

BAB 2

Kajian Umum

2.1 Kebudayaan

Menurut detik.com menjelaskan bahwa Kebudayaan memiliki pengertian sebagai segala tingkah laku manusia dalam kehidupannya yang diperoleh melalui proses belajar. Namun seringkali kebudayaan hanya bermakna atau berkaitan dengan bidang seni. Sebaliknya segala hal yang berkaitan dengan perilaku manusia dalam kehidupannya bisa dikategorikan sebagai kebudayaan. Secara umum, menurut Koetjaraningrat kebudayaan adalah sebuah sistem gagasan dan rasa, sebuah tindakan serta karya yang dihasilkan oleh manusia yang di dalam kehidupannya yang bermasyarakat.

Selain itu beliau juga mendefinisikan budaya lewat asal kata budaya dalam Bahasa Inggris yaitu “colere” yang kemudian menjadi “culture” dan didefinisikan sebagai segala daya dan kegiatan manusia untuk mengolah dan mengubah alam.

Sedangkan pengertian Kebudayaan secara antropologi adalah segala tingkah laku manusia yang layak dipandang dari sudut kebudayaan sehingga bisa dikategorikan sebagai kebudayaan.

Dalam kebudayaan terdiri dari 7 unsur kebudayaan yang bersifat universal dan dapat ditemukan di dalam kebudayaan seluruh bangsa di seluruh penjuru dunia.

Menurut Koetjaraningrat 7 unsur kebudayaan berikut adalah:

1. Sistem Bahasa

Bahasa merupakan sarana bagi manusia untuk memenuhi segala kebutuhan sosialnya dalam berinteraksi atau berhubungan dengan orang lain. Dalam ilmu antropologi, studi mengenai bahasa disebut dengan istilah antropologi linguistik. Menurut Koetjaraningrat, unsur bahasa secara lisan maupun tertulis untuk berkomunikasi antara satu sama lain adalah deskripsi tentang ciri-ciri terpenting dari bahasa yang diucapkan oleh suku bangsa yang berkaitan beserta ragam dari bahasa tersebut.

2. Sistem Pengetahuan

Dalam universal sistem ini berkaitan dengan sistem peralatan hidup dan teknologi karena sistem pengetahuan bersifat abstrak dan memiliki bentuk dalam pikiran seorang manusia. Sistem pengetahuan sangat luas batasannya karena mencakup pengetahuan manusia tentang berbagai unsur yang digunakan dalam kehidupannya. Menurut Koetjaraningrat, pada awalnya sistem pengetahuan belum menjadi sebuah perhatian utama dalam penelitian yang dilakukan oleh para antropolog karena mereka berasumsi bahwa masyarakat atau kebudayaan di luar bangsa Eropa tidak mungkin memiliki sistem pengetahuan yang lebih maju. Namun, asumsi tersebut itu mulai bergeser secara lambat laun karena kesadaran bahwa tidak ada suatu masyarakat pun yang bisa hidup apabila tidak memiliki pengetahuan tentang alam sekelilingnya dan sifat-sifat dari peralatan hidup yang digunakannya

3. Sistem Kekerabatan dan Organisasi Sosial

Unsur budaya berupa sistem kekerabatan dan organisasi sosial merupakan usaha antropologi untuk memahami bagaimana manusia membentuk masyarakat melalui berbagai kelompok sosial. Menurut Koentjaraningrat, tiap kelompok masyarakat kehidupannya diatur oleh adat istiadat dan aturan-aturan mengenai berbagai macam kesatuan di dalam lingkungan dimana dia hidup dan bergaul dari hari ke hari.

4. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi

Manusia selalu berusaha untuk mempertahankan hidupnya sehingga mereka akan selalu membuat peralatan dan benda-benda tersebut. perhatian awal para antropolog dalam memahami kebudayaan manusia berdasarkan unsur teknologi yang dipakai suatu masyarakat berupa benda-benda yang dijadikan sebagai peralatan hidup dengan bentuk dan teknologi yang masih sederhana.

5. Sistem Ekonomi

Mata pencaharian atau aktivitas ekonomi suatu masyarakat menjadi fokus kajian penting *etnografi*. Penelitian *etnografi* mengenai sistem mata pencaharian mengkaji bagaimana cara mata pencaharian suatu kelompok masyarakat atau sistem perekenonomian mereka untuk mencukupi kebutuhan hidupnya.

