ACTANOVA DIGITAL ARCHIVE

OPEN ACCESS SCHOLARLY PRESERVATION & PERMANENT REPOSITORY

Analisa Media Siber pada Tayangan Langsung Virtual Youtube Mythia Batford

Authors: Rohmad Adi Putra

Journal: Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital - Vol. 1 No. 1 (2023)

Publisher: Indonesian Journal Publisher

Persistent DOI: https://doi.org/10.47134/jbkd.v1i1.1914

Archived & Retrieved via ActaNova Gateway on: 22 October 2026, 10:16 UTC

DIGITAL PRESERVATION & ARCHIVAL INTEGRITY STATEMENT

This PDF is an authentic, preserved digital version of a peer-reviewed scholarly manuscript deposited into the ActaNova Archival Network. ActaNova guarantees long-term bitstream preservation, cryptographic checksum integrity, and uninterrupted global discovery under Open Archives Initiative Protocol (OAI-PMH) and Google Scholar metadata harvesting.

HOW TO CITE THIS RECORD:

Rohmad Adi Putra. "Analisa Media Siber pada Tayangan Langsung Virtual Youtube Mythia Batford". Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital, Vol. 1 No. 1 (2023). DOI: 10.47134/jbkd.v1i1.1914

ActaNova Journal Metadata Preservation & Discovery Service

Media Digital Publikasi Indonesia

National Open Science & Long-Term Digital Repository Infrastructure

Bitstream Storage Verified | OAI-PMH Compliant | Crossref & DOAJ Compatible

Permanent Archival Node: https://actanova.mediadigitalpublikasi.com/journals



Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital Volume: 1, Nomor 1, 2023, *Hal*: 1-13

Analisa Media Siber pada Tayangan Langsung Virtual Youtube Mythia Batford

Rohmad Adi Putra

[1] Universitas Muhammadiyah Jember; rohmadadyputra@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilakukan dengan tujuan utama untuk melakukan analisis mendalam terhadap tayangan langsung yang disajikan melalui kanal YouTube Mythia Batford. Dalam era yang ditandai oleh perkembangan pesat media siber, fenomena siaran langsung telah menjadi semakin merakyat. Banyak individu kini memanfaatkan kemampuan ini sebagai peluang untuk mencari penghasilan, menjadikan diri mereka sebagai livestreamer melalui berbagai platform populer seperti Youtube, Instagram, Twitch, dan Facebook. Dalam upaya untuk memahami lebih dalam mengenai fenomena ini, penelitian ini mengadopsi metode etnografi virtual. Metode ini memungkinkan penyelidikan mendalam terhadap perilaku dan interaksi pengguna internet, terutama dalam konteks pemanfaatan media siber. Dengan menerapkan kerangka kerja Analisis Media Siber, penelitian ini secara khusus mengkaji konten siaran langsung yang dihadirkan oleh Mythia Batford. Tayangan-tayangan ini memiliki daya tarik yang signifikan bagi penggemar budaya Jepang di Indonesia. Penelitian ini menemukan bahwa Mythia Batford memiliki kemampuan untuk mengambil peran sebagai Master of Ceremony dalam acara-acara tertentu, seperti Comifuro Virtual 2 dan Karafuru Carnival. Partisipasinya dalam peran ini berhasil menarik perhatian dari kalangan penggemar budaya Jepang di Indonesia. Dengan demikian, kanal YouTube Mythia Batford tidak hanya menjadi sumber hiburan semata, melainkan juga memiliki dampak yang berarti dalam membentuk dan memperkuat komunitas budaya pop Jepang di Indonesia. Melalui karya-karyanya, Mythia Batford tidak hanya memperkaya ranah hiburan di dunia maya, tetapi juga berkontribusi secara nyata dalam membangun ikatan dan identitas budaya dalam skala yang lebih luas.

Keywords: Virtual Youtuber, Media Siber, Fandom, Mythia Batford

DOI: https://doi.org/ 10.47134/jbkd.v1i1.1914
*Correspondensi: Rohmad Adi Putra
Email: rohmadadyputra@gmail.com

Received: 09-09-2023
Accepted: 16-10-2023
Published: 29-11-2023

Copyright: © 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Abstract: *This research was conducted with the main aim of conducting an in-depth analysis of live broadcasts presented via the Mythia Batford YouTube channel. In an era marked by the rapid development of cyber media, the phenomenon of live broadcasting has become increasingly popular. Many individuals are now taking advantage of this ability as an opportunity to earn income, establishing themselves as livestreamers through various popular platforms such as YouTube, Instagram, Twitch, and Facebook. In an effort to understand more deeply this phenomenon, this research adopts virtual ethnographic methods. This method allows an in-depth investigation of internet user behavior and interactions, especially in the context of cyber media use. By applying the Cyber Media Analysis framework, this research specifically examines the live broadcast content presented by Mythia Batford. These shows have significant appeal for fans of Japanese culture in Indonesia. This research found that Mythia Batford has the ability to take on the role of Master of Ceremony in certain events, such as Comifuro Virtual 2 and Karafuru Carnival. His participation in this role succeeded in attracting the attention of fans of Japanese culture in Indonesia. Thus, Mythia Batford's YouTube channel is not only a source of entertainment, but also has a significant impact in forming and strengthening the Japanese pop culture community in Indonesia. Through her works, Mythia Batford not only enriches the realm of entertainment in cyberspace, but also contributes significantly to building cultural ties and identity on a wider scale.*

