



## ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL YOUTUBER DALAM KACAMATA BAUDRILLARDIAN

Aryaguna Kusuma Putra<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

### Article history

Received: 29 November 2023

Revised: 30 November 2023

Accepted: 1 Desember 2023

### \*Corresponding author

[aryagunakusumaputra@gmail.com](mailto:aryagunakusumaputra@gmail.com)

### Abstrak

*Teknologi dan masyarakat seperti dua hal yang saling terikat dan tidak dapat terlepas. Tentunya perkembangan teknologi ini memunculkan medium-medium baru dalam berkomunikasi yang dapat disebut sebagai new media. Pengaruh budaya dari munculnya new media ini adalah konten yang disebut sebagai livestreaming, penelitian ini membahas mengenai konten livestreaming yang dilakukan oleh virtual youtuber (VTuber), sebuah entitas digital yang menggunakan teori computer-mediated communication (CMC) dalam interaksinya. Adapun peneliti akan membahas mengenai persepsi penonton VTuber dalam memahami avatar digital ini menggunakan teori-teori yang dikembangkan oleh Jean Baudrillard, simulacra dan hyperreality. Peneliti mencoba menganalisis fenomena VTuber ini sebagai sebuah bentuk komunikasi post-truth yang diterka akan menjadi bentuk komunikasi massa yang mendominasi kehidupan manusia yang akan datang, serta memberi potret apakah komunikasi ini bisa dikategorikan sebagai sebuah komunikasi yang absah atau tidak.*

*Kata Kunci: Jean Baudrillard, VTuber, Simulacra, Hyperreality*

### Abstract

*Technology and society are like two things that are intertwined and cannot be separated. Of course, the development of technology gave rise to the new mediums in communication which can be referred to as new media. The cultural influence of the emergence of this new media is a content called livestreaming, carried out by virtual youtubers (VTuber), a digital entity that is using computer-mediated communication (CMC) in its interaction. In this study, in which the researcher examine the perception of VTuber viewers in accordance to the theories developed by Jean Baudrillard, that is simulacra and hyperreality. The researcher tries to analyze the VTuber phenomenon as a form of post-truth communication which is presumed to be a form of mass communication that will be the norm in the future, and gives a portrait of whether this communication can be categorized as authentic or not.*

*Keywords: Jean Baudrillard, VTuber, Simulacra, Hyperreality*

Copyright © 2023 Author. All rights reserved

## PENDAHULUAN

Tidak dapat dipungkiri apabila budaya telah berubah dengan munculnya media massa berbasis daring (*online*). Melihat transformasi dari 10 tahun kebelakang dan tidak banyak orang yang akan percaya bahwa manusia akan teradiksi kepada interaksinya dengan layar *smartphone* dimana mereka menghabiskan waktu mereka untuk *Instagram, Facebook, Youtube*, dan media

daring lainnya yang bermunculan. Terlihat bahwa media tradisional dalam berbagai bentuknya—terutama media cetak dan media siar—melihat keuntungan mereka menurun drastis dengan kehadiran media online. Hal ini tentunya berpengaruh kepada kemampuan mereka untuk memberikan informasi kepada publik..

