

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan salah satu negara maju yang berkembang pesat di dunia baik secara ekonomi maupun teknologi dan juga terkenal akan budayanya. Budaya Jepang dianggap menarik oleh masyarakat dari negara lain dan menjadi populer di berbagai negara. Hanai (2017) mengungkapkan bahwa budaya populer Jepang seperti *anime*, *manga*, dan *game* sangat terkenal tidak hanya di Jepang saja, namun juga terkenal di berbagai penjuru dunia. Haryanti dan Nurlatifah (2018) juga menyatakan bahwa budaya populer dari Jepang sudah menjadi hal yang lumrah bagi warga Indonesia. Visual dan cerita yang bagus dari karya yang orang Jepang buat ini dengan mudahnya menarik perhatian masyarakat muda dari tahun ke tahun. Di samping kepopuleritasan *anime* dan *manga*, sekitar tahun 2016 muncul budaya populer baru dari Jepang yang disebut dengan *Vtuber*.

*Vtuber* adalah istilah untuk konten kreator *YouTuber* yang merupakan singkatan dari *Virtual Youtuber*. Mereka menggunakan avatar yang dibuat dengan program seperti *Live2D*, dimana desain karakternya digambar dan dirancang oleh seniman. Menurut Lufkin (2018), *VTuber* tidak terikat oleh batasan fisik, dan banyak dari mereka terlibat dalam aktivitas yang tidak dibatasi oleh identitas asli mereka. Para *Vtuber* ini melakukan hal yang biasa dilakukan oleh *Youtuber* pada umumnya, seperti mencoba aplikasi baru, bermain *game*, menghibur penonton

dengan bakat mereka, perbedaannya adalah mereka menawarkan persona virtual dan identitas mereka yang sebenarnya tidak diketahui (Nagata, 2018).

Istilah *Vtuber* ini pada awalnya dipopulerkan oleh *Vtuber* dari Jepang yang bernama Kizuna Ai pada tahun 2016. Dijelaskan di situs resminya, *kizunaai.com*, bahwa Kizuna Ai telah aktif terutama di *YouTube* sebagai *YouTuber virtual* pertama di dunia dengan keinginan untuk terhubung dengan penontonnya. Berdasarkan Organisasi Pariwisata Nasional Jepang New York, Kizuna Ai dianggap sebagai *VTuber* pertama dan terpopuler hingga saat ini, memiliki 4 juta pengikut di seluruh dunia dan terpilih sebagai duta pariwisata untuk Organisasi Pariwisata Nasional Jepang pada 2018. Meskipun pada awalnya Kizuna Ai yang membuat *Vtuber* populer, menurut Chen (2020) orang yang pertama kali membuat fenomena sejenis *Virtual Youtuber*, yaitu *Virtual Vlogger* adalah seorang wanita bernama Ami Yamato. Ami Yamato adalah seorang *Vlogger* yang menggunakan karakter virtual 3D dalam kontennya. Ami mengunggah video pertamanya pada tanggal 14 Juni 2011 dengan judul “*First Vlog. Trying this out...*” yang bisa dicek di akun *YouTube*nya yang bernama Ami Yamato. Video pertamanya sederhana, menjelaskan tentang cerita ketika ia pindah ke London setelah tinggal di Tokyo selama beberapa tahun. Di era *YouTube* pada saat itu konten video bergaya *vlog* dan kegiatan sehari-hari sangat populer, tetapi Ami adalah orang pertama yang menggunakan karakter animasi 3D dalam videonya. Meskipun dia tidak terkenal di Jepang, *channel YouTube*nya memiliki lebih dari 100.000 *subscribers*, yang membuatnya menjadi *YouTuber* yang cukup terkenal di luar negeri.