Keywords: *Virtual Youtuber, Cyber Media, Fandom, Mythia Batford*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi komunikasi inilah memunculkan banyak perubahan dalam hal media komunikasi, mulai dari media cetak hingga media elektronik. Media komunikasi inilah bisa disebut media baru (new media) atau media siber (Cyber Media) (Primasari & Si, 2016). Karena adanya media siber, hampir semua orang mempu melakukan siaran langsung menggunakan media siber seperti Facebook, Instagram, Youtube, dan lain-lain. Salah satunya yang saat ini yang ramai digunakan adalah platform youtube, Profesi youtuber di Indonesia. livestreamer youtube inilah menciptakan sebuah istilah baru yaitu virtual youtuber (VTuber). Virtual Youtuber hadir untuk pertama kalinya di Jepang pada Tahun 2016, karakter virtual youtuber menggunakan design bertema anime karena banyak masyarakat pada tahun itu menyukai anime (Nagle, 2018). Puncak dari era virtual youtuber adalah pada tahun 2020, terdapat lebih dari 10.000 virtual youtuber dan sebagian besar virtual youtuber itu mendapatkan tayangan ekslusif di beberapa stasiun televisi di negara Jepang. Mythia Batford adalah virtual youtuber tanpa naungan sebuah agensi. Mythia Batford merupakan karakter dengan konsep gadis vampire (Mishna, 2018). Mythia Batford yang panggilan akrabnya adalah Miti memulai debut di youtube pada tanggal 1 Desember 2020. Saat ini Mythia Batford memiliki 813 ribu subscriber di kanal youtubenya. Skripsi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember yang berjudul "Analisis Media Siber Pada Siaran Langsung Virtual Youtuber Ayunda Risu" yang ditulis oleh (Sadiq et al., n.d.), mengupas tuntas tentang media siber dalam konteks siaran virtual YouTuber Ayunda Risu (Sadiq et al., n.d.)yang membedakan bahwa Ayunda Risu merupakan bagian dari agensi bernama Hololive ID, sementara Virtual Youtuber Mythia Batford tidak terafiliasi dengan agensi. Sementara itu, dalam skripsi "Komunikasi dan Penyiaran Islam" dari Institusi Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo dengan judul "Dakwah Melalui Media Sosial Youtube (Analisis Media Siber dalam Etnografi Virtual pada Channel Youtube Transformasi Iswahyudi)" yang disusun oleh Evi Novitasari, penelitian ini menjadi acuan dalam menerapkan metode analisis media siber (Novitasari et al., 2020), meskipun pada konteks yang berbeda (Craig, 2020). Pada skripsi ini, penelitian fokus pada Virtual Youtuber, sedangkan penelitian sebelumnya berfokus pada Youtuber. Journal komunikasi berjudul "Fenomena Virtual Youtube Kizuna Ai di kalangan Penggemar Budaya Populer Jepang di Indonesia" oleh (Puspitaningrum & Prasetio, 2019), menggambarkan bagaimana penggemar budaya populer Jepang di Indonesia meresapi makna dan dorongan dari menonton Vtuber Kizuna AI melalui pendekatan fenomenologi (Puspitaningrum & Prasetio, 2019). Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa keberadaan vtuber dapat memberikan pengalaman nyata meskipun dalam bentuk virtual. Penelitian ini dijadikan referensi karena relevansinya dalam mendukung peran Virtual Youtuber Mythia Batford dalam ranah media siber (Longobardi, 2020).

Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskripstif. Peneliti menjelaskan tentang fenomena menggunakan data- data yang dikumpulkan, hal ini mendeskripsikan melalui level-level yang ada di Analisis Media Siber pada Virtual Youtuber Mythia Batford.

Pendeskripsian dimulai dari ruang media, dokumen media, objek media, dan pengalaman secara pendekatan kualitatif deskriptif menggunakan metode pengumpulan data dan analisis yang bersifat nonkuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah etnografi virtual. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data model observasi yang akan menggunakan software NVivo. Jadi peneliti akan mengobservasi kanal youtube Mythia Batford dengan menggunakan metode analisis media siber dalam etnografi virtual. Setelah data dikumpulkan, peneliti akan melakukan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Reduksi data adalah tahapan pertama kali dalam penerapan analisis data kualitatif. Pada tahapan ini peneliti melakukan penyaringan data atau seleksi data dengan memusatkan atau memfokuskan informasi dari banyaknya jenis data yang diperoleh selama prosses pengumpulan data. Penyajian data adalah tahapan kedua dalam penerapan analisis data kualitatif. Sajian data adalah kumpulan informasi yang memberikan peneliti agar bisa menarik kesimpulan. Sajian data adalah informasi yang terkait dengan data, di susun secara runtut dengan deskripsi dan narasi yang sesuai agar menjadi data yang mudah di pahami. Penarikan kesimpulan adalah proses mengolah data yang sudah diperoleh secara lengkap dan detail untuk menjadi sebuah makna tertentu. Pada proses ini peneliti harus dengan hati-hati dengan mengolah data untuk menjadi sebuah makna yang mudah di pahami.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Media Siber

