Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu
Volume 4 ; Nomor 11 ; November 2026 ; Page 46-53
Doi : https://doi.org/10.59435/gjmi.v4i11.2372
Website : https://gudangjurnal.com/index.php/gjmis

E-ISSN : 2988-5760

Strategi Komunikasi GRAVT Dalam Merespons Kontroversi Akemi Nekomachi Di Ruang Digital

Amanda Nafiza Syamil [1], M. Fikri Akbar[2], Sandy Allifiansyah[3]

[1 2 3]Ilmu Komunikasi, Universitas Negeri Jakarta
[1*]amanda.nafiza.syamil@mhs,unj.ac.id [2]m.fikri@unj.ac.id, [3]sandyallifiansyah@unj.ac.id

Abstrak

Industri Virtual YouTuber (*VTuber*) sangat rentan terhadap krisis reputasi yang berpotensi merusak hubungan parasosial dan stabilitas bisnis agensi. Penelitian ini mengkaji masalah utama terkait bagaimana manajemen agensi GRAVT merespons kontroversi pemecatan talenta Akemi Nekomachi di ruang digital pasca-meledaknya krisis eksternal terkait Kasus Souta. Solusi yang ditawarkan untuk membedah permasalahan tersebut adalah menerapkan metode kualitatif melalui kerangka Analisis Wacana Kritis (AWK) tiga dimensi Norman Fairclough (teks, praktik diskursif, dan praktik sosio-kultural). Tujuan penelitian ini adalah membongkar strategi komunikasi krisis, konstruksi bahasa, serta relasi kuasa yang digunakan agensi dalam merebut kembali legitimasi publik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa GRAVT menerapkan strategi wacana ganda (*dual-discourse strategy*). Pada tingkat mikro dan meso, penggunaan surat resmi berbahasa Inggris formal dikombinasikan dengan narasi personal afektif pendiri di platform X (Twitter) berhasil mengontrol 100% narasi krisis serta mendisiplinkan respons audiens secara hegemonik. Pada dimensi makro, pemecatan ini merupakan bentuk penghapusan eksistensi digital (*digital erasure*) yang melegitimasi kekuasaan korporat atas aset virtual demi menjaga kelangsungan kapitalisme digital di tengah panoptikon industri.

Kata Kunci: Analisis Wacana Kritis, Komunikasi Krisis, GRAVT, Akemi Nekomachi, *Virtual* YouTuber

PENDAHULUAN

Di era digital yang berkembang pesat seperti yang kita lihat sekarang, media telah berkembang dan mengalami perubahan yang signifikan. Dengan berkembangnya media tradisional ke media baru, tentunya hal ini membuat perubahan yang sangat signifikan, terutama dalam bidang media hiburan. Penggunaan media sosial dapat didorong oleh hobi dan ketertarikan pribadi, serta memungkinkan penggunanya untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang baru di luar jaringannya sendiri (Mahameruaji et al., 2022). Di Indonesia, aplikasi media sosial banyak bermunculan seiring dengan adanya perkembangan internet yang semakin pesat. Sebelum adanya aplikasi lain, media sosial hanya dimainkan oleh twitter, facebook dan instagram (Pramelani, 2021). Salah satu fenomena berkembangnya media hiburan yang menarik perhatian dalam lanskap media yang berkembang pesat adalah perilaku *Virtual YouTuber* atau *Vtuber* (Firmansyah et al., 2024). Perkembangan industri *Virtual YouTuber* (*VTuber*) di ruang digital global maupun lokal mengalami pertumbuhan yang sangat masif dalam beberapa tahun terakhir (Widodo & Jacky, 2025).

Platform atau media yang paling digunakan dalam penyebarannya adalah Youtube. Youtube merupakan sebuah media *online* yang berguna sebagai tempat pembagian video *online* secara global (Sutarti & Astuti, 2021). Akan tetapi, media video masih berbentuk satu arah dimana yang menonton masih menjadi penerima penuh walaupun dapat berkomunikasi dengan individu lain. Untuk menciptakan interaksi yang bersifat langsung atau secara *realtime*, berkembanglah budaya *live streaming* sebagai sumber hiburan. Perbedaannya dengan media hiburan lainnya adalah bagaimana para penonton (biasa disebut dengan *chat*) dapat ikut serta dan berinteraksi dengan streamer (pelaku *live stream*) dalam waktu nyata. *Virtual YouTuber* adalah streamer dan vloger yang menggunakan karakter virtual 2D dan 3D yang dihasilkan komputer dan terlibat dalam aktivitas kreatif di *platform* seperti Twitter, YouTuber, Twitch (Liudmila, 2020). Para konten kreator yang menggunakan avatar atau karakter untuk *live streaming* ini biasa disebut *Virtual Youtuber* atau *vtuber* (Suharjono & Retnoningsih, 2025).

