

BAB 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan merupakan suatu kesatuan dari gejala sosial seperti, agama, moral, estetika, ilmu pengetahuan dan teknologi yang dimiliki bersama oleh sebuah masyarakat luas atau kelompok masyarakat tertentu. Menurut Bronislaw Malinowski, kebudayaan merupakan sebuah penyelesaian manusia terhadap lingkungan hidupnya serta usaha untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya sesuai dengan tradisi yang terbaik. Dalam hal ini, Malinowski menekankan bahwa hubungan manusia dengan alam semesta dapat digeneralisasikan secara lintas budaya.

Beragam unsur-unsur kebudayaan yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Seperti contohnya, menurut Koentjaraningrat (2009:165) yang mengungkapkan bahwa ada tujuh unsur kebudayaan yang dapat ditemukan di seluruh bangsa di dunia yaitu bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian. Menurut penjelasan Maran (2007:38-46) juga mengklasifikasikan bahwa kebudayaan terdiri dari 7 unsur dasar yang antara lain adalah kepercayaan, nilai, norma, sanksi, simbol, teknologi, bahasa, dan juga kesenian

Perhatian para ahli antropologi mengenai seni bermula dari penelitian etnografi mengenai aktivitas kesenian suatu masyarakat tradisional deskripsi yang

dikumpulkan dalam penelitian tersebut berisi mengenai benda-benda atau artefak yang memuat unsur seni, seperti patung, ukiran dan hiasan. Selain itu, deskripsi etnografi awal itu juga meneliti perkembangan seni yang lain. Contohnya seperti, seni musik, seni tari, dan seni drama dalam suatu masyarakat.

Perkembangan teknologi informasi yang menuju kearah globalisasi, komunikasi cenderung berpengaruh langsung terhadap tingkat peradaban manusia. Dari perkembangan teknologi informasi ini terbentuknya strata masyarakat agraris, masyarakat industri dan masyarakat informasi tidak terlepas dari pengaruh teknologi global tersebut. perkembangan teknologi informasi pada dekade terakhir ini bergerak sangat pesat dan telah menimbulkan dampak positif maupun negatif terhadap tata kehidupan masyarakat di berbagai negara.

Dampak kemajuan teknologi bisa mempengaruhi berbagai bidang kegiatan dan salah satu diantaranya adalah munculnya topik yang dominan. Pada saat ini, kebutuhan masyarakat terhadap beragam informasi dan hiburan sangatlah meningkat seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat ini. Dari perkembangan ini menimbulkan sebuah perubahan dari cara-cara pengetahuan diproduksi dan disebarkan luas. Contoh yang paling bisa ditemui adalah media sosial. (Puspitaningrum & Prasetio, 2019)

Media sosial adalah sekumpulan aplikasi berbasis internet, berdasarkan pada ideologi dan teknologi web 2.0 sehingga memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten oleh para penggunanya (Anwar, 2017). Saat ini hampir seluruh masyarakat

memiliki akses pada media sosial dan memiliki akun sosial mediana sendiri. Secara umum media sosial memiliki ciri-ciri, yaitu (Chandra, 2018).

Pesan yang disampaikan dan diterima tidak meliputi antar personal tetapi meliputi multi pengguna

1. Pesan yang disampaikan tidak dalam pengawasan dan bebas
2. Pesan yang disampaikan diproses lebih cepat dibandingkan oleh media lainnya
3. Penerima pesan yang menentukan waktu interaksi

Terdapat banyak media sosial yang digunakan oleh hampir seluruh masyarakat. Contohnya adalah seperti *Youtube*. *Youtube* adalah sebuah situs yang menjadi sarana berbagi media video di internet dengan menyediakan jasa penyimpanan serta penyiaran video secara gratis. *Youtube* didirikan pada tanggal 15 Februari 2005 oleh tiga orang pendiri yang merupakan mantan karyawan dari perusahaan PayPal, yaitu Chad Hurley, Steven Chen, dan Jawed Karim. *Youtube* merupakan salah satu media sosial yang paling sering digunakan oleh para pengguna media sosial. (Calabrese, 2017)