Analisis media siber adalah metode yang digunakan untuk menganalisa fenomena yang terjadi di media siber dengan menawarkan 4 level, yaitu ruang media (*Media space)*, dokumen media, objek media, dan pengalaman (Modha, 2020). 4 level itu adalah hasil dari perkembangan dari beberapa metode yang dapat melihat realitas di ruang siber yang menempatkan ruang media siber sebagai objek analisis yang di populerkan pada bulan desember (1996), dan pendekatan yang digunakan untuk melihat realitas pengguna internet berdasarkan klasifikasi yang di kembangkan oleh David Bell (2001), etnografi virtual dari Christine Hine (2000), dan Kristen Foot (2006). Namun bukan berarti antar level memiliki sudut pandang objek penelitian sendiri, ke 4 level tersebut memiliki keterkaitan, berikut merrupakan penjelasan singkat metode analisis media siber yang digunakan untuk mengumpulkan data serta analisis data (Nusrat, 2021).

Level	Objek
Ruang Media (Media Space)	Struktur perangkat media serta penampilan
DokumenMedia (Media Archive)	Isi, aspek pemberian makna teks/ grafis
Objek Media (Media Object)	Interaksi yang terjadi dalam Media Siber

Pengalaman (Experiental Stories)	Motif, dampak, manfaat yang memiliki hubungan dalam dunia nyata(offline) maupun dunia siber (Online)

Ruang Media (*Media Space*)

Pada tingkat ruang media, lebih berfokus untuk mengungkapkan struktur konten dalam sebuah platform media siber (van der Walt, 2018). Ini meliputi langkah-langkah dalam mempublikasikan konten siaran langsung, pembuatan aspek grafis dan tampilan, serta detail teknis pembuatan konten (Rulli Nasrullah, 2014). Tingkat ini memiliki prioritas karena berorientasi pada data yang dikumpulkan, bukan hanya aspek visual yang tampak dalam media siber. Lebih jauh, penekanannya adalah pada prosedur di mana konten tersebut hadir di dalam platform media siber. Cara memperoleh data pada level ini adalah peneliti menggunakan Teknik etnografi virtual, jadi dalam pelaksanaannya peneliti akan memposisikan diri bagaimana cara memproduksi siaran langsung sebagai Vtuber itu. Berikut adalah cara yang dilakukan Vtuber dalam melakukan siaran langsung di kanal Youtube (Luqman, 2020). Cara memperoleh data pada level ini adalah peneliti menggunakan Teknik etnografi virtual, jadi dalam pelaksanaannya peneliti akan memposisikan diri bagaimana cara memproduksi siaran langsung sebagai Vtuber itu.

Dokumen Media (*Media Archive*)

Dokumen media memiliki peran penting dalam mengkaji konten yang diterbitkan melalui media siber dalam format tulisan dan gambar yang memiliki makna. Pada kanal YouTube Mythia Batford, dokumen media ini merujuk kepada video siaran langsung dan teks konteks yang memegang peran yang signifikan dalam membentuk pengaruh terhadap penggemar budaya populer Jepang yang mengikuti kanal tersebut. Pengaruhnya juga meluas ke platform-platform lain selain YouTube (Subroto, 2019). Dalam tahap ini, peneliti memanfaatkan perangkat lunak NVivo. Berikut ini adalah detail dari siaran langsung yang telah dipilih oleh peneliti di kanal YouTube Mythia Batford. Melihat siaran langsung dari debut pertamanya Mythia Batford dengan judul 【 #01 】 Vampire VTuber Debut! Come and Get to Know Me More! (Mythia Batford). Dalam siaran langsung tersebut menceritakan tentang Mythia yang ingin menjadi idol, karena rumor beredar tentang Mythia yang tidak sepenuhnya memiliki darah vampire, akhirnya demi kehormatan nama keluarganya dia di usir oleh ayahnya, dan menemukan sebuah goa, Mythia menyanyi di goa tersebut, ada seekor kelelawar menghampiri Mythia, kelelawar itu berkata bahwa suaranya bagus sekali dan dia mengundang Mythia ke kota manusia, Mythia kaget saat tau bahwa di kota manusia tidak menyukai vampire, akhirnya mereka sampai di sebuah bangunan yang membuat Mythia bisa menyanyi sepenuh hati, disana Mythia bisa mewujudkan mimpinya menjadi seorang idol (Thakur, 2019). Setelah Mythia menceritakan awal mulanya menjadi Vtuber, Mythia akan memberitahukan informasi biodatanya peda penonton, Mythia memiliki banyak nama panggilan yaitu Thia, miti dan mit, tetapi Mythia biasa dipanggil miti, untuk ulang tahun miti pada tanggal 29 Februari tetapi miti lupa tahun dia lahir (Majid, 2020). Dikarenakan lupa akan tahun lahir miti dia juga lupa akan umur dia, tetapi

