

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Virtual Youtuber yang dikenal dengan sebutan *Vtuber* merupakan suatu fenomena terbaru dalam industri hiburan yang semakin populer sehingga menjadi budaya populer terutama di Jepang dan beberapa negara di Asia Timur. *Vtuber* memiliki dua karakteristik utama yang bergerak dengan menggunakan karakter 2D dan karakter 3D dengan menggunakan teknologi *motion capture* (Minoru, 2018). *Vtuber* dikategorikan sebagai *content creator* (kreator konten) oleh karena terdapat pengisi suara atau aktor yang menggerakkan *vtuber* tersebut, dan pada umumnya aktor yang menggerakkan *Vtuber* tersebut biasanya menyembunyikan identitas aslinya (*entertainer* di belakang layar).

Vtuber pada mulanya populer pada awal 2010-an dan mulai menyebar ke seluruh dunia pada akhir 2010-an. Kehadiran *vtuber* ini dapat dikatakan sebagai fenomena yang tidak hanya membawakan kebahagiaan terhadap penonton maupun penggemarnya, tetapi dapat menjadi pemain permainan, seorang narrator maupun penyanyi sampai dengan brand ambassador suatu iklan. *Vtuber* memiliki dampak yang cukup signifikan dalam industri hiburan sampai saat ini. Hal ini dikarenakan *vtuber* menjadi sumber penghasilan bagi para kreator konten di Jepang maupun di seluruh dunia, dan juga menarik minat para investor dan juga sponsor. Dengan adanya fenomena *Vtuber* ini, teknologi animasi dan *motion capture* menjadi berkembang untuk membuka jalan untuk perkembangan teknologi *Virtual Reality* (VR) maupun *Augmented Reality* (AR).

Keunikan pada *Vtuber* sendiri terdapat dalam hal kreativitasnya serta interaktifnya terhadap penggemar. Dalam hal penampilannya, *Vtuber* terdapat beragam macam bentuk, dari karakter yang かわいい (imut) sampai dengan karakter yang berwatak dewasa ataupun serius. Setiap karakter *Vtuber* kadang memiliki *backstory* atau latar belakang yang biasanya berupa lore atau cerita yang bermacam-macam dan biasanya bersifat cerita fiksi. Interaksi *Vtuber* dengan penggemarnya dapat dikatakan unik karena bisa membalas komentar atau

berinteraksi langsung, membaca komentar, maupun bermain bersama penggemar yang membuat *vtuber* sebagai hiburan yang personal untuk para penggemar. Ada beberapa karakter *vtuber* yang terkenal seperti Kizuna Ai, dan juga agensi *Vtuber* berupa *Hololive Production* dan *Nijisanji*.

Hololive Production merupakan agensi *vtuber* berasal dari Jepang yang berdiri pada tahun 2017. *Hololive Production* memiliki beberapa cabang seperti *Hololive CN* (China), *Hololive EN* (English), dan juga *Hololive ID* (Indonesia). Cabang *Hololive CN* berakhir pada tahun 2020 oleh karena salah satu talent dari *Hololive JP* (Jepang), Kiryu Coco dan Akai Haato secara tidak sengaja mengucapkan Taiwan sebagai suatu negara, sehingga penggemar dari China membuat kontroversi terhadap kedua talent tersebut dan membuat kekacauan yang mengakibatkan berakhirnya seluruh talent pada cabang *Hololive CN* harus dilepas. *Hololive ID* merupakan cabang Indonesia yang dibuka pada bulan September 2020 dan sampai sekarang masih bertahan. *Hololive ID* selain populer di kalangan penggemar dalam negeri, juga terkenal terhadap kalangan luar negeri. Dan yang terakhir, *Hololive EN* hadir sebagai cabang ketiga yang tidak jauh setelah cabang *Hololive ID* dibuka pada bulan September 2020 yang diawali dari debut grup talent *HoloMyth* yang terdiri dari Mori Calliope, Takanashi Kiara, Ninomae Ina'nis, Amelia Watson, dan Gawr Gura. Dibentuknya *Hololive EN* untuk menjangkau penonton yang pada umumnya menggunakan bahasa Inggris dan juga untuk seluruh dunia. *Hololive EN* menjadi salah satu cabang yang terbesar dan dikenal kesuksesannya oleh karena popularitasnya yang besar dalam *Hololive Production*.

