

PERKEMBANGAN *VIRTUAL YOUTUBER* SEBAGAI *SOFT*

POWER JEPANG

SKRIPSI



ACHMAD JAENUDDIN ZUHRI

2018110174

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2022

PERKEMBANGAN *VIRTUAL YOUTUBER* SEBAGAI *SOFT*

POWER JEPANG

**Skripsi ini diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Linguistik**



ACHMAD JAENUDDIN ZUHRI

2018110174

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Ibu Yessy Harun, M.Pd. selaku Pembimbing I dan Ibu Herlina Sunarti, M.Si. selaku Pembimbing II, bukan merupakan jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Achmad Jaenuddin Zuhri
NIM : 2018110174
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan/plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai dengan kode etik ilmiah, penulis menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan/pembatalan gelar akademik oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 19 Agustus 2022



Achmad Jaenuddin Zuhri

2018110174

HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Achmad Jaenuddin Zuhri
NIM : 2018110174
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Budaya
Judul Skripsi : PERKEMBANGAN *VIRTUAL YOUTUBER* SEBAGAI
SOFT POWER JEPANG

Telah disetujui oleh:

Pembimbing I : Yessy Harun, M.Pd.
Pembimbing II : Herlina Sunarti, M.Si.
Ketua Program Studi : Ari Artadi, M.A., Ph.D.



untuk diujikan di hadapan Dewan Penguji pada jumat, 12 Agustus 2022
pada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Bahasa dan Budaya,
Universitas Darma Persada

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang Berjudul :
**PERKEMBANGAN VIRTUAL YOUTUBER SEBAGAI SOFT
POWER JEPANG**

Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal 12 Agustus 2022 di hadapan Panitia Sidang Skripsi Sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Bahasa dan Budaya.

Oleh
DEWAN PENGUJI
Yang terdiri dari :

Pembimbing I



Yessy Harun, M.Pd.

Pembimbing II



Herlina Sunarti, M.Si.

Ketua Penguji



Metty Suwandany, M.Pd.

**Ketua Program Studi Bahasa dan
Kebudayaan Jepang**



Ari Artadi, M.A., Ph.D.

Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya



Dr. Diah Madubrangti, S.S., M.Si.

ABSTRAK

Nama : Achmad Jaenuddin Zuhri
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Judul : Perkembangan *Virtual youtuber* Sebagai *Soft power* Jepang

Penelitian ini membahas perkembangan *virtual youtuber* sebagai *soft power* Jepang dan menganalisisnya. *Soft power* adalah kemampuan suatu negara untuk mendapatkan apa yang diinginkan melalui daya tarik dibandingkan paksaan atau tekanan. Salah satu sumber dari *soft power* adalah budaya. Jepang menggunakan budaya populernya sebagai sumber *soft power*-nya. Contoh budaya populer Jepang adalah seperti *anime*, *manga*, *J-pop*, dan *fashion*. Akhir-akhir ini di Jepang muncul sebuah budaya populer baru yaitu, *virtual youtuber*. *Virtual youtuber* adalah seorang *youtuber* tetapi tidak menunjukkan wajah asli mereka melainkan menggunakan model avatar 2D atau 3D. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa itu *virtual youtuber* dan apakah *virtual youtuber* dapat disebut sebagai *soft power* Jepang. Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode penelitian deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah teknik studi pustaka. Penulis mencari data-data yang relevan dari buku, e-book, artikel, jurnal, dan skripsi yang berhubungan dengan *virtual youtuber*, budaya populer dan *soft power*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *virtual youtuber* dapat disebut sebagai budaya populer dan *soft power* Jepang.

Kata kunci: *Virtual youtuber*, *Soft power*, Budaya Populer

概要

名前：Achmad Jaenuddin Zuhri

学科：日本語・日本文化学科

題名：日本のポップカルチャーとしてのバーチャルユーチューバーの発展

本研究は日本のソフトパワーとしてのバーチャルユーチューバーの発展を説明して分析する。ソフトパワーとは強制ではなく、自分の国の魅力で望む物を手に入れる力である。文化はソフトパワーの源の一つである。日本はソフトパワーの源としてポップカルチャーを利用する。日本のポップカルチャーはアニメ、漫画、j-ポップ、ファッションなどがある。この数年、日本にはバーチャルユーチューバーという新たなポップカルチャーが現れる。バーチャルユーチューバーはユーチューバーと変わらないですがバーチャルユーチューバーは2Dや3Dのアバターを使って自分の顔を映らない。本研究の目的はバーチャルユーチューバーとはなにか、そしてバーチャルユーチューバーは日本のソフトパワーとして呼ばれるのでしょうかを理解する。研究方法は質的研究方法アプローチによる記述的分析質的研究方法である。用いた研究データの収集方法は文献レビュー方法である。研究者は教科書、電子書籍、記事、ジャーナル、論文から取得した関連データを探した。研究の結果、バーチャルユーチューバーは日本のソフトパワーとポップカルチャーとして呼ばれることが分かった。

