

Identitas Komunikasi Virtual Youtuber di Media Youtube (Studi Kasus Vtuber di Jakarta)

Paskalis Damar Adileksono¹, Prahastiwi Utari^{2*}

^{1,2} Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Abstract

Live streaming is a result born from the growth of communication media. One form of live streaming are Virtual youtubers or vtubers who uses animated characters as a representation of themselves. This research was conducted to analyze the communication identity of the vtuber itself. Seeing how identity is formed based on the person, their role, relationships with others and with the community. The research is based on the theory of Communication Identity emphasizing the four frameworks of communication identity formation in the formation of vtuber identity. The research uses qualitative methods with data collection in the form of direct interviews. The subject of data collection is an Indonesian vtuber who does live streaming on YouTube media. Sampling was done by purposive method and obtained 13 respondents. The results found that the identity of a vtuber is made based on a value that they want to bring. This value is realized and played through the character it creates or gives. The identity of the character is bound or similar to the personal identity of the person in it. Identity will be released when dealing with other vtubers, but on the contrary, it will be played as well as possible when interacting within the community.

Keywords :

Live Stream, Vtuber, Communication identity

Pendahuluan

Media berkembang dengan pesat memasuki beragam kategori dalam dunia informasi. Informasi dapat berupa berita atau kejadian terbaru yang terjadi di belahan sisi dunia. Salah satu *platform* atau media yang paling digunakan dalam penyebarannya adalah Youtube. Youtube merupakan sebuah media online yang berguna sebagai tempat pembagian video online secara global. Akan tetapi, media video masih berbentuk satu arah dimana yang menonton masih menjadi penerima penuh walaupun dapat berkomunikasi dengan individu lain. Untuk menciptakan interaksi yang bersifat langsung atau secara *realtime*, berkembanglah budaya *live streaming* sebagai sumber hiburan.

Live streaming adalah aktivitas dimana seseorang melakukan siaran langsung akan aktivitas yang sedang atau akan dilakukannya melalui media Internet. Walau perkembangan

* Corresponding Author: Prahastiwi Utari, prahastiwi@staff.uns.ac.id

teknologi telah berkembang sejak cukup lama, budaya *live streaming* sendiri merupakan hal yang cukup berkembang di dunia hiburan (Lim, Choe, Zhang, & Noh, 2020). Perbedaannya dengan media hiburan lainnya adalah bagaimana para penonton (biasa disebut dengan chat) dapat ikut serta dan berinteraksi dengan streamer (pelaku *live stream*) dalam waktu nyata. Fenomena tersebut merupakan hal yang unik dikarenakan bagaimana *live streaming* memecah tembok komunikasi media massa yang pada dasarnya bersifat satu arah menjadi dua arah dan terjadi komunikasi interpersonal diantara streamer dengan chat nya (McLaughlin dan Wohn, 2021).

Youtube menjadi salah satu platform yang cukup umum digunakan sebagai tempat *live stream*. Walaupun dalam bentuk dasarnya youtube berfokus pada penyebaran konten berbentuk video, 30% dari penggunaanya tetap dihitung menonton setidaknya 1 *live stream* setiap minggu (Statista, 2022). Salah satu cabang dari perkembangan budaya *Live streaming* adalah virtual youtuber.

Virtual Youtuber atau yang secara umum disingkat sebagai vtuber adalah salah satu subgenre pembuat konten (Adzania & Arianingsih, 2022). Istilah ini mulai dipopulerkan pada 2016 oleh Vtuber berasal Jepang dengan nama Kizuna Ai yang memulai pembuatan kontennya pada platform youtube sebagai vtuber pertama di dunia (Puspitaningrum, 2019). Mereka menggunakan suatu avatar sebagai representasi diri mereka. Avatar tersebut merupakan animasi dalam bentuk 2 dimensi atau 3 dimensi dan dapat bergerak mengikuti gerakan dari orang yang bergerak di baliknya seperti mimik wajah, pergerakan menyamping, gerakan mata, dan lainnya. Pemeran di dalamnya secara umum disebut dengan istilah “Nakanohito” (中の人) yang dalam bahasa jepang memiliki arti harafiah “orang di dalam” Avatar yang digunakan pun tidak sebatas pada bentuk manusia. Karena mereka menggunakan avatar, mereka bebas menjadikan diri mereka sesuai dengan keinginan mereka, seperti Kureiji Ollie (@KureijiOllie) yang memiliki avatar sebagai zombie, Shylily (@shylilytwitch) seekor paus orca, dan Kobo Kanaeru (@KoboKanaeru) seorang pawang hujan berambut biru.

Berkembangnya budaya *live streaming* ikut meningkatkan jumlah khalayak yang memutuskan menjadi seorang *live streamer*. Indonesia pun menjadi salah satu penghasil vtuber terbanyak di Asia tenggara. Pada Juli 2023, tercatat lebih dari 1.100 orang vtuber Indonesia di dalam media youtube (Vtuber.asia,2024) dan telah menghasilkan lebih dari 57% konten media dari total media vtuber di Asia Tenggara dengan 314.574 media, mengalahkan Malaysia, Filipina, Singapura, Thailand, dan Vietnam (pvc.moe, 2024). Selama tahun 2023, terdapat lebih dari 477 vtuber Indonesia baru dari Januari hingga Desember yang melakukan debut dan memperluas pasar dunia vtuber (@pondokvtuberid, 2024). Budaya vtuber telah berkembang cukup besar di Indonesia dan pertumbuhan vtuber terlihat semakin lama semakin tinggi.