Membahas tentang *Hololive ID*, terdapat 3 generasi grup talent yang terdiri dari generasi 1 yaitu Moona Hoshinova, Airani Iofifteen, dan Ayunda Risu, lalu dari generasi 2 yaitu Kureiji Ollie, Pavolia Reine, dan Anya Melfissa, dan yang terakhir dari generasi 3 yaitu Kobo Kanaeru, Vestia Zeta, dan Kaela Kovalskia. (Hololive ID, 2016). Para talent *Hololive ID* juga aktif berinteraksi dengan penggemar melalui *live streaming* dan media sosial di luar dari kegiatan *live streaming*nya. Pada umumnya, para talent *Hololive ID* di setiap *live streaming* biasanya membuat konten *gaming* serta konten-konten yang menghibur dan interaktif, karaoke, dan lainnya. Para *vtuber* dari *Hololive ID* sering kali melakukan

kolaborasi dengan talent dari *Hololive ID*, *Hololive EN*, maupun dari *Hololive JP* (*Hololive Japan*). Tidak hanya itu, *Hololive ID* juga berpartisipasi dalam berbagai kegiatan amal dan sosial, seperti menggalang dana untuk bencana alam atau menyumbangkan sebagian pendapatannya untuk membantu mereka yang membutuhkan. Dengan segala aktivitas dan dedikasinya dalam menghibur dan memberikan manfaat bagi masyarakat Indonesia dan dunia, tidak heran jika *Hololive ID* semakin berkembang dan memperoleh reputasi yang semakin baik di mata penggemar. Kemunculan *Hololive ID* dapat menjadi suatu upaya untuk memperkenalkan lebih dalam mengenai budaya Indonesia melalui budaya populer *vtuber*. Walau *vtuber* hanya sebatas sarana hiburan, tetapi dapat menjadi salah satu cara untuk mempromosikan budaya Jepang secara internasional, sebagai contohnya seperti Kizuna AI yang diundang oleh pemerintah Jepang dalam berbagai acara-acara internasional untuk mempromosikan pariwisata dan budaya-budaya Jepang. Selain itu juga seperti salah satu talent Hololive seperti Kiryu Coco dari Hololive JP dan Mori Calliope dari Hololive EN telah menunjukkan potensi mereka sebagai duta budaya virtual dalam mempromosikan budaya Jepang untuk seluruh dunia. Promosi tersebut ditunjukkan melalui konten-konten yang mereka buat baik dari segi bahasa, makanan, maupun tradisi tertentu. Hal ini menjadi potensi besar bahwa *vtuber* dapat digunakan sebagai alat diplomasi budaya yang efektif dalam meningkatkan pemahaman antar negara dalam mempromosikan budaya dari suatu negara.

Dengan semakin dikenal lebih luas *vtuber* di seluruh dunia dan semakin populer, *vtuber* juga memicu munculnya potensi untuk memberikan pengaruh yang signifikan dalam diplomasi budaya. Adapun yang dimaksud dengan diplomasi budaya adalah suatu praktik budaya dari suatu negara untuk memengaruhi dan meningkatkan hubungan antara negara-negara serta budaya-budaya yang berbeda dengan ide-ide yang menarik, dalam rangka mempromosikan pemahaman, pengaruh, dan citra budaya yang bertujuan untuk memenuhi kepentingan politik, ekonomi, dan keamanan (Nye Jr., J.S, 2004). Kegiatan diplomasi budaya dapat meliputi pertukaran seni, musik, tari, sastra, film, kuliner, olahraga, pendidikan, dan lain-lain (Wang, J., 2012). Kegiatan-kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan

budaya suatu negara kepada negara lain, dan sekaligus memperkuat hubungan bilateral atau multilateral. Diplomasi budaya juga dapat dilakukan oleh organisasi dan perusahaan swasta, seperti lembaga-lembaga budaya, perusahaan media, dan sponsor-sponsor acara-acara internasional. Kegiatan-kegiatan seperti ini dapat meningkatkan profil suatu negara dalam kancah internasional, dan sekaligus memberikan manfaat ekonomi bagi masyarakat. Sebagai contoh, sebuah perusahaan media dapat mengadakan pertukaran program televisi atau acara budaya dengan negara lain, sehingga dapat mengekspos budaya negara tersebut ke ranah internasional. Sementara itu, perusahaan sponsor dapat mendukung acara-acara budaya seperti festival musik atau pameran seni internasional yang diadakan di negara lain, sehingga dapat mendatangkan turis asing yang akan berkontribusi terhadap perekonomian lokal.

Dalam konteks bisnis, diplomasi budaya juga dapat memperluas jaringan bisnis, meningkatkan peluang investasi, dan memperluas pasar dalam negeri dan luar negeri. Selain itu, diplomasi budaya juga dapat membantu meningkatkan pemahaman dan toleransi antar budaya, sehingga dapat mengurangi konflik antar bangsa. Melalui pertukaran budaya, masyarakat dapat mempelajari dan menghargai keunikan, nilai, dan tradisi masing-masing negara. Dalam lingkup yang lebih luas, diplomasi budaya dapat berkontribusi pada perdamaian dan stabilitas dunia, karena masyarakat yang saling memahami dan menghormati budaya masing-masing cenderung lebih terbuka dan toleran terhadap perbedaan, sehingga dapat mengurangi konflik antar bangsa yang diakibatkan oleh kesalahpahaman dan ketidakadilan budaya. Secara keseluruhan, diplomasi budaya memiliki peran yang sangat penting dalam upaya meningkatkan hubungan antar negara dan masyarakat global yang lebih bermartabat, damai, dan berkelanjutan.

Vtuber dapat menjadi media yang efektif untuk melakukan diplomasi budaya karena mereka dapat menampilkan kebudayaan suatu negara dengan cara yang kreatif dan menarik. *Vtuber* juga banyak diikuti oleh orang dari berbagai negara sehingga dapat memperluas pengaruh kebudayaan suatu negara secara internasional. Hal ini dapat terlihat dari program *VTuber Showcase* yang diadakan oleh Jepang dalam upaya untuk mempromosikan kebudayaannya di luar negeri

melalui *vtuber*. Acara ini diadakan di Amerika Serikat dan dihadiri oleh puluhan ribu penggemar *vtuber* dari berbagai negara. Selain itu, beberapa *vtuber* juga telah membuat kolaborasi dengan *vtuber* dari negara lain untuk memperkenalkan kebudayaan dan tradisi mereka. Misalnya, *vtuber* asal Jepang pernah melakukan kolaborasi dengan *vtuber* asal Indonesia untuk memperkenalkan kebudayaan masing-masing kepada penggemar di kedua negara. Hal ini tidak hanya membantu memperkenalkan kebudayaan suatu negara secara global, tetapi juga memupuk kerja sama dan persahabatan antara dua negara. Dengan semakin banyaknya *vtuber* yang muncul dari berbagai negara, komunitas *vtuber* internasional dapat menjadi sarana untuk saling berbagi dan memperkenalkan kebudayaan masing-masing. Hal ini dapat membantu mempererat hubungan antara negara-negara yang terhubung melalui komunitas *vtuber*.

Komunitas *vtuber* internasional juga dapat menjadi platform untuk mendukung dua bahasa dan budaya, seperti kelas bahasa yang diselenggarakan oleh *vtuber* untuk mengajarkan bahasa mereka kepada penggemar internasional atau festival kebudayaan yang diadakan oleh *vtuber* untuk memperkenalkan budaya mereka kepada orang lain. Selain itu, *vtuber* internasional juga dapat memperluas pasar mereka dengan menarik lebih banyak penggemar dari seluruh dunia. Mempromosikan *vtuber* dari negara lain dapat memperkenalkan inovasi baru dan mengilhami *vtuber* lain untuk mengadopsi gagasan baru. Dalam era digital ini, komunitas *vtuber* internasional memiliki potensi untuk membangun hubungan yang erat dan menginspirasi budaya baru yang penuh dengan kepribadian yang unik.

