

Article History	Submitted:	21 Juli 2026	Accepted:	31 Agustus 2026	Published:	31 Agustus 2026
-----------------	------------	--------------	-----------	-----------------	------------	-----------------

REPRESENTASI IDENTITAS DIGITAL VTUBER KOBO KANAERU DALAM PERSPEKTIF SEMIOTIKA ROLAND BARTHES

Yohanes Ivoni Ave^{1*}, Adek Risma Dede², Prima Mulyasari Agustini³, Dessy Kania⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie, Jakarta, Indonesia

*Corresponding email: rockleone887@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengkaji bagaimana identitas digital Kobo Kanaeru, seorang Virtual YouTuber (VTuber) di bawah naungan Hololive Indonesia, dikonstruksi dan direpresentasikan melalui konten live-streaming-nya. Permasalahan penelitian berfokus pada bagaimana tanda denotatif, konotatif, dan mitos merepresentasikan identitas digital seorang VTuber content creator. Dengan menggunakan pendekatan konstruktivis kualitatif dan kerangka semiotika Roland Barthes, penelitian ini menganalisis dua belas unit tanda dari dua rekaman live-streaming Free Talk yang mencakup tanda visual dan verbal. Temuan menunjukkan bahwa identitas digital Kobo Kanaeru direpresentasikan sebagai persona yang feminin, kekanak-kanakan, tetapi independen, dengan gaya yang mengadaptasi genre idol/anime Jepang ke dalam konteks lokal. Sementara itu, komunitas digitalnya berfungsi sebagai validator yang memperkuat dan menegosiasikan identitas tersebut melalui pelabelan, bahasa simbolik dalam donasi, dan dukungan emosional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas digital seorang VTuber tidak semata-mata merupakan konstruksi individual kreator, tetapi terbentuk melalui hubungan timbal balik antara performed persona dan pemaknaan kolektif komunitas digitalnya.

Kata Kunci: komunitas, identitas digital, Kobo Kanaeru, semiotika, VTuber

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah dunia industri hiburan secara signifikan. Internet, media sosial, serta perangkat lunak pemrosesan visual kini memungkinkan hadirnya sosok-sosok hiburan yang sepenuhnya digital, salah satunya adalah *Virtual YouTuber* (VTuber), yaitu konten kreator yang menggunakan avatar dua atau tiga dimensi untuk berinteraksi dengan audiens dalam siaran langsung melalui teknologi *motion capture* dan *real-time animation* (Firmansyah, 2024). Menurut laporan We Are Social yang dirilis GoodStats (2025), pada Januari 2025 jumlah pengguna YouTube di dunia mencapai 2,53 miliar, dengan Indonesia menempati peringkat keempat sebanyak 143 juta pengguna dan rata-rata waktu penggunaan sekitar 29 jam per bulan, melebihi rata-rata global. Tingginya popularitas YouTube di Indonesia membentuk ruang yang sangat potensial bagi kemunculan fenomena VTuber, salah satunya Kobo Kanaeru.

Konsep VTuber pertama kali dikenal secara luas melalui karakter Kizuna AI yang muncul pada 2016, menggabungkan elemen virtual dengan dunia YouTube dan membuka jalan bagi perkembangan industri ini secara global (Ferreira dkk., 2022). Dalam kerangka teori Jean Baudrillard, VTuber merupakan representasi dari *simulacra* dan *hyperreality*, di mana realitas dikonstruksi melalui simbol digital yang bahkan bisa terasa lebih "nyata" daripada kenyataan itu sendiri (Firmansyah, 2024). Penonton menyadari bahwa mereka menonton karakter fiktif, namun tetap menjalin keterikatan emosional yang mendalam sehingga menciptakan hubungan parasosial yang kuat (Ma'rifatunnisaa & Adim, 2023). Saragih dkk. (2024) mendefinisikan identitas digital sebagai seperangkat atribut global membentuk representasi daring seseorang atau organisasi, yang mampu mengidentifikasi dan membedakannya dari individu atau entitas lain di dunia digital. Dalam konteks VTuber, identitas digital yang ditampilkan bukanlah cerminan langsung dari individu di baliknya, melainkan simbol yang dikonstruksi secara kolektif oleh *performer* dan penontonnya (Firmansyah, 2024).

Anonimitas menjadi elemen penting dalam pembentukan identitas tersebut. Penonton VTuber cenderung melihat karakter virtual ini lebih sebagai tokoh fiksi daripada sebagai individu nyata, sehingga sebagian besar dari mereka tidak terlalu mempermasalahkan apabila pengisi suara di balik VTuber favorit mereka digantikan; kecenderungan ini mengindikasikan bahwa keterikatan mereka lebih tertuju pada persona virtual ketimbang individu di baliknya (Kim, 2025). Anonimitas ini bukan hanya dimungkinkan oleh teknologi, tetapi juga menjadi bagian krusial dalam praktik dan pengalaman menjadi VTuber itu sendiri (Bredikhina, 2020).

Popularitas VTuber turut mendorong lahirnya identitas global yang bersifat *mukokuseki*, yaitu tanpa identitas kebangsaan yang jelas, sehingga memudahkan VTuber diterima oleh berbagai audiens di seluruh dunia karena kontennya bersifat fleksibel dan tidak terikat oleh budaya lokal tertentu (Ferreira dkk., 2022). Di sinilah letak keunikan Kobo Kanaeru: ia adalah bagian dari entitas Jepang, namun sangat kental dengan identitas digital Indonesia, menunjukkan adanya *glocalization*, yakni adaptasi budaya global ke dalam konteks lokal. Dunia digital memungkinkan individu untuk bebas membentuk, mengubah, dan merancang representasi digital tubuh mereka sesuai dengan keinginan dan persepsi pribadi, meskipun wujud tersebut bisa sangat berbeda dari bentuk fisik di dunia nyata, yang biasa disebut sebagai avatar (Saragih dkk., 2024). Fenomena ini menunjukkan bagaimana identitas digital bersifat fleksibel dan dapat dibentuk sesuai dengan konteks serta keinginan penggunanya di dunia maya.