Salah satu efek dari budaya yang dihasilkan oleh media daring ini sendiri adalah suatu kegiatan yang disebut sebagai *livestreaming*. Livestreaming didefinisikan sebagai kegiatan membagikan momen-momen dalam bentuk siaran audiovisual yang dilakukan secara langsung untuk disiarkan kepada penonton. Konten yang dibagikan beragam, entah aktivitas kreatif, konten edukatif, ataupun bermain *games*. Penonton melihat dan mendengarkan *streamer*, dan dapat berinteraksi serta merespon secara langsung apapun yang dibicarakan ataupun dilakukan oleh streamer. Hal ini memfasilitasi komunikasi dua arah dimana streamer dapat mengetahui ataupun merespon penonton, dan penonton aktif berpartisipasi serta memengaruhi isi dari konten livestreaming. Penelitian sebelumnya mengenai livestreaming berfokus kepada "streamer nyata". Berfokus kepada "kenyataan" yang menjadi kunci kepopuleran dan menariknya siaran. Namun, dengan munculnya tren *virtual Youtuber (VTuber)* di Asia Timur, perlu mengkaji ulang mengenai hal ini. Virtual Youtuber menjadi fenomena unik dikarenakan mereka bukanlah sosok yang nyata, melainkan menggunakan teknologi untuk menciptakan *avatar* imajiner dalam bentuk dua dimensi ataupun tiga dimensi. VTuber sendiri telah begitu populer hingga banyak perusahaan di Jepang dan Tiongkok yang menginvestasikan banyak sumber daya untuk "*virtual talent*" dan membangun agensi-agensinya yang nantinya mengurus para avatar ini. Masih sedikit juga pemahaman bagaimana penonton VTuber ini mempersepsikan avatar imajiner yang mereka perankan dengan pengisi suara —*Nakanohito* dalam bahasa Jepang—dari avatar tersebut. Avatar virtual diduga memberi "jarak" tersendiri antara penonton dengan streamer, hal ini berimbas kepada penonton apabila streamer membahas ataupun menggunakan bahasa yang vulgar, dibandingkan jika streamer nyata yang melakukannya. Adapun dalam interaksi penonton-streamer disini terdapat paradoks yang cukup menarik. Penonton secara sadar memahami bahwa VTuber adalah sebuah imaji digital yang mewakili sosok yang mengisi suara avatarnya. Hanya saja, disaat yang sama, sulit bagi penonton ini untuk memisahkan identitas antara VTuber dengan pengisinya, mereka seperti sulit memisahkan identitas VTuber dan *Nakanohito*-nya. Peneliti menilai hal ini menjadi sebuah

persoalan tersendiri mengenai komunikasi yang terjadi antara sang VTuber dengan para penggemarnya, serta merasa bahwa fenomena VTuber ini dapat menjadi salah satu katalis untuk penelitian lebih lanjut mengenai komunikasi bermediasi komputer ini.

## **METODE**

Penulisan pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif pendekatan studi kasus deskriptif untuk mendeskripsikan fenomena VTuber sebagai sebuah simulacra dan hiperrealitas dalam komunikasi postmodern yang terjadi pada masyarakat kontemporer. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau dengan cara kuantifikasi lainnya (Sukidin, 2002).

Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu gejala yang ada saat penelitian dilakukan (Zellatifanny & Mudjiyanto, 2018). Model penelitian ini dilakukan untuk memaparkan mengenai fenomena sosial tertentu, entah tunggal maupun jamak. Adapun peneliti mengadopsi pendekatan studi kasus pada penelitian ini untuk lebih menggambarkan gejala, fakta, atau realita (Rico, 2010). Biasanya, data untuk penelitian kualitatif didapatkan entah dengan melakukan observasi pada suatu kasus yang terjadi di masyarakat atau melalui wawancara.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **VTuber**

Virtual Youtuber (VTuber), bisa disebut juga sebagai youtuber maya, adalah seorang streamer dan *vlogger* yang menggunakan avatar atau karakter virtual dua dimensi ataupun tiga dimensi yang dihasilkan oleh grafik komputer serta terlibat dalam aktivitas kreatif seperti Twitter, YouTube, atau Twitch (Bredikhina, 2020). Awal dari VTuber sendiri tidaklah begitu jelas. Meski fenomena VTuber mulai populer sejak tahun 2016, setidaknya jauh sebelum itu telah ada pendahulu yang dapat dikategorikan sebagai "VTuber". Sebuah perusahaan pembuat *visual novel*, Nitroplus, mengunggah sebuah video dengan mascot mereka yaitu Super Sonico dengan model tiga dimensi, model karakter tiga dimensi inilah yang membuat sebagian orang

menganggap Super Sonico sebagai pendahulu VTuber. Tetapi, ada pula yang mengatakan bahwa seorang vlogger bernama Ami Yamato yang mulai mempopulerkan VTuber sebagai konsep. Dalam setiap videonya, Ami Yamato adalah seorang karakter virtual yang melakukan *vlogging* di tempat-tempat yang nyata.