キーワード：バーチャルユーチューバー、ソフトパワー、ポップカルチャー

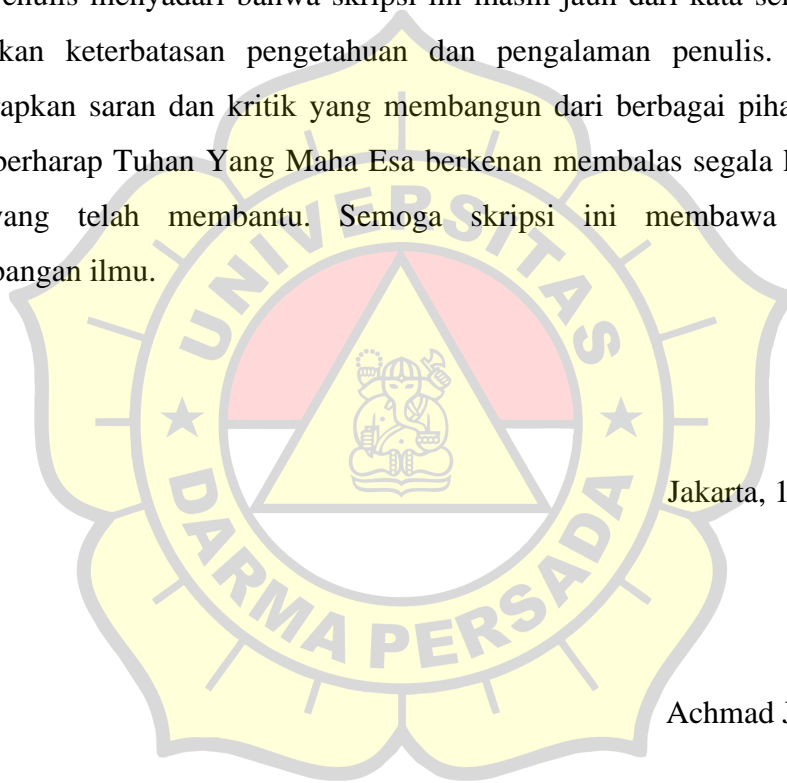
KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perkembangan *Virtual youtuber* Sebagai *Soft power* Jepang”. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Linguistik di Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang pada Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada. Penulis menyadari dalam skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Yessy Harun, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikiran untuk membimbing dan arahan bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Ibu Herlina Sunarti, M.Si. Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikiran untuk membaca, mengoreksi dan memberikan sentuhan akhir untuk tugas akhir ini.
3. Ibu Metty Suwandany, M.Pd. selaku Ketua Sidang Skripsi yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi Ketua Sidang Skripsi.
4. Bapak Dr. Robihim selaku Dosen Penasihat Akademik yang selalu memberikan masukan yang positif selama masa perkuliahan.
5. Bapak Ari Artadi, M.A., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang.
6. Ibu Dr. Diah Madubrangti, S.S., M.Si. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada.
7. Segenap Dosen Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang dan keluarga besar Universitas Darma Persada yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
8. Kedua orang tua penulis yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan, dalam penyusunan skripsi ini.

9. Teman-teman penulis yang selalu memberi motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam memberikan dukungan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.



