

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

Pada isian bab ini memaparkan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun dalam teori tersebut adalah teori, pengaruh *Virtual Youtuber Hololive* pada kebudayaan Jepang, pengaruh mereka pada *internet culture*, dan keunikan-keunikan yang ditunjukkan oleh mereka.

#### 2.1 Hololive

Kebudayaan dalam kehidupan di dunia sampai era sekarang selalu berkembang dalam seiring waktunya. Karena dengan adanya budaya, negara tersebut akan mempunyai aset atau bisa dibilang mempunyai suatu hal yang ikonik. Contohnya Jepang yang mempunyai budaya *Bushido* atau *Bushi* yang biasa dikenal sebagai Samurai, dan pakaian cantik nan-tradisional seperti kimono, Yukata, dan Jinbei. Tapi di masa-masa sekarang Jepang mempunyai budaya Pop Culture yang ikonik, yaitu *Japanese pop*, *J-Drama*, *Manga*, *Anime*, dan *Cosplay*. Karena keunikannya budayanya, banyak juga kaum generasi muda yang menyukai Pop culture Jepang karena terkesan begitu terbuka dan disenangi jika diikuti trendnya. Akhirnya dari semua elemen Pop culture-nya, Jepang membuat trend baru yaitu *Virtual Youtuber*, yang popularitas dimulai pada tahun 2016 yang dimulai trendnya oleh Virtual Youtuber yang bernama *Kizuna Ai*.

Menurut Novianti(2007) untuk mahasiswa jurusan sastra Jepang, dan sekitar 58% koresponden memilih kalau mereka memutuskan untuk mengambil jurusan sastra Jepang dikarenakan ketertarikan mereka atas Pop Culture Jepang dan menurut 75% koresponden lainnya mengatakan drama dan animasi dalam Bahasa Jepang sangat membantu dan berpengaruh besar atas pembelajaran mereka untuk mendalami Bahasa Jepang. Dikarenakan di tahun 2022 ini, dimasa-masa trend Virtual Youtuber sudah dibicarakan dimana-mana yaitu Social media seperti *Facebook*, *Youtube* dan lain-lainnya sesampai itu juga dapat membantu para penonton untuk berbahasa Jepang. Sumartojo dan Pink (2019) mensugestikan dalam belajar juga memerlukan “atmosfir” bisa membantu kerangka untuk dapat mengerti kedua representatif dan juga

pengalaman atas ruang berdasarkan kedua dasar ekspektasi dan pengetahuan yang dapat di gabung dengan ekspektasi individual lainnya untuk menciptakan pengalaman yang diluar nalar. Dan lagi, sesama akan setuju atas pengalaman dalam ruang dan waktu. Jadi dalam mengetahui mengapa beberapa masyarakat yang mengikuti Virtual Youtuber Jepang seperti *Hololive* yang secara langsung mengajarkan mereka Bahasa Jepang dan juga Pop Culture Jepang, dikarenakan orang-orang memerlukan atmosfer yang dapat membantu membuat kerangka baru dalam pembelajaran mereka untuk belajar berbahasa Jepang. Sumartojo dan pink(2019:39) mengatakan “*keterikatan dengan segala sesuatu yang lain orang mungkin melakukan, merasakan atau berpikir ketika menghadapi suatu tempat peristiwa*” dalam mengetahui Atmosfir yang berpotongan dengan refleksi dalam diri sendiri karena penonton berpikir bahwa dalam hal menonton Virtual Youtuber mendapatkan keterikatan untuk ingin mengetahui apa yang sebenarnya para Virtual Youtuber ini katakan.

### 2.1.1 Hololive EN dan Hololive ID

Virtual Youtuber Hololive bukan hanya ada di Jepang, Vtuber Hololive Indonesia dan dari negara barat yang mengkhususkan Bahasa Inggris pun juga ada untuk melengkapi bahwa Hololive bukan hanya memfokuskan pasarannya di Jepang saja melainkan kesuluruh dunia. Ditambahkan Indonesia yang mempunyai banyak kerja sama dengan Negara Jepang, sudah dipastikan bahwa Hololive juga menginginkan Talenta yang berasal dari Indonesia.

Mulainya Vtuber Hololive cabang Indonesia debut adalah pada tanggal 6 April 2020 yang menunjukkan 3 Vtuber Hololive yaitu *Ayunda Risu*, *Moon Hoshinova*, dan *Airani Iofiteen*(<https://virtualyoutuber.fandom.com/wiki/Hololive>). Juga adanya Hololive EN yang berbasis Bahasa Inggris juga menunjukkan agensi Hololive bahwa penonton setia Hololive banyak yang berbahasa Inggris dan dari negara barat. Hololive EN melakukan debutnya pada tanggal 8 September 2020 yang memperkenalkan oleh Mori Calliope, Takanashi Kiara, Ninomae Ina'is, Gawr Gura, dan Amelia Watson sebagai generasi pertama Hololive EN (<https://virtualyoutuber.fandom.com/wiki/Hololive>).

