Pengaruh Virtual Youtuber Hololive pada Peningkatan Kemampuan Bahasa Jepang terhadap mahasiswa Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada

Diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik



Muhammad Haekel Nugraha

2018110080

PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS BAHASA DAN BUDAYA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2023

Halaman Pernyataan Orisinalitas

Skripsi ini merupakan hasil karya ilmiah yang penulis susun sendiri di bawah bimbingan Bapak Hargo Saptaji, M.Pd, selaku Pembimbing I dan bapak Hermansyah Djaya, M.A. selaku Pembimbing II, tidak merupakan jiplakan atau karya orang lain. Sebagian atau seluruh isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis sendiri.

Nama : Haekel Nugraha

NIM : 2018110080

Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Fakultas : Bahasa dan Budaya

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

Jakarta, 28 Januari 2023

Muhammad Haekel Nugrana

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang Berjudul:

Pengaruh Virtual Youtuber Hololive pada Peningkatan Kemampuan Bahasa Jepang terhadap mahasiswa Prodi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada Universitas Darma Persada Telah diterima dengan baik dan diujikan pada tanggal: Hari/tanggal: 13 Februari 2023

Di hadapan panitia Ujian Skripsi Sarjana Sastra Fakultas Bahasa dan Budaya program studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Pembimbing I

Pembimbing II

Hargo Saptaji, M.A.

Dr. Hermansyah Djaya, M.A.

Ketua Penguji

Metty Suwandany, M.Pd

Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Ari Artadi, Ph.D.

Dekan Fakultas

Bahasa dan Budaya

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

Abstrak

Nama

: Muhammad Haekel Nugraha

NIM

: 2018110135

Program Studi

: Sastra dan Budaya Jepang S1

Judul Skripsi

: Pengaruh Virtual Youtuber Hololive pada Peningkatan

Kemampuan Bahasa Jepang terhadap mahasiswa Prodi

Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Darma

Persada "

Dalam penelitian ini, peneliti akan menganalisi tentang pengaruh Virtual Youtuber Hololive pada Pembalajaran Bahasa Jepang terhadap mahasiswa Bahasa Kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada. Virtual Youtuber sudah menjadi salah satu Pop-Culture Jepang yang sudah trend sejak tahun 2017. Dengan adanya trend tersebut Masyarakat Jepang menampilkan agensi yang menaungi Idol Virtual Jepang yang Bernama Hololive. Namun, peneliti memfokuskan penelitian hanya pada pengaruh Virtual Youtuber Hololive dalam pembelajaran Bahasa dan Kebudayaan Jepang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah Virtual Youtuber Hololive yang ditonton oleh masyarakat bisakah diterapkan sebagai sarana lain untuk belajar Bahasa Jepang dan budayanya. Metode yang digunakan penelitian ini adalah metode kualitatif dengan mencari analitis yang deskriptif yang tersedia. Hasil dari penelitian ini adanya bukti bahwa Virtual Youtuber Hololive bukan hanya sebagai hiburan saja, akan tetapi bisa juga dipakai sebagai alternatif untuk belajar Bahasa dan Kebudayaannya juga.

Kata Kunci

: Virtual Youtuber, Hololive, Pop Culture, Idol

概念

名前

: Muhammad Haekel Nugraha

学生番号

: 2018110080

政

: 日本語 • 文化学科

名

: ダルマ・ペルサーダ大学日本語・日本文化研修プログラムの学生の日本語能力向上に対するバーチャルユーチューバーホロライブの効果

倫文では、ダルマペルサダ大学の日本文化言語学生の日本語学習に対する仮想ホロライブユーチューバーの効果を分析した。パーチャルユーチューバーは 2017 年から日本りポップカルチャーの一つになっている。この傾向に伴い、日本の共同体はホロライブと呼ばれる日本の仮想アイドルを監督する代理店を提示。しかし、著者は日本語と日本文化の学習におけるホロライブのバーチャルユーチューバーの影響のみに研究を点を当研究の焦てるさせている。論文の目的は、一般に視聴されているバーチャルユーチューバーが、日本語とその文化を学習する別の手段として適用できるかどうかを調べることである。この論文で使用される方法は、利用可能な記述的分析方法を探すことによる定性的方法である。論文成果は、バーチャルユーチューバーブが娯楽だけでなく、言語や文化の学習の代替手段としても使用できるという証拠である。

キーワード:バーチャルユーチューバー、ホロライブ、時代の趨勢、アイドル

KATA PENGANTAR

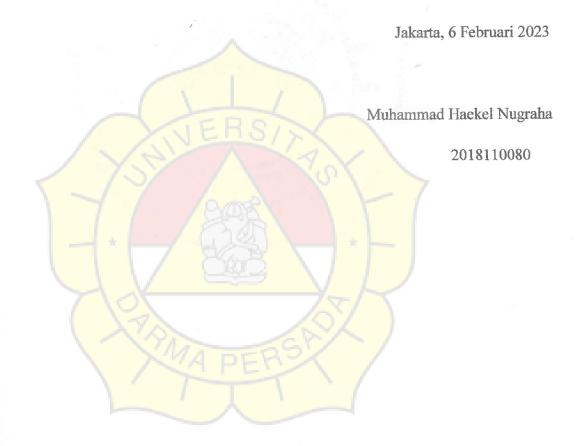
Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan kami karunia nikmat dan kesehatan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi berjudul: "Pengaruh Virtual Youtuber Hololive pada Pembelajaran Bahasa Jepang terhadap mahasiswa Bahasa dan kebudayaan Jepang Universitas Darma Persada". Skripsi disusun dengan teratur sebagai salah satu syarat untuk peneliti memperoleh gelar sarjana S1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang, fakultas Bahasa dan Kebudayaan, Universitas Darma Persada.

Dengan menyelesaikan penelitian ini, peneliti telah berusaha semaksimal yang peneliti lakukan, akan tetapi peneliti menyadari bahwa peneliti ini mempunyai kekurangan dan diketahui bahwa peneliti dapat dikatakan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran demi menyempurnakan penelitian ini. Dalam penulisan penelitian ini, peniliti juga mendapatkan bantuan dan arahan serta bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

- 1. Bapak Hargo Saptaji, M.A. selaku dosen pembimbing pertama dan selaku yang sudah menyempatkan waktu dan membimbing peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini serta memberikan dukungan selama masa perkuliahan dan masa penulisan penelitian.
- 2. Bapak Dr.Hermansyah Djaya M.A. selaku pembimbing Kedua peneliti yang sudah meluangkan waktu dan pikiran ditengah kesibukan untuk membaca dan mengoreksi penelitian ini.
- 3. Metty Suwandany, M.Pd Selaku ketua sidang skripsi.
- 4. Dr. Diah Madubrangti, S.S., M.Si. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas Darma Persada.
- 5. Ibu Tia Martia, M.Si. selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah memotivasi dan membantu, memantau dan mengajarkan peneliti Kelas 3 Angkatan 2018. Berkat beliau peneliti diberi nasihat dan arahan yang membantu untuk di masa depan nanti.
- 6. Seluruh dosen dan staff pegawai program studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang telah memberikan bantuan dan arahan.
- 7. Orang tua yang dihormati dan keluarga besar Bachtiar yang sudah dan selalu memberi motivasi dan mendoakan yang banyak kepada peneliti sampai akhir.
- 8. Rekan-Rekan mahasiswa Club Umado periode saudara Dennis dan Saudara Bimo

9. Teman-teman sekelas, kelas 3 dan teman-teman angkatan 2018.

Akhir kata, peneliti berharap agar Allah SWT berkenan untuk memberikan ilham dan hidayah cepada segala pihak yang sudah membantu peneliti. Insyallah penelitian ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu dan pengetahuan.



