

**REPRESENTASI IDENTITAS DIGITAL PADA PENGGUNAAN  
VIRTUAL YOUTUBER (VTUBER) CONTENT CREATOR KOBO  
KANAERU (STUDI SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu  
Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie**



**YOHANES IVONIAVE**

**1211003003**

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

**2025**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan bahwa tugas akhir ini merupakan hasil karya saya sendiri dan disusun secara orisinal.

Nama: Yohanes Ivoni Ave

NIM: 1211003003

Tanda Tangan



Yohanes Ivoni Ave

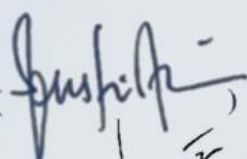
## HALAMAN PENGESAHAN

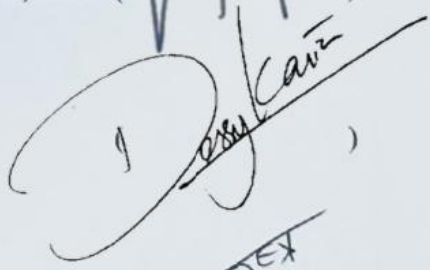
Tugas Akhir ini diajukan oleh:

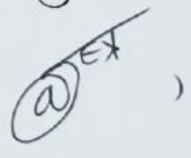
Nama : Yohanes Ivoni Ave  
NIM : 1211003003  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial  
Judul Skripsi : Representasi Identitas Digital pada Penggunaan *Virtual YouTuber*  
(*Vtuber*) *Content Creator* Kobo Kanaeru (Studi Semiotika Roland Barthes)

**Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi S1, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie.**

### DEWAN PEMBAHAS DAN PEMBIMBING:

Pembahas 1 : Dr. Prima Mulyasari Agustini, S.Sos., M.Si (  )

Pembahas 2 : Dr. Dessy Kania, B.A., M.A. (  )

Pembimbing : Adek Risma Dedeas, S.S., M.A., M.A (  )

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 28 Agustus 2026

## UNGKAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, penyertaan, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Representasi Identitas Digital pada Penggunaan *Virtual Youtuber (VTuber) Content Creator* Kobo Kanaeru (Studi Semiotika Roland Barthes)”. Penyusunan tugas akhir ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Bakrie.

Selama proses penyusunan tugas akhir ini, penulis memperoleh banyak dukungan, bantuan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa,  
atas segala berkat, penyertaan, kesehatan, dan kekuatan yang diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Ibu dan Bapak (Orang Tua Penulis),  
yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, dan pengorbanan tanpa henti selama perjalanan hidup dan pendidikan penulis.
3. Sosok di balik karakter virtual Kobo Kanaeru,  
yang telah menginspirasi penulis untuk mengangkat topik penelitian ini dan memberikan perspektif baru mengenai identitas digital di era media baru.
4. Miss Adek Risma Dedees, S.S., M.A., M.A.,  
selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya dalam memberikan arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir ini.
5. Ibu Dr. Prima Mulyasari Agustini, S.Sos., M.Si.,  
selaku dosen pembahas 1 yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang membangun untuk menyempurnakan penelitian ini.
6. Miss Dr. Dessy Kania, B.A., M.A. (Miss DK),

Selaku dosen pembahas 2 yang telah memberikan bantuan arahan dalam proses pembentukan skripsi saya terkhusus pada revisi bab 4 dan 5.

7. Vanesa Monalisa,  
yang selalu hadir sebagai teman sekaligus pasangan yang memberikan dukungan, semangat, dan pengertian dalam setiap proses yang penulis lalui. Terima kasih karena telah menemani penulis dalam suka maupun duka hingga akhirnya tugas akhir ini dapat diselesaikan.
8. Teman-teman terdekat penulis,  
yaitu Chatabella, Aqsan, Aferzio, Intan, Andin, Farsya, Zaka, Raqhi, dan teman-teman lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan perkuliahan penulis serta memberikan cerita, dukungan, dan kenangan yang berharga hingga penulis menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Mba Afifah, dari Biro Administrasi Akademik Universitas Bakrie,  
yang telah banyak membantu penulis dalam berbagai proses administrasi selama penyusunan tugas akhir ini. Bantuan dan kesabaran yang diberikan sangat berarti bagi penulis.

