

**Minat *Otaku* Kejepangan untuk Menjadi *Virtual Youtuber*
Kejepangan di Indonesia: Studi Kasus Minat Terhadap *Virtual*
Youtuber dari Hololive ID**

SKRIPSI



STEPHANIE

2018110075

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

2022

**Minat *Otaku* Kejepangan untuk Menjadi *Virtual Youtuber*
Kejepangan di Indonesia: Studi Kasus Minat Terhadap *Virtual*
Youtuber dari Hololive ID**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Linguistik**



STEPHANIE

2018110075

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

2022

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Minat *Otaku* Kejepangan untuk Menjadi *Virtual Youtuber* Kejepangan di Indonesia: Studi Kasus Minat Terhadap *Virtual* *Youtuber* dari Hololive ID

Skripsi ini merupakan hasil karya yang penulis susun di bawah bimbingan Bapak Hari Setiawan, M.A. sebagai Pembimbing I, dan Bapak Ari Artadi M.Si., M.A., Ph.D. sebagai Pembimbing II, tidak merupakan hasil jiplakan skripsi maupun karya orang lain. Sebagian atau seluruh dari isi karya ini menjadi tanggung jawab penulis sendiri. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh.

Nama : Stephanie
NIM : 2018110075
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Fakultas : Bahasa dan Kebudayaan

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

Jakarta, 4 Agustus 2022



Stephanie

2018110075

HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Stephanie

NIM : 2018110075

Program Studi : Sastra dan Budaya Jepang S1

Judul Skripsi : Minat *Otaku* Kejepangan untuk Menjadi *Virtual Youtuber* Kejepangan di Indonesia: Studi Kasus Minat Terhadap *Virtual Youtuber* dari Hololive ID

Telah disetujui oleh Pembimbing, Pembaca, dan Ketua Jurusan untuk diujikan di hadapan Panitia Sidang Skripsi Sarjana Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Sastra Universitas Darma Persada pada hari Kamis, 4 Agustus 2022.

Pembimbing I : Hari Setiawan, M.A

Pembimbing II : Ari Artadi M.Si., M.A., Ph.D.

Ketua Program Studi : Ari Artadi M.Si., M.A., Ph.D.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang Berjudul :
Minat *Otaku* Kejepangan untuk Menjadi *Virtual Youtuber* Kejepangan di
Indonesia: Studi Kasus Minat Terhadap *Virtual Youtuber* dari Hololive ID

Telah diujikan pada tanggal 4 Agustus 2022

Di hadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Sastra fakultas Bahasa dan Budaya
program studi Bahasa dan kebudayaan Jepang

Pembimbing I

Hari Setiawan, M.A.

Pembimbing II

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

Ketua Penguji

Anci Irma Sarjani, M.A.

Ketua Program Studi

Bahasa dan Kebudayaan Jepang

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

Dekan Fakultas Sastra

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

ABSTRAK

Nama : Stephanie

NIM : 2018110075

Program Studi : Sastra dan Budaya Jepang S1

Judul Skripsi : **Minat *Otaku* Kejepeangan Untuk Menjadi *Virtual Youtuber* Kejepeangan di Indonesia: Studi Kasus *Virtual Youtuber* Hololive ID**

Penelitian ini membahas mengenai *Virtual Youtuber* Jepang yang dalam selang beberapa tahun ini telah menjadi sebuah fenomena di kalangan penggemar budaya populer Jepang dan pengaruhnya terhadap minat penggemar budaya populer Jepang (*Otaku*) di Indonesia untuk menjadi *Virtual Youtuber* Kejepeangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami fenomena *Virtual Youtuber*, mengapa dan bagaimana industri *Virtual Youtuber* dapat berkembang di Indonesia, dan mencari tahu penyebab tumbuhnya minat terhadap *Virtual Youtuber* di kalangan penggemar budaya populer Jepang di Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode kepustakaan dan metode survei, dan hasil penelitian kemudian ditelaah dan dijabarkan dalam bentuk analisa. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh berupa munculnya wawasan baru seperti adanya perbedaan bayangan dan realitas menjadi *Virtual Youtuber* yang mempengaruhi pola pikir penggemar budaya populer Jepang di Indonesia dengan menonton *Virtual Youtuber* yang disukai terhadap minatnya untuk menjadi *Virtual Youtuber* sendiri.

Kata Kunci: Pengaruh, *Virtual Youtuber*, Budaya Populer Jepang, *Otaku*

概要

名前 : ステファニー
学生番号 : 2018110075
専攻 : 日本語・文化学科
件名 : 日本のバーチャル・ユーチューバーを対象にし、インドネシアからのオタクがバーチャル・ユーチューバーになりたいという興味：ホロライブ・インドネシアのバーチャル・ユーチューバーを事例として。