DAFTAR ISI

Halaman pernyataan orisinalitas	i
Lembar pengesahan	ii
Abstrak	iii
概念	iv
Kata pengantar	V
Daftar isi	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xii
BAB I Pendahulu <mark>an</mark>	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penelitian yan <mark>g relevan</mark>	3
1.3 Identifikasi Mas <mark>alah</mark>	5
1.4 Pembatasan Masalah	5
1.5 Rumusan Masalah	5
1.6 Tujuan Penelitian	5
1.7 Landasan Teori	6
1.7.1 Youtuber	6
1.7.2 Virtual Youtuber	6
1.7.3 Pengaruh	7

1.7.4 Bahasa Jepang	7
1.8 Metode Penelitian	7
1.9 Manfaat Penelitian	7
1.9.1 Manfaat Teoritis	8
1.9.2 Manfaat Praktis	8
1.10 Sistematika	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Hololive	10
2.1.1 Hololive EN dan Hololive ID	11
2.1.2 Budaya Jepang dalam Virtual Youtuber Hololive	11
2.1.3 Kegiatan para Virtual Youtuber	17
2.1.4 Macam-Macam keunikan yang ditunjuki oleh Vtuber ke media	
	18
2.2 Gaya Bahasa	27
2.3 Lagu dengan genre Anime dan Bahasa Jepang	29
BAB III ANALISIS PENGARUH VIRTUAL YOUTUBER HOLOLIVE	
JEPANG TERHADAP PEMBELAJARAN BUDAYA DAN BAHASA JEPANG	31
BESERTA KEUNIKANNYA	2.1
3.1 Analisis Data	31
3.2 Hasil Kuesioner analistik Pengaruh Virtual Youtuber Hololive Jepang	
terhadap pembelajaran budaya dan Bahasa jepang beserta keunikannya	
	31
2.2 Dangaruh Utubar tarbadan Madia Sasial	52

3.4 Pengaruhnya Virtual Youtuber dalam Kebudayaan Jepang	52
BAB IV SIMPULAN	53
4.1 Kesimpulan	53
4.2 Saran	54
Daftar Pustaka	55
LAMPIRAN	57



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sejak zaman Jepang kuno Dunia bisa mencapai di keberadaban 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 ($\mathcal{I}\mathcal{I}+\mathcal{I}-\mathcal{N}-$, $BuiCh\bar{u}b\bar{a}$) 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 Entertainter sejak tahun 2010an pertengahan, pada tahun 2020 Teknologi itu menjadi sebuah fenomenal di hiburan internasional online (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 meringkan 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 membernya 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 Pembelajaraan 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 memakerkan 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 penontonnya. 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 ditunjukan 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 menunjukan 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いってよい」 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 menunjukan 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.

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 ditunjukan 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 culturenya, 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 kini, dimasa-masa trend Virtual Youtuber sudah dibicarakan dimana-mana yaitu Social media seperti *Facebook, Youtube* dan lainlainnya 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 atmosfir 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 sebenernya 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 menunjukan 3 Vtuber Hololive yaitu *Ayunda Risu, Moona Hoshinova*, dan *Airani Iofiteen*(https://virtualyoutuber.fandom.com/wiki/Hololive). Juga adanya Hololive EN yang berbasis Bahasa Inggris juga menunjukan 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 menunjukan keimutan, karakteristik, dan sebagaiannya. Tetapi hal penting di Visualisasi Pop Culture Jepang adalah adalah karakteristik karena menunjukan 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 karateristik 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)

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 industry dalam Jepang selalu mempromosikan budaya budaya mereka melewati karakter-karakter Anime, game, dan juga Virtual Youtuber seperti Kazama Iroha sebagai sistem konsumsi entertain untuk para penontonpenontonnya. 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*(土前ほたる) (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)

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 karateristik yang imut dan manis yang ditunjukan 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

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 kekotaan. 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 menunjukan adanya Tindakan konyol yang ditunjukan 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(コラブ 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 layaknya 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*.



(Sumber: 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 ditunjukan oleh Virtual Youtuber banyak yang dicampuri dengan budaya barat dan bukan hanya budaya Jepang saja. Karena negara asia seperti Jepang yang membuahkan 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.

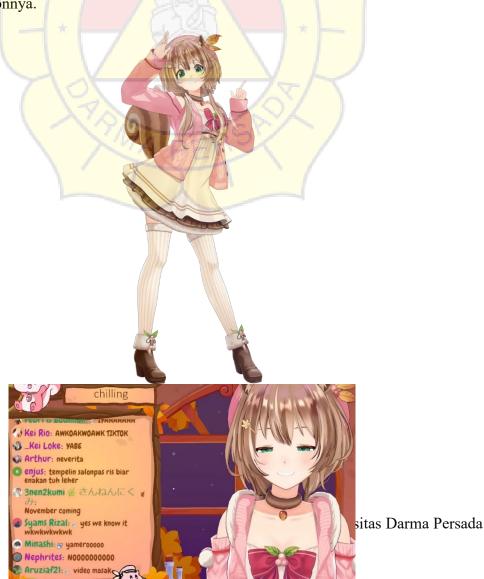
2.1.4 Macam-Macam keunikan yang ditunjuki oleh Vtuber ke media

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 berintaksi 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:



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



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!" untuk menyapa para penontonnya cukup membuatkan 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.



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~"



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 diinspirasikan 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 dikembangi oleh developer game tersebut. Vtuber Hololive yang memainkan game tersebut adalah Sakura Miko dan juga para Vtuber Hololive lainnya.



(Sumber: 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 Tilfity page(https://tiltify.com/) yang dimana website tersebut digunakan untuk donasi dan sebagainya. Tujuan awal website tersebut sebenernya hanya membutuhkan 15.000 USD(233,142,750.00 Rupiah), dan Video streaming tersebut masih berada di channel Amelia Watson. Beberapa sebagaian 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 guna 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 pada 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-



vtuberstarinugamikorone)

hololive-

(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

para

akan

mendapatkan

Ateam Entertaintment 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 dibuat oleh yang



Gambar 2.16 Para talent Hololive yang berpatisipasi 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 Entertaintment 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* (謙譲語) dan *sonkeigo* (尊敬語). Sama seperti Indonesia, Jepang mempunyai gaya Bahasa seperti dialek kansai dan beberapa kata-kata unik yang dipakai. Khusunya untuk para Vtuber Hololive. Contoh Vtuber Hololive yang memakai Gaya Bahasa adalah Usada Pekora yang selalu mengakhiri kata "*Peko!*" di setiap katanya.



(Sumber: 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れん。。ピンポン~ペコラペこ!

Terjemahan:

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 menunjukan ketertarikan dan keunikan persona Vtuber. Karateristik 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 tertarikan contohnya seperti Virtual Youtuber, akan timbul adanya efek *Mozart*. Yang dimana bahwa musik klasik dan sebagainya menambahkan kinerja belajar(akan https://wexpats.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 かぷってしちゃうから

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 menunjukan 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 membahaskan, serta menampilkan tabel analisis tentang pengaruh Virtual Youtuber Hololive pada Budaya dan Bahasa Jepang.



