

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sejak zaman Jepang kuno Dunia bisa mencapai di peradaban seperti sekarang karena adanya penginggalan budaya nenek moyang yang dimana sampai era modern Jepang perilaku dan lainnya di turunkan ke masyarakatnya di zaman sekarang, dan itulah gunanya warisan-warisan budaya di dunia. Menurut Davidson(1992) Istilah sebuah budaya adalah sebagai produk atau hasil budaya fisik dari tradisi-tradisi yang berbeda dan prestasi spiritual dalam bentuk nilai dari masa lalu yang menjadi elemen pokok dalam jati diri suatu kelompok atau bangsa”(Karmadi 2007). Karena adanya budaya pada masyarakat di setiap negara, manusia berkembang dari para leluhur pendahulu sampai zaman modern. Pada tahun 1970an Jepang memperkenalkan budaya zaman modern mereka ke dunia untuk memperkenalkan trend mereka dan akhirnya melahirkan budaya *Pop Culture* mereka. Istilah *Pop Culture* adalah budaya populer di masa-masa itu contohnya seperti fashion atau lagu (<https://www.kompasiana.com>). salah satu *pop culture* yang dikenal di Jepang adalah *City pop*. *City Pop* yang dimulai pada tahun 1970an, musik *genre city pop* seperti lagu barat dan memakai unsur Jepang di lirik lagu tersebut. Lagu-Lagu *city pop* (Yusufani 2022), dan contoh keduanya adalah yang populer dan mendunia hingga saat ini adalah *Anime*. *Anime* adalah animasi yang merujuk dan diciptakan dari Jepang yang dimana pengaruhnya cukup besar bagi dunia sampai sekarang. dikarenakan *Anime* mempunyai karakter yang imut dan keren, masyarakat yang menyukai hal tersebut tentu ingin berinteraksi dengan para karakter anime-anime tersebut. akhirnya saat ini Jepang mempunyai budaya *Pop Culture* baru yaitu *Virtual Youtuber* atau bisa disingkat menjadi *Vtuber*(<https://subkultur.id>).

Virtual Youtuber(*ブイチューバー*, *BuiChūbā*) adalah *Entertainer Online* Menurut Fachry(2019) *Vtuber* yang biasanya menggunakan karakter animasi dua dimensi atau tiga dimensi yang dapat bergerak-gerak menggunakan grafik komputer. *Virtual Youtuber* atau yang biasa disebut *Vtuber* menggunakan *Real-time Motion Capture*, yang dimana teknologi komputer itu dapat menangkap pergerakan langsung

orang dibalik karakter-karakter yang dipakai. *Real-time Motion Capture Motion* sudah ada di Jepang dan trend dikalangan Online Entertainer sejak tahun 2010an pertengahan, pada tahun 2020 Teknologi itu menjadi sebuah fenomenal di hiburan internasional [online\(https://virtualyoutuber.fandom.com\)](https://virtualyoutuber.fandom.com).

Menurut Yulan Tan(2023) Pada artikelnya yang berjudul “*More Attached, Less Stressed: Viewers’ Parasocial Attachment to Virtual Youtubers and Its Influence on the Stress of Viewers During the COVID-19 Pandemic*” disaat tahun 2019 adanya virus *COVID-19* menghambat aktivitas masyarakat dan terpaksa untuk melakukan pekerjaan mereka melewati jaringan Online, dimana pada tahun tersebut masyarakat terpuruk dikarenakan memiliki keterbatasan untuk bekerja di situasi yang tidak seperti biasanya. Akhirnya pada saat itu trend Virtual Youtuber melonjak pada tahun 2019 memiliki efek yang signifikan. Masyarakat penyuka Pop-Culture Jepang menonton Virtual Youtuber untuk meringankan beban pikir mereka. Pada tahun 2019 banyak Vtuber yang dinaungi agensi atau korporat sebuah perusahaan yang berfokuskan kepada Virtual Youtuber sebagai entertainer utama mereka. Contohnya adalah agensi Virtual Youtuber yang bernama *Hololive*.

Hololive atau yang bisa dipanggil *Hololive Production* adalah Agensi Korporat yang bernaung di perusahaan hiburan yang memakai teknologi Jepang bernama *Cover corporation* Apa yang mereka ciptakan disana adalah para Streamer yang menggunakan karakter animasi yang bisa bergerak untuk menghibur pada penonton. Agensi Hololive sendiri dibuat pada tahun 2 Desember 2019 yang didirikan oleh pemimpin perusahaan Cover itu sendiri yang bernama Motoaki Tanigo atau biasa yang disebut oleh penggemar Hololive sebagai “*Yagoo*” (<https://duniaku.idntimes.com>). Pada saat Hololive didirikan perusahaan tersebut memiliki 5 talenta *Virtual Youtuber*, Mereka disebut sebagai “*Hololive Generation 0*”. Nama-Nama para memernya antara lain *Tokino Sora, Roboco, Sakura Miko, Hoshimachi Suisei, dan AZKi*.