Hololive Cabang Inggris juga tidak kalah banyaknya karena seperti bisnis lainnya Hololive juga mengincar pasar yang besar untuk keuntungan perusahaannya. Menurut Ryuchi(2013) 「サービス・マーケティングの基本理論を忠実に実践し、顧客

満足度を高いレベルで維持しているためであることが確認された。」 terjemahan :  
kepastian bahwa kekuatan perusahaan adalah karena adanya kesetiaan praktik teori  
dasar pemasaran layanan dan mempertahankan tingkat kepuasan pelanggan yang tinggi.

### 2.1.2 Budaya Jepang dalam Virtual Youtuber Hololive

Dalam Penelitian A.Saleha (2017) dalam judulnya “*ANIME, COOL JAPAN, DAN GLOBALISASI BUDAYA POPULER JEPANG*” mengutarakan bahwa, seorang peneliti yang Bernama MacWilliams(2011:5) mengenai penelitiannya tentang Anime. Anime adalah salah satu kunci dalam kebudayaan visual di Jepang, seperti yang menunjukkan keimutan, karakteristik, dan sebagainya. Tetapi hal penting di Visualisasi Pop Culture Jepang adalah adalah karakteristik karena menunjukkan sikap yang membuat karakter itu menjadi dikenal. Contohnya dalam Virtual Youtuber Hololive talent yang Bernama *Usada Pekora* (兎田ぺこら) yang suka memakai kata “*Peko!*” di setiap akhir katanya.

Pekora juga mengatakan bahwa kata “*Peko!*” merupakan tempat asalnya yang Bernama *Pekoland*. Dari karakter pekora, peneliti mengutarakan bahwa salah satu yang membuat Virtual Youtuber bisa menjadi sangat berpengaruh dalam budaya Jepang karena mereka bisa memanipulasi karakter sehingga membuat karakteristik yang cukup terkenal hingga saat ini.

#### A. Sakura Miko

Personalitas Sakura Miko dalam Hololive adalah sebagai gadis kuil yang mempunyai rambut Pop Culture berwarna merah muda. Ia bekerja keras sebagai dalam pelayanan di kuil di dunia komputer. Dengan wahyu yang ia dapati akhirnya dia mengunjungi Jepang, dan karena itu dia menjadi idola gadis di kuil virtual(<https://www.japan-experience.com>).



**Gambar 2.1 Sakura Miko**

(Sumber: [https://hololive.wiki/wiki/Sakura\\_Miko](https://hololive.wiki/wiki/Sakura_Miko))

Beberapa Virtual Youtuber ada banyak sekali yang memakai kostum tradisional Jepang seperti baju samurai. Contohnya Virtual Youtuber Hololive yang bernama *Kazama Iroha* (風真いろは). Menurut Fachry Al Tolah (2019) dunia industri dalam Jepang selalu mempromosikan budaya mereka melewati karakter-karakter *Anime*, *game*, dan juga Virtual Youtuber seperti *Kazama Iroha* sebagai sistem konsumsi entertain untuk para penonton-penontonnya. *Kazama Iroha* bukan talent pertama kalinya dalam agensi Hololive yang menggunakan unsur budaya Jepang. Ada juga *Nakiri Ayame* yang menggunakan karakter sebagai seorang *Oni*.

*Oni* adalah makhluk legenda mistis Jepang yang konon katanya suka memakan anak-anak. Tetapi berbeda dengan *Nakiri Ayame*, dia sangat menyukai manusia atau bisa dibilang penonton-penontonnya. Dalam mendalami karakter-karakter tersebut mereka membuat semacam kata-kata slang yang mengekspresikan gaya bicara zaman dahulu. Contohnya, *Iroha* yang suka berkata “ござる!” yang mempunyai kata yang sama seperti “です”. Kata tersebut berasal dari slang para samurai terdahulu untuk mengakhiri kata.

