

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya teknologi yang pesat, masyarakat bisa dengan cepat dan mudah mendapatkan informasi melalui internet. Melalui internet dapat diperoleh berbagai macam hal yang diinginkan oleh pengguna, mulai dari informasi yang umum hingga yang lebih spesifik. Internet pun semakin berkembang di setiap tahunnya. Pada awal mulanya internet hanya digunakan oleh organisasi pemerintah namun, dengan semakin berkembangnya teknologi, kemudahan internet dapat dinikmati oleh semua kalangan.

Sekarang ini internet banyak digunakan sebagai media sosial oleh masyarakat. Salah satu media sosial yang paling banyak digunakan sebagai *platform* yang fokus untuk berbagi video adalah YouTube. YouTube adalah situs web berbagi video yang dibuat pada tahun 2005. Pada tahun 2006 perusahaan Google pun membeli YouTube dengan nilai US\$ 1,65 miliar dan telah resmi beroperasi sebagai anak perusahaan Google (<https://www.ungkapsejarah.info/2017/09/sejarah-berdirinya-youtube.html>).

Pembuat konten video di YouTube disebut juga sebagai *youtuber*. Youtuber adalah sebutan bagi orang yang mengunggah videonya ke dalam YouTube. Video yang diunggahnya merupakan kegiatan sehari-hari dari dirinya maupun konten yang dibuat secara khusus oleh pemilik akun tersebut.

Pada dasarnya menjadi *youtuber* memiliki 2 golongan yaitu golongan yang ingin mengejar keuntungan dan yang tidak mengejar keuntungan. Bagi *youtuber* yang ingin mengejar keuntungan ada beberapa syarat umum dari youtube yang harus dipenuhi, diantaranya adalah pembuat akun harus

memiliki kartu kredit, tidak ada unsur SARA di dalam video yang diunggah oleh pemilik akun, dan setiap videonya harus memiliki durasi minimal 10 menit. Bagi youtuber yang tidak mengejar keuntungan hanya butuh membuat akun dan mengunggah videonya ke dalam youtube dengan catatan semua keuntungan dari jumlah penonton yang ada di dalam video dari akun tersebut akan masuk ke keuntungan youtube.

Fenomena *Youtuber* ini mulai berkembang sejak tahun 2013. Setelah salah satu *Youtuber* dari akun bernama PewDiePie menjadi viral di kalangan pengguna internet dan mengalami peningkatan pengikut di *accountnya*/kanalnya secara drastis. Alasan *youuber* tersebut menjadi viral adalah setelah PewDiePie mengumumkan pendapatannya sebagai *youtuber* mencapai jumlah US\$ 4 juta (<https://www.duniaku.net/2014/06/18/pewdiepie-dapatkan-gaji-rp-40-miliar-sertahun-dari-bermain-game/>). Hal inilah yang mempengaruhi orang-orang di seluruh dunia ingin menjadi *Youtuber*, salah satunya adalah youtuber dari Jepang. Ada beberapa *youtuber* terkenal yang berasal dari Jepang yaitu Kosuke yang akunnya berfokus pada video game, Yuka Kinoshita yang akunnya berisi tentang tantangan untuk memakan makanan dalam jumlah besar, dan Ayasa channel yang akunnya berfokus pada cover lagu yang menggunakan biola. Ketiganya cukup terkenal di Jepang karena mereka konsisten dengan materi video yang mereka tampilkan di setiap videonya.

Pada tahun 2016 di antara para *Youtuber* dari Jepang tersebut muncul istilah baru yaitu *Virtual Youtuber*. *Virtual Youtuber* adalah istilah yang diberikan bagi *Youtuber* yang menggunakan software animasi sebagai pengganti dirinya sendiri. Hal ini mengacu pada karakter di akun tersebut untuk memberikan kesan lucu. Penggambaran karakter yang bersifat lucu tersebut oleh masyarakat Jepang disebut sebagai Antropomorfisme *Moe* atau *Moe Gijinka* (萌え擬人化). Contoh *Virtual Youtuber* terkenal dari Jepang

adalah Kizuna AI, Kaguya Luna, dan Mirai Akari. Pemilik dari ketiga akun tersebut tidak menunjukkan jati diri yang sebenarnya kepada penontonnya, dan hanya menggunakan animasi pengganti dirinya.