miti sudah memastikan bahwa miti memiliki umur yang legal (diatas 17 tahun). Pekerjaan miti saat ini masih menjadi peserta pelatihan idol, dikarenakan lama menjadi peserta pelatihan miti akhirnya memutuskan menjadi Vtuber (Çimke, 2021). Dan untuk mengawali pendekatan Mythia dengan penonton, sebelum siaran lansung Mythia memberikan *link* untuk pesan yang nanti akan dibacakan oleh Mythia saat awal debut (Thuraisingham, 2020). Dan di penghujung siaran lansung Mythia menyampaikan banyak terima kasih pada penonton yang telah datang di awal debut Mythia sebagai Vtuber. Mythia memulai debut pada tanggal 1 Desember 2020, memiliki 442 *subscriber*, setelah debut pertamanya pertumbuhan subscriber Mythia terus naik secara signifikan (Shu, 2018). Pada pertanggal 1 Februari 2021 memiliki jumlah subscriber 2.850 dan terus naik, sampai terhitung pada tanggal 21 Maret 2021 subscriber Mythia menyentuh 5.000 subscriber. Setahun setelah debut yaitu pada bulan desember 2021 subscribers Mythia sudah memiliki 235.000, dan pertanggal 2 maret 2023 subscriber Mythia sudah mencapai 705.000 dan jumlah *subscribernya* akan terus berkembang. Pada siaran lansung kedua ini "(MYTHIA 2.0) *This Is Your Vampire Idol, And Also Your Nightmare, Mythia.*[#scuffgang]. Pada siaran lansung ini Mythia memperkenalkan *costume* ke dua, kostum baru Mythia merupakan Langkah penyegaran agar karakter Vtubernya tidak terkesan membosankan bagi viewer Mythia (Sharif, 2022). Pada stream ini Mythia juga memberitahukan orang yang berkontribusi pada pembuatan karakter yang kedua, *costume* ke dua ini Mythia lebih memberikan ciri khas Mythia yaitu kelelawar (Charmaraman, 2018). Pada *costume* kedua ini memiliki banyak fitur dan banyak pilihan baju. Berbeda dengan *costume* sebelumnya yang terlihat seperti gadis umur 15 tahun, untuk *costume* kedua ini lebih terlihat seperti anak remaja (Kanan, 2020). Dan untuk *costume* kedua ini memiliki banyak perubahan yakni pada *costume* sebelumnya memiliki sedikit ekspresi yang dapat ditampilkan, tetapi untuk *costume* kedua ini memiliki banyak ekspresi dan memiliki pergerakan yang lebih halus (Mkhize, 2020). Untuk menpererat hubungan antara Mythia dan para Simptia, Miti membacakan pesan dari donasi yang diberikan oleh simptia, dan berterima kasih pada simptia karena sudah mensupport Mythia sampai saat ini (Jevtić, 2020). Mythia sebelum siaran lansung *costume* ke-2, dia tergabung dengan kelompok teman vtuber indie yang di beri nama Scuffgang, pada kelompok itu beranggotakan 6 orang yakni: Mythia, Keigo, Akemi, Clozy, Runa, dan Xeapher. Berbeda dengan agensi, yang merupakan sebuah perusaan yang menaungi semua kegiatan vtuber, Scuffgang merupakan kelompok vtuber indie yang produktif pada industri entertainment terkhusus pada budaya populer Jepang dan juga industri Vtuber.



Gambar 1 siaran langsung dari Mythia Batford

Pada Stream ini yang berjudul " 【 #HappyMythDay 】 NEW COSTUME UNLOCKED!" sebagai awal pembuka siaran langsung Mythia menampilkan *preview* dari lagu terbarunya yang berjudul "Cukup", lagu ini merupakan lagu original pertama dari Mythia. Keunikan dari lagu ini adalah huruf pertama pada bait pertama apabila disusun akan menjadi kata "BATFORD" yang merupakan nama belakang dari Mythia Batford. Pada siaran langsung ini Mythia menampilkan model costume terbaru tetapi model masih termasuk model sebelumnya Mythia yang membuat berbeda adalah model rambutnya, yang pada stream terdahulunya Mythia menggunakan model rambut panjang, dan untuk sekarang Mythia menggunakan gaya rambut pendek (Arifin, 2019). Pada model ini Mythia juga memiliki banyak aksesoris seperti boneka yang di saat model sebelunya di beri aksesoris tambahan, anting minuman boba yang merupakan minuman kesukaan Mythia, pita panjang yang ada di leher Mythia dengan bertulisan mitimi yang merupakan panggilan Mythia, dan baju baru yang lebih tertutup dikarenakan untuk model sebelumnya untuk baju lebih terbuka, Mythia tahu bahwa penontonya kebanyakan anak sekolah, jadi Mythia membuat baju yang lebih tertutup (Kumari, 2021). Untuk sisanya merupakan model costume dari sebelumnya, karena itu untuk model ini disebut dengan Mythia Barford 2.5. Dengan mempererat Mythia dengan Simptia, Mythia membacakan pesan donasi dari simptia, dan menunjukkan beberapa gabungan dari model costume sebelumnya dengan *costume* sekarang, dan me-review hadiah dari penonton di platform twitter. Pada siaran langsung yang berjudul " 【 COMEBACK STREAM 】 Miss me" Mythia kembali untuk melakukan setelah hiatus dari kegiatan siaran langsung. Mythia menyapa Simptia yang telah lama tidak siaran langsung, dan memberikan kabar selama dia hiatus tidak lain karena kesehatan Mythia yang memburuk, Mythia juga memberikan kabar baik setelah hiatus bahwa, para simptia tidak harus khawatir dengan kesehatannya, karena mythia sudah dalam masa pemulihan, setelah memberikan kabar tentang hiatusnya Mythia, dia membacakan pesan dari simptia dari donasi yang diberikan dan juga Mythia mengabulkan beberapa permintaan simptia seperti melihat lagi seluruh model Mythia dari yang pertama sampai terakhir, setelah memgabulkan beberapa permintaan dari simptia, Mythia membuat jadwal untuk seminggu kedepan yang dibuat bersama dengan simptia, setelah membuat jadwal, Mythia memperlihatkan ekspresi terbaru yang di kerjakan oleh temannya yang di perlihatkan khusus untuk siaran langsung setelah hiatus, setelah memperlihatkan ekspresi terbaru,