BAB III

PENGARUH VIRTUAL YOUTUBER HOLOLIVE JEPANG TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BAHASA JEPANG MAHASISWA PROGRAM STUDI BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

Pada bab II disebutkan bahwa Hololive sebagai public figuran di internet dan media sosial cukup besar pengaruhnya bagi mahasiswa Bahasa dan kebudayaan dikarenakan mereka bukan hanya bisa menghibur penontonnya, dan juga bisa untuk belajar berbahasa Jepang beserta dengan budayanya. Pada Bab ini akan menyampaikan hasil analisis berdasarkan hasil angket yang dibuat oleh peneliti, hasil tersebut berisikan analisis berapa banyaknya mahasiswa Universitas Darma Persada jurusan Bahasa dan kebudayaan yang mengetahui Virtual Youtuber Hololive, dan seberapa banyak yang menganggap bahwa Vtuber Hololive berpengaruh dalam pembelajaran mahasiswa tersebut.

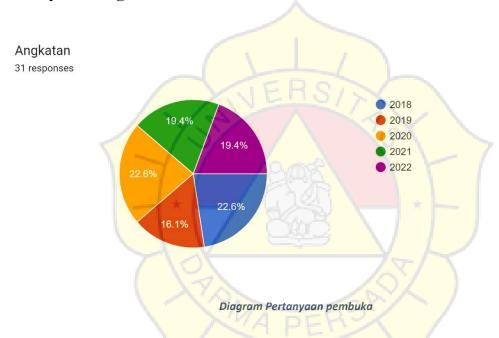
3.1 Analisis Data

Pada tanggal 25 Desember 2022 peneliti membuat dan menyebarkan angket dengan cara memberikan link angket Google form kepada responden melewati group sosial media yang ada dalam kampus jurusan Bahasa dan kebudayaan Universitas Darma Persada. Dengan memilih metode penelitian kualitatif, peneliti mengungkapkan makna dari pengaruhnya Virtual Youtuber Hololive dalam pembelajaran jepang bagi mahasiswa UNSADA jurusan Bahasa dan kebudayaan.

3.2 Hasil Kuesioner analistik Pengaruh Virtual Youtuber Hololive Jepang terhadap pembelajaran budaya dan Bahasa Jepang beserta keunikannya

Topik pertanyaan yang diajukan oleh peneliti adalah "Angket Pengaruh Virtual Youtuber Hololive Jepang terhadap pembelajaran budaya dan Bahasa Jepang beserta keunikannya". Angket yang dibuat memiliki tujuan untuk mengetahui apakah Virtual Youtuber Hololive memiliki pengaruh terhadap pembelajaran Bahasa Jepang dan budaya serta tanggapan mereka tentang Virtual Youtuber. Responden yang terlibat adalah Mahasiswa Universitas Darma Persada jurusan Bahasa dan kebudayaan Angkatan 2018 s/d 2022.

Pertanyaan Angkatan



Peneliti mengumpulkan sebanyak 31 responden mahasiswa Universitas Darma Persada untuk menjawab angket yang dibuat oleh peneliti. Berdasarkan angket yang dibuat, responden didapatkan hasil bahwa Mahasiswa jurusan Bahasa dan kebudayaan UNSADA yang mempunyai suara paling banyak mengisi angket mayoritasnya adalah angkatan 2018 dan 2020 yang mencapai 22,6% yaitu sebanyak 7 orang dari 31 responden, pada angkatan 2021 dan 2022 hasil yang sama yaitu mencapai 19,4% yaitu 6 responden. Jumlah Angkatan yang terdikit adalah 16,1% pada 2019 yaitu sebanyak 5 orang dari 31 responden.

Pertanyaan 1. Apakah anda mengetahui Virtual Youtuber Hololive?

1. Apakah anda mer 31 responses

Diagram Pertanyaan pertama

Berdasarkan responden yang memberikan kontribusi terhadap pertanyaan "apakah anda mengetahui *Virtual Youtuber Hololive*?" dapat dilihat dari para responden mahasiswa menjawab "Ya" yang mencapai 74,2% yaitu sebanyak 23 orang, disebabkan Vtuber sudah menjadi salah satu ikon krusial dalam Pop Culture negara Jepang dan banyak digemari mahasiswa UNSADA jurusan Bahasa dan Kebudayaan. Akan tetapi responden yang menjawab "Ya, namun saya tidak tertarik menontonnya" mencapai 25,8% yaitu 8 orang.

Dari jawaban para responden yang menjawab "Ya, namun saya tidak tertarik menontonnya" adalah mahasiswa yang lebih terpengaruh belajar Bahasa Jepang melalui Pop Culture atau sarana lain seperti Buku dan kelas yang dipilih.

Pertanyaan 1.1 Pada pertanyaan sebelumnya anda menjawab "Ya, namun saya tidak tertarik menontonnya." Mohon dijelaskan alasan ketidaktarikan anda.

Dari pertanyaan "**sebelumnya anda menjawab** "**Ya, namun saya tidak tertarik menontonnya.**" **Mohon dijelaskan alasan ketidaktarikan anda.**" dikarenakan ada juga yang menganggap bahwa Vtuber Hololive nmempunyai kekurangannya. bagi koresponden yang tidak tertarik menonton Vtuber Hololive atau Vtuber dikarenakan:

- 1. Merasa bahwa Vtuber Hololive atau Vtuber tidak terasa atau kurang hidup;
- 2. Koresponden mengatakan bahwa Beberapa Vtuber Hololive mengumumkan "*Graduate*" atau bisa disebut lulus dikarenakan kasus skandal atau bisa disebut "Drama" yang membuat mereka Nampak tidak pantas ditonton;
- 3. Koresponden mengatakan bahwa pada website Youtube banyak sekali Vtuber yang melakukan debutnya di Youtube dan itu membuat koresponden risih akan hal itu.



Pertanyaan 1.2 Apakah anda memiliki saran untuk talent Hololive, cara apa yang dapat dilakukan agar dapat memotivasi para viewers belajar bahasa Jepang?

Berdasarkan angket dari koresponden, saran yang diberikan oleh responden untuk para talent Hololive agar dapat memotivasi para viewers atau penonton untuk belajar Bahasa Jepang adalah:

- 1. Memperkenalkan budaya Jepang dengan baik yaitu dengan cara modern atau tradisional kepada penonton mereka;
- 2. Melakukan streaming yang ada hubungannya dengan Jejepangan, untuk lebih memperkenalkan Pop Culture mereka dengan terampil;
- 3. Jangan melebih-lebihkan suatu scandal dan jangan sampai melakukan hal-hal yang tidak mengenakan bagi penonton.

Pertanyaan nomor 2 Seberapa sering anda menonton virtual youtuber Hololive?

2.

23

Diagram pertanyaan kedua

Berdasarkan dari pertanyaan "Seberapa sering anda menonton virtual youtuber Hololive?" menunjukan bahwa responden yang menonton Vtuber Hololive "Setiap hari" dan "kadang-kadang" mendapatkan hasil yang sama yaitu sebanyak 43,5% yaitu sebanyak 10 responden. responden yang menjawab jarang menonton Vtuber Hololive sebanyak 39,1% yaitu 9 responden. Responden yang menjawab "Jarang" mendapatkan jumlah responden sebanyak 17,4% yaitu 4 responden.

Adanya mahasiswa UNSADA jurusan Bahasa dan Kebudayaan menonton Vtuber Hololive membuktikan bahwa mereka menggemari dengan apa yang ditunjukan oleh para talenta tersebut, dan beranggapan bahwa Vtuber Hololive menunjukan pengaruh terhadap Pop Culture pada negara Jepang di era sekarang.

Pertanyaan nomor 3. Dari manakah anda mengetahui virtual youtuber Hololive?

