Kanaeru sebagai objek, serta studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kobo Kanaeru merepresentasikan budaya-budaya populer Jepang melalui aktivitasnya di Hololive. Representasi budaya populer Jepang yang dilakukan oleh Kobo Kanaeru hadir melalui estetika visual karakter yang bergaya *anime*, format konten siaran, perilisan musik orisinal dan cover, serta kegiatan-kegiatan lainnya seperti konser virtual yang merupakan khas industri VTuber.

Kata Kunci: VTuber, Budaya Populer, Representasi, Kobo Kanaeru

概要

名前 : エドゥアルド
学籍番号 : 2021110009
学科 : 日本補日本文化学科
題名 : デジタル文脈におけるインドネシアでの日本ポップカルチャーの表象としての VTuber こぼ・かなえる

この研究は、VTuber のこぼ・かなえるが、どのように日本のポップカルチャーを視聴者に紹介しているかについて説明する。VTuber は、今とても速く人気が出ていて、文化を広めるための新しい「架け橋」になっている。研究の目的は、こぼ・かなえるによって示される日本ポップカルチャーの表象形態と、その表象がインタラクティブなデジタル文脈においてインドネシアの視聴者にどのように受け入れられ、解釈されるかを解明することである。研究では、事例研究（ケーススタディ）のアプローチを用いた記述的質的研究法を採用する。研究データは、研究対象としてコボ・カエナルのライブ配信、動画、ソーシャルメディア活動を観察する観察法、及び文献研究を通じて収集された。研究の結果、こぼ・かなえるはホロライブでの活動を通じて日本のポップカルチャーを代表していることが明らかになった。こぼ・かなえるによる日本ポップカルチャーの表象は、アニメ風のキャラクタービジュアルの美学、配信コンテンツのフォーマット、オリジナル曲やカバー曲のリリース、そしてVTuber 業界特有のバーチャルコンサートといったその他の活動を通じて現れている。

キーワード : VTuber、ポップカルチャー、代表、こぼかなえる

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini sebagai pemenuhan salah satu syarat akademik untuk memperoleh gelar sarjana dari Universitas Darma Persada. Penulis menyadari bahwa proses penyusunan skripsi yang berjudul "VTuber Kobo Kanaeru sebagai Representasi Budaya Populer Jepang di Indonesia dalam Konteks Digital" ini tidak terlepas dari berbagai tantangan dan rintangan. Kendati demikian, penulis berharap karya ini dapat memberikan kontribusi dan manfaat, baik bagi pengembangan diri penulis maupun bagi khazanah keilmuan yang relevan. Keberhasilan penyusunan skripsi ini tentu tidak lepas dari bimbingan, dukungan, serta kontribusi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis dengan tulus menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang mendalam kepada:

1. Rima Novita Sari M.Si., selaku Dosen Pembimbing I, yang telah dengan sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan serta masukan yang konstruktif dari awal hingga akhir.
2. Dr. Robihim, M.M., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memeriksa dan memberikan saran berharga sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
3. Zainur Fitri, S.S., M.Pd., selaku Ketua Sidang Skripsi yang telah membantu penulis dengan memberikan kritik dan saran yang membangun selama jalannya persidangan.
4. Bertha Nursari, M.Hum., selaku Dosen Penasihat Akademik, yang senantiasa memberikan dukungan, arahan, dan pembinaan selama masa perkuliahan.
5. Hayun Nurdiniyah, M.Si., selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada.
6. Dr. C. Dewi Hartati, M.Si., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada.

7. Seluruh Dosen yang telah memberikan ilmunya, beserta jajaran Staf Fakultas, Staf Perpustakaan, karyawan, dan segenap civitas academica Universitas Darma Persada.
8. Orang tua penulis, Bapak dan Mamah, yang telah memberikan dukungan moril dan materiel yang tak ternilai selama proses penulisan skripsi.
9. Seluruh sahabat dan rekan-rekan mahasiswa dari kelas 1 angkatan 2021 yang telah memberikan *semangat* dan menjadi teman diskusi bagi penulis.
10. Para VTuber, khususnya Kobo Kanaeru dan seluruh anggota Hololive Production, yang telah menjadi sumber inspirasi utama dalam penelitian ini.
11. Seluruh pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, atas segala doa dan dukungan yang telah diberikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan terbuka demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan.