Pada awalnya, kebanyakan hanya orang Jepang saja yang tertarik dengan *Vtuber*. Namun, semakin berjalannya waktu, *Vtuber* mulai memberikan terjemahan ke dalam bahasa Inggris dan bahasa lainnya ke dalam konten videonya agar kontennya dapat dinikmati oleh berbagai orang, bukan hanya orang Jepang saja. Perusahaan teknologi data *User Local* mengumumkan bahwa sampai dengan tanggal 19 Oktober 2021 sudah ada lebih dari 16.000 *VTuber* di seluruh dunia. Salah agensi *Vtuber* yang terkenal adalah Hololive dan Nijisanji. Hololive adalah agensi *Vtuber* dari Jepang yang dimiliki oleh perusahaan hiburan teknologi Jepang bernama COVER Corporation. Hololive pada awalnya digunakan untuk aplikasi distribusi *stream* 3D dan diluncurkan pada Desember 2017, yang kemudian agensi *Vtuber* wanitanya memulai debut pertamanya pada tahun 2018. Kemudian pada awal tahun 2018, Anycolor Inc. mendirikan agensi *Vtuber* Nijisanji. Berdasarkan dari situs *dengekionline.com*, Nijisanji membantu mempopulerkan penggunaan model *Live2D* dimana sebelumnya *Vtuber* lebih fokus pada penggunaan model 3D serta mempopulerkan konten streaming dibanding konten *Vtuber* sebelumnya yaitu video dan klip yang diedit.

Ada berbagai alasan mengapa *Vtuber* banyak dinikmati oleh berbagai orang. Yang pertama adalah karena penampilan mereka. Penampilan *Vtuber* yang mirip dengan karakter *anime* dengan desain yang bagus dan unik sehingga membuat banyak orang tertarik dengan mereka. Ditambah lagi *Vtuber* tidak perlu menunjukkan wajah asli mereka dan dapat menggunakan karakter 2D atau 3D untuk melakukan aktivitas mereka di internet. Yang kedua adalah karena *Vtuber* menyediakan berbagai macam konten unik dan menyenangkan untuk penontonnya,

seperti *livestreaming* bermain *game*, karaoke, *chatting*, dan sebagainya. Yang ketiga adalah karena interaksi antar *Vtuber* dengan penonton. Mayoritas konten mereka adalah *livestream*, sehingga *Vtuber* bisa langsung berinteraksi dengan penonton mereka. Selain interaksi antar *Vtuber* dengan penonton, interaksi antar *Vtuber* dengan *Vtuber* lainnya juga menjadi poin menarik bagi para penonton.

Dengan banyaknya poin menarik dari *Vtuber* ini pun membuat konten tersebut terkenal dengan cepat di berbagai negara termasuk negara Indonesia. Banyak orang Indonesia yang menyukai budaya Jepang seperti *anime* atau *manga* juga menyukai *Vtuber* karena karakteristik penampilan *Vtuber* yang menggunakan karakter *anime*. Semakin naiknya popularitas *Vtuber*, agensi besar *Vtuber* di Jepang seperti *Nijisanji* dan *Hololive* pun tidak segan untuk membuka cabang *Vtuber* di Indonesia karena banyaknya peminat dari masyarakat terutama kaum remaja Indonesia. Selain cabang dari agensi *Vtuber* Jepang, Indonesia juga memiliki salah satu agensi *Vtuber* yang terkenal bernama *MAHA5*. *MAHA5 (Mahapanca)* adalah proyek agensi *Vtuber* di Indonesia dan merupakan bagian dari *Rentracks* Indonesia. Dikutip dari situs resmi *MAHA5* yaitu *maha5.com*, bahwa agensi mereka bertujuan untuk menghubungkan Indonesia dengan Jepang melalui budaya populer animasi Jepang yang dikemas dalam bentuk *YouTuber Virtual* atau *Vtuber*.