Perkembangan VTuber sebagai new media baru mulai populer ketika di tahun 2016 Kizuna AI, sebuah karakter virtual yang ironisnya menyadari bahwa dirinya adalah sebuah entitas virtual yang melakukan siaran langsung pada dunia manusia, sehingga menyebut dirinya sebagai VTuber, gabungan dari virtual dan youtuber. Dengan mengadopsi *style* karakter *anime* yang cukup populer di Jepang dan dunia, popularitas VTuber makin melonjak. Faktanya, pada tahun 2020 tercatat bahwa terdapat 10.000 VTuber dan beberapa dari mereka juga memiliki tayangan eksklusif tersendiri seperti Hiyori Ibara VTuber yang menjadi mascot untuk Prefektur Ibaraki di Jepang melalui kanal YouTube IBAKIRA TV (Pribadi dkk., 2022).

Aktivitas yang dilakukan VTuber saat siaran sebenarnya tidak jauh berbeda dibandingkan dengan streamer nyata. Hanya saja, ada beberapa konten unik yang diberikan oleh para VTuber serta bagaimana mereka dapat menarik minat penontonnya. Biasanya, VTuber melakukan konten siaran seperti *chatting*, *gaming*, dan *bernyanyi*. Dibandingkan dengan konten yang kurang lebih bersifat sama yang dilakukan oleh streamer nyata (Lu dkk., 2018). Konten VTuber lebih mengarah kepada subkultur *manga* dan *anime*. Seringkali para VTuber juga menekankan kepada perencanaan kreatif agar konten siaran mereka tidak membosankan. Konten siaran VTuber juga meliputi bagaimana mereka bercerita mengenai kejadian personal sehari-hari mereka ataupun membicarakan kejadian besar yang baru saja terjadi. Meski penonton sadar bahwa karakter yang mereka tonton adalah seorang imajiner yang hidup pada suatu dunia virtual, tetapi secara ironis konten yang mereka bawakan lebih dekat daripada konten anime pada umumnya—Ayunda Risu yang membicarakan mengenai dirinya yang mencuri celengan dari rekannya, Moona Hoshinova dalam konten livestreamnya. Para penonton mengakui bahwa Ayunda Risu adalah sebuah karakter digital, tetapi apa yang dilakukannya memiliki kesamaan dengan yang terjadi pada realitas, sehingga ada rasa kedekatan daripada karakter anime pada umumnya. Pada contoh inilah Ayunda Risu, meskipun merupakan bagian dari agensi VTuber—membagikan kesehariannya adalah bagian dari pekerjaan—membuat penonton menganggapnya jauh lebih autentik.

## **Computer-mediated Communication**

*Computer-mediated communication* (CMC), atau komunikasi mediasi komputer didefinisikan sebagai komunikasi yang berlangsung antar individu manusia melalui instrumen komputer (Herring, 1996). CMC menjadi penting disini dikarenakan merebaknya marka simbolis, yang diartikan sebagai bagaimana seseorang menunjukkan dirinya kepada masyarakat luas.. Marka simbolis dalam CMC ini pada akhirnya akan menjadi bagian dari identitas, dan bagaimana identitas ini berkembang dalam CMC.

Identitas tentunya merupakan hal yang penting. Pada dasarnya, identitas menjawab pertanyaan dari “Siapa saya ini?”. Untuk menjawab pertanyaan ini, seseorang harus memikirkan: 1) Apa yang seseorang pikirkan mengenai siapa dirinya, dan 2) Hal apa saja yang seseorang beritahu kepada orang lain mengenai diri mereka sendiri (Thurlow dkk., 2004). Namun, identitas tidak hanya mengenai apa yang individu pikirkan mengenai personalitasnya, tetapi bagaimana individu lain membentuk “identitas sosial”, yang terbentuk dari: 3) Apa yang orang lain pikirkan mengenai seseorang, dan 4) Hal apa yang orang lain ceritakan mengenai seseorang—entah secara langsung, ataupun ketika mereka berinteraksi dengan yang lain. Identitas membantu mengorganisir mengenai perasaan, ide, kepercayaan, sifat, dan nilai yang dimiliki, disebut sebagai *projects of the self*—proyeksi diri sendiri.

