

# **INVESTASI PERUSAHAAN MULTINASIONAL DALAM BIDANG EKONOMI KREATIF INDUSTRI VIRTUAL YOUTUBING DI INDONESIA TAHUN 2020-2023 (STUDI KASUS: HOLOLIVE PRODUCTION)**

**RESPATI PAKUSADEWO**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu dampak investasi perusahaan asing bidang Virtual YouTubing di Indonesia dan melihat perkembangan sektor ekonomi kreatif global Virtual YouTubing dan perkembangannya di Indonesia. Penelitian ini menggunakan konsep Globalisasi Budaya, Foreign Direct Investment, Multinational Corporation, Ekonomi Kreatif, dan Virtual YouTubers. Metode yang digunakan adalah kualitatif untuk menjelaskan sektor usaha Virtual YouTubers dengan studi kasus perusahaan Hololive Production. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan studi pustaka, mempelajari dokumentasi, serta melakukan wawancara. Teknik analisis data menggunakan metode Miles dan Huberman yaitu meringkas data, menampilkan data, dan menarik dan memverifikasi kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hololive Production unggul dalam beberapa hal dibandingkan dengan perusahaan lokal di Indonesia, yang paling utama adalah sumber daya seperti teknologi dan fasilitas, dan juga pola pikir masyarakat negara Indonesia dan Jepang yang memiliki resepsi yang sangat berbeda terhadap industri Virtual YouTubing. Penelitian ini menemukan bahwa dari periode tahun 2020 sampai 2023, industri VTubing di Indonesia hanya mengalami pertumbuhan namun tidak mengalami perkembangan yang lebih dalam dan menyeluruh. Namun demikian, tidak dapat dipungkiri industri ini tetap memiliki potensi yang sangat besar dan dapat menguntungkan industri ekonomi kreatif Indonesia.

**Kata Kunci:** Foreign direct investment, multinational corporation, ekonomi kreatif, Virtual YouTubing

**MULTINATIONAL CORPORATION INVESTMENT IN THE  
FIELD OF VIRTUAL YOUTUBING CREATIVE ECONOMY  
INDUSTRY IN INDONESIA YEAR 2020-2023 (CASE STUDY:  
HOLOLIVE PRODUCTION)**

**RESPATI PAKUSADEWO**

**ABSTRACT**

This research aims to find out the impact of foreign corporation investment in the field of Virtual YouTubing in Indonesia and to look at Virtual YouTubing sector development on the global creative economy and its development in Indonesia. This research uses the concepts of Cultural Globalization, Foreign Direct Investment, Multinational Corporations, Creative Economy, and Virtual YouTubers. The method used is qualitative method to explain the Virtual YouTubers business sector with a case study of the company Hololive Production. The data collection techniques used were literature study, documentation study, and conducting interviews. The data analysis technique used is Miles and Huberman's method, namely summarizing data, displaying data, and drawing and verifying conclusions. The research results show that Hololive Production is superior in several ways compared to local companies in Indonesia, the most important of which are resources such as technology and facilities, and also the mindset of the people of Indonesia and Japan which have very different receptions towards the Virtual YouTube industry. This research found that from the period 2020 to 2023, the VTubing industry in Indonesia only experienced growth but did not experience deeper and more comprehensive development. However, it cannot be denied that this industry still has enormous potential and can benefit Indonesia's creative economy industry.

**Key words:** Foreign direct investment, multinational corporation, creative economy, Virtual YouTubing