3. Dari manakah anda mengetahui virtual youtuber Hololive? ²³ responses

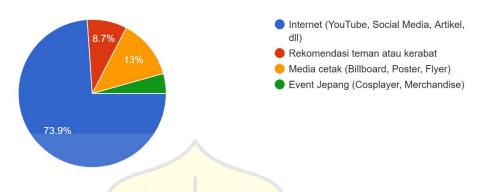
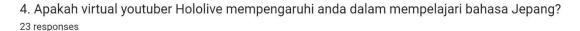


Diagram pertanyaan ketiga

Dari pertanyaan nomor 3 "Dari manakah anda mengetahui virtual youtuber Hololive?" Responden mengungkapkan bahwa mereka lebih mengetahui Vtuber Hololive dari Internet yang mencapai hasil responden sebanyak 73,9% yaitu 17 responden. Responden yang mengetahui dari media cetak mencapai 13% yaitu 3 responden.

Karena Vtuber sudah menjadi salah satu Pop Culture beberapa responden mengetahui Vtuber Hololive dari Event Jepang yang ada di Indonesia, dan yang mengetahui Vtuber Hololive dari Event Jepang sebanyak 4,3% yaitu 1 responden. Para responden juga mengetahui tentang Vtuber Hololive dari rekomendasi teman atau kerabat yang juga mempunyai responden sebanyak 8,7% yaitu 2 responden.

Pertanyaan nomor 4. Apakah *virtual youtuber Hololive* mempengaruhi anda dalam mempelajari bahasa Jepang?

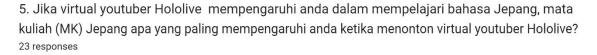


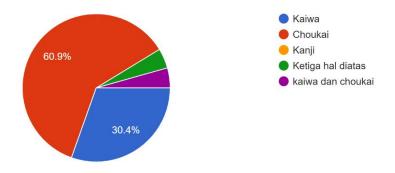


Berdasarkan pertanyaan nomor 4 "Apakah virtual youtuber Hololive mempengaruhi anda dalam mempelajari bahasa Jepang?" angket responden yang sudah dikumpulkan peneliti mendapatkan hasil bahwa mahasiswa UNSADA jurusan Bahasa dan kebudayaan pada responden yang menjawab "Ya" mendapatkan jumlah sebanyak 52.2% yaitu sebanyak 12 responden mengungkapkan bahwa Vtuber Hololive mempengaruhi responden dalam mempelajari Bahasa Jepang, dan sekitar 43,5% yaitu 10 responden mengungkapkan bahwa Vtuber Hololive memungkinkan mahasiswa UNSADA jurusan Bahasa dan Kebudayaan untuk mempengaruhi belajar Bahasa Jepang. Responden yang menjawab "Tidak" memiliki responden yang sedikit yaitu 4,3% atau sekitar 1 responden.

Karena Vtuber Hololive memiliki karatersitik Anime yang dimana para penggemar Pop Culture Jepang dari mahasiswa UNSADA jurusan Bahasa dan kebudayaan sukai, Peniliti mengungkapkan bahwa mempelajari sesuatu dari apa yang di gemari akan menambahkan niat untuk belajar.

Pertanyaan nomor 5. Jika *virtual youtuber Hololive* mempengaruhi anda dalam mempelajari bahasa Jepang, mata kuliah (MK) Jepang apa yang paling mempengaruhi anda ketika menonton *virtual youtuber Hololive?*





Dari informasi yang di dapatkan dari pertanyaan "Jika virtual youtuber Hololive mempengaruhi anda dalam mempelajari bahasa Jepang, mata kuliah (MK) Jepang apa yang paling mempengaruhi anda ketika menonton virtual youtuber Hololive?" mayoritas responden mengungkapkan bahwa ketika menonton Vtuber Hololive mata kuliah yang mempengaruhi responden dalam belajar bahasa Jepang adalah mata kuliah Choukai yang mencapai 60,9% yaitu 14 responden, Mata kuliah Kaiwa mencapai 30,4% yaitu 7 responden, dan hanya 4,3% yang menjawab ketiga mata kuliah Jepang yaitu Kanji, Choukai, dan Kaiwa.

Dari hasil pertanya<mark>an pada nomor 5, peneliti beraganggapan bahwa V</mark>tuber Hololive dapat membantu mahasiswa UNSADA jurusan Bahasa dan kebudayaan dalam mata kuliah Choukai. Dikarenakan melihat dan mendengarkan percakapan yang talent Vtuebr Hololive buat sama halnya mendengar percakapan secara langsung layaknya mata kuliah Choukai pada umumnya.

Pertanyaan nomor 6. Mohon jelaskan peristiwa yang membuat anda termotivasi belajar bahasa Jepang ketika menonton *virtual youtuber Hololive* dalam pembelajaran bahasa Jepang anda di kampus.

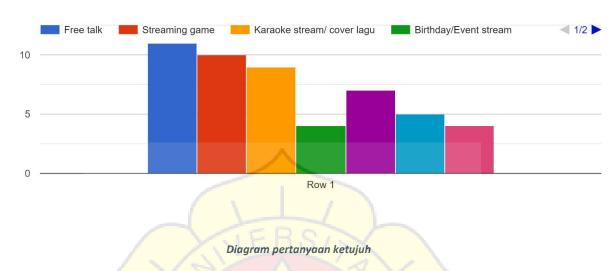
Berdasarkan pertanyaan "Mohon jelaskan peristiwa yang membuat anda termotivasi belajar bahasa Jepang ketika menonton virtual youtuber Hololive dalam pembelajaran bahasa Jepang anda di kampus." pada angket yang disebarkan. Mahasiswa UNSADA jurusan Bahasa dan kebudayaan terdapat beberapa mahasiswa yang termotivasi untuk belajar Bahasa Jepang melewati Vtuber Hololive. Responden mengutarakan bahwa Ketika para talent Vtuber Hololive bertinteraksi dengan para penontonnya dengan seksama responden mendengarkan dengan baik agar dapat memahami apa yang dibacarakan oleh talent tersebut. Dengan adanya Bahasa modern yang dipakai talent Vtuber Hololive, para talent juga memakai slang atau kata-kata khusus yang dipakai oleh masyarakat Jepang.

Adanya dorongan dan motivasi yang diberikan oleh Vtuber Hololive secara tidak langsung membuat beberapa responden ingin mendaftar untuk mengikuti audisi yang akan nanti diselenggarakan oleh agensi Hololive. Oleh karena itu responden ingin belajar banyak dari Vtuber Hololive, dan juga mempelajari Bahasa Jepang lebih dalam.

Interaksi dan menghibur dapat dipakai dalam sarana belajar sejak sekolah dasar. Adanya Keunikan pada pembelajaran cukup krusial untuk lebih memahami apa yang kita pelajari, seperti menonton Vtuber yang membantu kita belajar berbahasa Jepang dengan berinteraksi dan mendengar para talent Vtuber hololive tersebut.

Pertanyaan nomor 7. Kegiatan streaming apa yang anda minati dari virtual youtuber

7. Kegiatan streaming apa yang anda minati dari virtual youtuber Hololive?



Hololive?

Berdasarkan hasil responden yang berkontribusi pada angket yang disebarkan, pada pertanyaan nomor 7 kegiatan streaming yang dilakukan oleh Vtuber Hololive yang paling diminati oleh para responden adalah Free talk pada kotak biru yang mencapai 11 responden, Streaming game pada kotak merah mendapatkan 10 responden, Karaoke stream/cover pada kotak Oranye mendapakan 9 responden, Birthday stream/Event stream pada kotak Hijau mendapatkan 4 responden, Collaboration stream pada kotak ungu mendapatkan 7 responden, Educational stream pada kotak Biru muda mendapatkan 5 responden, dan jawaban yang terdikit terletak pada Meme Review yang mendapatkan 4 responden pada kotak pink.