Mythia berterima kasih keepada simptia telah membeli merchandisenya, dan Mythia menambahkan hadiah request vn (*voice note*) yang akan diundi pada saat stream, nomor undian telah dibagikan kepada Simptia yang telah membeli merchandisenya. Setelah mengundi hadiah berupa request vn Mythia berterima kasih pada simptia yang telah menonton siaran langsung dari awal sampai akhir (Ncube, 2019). Pada saat siaran langsung ini Mythia memecahkan rekor dengan penonton terbanyak yaitu berjumlah 18 ribu penonton dan terus bertambah. Pada bulan Desember *Comifuro Virtual* 2 diadakan, untuk hari pertama Master Of Ceremony adalah Mythia Batford dan Naocchi. Naocchi merupakan Wanita yang sering menjadi Master Of Ceremony pada acara yang bertema Budaya Populer Jepang lebih khususnya acara Comifuro (Chidukwani, 2022). Pada event Comifuro Virtual 2 ini berbeda seperti comifuro tahun sebelumnya yaitu bintang tamu yang sebelumnya banyak diisi oleh influencer atau selebritas internet di kalangan fandom penggemar Budaya Populer Jepang seperti Sarah Villoid, Larissa Rochefort, dll. Tetapi pada tahun ini bintang tamunya kebanyakan di isi oleh Vtuber. Pada Comifuro Virtual 2 disiarkan pada kanal Youtube Comic Frontier ini berlangsung selama 5 jam dan memiliki total penonton 13 ribu. Acara ini masih seperti Comifuro Virtual 1 yang diadakan pada bulan July, tetapi pada Comifuro Virtual 2 kita bisa berkeliling booth-booth yang bisa diakses melalui RabbitSky merupakan platform virtual yang menggantikan Venue di dunia nyata. Pada acara Karafuru Carnival merupakan perpaduan dari acara di dunia nyata dan acara di dunia virtual. Untuk di dunia nyata, acara tersebut diselenggarakan di daerah Pantai Indah Kapuk (PIK) dan untuk acara di dunia virtual dilakukan pada kanal youtube Indonesia Comic con yang memiliki total penonton 3 ribu. Pada acara tersebut mendatangkan narasumber yaitu WD Willy dan Grady Edbert yang merupakan co founder dari karafuru, pada stream itu WD willy menjelaskan ap aitu NFT yang pada saat itu sangat ramai dibicarakan. Pada stream itu juga memperlihatkan suasana pada event Karafuru Carnival. Grady Edbert dibantu oleh WD Willy menjelaskan tentang diadakannya event Karafuru Carnival yang saat itu masih pada masa pemulihan setelah terjadi Covid-19. Pada akhir sesi Mythia dan Mike selaku host dari Karafuru Carnival mengucapkan terima kasih pada penonton yang telah menyaksikan siaran langsung tersebut.

Objek Media (*Media Object*)

Pada fase objek media, peneliti akan mengarahkan perhatiannya pada hal yang lebih khusus dengan mengamati interaksi antara pengguna dengan pengguna lainnya. Peneliti akan memeriksa interaksi yang terjadi dalam obrolan selama siaran langsung dan akan menganalisis pesan serta frekuensi kata-kata yang sering muncul dalam kolom obrolan tersebut. Proses analisis dilakukan menggunakan perangkat lunak Nvivo (AlHarbi, 2019). Di bawah ini terdapat detail mengenai obrolan selama siaran langsung yang telah dipilih oleh peneliti dalam tahap dokumentasi media. Dimulai dari saat pertama kalinya Mythia batford debut menjadi VTuber yang berjudul " *【#01】 Vampire VTuber Debut! Come and Get to Know Me More! 『Mythia Batford』* ",pada siaran pertama kalinya Mythia Batford terdapat jumlah total 6.935 kali yang dilakukan oleh penonton. Disini peneliti

menggunakan NVivo untuk menganalisa kata yang sering muncul pada kolom livechat berikut adalah word cloud live chat dari siaran langsung Mythia.



Gambar 2 *word cloud livechat* Mythia debut

Lanjut pada hasil Analisa kata yang sering muncul pada kolom livechat langsung Mythia Batford 【 *MYTHIA 2.0* 】 *This Is Your Vampire Idol, And Also Your Nightmare, Mythia.* 【 *#scuffgang* 】 . Pada siaran langsung ini Mythia Batford memperkenalkan kostume baru. Siaran langsung ini memiliki jumlah total 36.601 kali livechat yang di lakukan oleh penonton, berikut merupakan data yang disajikan dalam bentuk word cloud dan table 20 kata teratas yang sering muncul.