Identitas dalam CMC ini menjadi penting dikarenakan CMC memaksa para teoritis untuk memperbaiki pengetahuan mereka mengenai bagaimana identitas terbentuk. Disaat yang sama, masyarakat seringkali salah paham mengenai identitas dalam media daring karena mereka tidak dapat memahami marwah identitas yang konstruktif, mengalir, dan multiplisitas (Thurlow dkk., 2004).

## **Jean Baudrillard dan Proyek Simbol**

*“The simulacrum is never that which conceals the truth—it is the truth which conceals that there is none. The simulacrum is true -Ecclesiastes”* (Baudrillard, 1994)

Penggalan ini akan ditemui langsung pada bab pertama dari buku karangan Jean Baudrillard berjudul *Simulacra and Simulations*. Atribusi tersebut Baudrillard sematkan kepada Kitab Pengkhotbah, bagian dari Perjanjian Lama. Menariknya, dalam Kitab Pengkhotbah itu sendiri

tidak akan ditemukan penggalan tersebut, tetapi bagaimana orang yang tidak pernah membaca Kitab Pengkhotbah akan langsung mempercayai atribusi dari Baudrillard, contoh kecil ini adalah bagaimana *simulacra* bekerja tanpa sadar dalam diri manusia, tetapi untuk membahas Simulacra, ada baiknya untuk membahas Jean Baudrillard serta bagaimana dia sampai kepada konsep-konsep yang berpengaruh hingga sekarang ini.

Jean Baudrillard lahir di kota Reims, Prancis pada tahun 1929. Kakek-neneknya adalah seorang rakyat jelata sedangkan orang tuanya merupakan seorang pegawai sipil (Gane, 1993). Dirinya mengklaim bahwa dia adalah satu-satunya dalam keluarga yang menempuh pendidikan tinggi dan ini menyebabkan konflik dengan orang tua serta lingkungannya. Pada tahun 1956, ia mulai bekerja sebagai profesor pada sekolah tinggi Prancis (*Lyceé*) dan pada awal 60an dia melakukan pekerjaan sebagai penyunting di penerbit Seuil. Baudrillard pada awalnya adalah seorang *Germanist*—terpengaruh dengan gaya filsafat Jerman (Kant, Hegel, Nietzsche)—yang menerbitkan esai tentang literatur di *Les temps modernes* pada tahun 1962 hingga 1963 serta menerjemahkan karya dari Peter Weiss dan Bertolt Brecht kedalam bahasa Prancis, sekaligus buku mengenai revolusioner mesianik karya Wilhelm Mühlmann. Pada masa ini, ia bertemu serta mempelajari karya dari Henri Lefebvre, dimana kritik-kritik mengenai kehidupan sehari-hari membuat Baudrillard kagum, serta Roland Barthes dengan analisa semiologikalnya terhadap masyarakat kontemporer memiliki pengaruh yang besar dalam karya-karya Baudrillard dikemudian hari.

Pada tahun 1966, Baudrillard masuk kedalam Universitas Paris di Nanterre dan menjadi asisten dari Lefebvre, sekaligus belajar bahasa, filsafat, sosiologi, dan disiplin ilmu lainnya. Ia menyelesaikan studi doktoralnya di Nanterre dengan disertasinya yang berjudul *Le système des objects*, dan mulai mengajar sosiologi di bulan Oktober. Menentang intervensi Prancis dan AS pada Perang Algeria dan Perang Vietnam, Baudrillard masuk kepada jaringan sayap kiri Prancis di tahun 60an. Nanterre adalah tempat berkumpulnya politik radikal dan “Gerakan 22 Maret”, yang diasosiasikan dengan Daniel Cohn-Bendit dan enrages. Baudrillard mengatakan bahwa dirinya berpartisipasi dalam event Mei 1968 yang berakibat kepada besarnya protes mahasiswa dan mogok kerja yang hampir saja menjatuhkan rezim de Gaulle. Akhir periode 60an, Baudrillard menerbitkan beberapa buku yang akhirnya membuatnya cukup dikenal. Dipengaruhi oleh Lefebvre, Barthes, dan beberapa pemikir tersohor Prancis lainnya.