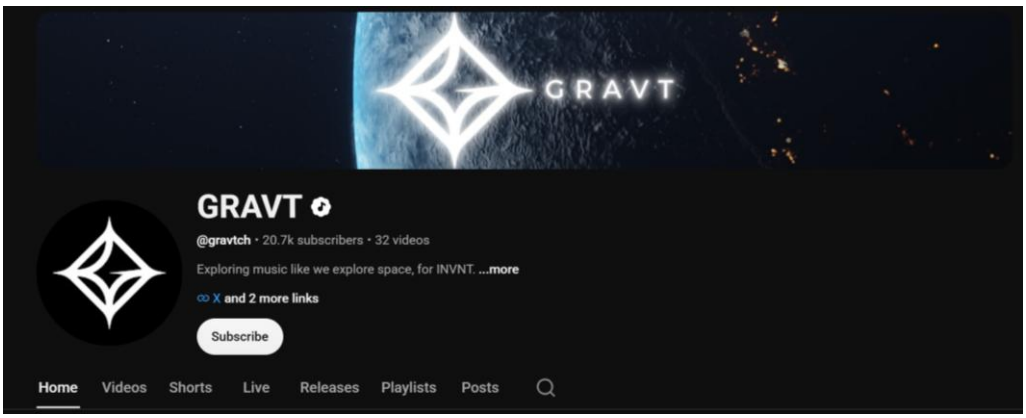
Sebagai bentuk representasi digital berbasis avatar virtual yang digerakkan oleh teknologi penangkap gerak (*motion capture*), *VTuber* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga membangun ekosistem hubungan parasosial yang kuat dengan basis penggemarnya. Namun, komersialisasi dan popularitas instan di ruang digital seringkali beriringan dengan kerentanan krisis reputasi yang tinggi. Ketika seorang talenta di bawah naungan agensi tersandung isu moral atau pelanggaran etika serius, agensi dituntut untuk merespons situasi tersebut secara cepat demi menjaga legitimasi institusional dan keberlangsungan bisnis mereka. Permasalahan utama dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana sebuah agensi digital memproduksi wacana pemecatan talenta melalui pernyataan resmi yang tidak sekadar berfungsi sebagai informasi administratif, melainkan sebagai medan pertarungan retoris dan ideologis.

Individu dituntut untuk mampu memilah informasi, menyampaikan pesan secara etis dan bertanggung jawab di ruang digital, serta membangun citra diri (*personal branding*) yang positif (Akbar et al., 2025). Namun, popularitas instan

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

dan kapitalisasi interaksi digital ini sering kali dibayangi oleh kerentanan krisis reputasi yang destruktif. Ketika ruang digital diguncang oleh skandal moral berskala besar seperti meledaknya kasus pelanggaran etika dan pelecehan yang menyeret figur *VTuber* lokal dalam pusaran "Kasus Souta". Seluruh ekosistem industri kreatif mengalami kepanikan sistemik dan krisis kepercayaan publik yang mendalam. Kasus tersebut bertindak sebagai tamparan keras bagi industri digital, memaksa agensi-agensi kreatif untuk mengevaluasi ulang standar keamanan dan melakukan audit moral secara reaktif.

Dalam situasi di mana seorang talenta di bawah naungan agensi tersandung isu pelanggaran serius, institusi manajemen dihadapkan pada tekanan berat untuk segera merespons situasi guna menyelamatkan legitimasi merek. Permasalahan utama dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana sebuah agensi digital memproduksi wacana pemecatan talenta melalui pernyataan resmi yang tidak sekadar berfungsi sebagai informasi administratif, melainkan sebagai medan pertarungan retoris dan ideologis di tengah iklim ketidakpercayaan publik pasca-skandal industri. Kasus nyata yang merefleksikan ketegangan ini terlihat jelas pada kontroversi pemecatan talenta virtual Akemi Nekomachi oleh manajemen GRAVT yang juga dipicu oleh desakan audit latar belakang akibat memanasnya Kasus Souta dimana pengumuman resmi tersebut memicu perdebatan moral, fragmentasi opini publik, serta diskursus masif di kalangan komunitas digital. Solusi yang ditawarkan melalui penelitian ini adalah membongkar struktur teks dan kuasa tersembunyi di balik pernyataan resmi tersebut agar publik dapat memahami bagaimana agensi menggunakan strategi bahasa untuk mengonstruksi realitas krisis dan membersihkan citra institusional.



Gambar 1. Channel Youtube GRAVT

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji fenomena media digital, komunikasi krisis, dan dinamika wacana dari berbagai sudut pandang. Pertama, penelitian dari Widodo & Jacky, 2025 mengeksplorasi representasi identitas dan dinamika sosiologis masyarakat virtual dalam ekosistem Virtual YouTuber. Persamaan studi tersebut dengan penelitian ini terletak pada kesamaan objek material yang berfokus pada industri Virtual YouTuber (VTuber). Namun, perbedaannya sangat mendasar karena studi Widodo dan Jacky mengkaji ekspresi identitas talenta secara umum, sementara penelitian ini menerapkan Analisis Wacana Kritis (AWK) Norman Fairclough untuk mengupas strategi komunikasi krisis dan teks pemecatan talenta akibat kontroversi moral pada agensi GRAVT.

Kedua, Natasya & Elvina (2026) menerapkan Analisis Wacana Kritis untuk membongkar bagaimana struktur teks pernyataan resmi digunakan untuk mengelola krisis publik dan membangun legitimasi institusional. Persamaan riset tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan kerangka Analisis Wacana Kritis untuk membedah dokumen siaran pers institusi. Perbedaannya terletak pada ranah organisasi yang dikaji, di mana Natasya dan Elvina menyoroti institusi pemerintah dalam krisis bencana, sedangkan penelitian ini membedah struktur teks ganda surat resmi korporat dan pernyataan personal pendiri dalam tata kelola krisis agensi hiburan virtual.