Responden yang mempunyai keinginan untuk belajar dari streaming Free talk, dipastikan bahwa dari streaming tersebut terutama dari Hololive Jepang seperti mendengarkan mata kuliah Choukai yang juga mendengarkan dari audio yang disediakan.

Pertanyaan nomor 8. Apakah cover lagu yang dibawakan oleh *virtual youtuber* Hololive membantu anda dalam belajar bahasa Jepang?

8. Apakah cover lagu yang dibawakan oleh virtual youtuber Hololive membantu anda dalam belajar bahasa Jepang?
^{23 responses}



Berdasarkan hasil koresponden pada pertanyaan "Apakah cover lagu yang dibawakan oleh virtual youtuber Hololive membantu anda dalam belajar bahasa Jepang?" bahwa lagu-lagu cover yang dibawakan oleh Vtuber Hololive yang menjawab "Iya" dan "Mungkin" mendapatkan hasil responden yang sama dengan suara sebanyak 39,1% yaitu 9 responden, dan suara yang menjawab "Tidak" sebanyak 21,7% yaitu 5 responden.

Mempelajari Bahasa Jepang dari lagu yang disediakan oleh para Vtuber Hololive memberikan juga sebuah motivasi bagi mereka yang menikmati streaming dan konten yang diberikan oleh para talent tersebut karena pada lagu Jepang terdapat sebuah kata-kata khusus yang dapat juga membantu kita dalam mempelajari Bahasa Jepang. Akan tetapi responden yang memilih "Tidak" dan "Mungkin" lebih cenderung menikmati lagu yang disediakan daripada mempelajarinya dari lagu tersebut, karena menurut responden tujuan lagu umumnya hanya untuk dinikmati.

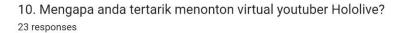
Pertanyaan nomor 9. Pada pertanyaan sebelumnya, mohon berikan alasan mengapa anda memilih (ya/tidak/mungkin) dalam pembelajaran bahasa Jepang anda

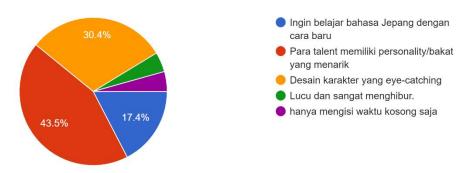
Berdasarkan hasil koresponden pada pertanyaan nomor 9, alasan responden menjawab "Iya" pada pertanyaan nomor 8 adalah Video cover dari talenta Vtuber Hololive juga dapat mempermudah sebagai media pembelajaran walaupun melalui musik dan juga dapat melancarkan bahasa Jepang, makna pada beberapa lirik lagu-lagu tersebut. Banyaknya katakata khusus pada lagu dibuktikan krusial bagi responden yang mempelajari bahasa Jepang.

Responden yang menjawab "Tidak" dan "Mungkin" memilih untuk lebih menikmati lagu daripada mempelajarinya, responden mengungkapkan bahwa kata-kata pada beberapa lagu Jepang cukup rumit, dan responden tidak terlalu melihat lirik pada lagu tersebut.

Hasil koresponden menunjukan sebuah lagu Jepang dapat dijadikan sebagai sarana belajar karena mempunyai kata khusus yang memiliki arti dan juga krusial bagi mahasiswa UNSADA jurusan Bahasa dan kebudayaan untuk belajar bahasa Jepang. Para peminat dapat mempelajari Kanji dari lirik yang disediakan pada website tertentu. Akan tetapi, beberapa responden menganggap bahwa lagu hanya sebuah hiburan yang tidak perlu dipelajari yang Cukup mendengarkan melodi, suara, dan intonasinya saja.

Pertanyaan nomor 10. Mengapa anda tertarik menonton virtual youtuber Hololive?





Pada pertanyaan nomor 10 "Mengapa anda tertarik menonton virtual youtuber Hololive?" dari hasil koresponden yang telah terkumpul peneliti mendapatkan hasil bahwa alasan para responden tertarik menonton Virtual Youtuber Hololive dikarenakan "Para talent memiliki personality/bakat yang menarik" yang mencapai suara terbanyak yaitu 43,5% sekitar 10 responden, responden yang menjawab "Ingin belajar bahasa Jepang dengan cara baru" mencapai 17,4% suara yaitu 4 responden, responden yang menjawab "Desain karakter yang eye-catching" mencapai 30,4% suara yaitu sekitar 7 responden, dan yang mempunyai suara terdikit adalah "Lucu dan sangat menghibur" dan menjawab "hanya mengisi waktu kosong saja" yang hanya mencapai 4,3% suara yaitu sekitar responden.

Dari hasil angket tersebut menunjukan alasan responden menonton Virtual Youtuber Hololive dikarenakan mereka mempunyai personalitas dan bakat yang pantas diacungi jempol. Dalam hal menyanyi, menghibur, bermain game, dan lain-lainnya. Responden yang menjawab karena ingin belajar bahasa Jepang dikarenakan cara berbicara Vtuber ada yang unik dan khas yang biasanya dipakai dalam percakapan harian orang Jepang yang dapat juga membantu mahasiswa UNSADA jurusan Bahasa dan Kebudayaan dalam mempelajari bahasa Jepang. Vtuber Hololive juga mempunyai desain karakter yang menarik perhatian penggemarnya dan juga ciri khas yang lucu dan menghibur juga membuat beberapa responden tertarik untuk menontonnya.

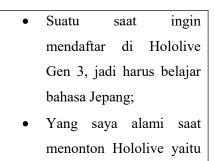
Tabel.1 Angket Pengaruh Angket Pengaruh Virtual Youtuber Hololive Jepang Terhadap pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang Beserta Keunikannya.

No.	Pertanyaan	Jawaban Responden
1.	Apakah anda mengetahui virtual youtuber Hololive?	 Ya: 77,8% Ya,namun saya tidak tertarik menontonnya: 22,2%
1.1	Pada pertanyaan sebelumnya, anda menjawab 'Ya, namun saya tidak tertarik menontonnya.' Mohon dijelaskan alasan ketidaktarikan anda.	 Karena dirasa kurang hidup; Agensi drama; semakin banyak muncul di youtube, semakin risih saja; Saya cuma tidak tertarik saja.
1.2	Apakah anda memiliki saran untuk talent Hololive, cara apa yang dapat dilakukan agar dapat memotivasi para Viewers belajar Bahasa Jepang?	Jepang baik itu tradisional

2.	Seberapa sering anda menonton virtual youtuber Hololive?	Setiap hari: 42,9%Kadang-kadang: 42,9%Jarang: 14,3%
3.	Dari manakah anda mengetahui virtual youtuber Hololive?	 Internet (Youtube, Social Media, Artikel, dll): 71,4% Media cetak (Billboard, Poster, Flyer): 14,3% Event Jepang (Cosplayer, Merchandise): 7,1%
4.	Apakah Virtual Youtuber Hololive mempengaruhi anda dalam mempelajari Bahasa Jepang	 Ya: 64.3% Tidak: 7,1% Mungkin: 28,6%
5.	Jika virtual youtuber Hololive mempengaruhi anda dalam mempelajari bahasa Jepang, mata kuliah (MK) Jepang apa yang paling mempengaruhi anda ketika menonton virtual youtuber Hololive?	 Kaiwa: 35,1% Choukai: 57,1% Kanji: 0% Ketiga hal diatas: 7,1%
		Ketika talent berbicara baik kepada sesama talent Hololive maupun dengan viewers. saya berusaha mendengarkan dengan baik agar dapat memahami apa yang dibicarakan talent, karena

6. Mohon jelaskan peristiwa yang membuat anda termotivasi belajar bahasa Jepang ketika menonton *virtual youtuber Hololive* dalam pembelajaran bahasa Jepang anda di kampus.

