

**KETERTARIKAN MAHASISWA SASTRA JEPANG
UNIVERSITAS DARMA PERSADA TERHADAP
PERKEMBANGAN VIRTUAL YOUTUBER**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra



ANDI PRADIPTA

2013110057

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG

FAKULTAS SASTRA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

JAKARTA

2018

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

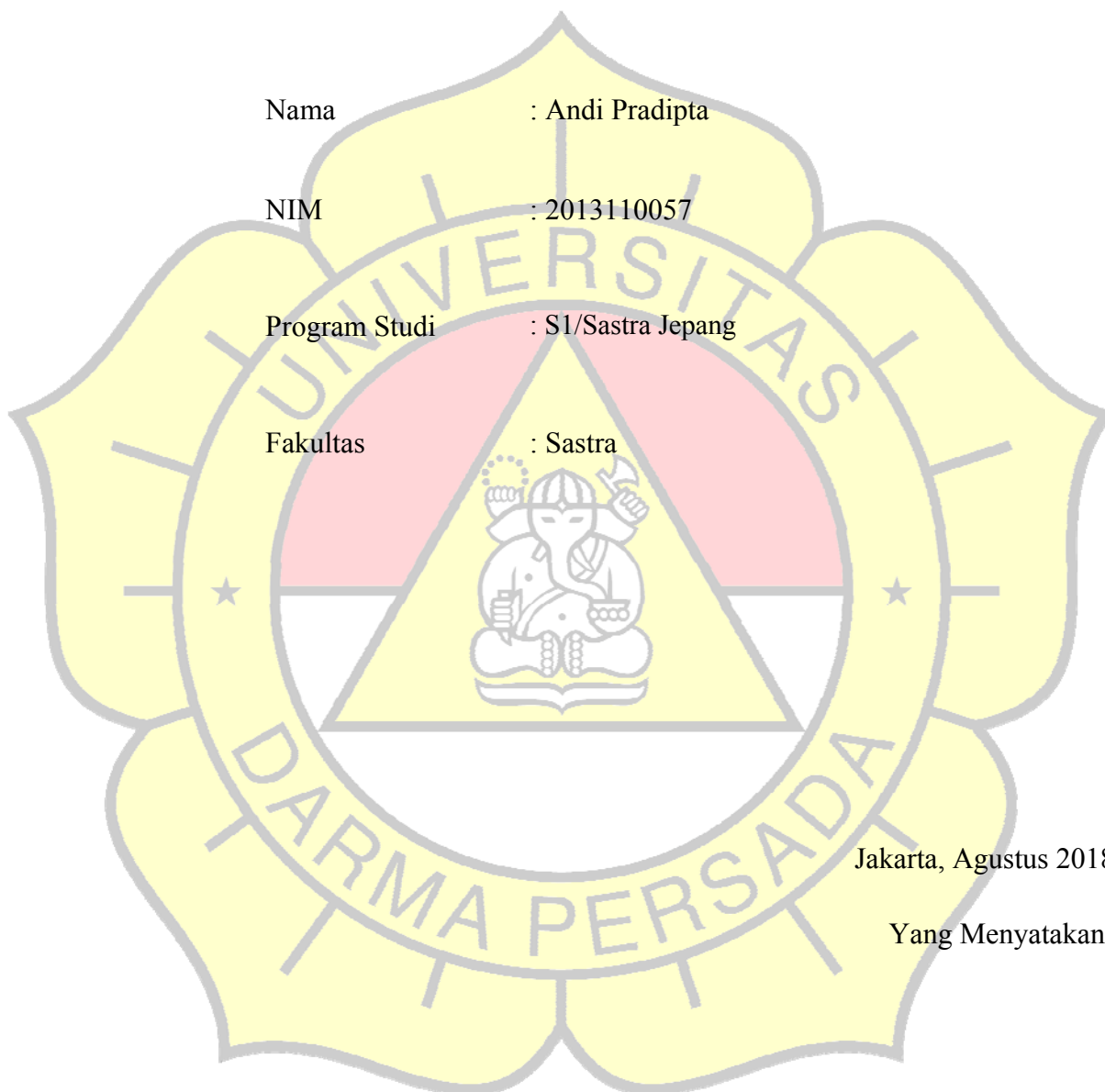
Skripsi ini adalah hasil karya tulis penulis sendiri dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah penulis nyatakan dengan benar.

Nama : Andi Pradipta

NIM : 2013110057

Program Studi : S1/Sastra Jepang

Fakultas : Sastra



Jakarta, Agustus 2018

Yang Menyatakan,

Andi Pradipta

NIM: 2013110057

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul :

Ketertarikan Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada Terhadap Perkembangan Virtual Youtuber

Telah diuji dan diterima baik pada : 23 Agustus 2018

Di hadapan Panitia Ujian Skripsi Sarjana Sastra Fakultas Sastra Program Studi



Sastra Jepang

Pembimbing

Pembaca

(Tia Martia S.S., M.Si.)