Baudrillard melakukan analisis yang serius pada bidang teori sosial, semiologi, dan psikoanalisis pada tahun 60an dan menerbitkan buku pertamanya *The System of Objects* pada tahun 1968, diikuti dengan *The Consumer Society* tahun 1970, dan *For a Critique of the Political Economy of the Sign* tahun 1972. Karya awal Baudrillard adalah sebuah proyek dalam lingkup sosiologi kritis yang mencoba menggabungkan studi dari kehidupan sehari-hari seperti yang dilakukan Lefebvre dengan semiologi sosial yang meneliti simbol dalam kehidupan sosial. Proyek-proyek ini, dipengaruhi juga oleh Barthes, memusatkan kepada sistem objek dalam masyarakat konsumen (fokus buku pertama dan kedua), serta bagaimana antarmuka antara ekonomi-politik dan semiotika (fokus buku ketiga). Karya awal Baudrillard adalah yang pertama mengapropriasi semiologi untuk menganalisa bagaimana objek dikodekan dengan sistem tanda dan makna yang membentuk media kontemporer dan masyarakat konsumen. Menggabungkan studi semiologika, ekonomi-politik Marxisme, dan sosiologi dari masyarakat konsumen, Baudrillard memulai pekerjaannya dalam meneliti sistem objek dan tanda yang membentuk kehidupan sehari-hari.

Tahun 1970an, Baudrillard menempatkan garis baru dalam sejarah manusia. Ia memisahkan secara radikal masyarakat pramodern simbolik dengan masyarakat modern. Dalam teori sosial klasik, ia secara sistematis mengembangkan distingsi antara masyarakat pramodern yang berkuat dengan simbolik, masyarakat modern dengan produksi, dan masyarakat postmodern yang berkuat pada simulasi—ia maksud kepada bagaimana budaya representasi yang mencoba mensimulasikan kenyataan seperti televisi, komputer, dan realitas virtual. Pemisahan yang dilakukan Baudrillard antara moda produksi dan kegunaan yang menjadi bagian dari masyarakat modern dan simulasi yang menjadi bagian dari masyarakat postmodern berakhir kepada kesimpulan bahwa perbedaan masyarakat modern dan postmodern sama besarnya seperti masyarakat modern dan pramodern. Dalam penciptaan postulat ini, ia mendeklarasikan “berakhirnya ekonomi-politik” dan berakhirnya era dimana produksi adalah bagian penting dari masyarakat. Mengikuti Marx, ia berpendapat bahwa era sekarang adalah era kapitalisme dan borjuis, dimana pekerja dieksploitasi oleh kapital dan harus mempunyai kekuatan revolusioner untuk memberontak. Namun, Baudrillard mendeklarasikan akhir ekonomi-politik serta problematika Marxisme mengenai modernitas itu sendiri:

*“The end of labor. The end of production. The end of political economy. The end of the signifier/signified dialectic which facilitates the accumulation of knowledge and of meaning, the linear syntagma of cumulative discourse. And at the same time, the end simultaneously of the exchange value/use value dialectic which is the only thing that makes accumulation and social production possible. The end of linear dimension of discourse. The end of the classical era of the sign. The end of the era of production”* (Baudrillard, 2017)

Pada buku Baudrillard selanjutnya, *Symbolic Exchange and Death* dan *Simulacra and Simulations*. Baudrillard mencoba memberikan pengetahuan bagaimana pemisahan antara masyarakat modern dan masyarakat postmodern serta menandai berakhirnya Baudrillard pada problematika teori sosial modern. Menurut Baudrillard, dalam masyarakat postmodern, melalui simulasi, permainan imaji dan tanda menunjukkan situasi dimana kode, model, dan tanda adalah bentuk organisme dari bentuk sosial baru dimana simulasi berkuasa. Dalam masyarakat simulasi, identitas dikonstruksi melalui apropriasi imaji, dan kode serta model menentukan bagaimana individu menilai diri mereka sendiri dan dekat dengan orang lain. Ekonomi, politik, kehidupan sosial dan budaya semuanya diatur oleh moda simulasi. Dalam masyarakat modern dimana karakterisasi adalah dengan diferensiasi (budaya, kelas sosial, politik), maka untuk Baudrillard, masyarakat postmodern adalah masa dengan de-diferensiasi, runtuhnya distingsi. Dalam situasi ini, perbedaan antara individu dan kelompok meledak dalam lingkaran dan struktur sosial yang dengan cepat bermutasi.

