

DAMPAK MENONTON VTUBER TERHADAP PENGGEJAR BUDAYA POPULER JEPANG DI BANDUNG

***Jasmine Inaya Adzania¹, Anisa Arianingsih²**

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia
Universitas Komputer Indonesia, Jl. Dipatiukur 112-116, Bandung, Indonesia
jasmineinaya@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to find out and explain about how Japanese popular culture fan felt the impact from watching Vtuber. The research method used is a qualitative research method. Data were collected using questionnaires and distributed via social media with total of 50 respondents. The questions in the questionnaire include statements about the positive and negative impacts caused by watching Vtuber. The results show that the positive impact of watching Vtuber is that it can provide entertainment and also help respondents in practicing their Japanese language skills, and respondents barely feel the negative impact from watching Vtuber too much. Thus, the conclusion is the Japanese popular culture fan in Bandung consider Vtuber as one of Japanese popular culture that is interesting to follow for its content because Vtuber has many positive impacts for them.

Keywords: *Vtuber, Impact, Popular Japanese Culture*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak yang dirasakan penggemar budaya populer Jepang di Bandung karena menonton *Vtuber*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner dan disebarluaskan lewat media sosial dengan responden berjumlah 50 orang. Pertanyaan dalam kuesioner tersebut mencakup pernyataan mengenai dampak positif dan dampak negatif yang disebabkan karena menonton *Vtuber*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak positif dalam menonton *Vtuber* adalah dapat memberikan hiburan dan juga membantu responden dalam melatih kemampuan bahasa Jepang mereka, kemudian responden tidak begitu merasakan dampak negatif karena terlalu banyak menonton *Vtuber*. Dengan demikian, penggemar budaya populer menganggap bahwa *Vtuber* adalah salah satu budaya populer Jepang yang menarik untuk diikuti kontennya karena memberikan banyak dampak positif bagi mereka.

Kata kunci: *Vtuber, Dampak, Budaya Populer Jepang*

PENDAHULUAN

Jepang adalah salah satu negara maju yang berkembang pesat di dunia baik secara ekonomi maupun teknologi dan juga terkenal akan budayanya. 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. Di samping kepopularitasan *anime* dan *manga*, pada 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. Para *Vtuber* ini melakukan hal yang sama dengan 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. 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, salah satunya bahasa Indonesia ke dalam konten videonya agar kontennya dapat dinikmati oleh berbagai orang, bukan hanya orang Jepang saja. 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*. Semakin banyak munculnya *Vtuber*, maka semakin banyak juga orang yang mulai tertarik menonton mereka. Ketika orang terlalu banyak menonton sesuatu, maka mereka akan merasakan suatu pengaruh atau dampak, mau itu hal yang positif atau negatif. Misalnya, ketika terlalu banyak menonton video *YouTube*, seseorang menjadi lupa waktu dan meninggalkan kewajibannya. Contoh lainnya adalah berkat menonton konten video bermanfaat di *YouTube* dapat menambah wawasan baru untuk seseorang. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti tentang bagaimana dampak yang dirasakan oleh penggemar budaya populer Jepang di Bandung karena menonton *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. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah disini penulis akan lebih memfokuskan tentang bagaimana dampak yang dirasakan karena menonton *Vtuber*. Tujuan dalam penelitian adalah untuk mengetahui dan menjelaskan bagaimana pandangan komunitas penggemar budaya populer Jepang di Bandung terhadap *Vtuber*.

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Responden dalam penelitian ini adalah orang yang tinggal di Bandung dan menyukai budaya populer Jepang terutama *Vtuber* berjumlah 50 orang. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuesioner. Jenis angket yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup berupa 16 pertanyaan beserta jawaban yang dapat dipilih oleh responden, yaitu jawaban

SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Teknik analisis data yang akan digunakan oleh peneliti akan menggunakan model analisis data dengan tekniknya yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil kuesioner yang didapatkan kemudian akan diolah menggunakan penafsiran sebagai berikut.