Dikarenakan pengaruh talenta Hololive Jepang, pada tanggal 6 April 2020, Hololive akhirnya memperkenalkan cabang baru mereka yaitu *Hololive ID* atau Hololive Indonesia yang dimana cabang tersebut berisikan talenta yang berasal dari Indonesia (<https://virtualyoutuber.fandom.com/wiki/Hololive/>).

Masyarakat Indonesia banyak berpikir dan banyak yang tertarik oleh cabang Hololive ID, untuk menonton Virtual Youtuber yang sekarang menjadi salah satu budaya Pop Culture terutama dari negara Jepang yang banyak terbantu karena adanya trend tersebut. Menurut Toyoshima (2013) adanya “Virtuous Cycles” yang menggambarkan kaitannya antara kita yang belajar Bahasa Jepang dan budaya-budayanya yang populer.

Beliau berkata “...Motivasi untuk belajar bahasa Jepang, teruntuk mereka yang akan tertarik dengan J-POP, dapat membuat para mahasiswa termotivasi untuk belajar bahasa Jepang dengan antusias yang tinggi.”. Peneliti merasa bahwa menonton Hololive Jepang membuat kita ingin belajar dan bisa lebih menguasai kosakata, moji goi, kemampuan untuk memahami isi konten pada channel Hololive Jepang tersebut.

Pengaruh Hololive pun dalam pengaruh Bahasa Jepang juga sama halnya seperti Pop Culture lainnya. Diawal mulainya adanya Vtuber Hololive para audience hanya bergantung dalam pengetahuan Bahasa Jepang mereka sendiri karena pada perawalan trend Hololive dimulai, Hololive tidak mempunyai kutipan yang menyediakan terjemahan pada channel mereka ataupun cabang berbahasa Inggris dan Indonesia, karena Hololive dan Virtual Youtuber lainnya mempunyai audience dari luar Jepang akhirnya beberapa orang pun membuat kutipan terjemahan untuk memudahkannya mereka dan mengerti apa yang dikatakan para Vtuber Hololive di video-videonya. berdasarkan latar belakang yang telah diutarakan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti “Pengaruh Virtual Youtuber Hololive pada Pembelajaran Bahasa Jepang terhadap mahasiswa Bahasa dan kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada”

1.2 Penelitian yang Relevan

Setelah peneliti melakukan telaah untuk mengetahui tema yang peneliti ambil, dalam hal ini peneliti telah membaca beberapa penelitian yang relevan dengan Virtual Youtuber dan berhubungan dengan penelitian ini.

Penelitian pertama berhasil ditemukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Fachry Tolah(2019) yang berjudul “*Ketertarikan Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada Terhadap Perkembangan Virtual Youtuber*”, sang peneliti Fachry Al Tolah memakai metode kualitatif dalam penelitiannya yang mengemukakan hasil bahwa perkembangan Virtual Youtuber sangat besar terutama di Jepang, Fachry Al Tolah juga meneliti tentang Kizuna Ai yang sebagai pelopor Virtual Youtuber bahwa

perkembangan Kizuna Ai juga dibantu oleh sosial media dan juga menjual, dan adanya proyek bernama *ENTUM*, ENTUM adalah agensi yang dikenalkan pada tahun 9 April 2018 yang memfokuskan Virtual Youtuber atau content creator lainnya untuk memamerkan kemampuan mereka.

Penelitian Fachry Al Tolah dengan penelitian ini dibedakan dari pengaruh Virtual Youtuber berikan kepada penonton adalah Virtual Youtuber juga dapat membantu penggemar yang ingin belajar Bahasa Jepang dan sangat berpengaruh bagi mahasiswa jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang di Universitas Darma Persada.

Pada peneliti Saputra(2019) yang berjudul “*Virtual Youtuber(Vtuber) Sebagai Konten Media Pembelajaran Online*”. Memakai metode yang sama yaitu kualitatif. Dimana pada isi pada penelitian yang dibuat oleh Surya Saputra berisikan tentang Virtual Youtuber yang menjadi media pembelajaran Online untuk para penontonya. Peneliti Fachry(2019) meneliti tentang perkembangan Virtual Youtuber secara general terutama dari sosial media, dan Surya Saputra meneliti tentang Virtual Youtuber yang bisa juga menjadi media pembelajaran, dan yang membedakan penelitian Surya Saputra dengan penelitian ini adalah Surya Saputra meliputi pembelajaran media sosial Virtual Youtuber sedangkan penelitian ini meneliti tentang pembelajaran Bahasa Jepang dan Budaya Jepang.

