

Eksistensi Virtual Youtuber Zen Gunawan dalam Perspektif Generasi Milenial Kota Denpasar

Nir Ariant Septa Cahaya Gemiling¹, Aliffiati², Ida Bagus Oka Wedasantara³
^{1,2,3}Universitas Udayana

E-mail: nir.ariant.s.c.g@gmail.com¹, aliffiati@unud.ac.id², okawedasantara@unud.ac.id³

Article History:

Received: 25 November 2023

Revised: 01 Desember 2023

Accepted: 03 Desember 2023

Keywords: *Vtuber Zen
Gunawan, Generasi Milenial,
Eksistensi, Realitas Maya.*

Abstrak: *Generasi milenial cenderung menghabiskan waktunya untuk menjelajahi dunia digital saat ini, mereka melakukan berbagai aktivitas yang mempengaruhi nilai kebudayaan, merubah aktivitas dan pandangan individu terhadap fenomena kebudayaan menjadi terdistosi dan terkadang menghilangkan identitas suatu kebudayaan yang mereka miliki. Hal ini dipengaruhi oleh banyaknya realitas maya sebagai sebuah sumber individu menerima dan mencerna informasi dalam suatu fenomena. Fenomena dalam penelitian ini adalah eksistensi Vtuber Zen Gunawan yang menggunakan identitas dan ikon kebudayaan lokal Bali di tengah beragamnya Vtuber dengan aspek kebudayaan asing dengan tujuan penelitian ini untuk mengetahui pandangan generasi milenial terhadap Vtuber Zen Gunawan serta implikasinya pada dunia nyata. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah etnografi virtual yang masuk dalam kategori metode penelitian kualitatif. Metode penelitian ini merekam bagaimana suatu budaya itu dapat berinteraksi dan membentuk struktur realitas sosial secara siber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perspektif generasi milenial khususnya kota Denpasar yang ada di grup Discord fans Zen Gunawan maupun official Maha5 memberikan tanggapan yang positif dengan adanya penggunaan ikon kebudayaan lokal Bali. Mereka juga memberikan tanggapan seperti implikasi fenomena Vtuber terhadap karir maupun peluang kerja hingga peluang penuturan budaya di media maya dan pengembangan pendidikan. Hal ini dikarenakan mereka melihat Zen Gunawan sebagai kreator konten yang memiliki citra yang humoris dan bijak.*

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk yang terus berinovasi seiring berkembangnya cara mengenal dan beradaptasi dengan lingkungannya. Inovasi ini menjadi sebuah pola masif dalam bentuk aktivitas yang menjadikan pola integrasi lebih beragam, sehingga terbentuklah sebuah multiverse dalam segala bentuk aktivitasnya. Bentuk nyata dari hal ini adalah adanya keberadaan sebuah realitas baru yang menjunjung konsep yang sama dengan kenyataan, namun mengusung makna

yang berbeda dengan kenyataann, yakni internet (media virtual sebagai metaverse) khususnya di kalangan generasi milenial saat ini (Sherman & Craig, 2018).

Generasi milenial merupakan sebuah generasi yang sekarang menempati puncak kejayaan masa hidupnya saat ini. Kejayaan ini tidak lepas dari perkembangan teknologi dan informasi yang menjadikan segalanya berubah dengan cepat dan memberikan kesenjangan yang cukup jauh dengan generasi sebelumnya. Citra milenial Indonesia tidak jauh dari pernyataan Grossberg (dalam Barker, 2009) antara lain identik dengan musik, tema gaya dan ke-Amerika-an. Mereka digambarkan sebagai konsumen yang menyenangi fesyen, menyukai gaya, berbagai kegiatan rekreasi, dan pesta yang sifatnya hanya untuk bersenang-senang. Generasi ini mewakili komersialisasi kaum muda dengan dukungan penuh untuk menciptakan pasar konsumen yang dijiwai dengan semangat hura-hura karena dukungan finansial cukup untuk mendukung gaya hidup mereka sehari-hari.