Walaupun perihal mengenai vtuber telah berkembang cukup besar hingga dapat membentuk komunitasnya sendiri, hal tersebut masih belum diketahui sebagai hal yang umum di kalangan luas. Pada 2023, vtuber hanya mencakup 0,4% dari total kanal aktif di bidang gaming dalam twitch dan youtube dan hanya menghasilkan 5,7% dari total jam yang dihabiskan untuk menonton *live stream* bidang gaming (gamesight, 2023). Meskipun begitu, terdapat sejumlah orang yang masuk ke dalam ranah kerja menjadi seorang vtuber. Belum diketahui secara pasti apa latar belakang atau alasan yang dimiliki para nakanohito untuk memutuskan menjadi seorang vtuber ketimbang sebagai konten kreator pada umumnya. Menjadi vtuber sendiri bukan merupakan hal yang mudah dikarenakan adanya halangan tersendiri.

Konsep vtuber sendiri masih merupakan hal yang baru, maka belum terdapat banyak penelitian yang menilik fenomena ini. Salah satu penelitian pertama yang membahas vtuber

melihat sisi psikologis dari para khalayak yang menonton vtuber, menemukan apa yang menentukan Tingkat kemenarikan vtuber terhadap penontonnya (Xu & Niu, 2023). Penelitian lain melihat bagaimana para penonton memandang vtuber serta relasi mereka jika dibandingkan dengan *live stream* biasa pada umumnya (Lu et. Al, 2021). Adapun penelitian yang menggunakan pendekatan *self-presentation*, atau para vtuber mempresentasikan diri karakter mereka kepada para penonton dan bagaimana itu berpengaruh pada identitas pribadi mereka (Turner, 2022).

Vtuber menggunakan karakter sebagai nilai jual utama mereka. Pembuatan karakter ini pun memiliki proses tersendiri. Pembuatan karakter vtuber terbagi menjadi 4 tahap utama, pembentukan konsep, pembuatan model, penggerakan karakter, dan distribusi (Saputra & Setyawan, 2021). Konsep karakter merupakan hal utama karena pada tahap ini, sudah ditentukan identitas karakter yang akan digunakan dalam berinteraksi dengan khalayak luas. Karakter tersebut tidak terlepas dari sebuah identitas yang diasosiasikan oleh nakanohito untuk digunakan dalam *live stream*.

Identitas sendiri diperlukan sebagai suatu tanda atau kode kepada khalayak lain sebagai pemahaman atas perilaku individu (Aschauer et al., 2015). Identitas yang dibuat ini kemudian menjadi sesuatu yang selalu digunakan oleh karakter vtuber untuk berinteraksi dengan komunitasnya sendiri atau komunitas vtuber secara umum. Identitas ini pun cukup berbeda yang satu dengan yang lain, dimana identitas dari vtuber sendiri akan bergantung pada nakanohito yang ada di balik layar. Walaupun praktik pembentukan identitas tersebut telah dilakukan secara umum, belum banyak informasi yang dimiliki terhadap bagaimana identitas dari vtuber itu sendiri berhubungan dengan identitas yang dimiliki oleh nakanohito vtuber tersebut. Identitas sendiri merupakan hal yang dinamis dan dapat berubah untuk menyesuaikan dengan kelompok (Aschauer et al., 2015).

Identitas seorang vtuber merupakan hasil pembentukan dari “nakanohito” atau pengisi suara di dalam karakter tersebut. Identitas ini dibuat untuk memisahkan identitas dari “nakanohito” dengan karakter vtuber. Identitas baru ini, selayaknya suatu identitas online menjadi kanvas kosong bagi mereka untuk membentuk suatu pribadi yang lebih terbebas dan ideal (Suler, 2004). Namun, identitas inilah yang kemudian akan dikomunikasikan dengan individu lain dan pembentukannya tidak terlepas dari identitas komunikasi itu sendiri. Identitas komunikasi mengarah pada bagaimana identitas merupakan suatu hasil konstruksi dari dan dengan Masyarakat sosial sesuai dengan peran yang telah diterimanya (Hecht, 2004). Identitas ini lekat hubungannya pada kehidupan seseorang dan dapat mempengaruhi kepribadian orang atau sebaliknya (Svanberg et al., 2018 dalam Lestari, P. 2021), maka identitas dari vtuber dapat dipandang berhubungan dengan kepribadian dari “nakanohito”.

Pembentukan identitas vtuber tidak dapat dilakukan berdasarkan nakanohito sendiri. Identitas komunikasi menjelaskan bahwa terdapat empat loki atau kerangka suatu identitas, yakni identitas personal (*personal identity*), praktik identitas (*enacted identity*), identitas relasi (*relational identity*), dan identitas komunal (*communal identity*) (Jung & Hecht, 2004). Setiap kerangka, walaupun dengan pandangan berbeda terhadap identitas yang dikomunikasikan saling berhubungan dan berpengaruh. Maka perlu dilihat bagaimana identitas komunikasi dari karakter vtuber terbentuk di dari keempat kerangka tersebut.

Penelitian ini dilakukan dengan beberapa maksud. Dengan berkembangnya budaya vtuber, semakin banyak jumlah vtuber yang terlahir atau mulai melakukan siaran. Penulis ingin mengetahui perkembangan fenomena vtuber melalui ranah kacamata komunikasi, lebih tepatnya pada sisi identitas komunikasi. Untuk mengetahui lebih jelas bagaimana

pembentukan identitas vtuber memiliki hubungan dalam identitas komunikasi, dilakukan penelitian dengan metode kualitatif. Sebuah studi kasus mengenai identitas komunikasi vtuber terhadap Pembangunan hubungan dengan para penonton. Untuk mengetahui lebih dalam dari sisi vtuber yang melakukan live stream, digunakan vtuber sebagai subjek wawancara.