Ketiga, studi oleh Djamzuri & Mulyana (2024) menganalisis komunikasi dan implikasi sosial dari fenomena cancel culture di era media baru. Persamaan kajian ini dengan objek penelitian terletak pada perhatian terhadap tekanan publik, sanksi sosial digital, dan dinamika respons di media sosial. Kendati demikian, perbedaannya terletak pada sudut pandang analisis; penelitian tersebut berfokus pada dampak sosial-psikologis budaya pembatalan secara umum, sementara penelitian ini mendalami bagaimana agensi kreatif mereproduksi kekuasaan korporat melalui bahasa untuk membentengi diri dari dampak buruk kontroversi talenta.

Keempat, Yanuar et al., (2023) meneliti penggunaan platform X (Twitter) sebagai sarana penegakan kontrol sosial dan pendisiplinan massa. Persamaan mendasar dengan penelitian ini adalah pengamatan terhadap penggunaan platform digital dalam mendistribusikan wacana dan mengarahkan perilaku publik. Namun, perbedaannya terletak pada subjek pengendali wacana; studi Yanuar et al. menganalisis perilaku kolektif netizen, sedangkan penelitian ini menganalisis bagaimana manajemen agensi melalui akun pendiri di platform X secara hegemonik mendikte, membatasi, dan mengontrol respons emosional audiens agar selaras dengan skenario pemulihan citra perusahaan.

Kelima, Sanga et al., (2021) mengkaji strategi siaran pers online dalam meredam kepanikan sosial akibat krisis. Persamaan riset tersebut dengan penelitian ini adalah fokus pada instrumen komunikasi krisis korporat untuk meredam instabilitas situasi publik. Perbedaannya terlihat pada pendekatan metode dan konteks objek, di mana penelitian tersebut menggunakan model analisis wacana Roger Fowler pada siaran pers konvensional, sedangkan penelitian ini menerapkan

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

model tiga dimensi Norman Fairclough secara komprehensif pada dokumen resmi dan pernyataan personal terkait kontroversi spesifik di industri *VTuber* Indonesia.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Analisis Wacana Kritis (AWK) model Norman Fairclough untuk membedah data berupa pernyataan dan unggahan resmi GRAVT terkait kontroversi Akemi Nekomachi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi fitur linguistik teks pernyataan, menganalisis praktik diskursif dalam proses produksi dan penyebaran pesannya di ruang digital, serta mengungkap ideologi atau relasi kuasa yang beroperasi di balik narasi manajemen agensi. Melalui penelusuran ini, penelitian diharapkan mampu memperkaya kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang analisis wacana kritis dan komunikasi krisis digital, serta memberikan kontribusi teoretis mengenai bagaimana bahasa dimanfaatkan sebagai instrumen kontrol sosial di industri kreatif kontemporer.

METODE

Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis wacana kritis (*Critical Discourse Analysis*) model Norman Fairclough untuk menganalisis strategi komunikasi GRAVT dalam merespons kontroversi Akemi Nekomachi di ruang digital. Analisis tidak diarahkan untuk mengungkap atau membuktikan kembali detail personal dari kontroversi, tetapi berfokus pada cara GRAVT membentuk, menyampaikan, dan memberikan makna terhadap situasi tersebut melalui komunikasi publik. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memberikan pemahaman secara mendalam mengenai bagaimana bahasa tidak sekadar berfungsi sebagai alat penyampai informasi formal, melainkan sebagai instrumen ideologis yang mengonstruksi realitas, mereproduksi kekuasaan korporat, serta mengelola impresi publik di tengah situasi krisis reputasi.

Objek material dalam penelitian ini adalah seluruh teks komunikasi krisis yang dipublikasikan oleh manajemen GRAVT dan pendirinya di platform media sosial X (Twitter). Data penelitian bersumber dari dokumen primer yang terdiri dari tiga materi utama, yaitu surat pernyataan resmi korporat bertajuk "*Announcement regarding GRAVT's future activities*", unggahan pengantar personal dari pendiri agensi, Daem, serta naskah tangkapan layar surat terbuka dari Daem terkait keputusan pemecatan Akemi Nekomachi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi digital (*digital archiving*) terhadap rilis publik tersebut, disertai observasi kualitatif terhadap konteks wacana yang berkembang di ruang digital selama periode rilis krisis.

Teknik analisis data mengoperasionalkan kerangka kerja tiga dimensi Norman Fairclough yang menghubungkan analisis kebahasaan dengan praktik sosial (Fairclough, 1995). Pada dimensi pertama, analisis teks (*micro-level/textual analysis*), penelitian ini membedah fitur-fitur linguistik, pilihan diksi, modalitas, serta struktur tata bahasa dari surat resmi dan narasi personal guna melihat bagaimana krisis dibingkai secara tekstual. Pada dimensi kedua, analisis praktik diskursif (*meso-level/discursive practice*), fokus analisis diarahkan pada proses produksi teks oleh manajemen agensi, pola distribusi dan diseminasi pesan melalui platform X, serta mekanisme konsumsi dan pembacaan wacana oleh komunitas audiens digital. Pada dimensi ketiga, analisis praktik sosio-kultural (*macro-level/social-cultural practice*), penelitian ini menghubungkan temuan wacana tekstual dan diskursif dengan konteks sosiokultural yang lebih luas, seperti fenomena panoptikon digital, dampak domino skandal industri pasca-Kasus Souta, serta relasi kuasa korporat dalam mengeksekusi identitas digital talenta.