- tidak ada subtitle juga saat online streaming
- Motivasi belajar di kampus: agar perlahanlahan mengetahui apa dibicarakan oleh yang Hololive Jepang talent Motivasi ketika menonton Holo: bersama belajar bahasa jepang dengan talent luar jepang. seperti ikut belajar kanji dari salah satu study stream talent Hololive;
- Mendapatkan slang word atau istilah istilah baru yang sering digunakan dalam percakapan jepang;
- Bisa memperlancar bahasa jepang dan juga penambahan kosakata;
- Obrolan dan pembahasan yg dibawakan para talent hololive membantu saya dalam menangkap informasi dalam bahasa jepang;
- Saat collab dengan V-Tuber lain entah dari luar negerinya atau dalam negeri. Membuat saya ingin menjadi V-Tuber juga hingga meningkatkan semangat saya belajar bahasa Jepang;



dari

free

termotifasi

talknya;

- Vtuber yang bercanda menggunakan bahasa Jepang terdengar lucu dan menarik untuk didengar, sehingga bagus untuk dijadikan percakapan sehari;
- Disaat mereka menggunakan kata kata khusus yang mereka buat, itu buat saya pikir beberapa orang jepang menggunakan itu kepada orang terdekat mereka;
- saya tidak terlalu spesifik peristiwanya tapi menarik aja untuk belajar jepang dari mereka;
- saya ingin lebih memahami bahasa Jepang saat nonton, tanpa harus ada subtitle;
- beberapa kata yang dikatakan mereka bantu saya dalam belajar Jepang seperti kata-kata bahasa Khusus atau lain lainnya;

7.	Kegiatan streaming apa yang anda minati dari virtual youtuber Hololive?	 Free talk: 78,6% Streaming game: 71,4% Karaoke stream/Cover lagu: 64,3% Birthday/Event stream: 28,6% Collaboration stream: 50% Educational Stream (Stream Matematika dan belajar Bahasa): 35,7% Meme review: 28,6%
8.	Apakah cover lagu yang dibawakan oleh virtual youtuber Hololive membantu anda dalam belajar bahasa Jepang?	 Iya: 35,7% Tidak: 28,6% Mungkin: 35,7%
9.	Pada pertanyaan sebelumnya, mohon berikan alasan mengapa anda memilih (ya/tidak/mungkin) dalam pembelajaran bahasa Jepang anda	 lagu berbahasa Jepang punya makna yang dalam bagi saya. sehingga sangat menarik untuk dipelajari setiap arti nya agar kita tau makna dari lagu tersebut; Menjawab "mungkin" karena saya hanya mendengarkan lagu cover daripada memahami; Karena saya lebih menikmati ritmik daripada menganalisa konsonan lagu tersebut;

- Karena dengan menonton akan lebih mudah belajar bahasa jepang dan mudah paham;
- Mungkin. Menurut saya pengucapan bahasa jepang yg umumnya dan saat membawakan lagu agak beda, bedanya karena kalo dalam lagu pengucapannya disesuaikan dengan karakter dan penjiwaan lagunya;
- Gura & Watson kalo cover lagu ga cepet-cepet amat temponya, jadi kedengeran bahasa Jepangnya.
- Ya, karena banyak lagu dalam Bahasa Inggris yang juga di Cover ke Bahasa Jepang;
- saya tidak begitu melihat liriknya;
- saya kurang suka dengan lagu Jepang, karena makna nya terlalu rumit dan banyak karakter yang beda-beda;
- menurut saya belajar jepang dari lagu itu lumayan rumit, karena itu entertaintment

10.	Mengapa anda tertarik menonton virtual youtuber Hololive?	 Ingin belajar Bahasa Jepang dengan cara baru : 21,4% Para talent memiliki
	SHITIERS/	 Para talent memiliki personality/bakat yang menarik: 57,1% Desain karakter yang eyecatching: 14,3% Lucu dan sangat menghibur: 7,1%

Berdasarkan tabel yang disediakan unsur-unsur apa yang membuat Vtuber sangat digemari oleh mahasiswa Universitas Darma Persada yang bukan hanya dijadikan sebagai sarana hiburan layaknya streaming Youtube pada umumnya, akan tetapi Vtuber Hololive juga dapat memberikan edukasi dan juga pembelajaran untuk mereka yang ingin belajar melewati sarana lain.

Berdasarkan hasil kuesioner dari nasarumber mahasiswa Universitas Universitas Darma Persada jurusan Bahasa dan Kebudayaan, hasil angket berpengaruh dalam penelitian ini. Dibuktikan dari banyaknya responden yang menjawab bahwa Virtual Youtuber dapat menjadi media pembelajaran alternatif untuk belajar bahasa Jepang.

3.3 Pengaruh Vtuber terhadap Media Sosial

Sosial media adalah tempat para masyarakat berinteraksi melalui internet dan juga mengumpulkan informasi. Vtuber mempengaruhi sosial media seperti dan karena itu alasan kenapa mereka sangat populer dikalangan orang-orang. Karena dari sosial media mereka dapat mempromosikan jadwal streaming mereka, kehidupan sehari-hari mereka dan lainnya.

Para Vtuber menunjukan konten yang ditunjukan pada penonton untuk mempengaruhi sosial media biasa adalah Meme yang menjadi sarana candaan dan budaya internet di abad 21 ini. Ada yang menunjukan sisi absurd dalam candaan mereka sesampai membuat para pengikut Vtuber terkadang shock akan Meme yang dibuatkan oleh para Vtuber ini. Tapi bagi para Vtuber Jepang pada biasanya mereka tidak banyak yang membuat Meme seperti Vtuber yang bukan dari Jepang. Dikarenakan karena Jepang adalah negara yang tertutup dan tidak begitu mengetahui trending yang berada diluar. Tetapi tidak berarti para pengikut mereka tidak membuatkan Meme dari perilaku mereka yang menghibur. Karena Jepang yang jarang memakai Meme, dan mengandalkan para fansnya yang diluar Jepang untuk menggunakan meme untuk para Vtuber Hololive. Dengan adanya website yang Bernama Reddit yang merupakan website yang berisikan komunitas sesuai yang kita sukai, Vtuber Hololive dapat pengaruh dari website tersebut.

3.4 Pengaruhnya Virtual Youtuber dalam Kebudayaan Jepang

Pop Culture sudah lama menjadi salah satu bagian budaya Jepang. Banyak budaya Kuno Jepang yang memakai konsep tersebut untuk Anime, Video Musik, Design, dan juga Vtuber. Vtuber Hololive menunjukan beberapa konsep Budaya Jepang kepada penontonnya seperti Desain baju dan juga mitologi yang ada di Jepang. Contohnya Samurai atau Monster Jepang seperti makhluk yang Bernama Oni. Bukan hanya Virtual Youtuber saja yang mempengaruhi budaya Jepang, Banyak Kebudayaan Kuno Jepang mempengaruhi Vtuber diluar Jepang. Contohnya Hololive EN generasi pertama yang memiliki Konsep kostum Kimono yang merupakan baju tradisional yang dipakai masyarakat Jepang dulu. Karena apa yang dimiliki oleh Jepang seperti Baju Tradisional mereka dan konsep jaman dulu yang Jepang miliki sampai Sekarang sangat membuktikan kecantikan yang bahkan tidak semua negara miliki. Dengan dunia yang sudah menginjak modernisasi, Kimono atau Yukata bisa juga dijadikan ide untuk konsep jejepangan sebagai Pop Culture.

