

## BAB IV SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas mengenai kesimpulan yang didapatkan dari hasil analisis yang telah dilakukan pada bab sebelumnya mengenai “Pengaruh Menonton *Virtual Youtuber* Terhadap Minat Penggemar Budaya Populer Jepang di Indonesia untuk Menjadi *Virtual Youtuber*”.

### 3.1 Kesimpulan

*Virtual Youtuber* merupakan bentuk dari subkultur Jepang yang terbentuk dari konsep *Youtuber* sebagai suatu karier, dan industri kreatif berupa *anime* asal Jepang yang saat ini banyak dibicarakan oleh pengguna internet, terutama penggemar budaya populer Jepang. *Virtual Youtuber* memiliki daya tarik tersendiri bagi penggemar budaya populer Jepang karena memiliki desain layaknya karakter anime. Berdasarkan data yang sudah dikumpulkan di atas, penulis menyimpulkan hal-hal berikut:

Sebagian besar dari *Otaku* Kejepangan yang telah ikut serta dalam pengisian kuesioner dan merupakan objek observasi peneliti menggemari konten *gaming*, musik, dan *free talk*, di mana *game* dan musik termasuk dari bentuk budaya populer Jepang. Karakter *Virtual Youtuber* sendiri tergolong sebagai bentuk *anime* atau animasi, yang juga merupakan bentuk budaya populer Jepang. Kombinasi dari *anime* dan *game* maupun musik merupakan bentuk budaya populer Jepang yang memiliki potensi tinggi untuk menarik perhatian penggemar budaya populer Jepang.

Faktor pendorong minat *Otaku* Kejepangan untuk menonton *Virtual Youtuber* adalah adanya rasa penasaran yang disebabkan oleh desain karakter yang menarik maupun konten yang menarik, mengisi waktu luang untuk menghibur diri dengan perilaku maupun ucapan *Virtual Youtuber* yang lucu, dan karena diminati dan disarankan oleh orang sekitar (teman maupun keluarga).

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa faktor pendorong minat *Otaku* Kejepangan untuk menjadi *Virtual Youtuber* adalah karena kebanyakan *Otaku* Kejepangan melihat *Virtual Youtuber* sebagai karier yang menarik karena dapat

menghasilkan melalui hobi yang diminati, meskipun hobi tersebut masih cenderung sering dianggap tidak berguna. Faktor kedua adalah karena dapat memperoleh rasa percaya diri melalui penampilan *Virtual Youtuber* yang menarik, terutama bagi yang tidak percaya diri akan fisik nyata nya. Faktor ketiga adalah karena dapat menambah relasi dan melatih kemampuan berbicara, baik dalam bahasa Indonesia, bahasa daerah, maupun bahasa asing.

Peneliti juga menemukan adanya pengaruh yang diterima oleh *Otaku* Kejepangan setelah menonton *Virtual Youtuber* terhadap minatnya untuk menjadi *Virtual Youtuber* sendiri, yaitu bentuk perilaku terbuka dan perilaku tertutup yang dapat dilihat dari penggunaan ilustrasi *Virtual Youtuber* yang digemari sebagai foto profil untuk akun media sosial mereka, tumbuhnya rasa ketertarikan pada *Virtual Youtuber* yang digemari secara romantis dalam bentuk imajinasi atau halusinasi, bertambahnya wawasan mengenai industri *Virtual Youtuber* yang mempengaruhi keputusan mengenai minat untuk menjadi *Virtual Youtuber*.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang diterima oleh *Otaku* dari *Virtual Youtuber* Kejepangan yang mempengaruhi minat nya untuk menjadi *Virtual Youtuber* Kejepangan di Indonesia.

### 3.2 Saran

Penulis menyadari bahwa terdapat banyak kekurangan dari pembahasan penelitian ini, sebab adanya keterbatasan waktu dan penelitian ini hanya memiliki ruang lingkup *Virtual Youtuber* dari Hololive ID saja. Oleh karena itu, peneliti memiliki saran bagi peneliti selanjutnya untuk menelusuri dalam skala yang lebih besar, baik *Virtual Youtuber* yang menjadi subjek, maupun jumlah responden yang diteliti agar penelitian dapat menghasilkan hasil yang lebih lengkap.

Selain itu peneliti juga berharap kepada peneliti selanjutnya untuk mencari tahu lebih dalam mengenai ciri khas yang dapat membedakan kategori peminatan penggemar budaya populer Jepang untuk menjadi *Virtual Youtuber* dengan menanyakan alasan lebih jelas mengenai tingkat peminatan mereka untuk menjadi *Virtual Youtuber*.