Tinjauan Pustaka

1. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal menjadi suatu aksi pertukaran informasi antara dua orang atau lebih. Pertukaran informasi ini menghasilkan sebuah hubungan tertentu di antara pribadi. Hubungan ini tidak bisa dipisahkan dengan tindakan komunikasi, maka di setiap kali dilakukannya komunikasi, akan ada hubungan yang terbentuk, dengan sifatnya yang bergantung pada pesertanya (Rakhmat, 1985).

Komunikasi interpersonal digunakan dalam komunikasi dengan orang lain dalam suatu masyarakat dengan media dan bahasa tertentu untuk mencapai suatu tujuan (Purwanto, 2006). Komunikasi ini bisa dilakukan secara langsung (primer) bila dilakukan secara tatap muka dan bertemu secara fisik atau tidak langsung (sekunder) bila diperlukan media tertentu sebagai perantara komunikasi (Suranto A.W, 2005).

Richard L. Weaver II (dalam Budyatna, 2011) juga mengemukakan karakteristik komunikasi interpersonal, yakni :

a) Melibatkan paling sedikit dua orang

Komunikasi antarpribadi ini dilakukan antara dua orang yang merupakan anggota dari kelompok yang lebih besar.

b) Adanya umpan balik atau feedback

Dalam komunikasi antarpribadi, perlu adanya umpan balik. Umpan balik ini merupakan sebuah tanggapan dari penerima pesan kepada pengirim pesan yang dilakukan secara cepat, nyata dan berulang antara satu komunikator dengan yang lain. Hal ini seperti bagaimana seorang streamer berinteraksi dengan penonton mereka dalam live chat selagi melakukan streaming

c) Tidak harus tatap muka

Komunikasi antarpribadi dapat dilakukan tanpa adanya kontak langsung antara individu. Komunikasi dapat dilakukan dengan beragam media, maka persyaratan untuk adanya tatap muka tidak lagi membatasi. Namun menurut Weaver, bentuk komunikasi paling ideal masih perlu melalui adanya kehadiran fisik antara satu individu dengan yang lainnya. Seperti bagaimana seseorang dapat berinteraksi melalui media sosial dan menggunakan fitur chat untuk berkomunikasi, walau tidak efektif

d) Menghasilkan beberapa pengaruh atau efek

Dalam komunikasi antarpribadi, diperlukan suatu interaksi yang menghasilkan suatu efek pada penerima pesan tersebut. Efek atau pengaruh ini tidak perlu langsung terwujud, namun terdapat suatu perubahan sebagai tanggapan terhadap pesan tersebut, baik berupa aktif maupun pasif. Hal ini seperti bagaimana seorang streamer memberikan reaksi tertentu terhadap pertanyaan dan balasan yang diberikan oleh *live chat* selama streaming, atau bagaimana *live chat* bereaksi terhadap apa yang disampaikan atau lakukan oleh vtuber tersebut.

e) Pesan dikirim dan diterima dalam bentuk verbal maupun non verbal

Komunikasi antarpribadi dapat dilakukan menggunakan pesan dalam bentuk verbal seperti menelpon, secara langsung atau dalam bentuk nonverbal seperti surat, e-mail, dan

chat. Pesan antara satu sama lain tidak diperlukan untuk serupa. Seseorang dapat membalas pesan yang disampaikan secara verbal dalam bentuk tulisan seperti bagaimana vtuber akan berbicara namun para penontonnya akan membalas dalam chat. Walaupun begitu, penyampaian pesan secara verbal masih dipandang efektif karena penyampaian pesan dapat terlihat lebih jelas ketimbang penggunaan tulisan.

2. Identitas Komunikasi

Communication Theory of Identity (CIT) atau teori identitas komunikasi menekankan bagaimana identitas merupakan hasil dari kategori sosial ke dalam suatu kelompok tertentu, dimana peran, pendapat orang lain, konstruksi dan pertunjukan sosial menentukan identitas peran dalam suatu kelompok dengan orang lain. Teori identitas komunikasi sendiri merupakan hasil dari gabungan tiga komponen budaya, yakni individu, komunitas, dan publik (Jung & Hecht, 2004). Menurut Hecht (2004), identitas itu sendiri ialah suatu transaksi pertukaran antara pesan dan nilai. Transaksi ini dijumpai oleh adanya komunikasi yang membantu proses Pembangunan hingga diekspresikannya identitas seorang secara nyata melalui praktik komunikasi (Hecht et al., 2004).

Adapun pembagian identitas menjadi 4 loki atau 4 kerangka. Keempat loki ini dapat dijelaskan lebih detail dalam Lestari (2021) menjadi :

a) Personal Identity (Identitas Personal)

Identitas merupakan konsep diri atau gambaran diri sendiri, miliknya, tanpa ada input dari luar. Identitas di Tingkat ini masih berupa proyeksi diri kepada diri sendiri, segala sifat dirinya yang ia nilai sendiri merupakan identitas baginya. Pada loki ini, didapatkan pemahaman bagaimana seorang individu mendefinisikan diri mereka sendiri secara umum (Lu & Hecht, 2014). Proses definisi diri menjadi langkah awal membentuk identitas untuk diri sendiri. Baik itu dari bentuk fisiknya, sifatnya, atau kepribadiannya, segala hal yang dimiliki oleh individu menjadi bagian dari identitasnya.

b) Enacted Identity (Identitas yang Diperankan)

Identitas dikonsepsikan sebagai praktik nyata, sebagai suatu hal yang diekspresikan melalui ekspresi, perilaku, tindakan dalam berkomunikasi. Berbeda dengan mempraktikkan identitas dalam berkomunikasi, praktik tersebut adalah identitas individu tersebut. Praktik identitas komunikasi ini yang kemudian diubah, dipertahankan dan dikembangkan melalui interaksi dan dilakukannya komunikasi secara berulang.