Gambar 3 *word cloud livechat* Mythia model 2.0

Sama seperti gambar 2, pada gambar 3 memiliki kata yang sering muncul pada siaran langsung miti yang sering disebutkan pada kolom *livechat*, dan yang ke dua ada kata " wangy/wangi" yang dimaksudkan pada kostum model 2.0 Mythia Batford (Rawat, 2023). Pada hasil Analisa kata yang sering muncul pada kolom livechat siaran langsung Mythia Batford yang berjudul " 【 *#HappyMythDay* 】 *NEW COSTUME UNLOCKED!*". Siaran langsung ini merupakan perilisan model rambut baru dari Mythia Batford dan di umumkannya lagu originalnya, siaran langsung ini memiliki total 60.765 kali yang dilakukan oleh para penonton. Detail dibawah ini merupakan word cloud dari 20 kata teratas yang sering muncul.



Gambar 4 *word cloud livechat* Mythia model 2.5

Pada gambar 4 diatas kata yang sering muncul di live chat kata "kak" mendominasi live chat dengan 18490 kali, artian kata " kak" pada stream karena pada model costume terbarunya Mythia seperti design karakter kakak dengan model rambut pendek. Pada livestream yang berjudul " *【 COMEBACK STREAM 】 Miss me"* Siaran langsung ini merupakan kembalinya aktifitas Mythia setelah beberapa bulan tidak melakukan aktivitas livestream. Pada livestream ini memiliki total 60.629 kali yang dilakukan oleh penonton. Detail dibawah ini merupakan word cloud dari 20 kata teratas yang sering muncul.



Gambar 5 *word cloud livechat* Mythia setelah hiatus

Dari 4 data siaran langsung yang dianalisa tersebut kata yang sering keluar dari para penonton adalah "Miti" dan "Kak". Miti yang merupakan nama panggilan dari Mythia Batford, dan Kak adalah nama panggilan dari Mythia yang berperan seperti kakak, dan terdapat banyak kata – kata negative pada kolom livechat pada saat siaran langsung. Mythia Batford merupakan VTuber Independent yang sukses, karena dalam konten Mythia Batford memiliki keunikan yakni pada saat siaran langsung tersebut Mythia dapat menyajikan konten- konten yang disukai oleh viewer, seperti karaoke, main game, dan Mythia sangat terbuka sama penonton walaupun saat tidak sedang siaran langsung.

Pengalaman (Experiental Stories)

Pada tahap ini, terjadi penghubungan antara dunia virtual dan dunia nyata. Fokus tahap ini adalah untuk memeriksa serta mengungkapkan bagaimana partisipasi pengguna dalam lingkungan maya (*online*) dapat memberikan dampak pada kenyataan sehari-hari (*offline*). Pada langkah ini, peneliti menyelidiki dengan cermat pengaruh peran Mythia Batford dalam mempopulerkan budaya pop Jepang di Indonesia. Awalnya, Virtual Youtuber mendapatkan popularitasnya di Jepang. Teknologi Virtual Youtuber yang berasal dari

Jepang juga diperkenalkan dan digunakan oleh masyarakat Indonesia, sehingga akhirnya muncul Virtual Youtuber dari Indonesia. Pada tahap ini peneliti akan membahas Virtual Youtuber Mythia Batford yang dapat mendistubsi fandom Budaya pop Jepang di Indonesia, seperti Mythia Batford menjadi *Master Of Ceremony* pada acara Comifuro Virtual 2 yang biasanya di manusia asli. Acara comifuro merupakan acara terbesar bagi fandom budaya Jepang di Indonesia. Seperti yang sudah dijelaskan pada tahapan Dokumen Media (Media Archive), Comifuro diadakan pada 2021 diselenggarakan sebanyak dua kali. Dalam penyelenggaraan itu Mythia ditunjuk pada acara Comifuro yang ke dua untuk menjadi Master Of Ceremony bersama Naocchi yang merupakan cosplayer. Mythia juga ditunjuk menjadi juri pada perlombaan Cosu Competion yang peserta lombanya merupakan fandom budaya populer Jepang di Indonesia. Peneliti mulai dari sini akan memberikan detail data peran dari Mythia Batford yang mendisrupsi fandom budaya populer Jepang di Indonesia, sama seperti tahapan sebelumnya, namun disini peneliti memberikan hasil dari perbandingan Mythia Batford dalam mendisrupsi acara Comifuro Virtual. Pada tanggal 19 desember 2021, Comifuro Virtual 2 diselenggarakan secara online dan disiarkan pada kanal youtube Comic Frontier dengan durasi 5 jam 52 menit, peneliti melakukan Analisa dengan mengumpulkan seluruh livechat, lalu mencari kata yang sering muncul menggunakan NVivo, detail dari kata yang sering muncul tersebut peneliti menyajikan dalam bentuk word cloud serta dengan perbandingan total jumlah berapa kali Mythia Batford disebut dengan Naocchi yang sama – sama menjadi Master Of Ceremony pada acara tersebut. Pada word cloud tersebut terlihat kata "miti" mendominasi pada siaran langsung pada acara Comifuro Virtual dengan jumlah 345 kali pada livechat tersebut pada word cloud tersebut tidak terlihat kata Naocchi. Meskipun tidak terlihat pada word cloud, namun Naocchi itu sendiri disebut pada livechat Comifuro Virtual 2 yang berlangsung selama 5 jam 52 menit lamanya, dengan kehadiran Virtual Youtuber Mythia Batford mampu mendistrubsi fandom penggemar budaya Jepang dalam mendominasi pada livechat tersebut. Melalui Word Cloud Naocchi tidak terlihat dikarenakan jumlah dari Naocchi pada livechat itu sangat sedikit jika dibandingkan dengan Mythia. Oleh karena itu diperlukan perbandingan bertujuan mampu membandingkan dengan jelas dan berikut merupakan grafik perbandingan jumlah kata antara Mythia dan Naocchi. Pada chart perbandingan tersebut terlihat Mythia lebih tinggi dengan selisih 412. Mythia dengan karakteristiknya dapat mendistubsi seorang cosplayer yang menemaninya menjadi Master Of Ceremony pada acara Comifuro Virtual 2. Hal tersebut sama seperti pada acara Karafuru Carnival yang diadakan pada tanggal 25 maret 2022, berikut word cloud chart perbandingan untuk Event Karafuru Carnival. Dari chart perbandingan terlihat Mythia mendominasi live chat pada siaran langsung Karafuru Carnival, Mythia mendominasi 45 kalik kata, sedangkan Mike sebanyak 3 kali. Perbandingan dengan selisih 42 menunjukkan Mythia Batford mampu mendistubsi fandom populer Jepang Dengan adanya dua acara besar bagi fandom budaya Jepang di Indonesia yakni Comifuro Virtual 2 dan Karafuru Carnival, Mythia Batford merupakan sukses mendisturbsi fandom budaya Jepang di Indonesia, dengan dirinya menjadi Master Of Ceremony saja pada acara tersebut sudah termasuk mendistubsi.

