

**PEMBENTUKAN *COMMON-IDENTITY GROUPS*  
MELALUI INTERAKSI VIRTUAL FULGUR  
OVID DALAM YOUTUBE**

**SKRIPSI**

**Aifa Najla Azzahra**

**202010415194**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

**2024**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pembentukan *Common-Identity*  
*Groups* Melalui Interaksi Virtual Fulgur  
Ovid dalam YouTube

Nama Mahasiswa : Aifa Najla Azzahra

Nomor Pokok Mahasiswa : 202010415194

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/ Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 22 Januari 2024

Jakarta, 2 Februari 2024

MENYETUJUI

Pembimbing



Wa Ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom., M.I.Kom

NIDN. 0302069106

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pembentukan *Common-Identity*  
*Groups* Melalui Interaksi Virtual Fulgur  
Ovid dalam YouTube

Nama Mahasiswa : Aifa Najla Azzahra

Nomor Pokok Mahasiswa : 202010415194

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/ Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 22 Januari 2024

Jakarta, 2 Februari 2024

### MENGESAHKAN

Ketua tim penguji : Dr. Asrul Nur Iman, S.Sos., M.I.Kom  
NIDN. 0914128902

Penguji : Wa Ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom, M.I.Kom  
NIDN. 0302069106

Sekretaris Penguji : Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos, M.Si  
NIDN. 0330089401

### MENGETAHUI

Ketua Program Studi

Ilmu Komunikasi

Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si.

NIP. 2203551

Dekan

Fakultas Ilmu Komunikasi

Dr. Aan Wicodh, S.I.Kom, M.I.Kom

NIP. 1504222

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi saya yang berjudul Pembentukan *Common-Identity Groups* Melalui Interaksi Virtual Fulgur Ovid Dalam YouTube ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali, pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku. Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberi izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 2 Februari 2024

Yang membuat pernyataan



Aifa Najla Azzahra

202010415194

## ABSTRAK

**Aifa Najla Azzahra, 202010415194.** Memahami Pembentukan *Common-Identity Groups* Melalui Interaksi Virtual Fulgur Ovid Dalam YouTube.

Munculnya *VTuber* disebabkan oleh perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi saat ini pula yang membuat terjadinya pergeseran komunikasi sehingga banyak komunitas virtual yang terbentuk. Komunitas virtual dapat terbentuk pula dalam suatu *live streaming* yang menggabungkan orang-orang dengan minat yang sama, salah satunya dalam *live streaming* pada *channel* YouTube Fulgur Ovid. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana komunikasi yang dilakukan oleh Fulgur Ovid dalam membangun suatu *Common-Identity Groups* dalam *live streaming*-nya. Menggunakan metode penelitian kualitatif dengan studi netnografi, peneliti mendapatkan bahwa komunikasi verbal maupun nonverbal yang dilakukan oleh Fulgur Ovid dengan *viewernya* dalam *live chat* dilakukan berdasarkan minat mereka terhadap *game* juga *streamer* dengan topik yang tidak pernah keluar dari minat mereka bersama, serta keterikatan yang dirasakan oleh *viewer* dalam komunitas Fulgur didasari oleh komunikasi yang dilakukannya dengan *viewer* lain, juga disebabkan berapa lama *viewer* tergabung dalam komunitas. Ketidakterikatan pun muncul dalam komunitas berbasis *Common-Identity Groups*, hal ini disebabkan tidak adanya komunikasi yang dilakukan oleh anggota dari komunitas untuk menumbuhkan keterikatan mereka terhadap komunitas.

**Kata kunci:** *Common-Identity Groups, Interaksi Virtual, Komunitas Virtual, Live Streaming, VTuber*

## ABSTRACT

*Aifa Najla Azzahra, 202010415194. The Formation of Common-Identity Groups Through Fulgur Ovid's Virtual Interaction on YouTube.*