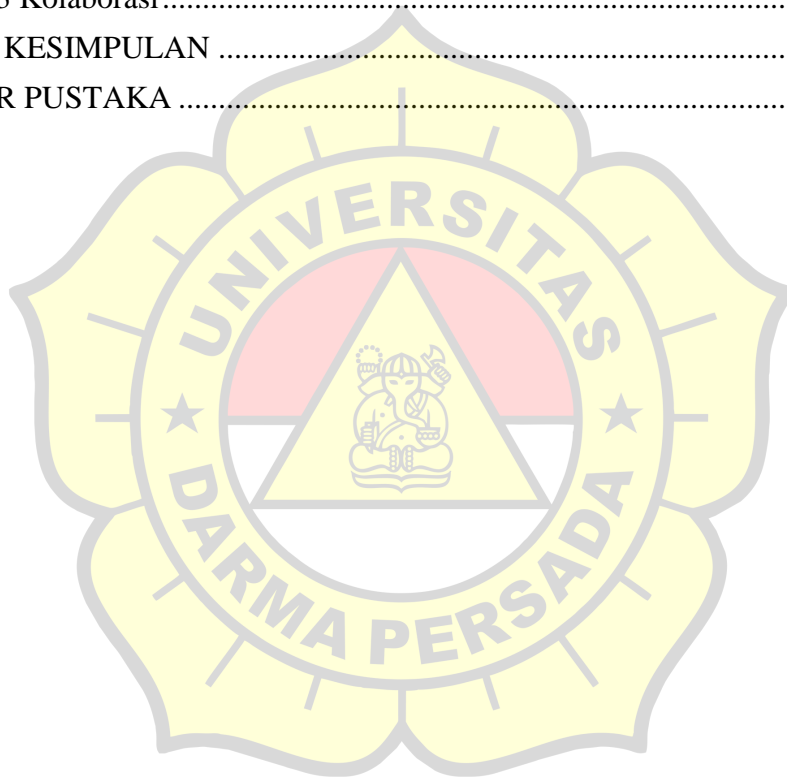
Jakarta, 19 Agustus 2022

Achmad Jaenuddin Zuhri

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
概要.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. 1 Latar Belakang.....	1
1. 2 Penelitian Relevan.....	7
1. 3 Identifikasi Masalah.....	9
1. 4 Pembatasan Masalah.....	9
1. 5 Perumusan Masalah.....	9
1. 6 Tujuan Penelitian.....	9
1. 7 Landasan Teori.....	10
1.7.1 Budaya Populer.....	
1.7.2 <i>Soft power</i>	
1.7.3 <i>Virtual youtuber</i>	
1. 8 Metode Penelitian.....	11
1. 9 Manfaat Penelitian.....	12
1. 10 Sistematika Penyusunan Skripsi.....	12
BAB II BUDAYA POPULER YANG MERUPAKAN BAGIAN DARI <i>SOFT POWER</i>	13
2.1 Sejarah <i>Soft power</i>	13
2.2 Sejarah masuknya <i>Soft power</i> ke Jepang.....	16
2.3 Diplomasi Kebudayaan (<i>soft diplomacy</i> yang merupakan bagian dari <i>soft power</i>).....	19
2.4 Budaya Populer Jepang.....	24

BAB III PERKEMBANGAN <i>VIRTUAL YOUTUBER</i> SEBAGAI <i>SOFT POWER</i> JEPANG.....	29
3.1 Apa itu <i>Virtual youtuber</i>	29
3.2 <i>Virtual youtuber</i> Sebagai <i>Soft power</i> Jepang	31
3.3 Perkembangan <i>Virtual youtuber</i>	33
3.3.1 Agensi <i>Virtual youtuber</i>	37
3.3.2 <i>Virtual youtuber</i> Berada di Luar Jepang.....	40
3.3.3 Kolaborasi.....	43
BAB IV KESIMPULAN	50
DAFTAR PUSTAKA	



GAMBAR

Gambar 1 Upacara minum the (<i>Chanoyu</i>)21
Gambar 2 Kegiatan merangkai bunga (<i>Ikebana</i>)21
Gambar 3 Penobatan Doraemon sebagai Duta Besar Budaya Animasi Jepang	24
Gambar 4 Visual penampilan Kizuna Ai34
Gambar 5 Peringkat <i>subscribers virtual youtuber</i>35
Gambar 6 Diagram debut <i>virtual youtuber</i> tahun 201835
Gambar 7 Diagram debut <i>virtual youtuber</i> tahun 2018 hingga 202136
Gambar 8 Peringkat <i>subscriber</i> terbanyak <i>virtual youtuber</i> di seluruh dunia .	.37
Gambar 9 Logo agensi Nijisanji38
Gambar 10 Logo agensi Hololive Production.....	.38
Gambar 11 Contoh salah satu <i>clipper virtual youtuber</i> yang terkenal.....	.39
Gambar 12 Beberapa talenta virtual dari Hololive39
Gambar 13 Beberapa talenta virtual Nijisanji.....	.40
Gambar 14 Talenta virtual dari Hololive Indonesia.....	.41
Gambar 15 Visual <i>virtual youtuber</i> Indonesia, Cerita Tessa41
Gambar 16 Visual <i>virtual youtuber</i> Indonesia. Maya Putri42
Gambar 17 Talenta dari Maha5(Mahapanca), Andi Adinata.....	.43
Gambar 18 Kizuna Ai memperkenalkan makanan tradisional Jepang, Sushi .	.44
Gambar 19 Kizuna Ai memperkenalkan karakteristik masyarakat Jepang44
Gambar 20 Kizuna Ai memperkenalkan budaya populer Jepang45
Gambar 21 Kolaborasi <i>Nissin Curry Meshi</i> dan Hololive Production.....	.46
Gambar 22 Kolaborasi Hololive Production dengan Red Bull.....	.47
Gambar 23 Acara televisi Jepang <i>Gariben Girl V</i>48
Gambar 24 Talenta virtual Hololive Production “Negi U”.....	.48
Gambar 25 Talenta virtual Nijisanji “Trinity”49