Menurut website *rajakomen.com* menjelaskan bahwa *Youtube* memiliki total pengguna di dunia sejumlah 1 miliar orang. *Youtube* adalah *platform* yang disukai para penyuka video, baik itu penonton, maupun pembuat video itu sendiri. Pembuat video di *Youtube* biasa disebut dengan istilah *Youtuber*. Beragamnya konten yang dibuat oleh para *Youtuber* membuat masyarakat semakin gemar *Youtube* untuk menonton bermacam-macam video. *Youtuber* memiliki pengertian lain yaitu

sekelompok atau seorang individu yang memiliki *channel Youtube* sendiri, membuat, menayangkan, dan mencari *subscribers*. *Subscribe* sendiri dalam bahasa Indonesia berarti sebagai berlangganan. *Subscribe* merupakan salah satu fitur terdapat dalam Youtube yang memungkinkan pengguna atau penonton Youtube untuk berlangganan semua konten pada sebuah *channel*. *Channel* sendiri berfungsi sebagai fitur wadah untuk para *Youtuber* menyediakan semua konten yang mereka punya. Keuntungan dari orang-orang yang *men-subscribe channel* dari seorang *Youtuber* adalah bisa menerima suatu pemberitahuan dari segala konten terbaru yang disediakan oleh *Youtuber* tersebut melalui *channelnya*.

Negara Jepang merupakan salah satu Negara yang memiliki perkembangan yang sangat cepat dalam berbagai bidang, tak terkecuali di bidang kebudayaan. Jepang tidak hanya dikenal sebagai negara yang masih kental tradisi dan budaya tradisionalnya, tetapi Jepang juga dikenal dengan beragam budaya poplernya seperti Anime, Cosplay, dan Manga. Adanya budaya modern Jepang ataupun budaya populer Jepang telah berkembang cukup lama berawal dari Jepang yang mulai membuka diri terhadap dunia luar. (Ahmad Firdaus, 2021) Menurut we-xpats.com menjelaskan bahwa Perkembangan budaya modern di Jepang sendiri telah dimulai pada tahun 1858. Para cendekiawan dan juga bangsawan Jepang mulai memperkenalkan budaya Jepang ke budaya luar, begitupun sebaliknya. Hal tersebut membuat adanya asimilasi budaya. Lalu ada suatu titik, Jepang kembali meninggalkan budaya asing, seperti budaya Amerika ketika adanya poros sekutu dan sentral. Namun, setelah perang dunia ke-II, Jepang mulai mengimpor film, komik, kartun, dan produk budaya asing lainnya.

Berkaitan dengan perkembangan budaya populer Jepang yang sangat pesat, lalu bersamaan dengan tengah hangatnya profesi sebagai *Youtuber*, menurut kompasiana.com menjelaskan bahwa pada tahun 2016 muncul sebuah perkembangan baru yang bernama *Virtual Youtuber*. seseorang yang dianggap merupakan *Virtual Youtuber* pertama pada tahun itu bernama Kizuna Ai. *Virtual Youtuber* adalah *streamer* dan *vlogger* yang menggunakan karakter virtual 2D dan 3D yang dihasilkan komputer melalui teknik yang disebut dengan “*motion capture*”. Teknik itu merupakan cara untuk merekam dan memasukkan setiap gerakan dari orang yang memerankan *Virtual Youtuber* tersebut agar gerakan dari *Virtual Youtuber* dapat sesuai dengan ekspresi yang diberikan secara langsung.

Menurut vazgaming.com menjelaskan bahwa terdapat beberapa perbedaan antara *Virtual Youtuber* dan *Youtuber* pada umumnya. *Virtual Youtuber* menggunakan karakter virtual yang menyerupai karakter anime untuk tampil dalam setiap video yang diberikan oleh mereka, lalu dalam teknis persiapan konten yang dilakukan oleh setiap *Virtual Youtuber* sangat berbeda jika dibandingkan oleh *Youtuber* pada umumnya. Dan yang terakhir adalah *Virtual Youtuber* bersifat anonim. Yang dimaksud dengan anonim adalah tidak menggunakan informasi pribadi dari seseorang yang memerankan *Virtual Youtuber* tersebut dan lebih memilih menggunakan informasi yang sudah dibuat sedemikian rupa sesuai dengan karakter virtual yang ada.

Aktivitas yang dilakukan bisa diakui hampir sama dengan *Youtuber* pada umumnya, namun terdapat beberapa perbedaan yang membuat *Virtual Youtuber* terlihat lebih unik dibandingkan dengan *Youtuber* pada umumnya.