Menurut John Oppliger beberapa gaya slang pada pembicaraan mereka pada karakter membuatnya akan semakin imut seperti karakter *Sailor Moon* yang bernama *Hotaru Tomoe* (土萌ほたる) (Fachry Al Tolah 2019)

## B. Kazama Iroha

Personalitas Kazama Iroha dalam Hololive adalah sebagai Samurai yang berkelana dan panggilan dari pegunungan yang tidak Bernama. Dia berkelana Bersama teman-temannya, dan dia mempunyai mimpi untuk lebih mengetahui tentang dunia, dan peran Iroha sekarang adalah sebagai keamanan bagi group yang berkelana dengannya yaitu *HoloX*



Gambar 2.2 Hotaru Tomoe

(Sumber: [https://virtualyoutuber.fandom.com/wiki/Kazama\\_Iroha/Gallery?file=Kazama\\_Iroha\\_Full\\_Body.png](https://virtualyoutuber.fandom.com/wiki/Kazama_Iroha/Gallery?file=Kazama_Iroha_Full_Body.png))

## C. Nakiri Ayame

Personalitas Nakiri Ayame dalam Hololive adalah *Oni*. *Oni* yang bisa dibilang makhluk berbahaya yang tinggal di perhutanan mitologi Jepang dulu. Cara bicara Ayame kepada manusia sangat membawakan nada bahwa mereka dibawahnya. Akan tetapi walaupun dengan cara seperti itu dia sangatlah *Oni* yang baik hati. Pada masa lalunya dia pernah ditangkap dan diasingkan dikarenakan dia adalah *Oni* yang sangat ditakuti oleh semua orang (<https://mythus.fandom.com/wiki/Oni>).



**Gambar 2.3 Nakiri Ayame**

(Sumber: <https://hololive.hololivepro.com/en/talents/nakiri-ayame/>)

Kizuna Ai pun yang sebagai pencetus Virtual Youtuber, juga mempunyai baju tradisional Jepang yaitu *Yukata*. Dengan design yang dibuat untuk lebih imut dan menggambarkan karakter dia. Dengan kolaborasinya dengan game yang bernama *Azure Lane*. *Azure Lane* adalah sebuah game strategi yang menggunakan pasukan kapal Perang Dunia ke-2 yang berupa Wanita.

Dengan kolaborasinya Kizuna Ai dengan *Azure Lane* Kepopuleran Kizuna Ai pun melonjak. Pengaruh besar Virtual Youtuber juga karena dalam budaya komunitas mereka banyak sekali yang bersikap seperti layaknya karakter *Anime* atau bisa dibilang sebagai “*Moe*”.

Menurut Fachry(2019) *Moe* adalah Sebuah slang dan karakteristik yang imut dan manis yang ditunjukkan kepada karakter fiktif tentu saja seperti Virtual Youtuber. memakai baju tradisional Jepang yaitu *Yukata*, dan juga Ia mempunyai sikap yang manis dan imut dengan pergabungan design Jepang.

Hanya saja di tahun 2022 ini lebih banyak Virtual Youtuber tidak banyak yang memakai desain Budaya tradisional Jepang. Karena kepopulerannya yang sudah meluas.



**Gambar 2.4 Kizuna Ai Yukata Outfit**

(Sumber: [https://twitter.com/azurlane\\_en/status/1120718978496827393](https://twitter.com/azurlane_en/status/1120718978496827393))

Virtual Youtuber Hololive Jepang, dan Virtual Youtuber lainnya memakai desain “*Street Wear*” dan “*Fantasy*”. Contoh desain Street wear adalah desain pakaian yang dipakai oleh orang-orang fashionable yang berbau *Urban* yang istilahnya berkenaan ke kota-kota. Dan *Fantasy* yang berhubungan dengan khayalan dan dongeng.

Beberapa Virtual Youtuber dari Hololive juga menggunakan dialek Bahasa Jepang yang unik contohnya dialek *Kansai* yang biasa dipakai oleh orang lokal Jepang dari Osaka, Kyoto, dan Shiga. Tentu saja dengan adanya Tata Bahasa pada dialek kansai ketetapan struktur yang di buat dari kata kata yang ada pada dialek tersebut. dengan kata lain ketentuan Bahasa yang digunakan saat membuat atau berbicara suatu kalimat yang tepat dengan menggunakan dari Bahasa yang berkesangkutan (Lina Roslina 2015). Dengan adanya dialek unik yang populer seperti dialek kansai, Virtual Youtuber yang menggunakan dialek Kansai dapat menggabungkan tata Bahasa untuk menambahkan keunikan mereka, Dialek kansai juga banyak dipakai sebagai sistem komedi oleh para komedian dari Jepang. Virtual Youtuber yang memakai dialek kansai juga bisa menghibur para penontonnya. Kata kata yang paling populer pada dialek kansai contohnya “*Nandeyanen!*” yang artinya “Jangan bercanda deh!” banyak dipakai

untuk *Tsukkomi* yang istilahnya adalah menunjukkan adanya Tindakan konyol yang ditunjukkan oleh lawan. Karena kata-kata dialek adalah sebagai watak dan masyarakat homogen seperti dialek kansai, menurut Robertus (2017) dalam penelitiannya istilah dialek adalah sebagai sekelompok daerah tertentu dan perbedaan dialek dalam Bahasa yang ditentukan oleh letak geografis kelompok pemakainya. Jadi geografisnya dan juga perwatakannya, kata kata “*Nandeyanen!?*” digunakan sebagai watak untuk candaan. Para talenta Vtuber Hololive terkadang memakai kata “*Nandeyanen!*” untuk menghibur penonton mereka.

