

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jepang, sebagai salah satu negara yang memimpin inovasi di dunia teknologi, telah melahirkan sejumlah *VTuber* yang memperoleh popularitas tinggi baik di dalam negeri maupun di pasar internasional. Fenomena ini tidak hanya mencerminkan perkembangan teknologi, tetapi juga memberikan gambaran unik tentang bagaimana budaya digital berkembang dan diadopsi di masyarakat Jepang. Adanya perkembangan teknologi komunikasi akhirnya memunculkan banyak perubahan pula pada saluran komunikasi, mulai dari media cetak hingga media massa elektronik. Inovasi teknologi komunikasi juga telah mengubah lanskap media sosial dan interaksi manusia secara keseluruhan. Di Jepang, tren *VTuber* menjadi salah satu contoh nyata bagaimana teknologi telah mengubah cara kita berinteraksi dengan konten digital yang ada pada media massa.

Sinergi antara media massa dengan teknologi informasi menciptakan sebuah media baru yang mampu menyaingi kecepatan media massa elektronik, media ini disebut dengan nama media baru (*new media*) ataupun media siber (*cyber media*) (Primasari, 2016). Sebagai salah satu pusat industri hiburan dunia, Jepang, mengalami perubahan signifikan dalam bentuk hiburan yang disediakan. Fenomena ini akhirnya menciptakan istilah *Virtual Youtuber (VTuber)* atau bisa disebut dengan *YouTuber* maya. *Virtual Youtuber* adalah streamer dan vlogger yang menggunakan karakter virtual 2D dan 3D yang dihasilkan komputer dan terlibat dalam aktivitas kreatif di platform seperti Twitter, YouTube, Twitch (Liudmila, 2020). Berdasarkan kutipan tersebut, dapat disimpulkan bahwa negara Jepang telah mengalami perubahan signifikan dalam bentuk hiburan yang disediakan. Fenomena ini terwujud dalam konsep *Virtual Youtuber (VTuber)*, di mana para streamer dan vlogger menggunakan karakter virtual 2D dan 3D untuk terlibat dalam aktivitas kreatif di berbagai platform digital. Hal ini mencerminkan evolusi dalam cara orang

mengonsumsi konten digital dan menciptakan pengalaman hiburan yang lebih interaktif dan inovatif.

Pada era digital ini, fenomena *VTuber* (*Virtual Youtuber*) di Jepang telah menjadi sebuah tren yang sangat signifikan, memainkan peran kunci dalam memperluas dan memperkaya dunia konten digital. *VTuber* tidak hanya merupakan sebuah bentuk hiburan digital, tetapi juga menciptakan interaksi yang lebih mendalam antara penggemar dan karakter virtual tersebut. *VTuber* sendiri pertama kali muncul di Jepang pada tahun 2010 dan mulai populer dengan munculnya Kizuna AI pada tahun 2016. *VTuber* pun menarik perhatian global termasuk Indonesia. *VTuber* berkembang pesat di Indonesia dan memiliki banyak penggemar. Hal ini didukung dengan tingginya minat terhadap budaya populer Jepang hingga perkembangan teknologi dan internet dengan akses yang semakin mudah. Fenomena *VTuber* ini masuk ke Indonesia mulanya diawali dengan adanya *VTuber* Maya Putri salah satu *VTuber* yang cukup populer di Indonesia, juga merupakan salah satu *Virtual Youtuber* generasi awal di Indonesia.

Maya Putri memulai debutnya sebagai *VTuber* pada tahun yang sama dengan *VTuber* Tessa, hanya berbeda bulan saja tepatnya di 20 Agustus 2018 dan kemudian diikuti berbagai *VTuber* dari agensi besar seperti Hololive, Nijisanji, dan diikuti dengan *VTuber* indie lainnya yang pada hakikatnya menggunakan penampilan visual yang berpedoman dari *VTuber* Jepang. Dapat disimpulkan bahwa fenomena *VTuber* di Indonesia telah berkembang pesat sejak debut Maya Putri pada tahun 2018, yang hampir bersamaan dengan debut *VTuber* lainnya seperti Tessa. Hal ini menunjukkan bahwa *VTuber* telah menjadi bagian penting dari ekosistem hiburan digital di Indonesia, serta menggambarkan pengaruh besar dari budaya *VTuber* Jepang dalam pembentukan tren dan komunitas *VTuber* di Indonesia. Dalam beberapa tahun terakhir, fenomena budaya *VTuber* (*Virtual Youtuber*) di Jepang telah menjadi sorotan utama dalam ekosistem hiburan digital. *VTuber* bukan hanya sekadar konten hiburan, tetapi juga menciptakan hubungan yang erat dengan komunitas otaku. Bisa dibayangkan Otaku adalah salah satu komunitas yang memperkuat atau menjadi pendukung ada atau tidaknya seorang *VTuber*. Otaku, sebagai kelompok subkultur yang memiliki minat mendalam pada