Virtual Youtuber juga terlibat dalam aktivitas kreatif di berbagai platform. Contohnya saja seperti *Twitter*, *Youtube* dan *Twitch*. *Virtual Youtuber* sendiri menjadi sebuah *pop culture* populer di Negeri Sakura, Jepang. Walaupun istilah dari *Virtual Youtuber* itu sendiri berasal dari bahasa Inggris, tetap saja tidak bisa dipungkiri bahwa fakta *Virtual Youtuber* menggunakan karakter virtual berupa karakter anime semakin menguatkan bahwa *Virtual Youtuber* menjadi budaya populer asal Jepang. Ditambah lagi dengan adanya pandemik COVID-19 yang menyebabkan bukan hanya mengubah bagaimana orang menjaga kesehatan dalam kegiatan sehari-hari, namun juga bagaimana mereka menghibur diri ditengah keterbatasan, membuat hiburan *Virtual Youtuber* ini semakin populer. Faktanya pada tahun 2020 tercatat bahwa terdapat 10.000 *Virtual Youtuber* aktif. (Sadiq, 2022)

Menurut [virtuallyoutuber.fandom](https://www.virtuallyoutuber.fandom.com/) menjelaskan bahwa Terdapat beberapa *Virtual Youtuber* yang cukup terkenal pada saat ini, contohnya seperti dari beberapa *Virtual Youtuber* yang berasal dari sebuah agensi *Virtual Youtuber* yang bernama *Hololive Production* (ホロライブプロダクション) atau yang sering disebut sebagai *Hololive*.

Hololive merupakan sebuah agensi *Virtual Idol* yang terdiri dari *Virtual Youtuber* dan dibentuk dan dimiliki oleh *Cover Corporation* yang merupakan salah satu perusahaan hiburan Jepang berbasis teknologi yang dipimpin oleh seorang CEO yang bernama Motoaki Tanigo. Terhitung dari bulan Maret 2023, terdapat sekitar 75 *Virtual Youtuber* aktif yang berafiliasi dengan *Hololive* dengan total 71 juta *subscribers* di *Youtube* yang terbagi menjadi 3 cabang yang sudah dimiliki oleh

Hololive hingga saat ini. Yaitu cabang utama *Hololive*, lalu *Hololive Indonesia* dan yang terakhir adalah *Hololive English*.

Berhubungan dengan terkenalnya *Virtual Youtuber* mencapai keseluruhan dunia, termasuk ke negeri Indonesia menimbulkan ketertarikan peneliti untuk bisa meneliti dan mendeskripsikan bagaimana representasi *Virtual Youtuber* Jepang, terutama yang berasal dari *Hololive*, khususnya yang berasal dari *Hololive* Jepang melalui video-video yang mereka buat dan mereka kirim ke dalam media sosial yang bernama *Youtube*.

Berikut adalah penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul skripsi “Representasi *Virtual Youtuber* Jepang Melalui *Youtube*”

Penelitian terdahulu yang pertama adalah penelitian berjudul “Ketertarikan Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Darma Persada Terhadap Perkembangan *Virtual Youtuber*” yang dibuat oleh Andi Pradipta dari fakultas sastra, program studi sastra Jepang, Universitas Darma Persada Jakarta pada tahun 2018.

Penelitian Andi Pradipta ini bertujuan untuk mengetahui ketertarikan dari mahasiswa jurusan sastra Jepang Universitas Darma Persada terhadap budaya pop culture Jepang yaitu *Virtual Youtuber*. Dimulai dari mengetahui pengertian dari *Virtual Youtuber* itu sendiri, mengetahui cara mahasiswa jurusan sastra Jepang Universitas Darma Persada mendapatkan informasi mengenai *Virtual Youtuber* dan yang terakhir adalah mengetahui ketertarikan mahasiswa jurusan sastra Jepang Universitas Darma Persada terhadap perkembangan *Virtual Youtuber*. Penelitiannya menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode yang digunakan

oleh Andi Pradipta meneliti dan menguraikan masalah yang ada dengan menggunakan sebuah *survey* atau *interview* terhadap responden tertentu agar dapat mengumpulkan data yang diinginkan. Berdasarkan dari hasil data yang didapatkan dari beberapa *survey* dan *interview* yang dilakukan dengan para responden menunjukkan bahwa ketertarikan mahasiswa sastra Jepang Universitas Darma Persada terbilang masih sedikit. Dilihat dari mereka yang sering melihat beragam konten di *Youtube*, akan tetapi mereka jarang menonton *Virtual Youtuber* meskipun kebanyakan dari para responden mengetahui tentang keberadaan dari *Virtual Youtuber*. (Andi, 2018)

Penelitian terdahulu yang kedua adalah penelitian berjudul “Representasi Kepercayaan Jepang Di Negara Virtual Inazuma Dalam Video Game *Genshin Impact*” yang dibuat oleh Gusti Wisno Pio Kusuma dan Ilma Sawindra Janti dari fakultas ilmu pengetahuan budaya, program studi Jepang Universitas Indonesia pada bulan April hingga Juni tahun 2022.