Di Jepang saat ini ketertarikan masyarakat terhadap *virtual youtuber* sangat meningkat drastis. Hal ini terlihat dari meningkatnya jumlah pengikut di kanalnya. Ketertarikan pada *virtual youtuber* melebihi akun *youtuber* biasa. Ketertarikan terhadap *virtual youtuber* diminati juga oleh mahasiswa Universitas Darma Persada, khususnya jurusan sastra Jepang. Mahasiswa Jurusan sastra Jepang Universitas Darma Persada dapat menikmati budaya pop culture Jepang melalui video dari *virtual youtuber* di gadgetnya.

Berdasarkan fenomena inilah penulis ingin meneliti ketertarikan mahasiswa jurusan sastra Jepang Universitas Darma Persada terhadap perkembangan *virtual youtuber*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Melalui internet dapat diperoleh berbagai macam informasi.
2. Internet sebagai media sosial.
3. *Youtuber* menjadi sesuatu yang diminati oleh masyarakat.
4. Ketertarikan mahasiswa di jurusan Sastra Jepang Universitas Darma Persada terhadap *Virtual Youtuber*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis membatasi masalah pada ketertarikan Mahasiswa jurusan Sastra Jepang Universitas Darma Persada terhadap perkembangan *Virtual Youtuber*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apa yang dimaksud dengan *Virtual Youtuber*?
2. Bagaimana cara mahasiswa jurusan sastra Jepang Universitas Darma Persada mendapatkan informasi mengenai virtual youtuber?
3. Bagaimana ketertarikan mahasiswa jurusan sastra Jepang Universitas Darma Persada terhadap perkembangan *Virtual Youtuber*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui pengertian *Virtual Youtuber*.
2. Mengetahui cara mahasiswa jurusan sastra Jepang Universitas Darma Persada mendapatkan informasi mengenai virtual youtuber
3. Mengetahui ketertarikan mahasiswa jurusan sastra Jepang terhadap perkembangan *Virtual Youtuber*?

F. Landasan Teori

1. Budaya Populer

Menurut John Storey (1993:5) yang mengutip pendapat Raymond Williams tentang definisi budaya dan budaya populer, yaitu: Pertama, budaya dapat digunakan sebagai suatu acuan terhadap suatu proses umum perkembangan intelektual, spiritual, dan estetis. Kedua, budaya berarti “pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, atau kelompok tertentu.” Ketiga, budaya merujuk pada “karya dan praktik-praktik intelektual, terutama aktivitas artistik.”

Williams dalam Storey (2009:12) memberikan empat makna dari istilah populer, yaitu:

- (a) banyak disukai orang;
- (b) jenis kerja rendahan;
- (c) kerja yang dilakukan untuk menyenangkan orang;
- (d) budaya yang memang dibuat oleh orang untuk dirinya sendiri.

Ada sebuah titik awal yang menyatakan bahwa budaya populer merupakan budaya yang disukai oleh banyak orang. Dalam penjelasan berdasarkan makna, kata “populer” yang dikemukakan Williams, Storey (1993:30) mendefinisikan budaya pop sebagai “budaya massa”.

Definisi budaya pop sebagai budaya massa memiliki pengertian budaya yang diproduksi secara massa untuk dikonsumsi massa dan terstandarisasi dalam sistem pasar yang anonim, praktis, heterogen, serta lebih mengabdikan pada kepentingan pemuasan selera. Budaya massa bersifat merakyat sehingga penyebarannya menjadi lebih luas dan dapat diterima oleh kalangan bebas.

Kemudian, Storey (1993:17) mengungkapkan beberapa penjelasan mengenai budaya populer. Penjelasan pertama adalah bahwa budaya populer dapat diartikan sebagai kebudayaan sederhana yang banyak diminati dan disukai oleh masyarakat luas. Budaya populer merupakan budaya massa (*massculture*) yang diproduksi secara besar-besaran untuk konsumsi massa, dan juga dikategorikan sebagai kebudayaan komersial (*commercial culture*).