Keterkaitan antara generasi milenial dengan media siber, seperti yang sering terlihat memiliki beberapa ciri khas, yaitu kebiasaan memegang atau menggunakan perangkat mobile di tempat umum. Perangkat ini merupakan sebuah medium penghubung antara mesin dengan mesin secara hardware, interaksi dan komunikasi manusia dengan manusia maupun hubungan manusia dengan mesin dalam hal ini pemanfaatan teknologi (Nasrullah, 2014). Republika (dalam Wawancara Ericsson, 2016) menyatakan bahwa, produk teknologi akan mengikuti gaya hidup masyarakat milenial. Sebab, pergeseran perilaku turut berubah beriringan dengan teknologi. "Produk teknologi baru akan muncul sebagai akomodasi perubahan teknologi," ujar Presiden Director Ericsson Indonesia Thomas Jul. Salah satu ciri generasi milenial adalah mereka cenderung selalu terkoneksi dengan internet untuk browsing berbagai aplikasi di perangkat mobile mereka, bahkan ketika mereka sedang melakukan aktivitas lain seperti berbelanja makanan. Aktivitas yang biasanya dilakukan saat terkoneksi dengan internet adalah bermain game online, chatting atau sekedar update status dan login ke berbagai media sosial yang memiliki berbagai pengaruh sesuai tren yang ada secara global.

Giddens (dalam Ismulyadi, 2015) menyebut bahwa masyarakat dewasa ini merupakan masyarakat "pengembara dalam ruang waktu" hal ini menjadikan identitas budaya yang dimiliki tercampur oleh realitas global di tengah proses digitalisasi (internet atau media sosial) yang mana mempengaruhi nilai kebudayaan suatu individu etnis tertentu yang merubah aktivitas dan pandangan manusia terhadap fenomena kebudayaan terdistorsi (proses akulturasi maupun asimilasi kebudayaan).

Salah satu realitas budaya yang menonjol yaitu Virtual Youtuber atau biasa disingkat Vtuber adalah tokoh rekaan Virtual yang didesain dengan grafis komputer dalam bentuk 2D atau 3D. Tokoh Vtuber ini kemudian bertindak seperti youtuber pada umumnya yaitu melakukan segala aktivitas hiburan saat stream seperti menyanyi, bermain game, dan free talk. Vtuber menjadi fenomena global yang terjadi di media youtube dengan mengangkat desain yang khas berupa sosok animasi yang terinspirasi dari anime (istilah untuk menggambarkan kartun/animasi produksi Jepang) maupun sebuah folklor dari suatu daerah tertentu secara global dan beberapa cerita yang dibuat sesuai peran yang dibawakan oleh tokoh virtual tersebut.

Fenomena Vtuber ini masuk ke Indonesia mulanya diawali dengan adanya Vtuber Maya Putri salah satu Vtuber yang cukup populer di Indonesia, juga merupakan salah satu Virtual Youtuber generasi awal di Indonesia. Maya Putri memulai debutnya sebagai Vtuber pada tahun yang sama dengan Vtuber Tessa, hanya berbeda bulan saja sepatnya di 20 Agustus 2018 (Metanesia.id, 2022) dan kemudian diikuti berbagai Vtuber dari agensi besar seperti Hololive, Nijisanji, dan diikuti dengan Vtuber indie lainnya yang pada hakikatnya menggunakan penampilan

visual yang berpedoman dari Vtuber Jepang.

Munculnya fenomena Vtuber ini juga memberikan dampak pada perubahan budaya dan eksistensi kebudayaan tradisional di Indonesia. “Teknologi mempermudah kita untuk berinteraksi dengan satu sama lainnya. Tetapi, teknologi juga berdampak negatif pada generasi milenial, dilihat dari sisi negatifnya, generasi milenial saat ini cenderung cuek pada sosial budaya” (Abriyanti, 2019). Fenomena Vtuber memberikan pengaruh dalam pertukaran budaya dimana pertukaran tersebut lebih dominan kearah penerimaan budaya asing, dalam kasus ini sepertihalnya cerita rakyat sebagai wujud rasa identitas kebudayaan yang seiring berkembangnya zaman mulai luntur pada kalangan pemuda penerus bangsa karena penerimaan cerita budaya asing yang lebih dominan. Namun, hal ini menjadi peluang perubahan penuturan budaya melalui ruang maya yang terealisasi dan menjadi inspirasi pembuatan tokoh Virtual Youtuber Zen Gunawan oleh agensi Maha5 (Maha Panca).