Guna menjamin keabsahan dan keandalan data (*trustworthiness*), penelitian ini menerapkan teknik triangulasi sumber data dengan membandingkan secara silang antara dokumen resmi institusi, narasi personal pendiri, dan konteks fenomena industri digital terkait. Selain itu, keabsahan analisis dijaga melalui ketelitian interpretatif (*interpretive rigor*) dengan menyandarkan seluruh temuan analisis pada bukti-bukti kebahasaan yang faktual dari dokumen primer tanpa melangkah ke spekulasi pribadi mengenai ranah privat pihak-pihak yang terlibat. Melalui seluruh tahapan metodologis ini, penelitian diharapkan mampu menghasilkan pemetaan yang holistik mengenai strategi retoris dan hegemoni wacana yang dijalankan oleh GRAVT.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Teks (Dimensi Mikro)

Analisis pada tingkat linguistik menelaah struktur bahasa, pilihan leksikal, dan gramatika yang digunakan oleh agensi untuk merepresentasikan krisis. Dalam kasus ini, strategi tekstual pertama kali diluncurkan melalui surat pengumuman resmi institusi yang disajikan pada Gambar 1 berikut.

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.



Announcement Regarding GRAVT's Future Activities

Dear INVNT and everyone,

We would like to announce the departure of Akemi Nekomachi from GRAVT, effective immediately upon the written date of this statement.

We fully understand that this news may come as a shock. After days of extensive internal discussion and external coordination, we have made the final decision to part ways, as it became clear that our values are not, and have never aligned. As a result, we will not be continuing our activities with Akemi moving forward.

We are aware that many of you may have questions regarding this decision. However, we are unable to provide further details at this time, as it involves a third party who has requested that it not be discussed publicly at this stage, and we ask for your understanding and respect for the privacy of everyone involved. We hope you understand that GRAVT had never supported and won't ever condone what Akemi did, even in his past.

Moving forward, GRAVT will continue its activities as a trio consisting of Ave, daem, and Reynard. We sincerely appreciate your continued support and patience as we work to take extra care of any past and ongoing projects involving Akemi and move into this next chapter with just the three of us.

We apologize for any damage and disappointment this has caused, and we thank you deeply for your understanding.

Sincerely,

GRAVT
2026/07/19

GRAVT

Gambar 2. Surat Pernyataan Resmi GRAVT terkait Pemutusan Kontrak Akemi Nekomachi

Berdasarkan Gambar 1, pernyataan resmi GRAVT disusun sepenuhnya menggunakan bahasa Inggris dengan register formal, kaku, dan sangat objektif. Teks ini menggunakan strategi linguistik pendisiplinan dan penciptaan jarak emosional. Hal ini terlihat pada kalimat pembuka yang langsung menyatakan, "*We would like to announce the departure of Akemi Nekomachi from GRAVT, effective immediately upon the written date of this statement*". Penggunaan frasa "*effective immediately*" mengonstruksi pemecatan sebagai sebuah prosedur administratif yang mutlak dan tidak dapat diganggu gugat. Lebih lanjut, teks ini mendelegitimasi posisi Akemi melalui kalimat negasi yang sangat tegas, yakni "*our values are not, and have never aligned*" (nilai kita tidak, dan tidak pernah sejalan). Pernyataan ini secara retoris mencabut seluruh riwayat afiliasi moral sang talenta dari identitas korporat GRAVT. Di sisi lain, teks pada Gambar 1 secara sengaja menyembunyikan detail pelanggaran dengan berlindung di balik klausa pelindungan pihak ketiga, menyatakan bahwa mereka tidak dapat memberikan detail lebih lanjut karena melibatkan pihak ketiga yang meminta agar hal tersebut tidak dibahas secara publik. Strategi ini menciptakan benteng perlindungan institusional yang menghentikan tuntutan transparansi lebih lanjut dari publik.



Gambar 3. Unggahan Pernyataan Pengantar Daem selaku Leader di Media Sosial X (Twitter)

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.



Hi everyone, pertama-tama, please know that I really, really, really wanted to share more information with you regarding this matter, but I hope you can understand that this is not my story to tell. Aku harap kalian bisa menghargai korban yang terlibat, yang ingin tetap anonymous dan belum ingin membagikan lebih banyak detail pada saat surat ini dituls.

Sejak minggu lalu, aku sudah melakukan background check ULANG yang lebih mendalam terhadap dirku sendiri dan juga orang-orang di sekitarku, terutama GRAVT. Kasus Souta memberiku tamparan bahwa tidak ada orang yang benar-benar "aman" dan membuatku sangat cemas dengan orang-orang yang berasosiasi denganku.

Satu hal yang langsung terpikir ketika mendengar kabar tentang Souta, selain wellbeing para korban dan justice untuk pelaku tentunya, adalah INVNT, orang-orang yang telah mendukung GRAVT sejak lama dan menaruh harapan besar kepada kami. Aku tidak ingin mengecewakan GRAVT dengan meng-endorse seseorang yang tidak sejalan dengan nilai-nilai kehidupanku.

