

**PERILAKU KOMUNIKASI PENGGEMAR VIRTUAL YOUTUBER  
KOBO KANAERU DI KOMUNITAS DISCORD  
(Studi Etnografi Virtual di Server Komunitas Kobokan's Lighthouse)**

**SKRIPSI**



**Oleh:  
IBNU SANDY  
NPM. 20043010149**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA DAN POLITIK  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR  
SURABAYA**

**2025**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PERILAKU KOMUNIKASI PENGGEMAR VIRTUAL YOUTUBER KOBO  
KANAERU DI KOMUNITAS DISCORD  
(Studi Etnografi Virtual di Server Komunitas Kobokan's Lighthouse)**

Disusun oleh:

Ibnu Sandy  
NPM. 20043010149

Telah disetujui mengikuti ujian lisan skripsi

**DOSEN PEMBIMBING**



Aulia Rahinawati, M.Si., Ph.D  
NPT. 382070602161

Mengetahui

**DEKAN**



Dr. Catur Suratnoaji, M.Si  
NIP. 196804182021211006


**LEMBAR PENGESAHAN**

**JUDUL PENELITIAN** : PERILAKU KOMUNIKASI PENGGEMAR VIRTUAL  
YOUTUBER KOBO KANAERU DI KOMUNITAS  
DISCORD (Studi Etnografi Virtual di Server Komunitas  
Kobokan's Lighthouse)

**NAMA** : Ibnu Sandy  
**NPM** : 20043010149  
**PROGRAM STUDI** : Ilmu Komunikasi  
**FAKULTAS** : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik


Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Program  
Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas  
Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur  
pada tanggal 17 Januari 2025

**PEMBIMBING**

  
Aulia Rahmawati, M.Si., Ph.D  
NPT. 382070602161


1.

**TIM PENGUJI,**  
Ketua

  
Aulia Rahmawati, M.Si., Ph.D  
NPT. 382070602161


2.

Sekretaris

  
Ade Kusuma, S.Sos., M.Med.Kom  
NIP. 198501082018032001

Pengawas Ahli

3.

  
Dr. Syafrida N. Febriyanti, M.Med.Komf  
NIP. 198302232021212008

  
Mengetahui  
**DEKAN FISIP**  
Dr. Catur Suratnoaji, M.Si  
NIP.196804182021211006

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ibnu Sandy  
NPM : 20043010149  
Angkatan : 2020  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga pendidikan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam skripsi ini dan disebutkan sumbernya secara lengkap dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari skripsi ini terbukti merupakan hasil plagiat dari karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan karya penulis lain, penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Surabaya, 8 Januari 2025



Handwritten signature of Ibnu Sandy in black ink.

Ibnu Sandy

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan berbagai rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PERILAKU KOMUNIKASI PENGGEMAR VIRTUAL YOUTUBER KOBO KANAERU DI KOMUNITAS DISCORD” yang merupakan syarat untuk dapat melakukan penyusunan skripsi pada program studi Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Peneliti menyadari bahwa banyak pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu peneliti dalam menyusun skripsi, khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi MMT selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Bapak Dr. Catur Suratnoaji, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Ibu Dr. Syafrida Nurrachmi Febriyanti, S.Sos., M.Med.Kom selaku Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

4. Ibu Aulia Rahmawati, S.Sos., M.Si., Ph.D selaku dosen pembimbing dengan segala kesabaran, perhatian, motivasi, serta bimbingannya yang telah meluangkan waktu untuk peneliti.
5. Seluruh dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
6. Orang tua, dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan, doa, serta motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan Ilmu Komunikasi yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti.
8. Teman-teman saya dari SiNarto Reborn dan yang senantiasa mengingatkan peneliti dan mendukung peneliti dalam penelitian skripsi ini.

Peneliti juga menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang membangun guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas skripsi ini.

Surabaya, 8 Januari 2025

Ibnu Sandy

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	10
1.3. Tujuan Penelitian.....	10
1.4. Manfaat Penelitian.....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>12</b>
2.1. Penelitian Terdahulu .....	12
2.2. Tinjauan Pustaka .....	16
2.2.1. Perilaku Komunikasi.....	16
2.2.2. Teori <i>Fandom</i> dan Tiga Konsep Utama.....	23
2.2.3. <i>Virtual YouTuber</i> .....	35
2.2.4. Discord .....	38
2.2.5. Etnografi Virtual .....	40
2.3. Kerangka Berpikir .....	42
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
3.1. Jenis Penelitian.....	44
3.2. Definisi Konseptual.....	45
3.2.1. Perilaku Komunikasi Virtual.....	45
3.2.2. <i>Fandom</i> dan Tiga Konsep Utama .....	46
3.3. Lokasi Penelitian .....	48
3.4. Subjek atau Objek Penelitian .....	50