media populer, anime, dan manga, terlihat semakin terlibat dan berkontribusi dalam fenomena *VTuber*.

Otaku sering kali diidentifikasi sebagai individu yang memiliki minat obsesif terhadap media populer, dan fenomena *VTuber* memberikan dimensi baru pada cara mereka mengonsumsi konten digital. Pemahaman lebih lanjut tentang bagaimana otaku terlibat dengan *VTuber* dapat memberikan wawasan yang berharga tentang dinamika subkultur otaku dalam menghadapi perkembangan teknologi dan tren hiburan. Seiring dengan berkembangnya teknologi dan media sosial, otaku dapat lebih mudah berinteraksi dengan *VTuber* melalui platform daring. Para otaku juga tidak segan mengeluarkan uang untuk membeli merchandise idola mereka, terkadang hal ini berubah menjadi kebiasaan yang konsumtif dimana berdampak pada hal yang negatif. Pemahaman mendalam terhadap dinamika ini tidak hanya dapat mengungkap bagaimana otaku mengadaptasi diri terhadap tren digital, tetapi juga dapat memberikan wawasan tentang bagaimana *VTuber* memenuhi kebutuhan dan preferensi khas dari komunitas otaku.

Kesuksesan dan popularitas *VTuber* tidak hanya didukung oleh konten yang menarik, tetapi juga oleh platform streaming yang memberikan wadah untuk interaksi langsung antara *VTuber* dan penonton. Platform streaming seperti YouTube, Niconico, Twitch dan platform khusus *VTuber* semakin menjadi pendorong utama dalam mengembangkan dan mempertahankan karir para *VTuber*. Sebagai medium utama distribusi konten *VTuber*, platform streaming tidak hanya menyediakan akses luas bagi penonton, tetapi juga memfasilitasi interaksi langsung, komentar, dan donasi dari penonton, menciptakan hubungan yang lebih dekat antara *VTuber* dan komunitas penggemar. Seiring dengan perkembangan teknologi dan tren digital, platform streaming tidak hanya menjadi tempat untuk menonton konten *VTuber*, tetapi juga memberikan ruang bagi penonton untuk berpartisipasi aktif dalam pembentukan konten tersebut. Fenomena ini membawa konsekuensi signifikan terkait dengan dinamika interaksi, model bisnis, dan dampak psikososial pada *VTuber* dan penggemar. Faktor-faktor seperti monetisasi melalui donasi, sponsor, dan fitur-fitur khusus platform menjadi elemen penting yang perlu

dieksplorasi untuk memahami ekonomi di balik kesuksesan *VTuber*. Penggunaan media sosial dan platform video meningkat secara signifikan selama 8 tahun ke belakang, yakni dari tahun 2018-2021.

