

## BAB IV

### SIMPULAN

Pada bab keempat akan di jabarkan kesimpulan dari masalah yang sudah di jelaskan pada bab-bab sebelumnya. Kesimpulan yang di kumpulan oleh penulis akan di jabarkan pada bab empat. Peneliti juga akan memberikan saran teruntuk peneliti lain.

#### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan angket pada bab tiga, peneliti menyimpulkan bahwa Pengaruh Virtual Youtuber Hololive dalam pembelajaran Bahasa Jepang dan memiliki cara unik untuk masyarakat mempelajari Bahasa Jepang melewati Vtuber tersebut. Bahkan mahasiswa Universitas Darma Persada jurusan Bahasa dan kebudayaan Jepang banyak yang tertarik dan menonton Vtuber Hololive untuk dijadikan bahan alternatif untuk belajar Bahasa Jepang Dengan menggunakan karisma, personalitas, design karakter, dan konten yang bermacam-macam Vtuber Hololive menjadi salah satu ikon penting dalam Pop Culture negara Jepang dan bahkan berpengaruh keseluruhan dunia dengan cara mempengaruhi internet dan Vtuber Hololive mempromosikan agensinya melewati event Jepang, Poster, dan juga iklan yang ada. Vtuber Hololive juga mempunyai lagu original mereka sendiri yang mereka bisa nyanyikan dalam streaming mereka dan juga event yang mengundang mereka. Karena awalnya memang Vtuber Hololive dianggap sebagai idol, lagu yang ditunjukkan pun memiliki aura yang sama seperti idol Jepang pada umumnya.

Cara Vtuber Hololive untuk berinteraksi dengan penonton adalah melewati Streaming yang mereka lakukan, dengan mengumumkan jadwal streaming mereka lewat sosial media yang mereka punya, para penonton dapat mengetahui kapan mereka akan melakukan streaming dan streaming yang di lakukan oleh Vtuber Hololive yang ingin ditonton.

Dari koresponden yang sudah dikumpulkan dari mahasiswa Universitas Darma Persada jurusan Bahasa dan kebudayaan Jepang mata kuliah yang berpengaruh disaat menonton Vtuber Hololive adalah mata kuliah Choukai yang mencapai suara mayoritas yaitu 57,1%. Menurut peneliti, jika mempelajari sesuatu seperti bahasa tidaklah wajib bagi mahasiswa untuk hanya belajar dari satu sarana saja, tetapi menonton sesuatu yang membuat individu

mempunyai keinginan untuk belajar Bahasa Jepang dari apa yang disukai seperti menonton Hololive Vtuber atau Pop-Culture Jepang lainnya.

#### 4.2 Saran

Menurut peneliti, dalam proses pembuatan penelitian sangat membutuhkan waktu panjang bagi peneliti karena tidak memiliki waktu yang tepat untuk mengerjakan penelitian dan masih jauh dari sempurna. Peneliti juga mengetahui bahwa, pada bab 3 kurangnya responden untuk menjawab angket membataskan jawaban mutlak untuk hasil angket yang sebenarnya. Peneliti juga menyadari bahwa ada beberapa informasi yang masih belum melengkapi kuota informasi Virtual Youtuber Hololive sebenarnya.

Peneliti berpendapat bahwa menariknya menonton Virtual Youtuber karena bagi penggemar Pop-Culture Jepang untuk berinteraksi dengan karakter animasi secara langsung membuat kita terpukau bahwa apa yang kita tidak bisa lakukan pada masa sebelum Virtual Youtuber bisa dilakukan di masa sekarang. Bukan hanya menonton para Virtual Youtuber saja, akan tetapi para penonton juga dapat mempelajari cara bicara, konversasi berbahasa Jepang melewati para Virtual Youtuber tersebut.