Dengan di undangnya Mythia Batford menjadi Master Of Ceremony pada acara tersebut dikarenakan peran dirinya dalam media siber, dari debut pertama pada kanal Youtube miliknya hingga dirinya di undang untuk menjadi master Of Ceremony. Kepopularitas Mythia Batford dalam fandom budaya Jepang di Indonesia, terutama pada media siber itu sendiri tidak lain karena peran Mythia Batford memiliki aktivitas di media siber terutama pada kontern siaran langsung miliknya yang berisikan konten-konten menarik. [i]hingga terlihat mampu mendistubsi fandom budaya Jepang di Indonesia untuk mulai menggeser yang awalnya selalu tertuju pada cosplayer Sekarang berubah menjadi VTuber.

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang disusun oleh peneliti berjudul "Analisa Media Siber pada Tayangan Langsung Virtual Youtuber Mythia Batford," terdapat empat tahapan analisis media siber yang menghasilkan kesimpulan sebagai berikut: Pertama, dalam ruang media, kanal YouTube Mythia Batford telah melalui tahapan teknis untuk menyajikan konten visual dengan karakter gadis vampir. Kedua, dokumen media pada kanal YouTube Mythia Batford menggambarkan jati diri karakter Mythia Batford, yang diterima dengan baik oleh kalangan fandom budaya Jepang di Indonesia. Pembawaannya sangat disukai oleh para penonton saat siaran langsung. Ketiga, dalam objek media, Mythia Batford aktif berinteraksi dengan penontonnya. Meskipun terdapat komentar negatif, dominasi komentar positif lebih sering muncul pada siaran langsung Mythia Batford. Keempat, pengalaman yang diperoleh dari kanal YouTube Mythia Batford mampu memberikan dampak signifikan pada kehidupan sehari-hari fandom budaya Jepang di Indonesia. Misalnya, Mythia Batford berhasil mengganggu tradisi acara jejepangan di Indonesia dengan menjadi Master of Ceremony dan juri dalam lomba, yang sebelumnya hanya menjadi ajang bagi cosplayer untuk berpartisipasi. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Mythia Batford sebagai Virtual Youtuber telah berhasil memengaruhi berbagai aspek dalam ruang media, dokumen media, objek media, dan pengalaman, serta memberikan kontribusi positif pada budaya populer di Indonesia.

Daftar Pustaka

AlHarbi, B. Y. (2019). Automatic cyber bullying detection in Arabic social media. *International Journal of Engineering Research and Technology*, *12*(12), 2330–2335.

Arifin, N. A. (2019). Parental awareness on cyber threats using social media. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, *35*(2), 485–498. https://doi.org/10.17576/JKMJC-2019-3502-29

Charmaraman, L. (2018). Asian American social media use: From cyber dependence and cyber harassment to saving face. *Asian American Journal of Psychology*, *9*(1), 72–86. https://doi.org/10.1037/aap0000109

Chidukwani, A. (2022). A Survey on the Cyber Security of Small-to-Medium Businesses: Challenges, Research Focus and Recommendations. *IEEE Access*. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2022.3197899

Çimke, S. (2021). Social media addiction, cyberbullying and cyber victimization of university students. *Archives of Psychiatric Nursing*, *35*(5), 499–503. https://doi.org/10.1016/j.apnu.2021.07.004

Craig, W. (2020). Social Media Use and Cyber-Bullying: A Cross-National Analysis of Young People in 42 Countries. *Journal of Adolescent Health*, *66*(6). https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2020.03.006

Jevtić, P. (2020). Dynamic structural percolation model of loss distribution for cyber risk of small and medium-sized enterprises for tree-based LAN topology. *Insurance: Mathematics and Economics*, *91*, 209–223. https://doi.org/10.1016/j.insmatheco.2020.02.005