Tabel 1. Penafsiran Persentase Kuesioner

| No. | Persentase | Penafsiran |
|-----|------------|------------------------|
| 1. | 100% | Seluruhnya |
| 2. | 90%~99% | Hampir seluruhnya |
| 3. | 60%~89% | Sebagian besar |
| 4. | 51%~59% | Lebih dari setengahnya |
| 5. | 50% | Setengahnya |
| 6. | 40%~49% | Hampir setengahnya |
| 7. | 10%~39% | Sebagian kecil |
| 8. | 1%~9% | Sedikit sekali |
| 9. | 0% | Tidak ada sama sekali |

(Sumber: Sudjiono, 2003)

HASIL

Berikut adalah hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh responden yang menyukai budaya populer Jepang dan tinggal di Bandung. Kuesioner dibuat menggunakan *google form* dan disebar ke berbagai media sosial dari bulan Juli 2022 hingga bulan Agustus 2022. Hasil yang didapat dari kuesioner dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

1. Dampak positif yang dialami karena menonton *Vtuber*

Tabel 2. Tanggapan responden tentang pengaruh *Vtuber* terhadap pengetahuan baru

| Pernyataan | Jawaban | | | | Jumlah |
|--|---------|-----|-----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Saya mendapat pengetahuan baru karena menonton <i>Vtuber</i> | 17 | 26 | 7 | 0 | 50 |
| | 34% | 52% | 14% | 0% | 100% |

Dapat dilihat bahwa sebagian kecil (34%) responden sangat setuju bahwa mereka mendapat pengetahuan baru karena menonton *Vtuber*. Lebih dari setengahnya (52%) menjawab setuju bahwa mereka mendapat pengetahuan baru karena menonton *Vtuber*. Sebagian kecil (14%) responden tidak setuju bahwa mereka mendapat pengetahuan baru karena menonton *Vtuber* dan tidak ada sama sekali (0%) responden yang sangat tidak setuju bahwa mereka mendapat pengetahuan baru karena menonton *Vtuber*.

Tabel 3. Hasil tanggapan responden tentang pengaruh *Vtuber* terhadap kemampuan bahasa Jepangnya

| Pernyataan | Jawaban | | | | Jumlah |
|--|---------|-----|-----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Saya dapat mempelajari budaya Jepang dan mengasah kemampuan bahasa Jepang saya dengan menonton <i>Vtuber</i> | 20 | 22 | 8 | 0 | 50 |
| | 40% | 44% | 16% | 0% | 100% |

Dapat dilihat bahwa hampir setengahnya (40%) sangat setuju bahwa mereka dapat mempelajari budaya Jepang dan mengasah kemampuan bahasa Jepang saya dengan menonton *Vtuber*. Hampir setengahnya (44%) menjawab setuju bahwa mereka dapat mempelajari budaya Jepang dan mengasah kemampuan bahasa Jepang saya dengan menonton *Vtuber*. Sebagian kecil (14%) responden tidak setuju bahwa mereka dapat mempelajari budaya Jepang dan mengasah kemampuan bahasa Jepang saya dengan menonton *Vtuber* dan tidak ada sama sekali (0%) responden yang sangat tidak setuju bahwa mereka dapat mempelajari budaya Jepang dan mengasah kemampuan bahasa Jepang saya dengan menonton *Vtuber*.

Tabel 4. Hasil tanggapan responden tentang pengaruh *Vtuber* terhadap kemampuan mendengar

| Pernyataan | Jawaban | | | | Jumlah |
|---|---------|-----|-----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Saya merasa kemampuan mendengar dan menyimak saya meningkat karena menonton <i>Vtuber</i> | 21 | 22 | 7 | 0 | 50 |
| | 42% | 44% | 14% | 0% | 100% |

Dapat dilihat bahwa hampir setengahnya (42%) sangat setuju bahwa mereka merasa kemampuan mendengar dan menyimak meningkat karena menonton *Vtuber*. Hampir setengahnya (44%) menjawab setuju bahwa mereka merasa kemampuan mendengar dan menyimak meningkat karena menonton *Vtuber*. Sebagian kecil (14%) responden tidak setuju bahwa mereka merasa kemampuan mendengar dan menyimak meningkat karena menonton *Vtuber* dan tidak ada sama sekali (0%) responden yang sangat tidak setuju bahwa mereka merasa kemampuan mendengar dan menyimak meningkat karena menonton *Vtuber*.

