

ABSTRAK

DIPLOMASI BUDAYA JEPANG DI INDONESIA MELALUI MEDIA DIGITAL (STUDI KASUS : HOLOLIVE INDONESIA)

Oleh

DEWINTA AMELIA AS

Fenomena konten kreatif di Indonesia menunjukkan perkembangan bersamaan dengan semakin majunya teknologi. Berkembangnya Virtual Youtuber Hololive di Indonesia menunjukkan bahwa teknologi dapat dimanfaatkan sebagai agen diplomasi budaya Indonesia-Jepang. Pada *platform* ini ide-ide kreatif dikembangkan bukan hanya dalam lingkup domestik Jepang namun juga sebagai penyebaran kebudayaan Jepang ke Indonesia sebagai wujud pengembangan konten .

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran HololiveID sebagai agen diplomasi budaya Jepang di Indonesia dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan analisis konten. Teori dan konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah diplomasi budaya, budaya populer dan digitalisasi budaya yang dilihat dari empat aspek, yaitu aksesibilitas, interaksi dan partisipasi pengguna, transformasi dan adaptasi budaya, komersialisasi dan monetisasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa HololiveID berperan sebagai penghubung antara budaya populer Jepang dan masyarakat Indonesia melalui proses digitalisasi selama periode 2016-2023.

Kata kunci: *virtual youtuber*, Hololive, diplomasi budaya, digitalisasi budaya

ABSTRACT

JAPANESE CULTURAL DIPLOMACY IN INDONESIA THROUGH DIGITAL MEDIA (CASE STUDY: HOLOLIVE INDONESIA)

By

DEWINTA AMELIA AS

The creative content phenomenon in Indonesia shows development along with increasingly advanced technology. The development of Virtual YouTuber Hololive in Indonesia shows that technology can be used as an agent for Indonesian- Japanese cultural diplomacy. On this platform, creative ideas are developed not only within the Japanese domestic sphere, but also spread Japanese culture to Indonesia as a form of inclusive content development.

This research aims to analyze the role of HololiveID as an agent for Japanese cultural diplomacy in Indonesia. This research uses descriptive qualitative methods. Data collection was carried out through observation and content analysis. The theories and concepts used in this research are cultural diplomacy, popular culture and cultural digitalization seen from four aspects, namely accessibility, user interaction and participation, cultural transformation and adaptation, commercialization and monetization.

The study reveals that HololiveID spread Japanese popular culture with Indonesian society via digitalization. It serves as a key player in Japanese cultural diplomacy in Indonesia from 2016 to 2023 through digital platforms.

Keywords: virtual YouTuber, Hololive, cultural diplomacy, cultural digitalization