### 2.1.3 Kegiatan para Virtual Youtuber

Vtuber Hololive melakukan rutinitas Vtuber yang biasanya dilakukan oleh para Vtuber lainnya. Contohnya :

- *Live Streaming*(配信 *Haishin*). Live Streaming adalah media siaran langsung yang dialirkan secara daring. Dengan adanya Live Streaming, Vtuber dan para penontonnya dapat berinteraksi.
- *Cover Song*(歌ってみた *Utattemita*). Cover song adalah kegiatan menyanyikan sebuah karya musik lagu penyanyi lain.
- *Collab*(コラボ *Korabu*). Korabu adalah kegiatan dimana seorang Vtuber atau pembuat konten lain bekerja sama untuk membuat konten yang di rencanakan.
- *Event And Concert*. Event and concert adalah sebuah acara yang dibuat oleh Virtual Youtuber untuk acara yang besar dan di jadwalkan di waktu dan tempat tertentu.

Hololive merupakan sarana streaming langsung yang layak nya di lakukan oleh para Vtuber pada umumnya, Hololive menyelenggarakan event mereka dengan memakai panggung dan mengelolanya seperti pameran. Yang dimana di event tersebut ada patung atau biasa di bilang *Figure Live-Size* salah satu Vtuber Hololive yang paling populer yaitu *Gawr Gura*.



Gambar 2.5 patung Live Figure Gawr Gura

(Sumber: [https://twitter.com/hololive\\_en/status/1505038932966539265](https://twitter.com/hololive_en/status/1505038932966539265))

Dari semua event yang diselenggarakan oleh *Cover Corporation* yang menaungi agensi Vtuber Hololive, *Hololive Super expo 2022* yang sangat dimeriahkan. Karena kemajuan trending Vtuber, kebudayaan yang ditunjukkan oleh Virtual Youtuber banyak yang dicampuri dengan budaya barat dan bukan hanya budaya Jepang saja. Karena negara asia seperti Jepang yang membuahakan Virtual Youtuber dianggap sebagai pasar yang sepadan, dan juga produksi yang bisa dianggap mempunyai potensial yang bagus. (Amaliatun Saleha 2013). Dengan adanya proses yang diiringi budaya Jepang, dan juga budaya luar, komunitas Virtual Youtuber terus menerus mengeluarkan potensi mereka untuk menjadi trend yang akan bertahan hingga waktu yang lama.

#### 2.1.4 Macam-Macam keunikan yang ditunjuki oleh Vtuber ke media

##### 1.) Internet Culture di komunitas Hololive

Dengan adanya Vtuber dan trendnya yang meluas, Hololive yang sekarang menjadi pedoman, kepopuleran mereka meroket dan menjadi salah satu agensi Virtual Youtuber terbesar di dunia, Hololive di tahun 2022 ini sangat berpengaruh dengan istilah “*Meme*”. Istilah Meme adalah sebuah lelucon kreasi gambar yang digunakan

dengan gaya dan perilaku sehari-hari(<https://tekno.kompas.com>). Bukan hanya Vtuber Hololive tetapi juga Vtuber lain pun juga berpengaruh oleh meme. Tetapi Vtuber Hololive Jepang tidak terlalu berpengaruh atau jarang memakai budaya *Meme* tersebut. Dikarenakan negara Jepang tertutup sesampai juga fondasi sistem komedi mereka. sarana komedi paling terkenal dan sering dipakai oleh masyarakat Jepang adalah “*Tsukkomi*” maksud dari *tsukkomi* adalah membenarkan orang yang tidak masuk akal dan menyeleneh(<https://kinonara.com>). Lain pula di sisi Vtuber Hololive dari Indonesia, Inggris mereka memakai *Meme* untuk memakai sarana komedi mereka.

contohnya Vtuber hololive yang bernama *Ayunda Risu*. Pada bulan September 2022 sebuah lagu yang bernama *Neverita* yang dinyanyikan oleh group band *Bad bunny* yang berasal dari negara Puerto Rico. Lagu tersebut dibawa oleh Ayunda dan dia berkata bahwa lagu Meme tersebut sangatlah absurd dikarenakan konten dalam Meme itu berisi orang-orang yang membuat video masak tetapi ditengah video masak itu ada video lain yang bisa dibilang lucu, dan tidak senonoh. Tetapi dengan memakai konten “*Reaction video*” video atau livestreaming yang berisikan mereaksi diri sendiri untuk melihat video-video lucu, itu juga yang membuat para Vtuber bisa berinteraksi dengan para penontonnya.