c) Relational Identity (Identitas Relasi)

Identitas menjadi sesuatu yang dibentuk bersama oleh orang lain, baik di dalam kelompok atau dari yang mengobservasi. Pembentukannya sendiri merupakan hasil negosiasi selama dibentuknya hubungan melalui komunikasi dengan khalayak lain. Ada tiga aspek utama dalam pembentukan identitas ini. Pertama, internalisasi pandangan orang lain ke dalam diri sendiri, menerima bagaimana orang lain memandang seorang individu sebagai bagian dirinya. Semakin berbeda pandangan orang lain, dapat semakin berubah identitas diri yang dimiliki berdasarkan pandangan tersebut. Kedua, orang mengetahui akal diri atau informasi mengenai diri melalui hubungan mereka dengan orang lain. Ketiga, hubungan tersebut menjadi bagian dari identitas itu sendiri (Lu & Hecht, 2004)

d) Communal Identity (Identitas Komunal)

Komunal memiliki arti “untuk, dari, atau oleh Masyarakat di dalam suatu komunitas”. Identitas komunal merujuk pada identitas yang ditempatkan di dalam suatu komunitas, dimana identitas individu dilampirkan ke identitas grup yang lebih besar. Identitas ini berpindah dari identitas yang berbentuk sentris pada diri sendiri menjadi identitas diri di

dalam komunitas secara luas, seperti “siapa diri saya bagi komunitas”. Identitas kelompok ini kerap kali terbentuk dari karakteristik umum dan pengalaman kolektif yang ada dari mereka yang menjadi anggota komunitas, menjadikan identitas tersebut sebagai karakteristik khusus terhadap kelompok luar (Hecht et al., 2005)

3. Live Streaming dan Virtual Youtuber

Livestreaming didefinisikan sebagai kegiatan membagikan momen-momen dalam bentuk siaran audiovisual yang dilakukan secara langsung untuk disiarkan kepada penonton (Putra, 2023). Di dalamnya, penonton (biasa disebut dengan chat) dapat ikut serta dan berinteraksi dengan streamer (pelaku *live stream*) dalam waktu nyata. Fenomena tersebut memecah tembok komunikasi media massa yang pada dasarnya bersifat satu arah menjadi dua arah dan terjadi komunikasi interpersonal diantara streamer dengan chat nya (McLaughlin dan Wohn, 2021).

Virtual Youtuber (VTuber), bisa disebut juga sebagai youtuber maya, adalah seorang streamer dan vlogger yang menggunakan avatar atau karakter virtual dua dimensi ataupun tiga dimensi yang dihasilkan oleh grafik komputer serta terlibat dalam aktivitas kreatif seperti Twitter, YouTube, atau Twitch (Bredikhina, 2020). Karakter vtuber yang digunakan bukan hanya berupa avatar biasa, melainkan dianggap sebagai suatu individu lain dengan latar belakang, sifat dan identitas mereka sendiri. Karakter tersebut merupakan wujud dari pembuatan identitas dalam lingkungan online.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kualitatif eksploratif (*grounded*), netografi. Penelitian kualitatif dapat menjelaskan bagaimana cara individu dapat berpikir, memahami, dan bertindak dalam lingkungan sosial yang kemudian diungkapkan dalam bentuk tulisan (Miles & Huberman, 1994). Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Peneliti menentukan kriteria-kriteria tertentu dalam memilih responden pada penelitian untuk mendapatkan data yang valid dan sesuai dengan fokus penelitian. Data yang didapatkan dari penelitian diuraikan dan kemudian dianalisis untuk mendapatkan informasi mengenai fakta yang ada di lapangan. Adapun dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis interaktif milik Matthew B Miles dan Michael Hurbeman dengan tahapan analisis melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan

Hasil Penelitian

Penelitian ini mengambil data dengan melakukan wawancara dengan tiga belas responden yang merupakan vtuber yang telah melakukan live streaming selama satu tahun dan bertempat di Jakarta. Wawancara dilakukan secara langsung dan secara daring melalui aplikasi. Selain itu, peneliti juga melakukan pengamatan dan terjun masuk ke dalam komunitas dari tiap responden untuk melihat bagaimana mereka menerapkan identitas komunikasi dari karakter vtuber milik mereka.

Mayoritas responden menyatakan bahwa mereka menemukan VTuber melalui media sosial. Media sosial memainkan peran penting dalam memperkenalkan konsep VTuber kepada publik, terutama melalui cuplikan video atau klip yang dibagikan oleh pengguna lain. Platform seperti YouTube, Twitter, dan Instagram menjadi medium utama yang menarik. Beberapa responden juga menyatakan bahwa mereka mengenal vtuber dari sisi musik. Mereka terjerumus melalui cover dari lagu-lagu yang dibuat oleh vtuber di waktu mereka mendengarkan lagu berbahasa Jepang. Beberapa responden mengidentifikasi agensi seperti Hololive dan Nijisanji

sebagai pintu masuk mereka ke dunia VTuber. Hololive, dengan popularitas globalnya, telah berhasil menarik minat banyak individu yang sebelumnya tidak familiar dengan konsep ini dan sisanya dikenalkan melalui pertemanan.