Tabel 5. Hasil tanggapan responden tentang pengaruh *Vtuber* terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang

| Pernyataan | Jawaban | | | | Jumlah |
|--|---------|-----|-----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Saya mengenali kosakata bahasa Jepang baru karena menonton <i>Vtuber</i> | 20 | 23 | 7 | 0 | 50 |
| | 40% | 46% | 14% | 0% | 100% |

Dapat dilihat bahwa hampir setengahnya (40%) sangat setuju bahwa mereka mengenali kosakata bahasa Jepang baru karena menonton *Vtuber*. Hampir setengahnya (46%) menjawab setuju bahwa mereka mengenali kosakata bahasa Jepang baru karena menonton *Vtuber*. Sebagian kecil (14%) responden tidak setuju bahwa mereka mengenali kosakata bahasa Jepang baru karena menonton *Vtuber* dan tidak ada sama sekali (0%) responden yang sangat tidak setuju bahwa mereka mengenali kosakata bahasa Jepang baru karena menonton *Vtuber*.

Tabel 6. Hasil tanggapan responden mengenai perasaan bahagia yang dialami ketika menonton *Vtuber*

| Pernyataan | Jawaban | | | | Jumlah |
|---|---------|-----|-----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Saya merasa bahagia ketika menonton <i>Vtuber</i> | 16 | 25 | 7 | 2 | 50 |
| | 32% | 50% | 14% | 4% | 100% |

Dapat dilihat bahwa sebagian kecil (32%) responden sangat setuju bahwa mereka merasa bahagia ketika menonton *Vtuber*. Setengahnya (50%) menjawab setuju bahwa mereka merasa bahagia ketika menonton *Vtuber*. Sebagian kecil (14%) responden tidak setuju bahwa mereka merasa bahagia ketika menonton *Vtuber* dan sedikit sekali (4%) responden yang sangat tidak setuju bahwa mereka merasa bahagia ketika menonton *Vtuber*.

Tabel 7. Hasil tanggapan responden mengenai perasaan terhibur ketika menonton *Vtuber*

| Pernyataan | Jawaban | | | | Jumlah |
|--|---------|-----|----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Saya merasa terhibur ketika menonton <i>Vtuber</i> | 21 | 26 | 2 | 1 | 50 |
| | 42% | 52% | 4% | 2% | 100% |

Dapat dilihat bahwa hampir setengahnya (42%) sangat setuju bahwa mereka merasa terhibur ketika menonton *Vtuber*. Lebih dari setengahnya (52%) menjawab setuju bahwa mereka merasa terhibur ketika menonton *Vtuber*. Sedikit sekali (4%) responden yang tidak setuju bahwa mereka merasa terhibur ketika menonton *Vtuber* dan sedikit sekali (2%) responden yang sangat tidak setuju bahwa mereka merasa terhibur ketika menonton *Vtuber*.

Tabel 8. Hasil tanggapan responden tentang rasa motivasi yang muncul ketika menonton *Vtuber*

| Pernyataan | Jawaban | | | | Jumlah |
|---|---------|-----|-----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Saya merasa termotivasi ketika menonton <i>Vtuber</i> | 11 | 25 | 13 | 1 | 50 |
| | 22% | 50% | 26% | 2% | 100% |

Dapat dilihat bahwa sebagian kecil (22%) responden sangat setuju bahwa mereka merasa termotivasi ketika menonton *Vtuber*. Setengahnya (50%) menjawab setuju bahwa mereka merasa termotivasi ketika menonton *Vtuber*. Sebagian kecil (26%) responden tidak setuju bahwa mereka merasa termotivasi ketika menonton *Vtuber* dan sedikit sekali (2%) responden yang sangat tidak setuju bahwa mereka merasa termotivasi ketika menonton *Vtuber*.

Tabel 9. Hasil tanggapan responden tentang hilangnya rasa lelah ketika menonton *Vtuber*

| Pernyataan | Jawaban | | | | Jumlah |
|--|---------|-----|-----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Saya merasa rasa lelah saya hilang ketika menonton <i>Vtuber</i> | 6 | 27 | 15 | 2 | 50 |
| | 12% | 54% | 30% | 4% | 100% |

Dapat dilihat bahwa sebagian kecil (12%) responden sangat setuju bahwa mereka merasa rasa lelah hilang ketika menonton *Vtuber*. Lebih dari setengahnya (54%) menjawab setuju bahwa mereka merasa merasa rasa lelah hilang ketika menonton *Vtuber*. Sebagian kecil (30%) responden tidak setuju bahwa mereka merasa rasa lelah hilang ketika menonton *Vtuber* dan sedikit sekali (4%) responden yang sangat tidak setuju bahwa mereka merasa rasa lelah hilang ketika menonton *Vtuber*.