Lalu, setelah melakukan berbagai penelusuran selama beberapa hari terakhir, memberikan tekanan kepada setiap member untuk terbuka mengenai semua hal di past dan present mereka, serta berkomunikasi dengan banyak pihak di luar GRAVT, kami telah sampai pada keputusan bahwa Akemi tidak layak menjadi bagian dari GRAVT.

Never was, never will.

Keputusan ini kami ambil pada tanggal 19 Juli, dan kami memilih untuk mengumumkannya pada tanggal 23 Juli atas persetujuan dari korban yang terlibat. Tentu saja kami sangat ingin mengumumkannya pada detik itu juga, tetapi kami terlandala banyak hal sensitif di balik layar yang harus kami urus dan pastikan terlebih dahulu, sebelum bisa mengumumkan perihal ini kepada publik.

Aku ingin memohon maaf kepada seluruh INVNT yang telah aku kecewakan karena kelalaianku dalam melakukan background check yang lebih menyeluruh sebelum aku menerima tawaran dari Akemi untuk bergabung dengan GRAVT. Sejujurnya, aku pribadi sudah melakukan background check berkali-kali di berbagai kesempatan, bahkan selama perjalanan GRAVT dalam satu tahun terakhir dan selama perjalanan pribadiku 5 tahun terakhir. Meskipun Akemi mengaku kejadiannya 10 tahun lalu sebelum dia menjadi Akemi, namun lupulnya hal ini dari radarku bukanlah suatu fakta yang bisa aku telan dengan mudah.

Seperti yang sudah aku sampaikan di stream hari Senin kemarin dan melalui berbagai postinganku di Twitter, bahkan orang yang have so much to lose, dengan reputasi sebesar apa pun, bahkan yang sudah memiliki pasangan hidup sekalipun, tetap tidak luput dari perilaku di masa lalu, masa sekarang, maupun masa depan yang bisa menghancurkan hidup orang lain maupun reputasi mereka sendiri.

Aku harap kalian tahu bahwa aku selalu sangat vocal perihal isu sensitif apapun, termasuk ini. Aku akan selalu berpegang teguh pada pendirianku TANPA PANDANG BULU. Meskipun aku pernah menganggap dia teman, namun aku sangat mengecam perbuatan Akemi. Aku tidak pernah setuju, apalagi mendukung apa yang telah dia perbuat.

Selama beberapa hari ini, aku sudah, dan akan terus berada di sisi korban. Aku harap kalian tidak akan memberikan tekanan apapun terhadap korban sampai kapanpun, dan mohon untuk tidak mencari-cari identitas korban in any way, shape or form. Aku harap kalian bisa menghargai keputusannya saat ini.

Terakhir, pesanku kepada INVNT semua yang telah aku kecewakan. Aku harap kalian tidak akan menyalahkan diri kalian sendiri karena pernah percaya pada Akemi dan/atau GRAVT. Aku harap kalian tahu bahwa percaya dengannya bukan kesalahan KALIAN.

Izinkan Aku, Ave, dan Reynard untuk lanjut berbenah sebagai trio GRAVT ke depannya untuk membuat tempat yang lebih aman untuk kalian. Kami akan lebih giat mengingatkan, mengkritisi, dan memastikan bahwa di antara kami bertiga, tidak akan ada dan tidak pernah ada kejadian seperti ini lagi.

Terima kasih sudah membaca.

Gambar 4. Surat Statement Personal Daem selaku Leader GRAVT Terkait Pemutusan Kontrak Akemi Nekomachi

Kontras yang sangat tajam ditemukan ketika membedah teks kedua dan ketiga, yakni unggahan personal dari Daem selaku pendiri dan representasi manajemen. Berbeda dengan teks agensi pada Gambar 1 yang sangat berjarak, pernyataan Daem menggunakan bahasa Indonesia yang disisipi bahasa Inggris, menciptakan kedekatan emosional dan nuansa percakapan langsung dengan audiens lokal. Unggahan pada **Gambar 2** membuka narasi personal dengan sapaan akrab serta penggunaan pronomina persona pertama *"Aku"*, yang langsung menciptakan kedekatan emosional (*intimacy*) dengan pembaca. Karakteristik ini semakin dipertegas dalam teks penuh pada **Gambar 3**, di mana Daem menggunakan bahasa Indonesia bercampur frasa bahasa Inggris secara ekspresif. Diksi yang dipilih sangat sarat muatan afektif dan penyesalan moral, seperti kata *"korban"*, *"kelalaianku"*, *"mengecam"*, serta penegasan sikap tegas melalui frasa kapital *"TANPA PANDANG BULU"*.

Menariknya, dalam teks pada **Gambar 3**, Daem secara terbuka mengakui adanya celah kelalaian internal (*"background check ULANG"*), meskipun peristiwa pelanggaran tersebut terjadi sepuluh tahun lalu sebelum sang talenta bergabung dengan agensi. Konstruksi bahasa ini memperlihatkan bagaimana teks personal digunakan untuk membangun otoritas moral pendiri melalui pengakuan kesalahan, sekaligus menegaskan standar nol-toleransi terhadap masa lalu individu. Pengakuan bahwa pelanggaran tersebut terjadi sepuluh tahun yang lalu sebelum talenta tersebut menjadi Akemi, namun tetap berujung pada pemecatan, menunjukkan konstruksi teks yang tidak memberikan ruang toleransi sedikit pun terhadap kesalahan masa lalu demi menegaskan otoritas dan integritas moral sang pendiri agensi.