Peneliti menemukan bahwa motivasi untuk menjadi VTuber sangat beragam, mulai dari faktor kesenangan dan hiburan, pemilihan oleh perusahaan, keinginan pribadi untuk mencoba sesuatu yang baru, hingga dorongan dari teman-teman dan komunitas. Setiap faktor ini menunjukkan bahwa dunia VTuber menawarkan berbagai kesempatan dan daya tarik bagi individu dengan latar belakang dan motivasi yang berbeda-beda. Memiliki identitas sebagai vtuber juga mempengaruhi keseharian hidup mereka, dengan dampak yang signifikan pada interaksi sosial, kreativitas, dan keterlibatan komunitas. Meskipun ada tantangan dalam mempertahankan karakter dan memenuhi ekspektasi publik, menjadi Vtuber memungkinkan individu untuk menjelajahi dan mengekspresikan berbagai aspek diri mereka, memberikan dampak positif pada kehidupan mereka. Namun, ada juga tantangan yang datang dengan identitas ini, seperti tekanan untuk mempertahankan karakter dan memenuhi ekspektasi publik.

Identitas yang diidealiskan diwujudkan dengan diperankan secara nyata. Ditemukan bahwa responden menyatakan perlu adanya suatu persiapan sebelum memerankan menjadi seorang vtuber. Persiapan ini dibagi dua, dalam segi teknis dan keterampilan. Persiapan teknis untuk pembawaan streaming Vtuber melibatkan berbagai aspek mulai dari pembuatan model dan aset, hingga pengaturan perangkat keras dan perangkat lunak yang tepat. Langkah-langkah ini penting untuk memastikan pengalaman menonton yang optimal bagi audiens dan mendukung identitas yang ingin disampaikan oleh Vtuber. Dibutuhkan keterampilan untuk pembawaan dalam *streaming* yang melibatkan kombinasi yang kompleks dari aspek teknis, mental, dan perilaku. Persiapan yang baik tidak hanya meningkatkan kualitas teknis dari streaming, tetapi juga membantu responden untuk tampil dengan lebih percaya diri dan menarik, sehingga mampu membangun hubungan yang lebih baik dengan audiens mereka.

Ditemukan dalam melakukan *live stream*, menggunakan model karakter merupakan sebuah kebutuhan. Proses pemilihan identitas karakter VTuber sangat beragam dan dipengaruhi oleh minat pribadi, arahan dari agensi, inspirasi dari budaya populer, dan preferensi individu untuk kesederhanaan. Setiap faktor ini memainkan peran penting dalam membentuk identitas karakter yang unik dan menarik bagi audiens. Identitas tersebut juga memerlukan pembawaan tersendiri. Secara keseluruhan, cara pembawaan yang dilakukan oleh responden dalam streaming sangat beragam dan dipengaruhi oleh kepribadian, konsep yang dikembangkan, serta kebebasan yang diberikan oleh agensi. Pendekatan yang autentik dan konsisten, serta kemampuan untuk beradaptasi dengan situasi, menjadi kunci utama dalam menciptakan pengalaman yang menarik dan berkesan bagi audiens. Pembawaan yang efektif tidak hanya membantu dalam membangun hubungan dengan penonton, tetapi juga meningkatkan kualitas dan daya tarik dari streaming itu sendiri.

Responden menyatakan bahwa pembawaan selama streaming memiliki dampak yang kompleks dan beragam terhadap identitas individu. Dampak ini mencakup aspek pengembangan karakter, peningkatan keterampilan interpersonal, serta tantangan dalam menjaga konsistensi antara identitas online dan offline. Untuk memaksimalkan manfaat dan mengelola tantangan ini, penting bagi individu untuk memahami dan mengintegrasikan kedua aspek identitas mereka secara harmonis.

Praktek identitas perlu dilakukan dengan sesamanya, tidak hanya sendiri. Berdasarkan informasi dari responden, ditemukan bahwa interaksi dengan Vtuber lain sangat berpengaruh terhadap cara mereka menampilkan diri dan membangun identitas online mereka. Pembawaan

identitas dalam interaksi dengan Vtuber lain melibatkan penyesuaian yang cermat dan keseimbangan antara adaptasi dan autentisitas. Interaksi ini tidak hanya mempengaruhi cara mereka berperilaku, tetapi juga cara mereka dilihat oleh audiens dan hubungan yang mereka bangun dengan Vtuber lain. Pandangan Vtuber lain terhadap karakter dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk adaptasi, fleksibilitas, pengalaman pribadi, dan observasi. Pendekatan yang menghargai dan memahami persona yang diperankan oleh Vtuber lain memungkinkan terciptanya interaksi yang lebih alami dan hubungan yang lebih kuat. Sikap proaktif dan sosial juga berperan penting dalam membangun komunitas Vtuber yang saling mendukung dan koheren.

Ditemukan pengaruh hubungan yang terbentuk pada identitas karakter" dan memberikan wawasan tentang bagaimana hubungan yang dibangun dengan Vtuber lain mempengaruhi identitas karakter yang diperankan. hubungan yang terbentuk dengan Vtuber lain memiliki dampak yang kompleks dan beragam terhadap identitas karakter yang diperankan. Hubungan yang baik dapat menciptakan lingkungan yang mendukung dan inspiratif, memungkinkan individu untuk mengekspresikan diri dengan lebih autentik dan kreatif. Selain itu, hubungan ini juga mempengaruhi cara mereka dilihat oleh audiens, memperkuat citra dan reputasi mereka di komunitas Vtuber.

Vtuber menampilkan dan mengadaptasi identitas mereka saat berinteraksi dengan komunitas. Namun ditemukan bahwa identitas yang diperankan dengan sesama vtuber berbeda dalam berinteraksi dengan komunitas. Pembawaan identitas dengan komunitas melibatkan keseimbangan antara autentisitas dan adaptasi. Vtuber berusaha untuk menjaga konsistensi dalam persona mereka sambil tetap memenuhi ekspektasi dan kebutuhan komunitas. Fleksibilitas dalam interaksi, pemahaman akan batasan pribadi, dan keterbukaan terhadap dinamika komunitas adalah kunci dalam menciptakan hubungan yang kuat dan positif dengan audiens. Identitas yang diperankan tidak hanya berfungsi sebagai representasi diri, tetapi juga sebagai alat untuk menciptakan hiburan dan keterlibatan yang lebih baik dalam komunitas Vtuber. Meskipun begitu, vtuber tetap membatasi segala informasi pribadi yang dimilikinya saat berinteraksi dengan komunitasnya. Ini untuk memastikan hubungan yang terjalin adalah antara identitas vtuber dengan komunitasnya.