Terima kasih.

Jakarta, 31 Juli 2025

Penulis

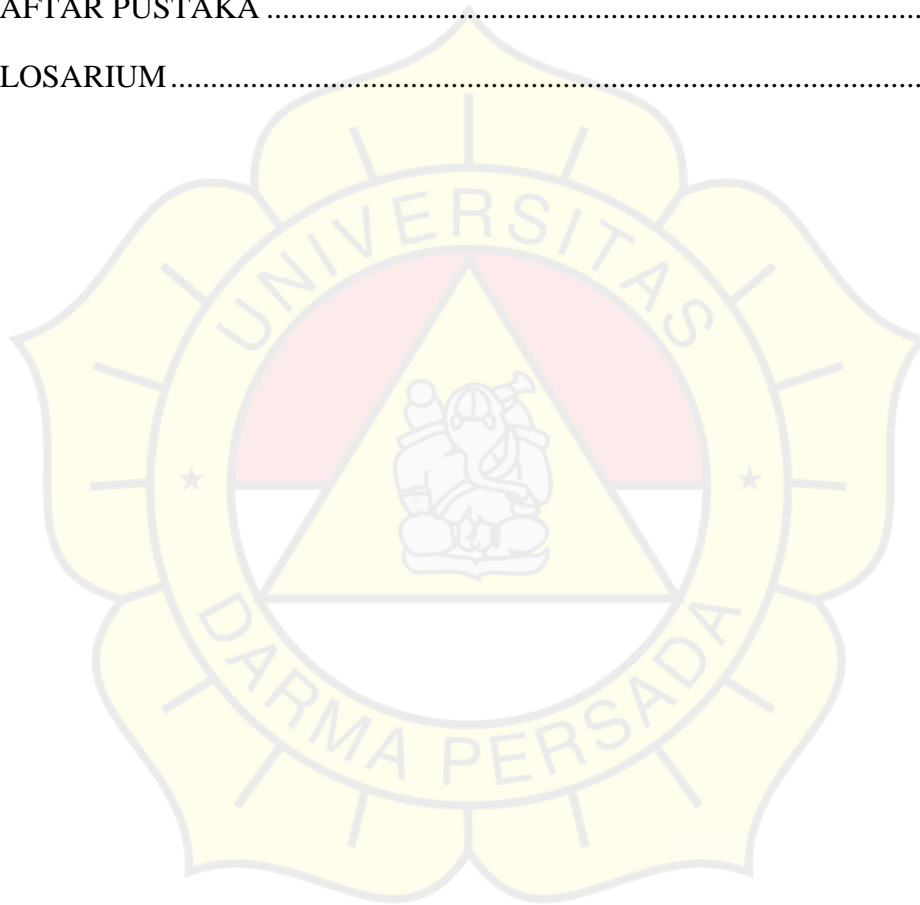
Eddu Ardo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
概要.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Penelitian yang Relevan	6
1.3 Identifikasi Masalah	9
1.4 Pembatasan Masalah.....	9
1.5 Rumusan Masalah	10
1.6 Tujuan Penelitian.....	10
1.7 Landasan Teori	10
1.7.1 Teori Budaya Populer	10
1.7.2 Budaya <i>Idol</i> Jepang.....	11
1.7.3 Teori Representasi Budaya	11
1.7.4 Virtual YouTuber	12
1.8 Metode Penelitian.....	12