**Gambar 2.7 Reaksi Ayunda Risu soal meme video masak**  
 (Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=1c21yxhO3qo>)

Menjadi salah satu ikon internet di sosial media dengan memakai Meme untuk dijadikan sebagai keunikan Vtuber, cukup membuat warga net menyukai gaya Bahasa dan pembawaan konten yang seperti ini. Karena memang di abad-21 ini generasi baru seperti “*Gen Z*” atau biasa disebut sebagai Generasi baru yang kelahiran pada tahun 1990an cukup menempel dengan sistem komedi yang seperti ini. Orang-orang dibalik Para Vtuber pun lebih dikuasai oleh Gen Z maka dari itu banyak dari mereka yang memakai Meme tersebut. Para talent Hololive juga membuat beberapa Slogan yang berdampak kepada Internet. Beberapa contohnya :

1. Nekomata \* Okayu \* yang lembut



**Gambar 2.8 Nekomata Okayu**  
 (Sumber : <https://hololive.hololivepro.com/en/talents/nekomata-okayu/>)

Nekomata Okayu adalah Vtuber dari naungan *Hololive Gamers* yang dimana generasi tersebut berfokuskan dengan konten Game. Dan beberapa slang yang suka

dikatakan oleh Okayu yaitu “モグモグ” dan “のんのん おかゆ” dia mengatakan kata tersebut karena dalam Jepang suara tersebut seperti menguyah. Dia menamakan dirinya Nekomata Okayu karena Okayu sangat menyukai Bubur yang juga Bahasa Jepang bubur juga *Okayu*. Berkat cara dia menyapa, fans Okayu menyapa satu sama lain dengan sama halnya seperti dirinya.

## 2. Oozora Subaru yang menjadi bebek



Gambar 2.9 Oozora Subaru

(Sumber : <https://hololive.hololivepro.com/en/talents/oozora-subaru/>)

Oozora Subaru adalah Vtuber dari Hololive generasi kedua. Dampak yang diberi Subaru kepada internet sangatlah menyebar sampai keluar komunitas Virtual Youtuber. Subaru yang suka mengatakan “*Shuba! Shuba!*” untuk menyapa para penontonnya cukup membuat kesan unik terhadap karakternya. Karena suaranya yang cenderung cempreng seperti seekor bebek, para fansnya sering membuat gambaran Subaru menjadi seekor bebek. Dan karena gambaran tersebut Subaru akhirnya suka dicolokan karakternya dan seekor bebek bertopi seperti Subaru menari pinggul bersampingan.



Gambar 2.10 Subaru Oozora dan maskotnya

(Sumber : <https://knowyourmeme.com/memes/shuba-duck-dancing-duck-oozora-subaru>)

Dengan adanya keunikan dan khas dari suatu Bahasa yang diucapkan seperti apa yang dikatakan Oozora Subaru cara bicaranya sudah semestinya menjadi ciri khas identitasnya.(Afrianty 2019).

### 3. Hoshimachi Suisei dan slang “Hi Honey~”



Gambar 2.11 Hoshimachi Suisei

(Sumber : <https://hololive.hololivepro.com/en/talents/hoshimachi-suisei/>)

Hoshimachi Suisei adalah Vtuber dari agensi Hololive Generasi 0 yang bisa dibilang salah satu Vtuber Senior di Hololive. Yang membuatnya menjadi salah satu sosok mempengaruhi Internet dan komunitas Vtuber adalah dikarenakan Teknik bernyanyi dia sangat bagus dan diakui

banyak orang. Dan slang yang sering dikatakan Suisei adalah “*Hi Honey~*” seperti seorang istri yang menyapa suami disaat sang suami pulang dari kerjanya.

### 4. Penggemar yang membuat *Fangame* Hololive

Pada tanggal 24 Juni 2022 Penggemar Virtual Youtuber Hololive membuat *Fangame* yang diinspirasi oleh Talent Vtuber Hololive. Game tersebut menarik banyak penggemar Hololive dan sekaligus para Talent Hololive. Game tersebut dinamakan *Holocure* yang berbasis genre game *Shoot'em Up*, Genre yang dimaksud adalah kita mengendalikan karakter dari jauh dan character tersebut akan menyerang

musuh secara sendirinya. Game Holocure diciptakan oleh *Developer* Bernama *Kay Yu* Dan sudah menarik lebih dari satu juta lebih orang untuk mendownload game tersebut.