Di Indonesia, salah satu VTuber yang mencuri perhatian adalah Kobo Kanaeru, anggota Hololive Indonesia generasi ketiga di bawah naungan Hololive Production, agensi VTuber asal Jepang milik Cover Corporation (Alfita, 2025). Kobo digambarkan dalam narasi *Alternative Universe* resminya sebagai keturunan dukun hujan yang menjalankan strategi pemasaran virtual untuk

mempertahankan layanan dukun hujan keluarganya (Hololive Production, 2021), sekaligus dikenal dengan gaya komunikasi yang spontan, nyeleneh, dan persona "anak kecil toxic" yang justru berhasil menarik perhatian Generasi Z (Ma'rifatunnisaa & Adim, 2023). Yang menarik dari fenomena ini adalah bagaimana Kobo, meskipun berada di bawah agensi besar dengan berbagai regulasi ketat, tetap mampu menampilkan persona yang tampak sangat bebas, ekspresif, dan otentik, sehingga identitas digitalnya terus dikonstruksi dan dinegosiasikan secara performatif di ruang digital.

Secara umum, VTuber dapat dikategorikan menjadi VTuber yang bernaung di bawah agensi dan VTuber independen (*indie*). Perbedaan ini sering menjadi bahan diskusi di kalangan penggemar, karena VTuber dari agensi besar seperti Hololive kerap dianggap terikat oleh regulasi ketat yang membatasi ekspresi dan kebebasan personal talent-nya, termasuk larangan mengungkapkan identitas asli di balik karakter (Adileksono & Utari, 2024). Namun, yang menarik dari Kobo Kanaeru adalah bagaimana ia, meskipun berada di bawah agensi besar, tetap mampu menampilkan persona yang bebas, ekspresif, dan konsisten, sehingga sulit dibedakan mana sisi "karakter" dan mana sisi "realitas" di baliknya. Fenomena ini menunjukkan bahwa di ruang digital, identitas bukanlah sesuatu yang kaku, melainkan terus dikonstruksi dan dinegosiasikan secara performatif (Wan & Lu, 2024).

Selain sebagai hiburan, konstruksi identitas semacam ini juga relevan dengan pendekatan Marketing 6.0, di mana persona digital berfungsi sebagai medium penyampai nilai dan pengalaman yang bersifat *co-creation* antara kreator dan audiens (Rathnasiri & Dewasiri, 2024; Kotler dkk., 2023). Relevansi ini tampak pada kemunculan Kobo di ruang-ruang nyata seperti *podcast* maupun kampanye pemasaran digital bersama *brand* lokal (Rejito dkk., 2025).

Penelitian terdahulu telah banyak membahas perubahan identitas di dunia digital, seperti bagaimana anak muda membangun citra diri di media sosial (Husna dkk., 2024) atau bagaimana *content creator* berinteraksi dengan audiensnya (Firmansyah, 2024). Namun demikian, masih sedikit penelitian yang secara khusus membahas VTuber di Indonesia dengan fokus pada cara mereka membangun identitas digital melalui pendekatan semiotika Roland Barthes. Kebaruan penelitian ini terletak pada objek kajian dan cara analisisnya: berbeda dengan penelitian identitas digital generasi muda secara umum maupun studi interaksi komunitas pada kanal VTuber lain, penelitian ini secara khusus menganalisis tanda, simbol, dan makna yang membentuk identitas digital Kobo Kanaeru menggunakan kerangka semiotika Barthes, sekaligus menunjukkan bagaimana narasi visual dan simbolik yang ditampilkan menjadi gambaran identitas VTuber yang dinamis dan belum banyak dibahas oleh peneliti lain.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana tanda denotasi, konotasi, dan mitos merepresentasikan identitas digital pada penggunaan VTuber content creator Kobo Kanaeru. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tanda-tanda tersebut guna mengungkap bagaimana simbol visual, verbal, dan naratif yang ditampilkan Kobo Kanaeru membentuk konstruksi identitas digital yang khas, serta bagaimana makna tersebut dikonstruksi dan dipersepsikan dalam konteks budaya digital masa kini. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperkaya kajian semiotika media digital dan konstruksi persona VTuber; secara praktis, penelitian ini diharapkan membantu kreator dan audiens memahami bagaimana simbol digital dimaknai secara kolektif di ruang virtual.

TINJAUAN PUSTAKA

Konsep representasi merupakan salah satu fondasi penting dalam kajian media dan budaya, yang secara mendalam dijelaskan oleh Stuart Hall sebagai “bapak representasi.” Menurut Hall, representasi tidak lagi dipahami sebagai cerminan realitas semata, melainkan sebagai proses aktif dalam membangun makna melalui bahasa, citra, dan simbol. Representasi menjadi arena pertukaran makna yang bersifat kompleks, di mana audiens berperan secara aktif dalam menafsirkan makna dari suatu teks atau media. Dengan demikian, makna tidak bersifat tetap atau tunggal, melainkan bisa berbeda tergantung pada pengalaman dan latar sosial budaya audiens (Hall, dikutip dalam Alamsyah, 2020).

Dalam konteks penelitian ini yang membahas representasi karakter VTuber, pendekatan Stuart Hall menjadi krusial untuk melihat bagaimana figur/karakter digital tersebut bukan sekadar objek hiburan, tetapi juga konstruksi makna yang berinteraksi dengan nilai sosial, budaya, bahkan ideologi. Alamsyah (2020) menekankan bahwa “makna tidak melekat pada objek, tetapi dikonstruksi oleh manusia berdasarkan konteks sosial dan budaya mereka” (hlm. 94), yang sejalan dengan pendekatan konstruksionis Hall. Oleh karena itu, representasi VTuber perlu dianalisis sebagai hasil dari relasi, ideologi, dan praktik budaya yang saling bertemu dalam ruang digital di mana identitas virtual dibentuk dan dinegosiasikan secara terus-menerus oleh kreator maupun audiens.