1.9 Manfaat Penelitian.....	13
1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
2.1 Budaya Populer.....	15
2.2 Budaya Populer Jepang.....	16
2.2.1 <i>Manga</i>	17
2.2.2 <i>Anime</i>	19
2.2.3 Musik Jepang	20
2.2.4 <i>Idol</i> Jepang	22
2.2.5 <i>Virtual Idol</i>	24
2.3 Virtual YouTuber	27
2.3.1 Virtual YouTuber Independen (Indie)	32
2.3.2 Virtual YouTuber Agensi.....	34
2.4 Hololive Production	36
2.4.1 Hololive (JP)	38
2.4.2 Hololive Indonesia	39
2.4.3 Hololive EN	40
2.4.4 HoloStars.....	41
2.4.5 Hololive Dev_is	41
BAB III VTUBER KOBO KANAERU SEBAGAI REPRESENTASI BUDAYA POP JEPANG DI INDONESIA DALAM KONTEKS DIGITAL	43
3.1 Kobo Kanaeru	43
3.1.1 Profil Kobo Kanaeru	43
3.1.2 Pertumbuhan Kanal YouTube Kobo Kanaeru	46
3.2 Representasi Budaya Pop Jepang oleh Kobo Kanaeru.....	50

3.2.1	<i>Anime</i>	50
3.2.1.1	Visual dan Karakter.....	50
3.2.1.2	Serial <i>Anime Holo no Graffiti</i>	56
3.2.2	Musik	61
3.2.3	<i>Idol</i>	67
BAB IV SIMPULAN.....		84
DAFTAR PUSTAKA		86
GLOSARIUM.....		xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Thumbnail Siaran Debut Kobo Kanaeru	45
Gambar 3. 2 Video Musik “Mantra Hujan” Kobo Kanaeru.....	46
Gambar 3. 3 3D Debut Kobo Kanaeru, Tampil Bersama HoloStarsJP	49
Gambar 3. 4 Kobo Tampil di Pembukaan Riot Games ONE 2023 bersama Murasaki Shion, Hakos Baelz, dan Laplus Darknesss	49
Gambar 3. 5 Lukisan <i>Ukiyo e</i> “神奈川沖浪裏” Karya Katsushika Hokusai	52
Gambar 3. 6 Visual Dasar Kobo pada Situs Resmi Hololive Production	53
Gambar 3. 7 Penghargaan Most Chaotic VTuber 2023 Kobo	55
Gambar 3. 8 Thumbnail Hologra 3D Debut Kobo Kanaeru	57
Gambar 3. 9 Kobo Marah Kepada Takane Lui (HoloJP)	58
Gambar 3. 10 Kobo Kesal karena Mercusuarinya Dihancurkan.....	58
Gambar 3. 11 Kobo Tidak Mau Menggunakan Kemampuan Pawang Hujannya .	58
Gambar 3. 12 Kobo Saat Menggunakan Kemampuan Pawang Hujannya	59
Gambar 3. 13 Kobo Ingin Ikut Kegiatan Wawancara	59
Gambar 3. 14 Kobo Ingin Pindah ke Ruangannya.....	60
Gambar 3. 15 Kobo Datang ke Ruangannya.....	60
Gambar 3. 16 Kobo Tidak Melakukan Interview.....	60
Gambar 3. 17 Video Musik “I I I” Kobo Kanaeru dan Houshou Marine	67
Gambar 3. 18 Video Musik “Help!!” Kobo Kanaeru dan Natori.....	67
Gambar 3. 19 3D Debut Kobo Tampil Bersama Takanashi Kiara (HoloEN)	69
Gambar 3. 20 3D Debut Kobo Tampil Bersama Mori Calliope (HoloEN).....	70
Gambar 3. 21 Penampilan Kobo Bersama Kiara pada Hololive 5th Fest.....	71
Gambar 3. 22 Penampilan Solo Kobo pada Hololive 5th Fest	71
Gambar 3. 23 Penampilan Kobo pada Hololive New Year Countdown 2024-2025 Bersama Member HoloJP Koyori dan Laplus.....	72
Gambar 3. 24 Penampilan Kobo pada Acara Hololive New Year Countdown 2024-2025 Bersama Hakos Baelz (HoloEN) dan Omaru Polka (HoloJP).....	72

Gambar 3. 25 Penampilan Kobo pada Acara Hololive New Year Countdown 2024-2025 Bersama Irys (HoloEN) dan Nekomata Okayu (HoloJP) dan Houshou Marin (HoloJP) 73