Demikian ungkapan terima kasih ini penulis sampaikan. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan banyak maupun sedikit manfaat yang berguna bagi berbagai macam pihak yang membacanya.

Jakarta, 18 Juli 2026



Yohanes Ivoni Ave

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yohanes Ivoni Ave  
NIM : 1211003003  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial  
Jenis Tugas Akhir : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie hak bebas royalti non eksklusif (*non-exclusive royalty-free right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**Representasi Identitas Digital pada Penggunaan Virtual YouTuber (Vtuber)  
Content Creator Kobo Kanaeru (Studi Semiotika Roland Barthes)**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pengkalan 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 : 21 Juli 2026

Yang menyatakan,



Yohanes Ivoni Ave

# **REPRESENTASI IDENTITAS DIGITAL PADA PENGGUNAAN *VIRTUAL YOUTUBER (VTUBER) CONTENT CREATOR* KOBO KANAERU (STUDI SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)**

---

Yohanes Ivoni Ave

## **ABSTRAK**

Penelitian ini mengkaji bagaimana identitas digital Kobo Kanaeru, seorang Virtual YouTuber (VTuber) di bawah naungan Hololive Indonesia, dikonstruksi dan direpresentasikan melalui konten siaran langsungnya. Permasalahan penelitian yang diangkat adalah bagaimana tanda denotatif, konotatif, dan mitos merepresentasikan identitas digital pada penggunaan VTuber content creator. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif konstruktivis dan kerangka semiotika Roland Barthes, dua belas unit tanda dianalisis dari dua rekaman siaran langsung Free Talk, mencakup tanda visual maupun verbal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa identitas digital Kobo Kanaeru direpresentasikan sebagai sosok yang feminin, kekanak-kanakan, namun tetap independen, dengan gaya idol/anime Jepang yang telah dilokalisasi, sementara komunitas digitalnya berperan sebagai validator yang memperkuat dan menegosiasikan identitas tersebut melalui pemberian label, bahasa donasi simbolik, serta dukungan emosional. Hasil ini menunjukkan bahwa identitas digital seorang VTuber bukan semata-mata konstruksi individual dari kreatornya, melainkan lahir dari relasi timbal balik antara persona yang ditampilkan dan pemaknaan kolektif dari komunitas digitalnya.

**Kata Kunci:** identitas digital, kobo kanaeru, komunitas, semiotika, vtuber

**REPRESENTATION OF DIGITAL IDENTITY IN THE USE OF VIRTUAL  
YOUTUBER (VTUBER) CONTENT CREATOR KOBO KANAERU (A  
ROLAND BARTHES SEMIOTIC STUDY)**

---

Yohanes Ivoni Ave

**ABSTRACT**

*This study examines how the digital identity of Kobo Kanaeru, a Virtual YouTuber (VTuber) under Hololive Indonesia, is constructed and represented through her live-streaming content. The research problem addressed is how denotative, connotative, and mythical signs represent the digital identity of a VTuber content creator. Using a qualitative constructivist approach and Roland Barthes' semiotic framework, twelve sign units were analyzed from two Free Talk live-stream recordings, covering both visual and verbal signs. The findings show that Kobo Kanaeru's digital identity is represented as a feminine, childlike, yet independent persona styled after the localized Japanese idol/anime genre, while her digital community functions as a validator that reinforces and negotiates this identity through labeling, symbolic donation language, and emotional support. These results indicate that a VTuber's digital identity is not solely an individual construction of the creator, but emerges from a reciprocal relationship between the performed persona and the collective meaning-making of its digital community.*