### **Simulacra, dan Hiperrealitas**

Dengan ini, yang terjadi pada masyarakat postmodern adalah ketergantungan kepada model dan tanda hingga kehilangan kontak dengan realitas pembentuknya. “Realitas”, menurut Baudrillard, hanyalah mengimitasi model, yang akhirnya nanti menentukan kenyataan:

*“The territory no longer precedes the map, nor does it survive it. It is nevertheless the map that precedes the territory—precession of simulacra—that engenders the territory”* (Baudrillard, 1994)

Bagi Baudrillard, ketika membicarakan simulasi dan *simulacra* pada masyarakat postmodern, tidak lagi membahas pertanyaan imitasi, ataupun duplikat, ataupun sebuah parodi. Tetapi



pertanyaannya adalah bagaimana mengganti tanda realitas untuk realitas itu sendiri (Baudrillard, 1994). Tetapi, yang harus diperhatikan adalah bahwa masyarakat postmodern bukanlah sebuah masyarakat “palsu”, karena konsep palsu membutuhkan keaslian untuk dapat membedakan keduanya. Baudrillard membagi tiga tahap dari simulacra ini: 1) Simulacra adalah refleksi dari kenyataan; imaji pada dasarnya adalah duplikat kenyataan, dan manusia menyadari imaji hanyalah ilusi, sebuah tanda dari realitas. 2) Simulacra menyamarkan realitas; distingsi antara imaji dengan representasi realitasnya mulai runtuh dikarenakan produksi massal serta proliferasi dari duplikat. Produksi seringkali tidak merepresentasikan dan menyamarkan realitas dengan melakukan imitasi terlalu baik, hingga mengancam untuk menggantinya (contohnya foto suatu bangunan). Tetapi, masih ada keyakinan bahwa melalui kritik ataupun aksi politis, seseorang dapat mendapatkan fakta yang tersembunyi dari realitas. 3) Simulacra menandakan absensi dari realitas, ketiadaan hubungan dengan realitas itu sendiri; bertemu dengan presesi simulacra, yang berarti representasi (imaji) mendahului dan menentukan realitas. Tiada distingsi antara kenyataan dengan representasinya, yang ada hanyalah simulacra.

Maka dari itu, masa postmodern menurut Baudrillard telah sampai kepada masa yang ia sebut sebagai *hyperreality*. Hiperrealitas ini ditandai dengan hiburan, informasi dan teknologi komunikasi memberi pengalaman yang lebih intens dan melibatkan skena kehidupan sehari-hari yang bersifat banal, berikutan dengan kode dan model yang membentuk kehidupan sehari-hari. Dunia hiperrealitas—*Disneyland*, taman hiburan, malls, televisi olahraga, dsb.—adalah realitas yang lebih nyata daripada realitas asli, bagaimana model, imaji dan kode dari hyperreal membentuk cara berpikir dan cara bertindak. Dalam dunia postmodern ini, seseorang kabur dari “gurun kenyataan” dan kabur kepada ekstasi dari hiperrealitas dan dunia baru yang berisi komputer, media, dan pengalaman teknologi. Subjektivitas terpecah dan hilang, dan medan pengalaman baru muncul yang menjadikan teori sosial dan politik sebelumnya tidak relevan dan usang. Baudrillard berpendapat bahwa subjek kontemporer tidak lagi menderita penyakit modern seperti histeria ataupun paranoia. Tetapi, mereka muncul dalam “keadaan penuh terror yang dikarakterisasikan dengan skizofrenia, keterdekatannya dengan semua hal, pencampuran busuk dari semua hal yang mengepung dan menembusnya, menemui tanpa adanya halangan, dan tiada aura, ataupun perlindungan aura dari dirinya sendiri dapat

melindunginya. Terlepas dari dirinya, perasaan skizofrenik terbuka dengan apapun dan hidup dalam kebingungan yang paling ekstrim” (Baudrillard & Turner, 1989).