Kanan, T. (2020). Cyber-bullying and cyber-harassment detection using supervised machine learning techniques in Arabic social media contents. *Journal of Internet Technology*, *21*(5), 1409–1421. https://doi.org/10.3966/160792642020092105016

Kumari, K. (2021). Bilingual Cyber-aggression detection on social media using LSTM autoencoder. *Soft Computing*, *25*(14), 8999–9012. https://doi.org/10.1007/s00500-021-05817-y

Longobardi, C. (2020). Follow or be followed: Exploring the links between Instagram popularity, social media addiction, cyber victimization, and subjective happiness in Italian adolescents. *Children and Youth Services Review*, *113*. https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.104955

Luqman, A. (2020). Enterprise Social Media and Cyber-slacking: An Integrated Perspective. *International Journal of Human-Computer Interaction*, *36*(15), 1426–1436. https://doi.org/10.1080/10447318.2020.1752475

Majid, N. W. A. (2020). Progress report of cyber society v1.0 development as a learning media for Indonesian society to support EFA. *International Journal of Engineering Pedagogy*, *10*(4), 133–145. https://doi.org/10.3991/ijep.v10i4.13085

Mishna, F. (2018). Social media, cyber-aggression and student mental health on a university campus. *Journal of Mental Health*, *27*(3), 222–229. https://doi.org/10.1080/09638237.2018.1437607

Mkhize, S. (2020). An examination of social media as a platform for cyber-violence against the LGBT+ population. *Agenda*, *34*(1), 23–33. https://doi.org/10.1080/10130950.2019.1704485

Modha, S. (2020). Detecting and visualizing hate speech in social media: A cyber Watchdog for surveillance. *Expert Systems with Applications*, *161*. https://doi.org/10.1016/j.eswa.2020.113725

Nagle, J. (2018). Twitter, cyber-violence, and the need for a critical social media literacy in teacher education: A review of the literature. *Teaching and Teacher Education*, *76*, 86–94. https://doi.org/10.1016/j.tate.2018.08.014

Ncube, L. (2019). Digital Media, Fake News and Pro-Movement for Democratic Change (MDC) Alliance Cyber-Propaganda during the 2018 Zimbabwe Election. *African Journalism Studies*, *40*(4), 44–61. https://doi.org/10.1080/23743670.2019.1670225

Novitasari, E., Nurdin, M., J., F. U. K. D. P. I., & D., D. (2020). *DAKWAH MELALUI MEDIA SOSIAL YOUTUBE (Analisis Media Siber dalam Etnografi Virtual pada Channel YouTube Transformasi Iswahyudi)*.

Nusrat, A. (2021). Enterprise social media and cyber-slacking: A Kahn's model perspective. *Information and Management*, *58*(1). https://doi.org/10.1016/j.im.2020.103405

Primasari, W., & Si, M. (2016). PEMAKNAAN MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI TERHADAP MEDIA SIBER. *Jurnal Makna*, *1*(2). www.internetworldstats

Puspitaningrum, D. R., & Prasetio, A. (2019). Fenomena "Virtual Youtuber" Kizuna Ai di Kalangan Penggemar Budaya Populer Jepang di Indonesia. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, *12*(2). https://doi.org/10.29313/mediator.v12i2.4758

Rawat, R. (2023). Logical concept mapping and social media analytics relating to cyber criminal activities for ontology creation. *International Journal of Information Technology (Singapore)*, *15*(2), 893–903. https://doi.org/10.1007/s41870-022-00934-9

Rulli Nasrullah, M. S. (2014). *TEORI DAN RISET MEDIA SIBER (CYBERMEDIA)* (1st ed., Vol. 1). PRENADAMEDIA GROUP.

Sadiq, Z. A., Susanti, A., Jember, U. M., Karimata, J., & Jember, N. 49. (n.d.). *ANALISIS MEDIA SIBER PADA SIARAN LANSUNG VIRTUAL YOUTUBER AYUNDA RISU*.

Sharif, O. (2022). Tackling cyber-aggression: Identification and fine-grained categorization of aggressive texts on social media using weighted ensemble of transformers. *Neurocomputing*, *490*, 462–481. https://doi.org/10.1016/j.neucom.2021.12.022

Shu, K. (2018). Understanding cyber attack behaviors with sentiment information on social media. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, *10899*, 377–388. https://doi.org/10.1007/978-3-319-93372-6_41

Subroto, A. (2019). Cyber risk prediction through social media big data analytics and statistical machine learning. *Journal of Big Data*, *6*(1). https://doi.org/10.1186/s40537-019-0216-1

Thakur, K. (2019). Cyber Security in Social Media: Challenges and the Way Forward. *IT Professional*, *21*(2), 41–49. https://doi.org/10.1109/MITP.2018.2881373

Thuraisingham, B. (2020). The role of artificial intelligence and cyber security for social media. *Proceedings - 2020 IEEE 34th International Parallel and Distributed Processing Symposium Workshops, IPDPSW 2020*, 1116–1118. https://doi.org/10.1109/IPDPSW50202.2020.00184

van der Walt, E. (2018). Cyber-security: Identity deception detection on social media platforms. *Computers and Security*, *78*, 76–89. https://doi.org/10.1016/j.cose.2018.05.015