Konsep identitas digital merujuk pada representasi diri seseorang di dunia maya yang terbentuk melalui interaksi, simbol, dan konstruksi sosial dalam ruang digital. Husna, Hasan, dan Arifin (2024) menjelaskan bahwa “identitas digital merupakan jati diri yang dibentuk dan ditampilkan individu melalui aktivitas daringnya, yang sering kali berbeda dari identitas aslinya di dunia nyata” (hlm. 45). Dalam konteks penelitian ini, identitas digital yang dibangun oleh Kobo Kanaeru sebagai VTuber menjadi objek penting untuk dianalisis, karena karakter yang ia tampilkan

tidak semata-mata mencerminkan identitas asli penciptanya, melainkan hasil konstruksi simbolik yang dirancang dan diberikan dalam interaksi digital bersama audiens.

Salah satu dimensi penting dalam pembentukan identitas digital adalah anonimitas. Anonimitas memungkinkan individu untuk mengekspresikan diri dan berinteraksi di ruang digital tanpa harus mengungkapkan identitas asli mereka (Wicaksono, 2025). Dalam konteks ini, anonimitas tidak hanya menjadi alat perlindungan privasi, tetapi juga ruang yang memberi kebebasan bagi pengguna untuk mengeksplorasi versi lain dari diri mereka. Hal ini sangat relevan dalam dunia VTuber, di mana identitas asli pencipta konten sering kali disembunyikan, dan persona virtual yang ditampilkan menjadi satu-satunya bentuk identitas yang dikenali publik. Kebebasan ini mendorong terbentuknya identitas digital yang lebih cair dan fleksibel, karena pengguna dapat menciptakan karakter yang tidak terikat pada batasan identitas dunia nyata.

Pembentukan identitas digital tidak terlepas dari peran media sosial sebagai medium utama ekspresi diri dan interaksi publik. Papacharissi (2010, dikutip dalam Husna et al., 2024) mengidentifikasi lima peran media sosial dalam membentuk identitas digital: (1) penciptaan citra diri, di mana individu memilih informasi, visual, dan narasi yang mereka tampilkan untuk membentuk persepsi tertentu; (2) interaksi sosial, yang membentuk identitas berdasarkan cara individu berkomunikasi dan menjalin hubungan; (3) kaitan dengan komunitas, yang menunjukkan bagaimana individu mengasosiasikan dirinya dengan kelompok atau nilai tertentu secara daring; (4) pengaruh kultural, yakni keterlibatan dalam tren, wacana, dan simbol budaya yang memengaruhi bagaimana individu menampilkan dirinya; (5) pemeliharaan hubungan, yang memungkinkan individu mempertahankan koneksi sosial yang turut membentuk dan menegaskan identitas digital mereka. Kelima peran ini relevan dalam menganalisis bagaimana sosok Kobo Kanaeru yang hadir di dunia digital sebagai avatar virtual mewakili identitas digital yang kompleks dan dinamis, dibentuk melalui konten, interaksi lintas platform, serta keterlibatan dengan komunitas daring yang mengikuti persona-nya.

Semiotika Roland Barthes menjadi alat analisis yang relevan dalam memahami representasi identitas digital pada karakter VTuber seperti Kobo Kanaeru. Wahjuwibowo (2019) menjelaskan bahwa Barthes membedakan dua lapisan makna dalam tanda, yaitu denotasi (makna literal) dan konotasi (makna yang dipengaruhi budaya dan ideologi), yang kemudian melahirkan mitos sebagai sistem tanda tingkat kedua yang menyampaikan ideologi dan nilai budaya secara tersirat. Melalui kerangka ini, makna yang muncul dari visualisasi avatar, gaya bicara, hingga narasi fiktif VTuber dapat dianalisis sebagai konstruksi simbolik yang membentuk identitas digital. Model semiotika Roland Barthes yang terdiri dari tiga tahapan; signifier (penanda), signified (petanda), dan sign (tanda) yang diperluas melalui dua tataran makna: denotatif dan konotatif. Tataran denotatif

mengacu pada makna literal yang tampak secara kasat mata, seperti visual avatar, ekspresi wajah, atau elemen suara dari seorang VTuber. Sedangkan makna konotatif muncul dari interpretasi simbolik yang berkaitan dengan budaya, nilai-nilai sosial, dan persepsi audiens terhadap karakter tersebut. Dalam konteks siaran langsung VTuber, makna konotatif ini bisa muncul dari gaya bicara yang nyeleneh, ekspresi digital yang berlebihan, atau penggunaan simbol visual yang mengandung identitas tertentu. Seperti yang dijelaskan oleh Tarigan (2025), pemaknaan pada tataran konotatif dipengaruhi oleh konstruksi dari pencipta tanda dan konteks sosial tempat tanda itu beredar.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan konstruktivis untuk memahami secara mendalam bagaimana identitas digital direpresentasikan oleh *content creator* Kobo Kanaeru di platform YouTube (Nasution, 2023). Pendekatan konstruktivis dipilih karena realitas dipandang terbentuk melalui pengalaman, interaksi, dan persepsi subjek dalam konteks sosial-budayanya (Safitri, 2024), sehingga peneliti tidak hanya melihat permukaan tampilan identitas digital, tetapi juga memahami makna yang terbentuk lewat interaksi antara konten, penonton, dan budaya populer.