### **VTuber dan Baudrillard**

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa 69% penonton menonton livestream pada umumnya sebagai bentuk relaksasi, sedangkan 55% menunjukkan ketertarikan khusus kepada seorang streamer (Lu dkk., 2018). Motivasi kebanyakan penonton berasal dari kesendirian yang mereka rasakan sehingga menonton livestream agar mendapatkan kenyamanan serta rasa “ditemani”. Umumnya livestreaming bersifat percakapan, dan berfokus kepada topik kehidupan, keluarga, atau perkembangan diri. Dengan topik livestreaming yang bersifat lebih serius, biasanya streamer akan memberitahukan topiknya terlebih dahulu kepada penontonnya. Penonton juga mengapresiasi kesan “langsung” dalam livestream ini.

Dalam masyarakat postmodern dengan segala perkembangan teknologinya, individu kebingungan antara realitas dengan simulasinya, akibatnya, dia tidak bisa membedakan kenyataan ataupun yang imitasi. Inilah konsepsi umum Baudrillard mengenai simulacra dan hiperrealitas. Baudrillard percaya hiperrealitas mendorong lebih jauh atau memadukan yang “nyata” dengan simbol yang mewakilinya; terdiri dari simbol atau suatu penanda yang mewakili sesuatu yang tidak ada, seperti Sinterklas.

Menilik kasus VTuber, ide Baudrillard bisa dilihat dalam pembentukan identitas VTubernya. Sebagai contoh, Airani Iofifteen, seorang VTuber dari agensi hololive, bukanlah sebuah identitas nyata, tetapi adalah identitas buatan agensi hololive. Dilihat dari kanal Youtube Airani Iofifteen Channel hololive-ID: *“Nyo! Iofi – Bukan Anak Alien biasa~ Multilingual Vtuber asal luar angkasa dan lagi kuliah jurusan DKV di Bumi Yoroyopiku! Jangan lupa nyalakan telepati kalian ya”*. Tidak seperti streamer nyata yang memiliki kekurangan (meski berusaha semaksimal mungkin untuk menutupinya), seringkali identitas VTuber yang ditampilkan mengarah kepada kesempurnaan, dan penonton kehilangan kemampuan membedakan realitas dan maya, menyebabkan ekspektasi berlebihan kepada kenyataan dan berpotensi menyebabkan masalah moral ataupun etis.

Proses pembentukan ini setidaknya seringkali ada tujuan akhir dari identitas ini. Namun, dalam filsafat postmodern—dimana Baudrillard merupakan bagian dari pemikiran

tersebut—menolak keras asumsi itu dikarenakan akan ada identitas “permanen” dalam struktur yang akan mengayominya. Setidaknya, Baudrillard menganggap proses pembentukan identitas ini sebagai proses tiada akhir. Dalam kasus VTuber Airani Iofifteen misalnya, meskipun ia mengidentifikasi dirinya sebagai VTuber dengan afinitas pelukis, atau mahasiswa DKV, seringkali dalam aktivitas livestreamnya Iofi (panggilan akrabnya) melakukan *roleplay* atau bermain peran, entah sebagai seorang pacar, atau seorang teman. Identitas berubah-ubah inilah yang akhirnya memberikan sebuah ekspektasi ke para penggemarnya. Selain itu, ekspektasi penggemar VTuber seringkali didasari atas budaya *otaku* atau anime yang sudah mulai marak di Indonesia sendiri.

Dengan ekspektasi yang dipenuhi ini, para VTuber mampu menarik penggemarnya kedalam realitas yang mereka buat. Adapun bentuk realitas selain daripada aktivitas livestreaming ini yakni adanya *merchandise* atau barang-barang yang bisa dibeli penggemar. Barang-barang ini penggemar beli dengan niat untuk internalisasi identitas VTuber kedalam kehidupan mereka. Dalam kasus terburuk, seringkali para penggemar VTuber ini merasakan halusinasi akut dimana mereka merasa VTuber yang mereka gemari adalah teman satu-satunya. Refleksi atas komunikasi teknologi yang menjadi bagian dari komunikasi antara VTuber dengan penggemarnya tentu memiliki nilai yang Baudrillard sebut sebagai nilai simbolik atas pembentukan budaya sosial. Sebagai pengingat, nilai simbolik ini tidak diartikan hanya sebagai nilai formalitas atau yang-tampil-di depan. Tetapi sebagai bagian dari struktur yang telah membentuk masyarakat kontemporer, yakni struktur simbolis.