Dalam konteks *vtuber* Indonesia, *Hololive ID* dapat menjadi studi kasus yang menarik karena telah mendapatkan popularitas yang besar di Indonesia dan luar negeri. *Hololive ID* juga telah mengadakan acara virtual yang menampilkan kebudayaan Indonesia, seperti permainan tradisional dan makanan khas Indonesia. Namun, efektivitas *Hololive ID* dalam diplomasi budaya Indonesia masih perlu dievaluasi karena masih ditemukan beberapa konten yang belum sepenuhnya memuat konten mengenai budaya Indonesia. Ada indikasi, salah satu tantangan yang dihadapi adalah faktor kesulitan agar benar-benar menggambarkan budaya Indonesia dengan akurat, misalnya dengan cara penyampaian kontennya masih

bersifat Jejepangan, kurangnya penggunaan bahasa Indonesia dalam *live streaming*, dan hal lainnya yang masih belum murni seutuhnya dengan menggunakan gaya ataupun sifat yang mencerminkan Indonesia. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya bagaimana cara untuk mempromosikan budaya Indonesia dengan lebih efektif oleh *vtuber* melalui *Hololive ID*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, ada indikasi bahwa kebudayaan Indonesia yang terkenal saat ini yang terkenal dapat disalurkan oleh *vtuber* Indonesia melalui *Hololive ID*. Namun masih kurangnya kesadaran para konten kreator atau *vtuber* Indonesia mempromosikan budaya Indonesia melalui *Hololive ID*, maka penulis mengangkat rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan, sebagai berikut: Bagaimana proses *soft diplomacy* budaya Indonesia dapat dilakukan oleh *vtuber* melalui *Hololive ID*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses *soft diplomacy* budaya Indonesia oleh *vtuber* melalui *Hololive ID*.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai dua manfaat, yaitu manfaat akademis dan manfaat praktis yang diharapkan penulis untuk turut mengembangkan Ilmu Hubungan Internasional sebagai berikut.

1.4.1. Manfaat Akademis

Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan kajian hubungan internasional bidang politik luar negeri di kawasan Asia Pasifik, yang berkaitan dengan diplomasi budaya oleh *vtuber* Indonesia melalui *Hololive ID*. Penulis menggunakan pendekatan *soft diplomacy* yang berkaitan dengan diplomasi budaya dan diharapkan agar pembaca lebih paham bagaimana *soft diplomacy*

dilakukan oleh *vtuber* Indonesia melalui Hololive ID dalam mempromosikan budaya Indonesia ke seluruh dunia.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat untuk menjadi bahan bacaan dan rujukan untuk masyarakat agar mengetahui bagaimana masuknya budaya asing serta pengaruh-pengaruhnya. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengenai diplomasi budaya. Di samping itu, penelitian ini memberi pandangan baru terhadap industri kreatif agar dengan berkembangnya dunia teknologi sampai dengan saat ini, diharapkan akan lebih adaptif terhadap perkembangan zaman. Pembaca juga dapat lebih memahami bagaimana terbentuknya diplomasi budaya melalui budaya populer Jepang yang berkembang saat ini.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang menjelaskan dalam bentuk kata-kata terhadap fenomena dalam subjek penelitian. Penelitian kualitatif sesuai untuk digunakan dalam meneliti hal yang berkaitan dengan perilaku, sikap, motivasi, persepsi, dan juga tindakan (Moleong, 2007). Penelitian ini akan mendeskripsikan pendapat atau persepsi *vtuber* ataupun penggemar yang mengetahui pengaruh kebudayaan Indonesia melalui konten-konten pada *vtuber* pada *Hololive ID*.

