

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

Bab ini menjadi bagian akhir dari penelitian yang berisi kesimpulan dan saran sebagai penutup dari seluruh rangkaian pembahasan. Kesimpulan disusun untuk merangkum temuan penelitian sekaligus menjawab rumusan masalah berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dengan mengacu pada kerangka teori yang digunakan. Sementara itu, saran didasarkan dari hasil penelitian yang dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya yang memiliki topik dan pembahasan yang serupa serta bahan pertimbangan bagi berbagai pihak yang berkaitan dengan topik yang diteliti.

#### **4.1 Kesimpulan**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar terhadap praktik diplomasi budaya dan diplomasi publik di era modern. Diplomasi tidak lagi hanya dilakukan oleh negara melalui jalur formal, tetapi juga dapat dijalankan oleh aktor non-negara melalui media digital yang bersifat interaktif dan global. Dalam penelitian ini, Hololive Indonesia menunjukkan bahwa *virtual youtuber* dapat berfungsi sebagai instrumen baru diplomasi budaya Indonesia melalui pendekatan Diplomasi Publik dan *People to People Diplomacy*. Hasil penelitian menunjukkan Hololive Indonesia menjalankan praktik diplomasi publik melalui pemanfaatan berbagai platform digital seperti YouTube, X/Twitter, dan platform media sosial lainnya. Platform tersebut memungkinkan penyebaran budaya Indonesia kepada

audiens internasional secara cepat, luas, dan *real-time*. Melalui fitur *live streaming*, *live chat*, komentar, serta interaksi media sosial, komunikasi yang terbangun tidak bersifat satu arah sebagaimana media tradisional, tetapi berlangsung secara dua arah dan partisipatif. Hal ini menunjukkan bahwa media digital memberikan ruang baru bagi praktik diplomasi budaya yang lebih fleksibel dan dekat dengan masyarakat internasional.

Dalam praktik diplomasi budaya, Hololive Indonesia secara aktif membawa berbagai unsur budaya Indonesia ke dalam konten mereka. Bentuk diplomasi budaya tersebut terlihat melalui penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa daerah, pengenalan istilah slang lokal, pembawaan lagu daerah, penggunaan unsur budaya lokal pada karakter virtual, hingga penyelenggaraan kegiatan bertema budaya Indonesia seperti perayaan Hari Kemerdekaan Indonesia melalui HoloID Cup. Konten-konten tersebut tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi sarana pengenalan budaya Indonesia kepada audiens global dengan cara yang santai, menarik, dan mudah diterima.

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa interaksi antara talent Hololive Indonesia dan audiens internasional mencerminkan praktik *People to People Diplomacy*. Hubungan yang terbangun antara talent dan penonton berlangsung secara informal, personal, dan berkelanjutan melalui komunikasi rutin di media digital. Interaksi tersebut menciptakan kedekatan emosional atau *heart-to-heart diplomacy*, di mana audiens tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam

pertukaran budaya digital. Banyak audiens internasional mulai mengenal budaya Indonesia, mempelajari bahasa Indonesia, hingga memahami humor dan kebiasaan masyarakat Indonesia melalui interaksi dengan Hololive Indonesia. Dari perspektif audiens, interaksi dengan Hololive Indonesia dinilai mampu menciptakan rasa kedekatan, hiburan, serta ketertarikan terhadap budaya Indonesia. Penggunaan bahasa yang santai, humor lokal, dan komunikasi yang interaktif membuat budaya Indonesia terasa lebih mudah dipahami dan lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari audiens internasional. Dengan demikian, diplomasi budaya yang dilakukan Hololive Indonesia tidak berlangsung secara formal dan kaku, tetapi melalui hubungan sosial dan emosional yang lebih manusiawi.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa Hololive Indonesia dapat dipahami sebagai aktor non-negara yang berperan dalam diplomasi budaya Indonesia di era digital. Melalui pemanfaatan media digital dan interaksi berbasis komunitas, Hololive Indonesia berhasil membangun citra positif Indonesia sekaligus memperluas pengenalan budaya Indonesia kepada masyarakat internasional. Fenomena ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi digital telah membuka peluang baru bagi praktik diplomasi budaya yang lebih partisipatif, interaktif, dan berbasis hubungan antarmasyarakat.

#### **4.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, perkembangan teknologi digital menunjukkan bahwa diplomasi budaya tidak lagi hanya dilakukan oleh negara

melalui jalur formal, tetapi juga dapat dijalankan oleh berbagai aktor non-negara melalui media digital. Berdasarkan hasil temuan tersebut, terdapat beberapa saran yang bisa dilakukan. Pertama penelitian ini masih terbatas pada peran Hololive Indonesia sebagai aktor diplomasi budaya melalui media digital. Sehingga belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh *virtual youtuber* maupun agensi *virtual youtuber* lainnya. Setiap agensi dan kreator virtual memiliki karakteristik, strategi konten, serta pola interaksi dengan audiens yang berbeda sehingga kemungkinan menghasilkan hasil yang berbeda pula. Kedua pemerintah Indonesia perlu memberikan perhatian yang lebih besar terhadap potensi industri kreatif digital sebagai bagian dari upaya diplomasi budaya nasional. Kehadiran kreator digital, komunitas daring, maupun *virtual youtuber* yang memiliki jangkauan audiens internasional dapat dimanfaatkan sebagai mitra dalam memperkenalkan budaya Indonesia kepada masyarakat global. Dukungan tersebut dapat diwujudkan melalui program kolaborasi, promosi budaya digital, maupun pemberian ruang yang lebih luas bagi pelaku industri kreatif untuk berpartisipasi dalam memperkuat citra positif Indonesia di tingkat internasional.