Gambar 2.12 Holocure

(Sumber : <https://hololive.wiki/wiki/HoloCure>)

Walaupun game ini sudah diluncurkan, Holocure adalah game yang mempunyai basis *Update* dalam game ini akan terus dikembangki oleh developer game tersebut. Vtuber Hololive yang memainkan game tersebut adalah Sakura Miko dan juga para Vtuber Hololive lainnya.



Gambar 2.13 Sakura Miko bermain Holocure

(Sumber : [https://www.youtube.com/watch?v=veE2Q2\\_0qJc](https://www.youtube.com/watch?v=veE2Q2_0qJc))

## 2.) Memberikan Donasi lewat Stream dan sebagaian lainnya

Para Vtuber biasanya membuat streaming donasi, bisa juga disebut sebagai “Charity Stream” Yang dimaksud oleh ini adalah dimana para Streamer tersebut jika mendapatkan *Superchat* dan uang, mereka akan mengirimkan hasil iuran streaming mereka untuk di donasikan bagi orang-orang yang membutuhkan. Beberapa Vtuber dari Hololive yang melakukan Donation Streaming salah satunya adalah Hololive cabang Inggris atau Hololive EN yang Bernama *Amelia Watson*. Watson pada tanggal 6 Juni 2021 mengumumkan Charity Stream yang dikelolanya untuk para hewan yang tidak mempunyai pemilik dan rumah. Karena banyaknya fans Amelia Watson yang datang sebelum memulai streamnya pun dia sudah mendapatkan 50.000 USD(780,175,000.00



Rupiah)

Gambar 2.14 Amelia Watson 9 Hours stream  
( Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=g8cM3yzgRP8>)

Watson menjalankan Streaming tersebut selama 9 jam dan mendapatkan jumlah Superchat sebanyak 235.000US(3,652,393,500.00 Rupiah). Dan menurut *Tilfty page*(<https://tilfty.com/>) yang dimana website tersebut digunakan untuk donasi dan sebagainya. Tujuan awal website tersebut sebenarnya hanya membutuhkan 15.000 USD(233,142,750.00 Rupiah), dan Video streaming tersebut masih berada di channel Amelia Watson. Beberapa sebgaiannya fansnya menjadikan video streaming itu menjadi tanda salah satu kesuksesan Hololive. (<https://www.crunchyroll.com/anime-news/2021/06/06-1/vtuber-amelia-watson-raises-over-200k-for-charity-in-record-time>)

Akan tetapi untuk sejauh ini, Vtuber Hololive cabang Jepang dan Kizuna Ai belum melakukan Charity Stream dikarenakan belum di rencanakan sama sekali.

### **3). Melakukan kolaborasi dengan berbagai macam Industri Game dan lainnya**

Jepang yang juga mempunyai beberapa industri game seperti *Square Enix*, *Bandai Namco*, *SEGA* dan *Atlus*. Dan game dalam sehari juga mempunyai tujuan menghibur dan menambah wawasan pengetahuan (Imam Ahmad 2019). Tentu saja game menjadi salah satu budaya Jepang dikarenakan, Beberapa industri game yang berasal dari Jepang tersebut dikenali oleh penggemar game dan tentunya para Vtuber. Para Vtuber bukan hanya berkolaborasi dengan sesama Vtuber. Tetapi juga berkolaborasi dengan Industri Game dari industri Jepang itu. Istilah kolaborasi adalah kerja sama antara industri dengan industri lain untuk saling mendukung brand satu sama lain dan menarik ketertarikan pelanggan (Zulmi Ramdani 2019). Dan Salah satunya yang disebutkan pada halaman 15 bahwa Kizuna Ai pernah berkolaborasi dengan game bernama *Azure Lane*. Dan Vtuber Hololive pernah berkolaborasi juga dengan Industri makanan beberapa contohnya :