Ditemukan juga bahwa perubahan karakter juga dipengaruhi oleh bagaimana komunitas memandang vtuber sendiri. Pandangan komunitas terhadap karakter dipengaruhi oleh konsistensi, fleksibilitas, dan keterbukaan dalam interaksi. Komunitas menghargai karakter yang autentik dan konsisten, serta merasa lebih dekat dengan Vtuber yang dapat beradaptasi dan menampilkan diri mereka dengan cara yang menyenangkan dan menghibur. Hubungan yang dibangun dengan komunitas tidak hanya berdasarkan persona yang ditampilkan, tetapi juga pada bagaimana Vtuber merespon dan berinteraksi dengan audiens mereka. Dari interaksi tersebut, identitas vtuber dapat berkembang dan berubah untuk menyesuaikan dengan komunitasnya. tanggapan perubahan karakter terhadap komunitas melibatkan keseimbangan antara memenuhi ekspektasi audiens dan mempertahankan integritas pribadi.

Perubahan harus dilakukan dengan hati-hati, mempertimbangkan preferensi komunitas, dan memastikan bahwa batasan pribadi tetap dihormati. Komunikasi yang jelas dan transparansi adalah kunci dalam mengelola perubahan, serta kreativitas dalam implementasi dapat membantu memastikan bahwa perubahan diterima dengan baik oleh komunitas. Dengan pendekatan yang tepat, perubahan karakter dapat memperkaya interaksi dan memperkuat hubungan dengan komunitas.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, didapatkan bagaimana identitas komunikasi vtuber terbentuk berdasarkan keempat loki identitas komunikasi yang dikemukakan oleh Hecht (2004) sebagai berikut.

1. Identitas Personal

Ditemukan bahwa sebelum menjadi seorang vtuber, perlu adanya suatu bentuk eksposur atau pengenalan akan konsep vtuber itu sendiri. Menurut Turner (2022) pengenalan dapat terjadi melalui media sosial, hiburan berbentuk musik, suatu agensi vtuber, atau bahkan teman kenalan dengan media sosial yang menjadi katalis utama dari penyebaran konsep vtuber, media yang digunakan dalam penyebarannya.

Pengenalan mengarah ke terbentuknya motivasi. Motivasi ini dapat hadir dalam bentuk keinginan sendiri, sebagai bentuk hiburan dan kesenangan, sebagai pengisi kekosongan, dorongan teman, atau hasil dari pendaftaran masuk ke dalam agensi vtuber. Motivasi ini dapat beragam, namun sejalan dengan loki identitas personal, sebagai langkah awal pembentukan atau definisi diri mereka sendiri dengan nilai miliknya sendiri (Lu & Hecht, 2014).

Nilai diri diaktualisasi dan disesuaikan dengan bagaimana identitas karakter vtuber dibentuk. Ditemukan bahwa identitas yang dibentuk dapat berdasarkan kepribadian asli yang dimiliki oleh nakanohito atau dibuat sepenuhnya berbeda dengan dirinya di kenyataan. Semua bergantung kembali pada bagaimana mereka ingin menggambarkan diri mereka.

2. Identitas yang Diperankan

Vtuber memainkan perannya melalui proses *live streaming*, dimana komunikasi memiliki bentuk yang berbeda. Terdapat kebutuhan atau persiapan tertentu sebelum melakukan *live streaming*. Dari data, didapatkan bahwa kebutuhan ini dapat dibagi dalam segi teknis dan segi kemampuan.

Pada segi teknis, dibutuhkan perangkat keras atau device, suatu model dari karakter yang ingin diperankan, aset pendukung berupa layar pembuka, layar penutup, latar belakang, transisi, hingga lagu. Proses pembuatan secara umum diserahkan pada pihak yang merupakan spesialis di bidang tersebut, dengan nakanohito hanya sebagai pengguna. Segi kemampuan melihat hal yang perlu disiapkan dari dalam diri nakanohito. Berdasarkan penemuan, ada empat poin yang harus dipersiapkan, yakni keterampilan, mental, pengembangan karakter, dan adaptif spontanitas. Keterampilan merujuk pada kemampuan berkomunikasi atau berbicara.

Karakter vtuber yang digunakan oleh nakanohito untuk berinteraksi dengan audiens, Ditemukan bahwa pembentukan karakter ini bisa mengambil inspirasi dari minat dan kesukaan, konsep dari suatu game, atau konsepnya dapat berbentuk dinamis dan fleksibel, berubah secara rutin. Namun, vtuber bisa berasal dari suatu agensi atau korporasi yang menyediakan model karakter untuk digunakan.

Identitas dari vtuber diperankan. Menyesuaikan dengan gambaran identitas pribadi, identitas vtuber dapat dibawakan secara rileks dan humoris, menyangkut pada latar belakang atau "lore" yang karakter tersebut alami, atau berdasarkan kepribadiannya sendiri di dunia nyata. Untuk yang berasal dari agensi, pembawaannya bergantung keputusan agensi. Mengikuti suatu konsep yang konsisten dan berkembang, atau diberikan kebebasan untuk berekspresi, menghasilkan sesuatu yang lebih personal dan unik di dalamnya.