Zen Gunawan merupakan Vtuber dari agensi Maha5 (Panca) yang debut pada tanggal 30 Agustus 2020 (ZenGunawan-MAHA5, 2023), memiliki visual yang berbeda dengan Vtuber lain, yang mana biasanya Vtuber mengangkat karakter anime yang mengusung beberapa role (cerita pendukung) yang mengandung unsur budaya Jepang, Vtuber Zen Gunawan memilih menggunakan karakter visual dengan ornamen khas Bali pada kostum yang dikenakan seperti motif kamen poleng (hitam dan putih) khas Bali dan musik pengiring yang bernuansa Bali serta visual yang mengindikasikan penggunaan cerita rakyat (MAHA5 mahapanca - Vtuber Group, 2023).

Zen Gunawan merupakan Vtuber pertama yang mengusung budaya lokal sebagai basis karakter secara visual yang menampilkan pengalaman menonton bernuansa bali yang mana merupakan sebuah hal yang baru di dunia Vtuber. Mengusung hal yang baru dan berbeda merupakan sesuatu yang sulit dilakukan di tengah pengaruh globalisasi pada generasi milenial saat ini, tren menjadi sesuatu yang diikuti dan melakukan sesuatu di luar tren menjadi tantangan tersendiri bagi Vtuber Zen Gunawan. Namun sebuah hal baru ini justru memberikan fenomena yang berbeda, Vtuber Zen Gunawan justru memiliki 217.000 subscribers saat ini yang menjadi bukti bahwa penonton juga menyukai keberadaanya dan memiliki pandangan tersendiri. Hal inilah yang menjadikan peneliti ingin mengungkap bagaimana eksistensi Vtuber Zen Gunawan yang memakai ikon budaya Bali dalam perspektif generasi milenial Kota Denpasar khususnya yang tergabung dalam komunitas Virtual di discord. Berdasarkan uraian tersebut di atas, penulis ingin meneliti “Eksistensi Virtual Youtuber Zen Gunawan Dari Perspektif Generasi Milenial Kota Denpasar”.

METODE PENELITIAN

Nasrullah (2018) mengatakan bahwa secara sederhana, etnografi virtual bisa dikatakan sebagai metodologi riset bidang kualitatif yang diadaptasikan dari teknik riset etnografi yang mempelajari artefak, seperti budaya dan komunitas. Data mengenai eksistensi Vtuber Zen Gunawan dikalangan generasi milenial Kota Denpasar dicari dan dianalisa menggunakan metode penelitian kualitatif virtual etnografi. Menurut Nasrullah (2014) metode etnografi dilakukan untuk melihat fenomena spasial dan kultur dari pengguna di ruang siber. Kajian virtual etnografi itu sendiri adalah sebuah pola pendekatan penelitian terhadap internet yang dilakukan tergantung bagaimana individu tersebut menanggapinya. Metode penelitian ini mencoba merekam bagaimana suatu budaya itu dapat berinteraksi dan membentuk struktur realitas sosial secara siber (Nasrullah, 2018).

Peneliti adalah sebagai instrumen kunci pengambilan informan sumber data dilakukan secara purposive, yang mana peneliti melakukan penelitian yang diawali dengan menentukan informan kunci yang pada penelitian ini mengambil dari grup discord dengan metode purposive dari hasil

observasi dan wawancara. Peneliti fokus melakukan pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil dari penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Seperti yang sudah dijelaskan dalam konsep, peneliti melakukan penelitian menggunakan acuan rentang tahun kelahiran antara 1997-2004 yang mana pada penelitian ini para generasi milenial ini berusia 19-26 tahun dan 26-30 tahun. Peneliti melakukan penelitian etnografi virtual dengan memanfaatkan fenomena Vtuber yang sedang naik dikalangan para generasi milenial. Vtuber Zen Gunawan merupakan realitas maya yang menggabungkan budaya tradisional dengan perkembangan zaman yang menjadikan digitalisasi kebudayaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Generasi milenial mengenal dan merasakan langsung era digital menganggap era digital sebagai sebuah peluang digitalisasi dalam berbagai aspek kehidupan (Nopvianto, 2023). Melihat dari fenomena Vtuber Zen Gunawan dan interaksinya di dunia maya sebagai sebuah symbol keberadaan, para informan memiliki berbagai pandangan tersendiri terkait fenomena ini dalam berbagai jenis aspek antara lain:

Hiburan yang Unik

Budaya Vtuber merupakan sebuah budaya streaming di media digital yang mengaplikasikan visual karakter bertemakan manusia, hewan, dan segala jenis ras yang dibuat sesuai dengan perwatakan dan penggambaran imajinatif pembuatnya. Visual karakter ini menjadi bentuk identitas dari sebuah Vtuber yang mana setiap karakter yang dibuat diharapkan dapat menarik perhatian para penikmatnya.

Generasi milenial Kota Denpasar melihat eksistensi Vtuber Zen Gunawan sebagai sumber hiburan yang menyenangkan. Zen Gunawan memberikan hiburan yang menyenangkan dan mengundang tawa seperti tanggapan para informan :

“Zen Gunawan itu orangnya gokil, humoris, dan pembawaanya menyenangkan, salah satu alasanku nonton dia karena streamnya menghibur dikala suntuk” (Wawancara, 28 juli 2023, Informan: Hunji)

Informan melihat Zen sebagai hiburan yang unik yang dilandasi dengan humor pembawaanya yang membuat penggemar dan penonton menurutnya dapat terhibur. Tanggapan ini juga dikuatkan oleh kedua orang informan sebagai berikut:

“Aku ngikutin Zen itu karena konten Game Collab Dota dengan Vtuber Siskae, kenal Zen dan ngikuti karena dia menghibur orangnya, kocak juga” (Wawancara, 22 Febuari 2023, Informan : Pradana Indra Iswara)

“Sebagai seorang Vtuber, keberadaan Zen Gunawan ya sebagai hiburan di dunia maya dengan keunikan karakternya” (Wawancara, 4 Maret 2023, Informan : I Nyoman Damaswara)

Dari beberapa wawancara yang dilakukan, para informan mengatakan bahwa Zen Gunawan memiliki pembawaan yang humoris dan menghibur dan wujud keberadaan Zen Gunawan itu sendiri sebagai hiburan.

Sebagai sebuah hiburan, Zen sebagai Vtuber menciptakan konten yang kreatif dan menarik, yang menghibur generasi milenial yang mencari pengalaman baru dan segar. Generasi milenial melihat bahwa Vtuber Zen Gunawan merupakan realitas yang unik yang mana menerapkan kebudayaan dan hal tersebutlah yang menjadi alasan awal mengapa mereka mengikuti dan bagaimana mereka melihat Zen Gunawan seperti kata informan berikut :

“Aku melihat Zen Gunawan sebagai ikon baru di dunia Vtuber Indonesia, aku ngeliat dia karena dia percaya diri dan bangga menggunakan budaya balinya secara penuh(melihat visual

unik)” (Wawancara, 30 juli 2023, Informan : eggless.omlette)

Zen Gunawan yang menampilkan avatar dengan menggunakan kebudayaan tradisional ternyata memberikan kesan keunikan tersendiri bagi informan yang mana dapat dilihat dari tanggapan informan yang menyatakan bahwa hal ini merupakan sebuah ikon baru di dunia Vtuber Indonesia. Tanggapan ini juga didukung oleh informan lain yang mengatakan bahwa alasan menonton dikarenakan tampilan dan nuansa unik yang dibawakan Zen Gunawan seperti halnya kedua tanggapan berikut :

“Alasan utama nonton dia diawal dulu tuh karena tampilan Zen yang unik dan nuansa yang dibawakannya tuh beda banget dengan Vtuber lain” (Wawancara, 22 Febuari 2023, Informan : Myrica#5989)

“Ngga bohong sih, awalnya iseng nonton karena sepertinya Vtuber ini (Zen) menarik karena gambar visualnya... ehh terus jadi suka dengan konten-kontennya” (Wawancara 7 maret 2023, Informan : Lisy#7274).

