

BAB IV SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran Virtual YouTuber (VTuber) Kobo Kanaeru sebagai representasi budaya populer Jepang dalam konteks digital di Indonesia. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif-analisis, penelitian ini mengkaji bagaimana unsur-unsur budaya populer Jepang, khususnya *anime* dan budaya idola, ditampilkan melalui persona, konten, dan aktivitas Kobo Kanaeru. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan utama.

Kobo Kanaeru secara efektif merepresentasikan budaya *anime* melalui gabungan strategis antara elemen visual global dan narasi budaya lokal. Desain karakternya, yang diciptakan oleh ilustrator ternama Ponkan8. Estetika visualnya menggabungkan tipe karakter *anime*, seperti gaya *moe* yang imut, perawakan kecil, dan rambut biru laut yang kontras dengan kepribadiannya yang energik. Kobo memadukan visual *anime* dengan unsur Indonesia. Hal ini terlihat jelas pada narasi latarnya sebagai keturunan pawang hujan, sebuah karakter yang berakar kuat dalam budaya Indonesia, dan nama Kobo Kanaeru yang merupakan permainan kata dari frasa lokal kobokan air. Karakternya juga secara konsisten menampilkan tipe *kusogaki* (bocah nakal) dan memanfaatkan daya tarik *gap moe*, kontras antara suara bicara yang kekanak-kanakan dengan suara nyanyian yang matang, yang keduanya merupakan konsep populer dalam *fandom anime*.

Dalam ranah musik, Kobo Kanaeru berfungsi sebagai jembatan budaya yang menghubungkan audiens Indonesia dengan *J-pop* kontemporer. Lagu debutnya, "Mantra Hujan," menjadi fenomena viral. Fakta bahwa ia menulis dan mengubah lagu ini sendiri juga memperkuat citranya sebagai seorang kreator sejati, bukan sekadar penampil. Lebih lanjut, Kobo juga sudah bergabung ke label musik ternama di Jepang, yaitu Universal Music Japan. Kolaborasi musiknya dengan produser *J-pop* ternama seperti Natori ("*HELP!!*") dan Giga ("*III*") bersama

Houshou Marine) secara strategis memvalidasi statusnya dalam industri musik Jepang.

Kobo Kanaeru mewujudkan representasi budaya idola Jepang melalui partisipasinya dalam *idol katsudou* (aktivitas idola) yang diadaptasi untuk konteks digital. Ia memiliki seperti sapaan khas yang ikonik ("*Bokobokobo Kobo Kanaeru at your service, let me be your sun, to shine your day, ehe~*") untuk membangun identitas dan keakraban dengan penggemar. Momen krusial dalam kariernya adalah 3D Showcase, yang berfungsi sebagai sarana ke dalam status *idol*. Pertunjukan ini mengikuti format konser *idol* Jepang, lengkap dengan nyanyian, tarian, dan penampilan tamu, yang memvalidasi kemampuannya sebagai seorang penampil panggung. Partisipasinya dalam acara-acara seperti Hololive 5th Fes dan tur dunia "Soar!" semakin mengukuhkan posisinya sebagai bagian dari jajaran *idol*, yang tampil setara dengan talenta dari Jepang.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa Kobo Kanaeru adalah representasi budaya populer Jepang yang sangat sukses di Indonesia. Kobo melakukan proses adaptasi budaya yang mana elemen-elemen Jepang tidak ditampilkan secara mentah, melainkan ditampilkan melalui kerangka budaya Indonesia. Penggunaan dominan Bahasa Indonesia yang relevan dengan anak muda, humor berbasis *meme* lokal, dan narasi yang berakar pada budaya Nusantara membuatnya terasa dekat dan "milik" audiens Indonesia. Pada saat yang sama, Kobo mempertahankan standar kualitas visual, musik, dan performa yang setara dengan produk budaya pop Jepang global. Fenomena Kobo Kanaeru menandai pergeseran dari konsumsi pasif menjadi partisipasi aktif yang mana audiens Indonesia tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga merasa memiliki representasi budaya. Kobo telah menjadi acuan baru bagi diplomasi budaya di era digital, membuktikan bahwa jembatan budaya yang paling kuat dibangun di atas fondasi lokal.