Pertama, tahun 2016 menjadi titik awal yang penting karena pada saat itu, *VTuber* mulai muncul sebagai tren di Jepang. Berbagai agensi seperti Hololive dan Nijisanji mulai menghasilkan konten *VTuber* yang memikat penonton dengan karakter virtual mereka. Pada saat yang sama, YouTube dan platform media sosial lainnya semakin populer di Indonesia, menciptakan kesempatan bagi *VTuber* Jepang untuk menjangkau audiens di luar negeri, termasuk Indonesia. Kemudian, tahun 2018 menjadi tahun penting dengan munculnya beberapa *VTuber* Indonesia yang terinspirasi oleh budaya *VTuber* Jepang. Debut *VTuber* Indonesia seperti Maya Putri dan Tessa pada tahun yang sama menandai awal dari tren *VTuber* di Indonesia. Sejak itu, masyarakat Indonesia mulai terbiasa dengan konten *VTuber* dan mengadopsi budaya tersebut ke dalam media sosial lokal. Periode 2018 hingga 2024 merupakan masa di mana pengaruh budaya *VTuber* Jepang semakin terasa di Indonesia. Berbagai *VTuber* Jepang dari agensi besar seperti Hololive dan Nijisanji semakin populer di kalangan penggemar media sosial Indonesia. Selain itu, *VTuber* Indonesia juga semakin berkembang dengan munculnya lebih banyak kreator lokal yang terinspirasi oleh model *VTuber* Jepang. Pada tahun 2020-an, terjadi pertumbuhan pesat dalam jumlah penonton *VTuber* di Indonesia, serta peningkatan partisipasi dari *VTuber* Indonesia dalam acara-acara dan kolaborasi bersama *VTuber* Jepang. Fenomena ini mencerminkan proses asimilasi budaya yang berlangsung antara Jepang dan Indonesia melalui media sosial dan hiburan digital. Dengan demikian, memilih rentang waktu 2018-2021 memberikan cakupan yang komprehensif terhadap perkembangan budaya *VTuber* Jepang dan dampaknya di Indonesia, memungkinkan analisis yang mendalam tentang bagaimana fenomena ini membentuk dan memengaruhi interaksi sosial dan dinamika media sosial di kedua negara tersebut.

Seperti yang telah dijabarkan pada latar belakang, budaya *VTuber* dari Jepang juga dapat mempengaruhi perilaku konsumtif pada masyarakat. Hal ini terlihat pada penjelasan mengenai otaku dimana kecenderungan konsumtif juga

terdapat pada penggemar *VTuber* namun saat ini belum terukur. Berdasarkan pernyataan tersebut penulis memutuskan untuk melakukan penelitian mengenai dampak dari menonton *VTuber* terhadap munculnya perilaku konsumtif para penggemar *VTuber* khususnya pada komunitasnya yang ada di Jepang. Tidak hanya berdampak pada perilaku konsumtif, adanya perubahan perilaku dalam bermain media sosial dan juga masuknya konten-konten yang tidak tersaring, dapat menyebabkan dampak negatif bagi para penonton *VTuber* khususnya yang di bawah umur dikarenakan ada sangkut pautnya dengan norma masyarakat Indonesia, karena tidak semua konten *VTuber* dapat dinikmati oleh semua umur.

Berdasarkan uraian di atas, penulis memilih topik ini karena penulis begitu tertarik dengan adanya budaya *VTuber* dari Jepang yang masuk ke Indonesia. Judul ini mencerminkan relevansi dengan fenomena aktual di dunia hiburan digital. *VTuber* dari Jepang telah menjadi tren yang signifikan, dan adaptasinya dalam konteks media sosial Indonesia menjadi topik yang menarik. Penelitian ini juga dapat memberikan wawasan tentang bagaimana *VTuber* mengembangkan dan membangun karir mereka di Indonesia melalui media sosial. Sejauh mana adaptasi ini berkontribusi pada popularitas dan kesuksesan mereka di pasar Indonesia.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai *VTuber* (*Virtual Youtuber*) adalah penelitian yang mengeksplorasi peran dan potensi *VTuber* dalam konteks media pembelajaran online dan sebagai konten hiburan. Berikut adalah beberapa penelitian yang penulis temui terkait dengan *VTuber*:

1. Penelitian oleh Nurul Hanafi dari Universitas Muhammadiyah Jember dalam bentuk skripsi mengenai "Analisis Media Siber pada Siaran Langsung *Virtual Youtuber* Ayunda Risu". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana *VTuber* Ayunda Risu berperan dalam media siber. Hasil penelitian pada analisis media siber menyajikan temuan mengenai peran media siber dalam membentuk persepsi dan partisipasi penggemar terhadap *VTuber* tertentu. Persamaan kedua penelitian ini menyoroti peran media siber, terutama platform siaran langsung dan media

sosial, dalam mengembangkan dan mendistribusikan konten *VTuber*. Tetapi memiliki perbedaan pada fokus yang berbeda, seperti satu fokus pada media siber secara umum, sementara yang lain lebih memusatkan perhatian pada akulturasi budaya.