Informan melihat bahwa sebagai sebuah hiburan, alasan mengapa mereka tertarik dikarenakan keunikan pada avatar yang digunakan. Avatar dalam hal ini Vtuber, mengambil berbagai referensi misalnya dari cerita rakyat, peninggalan kebudayaan, maupun cerita yang didasari dengan nilai imajinasi tinggi seperti komik, animasi, film, dan sejenisnya. Peneliti melihat pada hal ini, referensi tersebut merupakan sebuah tanda bahwa kebudayaan dan artefaknya senantiasa mengalami pembaharuan dalam aspek penyampaian dan dalam aspek eksistensi, seperti halnya Vtuber Zen Gunawan menggunakan visual ornamen kain poleng khas Bali yang menjadikannya sebagai sebuah identitas tersendiri bagi kalangan penggemar.



Gambar 1. Visual Zen Gunawan

Zen Gunawan sebagai sebuah alat yang digunakan oleh konten creator dalam menyampaikan kontennya menjadi sebuah fenomena budaya yang memiliki interpretasi tersendiri bagi penonton dan penggemarnya. Fenomena tersebut membuat peneliti melihat adanya proses pembentukan makna sebagaimana Blumer (dalam Ahmadi, 2008) yang mendefinisikan interaksionisme simbolik atau teori interaksi simbolik sebagai sebuah proses interaksi dalam rangka membentuk makna bagi setiap individu. Keterkaitan Zen Gunawan sebagai sebuah simbol dapat dilihat dari respon informan terkait pandangannya terhadap wujud keberadaan Zen Gunawan:

“Sebenarnya Vtuber (Zen) kalau diliat itu seperti wayang sih tapi di digitalisasi”

(Wawancara, 22 Februari 2023, Informan : Pradana Indra Iswara)

Tanggapan tersebut mengindikasikan wujud pandangan informan yang melihat Zen Gunawan sebagai realitas maya, dapat dianalisa bahwa pandangan informan terhadap Vtuber Zen Gunawan disini memiliki pemaknaan wayang yang mengalami digitalisasi. Peneliti melihat bahwa informan tersebut mencoba mengungkapkan adanya proses yang dipahami oleh informan sebagai sebuah bentuk kesadaran terhadap perubahan realitas yang mana kesadaran tersebut merupakan buah dari hasil rekonstruksi dunia nyata dan realitas maya.

Kata wayang berasal dari bahasa Jawa, yang berarti bayangan. Secara umum, wayang diartikan sebagai boneka untuk meniru orang, yang pada pandangan informan, Zen Gunawan merupakan boneka yang dikendalikan seorang dalang dalam hal ini sang pembuat konten. Informan juga melihat bahwa perkembangan zaman membuat wayang yang dibuat dari pahatan kulit atau kayu, dan digunakan untuk menampilkan tokoh dalam sebuah pertunjukan drama tradisional mengalami perubahan wujud akibat dari transformasi digital. Hal tersebut mengindikasikan Interaksionisme simbolik pada aspek meaning ini, mengartikan bahwa Vtuber dalam pandangan informan memiliki interpretasi sebagai wayang yang sebenarnya merupakan bayangan atau cerminan dari sejumlah sifat yang dimiliki manusia, misalnya saja sifat murka, serakah, pelit, bijak, dan sebagainya yang menciptakan sebuah karakter khas yang pada fenomena Vtuber ini digunakan dalam berinteraksi pada suatu streaming sehingga mereka memiliki identitas tersendiri bagi audiensnya.

Biasanya wayang diciptakan sesuai dengan watak, sifat, dan perilaku yang dimiliki oleh suatu tokoh. Namun berdasarkan hasil penelitian, penulis dapat memahami bahwa audiens di dunia digital menilai sesuatu dari visual, mereka mengenali Zen Gunawan sebagai “Vtuber monyet atau menyerupai monyet” yang mana kata “Vtuber Monyet” menjadi sebuah tanda dalam sebuah komunitas pecinta Vtuber. Dalam keterkaitannya dengan interaksionisme simbolik, “Vtuber Monyet” menjadi sebuah language yang terinterpretasi pada bahasa dalam komunitas pecinta Vtuber termasuk penggemarnya pada generasi milenial kota Denpasar.