Objek penelitian ini adalah dua konten *Free Talk* yang diproduksi Kobo Kanaeru pada Oktober–November 2025, yaitu "[New Facial System] Kobo... Looks more..." (6 Oktober 2025) yang menampilkan demonstrasi sistem ekspresi wajah baru, dan "[POST TALK] HOLO ID CONCERT AFTER TALK!!! We dance and talk talk~" (21 November 2025), sesi pasca-konser *anniversary* ke-5 Hololive Indonesia. Konten *Free Talk* dipilih karena menampilkan interaksi yang lebih personal dan spontan dibandingkan konten *gaming*, sehingga konstruksi identitas digital Kobo terlihat lebih jelas (Nasution, 2023). Data dikumpulkan melalui observasi terhadap rekaman ulang kedua siaran tersebut (total durasi sekitar empat jam), didokumentasikan dalam bentuk tangkapan layar untuk tanda visual dan transkripsi untuk tanda verbal, dilengkapi data sekunder berupa dokumen resmi Hololive Indonesia, wawancara publik Kobo, serta literatur VTuber, identitas digital, dan semiotika sebagai data pendukung interpretasi.

Analisis data dilakukan melalui empat tahapan. Pertama, seleksi dan kategorisasi konten berdasarkan jenis interaksi yang merepresentasikan identitas digital Kobo, seperti momen berbagi cerita personal, respons terhadap komentar audiens, ekspresi emosi yang khas, penggunaan bahasa dan referensi budaya tertentu, serta momen yang menunjukkan konstruksi persona virtual secara jelas. Kedua, identifikasi dan dokumentasi unit tanda visual maupun verbal beserta *timestamp* dan konteksnya, mencakup ekspresi wajah avatar, gestur, properti, kata-kata yang diucapkan, nada bicara, serta reaksi audiens melalui *live chat*.

Ketiga, pembacaan tanda melalui tiga lapisan semiotika Roland Barthes, yaitu denotasi (makna literal), konotasi (makna yang dipengaruhi emosi dan nilai budaya), dan mitos (makna

ideologis yang membentuk cara pandang terhadap Kobo). Keempat, sintesis temuan berdasarkan lima aspek pembentuk identitas digital menurut Papacharissi (2010, dikutip dalam Husna dkk., 2024), yaitu penciptaan citra diri, interaksi sosial, kaitan dengan komunitas, pengaruh kultural, dan pemeliharaan hubungan, yang digunakan sebagai pisau analisis tambahan untuk menghubungkan temuan mitos dengan konstruksi identitas digital secara utuh.

Validitas interpretasi diperkuat melalui pendekatan intertekstualitas (Kristeva, dikutip dalam Abdurrachman & Parmin, 2022; Indra, 2025), yaitu dengan membandingkan dan menghubungkan teks yang dianalisis dengan literatur akademik dan wacana komunitas digital yang relevan, seperti diskusi komunitas Facebook maupun komentar penonton pada *live chat*, tanpa menggunakan triangulasi sumber data ganda karena penelitian ini dirancang sebagai analisis tunggal-peneliti terhadap satu korpus data.

TEMUAN DAN DISKUSI

Proses Semiosis Video 1: New Facial System Showcase

Video pertama merupakan siaran langsung yang ditayangkan pada 6 Oktober 2025, berisi pengumuman dan demonstrasi sistem ekspresi wajah baru pada model karakter Kobo, digabungkan dengan sesi tanya jawab santai bersama penontonnya. Peneliti mengidentifikasi enam unit tanda utama pada video ini, mencakup segmen pembuka, tiga segmen isi utama, dan segmen penutup, yang masing-masing dibaca melalui tiga lapisan makna Barthes sebagaimana dirangkum pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rangkuman Proses Semiosis pada Video 1

No	Scene/Tanda	Denotasi	Konotasi	Mitos
1	 <i>Estetika ruang virtual bernuansa pastel pada segmen pembuka</i>	Latar ruangan menampilkan dekorasi balon-balon, bendera-bendera kecil bergantung, dan furnitur bernuansa pastel seperti sofa dan tempat tidur berwarna lembut.	Estetika ruangan yang didominasi warna pastel dan ornamen lucu mencerminkan preferensi visual yang identik dengan kamar anak perempuan.	Kobo adalah seorang anak perempuan yang memiliki sifat feminin.
2	 <i>Respons Kobo terhadap permintaan ekspresi "tengil" penonton</i>	Kobo diminta menampilkan ekspresi tengil, namun yang ia tunjukkan adalah ekspresi berbeda, yaitu marah, meski secara teknis ia mampu menampilkan ekspresi yang diminta.	Kobo mempunyai kontrol penuh atas wajah karakter miliknya dan tidak sepenuhnya responsif terhadap permintaan penonton.	Kobo memiliki sifat membangkang dan tidak ingin disetir oleh orang lain.

No	Scene/Tanda	Denotasi	Konotasi	Mitos
3	 <i>Perubahan ekspresi Kobo dari sedih menjadi bahagia setelah bernyanyi "Fond Memories"</i>	Kobo mengucapkan "yeayyyy" dengan mulut terbuka lebar dan suara tinggi menggemaskan, tepat setelah menampilkan ekspresi sedih saat bernyanyi.	Kobo mampu berpindah mode emosional dalam hitungan detik, menunjukkan bahwa emosi yang ditampilkan adalah pilihan yang ia kendalikan.	Kobo adalah sosok anak kecil dengan kepribadian yang labil dan mudah berubah-ubah.
4	 <i>Kobo memanggil "Daddy" (Mori Calliope) yang meninggalkan live chat</i>	Kobo mengucapkan "Daddyyy...! Daddyyy...!" dengan suara tinggi dan ekspresi resah, sementara <i>live chat</i> dipenuhi komentar "dad" dari penonton yang ikut memanggil Calli.	Kobo hanya menunjukkan ketergantungan emosional pada figur tertentu yang sudah memiliki posisi khusus baginya, bukan kepada seluruh audiens.	Kobo adalah sosok anak kecil yang posesif dan manja terhadap orang-orang yang ia anggap dekat.
5	 <i>Penolakan Kobo terhadap fantasi romantis penonton</i>	Kobo mengucapkan "no no marry" dan "mikir kids" dengan ekspresi jijik dan menjulurkan lidah, alih-alih menjawab dengan nada marah atau menyindir secara kasar.	Kobo menolak fantasi romantis tersebut namun tetap membungkusnya dengan humor dan ekspresi menggemaskan, bukan penolakan yang keras atau menyakitkan.	Kobo menyalurkan penolakannya dengan cara yang tidak ingin melukai perasaan penontonnya, dibungkus melalui gaya nyolot khas anak kecil miliknya.
6	 <i>Ritual penutup dengan salam khas dan animasi hujan</i>	Kobo mengucapkan salam penutup "Bokobokobo, Kobo Kanaeru at your service" yang identik di setiap siaran, diiringi animasi hujan.	Ritual penutup yang konsisten menandakan bahwa setiap elemen siaran, termasuk cara mengakhirinya, adalah bagian dari identitas yang telah dirancang.	Kobo memiliki identitas budaya khas (dukun hujan) yang selalu ditegaskan lewat elemen visual bergaya anime/idol.