Praktik Diskursif (Dimensi Meso)

Dimensi praktik diskursif membedah bagaimana wacana mengenai pemecatan Akemi Nekomachi diproduksi oleh institusi, didistribusikan melalui media sosial, serta dikonsumsi dan ditafsirkan oleh publik digital. Dalam menangani krisis reputasi ini, manajemen GRAVT menerapkan strategi komunikasi diskursif ganda (dual-discourse strategy) yang membagi fungsi narasi ke dalam dua lapis instrumen. Lapis pertama adalah pernyataan resmi institusi yang disajikan pada Gambar 1 sebagai dokumen formal berstandar hukum, sedangkan lapis kedua adalah narasi personal yang diunggah oleh pendiri agensi pada akun X (Twitter) pribadinya.

Proses produksi teks pada Gambar 1, Gambar 2, dan Gambar 3 memperlihatkan adanya negosiasi peran antara entitas korporat dan figur kepemimpinan individu. Surat resmi pada Gambar 1 diproduksi secara terencana melalui pertimbangan manajerial internal guna menciptakan batasan hukum yang aman bagi institusi, sehingga teks ini disengaja untuk bersikap dingin, steril, dan tertutup guna menghindari risiko implikasi hukum dengan pihak ketiga. Sebaliknya, teks pada Gambar 2 dan Gambar 3 diproduksi oleh Daem selaku pendiri agensi untuk mengisi kekosongan emosional yang ditinggalkan oleh surat resmi institusi. Daem merancang teksnya dengan gaya bahasa informal, personal, dan afektif guna mengkapitalisasi hubungan parasosial antara pendiri dan komunitas penggemar. Teks personal ini diproduksi secara reaktif pasca-evaluasi internal akibat krisis eksternal terkait kasus Souta untuk merebut kendali atas wacana sebelum spekulasi liar atau narasi yang merugikan agensi berkembang di ruang publik.

Mekanisme diseminasi teks memanfaatkan karakteristik ekosistem media baru yang cepat dan asimetris. Gambar 1 dirilis melalui saluran komunikasi resmi korporat untuk memberikan sinyal tegas kepada audiens global dan mitra bisnis bahwa ekosistem GRAVT telah dibersihkan. Sementara itu, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2, Daem menggunakan platform X (Twitter) sebagai media distribusi utama untuk menjangkau basis massa secara real-time. Unggahan pada Gambar 2 berfungsi sebagai bingkai pengantar yang mengarahkan cara pandang netizen sebelum mereka membaca

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

keseluruhan naskah surat pada Gambar 3. Aspek distribusi ini beroperasi secara hegemonik dan otoritatif karena Daem tidak hanya menyebarkan informasi, melainkan secara diskursif mendikte dan mendisiplinkan tindakan audiens di ruang digital melalui serangkaian instruksi imperatif. Hal ini terlihat jelas dari pembentukan perintah sikap agar penggemar tetap berada di sisi korban, penegakan larangan tindakan untuk tidak melakukan investigasi mandiri terhadap identitas korban, serta pengondisian emosional guna meredam rasa bersalah kolektif penggemar yang pernah memercayai talenta maupun agensi. Dengan menetapkan batasan-batasan ini saat mendistribusikan teks, manajemen agensi berhasil membatasi ruang spekulasi, mengunci wacana pada arah yang dikehendaki, dan mencegah potensi dampak negatif sekunder yang dapat merusak citra agensi.

Proses penerimaan dan pembacaan wacana oleh audiens atau komunitas penggemar INVNT menghasilkan respons yang terfragmentasi di ruang publik. Di satu sisi, bagian terbesar audiens menerima wacana ini secara dominan-hegemonik (*dominant-hegemonical reading*) dengan mengadopsi narasi yang dikonstruksi Daem pada Gambar 2 dan Gambar 3, memandang agensi sebagai pihak tegas yang bertanggung jawab, serta mematuhi seruan untuk melindungi korban dan mendukung keberlanjutan GRAVT sebagai trio. Di sisi lain, terdapat pembacaan kritis atau oposisional (*negotiated/oppositional reading*) dari sebagian komunitas digital yang mendekonstruksi teks pada Gambar 1 dan Gambar 3 dengan mempertanyakan efektivitas mekanisme evaluasi awal agensi, serta mengkritik bagaimana batas masa lalu seorang talenta yang terjadi sepuluh tahun lalu dijadikan dasar pemecatan instan. Meskipun demikian, dominasi narasi moral dan pengendalian interaksi yang diterapkan oleh Daem melalui Gambar 2 berhasil menekan fragmentasi tersebut sehingga wacana pemulihan nama baik agensi tetap menjadi narasi utama di ruang digital.