#### 1. *Inugami Korone* yang berkolaborasi dengan *Sonic* dari *SEGA Official*

Pada tanggal 23 Juni 2022 salah satu Vtuber Hololive yang bernama *Inugami korone* diundang dan mendapatkan sponsor oleh SEGA untuk mempromosikan baju yang mereka buat untuk merchandise salah satu game seri SEGA yang terkenal yaitu *Sonic*. Pada seri ini Sonic biasa disebut sebagai *Sonic The Hedgehog* yang merupakan Landak Mutan yang dapat berlari dengan cepat. Dan korone, saat streaming pemberitahuan yang diselenggarakan oleh SEGA itu ia memakai baju piyama yang di inspirasikan oleh Sonic. Streaming yang berjalan selama 2 Jam 22 menit itu diadakan dikarenakan pada tanggal tersebut seri Sonic sedang merayakan ulang tahunnya yang ke 31 tahunnya. Dengan adanya Inugami Korone saat itu, streaming tersebut disambut meriah oleh para penggemar seri Sonic dan Inugami Korone. Korone yang memakai Kostum Sonic itu disebut "*Sonicoro*" selain itu Korone juga mendapatkan kesempatan untuk menjadi pengisi suara yang khusus untuk berbahasa Jepang pada Film *Sonic The Hedgehog 2 Movie* yang diadakan pada tanggal 30 Maret 2022.

([https://www.nintendolife.com/news/2022/06/sega-announces-sonic-collab-with-](https://www.nintendolife.com/news/2022/06/sega-announces-sonic-collab-with-hololive-vtuber-star-inugami-korone)

hololive-  
vtuber-  
star-  
inugami-  
korone)



**Gambar 2.15 Kostum Inugami Korone yang berkolaborasi dengan Sonic**

(Sumber : <https://www.nintendolife.com/news/2022/06/sega-announces-sonic-collab-with-hololive-vtuber-star-inugami-korone>)

2. Talent Hololive berkolaborasi dengan game *Valkyrie Connect*

*Ateam Entertainment* adalah studio game yang berada di Nagoya, Jepang pada tanggal 17 Mei 2022 mengumumkan bahwa mereka akan berkolaborasi dengan Hololive Production dan menampilkan beberapa Talent Hololive seperti *Usada Pekora*, *La+Darkness*, *Takanashi Kiara*, *Ninomae Ina'nis* dengan memakai Kostum game *Fantasy* Bernama *Valkyrie Connect*. Permainan *Fantasy* yang dimaksud adalah game yang dimana mempunyai tema cerita dan dunia fiktif yang dipenuhi oleh makhluk dan orang-orang sihir. Dan pada game *Valkyrie Connect*, untuk mendapatkan karakter Hololive hanya dengan mengikuti peraturan event yang



dibuat oleh gamenya, para pemain akan mendapatkan karakter Hololive.

**Gambar 2.16** Para talent Hololive yang berpartisipasi dengan *Valkyrie Connect*  
 Kiri/Kanan : *Ninomae Ina'nis*, *Takanashi Kiara*, *Usada Pekora*, *La+ Darkness*  
 (Sumber : <https://www.ateam-entertainment.com/en/news/1038/>)

Sistim kolaborasi antara Hololive dan Ateam Entertainment yang ada di Jepang maupun di luar Jepang, tentu juga membangun perkembangan finansial satu sama lain dan banyak dampak positif & negatif (Amsal Sahban 2018). Dengan kepopuleran Vtuber Hololive yang sangat berpengaruh besar di Jepang, dengan kolaborasi, disaat itu kedua game yang disebutkan sempat meroket kepopulerannya.

## 2.2 Gaya Bahasa

Gaya Bahasa yang dipakai manusia bermacam-macam. Dan omongan yang sering kita dengar di Indonesia ketika orang berkata *Saya* dan *Anda* diganti menjadi kata gaul seperti *Gua* dan *Loe* dan Sebagian lainnya. Teknik berbicara yang ada di Indonesia juga ada yang berkata *saya* dan *anda* menjadi *Aing* dan *Ente* bahwa adanya Bahasa dari sesuatu gaya Bahasa yang wajar adalah proses sastra yang mendasar apapun itu bahasanya (Teeuw 1984). Gaya Bahasa juga bisa seperti mengungkapkan pikiran melalui Bahasa unik yang diciptakan oleh beberapa individu yang memakainya, dan memperlihatkan sikap dan jiwanya secara langsung (Keraf 2005).

Sama halnya Bahasa Jepang yang mempunyai Gaya Bahasa formal dan non-formal yang disebut *Teineigo* (丁寧語) *kenjougo* (謙讓語) dan *sonkeigo* (尊敬語). Sama seperti Indonesia, Jepang mempunyai gaya Bahasa seperti dialek kansasai dan beberapa kata-kata unik yang dipakai. Khususnya untuk para Vtuber Hololive. Contoh Vtuber Hololive yang memakai Gaya Bahasa adalah Usada Pekora yang selalu mengakhiri kata "*Peko!*" di setiap katanya.