Sumber: Olahan peneliti, 2026

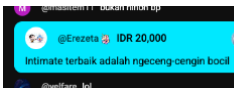
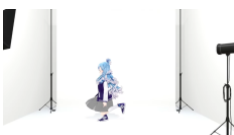
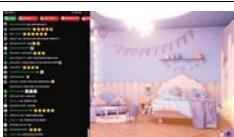
Keenam unit tanda pada Video 1 memperlihatkan pola awal bahwa Kobo secara konsisten mengambil kendali atas responsnya sendiri, baik dalam ekspresi wajah (Unit 2) maupun penolakan terhadap fantasi romantis penonton (Unit 5), sembari tetap menampilkan fluktuasi emosi dan sikap posesif yang khas anak kecil (Unit 3 dan 4). Estetika ruang pastel (Unit 1) dan ritual penutup bertema dukun hujan (Unit 6) sekaligus menjadi penanda visual yang memperkuat sisi feminin dan budaya idol anime yang melekat pada identitasnya.

Proses Semiosis Video 2: Post Talk Concert After Talk

Video kedua merupakan siaran langsung yang ditayangkan pada 21 November 2025, berisi sesi pasca-konser membahas *anniversary* ke-5 Hololive Indonesia "Chromatic Future", menghadirkan dua segmen berbeda yaitu obrolan dengan *face-tracking* dan sesi menari dengan *full-body tracking*. Sebagaimana pada video pertama, enam unit tanda diidentifikasi dari segmen pembuka hingga penutup, dengan penomoran yang dilanjutkan dari video sebelumnya karena

kedua video dibaca sebagai satu kesatuan korpus data, sebagaimana dirangkum pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Rangkuman Proses Semiosis pada Video 2

No	Scene/Tanda	Denotasi	Konotasi	Mitos
1	 <i>Tampilan "naked"/default akibat kendala teknis di pembukaan</i>	Kobo tetap mengucapkan salam pembuka khasnya meski tampilan layarnya belum tersetel sempurna akibat pembaruan sistem.	Kobo tidak membiarkan ketidaksempurnaan teknis mengubah ritual identitasnya; kehadiran dan interaksi lebih diutamakan daripada kesempurnaan visual.	Kobo adalah sosok yang independen dan apa adanya, tidak bergantung pada kondisi ideal untuk tetap tampil sebagai dirinya.
2	 <i>Cerita meet & greet dan pergeseran gaya bahasa "aku" menjadi "gua"</i>	Kobo bereaksi dengan nada tinggi dan kata "bokem" terhadap fans yang hanya diam saat bertemu dengannya.	Pergeseran bahasa menandai peralihan dari mode performatif ke komunikasi personal yang jujur; Kobo lebih menghargai keterlibatan yang aktif dan playful.	Kobo memiliki karakter yang tegas dan blak-blakan, layaknya anak kecil yang jujur apa adanya.
3	 <i>Komentar penonton yang mengafirmasi budaya saling meledek dengan Kobo</i>	Penonton mengirimkan donasi bertuliskan "Intimate terbaik adalah ngeceng-cengin bocil" sebagai respons atas cerita Kobo mengenai meet & greet.	Penonton secara aktif menyetujui dan merayakan gaya interaksi playful yang diinginkan Kobo, alih-alih menganggapnya sebagai keluhan semata.	Kobo justru semakin akrab dengan komunitasnya lewat hubungan yang setara dan saling meledek, bukan hubungan yang berjarak dan formal.
4	 <i>Kegagalan tracking pada gerakan menari full-body</i>	Model karakter Kobo bergerak tidak natural pada bagian kaki saat melakukan gerakan cepat atau rendah, sementara penonton menunggu hampir 15 menit sebelum sesi dimulai.	Kobo memilih tetap tampil meski tidak sempurna secara teknis, menunjukkan bahwa presence dan kesediaan mencoba lebih berharga daripada hasil sempurna.	Kobo memiliki sifat mandiri/independen yang tidak goyah oleh kritik maupun ketidaksabaran penontonnya.
5	 <i>Pengungkapan kondisi fisik performer saat pergantian set</i>	Kobo mengucapkan "aku udah keringetan" dan "AC aku tidak cukup dingin", frasa yang merujuk langsung pada kondisi fisik manusia di balik avatar.	Kobo tidak berusaha mempertahankan ilusi sempurna tentang tubuh virtual tanpa keterbatasan fisik; sisi manusiawi di baliknya terbuka tanpa disembunyikan.	Di balik karakter virtualnya, Kobo tetaplah sosok anak perempuan biasa dengan tubuh dan keterbatasan fisik manusiawi.
6	 <i>Penutup tanpa ritual salam khas, disertai pernyataan "Ini bukan gimik"</i>	Kobo mengucapkan "Ini bukan gimik" sebagai pernyataan eksplisit tentang keaslian emosinya, dan mengakhiri siaran tanpa salam penutup khasnya.	Ketiadaan ritual penutup yang konsisten menjadi tanda paling kuat bahwa Kobo benar-benar berada dalam kondisi rentan yang jujur, bukan sekadar performa.	Di balik persona ceria dan mandiri Kobo, terdapat sosok anak perempuan yang tulus dan rentan, menegaskan keaslian identitas digitalnya.