Implementasi Hasil Analisis: Praktik Sosio-Kultural

Pada dimensi makro, analisis terhadap rangkaian dokumen pada Gambar 1, Gambar 2, dan Gambar 3 mencerminkan realitas sosiokultural serta relasi kuasa yang sangat problematis di dalam industri kreatif Virtual YouTuber (VTuber) kontemporer. Dimensi sosial-budaya ini membedah bagaimana wacana krisis tidak berdiri sendiri di ruang hampa, melainkan bertautan erat dengan norma moralitas publik, kepanikan industri, dan komodifikasi identitas digital.Gambar 3. Surat Statement Personal Daem Terkait Pemecatan Akemi Nekomachi

Berdasarkan naskah pernyataan pada Gambar 3, ungkapan Daem yang menyebutkan bahwa investigasi mendalam terhadap Akemi dipicu oleh rentetan peristiwa eksternal, yakni "Kasus Souta", membuktikan bahwa ekosistem VTuber saat ini beroperasi layaknya sebuah panoptikon digital. Skandal moral yang menimpa satu aktor virtual di ruang digital mampu memicu kepanikan sistemik, memaksa agensi-agensi lain untuk melakukan audit moral secara reaktif demi menjamin rasa aman bagi pasar dan komunitas penggemar. Masa lalu seorang kreator di dunia nyata bahkan yang berjarak satu dekade sekalipun kini sepenuhnya dikomodifikasi dan menjadi instrumen penentu kelayakan eksistensi avatarnya di masa kini. Fenomena ini menggarisbawahi adanya erosi batas antara persona virtual yang diciptakan untuk hiburan dengan rekam jejak personal individu di balik layar. Implementasi relasi kuasa korporat terlihat jelas pada bagaimana GRAVT mengoperasionalkan budaya pembatalan (cancel culture) secara formal melalui keputusan manajemen. Identitas virtual "Akemi Nekomachi" pada esensinya merupakan entitas komersial dan kekayaan intelektual (intellectual property) di bawah kendali agensi. Ketika individu di balik avatar tersebut dinilai melanggar batasan etika dan nilai moral yang ditetapkan oleh standar industri, institusi memiliki kekuasaan mutlak untuk mengeksekusi keagenan digital tersebut. Pernyataan bahwa Akemi "tidak layak menjadi bagian dari GRAVT" pada Gambar 3, dipadukan dengan pengumuman resmi agensi pada Gambar 1 untuk melanjutkan aktivitas hanya bertiga (Ave, Daem, dan Reynard), merupakan bentuk hukuman mati secara sosial dan digital (digital erasure).

Melalui analisis dimensi makro ini, terbukti bahwa komunikasi krisis yang dijalankan oleh GRAVT bekerja sebagai instrumen hegemoni kapitalisme digital. Agensi tidak hanya berhasil membersihkan namanya dari kontaminasi moral sang talenta, tetapi juga melegitimasi kekuasaannya dengan tampil sebagai entitas superior yang bertugas menciptakan ruang yang "lebih aman" bagi publik. Dengan mengarahkan simpati publik pada pihak korban dan mengukuhkan komitmen moral organisasi, agensi mampu meredam kerugian finansial, mempertahankan loyalitas konsumen, serta menjaga eksistensi bisnis mereka di tengah industri hiburan virtual yang sangat rentan terhadap krisis reputasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis wacana kritis model Norman Fairclough terhadap rangkaian pernyataan resmi GRAVT dan unggahan personal Daem, dapat disimpulkan bahwa strategi komunikasi krisis agensi dirancang secara terstruktur melalui pendekatan wacana ganda (dual-discourse strategy) untuk menyelamatkan legitimasi institusional sekaligus mengalihkan seluruh beban kesalahan moral kepada pihak talenta. Pada dimensi tekstual (mikro), surat resmi GRAVT pada Gambar 1 memanfaatkan bahasa Inggris formal yang dingin dan berjarak untuk menegaskan pemutusan hubungan secara administratif, membingkai pemecatan sebagai prosedur objektif, serta membatasi tuntutan transparansi publik dengan dalih perlindungan privasi pihak ketiga. Sebaliknya, naskah personal Daem pada Gambar 2 dan Gambar 3 mengeksploitasi gaya bahasa afektif bercampur diksi moralitas bernada tegas guna memulihkan kepercayaan publik melalui pengakuan kelalaian internal serta komitmen penegakan aturan tanpa pandang bulu.

Secara diskursif (meso), produksi dan diseminasi teks di media sosial beroperasi secara hegemonik untuk merebut kendali narasi di tengah krisis kepercayaan publik. Meledaknya "Kasus Souta" di ruang digital menjadi pemicu eksternal yang memaksa manajemen melakukan audit latar belakang ulang secara reaktif. Melalui distribusi teks di platform X (Twitter), Daem tidak hanya menyampaikan informasi klarifikasi, melainkan secara aktif mendisplinkan dan

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

membatasi perilaku audiens melalui instruksi imperatif. Penggemar diorientasikan untuk fokus memberikan dukungan kepada korban, dilarang keras melakukan investigasi mandiri terhadap identitas korban, serta dikondisikan secara emosional agar tidak melimpahkan rasa bersalah kepada agensi maupun diri mereka sendiri. Strategi ini berhasil mengunci ruang spekulasi netizen dan menekan fragmentasi opini agar selaras dengan skenario pemulihan citra perusahaan.