Bahasa dalam aspek ini mengacu pada gagasan Blumer (dalam Ahmadi, 2008: 302-304) merupakan sumber makna yang berkembang secara luas melalui interaksi sosial antara satu dengan yang lainnya dan bahasa disebut juga sebagai alat atau instrumen yang hanya diketahui oleh suatu kelompok. Zen Gunawan sebagai Vtuber monyet disebabkan karena secara visual Zen Gunawan memiliki karakteristik menyerupai monyet putih (Lihat Gambar 1) yang akhirnya membuat para penonton menilai demikian dan bahkan mengaitkan dengan beberapa epos seperti tanggapan informan berikut:

“Awal aku liat sih ngiranya Sun Gokong tapi karena kental dengan bali wah pasti Hanoman referensinya”(Wawancara, 22 Februari 2023, Informan : Pradana Indra Iswara).

Sejak penayangan pertama, Zen Gunawan tidak pernah memperkenalkan dirinya sebagai sosok perwujudan sebuah karakter Hanoman maupun Sun Gokong. Namun, kesalahpahaman inilah yang kemudian justru menjadikan eksistensi kedua karakter dari epos yang berbeda tersebut melekat pada Zen Gunawan. Pernyataan ini didukung oleh pernyataan dua orang informan sebagai berikut:

“Karena liat dia dan pembawaanya aku keinget lagi ma film Sun Gokong jadi rewatch lagi...Sebenarnya aku ngga tau seperti apa Hanoman cuma yang ku tau dia monyet putih di pewayangan dan senang aja tau ada yang angkat kebudayaan kita”(Wawancara, 22 Februari 2023, Informan : Pradana Indra Iswara).

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, rata-rata informan tidak tahu cerita tentang Hanoman, namun berkat adanya Vtuber Zen Gunawan, ada seseorang yang mengaku mencari tahu

tentang cerita Hanoman:

“Aku sampai caritau tentang Hanoman, dan menyimpulkan karakternya hampir mirip. mana suaranya dan pembawaanya asik juga, walau sedih diceritanya hanoman sadboy” (Wawancara 7 Maret 2023, Informan: Lisy#7274).

Penggunaan referensi visual menggunakan kebudayaan tradisional termasuk cara yang unik menurut para informan. Walaupun demikian, nilai identitas kedua epos yang melekat (Hanoman dan Sun Gokong) tersebut tidak tercemar dan malah membuat eksistensinya terangkat kembali.

Peneliti melihat pada aspek pandangan sebagai sebuah hiburan yang unik, tanggapan Zen sebagai sebuah realitas hiburan yang unik tersebut merupakan sebuah hasil interpretasi (through) yang dipengaruhi oleh pemahaman dan pengalaman individu terkait sesuatu fenomena yang terjadi dalam hidupnya.

Pengenalan Budaya

Vtuber Zen Gunawan sebagai sebuah keberadaan di dunia maya tidak hanya merepresentasikan dirinya sebagai hanya media hiburan tetapi sebagai media pertukaran budaya, seperti halnya kata informan :

“Budaya Vtuber tuh mirip dengan Kpop, aku ngeliat Vtuber khususnya Zen itu sebagai idola. Dan apa yang dijual dari keduanya itu ya budaya.... Tapi keberadaan Zen tuh ngebalik suasana Vtuber yang biasa ngejual budaya Jepang jadi ngejual budaya Indo” (Wawancara, 30 juli 2023, Informan : eggless.omlette)

Vtuber dapat memperkenalkan budaya Jepang dan Indonesia kepada penggemar mereka. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap budaya tersebut. Meskipun Zen Gunawan merupakan seorang Vtuber, sebagai seorang Vtuber sudah hal yang wajar seorang Vtuber memperkenalkan budaya Jepang kepada penonton, hal ini dikarenakan kebudayaan Vtuber sangat erat hubungannya dengan jejepangan (Budaya jepang) namun Zen Gunawan juga secara langsung dengan karakternya memperkenalkan budaya Indonesia khususnya Bali seperti kata informan :