BAB IV

SIMPULAN

Pada bab keempat akan di jabarkan kesimpulan dari masalah yang sudah di jelaskan pada bab-bab sebelumnya. Kesimpulan yang di kumpulkan 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 bermacammacam Vtuber Hololive menjadi salah satu ikon penting dalam Pop Culture negara Jepang dan bahkan berpengaruh keseluruh 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 ditunjukan 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Budianto, Firman. (2013). Anime, Cool Japan, dan Globalisasi Budaya populer Jepang. Lembaga ilmu pengetahuan Indonesia.
- Dewantoro, Robertus, Yoga. (2017). Padanan Dialek Kansai Ke Bahasa Jepang Standar dan Penggunaannya pada Acara Komedi Downtown No Gaki No Tsukai Ya Arahade Zettai Waratte Wa Ikenai 24 Ji. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Harata, Shinichiro. (2021). Virtual YouTubers' Personal Rights, and Moral Rights of Authors and Performers, Shizuoka.
- Nordvall, Björn. (2021). Down the Rabbit Hole. Stockholm: Stockholm University.
- Ramdani, Zulmi. (2019). Pentingnya Kolaborasi dalam Menciptakan Sistem Pendidikan yang Berkualitas. Bandung.
- Rosliana, Lina. (2015). Frasa Endosentris Pada Bahasa Jepang. Jurnal Izumi, Volume 5, No 1, 2015, 51-55.
- Saleha, Amaliatun. (2013). Arus Sosial dan Budaya Jepang pada Zaman Globalisasi. Jurnal Kajian Wilayah, 25-43.
- Saputra, Intan, Surya, Dhanar. (2021). Virtual YouTuber (VTuber) Sebagai Konten Media Pembelajaran Online. Jakarta: Universitas Amikom Purwokerto.
- Taichi, Takeda. (2021). SNS データを用いたバーチャル YouTuber 探索支援システムの提案.
 Tsukuba: University of Tsukuba.
- Tolah, Fachry. (2019). Ketertarikan Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada Terhadap Perkembangan Virtual Youtuber. Jakarta: Universitas Darma Persada.
- Wahidati, Lufi. (2018). Pengaruhi Konsumsi Anime dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya dan Bahasa Jepang . Izuma, 1-9.
- Yuri, P. H. (2022). Penerimaan Audiens atas Konten Pariwisata dari Virtual Youtuber Andi Adinata. Jakarta: Universitas Pancasila.
- Zuhair, Thaariq. (2022). Alih Wahana Komik Gintama Karya Hideaki Sorachi Ke Film Live Action Gintama 2 Karya Sutradara Yuchi Fukuda. Jakarta: Universitas Darma Persada.

Internet:

Yang dimaksud dengan Virtual Youtuber. Diakses tanggal: 14 Februari 2022

https://esports.skor.id/mengenal-apa-dimaksud-dengan-virtual-youtuber-01390867

Apa itu Pop Culture. Diakses tanggal: 16 Februari 2022

https://www.kompasiana.com/theodoreprawiratampung/62a0cb85bb448660465fb452/apaitu-pop-culture

Siapa itu Yago. Diakses tanggal : 16 Februari 2022

https://duniaku.idntimes.com/geek/culture/aditya-daniel/siapa-itu-yagoo-di-hololive-ini-fakta-tentang-

dirinya#:~:text=Sosok%20yang%20bernama%20asli%20Motoaki,Tokino%20Sora%20samp ai%20Laplus%20Darknesss!).

Pengertian Streaming. Diakses tanggal: 19 Februari 2022

https://www.baktikominfo.id/id/informasi/pengetahuan/pengertian_streaming_serta_jenis_da
n_penerapannya-1065

https://virtualyoutuber.fandom.com/id/wiki/Hololive

asal uang streaming. Diakses tanggal: 28 Maret 2022

https://ekonomi.kompas.com/read/2015/09/17/060700726/Dari.Mana.Asal.Duit.Para.Youtuber

https://kinonara.com/pengertian-tsukkomi-dan-boke/)

 $\frac{https://tekno.kompas.com/read/2020/03/07/14010677/asal-muasal-10-istilah-populer-di-internet-dari-meme-hingga-troll?page=all}{}$

(https://we-xpats.com/id/guide/as/jp/detail/3800/

https://ekonomi.kompas.com/read/2015/09/17/060700726/Dari.Mana.Asal.Duit.Para.Youtube

LAMPIRAN

1. Event Agensi Hololive yang Bernama Holofest yang menampilkan poster dan beberapa merchandise yang di umumkan oleh akun twitter official Hololive pada tanggal 21 Januari 2022 pukul 19:01 Malam



Poster Holofest 2022 yang Link Your wish(Jepang)

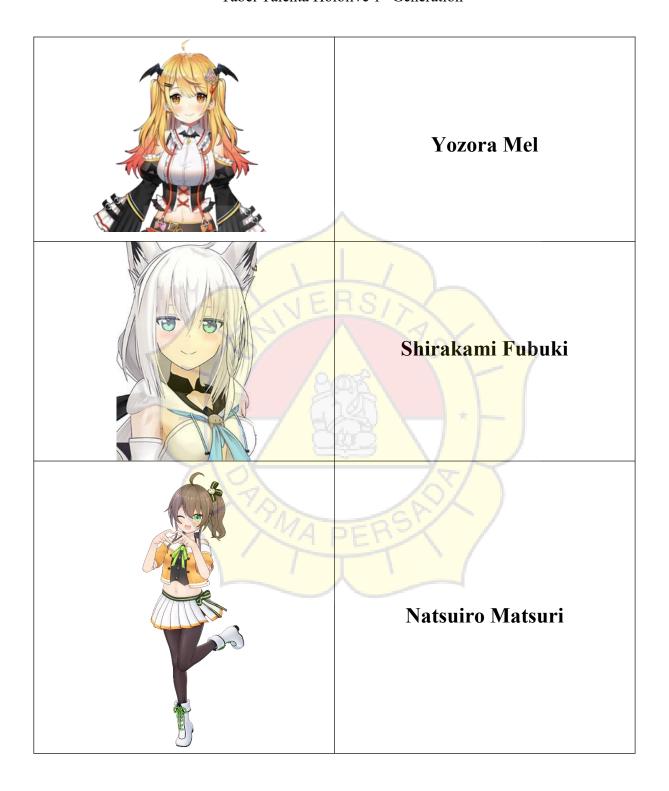
2. Para talenta Hololive Jepang yang dikenal oleh para penggemar Hololive

