

**PERSPEKTIF BLUMER PADA PEMAKNAAN KHALAYAK
YANG BERINTERAKSI DI KOLOM KOMENTAR KONTEN
VTUBER MOONA HOSHINOVA**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Ilmu Komunikasi Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Bakrie**



ANNISA AULIA NURROHMAH SUDRAJAT

1181003029

**FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BAKRIE**

JAKARTA

2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya mahasiswa Universitas Bakrie, Annisa Aulia Nurrohmah Sudrajat 1181003029, menyatakan bahwa:

1. Skripsi saya adalah benar hasil tulisan dan temuan asli saya sendiri, bukan hasil karya orang lain yang saya gunakan atau mengatasnamakan saya, serta bukan merupakan hasil dari plagiarisme dari karya orang lain. Skripsi ini belum pernah sama sekali diajukan untuk mendapat gelar akademik di Universitas Bakrie ataupun Universitas lainnya.
2. Dalam skripsi ini tidak terdapat hasil tulisan, temuan, karya, dan data yang telah dipublikasikan sebelumnya, kecuali tercantum nama pengarang sebagai acuan dan dituliskan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan tanggung jawab yang apabila dikemudian hari saya melanggar, menyimpang, atau terdapat ketidakbenaran dari pernyataan ini, maka saya sebagai mahasiswa Universitas Bakrie bersedia menerima sanksi dan hukuman yang sesuai dengan norma dan peraturan Universitas Bakrie.

Jakarta, 18 Agustus 2022



Annisa Aulia N. S

HALAMAN PENGESAHAN

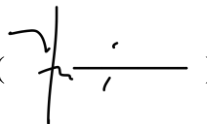
Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Annisa Aulia N. S
NIM : 1181003029
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial
Judul Proposal : Perspektif Blumer pada Pemaknaan Khalayak yang Berinteraksi di Kolom Komentar Konten *Vtuber* Moona Hoshinova

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada program studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Aryo Subarkah, S.Sos., M. Si., Dr.

()

Penguji : Alfian Rahardjo S.I Kom, M, I Kom

()

Penguji : Ratna Puspita, S.Sos, M. Si

()

Ditetapkan di: Jakarta

Tanggal : 18 Agustus 2022

UNGKAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini akan lebih sulit lagi. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, Tuhan yang Maha Esa

Puji dan syukur peneliti panjatkan Allah SWT, karena dengan segala rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi.

2. Orang Tua dan Kedua Adik Peneliti

Terima kasih kepada orang tua dan adik-adik peneliti yang selalu berdoa, mendukung, dan menyemangati, hingga peneliti bisa menuntaskan skripsi.

3. Aryo Subarkah, S.Sos., M. Si., Dr.

Terima kasih kepada Mas Aryo selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu memberi kritik, saran, dan banyak sekali bantuan pada peneliti untuk penyelesaian skripsi ini.

4. Alfian Rahardjo S.I Kom, M, I Kom

Terima kasih kepada Mas Alfian selaku dosen yang berperan sebagai dosen penguji seminar proposal dan ketua sidang skripsi, yang telah turut memberikan masukan dan saran untuk mendukung pengerjaan skripsi ini.

5. Ratna Puspita, S.Sos, M. Si

Terima kasih kepada Mbak Nana selaku dosen dengan peran sebagai sekretaris sidang skripsi, yang juga ikut memberi saran dan arahan untuk mendukung pengerjaan skripsi ini.

6. Pihak Terdekat yang Mendukung Peneliti

Terima kasih kepada Yesda Mustamu, Risya Effhel, Prisca Nathania Sherika, Faridah Nur Syafiah, Emiliana Saniyya Hafizhah, dan Muhammad Reza Saputra, yang telah membantu dan mendukung pengerjaan skripsi

peneliti. Terima kasih pula kepada Kaeya dan Zhongli dari *game* Genshin Impact yang selalu menemani dan menghibur peneliti hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

7. Teman-teman Ilmu Komunikasi 2018

Terima kasih untuk teman-teman dari Ilmu Komunikasi 2018, yang sudah bersama peneliti dari awal masuk kuliah dan mengambil peminatan selama di Universitas Bakrie, sampai penulis bisa menyelesaikan skripsi.

8. Moona Hoshinova dan Moonafic

Terima kasih kepada para anggota komunitas penggemar Moona atau *Moonafic* ini, yang bersedia membantu dan meluangkan waktu untuk diwawancarai. Terima kasih pula kepada Moona Hoshinova yang sudah memotivasi peneliti menyelesaikan skripsi, telah membuat prestasi bagi negeri, serta membangun komunitas *Moonafic* yang luar biasa ini.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini, tentu tak lepas dari kekurangan. Dengan demikian, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat ke depannya.