“Perbedaan Vtuber Zen Gunawan dengan yang lainnya tuh terletak di kostum yang dipakai, Vtuber lainnya kebanyakan pakai kimono, tuxedo, atau kostum modis jejepangan atau barat, zen pakai kamen dengan motif bali. Secara langsung zen disetiap streamnya tuh ngenalin budaya indo ke luar dan itu promosi yang bagus menurutku” (Wawancara 7 maret 2023, Informan : Lisy#7274).

Melalui konten mereka, Vtuber secara umum membawa elemen budaya Jepang seperti bahasa, makanan, anime, dan tradisi ke penonton mereka. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi generasi milenial terhadap budaya Jepang atau sebaliknya sebagai sebuah pertukaran budaya. Namun, menurut informan hal yang terjadi malah sebaliknya, Informan merasa bahwa Zen Gunawan lah yang sedang melakukan promosi dan mengenalkan kebudayaan daerah atau tradisional Bali secara Internasional.

KESIMPULAN

Generasi milenial Kota Denpasar melihat bahwa Zen Gunawan merupakan sebuah sosok hiburan yang unik yang mana hal ini dilatarbelakangi oleh atribut Zen Gunwan yang menggunakan ikon budaya Bali. Zen Gunawan dirasa mencerminkan sebuah sosok tertentu (Hanoman maupun Sun Gokong) bagi sebagian informan yang mana hal inilah yang mengaitkan pandangan mereka dengan fenomena Vtuber sebagai sebuah wayang yang dimoderenisasi dengan Zen Gunawan sebagai simbol (wayang) yang dipakai oleh seorang youtuber (dalang) yang mana hal ini merupakan sebuah hal yang menarik dan bagus menurut mereka.

DAFTAR REFERENSI

- Abriyanti, E. (2019). Lunturnya Budaya Tradisional di Era Digital. Retrieved from www.harianbhirawa.co.id : <https://www.harianbhirawa.co.id/lunturnya-budaya-tradisional-di-era-digital/>
- Ahmadi, D. (2008). *Interaksi Simbolik : Suatu Pengantar*. MediaTor, 301-304.
- Barker, C. (2009). *Cultural Studies Teori & Praktik* (terjemahan). Kreasi Wacana.
- Gunawan, Z. (2023). Official Youtube Zen Gunawan. Retrieved from Youtube: <https://www.Youtube.com/@ZenGunawan-MAHA5/about>
- Ismulyadi, C. (2013). Agama Sebagai Basis Terciptanya Etika Global. MKU-UNY, 3.
- MAHA5 mahapanca - Vtuber Group. (2023, 4 Januari). OLAP VS HANUMAN VS BARBIE | GEN 2 DEBUT HIGHLIGHT [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=F4ZzCkqt7nY>
- Nasrullah, R. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Prenada Media.
- Nasrullah, R. (2018). *Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya, dan . Simbiosis Rekatama Media*.
- Nasrullah, R. (2018). Riset KHALAYAK DIGITAL: PERSPEKTIF KHALAYAK MEDIA DAN REALITAS VIRTUAL DI MEDIA VIRTUAL. *Jurnal Sositologi*, 281. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2018.17.2.9>
- Nopvianto. (2023). Era Digital Hidup Semakin Berwarna. Retrieved from Sohob Indonesia: <https://sohib.indonesiabaik.id/>
- Republika. (2016, 12 26). Mengenal Generasi Millennial. Retrieved from Republika.co.id: <https://www.republika.co.id/berita/koran/inovasi/16/12/26/ois64613-mengenal-generasi-millennial>.
- Sherman, W. R. & Craig, A.B. (2018). *Understanding Virtual Reality Interface, Application, and Design*. Morgan Kaufmann.
- Sherman, W. R. & Craig, A.B. (2018). *Understanding Virtual Reality Interface, Application, and Design*. Morgan Kaufmann