**Keywords:** *community, digital identity, kobo kanaeru, semiotics, vtuber*

## DAFTAR ISI

|                                                                    |     |
|--------------------------------------------------------------------|-----|
| HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....                               | i   |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                                            | ii  |
| UNGKAPAN TERIMA KASIH.....                                         | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....                      | v   |
| ABSTRAK.....                                                       | vi  |
| DAFTAR TABEL.....                                                  | x   |
| DAFTAR GAMBAR .....                                                | xi  |
| BAB I.....                                                         | 1   |
| PENDAHULUAN.....                                                   | 1   |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....                                   | 1   |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                                          | 10  |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                                        | 11  |
| 1.4 Manfaat Penelitian.....                                        | 11  |
| 1.4.1 Manfaat Teoritis .....                                       | 11  |
| 1.4.2 Manfaat Praktis .....                                        | 12  |
| BAB II.....                                                        | 13  |
| TINJAUAN PUSTAKA.....                                              | 13  |
| 2.1 Konsep yang Relevan.....                                       | 13  |
| 2.1.1 Representasi .....                                           | 13  |
| 2.1.2 Identitas Digital.....                                       | 14  |
| 2.1.3 <i>Content Creator &amp; Virtual Youtuber (VTuber)</i> ..... | 16  |
| 2.1.4 Semiotika Roland Barthes.....                                | 22  |
| 2.1.5 Komunikasi Digital .....                                     | 23  |
| 2.1.6 Media Digital: YouTube sebagai Platform Konten VTuber.....   | 24  |
| 2.1.7 Komunitas Virtual.....                                       | 26  |

|                                                                                                                                                                   |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 2.2 Penelitian Sebelumnya dan Pernyataan Kebaruan .....                                                                                                           | 29 |
| 2.3 Model Kerangka Pemikiran.....                                                                                                                                 | 35 |
| BAB III METODE PENELITIAN.....                                                                                                                                    | 37 |
| 3.1 Desain dan Pendekatan Penelitian.....                                                                                                                         | 37 |
| 3.2 Objek Penelitian .....                                                                                                                                        | 38 |
| 3.3. Pengumpulan Data.....                                                                                                                                        | 40 |
| 3.4 Analisis Data .....                                                                                                                                           | 42 |
| 3.5 Triangulasi Data .....                                                                                                                                        | 44 |
| 3.6 Operasionalisasi Konsep/Isu .....                                                                                                                             | 46 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....                                                                                                                      | 51 |
| 4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....                                                                                                                           | 51 |
| 4.2 Penyajian Data Penelitian .....                                                                                                                               | 58 |
| 4.2.1 Video 1: " 【New Facial System】 Kobo ??? Looks more....." ..                                                                                                 | 58 |
| 4.2.2 Video 2: " 【POST TALK】 HOLOID CONCERT AFTER TALK!!! We<br>dance and talk talk ~".....                                                                       | 74 |
| 4.3 Pembahasan .....                                                                                                                                              | 88 |
| 4.3.1 Identitas digital Kobo Kanaeru direpresentasikan sebagai sosok anak<br>perempuan feminin yang independen, dengan gaya idol anime yang<br>dilokalisasi. .... | 89 |
| 4.3.2 Komunitas digital berperan sebagai pendukung sekaligus penentu<br>(validator) atas identitas digital Kobo.....                                              | 90 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....                                                                                                                                   | 92 |
| 5.1 Kesimpulan .....                                                                                                                                              | 92 |
| 5.2 Saran .....                                                                                                                                                   | 93 |
| 5.2.1 Saran Teoritis .....                                                                                                                                        | 93 |
| 5.2.2 Saran Praktis .....                                                                                                                                         | 94 |
| Daftar Pustaka .....                                                                                                                                              | 95 |