2. Penelitian oleh Fajar Riyanto dan Rauf Fauzan dari Universitas Amikom Purwokerto dalam bentuk jurnal mengenai "*Virtual Youtuber (VTuber) Sebagai Konten Media Pembelajaran Online*". Penelitian ini menyajikan konsep *VTuber* sebagai konten media pembelajaran online dan bagaimana mereka dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, terutama dalam situasi pandemi Covid-19. Hasil penelitian dapat mencakup efektivitas *VTuber* sebagai alat pembelajaran, pengukuran peningkatan pemahaman, atau perubahan perilaku belajar, juga menunjukkan sejauh mana budaya Jepang terakulturasi dalam konteks media sosial Indonesia melalui *VTuber*, serta dampaknya pada identitas dan preferensi pengguna. Persamaan dari kedua penelitian ini adalah melibatkan pemanfaatan teknologi digital, baik dalam bentuk pembelajaran online maupun dalam akulturasi budaya *VTuber*. Kedua fenomena ini mencerminkan adaptasi terhadap perkembangan teknologi dan tren digital. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian mengenai *VTuber* sebagai konten media pembelajaran online lebih fokus pada efektivitas dan efisiensi sebagai alat pembelajaran. Tujuan utamanya adalah memberikan informasi dan meningkatkan keterampilan belajar.
3. Penelitian oleh Muhammad Abdur Rasyid Asruddin dari Universitas Bina Sarana Informatika dalam bentuk jurnal mengenai "*Analisa Sentimen Perkembangan VTuber Dengan Metode Support Vector Machine Berbasis Smote*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemana arah perkembangan *VTuber* di Indonesia dengan menganalisa komentar positif dan negatif yang ada pada media sosial Twitter. Hasil penelitian dapat menggambarkan sejauh mana metode SVM berbasis SMOTE efektif dalam menganalisis sentimen pengguna terhadap *VTuber*. Persamaan yang ada pada keduanya, dalam konteks akulturasi budaya, analisis sentimen dapat digunakan untuk memahami bagaimana pengguna merespons elemen-

elemen budaya Jepang dalam konten *VTuber*. Perbedaannya ada pada tujuannya, yaitu bertujuan untuk menilai sentimen pengguna terhadap perkembangan *VTuber*, mungkin mencakup aspek-aspek seperti popularitas, kualitas konten, atau perubahan strategi pemasaran.

Berdasarkan temuan-temuan penelitian di atas, dapat dilihat bahwa *VTuber* telah menjadi konten yang menarik dan berkembang di berbagai platform, termasuk media pembelajaran online. *VTuber* sering kali menggunakan avatar virtual yang berbentuk 2D atau 3D, yang mengarah pada kesadaran *anime*, untuk menarik audiens yang memiliki kepentingan kewarganegaraan otaku. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa sentimen dan interaksi dengan audiens sangat penting dalam perkembangan *VTuber*.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perubahan perilaku masyarakat yang konsumtif dalam bersosial media karena pengaruh budaya *VTuber*.
2. Masuknya budaya Jepang yang tidak tersaring mempengaruhi norma masyarakat Indonesia.
3. Dampak negatif dan positif budaya *VTuber* (*Virtual Youtuber*) Jepang di Indonesia dalam konteks media sosial.
4. Respon masyarakat yang kurang menerima adanya budaya *VTuber* Jepang ke Indonesia.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, penulis melakukan pembatasan masalah agar pembahasan yang akan dilakukan jelas dan tertata. Pembatasan dalam penelitian ini berfokus pada dampak negatif masuknya budaya *VTuber* (*Virtual Youtuber*) Jepang di Indonesia dalam konteks media sosial.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, penulis akan merumuskan permasalahan dalam beberapa poin di bawah agar dapat berfokus terhadap tiga rumusan yang sudah dipilih untuk dibahas

1. Bagaimana perubahan perilaku masyarakat yang konsumtif karena sosial media setelah masuknya budaya *VTuber* Jepang ke Indonesia?
2. Apa saja norma masyarakat Indonesia yang terpengaruh dari konten *VTuber*?
3. Bagaimana dampak negatif dan positif dari budaya *VTuber* Jepang di Indonesia selama periode tahun 2018-2021?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, dapat diketahui bahwa tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memahami adanya perubahan perilaku masyarakat setelah masuknya budaya *VTuber* Jepang di Indonesia dalam konteks media sosial.
2. Menganalisis budaya Jepang yang tidak tersaring, yang mempengaruhi norma masyarakat Indonesia.
3. Menganalisis dampak negatif dan positif budaya *VTuber* Jepang di Indonesia dalam konteks media sosial dari tahun 2018-2021.

1.7 Landasan Teori

Landasan teori yang digunakan di dalam penelitian ini dapat mencakup berbagai teori yang mendukung pemahaman tentang *VTuber*, media sosial, dan dampak masuknya budaya baru.