Jakarta, 18 Agustus 2022



Annisa Aulia N. S

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Annisa Aulia Nurrohmah Sudrajat
NIM : 1181003029
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial
Jenis Tugas Akhir : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: “**Perspektif Blumer pada Pemaknaan Khalayak yang Berinteraksi di Kolom Komentar Konten *Vtuber* Moona Hoshinova**”, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 18 Agustus 2022

Yang Menyatakan,



Annisa Aulia N. S

**PERSPEKTIF BLUMER PADA PEMAKNAAN KHALAYAK YANG
BERINTERAKSI DI KOLOM KOMENTAR KONTEN *VTUBER* MOONA
HOSHINOVA**

Annisa Aulia Nurrohmah Sudrajat

ABSTRAK

Penelitian ini membahas perspektif Blumer pada pemaknaan khalayak yang berinteraksi di kolom komentar konten *vtuber* Moona Hoshinova. Rumusan masalahnya tentang bagaimana khalayak memaknai interaksinya, dalam kolom komentar konten *vtuber* Moona Hoshinova. Demi mengetahui pemaknaan interaksi antara *vtuber* dengan khalayak atau audiensnya, dan memperluas pengetahuan akan salah satu inovasi perkembangan teknologi terkait ranah komunikasi ini. Penelitian kualitatif ini menggunakan teknik triangulasi, dengan metode observasi komentar dan wawancara audiens *vtuber* sebagai data primer, dan dokumentasi sebagai data sekunder. Kemudian, diteliti menggunakan tiga premis sederhana dari Teori Interaksionisme Simbolik milik Blumer, yaitu motivasi pemaknaan, asal kemunculan makna, dan penafsiran makna. Hasilnya, pemaknaan interaksi tersebut dapat terjadi, dari simbol yang dilihat pada *vtuber*. Hal ini kemudian memotivasi tindakan interaksi khalayak berdasarkan makna yang dimiliki—sebagaimana premis motivasi pemaknaan. Dilanjutkan dengan premis asal kemunculan makna, dari interaksi-interaksi terdahulu bersama *vtuber*. Hingga sampai kepada premis penafsiran makna, atas pengaruh latar belakang kegemaran khalayak terhadap budaya Jepang.

Kata Kunci: *Vtuber*, Khalayak, Interaksi, Teori Interaksionisme Simbolik

**PERSPEKTIF BLUMER PADA PEMAKNAAN KHALAYAK YANG
BERINTERAKSI DI KOLOM KOMENTAR KONTEN *VTUBER* MOONA
HOSHINOVA**

Annisa Aulia Nurrohmah Sudrajat

ABSTRACT

This study discusses Blumer's perspective on the meaning of the interacting audience in the comment column for Moona Hoshinova's vtuber content. The formulation of the problem is about how the audience interprets their interaction, in the comment column for vtuber Moona Hoshinova's content. For the sake of knowing the meaning of interaction between vtubers and their audience, and expanding knowledge of one of the technological development innovations related to this communication realm. This qualitative research uses a triangulation technique, with the observation of comments and interviews with the vtuber audience as primary data, and documentation as secondary data. Then, it is examined using three simple premises from Blumer's Symbolic Interactionism Theory, like the motivation for meaning, the origin of meaning, and the interpretation of meaning. As a result, the meaning of these interactions can occur, from the symbols seen on vtuber. This then motivates audience interaction actions based on the meaning they have—like in the premise of motivational meaning. Followed by the premise of the origin of meaning, from the audience's previous interactions with said vtuber. Until it finally comes to the premise of interpreting meaning, with the influence of the vtuber audience's background on liking Japanese culture.

Keywords: Vtuber, Audience, Interaction, Symbolic Interactionism Theory

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	I
HALAMAN PENGESAHAN	II
UNGKAPAN TERIMA KASIH	III
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	V
ABSTRAK	VI
ABSTRACT	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL.....	IX
DAFTAR GAMBAR	X
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	13
1.3. Tujuan Penelitian.....	13
1.4. Manfaat Penelitian.....	13
1.4.1. Manfaat Teoretis.....	13
1.4.2. Manfaat Praktis.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1. Konsep yang Relevan	15
2.1.1. Media Sosial	15
2.1.2. Youtube	20
2.1.3. <i>Vtuber</i>	25
2.1.4. Teori Interaksionisme Simbolik.....	32
2.2. Penelitian Sebelumnya dan Pernyataan Kebaruan	42
2.3. Model Kerangka Pemikiran	50
BAB III METODE PENELITIAN	52
3.1. Desain dan Pendekatan	52
3.2. Obyek dan/atau Subyek	52
3.3. Pengumpulan Data.....	53
3.4. Analisis Data	54
3.5. Triangulasi Data	55
3.6. Operasionalisasi Konsep/Isu	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	57
4.1. Gambaran Konteks Penelitian.....	57
4.2. Penyajian Data.....	71
4.2.1. Motivasi Pemaknaan	71
4.2.2. Asal Kemunculan Makna	81
4.2.3. Penafsiran Makna.....	94
4.3. Pembahasan dan Diskusi.....	109
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	115
5.1. Simpulan	115
5.2. Kendala dan Keterbatasan.....	116
5.3. Saran dan Implikasi	117
5.3.1. Saran Untuk Penelitian Berikutnya.....	117
5.3.2. Saran Untuk Industri/Lembaga/Subjek	117
DAFTAR PUSTAKA	118