1.5.1. Jenis dan Tipe Penelitian

Jenis penelitian kualitatif pada skripsi ini yaitu deskriptif kualitatif. Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik dan utuh. Jadi, dalam hal ini tidak mengisolasi individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan (Moleong, 2002). Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis secara mendalam bagaimana proses adanya penyebaran budaya Indonesia oleh *vtuber*

melalui Hololive ID. Dengan demikian, bentuk penelitian kualitatif deskriptif ini digunakan penulis untuk menjelaskan lebih rinci dan sistematis.

1.5.2. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Lokasi penelitian yang dilakukan adalah di Bekasi, Jawa Barat. Waktu pengumpulan data penelitian dimulai pada bulan April hingga Mei 2023. Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga jenis yaitu studi pustaka, data hasil wawancara serta interaksi penggemar, dan observasi konten *vtuber*. Data hasil studi pustaka dipakai untuk menjelaskan informasi seputar dunia *vtuber* dan diplomasi budaya.

Wawancara dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pandangan, pengalaman, atau motivasi dari informan mengenai pengaruh kebudayaan Indonesia dan konten-konten *vtuber*. Oleh karena peneliti menggunakan teknik wawancara tersebut yang dilakukan dengan bertemu langsung dengan informan baik secara daring maupun luring. Selanjutnya, hasil observasi diperoleh dari akses youtube untuk memberikan gambaran umum tentang konten-konten *Vtuber* serta interaksi penggemar terhadap *vtuber* yang digemari.

Peneliti melakukan wawancara kepada tiga responden, terdiri dari satu *Vtuber* aktif dari Hololive ID dan dua orang penggemar aktif yang mengikuti perkembangan konten *Vtuber* Indonesia, khususnya dari Hololive ID. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh perspektif langsung mengenai peran *Vtuber* dalam mempromosikan budaya Indonesia di ranah digital, tantangan yang dihadapi, peran institusional Hololive, serta harapan mereka terhadap masa depan diplomasi kebudayaan melalui media *Vtuber*.

Wawancara dibagi menjadi empat fokus tematik, yaitu: (A) Strategi promosi budaya oleh *Vtuber*, (B) Tantangan dan respons publik, (C) Peran dan dukungan Hololive, serta (D) Harapan terhadap diplomasi budaya digital ke depan. Berikut adalah daftar pertanyaan yang diajukan kepada responden.

A. Strategi Promosi Budaya oleh Vtuber

1. Bagaimana Anda mempromosikan budaya Indonesia lewat konten Vtuber Anda?
2. Elemen budaya Indonesia apa saja yang sering Anda tampilkan?
3. Menurut Anda, bagaimana Hololive ID bisa mengenalkan budaya Indonesia ke audiens global?
4. Apa ide atau saran untuk meningkatkan efektivitas promosi budaya melalui konten Vtuber?
5. Apa usulan Anda untuk Hololive ID agar lebih kuat dalam menjalankan diplomasi budaya?

B. Tantangan dan Respons Penonton

1. Apa tantangan terbesar saat menyampaikan budaya Indonesia melalui konten Vtuber?
2. Bagaimana tanggapan penonton terhadap konten bertema budaya Indonesia?
3. Apakah Anda melihat perubahan persepsi penonton terhadap budaya Indonesia setelah munculnya Hololive ID?
4. Menurut Anda, apakah eksistensi Vtuber Indonesia berdampak positif pada kesadaran budaya masyarakat?

C. Peran dan Dukungan Hololive ID/Production

1. Apa peran Hololive ID dalam mendukung promosi budaya lewat Vtuber?
2. Bagaimana Anda melihat dukungan Hololive Production terhadap diplomasi budaya Indonesia?
3. Apakah Hololive ID berhasil mengenalkan budaya Indonesia ke audiens lokal dan internasional?

D. Harapan untuk Masa Depan Diplomasi Budaya Digital

1. Apa harapan Anda untuk masa depan promosi budaya Indonesia lewat Vtuber?

2. Bagaimana Anda memandang peran Hololive ID dalam diplomasi budaya ke depan?
3. Apakah ada pesan atau saran untuk Vtuber lain yang ingin mengangkat budaya Indonesia?