Manifestasi dari budaya populer dapat terwujud dalam praktik-praktik tingkah laku, gaya hidup, maupun pandangan masyarakat tersebut (Storey, John. 1993. *Cultural Theory and Popular Culture: A Reader*. London: Routledge)..

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa budaya populer adalah bentuk budaya yang dibuat oleh masyarakat untuk menyenangkan diri menurut pandangan hidup dari masyarakat tersebut selama periode tertentu, dimana masyarakat masih menyukainya sebagai sebuah bentuk kebudayaan massa.

2. Moe Gijinka

Secara khusus, kata *Moe Gijinka* terdiri dari kata *moe* dan *gijinka*. *Moe* (萌え) dalam bahasa Jepang berarti imut. Sementara *gijinka* sendiri terdiri dari kanji meniru (擬), manusia (人), dan perubahan (化). Berdasarkan arti katanya, *moe gijinka* dapat diartikan sebagai perubahan untuk meniru manusia agar terlihat imut.

Moe Gijinka merupakan bagian dari *gijinka* atau dalam bahasa Indonesia disebut antropomorfisme. Antropomorfisme merupakan pemberian karakteristik manusia kepada objek yang sebetulnya bukan manusia. *Moe Gijinka* adalah salah satu trend dalam budaya populer Jepang yang kadang bersifat satir. Hal ini belakangan juga disebut dengan istilah moefikasi (<https://vtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MoeAnthropomorphism>).

3. Youtuber

Youtuber adalah istilah bagi para pengguna YouTube yang mengunggah video buatannya ke akun YouTube miliknya agar bisa ditonton oleh pengguna internet lainnya. Konten yang disajikan oleh para *youtuber* pun beragam mulai dari akun yang memberi pelatihan untuk membuat sesuatu, kuliner, bermain game hingga untuk melakukan cover lagu

Para youtuber biasanya mendapatkan keuntungan dari YouTube dengan cara :

- a. Memasang iklan di dalam videonya.
- b. Mencari sponsor untuk kanal YouTube miliknya (<https://ekonomi.kompas.com/read/2015/09/17/060700726/Dari.Mana.Asal.Duit.Para.Youtuber.>).

4. Virtual Youtuber

Virtual Youtuber adalah orang-orang pembuat konten yang mengunggah video mereka di situs YouTube namun sebagai pengganti dirinya mereka menggunakan avatar untuk menyampaikan konten di dalam videonya (<https://kotaku.com/the-invasion-of-virtual-anime-girl-youtubers-1821940758>).

G. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif yang merupakan penelitian yang menggambarkan sesuatu yang tengah berlangsung ketika studi dilakukan. Metode ini memberikan informasi yang lengkap dan bisa diterapkan pada berbagai masalah yang bertujuan untuk pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang. Metode ini meneliti dan menafsirkan masalah yang ada dengan menggunakan survey ataupun interview kepada responden demi mendapatkan data (<http://kutukuliah.blogspot.com/2013/06>). Untuk pengumpulan datanya melalui kepustakaan dan kuisisioner. Target penulis adalah mahasiswa jurusan sastra Jepang Universitas Darma Persada yang sering menonton Youtube.

Penulis menyebarkan kuisisioner melalui web (<https://goo.gl/forms/hCzQJ2BdvdVD5C7E2>

H. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini

- Bagi penulis
Dapat menambah wawasan seputar budaya Jepang khususnya mengenai mengenai *virtual youtuber*.
- Bagi pembaca
Diharapkan tema ini dapat menambah pengetahuan mengenai *Virtual Youtuber*, dan bisa mengetahui perkembangan virtual youtuber di Jepang serta seputar budaya populer moe yang terkenal di Jepang.

I. Sistematika penulisan

Dalam penelitian ini penulis akan membagi penelitian ini dalam empat bab, yaitu :

Bab I pendahuluan yang berisi, latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II budaya populer moe di Jepang.

Bab III ketertarikan mahasiswa sastra Jepang Universitas Darma Persada terhadap *Virtual Youtuber*.

Bab IV kesimpulan.