Penggemar VTuber yang ditarik kedalam hiperrealitas para VTuber ini mampu menciptakan kemungkinan-kemungkinan yang tidak terbayangkan. Dalam satu kasus, VTuber dapat memanipulasi penggemarnya untuk melampaui batasan-batasan sosial yang ada, sekalipun bentuk pelanggaran tersebut baru atau hanya terjadi dalam internet saja. Bagi Baudrillard sendiri, implikasi ini bisa saja menjadikan media apapun, tidak terbatas bagi VTuber saja. Bahwa media yang menciptakan simulasi atau realitas baru dapat menciptakan suatu simbol yang dapat membuat masyarakat tidak dapat mengenali bagaimana sesuatu tersebut hakikatnya adalah realitas dan tidak (Saumantri & Zikrillah, 2020).

## KESIMPULAN

Kemajuan zaman tentunya telah membawa perubahan dalam berbagai sektor termasuk komunikasi. Perubahan dalam sektor komunikasi ini berimplikasi kepada perubahan gaya komunikasi yang membutuhkan peran teknologi. Baudrillard menjelaskan peran teknologi dengan sedikit membawa perasaan pesimis. Ia merasa teknologi tidak hanya membawa kemudahan dalam komunikasi, tetapi ada akibat yang ditimbulkan dari teknologi. Tentu analisis Baudrillard bukanlah sebuah analisis absolut mengenai bagaimana komunikasi antara VTuber dan penggemarnya berjalan. Peneliti mengira kaitan teori simulakra dan hiperrealitas hanya sebagai acuan awal mengenai bagaimana nantinya komunikasi dari avatar digital dengan individu nyata yang nantinya menjadi hegemoni dari komunikasi di kemudian hari.

## REFERENSI

- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra And Simulations* (F. S. Glaser, Ed.). University Of Michigan Press.
- Baudrillard, J. (2017). *Symbolic Exchange And Death*. Sage.
- Baudrillard, J., & Turner, C. (1989). *America*. Verso.
- Bredikhina, L. (2020). Designing Identity In Vtuber Era. *Convrgence (Vric) Virtual Reality International Conference Proceedings*. <https://doi.org/10.20870/ijvr.2020...3316>
- Gane, M. (1993). *Baudrillard Live: Selected Interviews*. Routledge.
- Herring, S. C. (Ed.). (1996). *Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social, And Cross-Cultural Perspectives* (Vol. 39). John Benjamins Publishing.
- Lu, Z., Xia, H., Heo, S., & Wigdor, D. (2018). You Watch, You Give, And You Engage: A Study Of Live Streaming Practices In China. *Conference On Human Factors In Computing Systems - Proceedings, 2018-April*. <https://doi.org/10.1145/3173574.3174040>
- Pribadi, K., Sadiq, Z. A., & Susanti, A. (2022). Analisis Media Siber Pada Siaran Lansung Virtual Youtuber Ayunda Risu. *Mediakom: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 05(02), 121–143. <https://doi.org/10.32528/Mdk.V5i2.8391>
- Rico, J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik Dan Keunggulannya* (A. L, Ed.). Pt. Grasindo.
- Saumantri, T., & Zikrillah, A. (2020). Teori Simulakra Jean Baudrillard Dalam Dunia Komunikasi Media Massa. *Orasi: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 11(2), 247–260.
- Sukidin, B. (2002). *Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Mikro*. Insan Cendikian.
- Thurlow, C., Lengel, L., & Tomic, A. (2004). *Computer Mediated Communication*. Sage Publications Ltd.

Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe Penelitian Deskripsi Dalam Ilmu Komunikasi. *Jurnal Diakom*, 1(2), 83-90.