1.7.1 Dampak

Dampak menurut JE. Hosio (2007:57), adalah perubahan nyata pada tingkah laku atau sikap yang dihasilkan oleh keluaran kebijakan. Dampak juga bisa diartikan sebagai suatu perubahan yang nyata akibat dari keluarnya kebijakan terhadap sikap dan tingkah laku.

Dampak juga bisa merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal. Dampak juga dapat dibagi ke dalam dua pengertian yaitu:

1. Dampak Positif

Dampak adalah keinginan untuk mempersuasi, meyakinkan, mempengaruhi, atau mengesankan orang lain dengan tujuan agar mereka menuruti atau mendukung keinginan seseorang. Sebaliknya, positif adalah sesuatu yang jelas atau padat dan nyata dalam pikiran Anda, terutama bila Anda berfokus pada hal yang baik. Positif adalah suasana mental yang mendahulukan aktivitas kreatif dibandingkan aktivitas membosankan, kegembiraan dibandingkan kesedihan, dan optimisme dibandingkan pesimisme. Positif adalah keadaan pikiran yang dipertahankan seseorang dengan melakukan upaya sadar untuk menjauhkan fokus mentalnya dari hal-hal negatif ketika sesuatu terjadi. Orang yang berpikir positif dan mengetahui bahwa mereka memikirkan sesuatu yang buruk akan pulih dengan cepat. Pengertian pengaruh positif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi, atau mengesankan orang lain dengan tujuan agar orang tersebut menuruti keinginan baik atau mendukungnya.

2. Dampak Negatif

Pengaruh negatif adalah pengaruh kuat yang mempunyai akibat negatif. Dampak adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi, atau mengesankan orang lain dengan tujuan agar mereka menuruti atau mendukung keinginan seseorang. Berdasarkan beberapa penelitian ilmiah, disimpulkan bahwa dampak negatifnya lebih besar dibandingkan dampak positifnya. Pengertian pengaruh negatif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi, atau mengesankan orang lain dengan tujuan agar orang tersebut mendukung atau menyetujui keinginan buruknya dan menimbulkan akibat tertentu. Dan makna dari masyarakat itu sendiri adalah bahwa ia merupakan bagian yang tidak sempurna dari hubungan manusia dan oleh karena itu memerlukan penerimaan terhadap hal-hal rapuh yang ada di dalamnya.

Di sisi lain, ada juga teori lain mengenai “dampak”.

Another important point is that the actual consequences of an action, beyond the action itself, do not have to be actual results. If you win the coin toss, I'm going to make a cake, and you're going to decide if you're going to throw the coin or just walk away. You decide to throw the coin, you're going to be victorious and I'm going to make a cake for you. Did your act of throwing a coin have any effect on the cake? I don't think it was, certainly. Because you'd be able to throw the coin in a number of slightly different ways, and positions. It was your intention to throw the coin, not to throw it in the exact way and position that you ended up throwing it. But you've won because of the precise manner and position. Therefore, you didn't win because of your intentional throwing (Tännsjö, 1988).

Terjemahan

“Poin penting lainnya adalah bahwa konsekuensi aktual dari suatu tindakan, di luar tindakan itu sendiri, tidak harus berupa hasil yang sebenarnya. Jika Anda memenangkan lemparan koin, saya akan membuat kue, dan Anda akan memutuskan apakah Anda akan melempar koin tersebut atau pergi begitu saja. Jika Anda memutuskan untuk melempar koin, Anda akan menang dan saya akan membuat kue untuk Anda. Apakah tindakan Anda melempar koin berpengaruh pada kuenya? Saya rasa tidak, tentu saja tidak. Karena Anda bisa melempar koin dengan berbagai cara dan posisi yang berbeda. Niat Anda adalah melempar koin, bukan melemparnya dengan cara dan posisi yang sama persis dengan yang Anda lempar. Tetapi Anda menang karena cara dan posisi yang tepat. Oleh karena itu, Anda tidak menang karena kesengajaan Anda melempar.”