Sumber: Olahan peneliti, 2026

Sementara itu, keenam unit tanda pada Video 2 memperlihatkan pola independensi Kobo yang teruji oleh tekanan situasional, baik berupa kendala teknis (Unit 7 dan 10) maupun ekspektasi waktu dari penonton, sekaligus menampilkan sisi manusiawi di balik avatar virtualnya (Unit 11 dan 12) yang justru divalidasi secara positif oleh komunitas (Unit 9), bukan dianggap sebagai kegagalan performa. Pengungkapan kondisi fisik performer pada Unit 11 turut didukung oleh konsep anonimitas VTuber, di mana identitas *performer* di balik avatar pada umumnya dijaga secara ketat, namun kondisi tersebut tidak serta-merta mengurangi ketertarikan penonton terhadap VTuber. Yin dkk. (2025) menemukan bahwa anonimitas dan penggunaan avatar justru menciptakan jarak tertentu antara penonton dan identitas manusia *performer*, sehingga penonton dapat menikmati VTuber sebagai persona dengan desain, kepribadian, dan karakteristiknya sendiri, sekaligus tetap merasa nyaman meskipun sesekali mendapati *glimpse* ke sosok manusia di baliknya tanpa harus memiliki keterikatan atau komitmen parasosial yang kuat terhadap manusia tersebut. Sejalan dengan temuan ini, sekilas pengungkapan kondisi fisik Kobo pada Unit 11 tidak mengurangi kedekatan penonton, melainkan tetap terjaga sebagai bagian dari persona Kobo yang utuh.

Representasi Identitas Digital Kobo Kanaeru

Identitas digital Kobo Kanaeru direpresentasikan sebagai sosok perempuan feminin dan kekanak-kanakan yang independen, dengan gaya idol anime yang dilokalisasi. Sifat independen dan membangkang terlihat pada Unit 2, ketika Kobo memilih menampilkan ekspresi marah alih-alih ekspresi "tengil" yang diminta penontonnya meski secara teknis ia mampu melakukannya, serta pada Unit 7 dan Unit 10, ketika Kobo tetap melanjutkan siaran maupun pertunjukan menari meski dihadapkan pada kendala teknis dan tekanan waktu dari penonton. Ketiga unit ini menegaskan bahwa Kobo memiliki kontrol penuh atas responsnya dan tidak sepenuhnya akomodatif terhadap ekspektasi audiens.

Sisi kekanak-kanakan (*childlike*) Kobo tercermin pada Unit 3, ketika ekspresinya berubah drastis dari sedih menjadi bahagia dalam hitungan detik, dan Unit 4, ketika ia menunjukkan sikap posesif dan manja saat memanggil "Daddy" Mori Calliope. Dinamika emosi yang cepat berubah ini didukung oleh Reitsema dkk. (2022) yang menjelaskan bahwa ketidakstabilan emosi cenderung lebih tinggi pada masa kanak-kanak dibandingkan masa remaja akhir, sehingga pola emosional Kobo pada kedua unit tersebut merepresentasikan persona anak kecil secara konsisten. Sisi ini turut diperkuat pada Unit 8, ketika Kobo bereaksi blak-blakan dengan kata "bokem" terhadap fans yang diam saat meet & greet; menurut Heyman dkk. (2022), kejujuran yang disampaikan secara terus terang merupakan perilaku yang lazim muncul pada anak-anak sebelum kemampuan

menyesuaikan penyampaian kebenaran dengan norma kesopanan berkembang sepenuhnya melalui proses sosialisasi.

Sementara itu, sisi feminin Kobo sebagai "anak perempuan" terlihat pada Unit 1, melalui estetika ruang virtual bernuansa pastel yang identik dengan kamar anak perempuan, serta pada Unit 11 dan Unit 12, ketika keterbatasan fisik dan kerentanan emosional Kobo terbuka secara jujur tanpa berusaha ditutupi. Kobo tetap tampil sebagai sosok anak perempuan yang manusiawi, bukan ilusi virtual yang sempurna tanpa cela.

Ketiga dimensi tersebut, yaitu independensi, kekanak-kanakan, dan feminitas, dibingkai oleh gaya idol anime yang dilokalisasi. Hal ini tampak pada Unit 6, ketika ritual penutup Kobo senantiasa diiringi animasi hujan yang merujuk pada narasi *Alternative Universe*-nya sebagai dukun hujan bergaya anime. Warisan istilah "*debut*" dari budaya *J-Idol* serta status Hololive sebagai grup idol turut menegaskan kerangka ini, namun dilokalisasi melalui bahasa gaul, istilah donasi "seblak", dan candaan "mikir *kids*" pada Unit 5, ketika Kobo menolak fantasi romantis penontonnya dengan cara yang tidak ingin melukai perasaan mereka, dibungkus gaya nyolot khas anak kecil miliknya sebagai bentuk kesadaran akan posisinya sebagai idol. Dengan demikian, identitas digital Kobo Kanaeru adalah representasi seorang idol/anime girl yang feminin dan kekanak-kanakan, namun tetap independen dan mengakar pada konteks budaya digital Indonesia.