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Penelitian Sebelumnya.....	43
Tabel 2.3 Model Kerangka Pemikiran	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh Tampilan <i>Virtual Youtuber (Vtuber)</i>	7
Gambar 1.2 Imma, <i>Virtual Influencer</i> di Instagram	9
Gambar 1.3 Hatsune Miku, <i>Virtual Idol</i> dari VOCALOID	10
Gambar 2.1 <i>Vtuber</i> Kizuna Ai.....	28
Gambar 2.2 <i>Vtuber</i> Maya Putri	29
Gambar 2.3 <i>Vtuber</i> Moona Hoshinova	30
Gambar 4.1 <i>Stream</i> Moona Hoshinova dan Usada Pekora.....	58
Gambar 4.2 Audiens Menyapa dan Menyemangati Moona Hoshinova	59
Gambar 4.3 Audiens Menerjemahkan Obrolan selama <i>Stream</i>	60
Gambar 4.4 Komentar Terkait <i>Language Barrier</i>	60
Gambar 4.5 Komentar Terkait Dukungan kepada Moona.....	61
Gambar 4.6 Komentar Terkait ucapan Moona dan Pekora dalam <i>Stream</i>	61
Gambar 4.7 Komentar Terkait <i>Timestamp</i> dalam <i>Stream</i>	62
Gambar 4.8 Komentar Terkait Harapan <i>Collab</i> Lanjutan	62
Gambar 4.9 Komentar Terkait Pencapaian 300.000 <i>Subscribers</i>	63
Gambar 4.10 Media Sosial SBW	64
Gambar 4.11 Media Sosial Fahrul Sandy OK!.....	65
Gambar 4.12 Media Sosial Minyak Sayur / ミニヤク Ch.....	66
Gambar 4.13 Media Sosial Fiqhi Abdurrahman.....	66
Gambar 4.14 Media Sosial Gabrif Ch.....	67
Gambar 4.15 Media Sosial Salju Nativa	68
Gambar 4.16 Moona Hoshinova.....	69
Gambar 4.17 Penampilan Moona di <i>Hololive 3rd Fes. Link Your Wish</i>	70
Gambar 4.18 Komentar Terkait Apresiasi Kegigihan Moona	72
Gambar 4.19 Komentar SBW	73
Gambar 4.20 Komentar terkait Pandangan <i>Stream</i> sebagai Cerita	74
Gambar 4.21 Komentar Fahrul Sandy OK!.....	75
Gambar 4.22 Komentar terkait <i>Stream</i> sebagai Cerita Rakyat	76
Gambar 4.23 Komentar Salju Nativa.....	76
Gambar 4.24 Komentar Minyak Sayur / ミニヤク Ch. (Ryan)	77
Gambar 4.25 Komentar Fiqhi Abdurrahman	79
Gambar 4.26 Komentar Gabrif Ch	80
Gambar 4.27 @CrimsonRitsu, Penulis <i>Lore</i> Moona.....	84
Gambar 4.28 <i>Stream</i> Kolaborasi Moona dan Mana	85
Gambar 4.29 Klip <i>Stream</i> Kolaborasi Generasi 1 Hololive-ID	87
Gambar 4.30 Pertanyaan Fahrul di <i>Stream</i> “Mamah Moona”	90
Gambar 4.31 Interaksi Berkesan Salju dengan Moona.....	90
Gambar 4.32 Keberuntungan Moona se usai Memanggil Ryan.....	91
Gambar 4.33 Klip Moona Mengaku Memiliki Sedikit Teman	92
Gambar 4.34 Klip Moona Curhat dan Didukung oleh Iofi	93
Gambar 4.35 <i>Stream</i> Iofi Mengajari Moona Bahasa Jepang	93
Gambar 4.36 Moona Berupaya Belajar Bahasa Jepang.....	94
Gambar 4.37 Bukti Aktivitas Media Sosial SBW	103
Gambar 4.38 Bukti Aktivitas Media Sosial Fahrul	104

Gambar 4.39 Bukti Aktivitas Media Sosial Ryan	104
Gambar 4.40 Bukti Aktivitas Media Sosial Fiqhi	105
Gambar 4.41 Bukti Aktivitas Media Sosial Gabrif.....	105
Gambar 4.42 Bukti Aktivitas Media Sosial Salju.....	106
Gambar 4.43 Proyek Ulang Tahun Kedua Moona	107
Gambar 4.44 Proyek Ulang Tahun Pertama Moona.....	108