Berdasarkan penjelasan serta kutipan tersebut, dapat disimpulkan dari 2 sumber yang ada, bahwa dampak bisa bersifat baik (positif) maupun buruk (negatif). Dampak positif melibatkan keinginan untuk mempengaruhi orang lain dengan tujuan yang baik atau mendukung, serta menitikberatkan pada hal-hal yang baik dan konstruktif dalam pikiran seseorang. Ini melibatkan aktivitas kreatif, kegembiraan, dan optimisme, serta upaya sadar untuk menjauhkan fokus dari hal-hal negatif. Di sisi lain, dampak negatif mengacu pada pengaruh kuat yang dapat memiliki akibat negatif. Ini melibatkan keinginan untuk mempengaruhi orang lain agar mendukung atau menyetujui keinginan buruk, serta menimbulkan konsekuensi yang tidak diinginkan.

1.7.2 VTuber (*Virtual Youtuber*)

Virtual artinya tampil atau hadir dengan menggunakan perangkat lunak komputer (KBBI V, 2023). Sementara itu, YouTuber merujuk pada pembuat *vlog* yang membuat video dan mengunggahnya secara reguler ke kanal YouTube pribadi mereka (Jerslev, 2016). Berdasarkan dua pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Virtual Youtuber* adalah penghibur daring yang menggunakan avatar virtual. Avatar ini dihasilkan oleh grafik komputer atau teknologi *motion capture*. Peran *VTuber* di balik layar adalah mengendalikan karakter virtual mereka untuk berinteraksi dengan *viewers*. *VTubers* harus pandai membuat lelucon, drama, raut wajah, dan gerakan sekreatif mungkin agar *viewers* tidak bosan dengan karakter buatannya. *VTuber* merupakan singkatan dari *Virtual Youtuber* di mana content creator menggunakan avatar virtual untuk menampilkan diri mereka di platform video YouTube. Mereka bisa menjadi siapa saja dengan membuat karakter avatar sesuai kreativitasnya maupun dari karakter anime yang ada. *VTuber* akan menggunakan teknologi *motion capture* untuk mengontrol gerakan avatar sesuai keinginan. Sama halnya dengan content creator pada umumnya, para *VTuber* menyajikan berbagai jenis konten menghibur dan unik bagi audiensnya. Mulai dari berinteraksi dengan penonton lewat sesi tanya jawab, bermain game, cover lagu, dan lainnya. Mereka menarik perhatian penggemar anime, manga, budaya populer Jepang, video games, hingga penggemar cosplay. YouTuber merupakan pengguna aktif youtube yang rutin untuk memublikasikan konten video yang dibuatnya (Gracia, 2016). Pada tahun 2016 di komunitas youtuber di Jepang muncul sebuah istilah baru yaitu *Virtual Youtuber*. *Virtual Youtuber* adalah youtuber tetapi mereka tidak menampilkan wajah asli mereka melainkan menggunakan karakter avatar hasil animasi software baik dalam bentuk animasi 3D atau 2D.

Saat ini karakter *VTuber* dapat dibuat hanya dengan aplikasi gratis atau berbayar dan didukung komputer atau laptop yang memenuhi standar minimum. Tentu saja butuh sedikit praktis untuk membuat karakter *VTuber* namun dengan niat yang kuat kalian bisa membuat karakter kalian sendiri tanpa harus membeli lisensi karakter yang dibuat orang lain. Namun jika ingin menggerakkan seluruh anggota tubuh dengan karakter 3D, dibutuhkan komputer dengan spesifikasi tinggi dan juga

sebuah perangkat dan aplikasi yang dinamakan *Motion Capture*. *Motion capture* adalah metode atraktif yang digunakan untuk membuat gerakan dalam animasi komputer. Teknik *motion capture* mengandalkan perekaman dan pengambilan sampel gerakan manusia, hewan dan benda mati sebagai data 3 dimensi.

Teknik *motion capture* memiliki berbagai cara pengaplikasiannya seperti dengan penanda (*marker-based motion capture*) dan tanpa penanda (*marker-less motion capture*), (Suryajaya, 2015). Dengan teknik *motion capture*, pengguna dapat menggerakkan karakter 3D mereka secara *realtime*. Di saat yang bersamaan, teknik *motion capture* dapat dikombinasikan dengan *Virtual Reality* sehingga di suatu event spesial *VTuber* dan penggemarnya dapat berinteraksi langsung di dunia virtual. *Virtual reality* merupakan sebuah teknologi yang membuat seseorang pengguna atau *user* dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya atau virtual yang disimulasikan oleh komputer, sehingga pengguna merasa berada di dalam lingkungan tersebut. Dalam artian bahasa Indonesia *virtual reality* dikenal dengan istilah realitas maya.