Komunitas Digital sebagai Penentu Identitas Digital Kobo Kanaeru

Komunitas digital berperan sebagai pendukung sekaligus penentu (*validator*) atas identitas digital Kobo yang telah dipaparkan sebelumnya. Peran ini pertama-tama terlihat pada Unit 9, ketika penonton mengirimkan donasi bertuliskan "*Intimate* terbaik adalah ngeceng-cengin bocil" sebagai bentuk afirmasi kolektif terhadap gaya interaksi *playful* yang diinginkan Kobo, bukan sekadar keluhan yang pasif. Validasi komunitas juga tampak pada diskusi publik mengenai bagaimana netizen secara umum turut melihat persona Kobo sebagai "bocil", memperkuat interpretasi peneliti tentang identitas kekanak-kanakan yang telah dibahas pada Unit 3 dan Unit 4. Validasi lintas komunitas turut ditemukan pada diskusi komunitas fans *K-Pop* mengenai anggapan umum bahwa "anak kecil selalu bicara jujur", yang menunjukkan bahwa pemaknaan atas sifat kekanak-kanakan dan kejujuran blak-blakan Kobo pada Unit 8 bukan interpretasi tunggal peneliti, melainkan pemahaman yang juga berlaku luas di kalangan komunitas penggemar budaya pop Jepang secara umum.

Selain sebagai pemberi label sosial, komunitas turut berperan sebagai penyaring melalui mekanisme seleksi alam, di mana audiens yang tidak sesuai dengan gaya independen dan blak-blakan Kobo (Unit 2, 7, 8, dan 10) akan tersingkir dengan sendirinya, menyisakan basis penggemar yang benar-benar sejalan dengan persona tersebut. Komunitas juga berperan sebagai pemberi

label atas status Kobo sebagai idol, sebagaimana terlihat pada diskusi komunitas Facebook yang secara kolektif mengafirmasi status Hololive sebagai grup idol, serta memproduksi bahasa dan simbol bersama seperti istilah donasi "seblak", yang memperkuat identitas Kobo sebagai idol digital yang *hyperlocal*.

Terakhir, ketika Kobo menunjukkan kerentanan pada Unit 11 dan Unit 12, komunitas merespons dengan dukungan dan kata-kata penghiburan, bukan kritik atas performa yang tidak optimal. Respons ini menegaskan bahwa sisi rentan dan manusiawi Kobo diterima secara utuh sebagai bagian dari identitasnya, bukan dianggap sebagai kekurangan yang perlu ditutupi. Dengan demikian, identitas digital Kobo Kanaeru tidak semata-mata terbentuk dari konstruksi individual sang kreator, melainkan lahir dari relasi timbal balik antara persona yang ditampilkan Kobo dan pemaknaan kolektif dari komunitas digitalnya.

KESIMPULAN

Penelitian ini secara komprehensif mengkaji representasi identitas digital pada penggunaan Virtual YouTuber (VTuber) *content creator* Kobo Kanaeru dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Melalui pembongkaran tanda pada tataran denotasi, konotasi, dan mitos terhadap 12 unit tanda dari dua siaran langsung, penelitian ini menunjukkan bahwa identitas digital bukan sekadar komoditas hiburan visual yang bersifat buatan semata, melainkan hasil negosiasi yang kompleks antara warisan budaya idol Jepang, agensi personal sang kreator, dan pemaknaan kolektif dari komunitas digitalnya.

Identitas digital Kobo Kanaeru direpresentasikan sebagai sosok perempuan feminin dan kekanak-kanakan yang independen, dengan gaya anime/idol yang dilokalisasi secara *hyperlocal* ke dalam budaya digital Indonesia. Kobo secara konsisten menolak untuk sepenuhnya akomodatif terhadap ekspektasi penontonnya, baik dalam ekspresi wajah, respons atas fantasi romantis, maupun tekanan teknis, sembari tetap menampilkan sisi kekanak-kanakan dan kerentanan manusiawi yang jujur apa adanya. Di sisi lain, komunitas digital Kobo berperan sebagai penentu (*validator*) atas identitas digital tersebut, baik melalui mekanisme seleksi alam, pemberian label sosial atas status idol dan persona kekanak-kanakan Kobo, produksi bahasa dan simbol donasi yang khas, maupun dukungan yang diberikan atas kerentanan Kobo.

Dinamika ini membalikkan anggapan konvensional bahwa identitas seorang kreator konten semata-mata dibentuk secara individual, dan menegaskan bahwa identitas digital Kobo Kanaeru lahir dari relasi timbal balik antara persona yang ia tampilkan dan pemaknaan kolektif dari komunitas digitalnya. Representasi identitas digital Kobo Kanaeru terbukti dibangun di atas fondasi autentisitas diri yang kokoh, berakar pada warisan budaya idol Jepang, namun sekaligus mengalami proses lokalisasi dan validasi kolektif dari komunitas digitalnya di Indonesia. Studi

semiotika ini pada akhirnya menegaskan bahwa keaslian karakter dan relasi kolektif dengan komunitas tetap menjadi dua elemen yang paling bernilai di tengah ekosistem hiburan digital masa kini.