Tabel 1. 1 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber data	Teknik Pengumpulan Data		Kelompok data
Primer	Wawancara	(a) Wawancara kepada informan yang mengetahui tentang vtuber maupun berprofesi sebagai vtuber (b) Wawancara kepada informan yang mengetahui vtuber dan hololive production secara umum (c) Wawancara kepada informan yang mengetahui Hololive ID	(a) Data terkait hasil pengalaman vtuber dalam karirnya untuk melakukan diplomasi kebudayaan Indonesia melalui kontennya (b) Data terkait hasil pengalaman penggemar dan pengetahuannya tentang vtuber dan Hololive Corporation (c) Data terkait hasil pengalaman penggemar dan pengetahuannya tentang vtuber dan Hololive ID
	Observasi	(a) Pengamatan perilaku penonton dalam event anime seperti Comifuro (<i>Comic Frontier</i>), maupun event lainnya, ketika vtuber <i>Hololive ID</i> muncul. (b) Pengamatan interaksi vtuber dengan penggemar melalui konten-konten vtuber, terutama pada <i>live streaming</i> youtube.	(a) Data terkait aktivitas fisik penonton serta antusias penggemar ketika vtuber kegemarannya muncul dalam event anime seperti Comifuro (<i>Comic Frontier</i>), maupun event lainnya. (b) Data terkait komunikasi langsung antara vtuber dengan penggemar dan komentar para penggemar mengenai konten yang dibuat vtuber.
Sekunder	Studi Pustaka	(a) Mencari serta mengumpulkan bahan pustaka yang relevan, seperti pada buku, jurnal ilmiah,	(a) Data terkait dengan hasil temuan terhadap perkembangan vtuber yang terjadi di Jepang,

		artikel, serta sumber akademik lainnya yang membahas mengenai Vtuber secara keseluruhan. (b) Mencari serta mengumpulkan bahan pustaka yang relevan, seperti pada buku, jurnal ilmiah, artikel, serta sumber akademik lainnya yang membahas mengenai Hololive Production dan Hololive ID.	Indonesia, sampai ke seluruh dunia. (b) Data terkait pengaruh budaya populer vtuber yang berkembang sampai saat ini
--	--	--	---

1.5.3. Teknik Validasi Data

Teknik validasi data perlu dilakukan untuk mendapatkan data yang valid dan bisa dipertanggungjawabkan. Teknik validitas dan reliabilitas tiap data yang dikumpulkan melalui beberapa sumber data. Adapun empat tahapan dalam menguji data yaitu dengan menguji kredibilitas data, keteralihan data, ketergantungan atau reliabilitas data, dan juga kepastian data melalui pengamatan yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini.

1.5.4. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, penulis menggunakan teknik analisis data kualitatif yaitu dengan memberikan penjelasan secara mendalam mengenai “Diplomasi Kebudayaan Indonesia oleh Virtual Youtuber Hololive ID Melalui Media Digital.” Setiap data yang diperoleh berguna untuk pembahasan dan menghasilkan kesimpulan. Pada tahap akhir dalam melakukan analisis data, hasil penelitian dalam penelitian ini disajikan secara berurutan sampai dengan kesimpulan.

1.6. Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri atas empat bab, dalam setiap Bab terdapat sub-bab yang disesuaikan dengan bahasan penelitian yang terdiri atas:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan yang menjelaskan tentang Diplomasi Kebudayaan Indonesia oleh Virtual Youtuber Hololive ID Melalui Media Digital.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tinjauan pustaka, kerangka teoritik, kerangka pemikiran, dan argumen utama yang menjelaskan tentang Diplomasi Kebudayaan Indonesia oleh Virtual Youtuber Hololive ID Melalui Media Digital.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini peneliti mendeskripsikan dan menjelaskan mengenai Diplomasi Kebudayaan Indonesia oleh Virtual Youtuber Hololive ID Melalui Media Digital.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi sub-bab mengenai kesimpulan dan rekomendasi terkait Diplomasi Kebudayaan Indonesia oleh Virtual Youtuber Hololive ID Melalui Media Digital.