Sebelumnya sudah ada penelitian yang ditulis oleh Puspitaningrum dan Prasetyo (2019) yang menjelaskan tentang fenomena “*Virtual Youtuber*” Kizuna Ai dan apa saja motif yang membuat penggemar budaya populer Jepang di Indonesia menonton konten Kizuna Ai. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat dua jenis motif dalam menonton Kizuna Ai, yaitu motif sebab dan motif

tujuan. Motif sebab berupa dorongan minat dan ingin tahu, sedangkan motif tujuan berupa keinginan untuk mendapatkan informasi, kebutuhan aktualisasi diri, kompetensi, keinginan untuk mendapatkan hiburan, dan kebutuhan eksistensi diri. Kemudian penelitian yang selanjutnya berjudul *More Kawaii than a Real-Person Live Streamer: Understanding How the Otaku Community Engages with and Perceives Virtual YouTubers* yang ditulis Lu, dkk. (2021), adalah penelitian mengenai pemahaman tentang bagaimana penonton terlibat dengan *VTuber* dan memahami identitas pengisi suara di belakang *avatar* (atau disebut "*Naka no hito*"). Perbedaan dari kedua penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah disini penulis akan lebih memfokuskan tentang bagaimana pandangan atau persepsi penggemar budaya populer Jepang di Bandung terhadap *Vtuber*.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti tentang bagaimana pandangan penggemar budaya populer Jepang di Bandung terhadap *Vtuber* yang berasal dari Jepang dengan penelitian yang berjudul "**Pandangan Penggemar Budaya Populer Jepang di Bandung terhadap *Vtuber***".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana pandangan komunitas penggemar budaya populer Jepang di Bandung mengenai *Vtuber*?"

## **1.3 Batasan Penelitian**

Untuk mengetahui bagaimana pandangan komunitas penggemar budaya populer Jepang terhadap *Vtuber*, penulis memberikan batasan dalam penelitian

yaitu komunitas penggemar budaya populer Jepang yang akan diteliti adalah orang yang tinggal di Bandung dan pandangan yang diteliti adalah pandangan mengenai minat, motif, dan dampak yang dirasakan karena menonton *Vtuber*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian adalah untuk mengetahui dan menjelaskan bagaimana pandangan komunitas penggemar budaya populer Jepang di Bandung terhadap *Vtuber*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1. Secara Teoritis**

Manfaat dilakukannya penelitian ini adalah sebagai sarana penambah dan pengembangan wawasan kepada masyarakat Indonesia tentang apa itu *Vtuber* dan menjelaskan tentang bagaimana pandangan penggemar budaya populer Jepang di Bandung terhadap *Vtuber*.

##### **2. Secara Praktis**

###### **a. Bagi Penulis**

Diharapkan penulis mampu untuk mempelajari lebih dalam tentang budaya *Vtuber* dan mengetahui bagaimana pengaruh yang disebabkan oleh *Vtuber*.

###### **b. Bagi Pembaca dan Penikmat Budaya Jepang**

Diharapkan mampu untuk menghibur penikmat budaya Jepang, terutama penikmat *Vtuber* serta mampu untuk menjadi bahan referensi untuk

penelitian selanjutnya, terutama untuk penelitian yang berkaitan dengan budaya Jepang.

## **1.6 Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. **Pendahuluan**, bab ini akan menjelaskan tentang gambaran umum mengapa penulis melakukan penelitian ini. Bab ini terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan.
2. **Kajian Pustaka**, bab ini berisi tentang kajian terhadap beberapa teori dan referensi yang akan menjadi landasan dalam mendukung studi penelitian. Bab ini terdiri dari penjelasan tentang *Vtuber*, persepsi, minat, motif, dampak, pembelajaran bahasa Jepang, dan penelitian terdahulu.
3. **Metode Penelitian**, bab ini akan menjelaskan mengenai metode yang akan digunakan dalam penelitian. Bab ini terdiri dari metode penelitian, sumber data, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data.
4. **Temuan dan Pembahasan**, bab ini akan memaparkan mengenai pembahasan dari hasil pengumpulan data dan analisa mengenai hasil tersebut. Bab ini terdiri dari deskripsi temuan penelitian, pembahasan, dan keterbatasan penelitian.
5. **Kesimpulan dan Saran**, bab ini akan memaparkan tentang kesimpulan dari pembahasan dalam penelitian dan saran.