(Dr. Nani Dewi Sunengsih S.S., M.Pd.)

Ketua Sidang

(Irawati Agustine, M.Hum)

Disahkan oleh :

Ketua Program Studi

Dekan

(Ari Artadi, Ph.D)

(Dr. Eko Cahyono)

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam. Semoga Allah menganugerahkan shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw, keluarganya, dan para sahabatnya. Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena nikmat, karunia, rahmat, dan dukungan-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Ketertarikan Mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Universitas Darma Persada Terhadap Perkembangan Virtual Youtuber” sebagai syarat kelulusan untuk mencapai gelar S1 Studi Sastra Jepang didalam akademik yang dijalani di Universitas Darma Persada.

Dalam penyelesaian tugas ini tentunya dengan melalui berbagai proses yang tidak mudah, dengan berbagai keterbatasan ataupun kekurangan yang dimiliki oleh penulis. Dari keterbatasan dan segala kekurangan tersebut diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis itu sendiri.

Proses yang tidak mudah tersebut syukur Alhamdulillah dapat terlewati berkat banyaknya bantuan yang penulis peroleh. Dengan segala kerendahan hati di kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih sedalam-dalamnya kepada;

1. Ibu Tia Martia, selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini agar tersusun dengan baik. Tanpa bantuan dan kesabaran *sensei* saya tidak mungkin dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.
2. Bapak Dr.Ari Artadi,M,Si,M.A selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.
3. Ibu Dr.Nani Dewi Sunengsih S.S, M. Pd selaku dosen pembaca skripsi yang telah memberikan saran-sarannya dalam menyempurnakan skripsi ini.

4. Ibu Irawati Agustine, M.Hum selaku ketua penguji yang telah memberikan saran serta nasehat dalam menyempurnakan skripsi ini
5. Ibu Riri Hendriati, S.S, selaku dosen pembimbing akademik yang setiap semester selalu memberikan arahan dan dukungannya selama perkuliahan.
6. Seluruh staff pengajar program studi Sastra Jepang Universitas Darma Persada yang selama ini telah mengajar dan membagikan ilmunya kepada penulis.
7. Seluruh staff dan karyawan Universitas Darma Persada
8. Keluarga dan saudara tercinta yang telah banyak memberikan dukungan baik moril maupun materiil demi kelancaran penyusunan skripsi ini..
9. Senior dan teman-teman yang telah membantu khususnya kaum seperjuangan Adit, Herman, Christovi, Idham dan lainnya yang mungkin tidak tersebut namanya, terimakasih telah mengajarkan penulis banyak hal dan terimakasih telah menjadi sahabat terbaik yang senantiasa memberikan dukungan.
10. Teman-teman UMADO Club khususnya kepada Dennis yang memberikan ide di detik terakhir serta penerangan yang hebat
11. YUI yang telah menyemangati diri saya sejak dulu dengan lagunya.
12. Soramaru yang bisa membangkitkan semangat saya dengan pengumumannya yang memberitahukan bahwa akan datang di sebuah acara.
13. Semua karakter tidak nyata yang saya sukai dan memberikan saya hiburan dikala penat.
14. Kawan-kawan grup Discord yang saya bahkan tidak tahu asal-usul mereka yang memberi semangat di tengah malam.
15. Seluruh pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan kepada penulis sehingga penulisan skripsi dapat berjalan lancar.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan terdapat banyak kekurangan dalam skripsi ini. Namun dengan segala keterbatasan yang ada, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak yang membacanya, khususnya Mahasiswa Fakultas Sastra Jepang Universitas Darma Persada.

Bekasi, Agustus 2018

Penulis

Andi Pradipta



ABSTRAK

Nama : Andi Pradipta

NIM : 2013110057

Program Studi : Sastra Jepang

Judul: :” Ketertarikan Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada Terhadap Perkembangan Virtual Youtuber”

Virtual YouTuber adalah istilah yang diberikan bagi *YouTuber* yang menggunakan animasi sebagai pengganti dirinya. Penggunaan animasi sebagai pengganti diri si *YouTuber* juga mengacu pada tren yang ada di Jepang yaitu antropomorfisme *Moe* atau *Moe Gijinka*. Antropomorfisme *moe* atau yang sekarang disebut juga oleh kalangan peminat pop culture sebagai *moefikasi* yang diartikan sebagai karakteristik *moe* yang diterapkan untuk memberikan unsur bentuk manusia pada objek yang bukan manusia.. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif dengan teknik kepustakaan. Tujuan penelitian untuk mengetahui ketertarikan mahasiswa jurusan sastra jepang universitas Darma Persada terhadap *virtual youtuber*.