Memainkan suatu identitas terlalu lama dapat menyebabkan perilaku dari identitas tersebut terbawa ke identitas personalnya. Perlu dibentuk suatu keseimbangan antara kedua sisi identitas agar tidak saling mempengaruhi. Ditemukan juga banyak perkembangan positif yang berpengaruh pada pribadi nakanohito. Perkembangan dapat dalam bentuk keterbukaan diri, meningkatnya kemampuan berbicara di depan umum, keberanian dalam berinteraksi dengan orang lain, serta meningkatnya kemampuan berkomunikasi.

3. Identitas Relasi

Identitas memerlukan adanya internalisasi pandangan orang lain ke dalam diri. Pandangan pertama hadir di masa awal pengenalan atau pertemuan melalui *live stream* dengan mereka sebagai penonton atau melalui interaksi di media sosial. Ditemukan bahwa pertemuan tersebut dapat ditanggapi dengan dua cara, disapa dan disambut secara terbuka, beradaptasi dengan perkembangan interaksi di antara mereka, atau mereka menjaga dan menyesuaikan diri dengan sifat karakter mereka. Namun kebanyakan dari mereka masih menjaga jarak dengan membatasi informasi yang berhubungan dengan identitas pribadi di luar identitas dari karakter vtuber miliknya.

Identitas akan terus diperankan selama terus terjadinya interaksi dengan sesamanya. Ditemukan beberapa pendekatan yang digunakan, menyesuaikan dan mengarahkan, menghadap secara kasual atau non formal, bertindak berdasarkan observasinya, atau proaktif dan memulai percakapan.

Setelah relasi terbentuk selama waktu yang dianggap lama, relasi tersebut menjadi bagian dari identitas. Relasi lama yang telah terbentuk antara identitas vtuber yang berbeda dapat menghasilkan suatu hubungan akrab. Tingkat keakraban ini memungkinkan sesama vtuber untuk lebih lepas dengan diri mereka sendiri, menghasilkan suatu perpaduan antara identitas vtuber dengan identitas pribadi dirinya, menyebabkan pelepasan identitas vtuber mereka dan penggunaan identitas pribadi di saat melakukan interaksi.

Interaksi yang selayaknya teman mempengaruhi bagaimana mereka membawakan karakter mereka. Pembawaan identitas dalam livestream menjadi lebih lepas, spontan, dan sesuai dengan gambaran identitas yang lebih mendalam. Hubungan yang terbentuk dapat memberikan pendalaman akan identitas dari karakter mereka tersendiri, memberikan suatu pandangan atau gambaran yang berbeda. Perubahan ini merambat pada persepsi audiens dengan Vtuber itu sendiri. Audiens dapat melihat bagaimana sifat, kepribadian dapat berubah di waktu vtuber ini melakukan live stream dengan vtuber lain yang akrab denganya, memberikan kesan suatu identitas baru yang ada dari hubungan antar vtuber.

4. Identitas Komunal

Vtuber akan berusaha memerankan identitas dari vtuber mereka sebaik mungkin dan memberi jarak antara identitas pribadi dan identitas vtuber. Namun, semua menyatakan bahwa mereka menyesuaikan hubungan mereka dalam suatu batasan pribadi. Identitas vtuber dalam komunitas terikat dengan bagaimana komunitas memandang mereka. Vtuber akan berusaha untuk menyajikan identitas mereka berdasarkan bagaimana mereka ingin membuat hubungan dengan komunitasnya, sesuai dengan latar belakang yang mereka buat dan kemudian mengikuti alur dari perkembangan komunitasnya, bersifat lebih terbuka dan berinteraksi selayaknya teman pada umumnya. Interaksi tersebut, dapat juga membentuk suatu pandangan berdasarkan suatu trend atau lelucon dalam bentuk meme yang tumbuh dalam komunitasnya. Namun, dapat juga menunjukkan diri mereka tanpa terlalu suatu bentuk validasi dari komunitasnya.

Komunitas berperan dalam membentuk suatu identitas, namun vtuber juga memiliki pilihan atas bagaimana ia ingin dipandang. Mereka dapat memilih untuk mengikuti demografi dari komunitasnya atau memutuskan perubahan apa yang dapat dan tidak ingin mereka lakukan. Dengan membatasi perubahan yang ingin dilakukan, mereka dapat memegang teguh jati diri dari karakter vtuber mereka. Perubahan yang diterima oleh komunitasnya, menunjukkan pembentukan identitas vtuber bersifat dua arah, dengan perubahan yang terjadi tidak semuanya berdasarkan komunitas. Diperlukan adanya keseimbangan dari perubahan pandangan komunitas dengan jati diri yang dibuat oleh nakanohito sendiri.

Pembentukan identitas dari komunitas dan nakanohito menghasilkan sesuatu yang unik. Karena terdapat korelasi yang kuat antara identitas vtuber dengan identitas pribadi nakanohito, karakter vtuber dapat terlihat lebih nyata atau manusia di mata komunitas. Sesuai dengan penelitian sebelumnya, vtuber sendiri tidak dipandang terpisah antara karakternya dengan nakanohito, melainkan menjadi suatu identitas sendiri yang hadir dalam dunia virtual.

Kesimpulan

Vtuber merupakan salah satu hasil perkembangan media di dunia dalam bidang hiburan. Mereka memiliki keunikan dimana hiburan yang disajikan dilakukan menggunakan suatu bentuk karakter animasi. Karakter tersebut dipandang sebagai suatu entitas lain dengan identitasnya sendiri. Identitas tersebut tidak dapat dibentuk secara sendirinya dan perlu dibangun. Dari penelitian yang dilakukan mengenai peran identitas komunikasi terhadap Pembangunan identitas dan hubungan vtuber terhadap penontonnya, penulis dapat menyimpulkan beberapa hal berdasarkan penemuannya.