Tabel talenta Hololive Generation 0





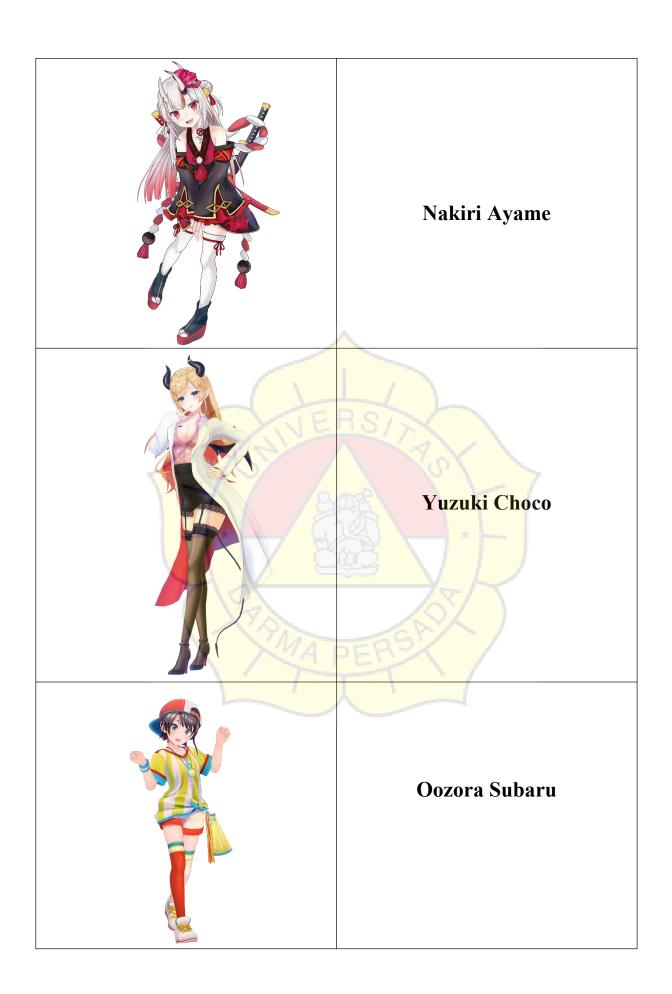
Tabel Talenta Hololive 1st Generation



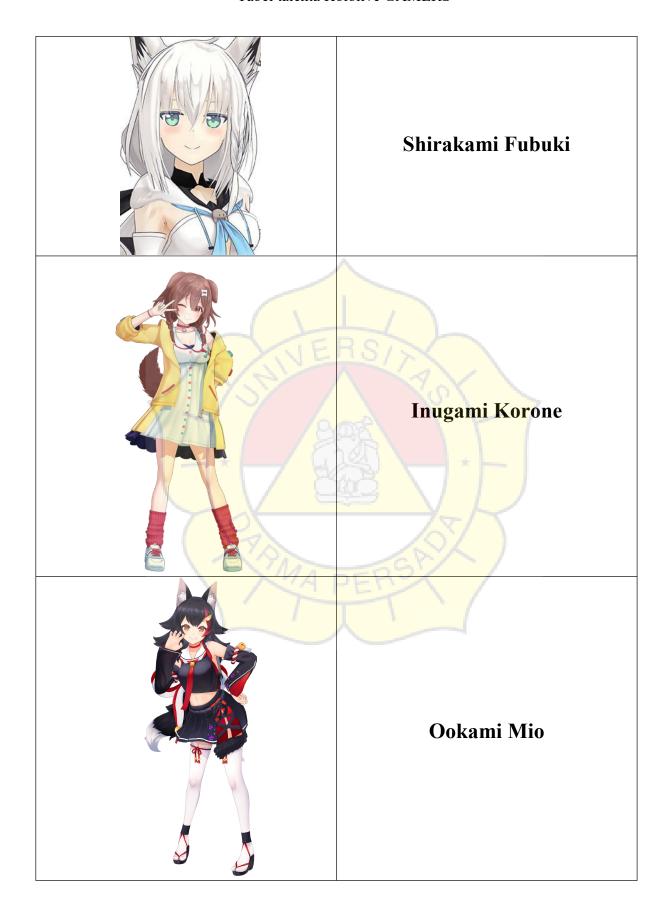


Tabel talenta Hololive 2nd Generation



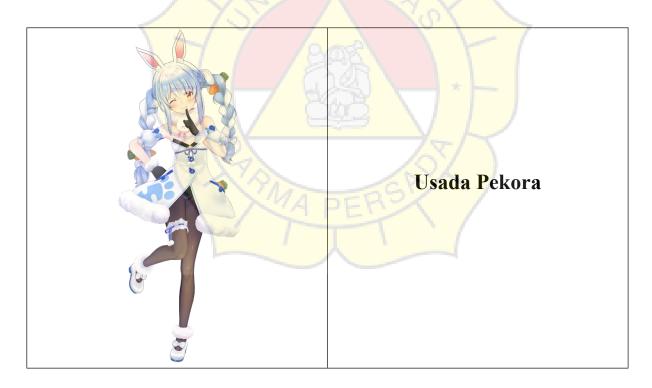


Tabel talenta Hololive GAMERS





Tabel Talenta Hololive 3rd Generation





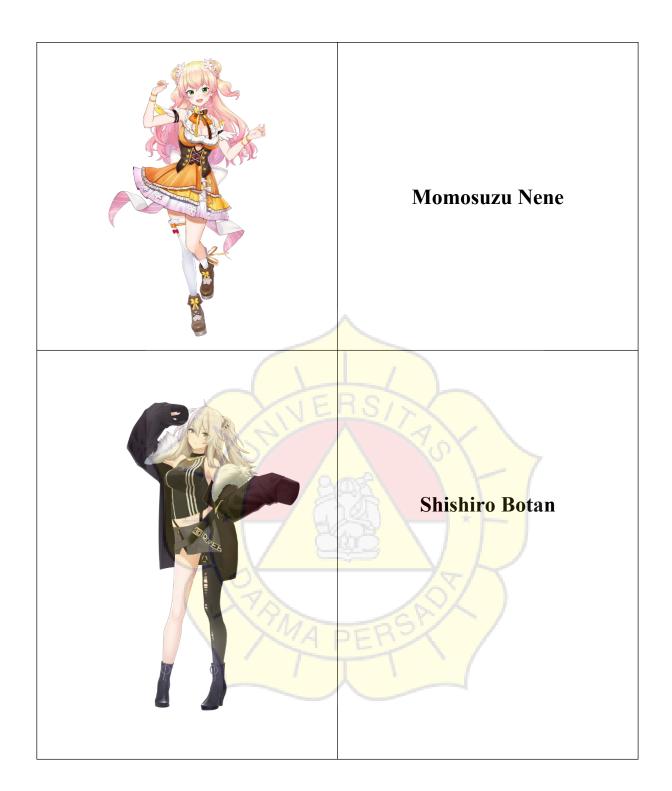
Tabel Talenta Hololive 4th Generation

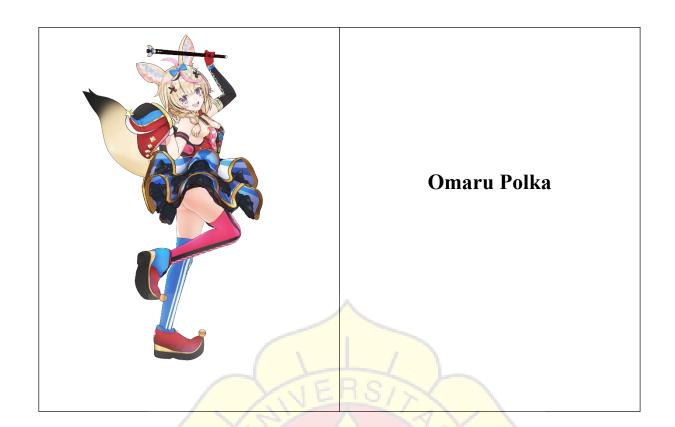




Tabel talenta Hololive 5th Generation







Tabel Talenta Hololive Secret Society