*The emergence of VTubers is caused by technological developments. Current technological developments have also caused a shift in communication so that many virtual communities have been formed. Virtual communities can also be formed in live streaming that combines people with the same interests, one of which analyze how communication is carried out by Fulgur Ovid by building a Common-Identity Groups in his live streaming. Using qualitative research methods with netnographic studies, researcher found that the verbal and non-verbal communication carried out by Fulgur Ovid with his viewers in live chat was based on their interest in games and streamers with topics that never left their shared interests, as well as the attachment felt by the viewers in the Fulgur community is based on the communicatin the viewer do with other viewers, this is also due to how long the viewer has been in the community. Disattachment also appears in communities based on Common-Identity Groups, this is due to the absence of communication by members of the community to grow their attachment to the community.*

**Keywords:** *Common-Identity Groups, Live Streaming, Virtual Communities, Virtual Interaction, VTuber*

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah S.W.T berkat Rahmat, Hidayat, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembentukan *Common-Identity Groups* melalui Interaksi Virtual Fulgur Ovid dalam YouTube”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program SI dalam Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Ucapan terima kasih peneliti ucapkan atas dukungan, semangat, serta doa dari keluarga dan sahabat peneliti. Ucapan terima kasih dikhususkan untuk Mama dan adik peneliti, Angelia, atas dukungan serta doanya selama pengerjaan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga peneliti ucapkan atas dukungan dan bantuan dari dosen pembimbing, Ibu Wa Ode Sitti Nurhaliza S.I.Kom, M.I.Kom..

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Itulah mengapa pada kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Irjen Pol (Purn) Dr. Drs. H. Bambang Karsono, S.H., M.M., selaku Rektor, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bapak Dr. Aan Widodo S.I.Kom, M.I.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Ibu Wa Ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom, M.I.Kom., selaku Dosen Pembimbing peneliti selama enam bulan pengerjaan skripsi.
5. Bapak Fadli Muhammad Athalarik, M.I.Kom., selaku Dosen Pembimbing Akademik peneliti dan dosen Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
6. Bapak Dr. Asrul Nur Iman, S.Sos., M.I.Kom. dan Bapak Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si, selaku Dosen Penguji peneliti untuk masukannya selama menguji.

7. Segenap para Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti.
8. Teman-teman Fakultas Ilmu Komunikasi, Ainun Zakiah Tofani dan Andini Putri Pratiwi atas seluruh dukungannya kepada peneliti.
9. Sahabat yang peneliti sayangi, Salwa Aruphaditya Prameswari dan Dilla Cita Athika Putri atas seluruh dukungan juga semangat yang diberikan kepada peneliti hingga saat ini.
10. Teman yang peneliti kenal secara virtual sejak 2015, Nabilla Fitria Septiani atas seluruh dukungannya kepada peneliti hingga saat ini.
11. Teman-teman yang peneliti kenal secara virtual sejak 2017, Ismi Ariqah dan Nabila Fitri Khairusani atas seluruh dukungan juga semangat yang diberikan kepada peneliti hingga saat ini.
12. Teman seperjuangan skripsi, Nurul Pitriyani dan Anneke Putri yang telah memberikan semangat dan bersama-sama bimbingan dengan dosen pembimbing tiap minggu.
13. Zhongli, Wriothesley, Gesnshin Impact, dan PLAVE yang sudah menjadi tempat untuk menghibur peneliti ketika berada di dalam titik berat selama pengerjaan skripsi.
14. Seluruh civitas akademika Program Ilmu Studi Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi yang telah memberikan dukungan kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa skripsi yang ditulis oleh peneliti tidak lepas dari kekurangan. Peneliti mengharapkan adanya saran dan kritik yang peneliti terima untuk kesempurnaan dan perbaikan agar akhirnya laporan skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat dipergunakan dengan baik serta dikembangkan lagi lebih lanjut. Peneliti mohon maaf atas segala kekurangan dan terima kasih.

