

Judul Tugas Akhir Skripsi:

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

Tugas Akhir Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Hubungan Internasional

Nama: Respati Pakusadewo

NIM: 1910412047



**PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN  
JAKARTA**

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

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

**Oleh:**

**Respati Pakusadewo**

**1910412047**

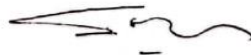
**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi salah satu syarat ujian  
Guna memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Hubungan  
Internasional**

**Telah disetujui oleh Tim Pembimbing pada  
Tanggal seperti tertera di bawah ini**

**Jakarta, 25 Januari 2024**

**Pembimbing Utama**



**Dr. Nurmasari Situmeang, M.Si.**



**Program Studi Hubungan Internasional  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta  
Tahun 2024**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar:

NAMA: Respati Pakusadewo

NIM: 1910412047

Program Studi: S1 Hubungan Internasional

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 19 November 2023

Yang menyatakan,



[Respati Pakusadewo]

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

---

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Respati Pakusadewo  
NIM : 1910412047  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Program Studi : S1 Hubungan Internasional

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

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

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Dibuat di: Jakarta

Pada tanggal: 22 Januari 2024

Yang menyatakan,



[Respati Pakusadewo]

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Respati Pakusadewo

NIM : 1910412047

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi : Hubungan Internasional

Judul Skripsi : Investasi Perusahaan Multinasional Dalam Bidang Ekonomi Kreatif Industri Virtual YouTubing di Indonesia Tahun 2020-2023 (Studi Kasus: Hololive Production)

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

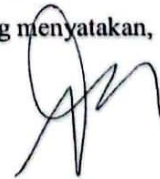
1. Memberikan hak saya bebas royalti kepada Perpustakaan UPNVJ atas Penelitian karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengolah pangkalan data (database), mendistribusikan, serta menampilkan dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan UPNVJ, tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai Peneliti/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan UPNVJ dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan semoga digunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Jakarta,

Pada tanggal : 25 Januari 2024

Yang menyatakan,



Respati Pakusadewo




## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi diajukan oleh:


Nama : Respati Pakusadewo  
NIM : 1910412047  
Program Studi : S1 Hubungan Internasional  
Judul Skripsi : Investasi Perusahaan Multinasional Dalam Bidang  
Ekonomi Kreatif Virtual YouTubing di Indonesia Tahun  
2020-2023 (Studi Kasus: Hololive Production)

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.


### Pembimbing

  
Dr. Nurmasari Situmeang, M.Si

### Penguji I

  
a.n. Wiwiek Rukmi Dwi Astuti

### Penguji II

  
Ruden Marisa Yudianto

### Ketua Program Studi

  
Wiwiek Rukmi Dwi Astuti

Ditetapkan di: Jakarta

Tanggal Ujian: 28 Desember 2023

# **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



## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan. Penelitian yang mulai dilakukan sejak dari 19 September 2022 ini berjudul “Investasi Perusahaan Multinasional dalam Bidang Ekonomi Kreatif Industri Virtual Youtubing di Indonesia Tahun 2020-2023 (Studi Kasus: Hololive Production)”. Skripsi ini ditulis sebagai syarat kelulusan dan juga untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Ilmu Hubungan Internasional Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu memberikan dukungan, bantuan, serta motivasi dalam menulis dan menyusun skripsi sehingga dapat terselesaikan:

1. Almarhum ayah yang pada awal mula penyusunan skripsi ini masih sehat dan aktif antusias membantu dalam penyusunan latar belakang dan pengerucutan arah bahasan topik skripsi. Tanpa beliau penulis tidak akan menemukan arah yang cocok untuk bahasan skripsi ini.
2. Ibu sebagai sosok manusia yang penuh dengan kasih sayang, kesabaran, dan kerja keras dalam menghidupi penulis sebagai bentuk dukungan agar penulis memiliki lingkungan dan kondisi hidup yang nyaman untuk mengerjakan skripsi.
3. Dr. Nurmasari Situmeang, M.Si.; Raden Maisa Y., S.Sos, M.Si.; dan Sindy Yulia Putri, S.Pd., M.Si. selaku dosen pembimbing utama, dosen pembimbing pendamping, dan dosen penguji ahli atas bimbingan selama ini dalam pengerjaan dan revisi skripsi.
4. Para dosen dan tenaga pengajar Program Studi Hubungan Internasional yang tidak bisa disebutkan satu per satu atas segala ilmu pengetahuan yang telah diberikan sejak semester awal hingga semester akhir.
5. Bapak Wendy Antonius yang merupakan Chief dan Executive Officer dari Re:Memories dan juga analis pasar industri Virtual YouTubing di Indonesia

yang telah memberikan data-data berharga kepada penulis agar bisa menyelesaikan analisis penelitian.

6. Gunawan Mulya Pratama, S.Ak. yang merupakan sahabat terdekat dan terbaik yang membantu penulis dalam merapikan dan menyusun secara teknis naskah skripsi sehingga mempermudah penulis untuk dapat fokus terhadap substansi.
7. Muhammad Hasbi Setianto, S.Pd. selaku sahabat dekat yang juga selalu memberikan dukungan mental dan emosional bersama dengan Gunawan.
8. Para teman seperjuangan, para kakak tingkat, dan juga para adik tingkat baik dari dalam FISIP ataupun dari UKM Pencak Silat Veteran Jakarta di UPN “Veteran” Jakarta yang selama ini menjadi motivasi penulis untuk menjadi teman, adik tingkat, dan juga kakak tingkat yang baik dan dapat diandalkan dalam bidang akademik maupun non-akademik.