6. Sistem Religi

Koentjaraningrat menyatakan bahwa asal mula permasalahan fungsi religi dalam masyarakat adalah adanya pertanyaan mengapa manusia

percaya kepada adanya suatu kekuatan gaib atau supranatural yang dianggap lebih tinggi daripada manusia dan mengapa manusia melakukan berbagai cara untuk berkomunikasi dan mencari hubungan-hubungan dengan kekuatan supranatural tersebut. Kajian antropologi dalam memahami unsur religi sebagai kebudayaan manusia tidak dapat dipisahkan dari emosi keagamaan. Emosi keagamaan sendiri berarti perasaan dalam diri manusia yang mendorongnya melakukan tindakan yang bersifat religius. Dalam sistem religi terdapat 3 unsur yang harus dipahami selain emosi keagamaan, yaitu keyakinan, upacara keagamaan, dan yang terakhir tak terkecuali adalah umat yang menganut religi tersebut.

7. Kesenian

Perhatian ahli antropologi mengenai seni bermula dari penelitian etnografi berkaitan dengan aktivitas kesenian yang dilakukan oleh para masyarakat tradisional. Deskripsi yang dikumpulkan dalam penelitian tersebut berisi mengenai benda atau artefak yang memuat unsur seni. Contohnya saja seperti patung, ukiran, dan hiasan. Selain itu etnografi awal juga meneliti perkembangan seni music, seni tari, dan seni drama dalam suatu masyarakat.

Berdasarkan jenisnya, seni rupa terdiri dari seni patung, seni relief, seni ukir, seni lukis, dan seni rias. Seni musik terdiri atas seni vocal dan instrumental, sedangkan seni sastra terdiri atas prosa dan puisi. Selain itu, terdapat seni gerak dan seni tari, yaitu seni yang dapat ditangkap melalui

indera pendengaran ataupun indra penglihatan. (Siany, L., & Catur, Atiek. 2009.)

2.2 Budaya Material

Budaya material merupakan sebuah objek seperti benda-benda yang diciptakan dan digunakan sendiri pula oleh para manusia seperti peralatan rumah tangga, teknologi yang digunakan dalam penciptaan robot dan kendaraan otomotif, hingga barang-barang yang sering digunakan oleh masyarakat zaman sekarang seperti pakaian dan makanan. Selain itu, budaya material dibagi lagi menjadi dua bagian, seperti *overt material* dan *covert material*. *Overt material* berfungsi merepresentasikan benda yang nyata menjadi suatu simbol budaya. Sedangkan *covert material* merupakan nilai-nilai dari kebudayaan yang bersifat abstrak. (Liliweri, 2003: 120)

2.3 Budaya Non Material

Budaya non material adalah suatu budaya yang dimunculkan melalui pemikiran dari sebuah gagasan yang dilakukan dengan kesadaran yang penuh dan merasa penuh ketakutan akan kesalahan kalau tidak melakukan gagasan tersebut. Budaya non material dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. Nilai

Nilai merupakan bagian dari sebuah kepercayaan, yang mencakup kegunaan, kebaikan, estetika dan kepuasan. Nilai bersifat normatif. Disampaikan dengan normative dalam bentuk memberitahu suatu anggota budaya tertentu mengenai apa yang baik dan buruk serta benar dan salah.

2. Norma

Norma adalah bagian yang bertugas untuk mengatur baik atau buruknya dari tindakan yang dilakukan oleh masyarakat.

Budaya yang dipunyai oleh masyarakat, berikut terdapat tiga wujud kebudayaan, yaitu:

1. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai, norma-norma, dan lainnya.
2. Wujud kebudayaan sebagai suatu variasi aktivitas dan tindakan berpola yang dilakukan oleh manusia dalam suatu masyarakat.
3. Wujud kebudayaan sebagai benda-benda dari hasil karya manusia.

(Liliweri, 2003: 120)

2.4 Virtual Youtuber Sebagai Produk Budaya

Menurut kompasiana.com menjelaskan bahwa Istilah “*Virtual Youtuber*” biasanya sering dipakai merujuk kepada *Youtuber* yang berwujud sebuah karakter virtual. Dengan bantuan beberapa teknologi komputer, *Virtual Youtuber* akan muncul layaknya karakter Anime yang biasa kita lihat ada di dalam *Youtube*. *Virtual Youtuber* adalah karakter fiksional 2D ataupun 3D yang menjalankan sebuah *channel Youtube*, seperti layaknya *Youtuber* yang biasanya. Sudah pasti bahwa karakter virtual ini bekerja layaknya boneka dimana ada orang dibelakang yang mengendalikan karakter ini. Dengan kata lain *Virtual Youtuber* dan yang mengendalikannya adalah orang yang sama dan orang ini mengendalikan karakter

virtual tersebut menggunakan “*Motion Capture*” untuk merekam setiap gerakan dan raut wajah yang kemudian diterapkan kedalam model karakter virtual.