Pada dimensi praktik sosio-kultural (makro), penelitian ini menyingkap bahwa teks komunikasi krisis yang diproduksi oleh GRAVT merupakan manifestasi dari relasi kuasa dan komodifikasi moralitas dalam industri Virtual YouTuber (VTuber) kontemporer. Ekosistem hiburan digital terbukti beroperasi layaknya panoptikon digital, di mana skandal satu aktor virtual mampu memicu kepanikan sistemik yang berujung pada penghapusan eksistensi digital (digital erasure) talenta lain akibat rekam jejak masa lalu di dunia nyata. Keputusan pemecatan Akemi Nekomachi yang diwacanakan secara tegas tidak hanya mencabut hak keagenan atas identitas virtual yang dimiliki korporat, melainkan juga melegitimasi posisi GRAVT sebagai pahlawan moral yang bertugas menciptakan ruang yang aman bagi publik. Pada akhirnya, penelitian ini membuktikan bahwa bahasa dalam pernyataan krisis agensi bekerja sebagai alat kontrol sosial dan instrumen hegemoni kapitalisme digital untuk mempertahankan kelangsungan bisnis di tengah industri kreatif yang sangat rentan terhadap krisis reputasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan kontribusi, masukan teoretis, serta dukungan moril selama proses penyusunan naskah penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada rekan-rekan akademisi dan penelaah (*reviewers*) yang telah memberikan kritik konstruktif guna menyempurnakan ketajaman analisis wacana kritis dalam artikel ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada komunitas dan pengamat media digital yang telah menyediakan ruang diskusi berharga mengenai perkembangan industri *Virtual YouTuber* di Indonesia, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, M. F., Fauziah, H., Yuliani, H., & Ati, H. D. L. (2025). *SMART COMMUNICATION FOR SMART DEVELOPMENT TRANSFORMASI DIGITAL DALAM PEMBANGUNAN*. Yayasan Putra Adi Dharma.

Djamzuri, M. I., & Mulyana, A. P. (2024). Cancel Culture di Era Media Baru: Analisis Komunikasi Atas Implikasi Sosial dalam Kasus Overclaim Skincare. *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat*, *9*(2), 523–534. https://doi.org/10.47200/jnajpm.v9i2.2621

Fairclough, N. (1995). *Critical discourse analysis: the critical study of language*. Longman.

Firmansyah, A., Suryasuciramdhan, A., Zulfikar, M., Mauidunnajah, H., & Farida, I. (2024). Peran Humas Hololive Productions Terhadap Perkembangan Virtual YouTuber Hololive Di Indonesia. *KOMUNIKASI : Jurnal Komunikasi*, *15*(1). https://doi.org/10.31294/jkom.v15i1.12020

Liudmila, B. (2020). Designing identity in VTuber Era. *Proceedings of Laval Virtual VRIC ConVRgence*, 182-184.

Mahameruaji, J. N., Puspitasari, L., Rosfiantika, E., & Rahmawan, D. (2022). Bisnis Vlogging dalam Industri Media Digital di Indonesia. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, *15*(1). https://doi.org/10.24002/jik.v15i1.1007

Natasya, S., & Elvina, S. N. (2026). Komunikasi Krisis dan Legitimasi Pemerintah: Analisis Wacana Kritis Pernyataan Pejabat Publik dalam Bencana Banjir dan Longsor di Sumatera November-Desember 2025. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *12*(2). https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i02.13741

Pramelani. (2021). Fenomena Pemberitaan Informasi Keamanan Aplikasi Tiktok Di Media Online Dalam Pemakaian Aplikasi Tiktok. *Communications*, *3*(2), 138–148. https://doi.org/10.21009/Communications.3.2.3

Sanga, A. P.R.M., Daga, L. L., & Aslam, M. (2021). Kepanikan Sosial dan Komunikasi Krisis Analisis Wacana Kritis Model Roger Fowler Pada Strategi Komunikasi Krisis Gugus Penanggulangan Covid-19 Provinsi NTT. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, *10*(2). https://doi.org/10.35508/jikom.v10i2.3972

Suharjono, C. M. E. P., & Retnoningsih, S. (2025). Virtual Youtuber Sebagai Media Branding Dan Penyebaran Informasi. *Jurnal Rupa Matra : Desain Komunikasi Visual, Seni Grafis dan Multimedia*, *4*(1). https://doi.org/10.62375/jdkv.v3i2.458

Sutarti, T., & Astuti, W. (2021). Dampak Media Youtube Dalam Proses Pembelajaran Dan Pengembangan Kreatifitas Bagi Kaum Milenial. *Widya Aksara : Jurnal Agama Hindu*, *26*(1).

Widodo, B. P., & Jacky, M. (2025). Fenomena Virtual Youtuber: Representasi Identitas dan Perilaku Dalam Masyarakat Virtual Dalam Perspektif Sosiologi Virtual (Studi Kasus: Virtual Youtuber Kobo Kanaeru). *Paradigma*, *14*(2).

Yanuar, D., Yudha, M. Y. T. P., Anisah, N., Muharman, N., Rahmawati, & Maini, M. S. (2023). Cancel Culture Sebagai Bentuk Kontrol Sosial di Twitter. *Jurnal Media Dan Komunikasi*, *3*(2). https://doi.org/10.20473/medkom.v3i2.44044

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.