ACKNOWLEDGEMENT

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dan dosen penguji atas bimbingan dan masukan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi hingga naskah ini disusun, serta kepada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bakrie atas dukungan akademik yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrachman, A. H., & Parmin, P. (2022). Kajian intertekstual Julia Kristeva: Hubungan intertekstual syair Utawen Pesantren Gebang Tinatar dengan Serat Wirid Hidajat Djati karya Raden Ngabehi Ranggawarsita. *BAPALA*, 9(01), 1–14.
- Adileksono, P. D., & Utari, P. (2024). Identitas komunikasi Virtual YouTuber di media YouTube (Studi kasus VTuber di Jakarta). *Jurnal Komunikasi Massa*, 17(2).
- Alfita, A. N. (2025). Semiotic Identity Construction of VTuber Storytelling in YouTube Shorts: Konstruksi Identitas Semiotik dari Penceritaan VTuber di YouTube Shorts. *Academia Open*, 10(2), 10-21070.
- Azzarah, A. F. (2025). Analisis desain kostum Virtual YouTuber Kobo Kanaeru edisi Gelora HoloID. *BARIK*, 7(2), 129–141.
- Bredikhina, L. (2020). Designing identity in VTuber era. *Proceedings of Laval Virtual VRIC ConVRgence*, 182–184.
- Ferreira, J. C. V., Regis, R. D. D., Gonçalves, P., Diniz, G. R., & Tavares, V. P. (2022). VTuber concept review: The new frontier of virtual entertainment. *Proceedings of the 24th Symposium on Virtual Reality (SVR), Natal, Brazil*. <https://doi.org/10.1145/3604479.3604523>
- Firmansyah, T. R., Muttaqin, K., Hidayah, L., & Murniatie, I. U. (2024). The hyperreality and simulacra theory of Jean Baudrillard: On fashion trends in TikTok. *ELite Journal: International Journal of Education, Language and Literature*, 4(2), 27-34.
- GoodStats. (2025, March 9). Indonesia masuk jajaran pengguna YouTube terbanyak di dunia 2025 (A. Z. Yonatan). <https://goodstats.id/article/indonesia-masuk-jajaran-pengguna-youtube-terbanyak-di-dunia-2025-7Cvdz>
- Guan, Z., Hou, F., Li, B., Phang, C. W., & Chong, A. Y.-L. (2022). What influences the purchase of virtual gifts in live streaming in China? A cultural context-sensitive model. *Information Systems Journal*, 32(3), 653–689.

- Heyman, G. D., Lee, K., Ding, X. P., Fu, G., Xu, F., & Compton, B. J. (2022). Inconvenient truth-tellers: Perceptions of children's blunt honesty. *Journal of Moral Education*, 52(3), 330–344.
- hololive production. (2021). Kobo Kanaeru. hololive.
<https://hololive.hololivepro.com/en/talents/kobo-kanaeru/>
- Husna, A., Hasan, K., & Arifin, A. (2024). Identitas dan penciptaan diri di era disrupsi digital. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Malikussaleh (JSPM)*, 5(1), 45.
- Indra, D. B. (2025). Rebuilding Imagination through Nostalgia: Recycling and Intertextuality in Disney Live-Action Films. *Jurnal Spektrum Komunikasi*, 13(1), 47-67.
- Kim, D., Lee, S., Jun, Y., Shin, Y., & Lee, J. (2025, April). VTuber's Atelier: The Design Space, Challenges, and Opportunities for VTubing. In *Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1-23).
- Kotler, P., Kartajaya, H., & Setiawan, I. (2023). Marketing 6.0: The future is immersive. *John Wiley & Sons*.
- Lin, L. C.-S. (2021). Virtual gift donation on live streaming apps: The moderating effect of social presence. *Communication Research and Practice*, 7(2), 173–188.
- Ma'rifatunnisaa, A., & Adim, A. K. (2023). Fenomena menonton Virtual YouTuber Kobo Kanaeru (Studi fenomenologi pada Generasi Z pengikut channel Kobo Kanaeru di Indonesia). *Universitas Telkom, S1 Ilmu Komunikasi*.
- Maulana, M. R., & Dharma, F. A. (2024). Weeb simp behavior among VTubers through uses and gratifications: Perilaku weeb simp di kalangan VTuber melalui penggunaan dan kepuasan. *House of Wisdom: Journal on Library and Information Sciences*, 1(4).
- Nasution, A. F. (2023). Metode penelitian kualitatif. *CV. Harfa Creative*.
- Rathnasiri, S. H., & Dewasiri, N. J. (2024). Book review: Marketing 6.0: The future is immersive. *Rajagiri Management Journal*, 18(4), 342–347. <https://doi.org/10.1108/RMJ-10-2024-332>
- Reitsema, A. M., Jeronimus, B. F., van Dijk, M., & de Jonge, P. (2022). Emotion dynamics in children and adolescents: A meta-analytic and descriptive review. *Emotion*, 22(2), 374–396.
- Rejito, C., Ihsan, M. C., & Firmansyah, W. A. (2025). The role of Virtual YouTuber Kobo Kanaeru as an influencer in Tokopedia's WAR campaign. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 4(9), 6853–6860.
- Safitri, D. (2024). Pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran IPS. *Mutiara: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(2), 55–69.
- Saputro, E. P. (2026). *Pengaruh Personal Branding Dan Engagement Vtuber Terhadap Pendapatan Donasi* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

- Saragih, R. B., Septiani, N. A., Fernanda, A., Arianto, T., Samudra, S. S., Adira, S., Simanjuntak, D. S. R., Prisilia, I., Wulan, E. P. S., Puspitasari, T., & Zarina, Z. (2024). Sastra cyber dan identitas digital. *CV. Gita Lentera*.
- Valerina, R. C. (2025, May 8). Kamu seorang penggemar J-idol? Yuk kenali istilah-istilah yang berkaitan tentang dunia J-idol! (Pt. 2). *LBI FIB UI*.
<https://lbifib.ui.ac.id/id/blog/artikel/kamu-seorang-penggemar-j-idol-yuk-kenali-istilah-istilah-yang-berkaitan-tentang-0>
- Wahjuwibowo, I. S. (2019). Semiotika komunikasi edisi III: Aplikasi praktis untuk penelitian dan skripsi komunikasi. *Rumah Pintar Komunikasi*.
- Wahyuningsih, K., Ariawan, I. G. S., & Cahyani, P. W. A. (2025). The influence of the Alternative Universe (AU) trend themed on Balinese folklore in fostering teenage reading interest in Balinese folklore. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 5.
- Yin, M., Shen, C., & Xiao, R. (2025, June). Entertainers between real and virtual—Investigating viewer interaction, engagement, and relationships with avatarized virtual livestreamers. *Proceedings of the 2025 ACM International Conference on Interactive Media Experiences*, 243–257. <https://doi.org/10.1145/3637357>