3.5. Teknik Pengumpulan Data .....	51
3.6. Teknik Analisis Data .....	52
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>54</b>
4.1. Gambaran Umum Penelitian .....	54
4.2. Hasil dan Pembahasan.....	57
4.2.1. Perilaku Komunikasi Penggemar Kobo Kanaeru.....	58
4.2.2. Bentuk Partisipasi dalam Komunitas Penggemar .....	107
4.2.3. Discord sebagai Media Aspasial Bagi <i>Fandom</i> .....	123
4.2.4. Partisipasi Kolektif <i>Fandom</i> dalam Ruang Acorporeal .....	136
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>148</b>
5.1. Kesimpulan.....	148
5.2. Saran.....	150
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>152</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>155</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. <i>Channel</i> YouTube Kobo Kanaeru.....	2
Gambar 1.2. <i>Server</i> Discord Kobokan's Lighthouse.....	5
Gambar 2.1. Bagan interdependensi tiga tingkatan partisipasi .....	33
Gambar 2.2. Kerangka berpikir.....	43
Gambar 4.1 Aturan di server Kobokan's Lighthouse.....	56
Gambar 4.2 Verifikasi anggota dan persetujuan untuk mematuhi aturan server ..	56
Gambar 4.3 Kobo yang digambarkan sebagai anak kecil.....	63
Gambar 4.4 Ilustrasi lain yang menggambar Kobo .....	64
Gambar 4.5 Ilustrasi tekstur sebuah mobil dengan gambar Kobo Kanaeru.....	65
Gambar 4.6 Salah satu karya video yang dibagikan oleh penggemar.....	67
Gambar 4.7 Konten audiovisual kedua yang dibagikan oleh penggemar .....	68
Gambar 4.8 Fangame yang dibuat oleh penggemar.....	69
Gambar 4.9 Anggota membagikan informasi dari media sosial Kobo .....	73
Gambar 4.10 Anggota membagikan informasi pencapaian kanal Kobo Kanaeru	74
Gambar 4.11 Anggota membagikan post Kobo berisikan informasi penting.....	75
Gambar 4.12 Anggota membagikan info merchandise yang melibatkan Kobo ...	76
Gambar 4. 13 Informasi yang menggunakan fitur " <i>mention @role</i> " .....	78
Gambar 4.14 Admin membagi informasi livestream yang mengundang Kobo....	79
Gambar 4.15 Admin membagikan informasi terkait acara ulang tahun Kobo .....	80
Gambar 4.16 Admin menyampaikan informasi terkait <i>giveaway</i> .....	81
Gambar 4.17 Salah satu tracking output yang telah diproses oleh <i>bot</i> . .....	83
Gambar 4.18 Hasil informasi yang menunjukkan kemeriahan acara konser.....	84
Gambar 4. 19 Respon anggota saat menjawab pertanyaan singkat .....	90
Gambar 4.20 Salah satu contoh <i>emoji</i> yang digunakan dalam komunitas. ....	92
Gambar 4.21 Stiker "ohayo" yang digunakan untuk mengucapkan selamat pagi	94

Gambar 4.22 Ucapan semoga beruntung dari sebuah anggota .....	95
Gambar 4.23 Ucapan doa dan harapan dari anggota kepada Kobo .....	96
Gambar 4.24 Contoh dari penyampaian opini yang terjadi dalam komunitas .....	96
Gambar 4.25 Contoh kedua dari penyampaian opini anggota .....	98
Gambar 4.26 Tingkatan <i>server boost</i> komunitas yang telah mencapai level 3...	100
Gambar 4.27 Anggota memberi dukungan komunitas melalui <i>server boost</i> .....	100
Gambar 4.28 Salah satu bentuk kontribusi admin dalam menegakkan aturan ...	102
Gambar 4.29 Sanksi lain yang diberikan admin kepada anggota .....	103
Gambar 4.30 Ajakan <i>crowdfunding</i> untuk acara holoh3ro .....	104
Gambar 4.31 Ajakan berkontribusi dalam event melalui submisi karya .....	105
Gambar 4.32 Laporan alokasi dana pada proyek holoh3ro 2nd <i>Anniversary</i> .....	106
Gambar 4.33 Contoh pengguna Discord menggunakan <i>role</i> admin/moderator .	109
Gambar 4.34 Konten buatan penggemar yang memiliki hashtag #AeruSeni .....	112
Gambar 4.35 Salah satu bentuk interaksi yang terbentuk dari distribusi karya ..	114
Gambar 4.36 Perbedaan informasi yang diberikan anggota dan admin.....	116
Gambar 4.37 Informasi terkait batal <i>stream</i> dari Kobo .....	116
Gambar 4.38 Contoh penyelesaian kolaboratif dalam interaksi antar anggota...	119
Gambar 4.39 Bentuk penyampaian opini yang bersifat kolaboratif .....	121
Gambar 4.40 Bentuk ajakan kolaborasi kepada anggota berserta hasilnya. ....	122
Gambar 4.41 Bentuk dukungan anggota via <i>server boost</i> . .....	123
Gambar 4.42 Penggambaran Kobo Kanaeru dengan identitas yang lengkap .....	125
Gambar 4.43 Sirkulasi informasi bentuk persatuan produser-penggemar .....	132
Gambar 4.44 Hasil dari partisipasi anggota dan admin dalam acara komunitas	139
Gambar 4.45 Bentuk dukungan dari anggota melalui fitur <i>server boost</i> .....	140