Gambar 2.17 Usada Pekora

(Sumber : [https://www.youtube.com/watch?v=18Dsal\\_moZE](https://www.youtube.com/watch?v=18Dsal_moZE))

**Pekora :** 皆はこれだれと思うこれ？もうよくないもん！。。正解は。。でれれれれれれれれれん。。ピンポン～ペコラペコ！

Terjemahan :

*Pekora :* Menurut kalian gara-gara siapa sih ini? Gak boleh lho melakuin hal seperti ini! ...jawabannya (pelakunya)...Durururururururu...TENG TENG~ PEKORA PEKO!"

Pada video ini Pekora sedang bermain game yang bernama Minecraft, dan bertanya kepada penontonnya karena rumah yang ia buat cukup berbeda dari biasanya sebelum dia memulai streamnya. Dan ternyata yang membuat rumahnya berbeda adalah Pekora sendiri yang sudah mengubahnya sebelum Streamingnya dimulai.

Banyak Vtuber menggunakan Gaya bahasa untuk menjadikan itu sebagai Branding pribadi mereka karena menggunakan bahasa juga seperti menunjukkan ketertarikan dan keunikan persona Vtuber. Karakteristik yang diterapkan untuk memberikan unsur personalitas *Moe* yang sangat disukai para penonton yang menyukai Anime memberikan kesan karakteristik Usada Pekora. (Fachry Al Tolah2019).

### 2.3 Lagu dengan genre Anime dan Bahasa Jepang

adanya lagu di konten Vtuber sangat penting untuk kemajuan channel Vtuber dan membuat mereka semakin menjadi trending di platform sosial media mereka. karena Vtuber memakai sistim karakter Anime untuk menjadi asset channel mereka, pastinya para Vtuber tersebut akan membuat lagu yang bergenre *J-Pop*. COVER.corp yang selagi menaungi agensi Hololive yang berada di kota Tokyo di Jepang memprioritaskan dari manapun cabang Vtubernya ingin membuat mereka bisa berbahasa Jepang, dan hal tersebut dapat mereka lakukan juga dari lagu yang mereka buat. Karena saat mempelajari lagu beserta hal yang kita tertarik contohnya seperti Virtual Youtuber, akan timbul adanya efek *Mozart*. Yang dimana bahwa musik klasik dan sebagainya akan menambahkan kinerja belajar( <https://we-xpats.com/id/guide/as/jp/detail/3800/>).

Virtual Youtuber yang Bernama *Mori Calliope* dan *Gawr Gura* dari cabang Hololive EN pada tanggal 4 Februari 2022 mengumumkan lagu original mereka yang berjudul “Q”. walaupun Mori dan Gura dari cabang Hololive berbahasa Inggris. Dalam lagu tersebut mencampuri Bahasa Jepang dengan Bahasa Inggris.



Gambar 2.18 Thumbnail Mori Calliope(Kiri) dan Gawr Gura(Kanan) pada lagunya yang berjudul Q  
(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=aetXqd9B8WE>)

**Gawr Gura :** わがままでもおっけー

ほらだってあたしって特別 あらあら 泣いちゃって可愛くってかぶってしちゃうから

**Mori Calliope :** *Toss out the attitude, sir, where's your thought and gratitude? We're mad at you! So grab a few defenses, you'll be glad you're screwed Would I fight with you? Wouldn't waste my time The mood's right so this go-around the honor's all mine No place to run, don't you ever hide Only time I wanna see you down is on ya knees, at my side!*

Terjemahan :

**Gawr Gura :** *Tidak apa-apa untuk menjadi egois~ Lihatlah diriku yang spesial seperti ini! Aduh duh aku menangis Manis sekali Aku akan memakai sosok ini*

**Mori calliope :** *Buanglah sikap itu tuan, dimana pikiran dan rasa syukurnya?Kita marah denganmu! Jadi pakailah beberapa pelindung, kamu pasti senang jika kamu mengacau*

*Apakah aku akan bertarung untukmu? Aku tidak mau menghabiskan waktuku Moodnya sangat pas jadi semua kehormatan ini adalah milikku Tidak ada tempat untuk berlari, jangan sampai kamu bersembunyi Dimana waktu aku ingin melihatmu adalah dimana saat kamu berlutut kepadaku, disisiku.*

Pada lirik lagu diatas menunjukkan bahwa Mori Calliope dan Gawr Gura

adalah pemimpin geng berandal yang ingin bertempur dengan satu sama lain dan mereka. Banyak penggemar Hololive EN menganggap Mori Calliope dan Gawr Gura seperti kepala anggota geng karena mereka seperti memberikan kesan superior kepada para penggemarnya.

Pada bab berikutnya, Peneliti akan membahas, serta menampilkan tabel analisis tentang pengaruh Virtual Youtuber Hololive pada Budaya dan Bahasa Jepang.