## **DAFTAR TABEL**

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| Tabel 2. 1 Penelitian sebelumnya.....    | 32 |
| Tabel 3. 1 Operasionalisasi Konsep ..... | 47 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                                                                                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1. 1 Tujuh negara dengan pengguna YouTube terbanyak di dunia per Januari 2025 .....                                                                                                                    | 1  |
| Gambar 1. 2 Cuplikan pembahasan mengapa VTuber tidak bergabung dibawah perusahaan atau agensi khusus VTuber oleh Michi Mochieevee Sumber: Cuplikan atau <i>clip</i> dari kanal youtube “VTubers Family” ..... | 4  |
| Gambar 1. 3 Model Karakter VTuber Nekoyama Sena Sumber: Website fandom virtual Youtuber (virtualyoutuber.fandom.com) .....                                                                                    | 5  |
| Gambar 1. 4 Model Karakter VTuber Kobo Kanaeru Sumber: Website resmi Hololive (hololivepro.com) .....                                                                                                         | 6  |
| Gambar 1. 5 Podcast Raditya Dika bersama Kobo Kanaeru Sumber: Kanal Youtube Raditya Dika.....                                                                                                                 | 8  |
| Gambar 1. 6 Kampanye WAR Tokopedia oleh Kobo Kanaeru dan Heiakim .....                                                                                                                                        | 9  |
| <br>Gambar 2. 1 Tampilan di dalam aplikasi VTube Studio Sumber: <i>Steam Official Capture</i> .....                                                                                                           | 20 |
| Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran Penulis Sumber: Olahan pribadi penulis .....                                                                                                                                   | 35 |
| <br>Gambar 4. 1 Potongan layar Thumbnail Debut Kobo.....                                                                                                                                                      | 53 |
| Gambar 4. 2 Tangkapan layar diskusi komunitas di Facebook.....                                                                                                                                                | 55 |
| Gambar 4. 3 Potongan layar sistem donasi di kanal Youtube Kono Kanaeru .....                                                                                                                                  | 57 |
| Gambar 4. 4 Scene Pembuka Video 1 (02.57 – 07.30) Sumber: Youtube.....                                                                                                                                        | 59 |
| Gambar 4. 5 Scene Isi Utama Video 1 Ekspresi sedih Kobo ketika bernyanyi ‘Fond Memories’ Sumber: Youtube .....                                                                                                | 63 |
| Gambar 4. 6 Perubahan wajah Kobo berubah menjadi senang.....                                                                                                                                                  | 64 |
| Gambar 4. 7 Video pembahasan pandangan masyarakat terhadap Kobo .....                                                                                                                                         | 66 |
| Gambar 4. 8 Scene Isi Utama2 Video 1 – Momen "Daddy" (47.33 – 48.43) Sumber: Youtube.....                                                                                                                     | 67 |
| Gambar 4. 9 Scene Isi Utama 3 Video 2 – Respons terhadap Komentar Penonton (01.15.57 – 01.16.58 dan 01.40.01 – 01.40.30) .....                                                                                | 69 |
| Gambar 4. 10 Scene Penutup Video 1 (01.45.24 – 01.45.49) Sumber: Youtube ..                                                                                                                                   | 72 |
| Gambar 4. 11 Potongan layar perform dari generasi 3 Hololive Indonesia .....                                                                                                                                  | 75 |

|                                                                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4. 12 Scene Pembuka Video 2 (05.57 – 09.30) Sumber: Youtube.....                                         | 76 |
| Gambar 4. 13 Scene Isi Utama 1 Video 2 – Cerita Meet & Greet (20.30 – 21.40)<br>Sumber: Youtube.....            | 78 |
| Gambar 4. 14 pembahasan anak kecil yang jujur pada komunitas fans K-Pop .....                                   | 80 |
| Gambar 4. 15 potongan layar tentang donasi dari penonton Kobo.....                                              | 80 |
| Gambar 4. 16 Scene Isi Utama 2 Video 2 – Full-Body Tracking dan Kegagalan<br>Teknis (01.26.08 – 01.26.47) ..... | 82 |
| Gambar 4. 17 Scene Isi Utama 3 Video 2 – Pergantian Set (01.56.17 – 01.56.56)<br>Sumber: Youtube.....           | 85 |
| Gambar 4. 18 Scene Penutup Video 2 (02.20.52 – 02.23.00) Sumber: Youtube ..                                     | 87 |