Jakarta, 2 Februari 2024



Aifa Najla Azzahra



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Fokus Penelitian .....	7
1.3 Rumusan Masalah Penelitian .....	7
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Kegunaan Praktis dan Teoretis Penelitian.....	7
1.5.1 Kegunaan Praktis .....	7
1.5.2 Kegunaan Teoretis .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
2.1 Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	9
2.2 Kerangka Konsep .....	20
2.2.1 Netnografi .....	20

2.2.2 Komunitas Virtual.....	22
2.2.3 Komunikasi Virtual.....	23
2.2.4 Komunikasi Kelompok.....	25
2.2.5 YouTube .....	26
2.2.6 <i>Virtual YouTuber (VTuber)</i> .....	27
2.3 Kerangka Teori.....	28
2.3.1 <i>Online Groups: Common-Identity Groups</i> .....	28
2.4 Kerangka Pemikiran .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	32
3.2 Metode Penelitian.....	32
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	34
3.4 Subjek dan Objek Penelitian .....	34
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	35
3.6 Teknik Keabsahan Data.....	37
3.7 Teknik Analisis Data.....	38
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>39</b>
4.1 Gambaran Lokasi Penelitian .....	39
4.1.1 Profil <i>Channel</i> YouTube Fulgur Ovid.....	39
4.1.2 Tayangan <i>Games</i> Pada <i>Live Streaming</i> Fulgur Ovid.....	41
4.1.3 Profil Informan .....	43
4.2 Hasil Penelitian.....	44
4.2.1 Minat dalam Menonton <i>Live Streaming</i> .....	44
4.2.2 Keterikatan Pada Komunitas .....	47
4.2.3 Topik yang Muncul.....	52
4.3 Pembahasan .....	65

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>77</b>
--	-----------

5.1 Kesimpulan.....	77
---------------------	----

5.2 Saran.....	78
----------------	----

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
Tabel 4.1 <i>Emotes</i> yang <i>Viewer</i> Gunakan.....	55
Tabel 4.2 Hasil Temuan Peneliti.....	64
Tabel 4.3 Keterikatan dengan komunitas.....	69



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Objek Riset.....	4
Gambar 4.1 <i>Debut Stream</i> Fulgur Ovid.....	40
Gambar 4.2 Profil YouTube Fulgur Ovid.....	40
Gambar 4.3 <i>Archive video live streaming</i> Fulgur Ovid.....	41
Gambar 4.4 <i>Lencana Membership Channel</i> YouTube Fulgur.....	42
Gambar 4.5 <i>Emotes Membership Channel</i> YouTube Fulgur.....	43
Gambar 4.6 <i>Live Streaming Khusus Membership</i> .....	47
Gambar 4.7 <i>Live chat pada live streaming “May I Haz Matricide? – Final Fantasy XVI”</i> .....	57
Gambar 4.8 <i>Live chat pada live streaming “Glory to Baaastotzka! Or We Tear I Down!”</i> .....	58
Gambar 4.9 <i>Live chat pada live streaming “Lets Break A Streamer! Needy Streamer Overload”</i> .....	58
Gambar 4.10 <i>Live chat pada live streaming “They May All Be Red Flags... But Red Is My Favorite Color. From Madness With Love”</i> .....	59
Gambar 4.11 <i>Live chat pada live streaming “I Decide Mortal’s Fate... Death and Taxes”</i> .....	59
Gambar 4.12 <i>Live chat pada live streaming “If You’re With Me, Then Everything’s Alright. To The Moon Full Game.”</i> .....	60
Gambar 4.13 <i>Live chat pada live streaming “Will Ovidia Become The Volcano Princess?”</i> .....	61
Gambar 4.14 <i>Live chat pada live streaming “Writing Nijisanji Horror Stories... In Minecraft”</i> .....	61
Gambar 4.15 <i>Live chat pada live streaming “My Baby Girl Is All Grown Up!”</i> .....	62
Gambar 4.16 <i>Peraturan live chat dalam live streaming</i> Fulgur.....	64
Gambar 4.17 <i>Hadiah Membership dari viewer</i> .....	68

Gambar 4.18 *Live chat* yang dibalas Fulgur pada *live streaming* “*If You’re With Me, Then Everything’s Alright. To The Moon Full Game.*” .....71

Gambar 4.19 Penggunaan *emote* hati pada *closing screen*.....74



## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran.....	30
-----------------------------------	----



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Biodata Diri
Lampiran II	: Tabel Hasil Observasi
Lampiran III	: Transkrip Wawancara
Lampiran IV	: Reduksi Data
Lampiran V	: Kartu Bimbingan Skripsi
Lampiran VI	: Form Perbaikan Sidang Skripsi