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	15
Tabel 4.1 Tema perilaku dalam komunitas Kobokan's Lighthouse. ....	61
Tabel 4.2 Perbedaan antara distribusi karya milik sendiri dengan distribusi karya milik orang lain. ....	72
Tabel 4.3 Perbandingan antara informasi dan respons dari anggota.....	87
Tabel 4.4 Perbandingan antara informasi dengan respon pada studi kasus 2 .....	88
Tabel 4.5 Perbandingan antara pertanyaan dan respon anggota .....	89
Tabel 4.6 Perbandingan pertanyaan dengan jawaban beserta balasannya.....	91
Tabel 4.7 Beberapa <i>emoji</i> yang digunakan dalam komunitas.....	94
Tabel 4.8 <i>Role</i> yang paling sering digunakan beserta hierarkinya.....	110
Tabel 4.9 Penggemar yang sama memberikan informasi yang berbeda-beda ....	120

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi membuat seluruh aspek komunikasi dan dunia hiburan mengalami konvergensi, dari interaksi sesama komunitas dapat dilakukan di ruang virtual, hingga wujud selebriti yang divirtualisasikan. *Virtual YouTuber* merupakan wujud baru dari selebriti virtual yang tidak memiliki fisik, namun masih ada yang menyukainya, bahkan membuat komunitas virtual yang terdedikasi untuk selebriti tersebut, seperti *VTuber* Kobo Kanaeru dengan komunitas penggemarnya, *Kobokerz*. Studi ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami perilaku komunikasi dari penggemar Kobo Kanaeru di komunitas Discord. Studi ini menggunakan teori *fandom* Henry Jenkins beserta tiga konsep utama yang mendasari perilaku komunikasi dari komunitas virtual. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan etnografi virtual melalui observasi. Data dikumpulkan dari enam kanal obrolan yang sudah ditentukan, kemudian dikoding untuk mendapatkan tema perilaku komunikasi yang terjadi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya perilaku komunikasi yang dilakukan oleh komunitas *Kobokan's Lighthouse*, dan dibagi menjadi tiga tema, yaitu 1) distribusi karya kepenggemaran, 2) distribusi informasi oleh anggota dan via *automated bot*, dan 3) interaksi partisipatif dalam komunitas. Anggota melakukan kegiatan distribusi karya sebagai wujud ekspresi dan aktualisasi diri kepada komunitas. Anggota juga melakukan distribusi informasi sebagai bagian dari sirkulasi informasi, dan menjadi media baru. Interaksi yang dilakukan anggota bertujuan untuk berperan serta dalam merespon informasi, memberi pengetahuan baru, menyelesaikan masalah secara kolaboratif melalui acara komunitas.

**Kata Kunci:** Perilaku komunikasi, *fandom*, *VTuber*, Kobo Kanaeru.

## ABSTRACT

*The development of technology has converged all aspects of communication and entertainment, from community interaction in virtual spaces to virtualized celebrities. Virtual YouTuber is a new form of virtual celebrity that does not have a physical body, but there are still those who like it, and even create a virtual community dedicated to the celebrity, such as VTuber Kobo Kanaeru with his fan community, Kobokerz. This study aims to know and understand the communication behavior of Kobo Kanaeru's fans on Discord social media. This study uses Henry Jenkins' fandom theory along with three main concepts that underlie the communication behavior of virtual communities. This type of research is descriptive qualitative with a virtual ethnography approach through observation. Data were collected from six predetermined chat channels, then coded to get the themes of communication behavior that occurred. The results of this study indicate that there are communication behaviors carried out by the Kobokan's Lighthouse community, and are divided into three themes, namely 1) distribution of fanfiction, 2) distribution of information by members and via automated bots, and 3) participatory interaction in the community. Members shares fanfiction as a form of expression and self-actualization to the community. Members also distribute information as part of information circulation, and become new media. Interactions carried out by members aim to participate in responding to information, providing new knowledge, solving problems collaboratively through community events.*

**Keywords:** *Communication behavior, fandom, VTuber, Kobo Kanaeru.*