Sebelum menjadi seorang vtuber, mereka perlu terekspos dengan konsep atau budaya tersebut. Dari pemaparan, tumbuh motivasi bagi mereka untuk membuat suatu karakter tersendiri, Karakter ini yang kemudian dibentuk identitasnya untuk digunakan dalam berkomunikasi dalam dunia digital. Mereka menjadi perwakilan nilai-nilai, kesukaan, dan perilaku yang oleh pembuatnya ingin komunikasikan secara luas. Identitas komunikasi perlu juga ada diperankan atau dipraktikkan dalam interaksi. Seorang vtuber membutuhkan persiapan untuk mempraktikannya. Persiapan ini hadir dalam segi teknis berupa peralatan untuk live stream, serta kemampuan yang dibutuhkan selama stream. Nilai diri yang ingin dikomunikasikan dimasukan dalam suatu bentuk karakter yang dibuat untuk merepresentasikannya. Identitas vtuber diperankan melalui penggunaan karakter tersebut.

Identitas vtuber yang dibuat sangat diperankan pada masa berinteraksi dengan vtuber sesamanya. Selama interaksi terus berlangsung, setiap vtuber memiliki cara tersendiri untuk menanggapi atau menjadi inisiator untuk memulai interaksi, menggunakan identitas vtuber sebagai identitas utamanya. Namun, setelah terjalin suatu hubungan keakraban, mereka akan melepas identitas vtuber mereka dengan satu sama lain dan menggunakan identitas personal selayaknya teman di dunia nyata. Mereka saling terbuka dalam berkomunikasi hingga pada bagian yang personal. Berbeda dengan sesama vtuber, seorang vtuber akan memerankan identitas vtubernya dengan intensif di saat berinteraksi dengan komunitas atau penontonnya. Mereka berusaha untuk menjaga jarak hubungan mereka dan memastikan agar mereka tidak mengetahui identitas pribadi dari orang yang berada di belakang karakter. Hal ini menunjukkan bahwa vtuber mendorong ide untuk menjalin hubungan hanya dengan kaarakter vtubernya dan tidak menjalin hubungan apapun dengan orang yang ada di belakangnya. Meskipun begitu,

identitas vtuber tetap berubah secara konstan. Mereka merubah identitasnya untuk menyesuaikan dengan kebutuhan atau keinginan para penonton. Namun perubahan yang terjadi tidak sepenuhnya menyesuaikan dengan penonton. Melainkan mereka tetap menjaga atau memegang nilai mereka atau jati diri mereka di dalam karakter tersebut.

Daftar Pustaka

- Adzania, J., & Arianingsih, A. (2022). DAMPAK MENONTON VTUBER TERHADAP PENGGEMAR BUDAYA POPULER JEPANG DI BANDUNG. *Mahadaya*, 267-278.
- Budyatna, M. (2011). *Teori Komunikasi antar Pribadi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Hecht, M., & Jackson, R. (2005). Culture: Intersections of Intergroup and Identity Theories. *Intergroup communication: Multiple perspectives*, 21-42.
- J.S., L., Choe, M. J., Zhang, J., & Noh, G. Y. (2020). The role of wishful identification, emotional engagement, and parasocial relationships in repeated viewing of live-streaming games: A social cognitive theory perspective. *Computers in Human Behavior*, 1-10.
- Jung, E., & Hecht, M. (2004). Elaborating the communication theory of identity: Identity gaps and communication outcomes. *Communication Quarterly*, 265-283.
- Lestari, P. (2021). Negosiasi Identitas Komunikasi Antara Auditor dengan Audite Dalam Menjalankan Tugas Pemeriksaan. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 1-16.
- Lu, Z., Shen, H., Shen, C., Li, J., & Wigdor, D. (2021). More Kawaii than a Real-Person Live Streamer: Understanding How the Otaku Community Engages with and Perceives Virtual YouTubers. *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1-14.
- Mclaughlin, C., & Wohn, D. (2020). Predictors of parasocial interaction and relationships in live streaming. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 1-21.
- Miles, M., & Hubberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis : second edition*. London: Sage Publication.
- Purwanto, D. (2006). *Komunikasi Bisnis*. Jakarta: Erlangga.
- Puspitaningrum, D., & Prasetyo, A. (2019). Fenomena “Virtual Youtuber” Kizuna Ai di Kalangan Penggemar Budaya Populer Jepang di Indonesia. *MediaTor*, 128-140.
- Putra, A. (2023). ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL YOUTUBER DALAM KACAMATA BAUDRILLARDIAN. *HUMANUS: Jurnal Sosiohumaniora Nusantara* , 1-13.
- Rakhmat, J. (1985). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remadja Karya.
- Samovar, L., Porter, R., McDaniel, E., & Roy. (2006). *Komunikasi lintas budaya : communication between cultures* . Jakarta: Salemba Humanika.
- Saputra, D. I., & Setyawan, I. (2021). Virtual YouTuber (VTuber) sebagai Konten Media Pembelajaran Online. *Prosiding SISFOTEK*, 5(1), 14 - 20.
- Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society* 7(3), 321-326.
- Suranto, A. (2005). *Komunikasi perkantoran Prinsip komunikasi untuk meningkatkan kinerja perkantoran*. Yogyakarta: Media Wacana.
- Turner, A. B. (2022). *Streaming as a Virtual Being: The Complex Relationship Between VTubers and Identity*. Malmo: Malmo University : Media and Communications Studies.
- Xu, Y., & Niu, N. (2023). Understanding Vtuber Live Streaming: Exploration of Psychological Attributes of Viewers. *Highlights in Business Economics and Management* 14, 166-172.