Sejarah pembentukan *Virtual Youtuber* yang semakin kesini menjadi salah satu budaya populer Jepang yang semakin mendunia tidak akan luput dari inovasi dan perpaduan budaya otaku di Jepang. Tidak terkecuali, kepopuleran *Virtual Youtuber* yang dimulai pada tahun 2016 dari munculnya seseorang dalam bentuk *Virtual Youtuber* yaitu “Kizuna Ai” menjadi *Virtual Youtuber* pertama yang memiliki jumlah *fanbase* terbesar di Jepang hingga ke skala seluruh dunia. (Puspitaningrum & Prasetio, 2019)



(gambar 1: <https://wallpapercave.com/kizuna-ai-anime-wallpapers>)

Menurut kompasiana.com kembali menjelaskan bahwa Peran dari *Virtual Youtuber* menjadi salah satu produk budaya yang dimiliki oleh Jepang. Bisa dinyatakan pula bahwa *Virtual Youtuber* tumbuh karena dipengaruhi oleh produk budaya lainnya yang dimiliki oleh Jepang, yaitu Anime. *Virtual Youtuber* termasuk kedalam produk budaya non material, dikarenakan mereka hanya bisa dilihat dan dirasakan saja, walaupun tampak secara visual dan berwujud. Peran dari *Virtual*

Youtuber sebagai salah satu produk budaya Jepang sangat menunjukkan kepopulerannya hingga keseluruh dunia. Penggunaan karakter berbentuk Anime yang dilakukan *Virtual Youtuber* ini menjadi salah satu faktornya.

Selain itu, *Virtual Youtuber* sebagai produk budaya Jepang berhasil menjadi industri yang berkembang pesat. Yang membuktikan hal tersebut adalah dengan besarnya hasil keuntungan yang didapatkan dari *Virtual Youtuber*, terutama *Virtual Youtuber* yang berasal dari agensi *Hololive*. Menurut *antaranews.com*, dari keseluruhan 9 *Virtual Youtuber* yang berasal dari *Hololive* bisa mendapatkan keuntungan sekitar 700 ribu hingga 1,7 juta dollar AS. Menurut Mayu Iizuka, yaitu salah satu pengisi suara dari *Virtual Youtuber* Jepang yang bernama Yume Kotobuki menyatakan bahwa pendapatan itu bisa didapatkan melalui fitur “*Superchat*” yang terdapat di *Youtube*. Dengan kata lain, berdasarkan besarnya hasil pendapatan yang didapatkan dari *Virtual Youtuber* tersebut bisa dikatakan bahwa *Virtual Youtuber* menjadi salah satu produk budaya Jepang yang sangat populer hingga keseluruh dunia.

2.5 Representasi

Menurut Stuart Hall (2005: 18-20), representasi merupakan cara praktek untuk mengungkapkan secara makna dan bahasa dari suatu kebudayaan yang menyebar keseluruh anggota kebudayaan. Proses dari representasi dapat berujung mengarah ke teori representasi yang sepenuhnya. Representasi tidak hanya melibatkan bagaimana identitas budaya disajikan atau lebih tepatnya dikonstruksikan didalam

sebuah teks tetapi juga dikonstruksikan didalam proses produksi dan persepsi oleh masyarakat yang menerima semua nilai budaya dari hasil representasi tersebut.

Dari seluruh penjelasan representasi tersebut, lalu Stuart Hall menambahkan kembali bahwa representasi terbagi menjadi 3 bagian, yaitu:

1. Pendekatan Reflektif

Yaitu makna yang dihasilkan oleh manusia melalui ide-ide, gagasan, media objek dan pengalaman-pengalaman yang terjadi di sekitar masyarakat.

2. Pendekatan Intensional

Yaitu pengucapan bahasa dengan lisan ataupun tulisan yang bisa memberikan makna unik pada setiap karya. Bahasa merupakan media yang unik digunakan oleh pembicara dalam mengkomunikasikan makna dalam setiap hal-hal yang berlaku khusus.

3. Pendekatan Konstruksionis

Yaitu pembicara dan penulis, memilih dan menetapkan makna dalam pesan atau karya yang dibuatnya. Tetapi, bukan dunia material hasil karya seni dan sebagainya yang meninggalkan makna tetapi manusialah yang meletakkan makna tersebut.