Kata Kunci: Perkembangan, *Virtual Youtuber*, Budaya populer *moe*

概略

名前 : アンディ・プラディプタ
学生番号 : 2013110057
文学部 : 日本文学
題名 : バーチャルユーチューバー普及に対して、興味を持っているダルマプルサダ大学生。

バーチャルユーチューバーとは自分自身の代わりに、アニメーションを使い、撮影をするユーチューバーのことです。自分自身の代わりに、アニメーションを使い、撮影をするユーチューバーというのは「Anthropomorphism Moe」か「擬人観（ぎじんかん）」とされています。現在、Anthropomorphism Moe は、「萌え化」といった若者文化によって生み出された言葉です。「萌え化」とは間以外の動植物や無生物に「萌え」という性質を持たせ、人間化することです。

このような研究をする目的は、ダルマプルサダ大学生がバーチャルユーチューバーに対し、どれだけ興味を持っているかを調べて来た結果となりました。

キーワード：バーチャルユーチューバー普及、「萌え」の文化

DAFTAR ISI

HALAMAN KEASLIAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN LAYAK UJI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Landasan Teori	4
1. Budaya Populer	4
2. <i>Moe Gijinka</i>	6
3. <i>Youtuber</i>	6
4. <i>Virtual Youtuber</i>	7
G. Metode Penelitian	7
H. Manfaat Penelitian	8
I. Sistematika Penulisan	8

BAB II: BUDAYA POPULER MOE DI JEPANG	9
A. Perkembangan Budaya Populer	10
1. <i>Moe</i>	11
2. <i>Antropomorfisme Moe</i>	15
a) Antropomorfisme Moe di Bidang Game	15
b) Antropomorfisme Moe di Bidang Masyarakat	17
1). Pendekatan JSDF ke Masyarakat	17
2). Kampanye “SAVE LISTENING”	20
3). <i>Fanart</i> Jaksa Agung Republik Krimea	21
4). Serangan ISIS-chan di Internet	22
5). Sari Roti	23
3. <i>Media Sosial</i>	23
BAB III: KETERTARIKAN MAHASISWA JURUSAN SASTRA JEPANG UNIVERSITAS DARMA PERSADA TERHADAP PERKEMBANGAN VIRTUAL YOUTUBER	25
A. <i>Virtual YouTuber</i>	25
B. Perkembangan <i>Virtual youtuber</i>	25
1. Perkembangan <i>Virtual youtuber</i> di Jepang	25
2. <i>Virtual Youtuber</i> di Masyarakat	27
a). Kolaborasi JNTO dan Kizuna AI	27
b). Virtual Youtuber Baru Milik DMM.COM Ltd	28
c). <i>Virtual Youtuber</i> di Tokyo Game Show	29

d). Peningkatan Jumlah Akun <i>Virtual Youtuber</i>	29
e). Agensi Untuk <i>Virtual Youtuber</i>	29
3. Perkembangan <i>Virtual youtuber</i> di Indonesia.....	30
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	31
D. Hasil Kuisioner Ketertarikan Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada terhadap <i>Virtual Youtuber</i>	36
1. Pertanyaan 1.....	37
2. Pertanyaan 2.....	38
3. Pertanyaan 3.....	39
4. Pertanyaan 4.....	40
5. Pertanyaan 5.....	41
6. Pertanyaan 6.....	42
7. Pertanyaan 7.....	43
BAB IV: KESIMPULAN	40
DAFTAR PUSTAKA	xii
GLOSARIUM	xiv

GLOSARI

Antropomorfisme 擬人化 Fenomena pemberian atribut, emosi serta niat layaknya manusia kepada sebuah kejadian atau benda non-manusia

Booming Suatu kondisi dimana terjadinya kepopuleran yang luar biasa dan cepat menyebar biasanya untuk jangka waktu yang lama yang memikat banyak khalayak ramai(orang).

JSDF

JSDF

自衛隊

Japan Self Defense Force

Kantai Collection

艦隊これくしょん

Permainan sosial online berbasis web di Jepang yang dibuat oleh Kadokawa Games

Moe

萌え

Minat kuat terhadap karakter tertentu terutama yang bersifat imut

Moe Gijinka

萌え擬人化

Pemberian unsur moe pada karakter *gijinka*

Otaku

オタク

istilah bahasa Jepang yang digunakan untuk menyebut orang yang betul-betul menekuni hobi

Touken Ranbu

刀剣乱舞

Permainan sosial online berbasis web di Jepang yang dibuat oleh Kadokawa Games

YouTube

Media sosial yang dikhususkan untuk berbagi video

Youtuber

Istilah bagi para pengguna YouTube yang mengunggah video buatannya ke akun YouTube miliknya