Penulis menyadari akan kekurangan penelitian ini. Penulis tetap berharap skripsi ini dapat berguna dan memberikan manfaat bagi siapapun yang memiliki minat untuk mengkaji studi HI ranah kontemporer ini lebih lanjut ataupun peneliti dari bidang lain yang meneliti topik terkait.

Jakarta, 22 November 2023

Respati Pakusadewo

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI AKADEMIS .....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH.....	v
PENGESAHAN SKRIPSI .....	vi
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1. Latar belakang .....	1
2. Rumusan Masalah .....	7
3. Tujuan Penelitian.....	9
4. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II.....	10
TINJAUAN PUSTAKA .....	10
1. Konsep penelitian .....	10
1.1 Globalisasi Budaya .....	10
1.2 Foreign Direct Investment .....	13
1.3 Multinational Corporation .....	16
1.4 Ekonomi Kreatif .....	18
1.5 Virtual YouTubers .....	20
2. Kerangka Pemikiran .....	22
BAB III .....	24
METODE PENELITIAN.....	24
1. Jenis Penelitian .....	24

2. Teknik Pengumpulan Data .....	24
3. Teknik Pengolahan Data.....	27
4. Tabel rencana waktu.....	30
BAB IV .....	31
VIRTUAL YOUTUBING DAN HOLOLIVE PRODUCTION.....	31
1. Virtual YouTubing dan Hololive Production.....	31
1.1 Ide dari konsep usaha Cover Corporation.....	31
1.2 Hololive Production sebelum menjadi MNC.....	33
1.3 Investor Cover Corporation dan Hololive Production.....	36
2. Virtual YouTubing dan Hololive saat Covid 19 .....	37
2.1 Pergeseran pasar lokal VTubing ke pasar internasional .....	37
2.2 Gagalnya kelanjutan Investasi Hololive Production di China .....	39
2.3 Meluasnya Hololive Production ke daerah Eropa dan Amerika (EN).....	41
3. Hololive Production per September 2023 .....	44
BAB V.....	46
EKONOMI KREATIF HOLOLIVE PRODUCTION DAN VIRTUAL YOUTUBING DI INDONESIA .....	46
1. Globalisasi Budaya Jepang di Indonesia .....	46
1.1 Masuknya Hololive Production ke Indonesia.....	50
1.2 Investasi dengan transfer teknologi yang sedikit.....	53
2. Hololive Production dan praktik ekonomi kreatif industri Virtual YouTubing .....	55
2.1 VTubing sebagai bentuk praktik ekonomi kreatif .....	55
2.2 Praktik ekonomi kreatif industri Virtual YouTubing dalam Hololive.....	57
3. Dampak FDI Hololive Production pada bidang ekonomi kreatif Virtual YouTubing di Indonesia .....	59
3.1 Dampak FDI Hololive pada cara operasi perusahaan lokal VTubing dan arus ekonomi kreatif industrinya di Indonesia.....	60
4. Perbandingan efektivitas industri VTubing di Indonesia dengan Hololive Production .....	64
4.1 Integrasi Virtual YouTubing dengan seniman atau tokoh dunia asli.....	64
4.2 Teknologi 3D .....	69
4.3 Promosi retail dan korporat.....	71

4.4 Diversifikasi produk digital .....	73
4.5 Kerjasama dengan pemerintah kota.....	75
5. Popularitas praktik ekonomi kreatif VTubing Hololive Production .....	76
6. Pertumbuhan di Indonesia tanpa adanya tunjangan teknologi .....	79
BAB VI .....	83
KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
1. Kesimpulan.....	83
2. Saran .....	84
DAFTAR PUSTAKA .....	86

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Rencana Waktu .....	30
-------------------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Teknik Olah Data .....	28
Gambar 4.1 Cover Corporation 2023 .....	42
Gambar 4.2 Hololive Production .....	45
Gambar 5.1 Playboard.....	59
Gambar 5.2 Wawancara with Re:Memories .....	60
Gambar 5.3 Hololive Official Fanclub.....	67
Gambar 5.4 Financial Highlights .....	68
Gambar 5.6 Hololive Super Expo .....	70
Gambar 5.7 Hololive ID Official Instagram, 2023 .....	71
Gambar 5.8 Cover Corporation.....	72
Gambar 5.9 Hololive Cover 2 .....	73
Gambar 5.10 Holoearth.....	74
Gambar 5.11 Hololive Alternative .....	74
Gambar 5.12 Hololive Tokyo Tourism Ambassador .....	75
Gambar 5.13 Popularitas Praktik Ekonomi Kreatif VTubing Hololive Production .....	76
Gambar 5.14 JKT48V .....	80
Gambar 5.15 Garena Free Fire Indonesia .....	81
Gambar 5.16 Kobo Kanaeru sebagai Bintang tamu PLN ICONNET.....	81