Virtual Youtuber bukan hanya menghibur para penikmat Virtual Youtuber saja. Mereka juga cukup membantu para penonton untuk bisa belajar Bahasa Jepang juga, karena Virtual Youtuber bukan hanya di Jepang saja melainkan di seluruh dunia juga ada yang namanya Vtuber, beragensi maupun yang independen. Dengan kedua penelitian tersebut yang mempunyai pengaruh dalam perkembangan Vtuber dan Pengaruh besarnya mereka dalam pembelajaran pada media online. Vtuber dibuktikan mempunyai dampak bagus untuk para penonton yang menontonnya, dan Perbedaannya pada Penelitian ini adalah peniliti menjabarkan manfaat para Vtuber Hololive bagi penontonnya terutama bagi mahasiswa UNSADA jurusan Bahasa dan Kebudayaan

1.3 Identifikasi Masalah

Budaya Virtual Youtuber atau Vtuber termasuk salah satu budaya yang trending saat ini di Jepang. Hanya saja sebuah kepopulerannya berhubungan dengan *Algoritma*. Istilah Algoritma adalah metode atau Langkah-langkah yang direncanakan secara tersusun dan

berurutan untuk menyelesaikan atau memecahkan permasalahan dengan sebuah instruksi atau kegiatan. Algoritma di platform Youtube selalu berganti-ganti, seperti akankah video yang di Upload oleh seorang Vtuber itu akan ditunjukkan di beranda utama Youtube atau tidak, dan jika tidak video tersebut akan digantikan oleh video yang diunggah oleh orang lain. Maka dari itu, berdasarkan latar belakang masalah di atas identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Para *Vtuber Hololive* sebagai *Virtual Youtuber* yang mempunyai pengaruh pada pembelajaran Bahasa dan Budaya Jepang;
2. Daya Tarik dan keunikan khusus *Virtual Youtuber Hololive* yang menjadikannya ikonik di komunitas *Virtual Youtuber*;
3. Macam-macam kegiatan *Virtual Youtuber Hololive*;
4. Ketertarikan Mahasiswa Universitas Darma Persada Jurusan Bahasa dan Kebudayaan kepada *Virtual Youtuber*.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan hanya pada *Virtual Youtuber* dari agensi *Hololive* dan Mahasiswa Jurusan Kebudayaan dan Bahasa di Universitas Darma Persada.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh *Virtual Youtuber Hololive* mempengaruhi pembelajaran bahasa Jepang terhadap mahasiswa Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada?
2. Apa yang membuat mahasiswa jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada tertarik terhadap *Virtual Youtuber Hololive*?

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan masalah yang tercantum dalam perumusan masalah yang telah disebutkan di atas, yaitu :

1. Untuk mengetahui pengaruh Virtual Youtuber Hololive pembelajaran Bahasa Jepang terhadap mahasiswa Bahasa dan kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada
2. Untuk mengetahui hal-hal yang membuat tertariknya Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang terhadap perkembangan Virtual Youtuber Hololive beserta konten yang diberikan.

1.7 Landasan Teori

Landasan Teori adalah perangkat yang berkaitan dengan logis dan panduan untuk merumuskan solusi atas suatu masalah (Thaariq 2022). Dengan adanya landasan teori, informasi yang diberikan dan memilih konsep yang sudah tersedia.

1.7.1 Youtuber

Istilah Youtuber adalah untuk para pengguna YouTube yang mengunggah video buatannya ke website tersebut, dan dinikmati sebagai media ajar dan memotivasi penonton untuk belajar maupun di hibur dengan konten yang Youtuber itu buat.

Konten yang unggah bisa berupa edukasi, hiburan, lagu, dan lain-lainnya (Fachry Al Tolah 2019)

Youtuber biasanya mendapatkan keuntungan dari YouTube dengan cara :

1. Memasang iklan di dalam videonya.
2. Mencari sponsor untuk menguntungkan video yang mereka unggah (<https://ekonomi.kompas.com>)

1.7.2 Virtual Youtuber

Virtual Youtuber adalah seorang pembuat konten yang memiliki kredibilitas oleh avatar digital yang dihasilkan oleh grafik computer, dan mengupload video atau streaming mereka di Youtube atau platform lainnya (Halla Puspita Yuri 2022). Karakter VTuber sendiri masuk dalam kategori fiksi 2D ataupun 3D yang menjalankan kanal Youtube tertentu. VTuber mempunyai konten bermacam-macam, namun didominasi dengan kegiatan seperti menyanyi, bermain game, dan streaming yang hampir sama dengan Youtuber pada umumnya (<https://esports.skor.id>)

Menurut Takeda(2021) 「VTuber は容姿や声色, 話し方などによって作られるキャラクター性と, どのような内容の動画を扱うかというテーマ性によって特徴づけられる。」 terjemahan : Virtual Youtuber juga karakter yang dibuatkan berdasarkan Suara, penampilan, dan nada bicara. Karena mereka menyikapi konten beserta tema cerita karakter tersebut.