Berdasarkan landasan teori di atas dapat disimpulkan bahwa *VTuber* mewakili transformasi dalam hiburan digital, menggabungkan teknologi canggih seperti *motion capture* dan *Virtual Reality* untuk menciptakan karakter virtual yang berinteraksi dengan penggemar secara *real-time*. Hal ini mencerminkan evolusi bentuk hiburan di era digital.

1.7.3 Media Sosial

Menurut Van dijk (2013) media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktivitas maupun berkolaborasi. Karena itu, media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial. Memanfaatkan media sosial dan keterlibatan pengguna dapat membantu memahami peran platform streaming dalam menghubungkan *VTuber* dengan penggemar. Hal ini juga dapat membantu menganalisis cara interaksi penggemar dan *VTuber* melalui media sosial. Media sosial dapat membantu memahami bagaimana platform streaming menjadi tempat

yang cocok untuk berbagai bentuk media, termasuk *VTuber*. Bagaimana platform ini mengintegrasikan elemen-elemen media seperti video, interaksi langsung, dan komunitas dapat menjadi fokus penelitian. Adapula penjelasan lain mengenai media sosial.

Social media is a label that refers to digital technology that has the potential to allow people to connect and interact, produce and share messages (B.K Lewis, 2010)

Terjemahan

“Media sosial merupakan suatu label yang merujuk pada teknologi digital yang berpotensi membuat semua orang untuk saling terhubung dan melakukan interaksi, produksi dan berbagi pesan.”

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media sosial menjadi pendorong utama dalam penyebaran tren dan budaya. Informasi, gaya hidup, dan tren fashion dapat dengan cepat menjadi viral dan memengaruhi selera dan perilaku masyarakat.

1.8 Metode Penelitian

Untuk meneliti topik ini, akan digunakan metode gabungan yaitu kualitatif dimana penulis melakukan analisis data yang deskriptif. Menggunakan kuesioner, yaitu dengan menyebarkan kuesioner kepada penggemar *VTuber* di Indonesia dapat memberikan wawasan tentang persepsi mereka terhadap proses adaptasi budaya *VTuber*. Pertanyaan-pertanyaan dapat mencakup preferensi, harapan, dan tanggapan terhadap elemen-elemen khusus yang telah diadaptasi. Penulis juga akan melibatkan diri secara aktif dalam komunitas penggemar *VTuber* di media sosial Indonesia dapat memberikan wawasan yang lebih langsung tentang pola interaksi, respons, dan dinamika budaya yang terlibat. Dengan observasi partisipatif, penulis dapat menggali lebih dalam dalam konteks komunitas tersebut.

1.9 Manfaat Penelitian

1.9.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai akulturasi budaya *VTuber (Virtual Youtuber)* Jepang ke Indonesia dalam konteks

media sosial dan dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya yang berminat untuk meneliti tema yang sama. Serta memperkaya teori akulturasi budaya dengan memberikan wawasan tentang bagaimana elemen-elemen budaya dari Jepang berinteraksi, diserap, dan disesuaikan dengan budaya lokal Indonesia melalui medium *VTuber* dan media sosial. Hal ini dapat membantu dalam memahami proses perubahan budaya dan adaptasi di era digital.

1.9.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memahami proses akulturasi budaya *VTuber* dapat membantu individu dan kelompok dalam memahami perbedaan budaya antara Jepang dan Indonesia. Ini dapat membuka pintu bagi komunikasi yang lebih baik.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Agar penyusunan dan pemahaman dalam skripsi menjadi lebih efisien, skripsi ini disusun dan terdiri dari 4 bab dimana setiap bab memiliki klasifikasi pembahasannya masing-masing, yaitu :

Bab I, mencakup pendahuluan yang berisi latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, landasan teori, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II, mencakup gambaran umum mengenai *VTuber (Virtual Youtuber)* selama periode 8 tahun yaitu 2018-2021 serta konteks dalam media sosial.

Bab III, mencakup analisis rinci mengenai judul yaitu Dampak Masuknya Budaya *VTuber (Virtual Youtuber)* Jepang ke Indonesia dalam Konteks Media Sosial Tahun 2018-2021.

Bab IV, merupakan kesimpulan dari seluruh uraian yang telah dipaparkan pada bab-bab yang telah dibahas sebelumnya.