本研究では、この数年前から現象になっている日本のバーチャル・ユーチューバー企業と、オタクがそのバーチャル・ユーチューバーから受ける「バーチャル・ユーチューバーになりたい」気持ちに対して影響に対して分析を行った。本研究の目的は、バーチャル・ユーチューバーという現象がどうしてインドネシアに流行るのかを理解し、インドネシアにおけるバーチャル・ユーチューバー企業の発展する理由、そしてインドネシア人オタクにおけるバーチャル・ユーチューバーへの興味の理由を探るためである。本研究は質的研究であり、文献レビューと調査という方法を用いて、得た結果を分析してから文章として説明した。調査の結果、好きなバーチャル・ユーチューバーが作るコンテンツを見ることによって、インドネシア人のオタクはバーチャル・ユーチューバーから、バーチャル・ユーチューバー企業における視聴者の想像と事実の差が見えることで新たな知識を得て、彼らの考え方に影響を受けていることが分かった。

キーワード : 影響、バーチャル・ユーチューバー、日本の大衆化、オタク

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “**Minat *Otaku* Kejepangan untuk Menjadi *Virtual Youtuber* Kejepangan di Indonesia: Studi Kasus Minat Terhadap *Virtual Youtuber* dari *Hololive ID*”**. Skripsi ini membahas mengenai industri *Virtual Youtuber* Jepang yang telah menjadi sebuah fenomena tersendiri dalam kurun beberapa tahun belakang, dan bentuk pengaruh yang dapat diperoleh oleh penggemar budaya populer Jepang, terutama dalam minat untuk menjadi *Virtual Youtuber* Kejepangan di Indonesia. Penulisan skripsi ini dirangkai guna memenuhi salah satu syarat untuk mengikuti sidang skripsi, Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang.

Penulis sendiri menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna serta masih memiliki banyak kekurangan yang disebabkan keterbatasan kemampuan penulis. Oleh karena itu, penulis sangat menerima kritik dan saran yang diberikan oleh pembaca.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis telah mendapatkan banyak sekali bimbingan, bantuan dan dukungan secara mental maupun emosional dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis berniat untuk menggunakan kesempatan ini untuk mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Hari Setiawan, M.A. selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah menyediakan waktu, pikiran, dan tenaga untuk membimbing, memberi masukan dan nasihat selama penyusunan skripsi ini;
2. Bapak Ari Artadi M.Si., M.A., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing II dan Ketua Jurusan Program Studi dan Kebudayaan Jepang yang telah menyediakan waktu untuk membimbing penulis di tengah kesibukannya
3. Ibu Andi Irma Sarjani M.A. selaku ketua sidang skripsi
4. Ibu Bertha Nursari, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Akademik kelas 02 angkatan 2018
5. Dr. Diah Madubrangti, S.S., M.Si. selaku Dekan Fakultas Sastra

6. Para seluruh dosen dan staf Jurusan Sastra Jepang Universitas Darma Persada yang telah memberikan pengetahuan selama masa perkuliahan
7. Kepada keluarga yang telah membantu secara moral maupun material
8. Kepada teman-teman yang telah membantu penulis secara moral maupun material dalam proses penulisan skripsi ini



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PERSETUJUAN LAYAK UJI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
概要	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penelitian yang Relevan.....	8
1.3 Identifikasi Masalah.....	9
1.4 Pembatasan Masalah.....	10
1.5 Perumusan Masalah	10
1.6 Tujuan Penelitian	10
1.7 Landasan Teori.....	11
1. Pengaruh	11
2. Industri Kreatif.....	12
3. Budaya Populer.....	13
4. <i>Youtuber</i>	13
5. <i>Virtual Youtuber</i>	14
1.8 Metode Penelitian	14
1.9 Manfaat Penelitian	15
1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
2.1 Budaya Populer Jepang.....	16
Berdasarkan ucapan di atas, dapat disimpulkan bahwa budaya populer Jepang berkembang pada zaman Edo (1603–1867), dan tumbuh di masyarakat kalangan tengah.....	18
2.2 Jenis-Jenis Budaya Populer Jepang.....	18
2.2.1 Manga	19
2.2.2 Anime.....	22

2.2.3	<i>Idol</i>	24
2.2.4	<i>Virtual Idol</i>	26
2.2.5	<i>Virtual Youtuber</i>	31
BAB III Minat <i>Otaku</i> Kejepangan untuk Menjadi <i>Virtual Youtuber</i> Kejepangan di Indonesia: Studi Kasus Minat Terhadap <i>Virtual Youtuber</i> dari Hololive ID		46
3.1	Kriteria Responden	46
3.2	Jumlah Data Valid.....	46
3.3	Hasil Kuesioner.....	47
3.3.1	Informasi data responden.....	47
3.3.2.	Pengetahuan dan Pendapat Mengenai <i>YouTube</i> dan <i>Virtual Youtuber</i>	48
3.3.3.	Pengetahuan dan pendapat mengenai Hololive.....	51
3.3.4.	Minat dan pendapat untuk Menjadi <i>Virtual Youtuber</i>	58
3.4.	Pengaruh dari menonton <i>Virtual Youtuber</i> terhadap Minat untuk menjadi <i>Virtual Youtuber</i>	60
3.5	Hasil Penelitian	68
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN		76
3.1	Kesimpulan	76
3.2	Saran	77
DAFTAR PUSTAKA		78