1.7.3 Pengaruh

Pengaruh adalah daya untuk ditimbulkan dari suatu objek atau subjek, yang dapat membuat watak, dan perbuatan dari suatu subjek dengan adanya Pengaruh, Virtual Youtuber dapat menunjukkan kemampuan atau keunikan mereka untuk mempengaruhi orang-orang yang menonton mereka.(Kamus besar Bahasa Indonesia 2001).

1.7.4 Bahasa Jepang

Bahasa Jepang adalah Bahasa umum yang digunakan Bahasa Jepang dan untuk sebagai Tata Bahasa yang sering dipakai bagi rakyat Jepang Bahasa tersebut dijadikan juga sebagai Ilmu pengetahuan sosial untuk semua negara seperti bahasa Inggris.

「日本語の起源は現代人新人求人、原人と限りなく過去へとさかのぼっていく。日本人のそせんはいわば人類発症とともにあるとってよい」 terjemahan : asal usul bahasa Jepang dapat ditelusuri kembali ke masa lalu sejauh orang modern, pendatang baru, orang tua, dan orang primitif. Dapat dikatakan bahwa leluhur orang jepang, bisa dikatakan, adalah tempat kelahiran umat manusia. Vtuber yang dimulai dari negara jepang dan pelopornya yang Bernama Kizuna Ai menunjukkan pengaruhnya untuk belajar Bahasa Jepang(Kikuo 1988)

1.8 Metode penelitian

Metode penelitian pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang gunanya untuk memecahkan menyelesaikan masalah dengan dan menghasilkan produk yang baru(Endang 2014). Peneletian kualitatif adalah penelitian deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Sumber referensi utama adalah penelitian ini adalah

Vtuber dari agensi Hololive dengan data-data yang dijabarkan pada bab berikutnya. Data tersebut akan dianalisis untuk dapat ditarik kesimpulannya. Adapun aspek yang perlu dicari dan diteliti dalam penelitian ini meliputi masalah, teori, konsep dan penarikan kesimpulan. Dengan kata lain, studi internet, yaitu pengumpulan data dengan cara menganalisis data yang ada di internet berkaitan dengan Virtual Youtuber yang terlibat di penelitian.

1.9 Manfaat Penelitian

1.9.1 Manfaat Teoritis

- A. Hasil penelitian ini sangat diharapkan untuk mengetahui perkembangannya Virtual Youtuber di suatu saat nanti, dengan mengetahui pengaruhnya Hololive Jepang dalam metode pembelajaran Bahasa Jepang dan kebudayaan Jepang, menurut peneliti cukup penting juga untuk bisa berbahasa Jepang jika ingin memasuki komunitas Virtual Youtuber dan berandai dapat berkomunikasi dengan para Virtual Youtuber dan mendapatkan koneksi dengan para talenta Virtual Youtuber Jepang maupun luar Jepang.
- B. Mengimplentasi ilmu dan teori-teori yang didapatkan selama dalam perkuliahan di jurusan Bahasa dan Kebudayaan, serta mengetahui tanggapan pembaca tentang Virtual Youtuber.

1.9.2 Manfaat Praktis

- A. Guna hasil penelitian ini agar peneliti dan pembaca dapat mengemukakan ketertarikan untuk mencoba atau lebih mengetahui lagi Virtual Youtuber, dan juga untuk lebih mengetahui *Pop culture* di Jepang yang sedang populer
- B. Untuk memberi tahu manfaat untuk menonton seorang Virtual Youtuber khususnya di Jepang, mendapatkan cara untuk belajar berbahasa Jepang yang baru dalam mendengarkan mereka bicara dan menerjemahkannya diluar kepala.

1.10 Sistematika

Dalam penelitian ini penulis akan membagi ini dalam empat bab, yaitu :

Bab I

Pendahuluan, Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II

Landasan Teori, Dalam bab ini penulis menguraikan teori-teori atau konsep yang akan menjadi pedoman untuk penelitian skripsi ini, yaitu berisi mengenai Virtual Youtuber Hololive, pengaruhnya dalam jurusan kebudayaan dan bahasa Jepang, dan keunikan-keunikan mereka yang diberikan kepada penonton.

Bab III

Analisis Pengaruh Virtual Youtuber Hololive Jepang terhadap pembelajaran budaya dan Bahasa Jepang beserta keunikannya

Bab IV

Kesimpulan, dalam bab ini akan dijelaskan tentang kesimpulan yang diperoleh dari analisis secara keseluruhan.