Penelitian Gusti Wisno Pio Kusuma dan Ilma Sawindra Janti ini bertujuan untuk menemukan representasi dari unsur-unsur tentang kepercayaan Jepang yang terdapat dalam Inazuma didalam game *Genshin Impact*. Dalam penelitian ini Gusti Wisno Pio Kusuma dan Ilma Sawindra Janti menggunakan metode kualitatif untuk meneliti lebih dalam tentang unsur-unsur kepercayaan Jepang yang kemungkinan terdapat dalam game *Genshin Impact* dan melalui studi kepustakaan yang berisi tentang unsur-unsur budaya Jepang. Kemudian dianalisis menggunakan teori Representasi reflektif menurut Stuart Hall (1997). Hasil penelitian mereka bisa disimpulkan bahwa dalam game *Genshin Impact* dapat ditemukan representasi

reflektif dari unsur-unsur kepercayaan Jepang yang dianut oleh masyarakat Jepang hingga saat ini, yaitu Shinto. Bisa ditemukan banyak unsur-unsur kepercayaan Shinto yang terdapat dalam fitur ataupun konten yang berada di Inazuma. Contohnya seperti *miko*, *jinja*, *omamori* dan *kitsune*. Tanda-tanda yang menunjukkan representasi reflektif dari kepercayaan shinto tersebut bisa terdapat di nama, visual, dan peran dari berbagai fitur yang tersedia di game *Genshin Impact*. (Kusuma & Janti, 2022)

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahannya adalah bagaimana *Virtual Youtuber* Jepang merepresentasikan dirinya melalui *Virtual Youtuber Hololive*.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan representasi *Virtual Youtuber* Jepang yang berasal dari *Hololive* yang disukai oleh anak muda Jakarta melalui konten, karakter dan suara yang dimiliki oleh *Virtual Youtuber*.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan dari penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang salah satu produk budaya Jepang yaitu, *Virtual Youtuber* yang ditinjau dari representasi. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa atau sejenis.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif ini pada umumnya digunakan untuk penelitian mengenai bahasan psikologi, ekonomi, demografi, sosiologi, dan masyarakat. Menurut Sugiyono (2009: 14) metode kuantitatif merupakan metode yang berdasarkan positivisme, yang mana digunakan untuk meneliti suatu sampel tertentu, yang biasanya dilakukan pengambilan sampel secara *random*, lalu data dikumpulkan menggunakan sebuah instrumen penelitian dan dianalisis secara kuantitatif untuk menemukan tujuan dari hipotesis penelitian yang ditetapkan. Dalam metode kuantitatif ini juga dilakukan dengan jenis deskriptif, yaitu bertujuan untuk melukiskan secara sistematis fakta ataupun hal tertentu secara faktual dan secara cermat. Dengan metode seperti ini dapat mempermudah peneliti untuk menemukan. Diharapkan dari penelitian ini dapat berguna untuk menemukan ketertarikan para remaja Indonesia terhadap *Virtual Youtuber* secara jelas dan mendalam.

1.6 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah diambil dari tanggapan para responden kuesioner yang disebarakan kepada para remaja peminat event jejepangan di sekitar daerah Jakarta.

1.7 Kerangka Teori

Dalam penelitian ini peneliti mencoba menggunakan teori representasi berdasarkan penjelasan menurut Stuart Hall. Menurut Hall representasi adalah

sebuah praktek untuk mengungkapkan secara makna dan bahasa dari kebudayaan yang terjadi di sekitar suatu anggota kebudayaan. Konsep atau teori dari representasi tercipta dari adanya proses-proses representasi itu sendiri.

1.8 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian disusun sebagai berikut:

Bab 1. Pendahuluan

Berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, kerangka teori, sumber data, dan sistematika penyajian skripsi.

Bab 2. Kajian Teori dan Konsep

—Berisi tentang penjelasan teori-teori seperti kebudayaan, budaya material dan non material, *Virtual Youtuber*, dan representasi yang berkaitan dengan penulisan.

Bab 3. Analisis

Berisi tentang penjelasan analisis dari adanya representasi *Virtual Youtuber* yang berasal dari Jepang, khususnya *Hololive* melalui *Youtube* yang disukai oleh para remaja di Jakarta.

Bab 4. Kesimpulan

Berisi tentang kesimpulan dari seluruh hasil analisis mengenai representasi *Virtual Youtuber* yang berasal dari Jepang, khususnya *Hololive* melalui *Youtube* yang disukai oleh para remaja di Jakarta.