2. Dampak negatif yang dialami ketika menonton *Vtuber*

Tabel 10. Hasil tanggapan responden tentang terbuang banyaknya waktu produktif karena menonton *Vtuber*

| Pernyataan | Jawaban | | | | Jumlah |
|---|---------|-----|-----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Saya merasa waktu produktif saya banyak yang terbuang karena terlalu fokus menonton <i>Vtuber</i> | 5 | 8 | 31 | 6 | 50 |
| | 10% | 16% | 62% | 12% | 100% |

Dapat dilihat bahwa sebagian kecil (10%) responden sangat setuju bahwa mereka merasa waktu produktif banyak yang terbuang karena terlalu fokus menonton *Vtuber*. Lebih dari setengahnya (16%) menjawab setuju bahwa mereka merasa waktu produktif banyak yang terbuang karena terlalu fokus menonton *Vtuber*. Sebagian besar (62%) responden tidak setuju bahwa mereka merasa waktu produktif banyak yang terbuang karena terlalu fokus menonton *Vtuber* dan sebagian kecil (12%) responden sangat tidak setuju bahwa mereka merasa waktu produktif banyak yang terbuang karena terlalu fokus menonton *Vtuber*.

Tabel 11. Hasil tanggapan responden tentang munculnya rasa malas karena menonton *Vtuber*

| Pernyataan | Jawaban | | | | Jumlah |
|---|---------|-----|-----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Saya menjadi malas melakukan aktivitas lain karena terlalu fokus menonton <i>Vtuber</i> | 2 | 5 | 28 | 15 | 50 |
| | 4% | 10% | 56% | 30% | 100% |

Dapat dilihat bahwa sebagian kecil (4%) responden sangat setuju bahwa mereka menjadi malas melakukan aktivitas lain karena terlalu fokus menonton *Vtuber*. Sebagian kecil (10%) responden menjawab setuju bahwa mereka menjadi malas melakukan aktivitas lain karena terlalu fokus menonton *Vtuber*. Lebih dari setengahnya (56%) menjawab tidak setuju bahwa mereka menjadi malas melakukan aktivitas lain karena terlalu fokus menonton *Vtuber* dan sebagian kecil (30%) responden sangat tidak setuju

bahwa mereka menjadi malas melakukan aktivitas lain karena terlalu fokus menonton *Vtuber*.

Tabel 12. Hasil tanggapan responden tentang pengaruh *Vtuber* terhadap cara bersosialisasi

| Pernyataan | Jawaban | | | | Jumlah |
|---|---------|----|-----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Saya menjadi kurang bisa bersosialisasi dengan orang karena terlalu banyak menonton <i>Vtuber</i> | 1 | 2 | 24 | 23 | 50 |
| | 2% | 4% | 48% | 46% | 100% |

Dapat dilihat bahwa sedikit sekali (2%) responden sangat setuju bahwa mereka menjadi kurang bisa bersosialisasi dengan orang karena terlalu banyak menonton *Vtuber*. Sedikit sekali (4%) responden yang menjawab setuju bahwa mereka menjadi kurang bisa bersosialisasi dengan orang karena terlalu banyak menonton *Vtuber*. Hampir setengahnya (48%) menjawab tidak setuju bahwa mereka menjadi kurang bisa bersosialisasi dengan orang karena terlalu banyak menonton *Vtuber* dan hampir setengahnya (46%) sangat tidak setuju bahwa mereka menjadi kurang bisa bersosialisasi dengan orang karena terlalu banyak menonton *Vtuber*.

Tabel 13. Hasil tanggapan responden tentang menurunnya prestasi karena menonton *Vtuber*

| Pernyataan | Jawaban | | | | Jumlah |
|--|---------|----|-----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Saya merasa prestasi saya menurun karena terlalu banyak menonton <i>Vtuber</i> | 1 | 2 | 24 | 23 | 50 |
| | 2% | 4% | 48% | 46% | 100% |

Dapat dilihat bahwa sedikit sekali (2%) responden yang sangat setuju bahwa mereka merasa prestasinya menurun karena terlalu banyak menonton *Vtuber*. Sedikit sekali (4%) responden yang menjawab setuju bahwa mereka merasa prestasinya menurun karena terlalu banyak menonton *Vtuber*. Hampir setengahnya (48%) menjawab tidak setuju bahwa mereka merasa prestasinya menurun karena terlalu banyak menonton *Vtuber* dan hampir setengahnya (46%) sangat tidak setuju bahwa mereka merasa prestasinya menurun karena terlalu banyak menonton *Vtuber*.

Tabel 14. Hasil tanggapan responden tentang menurunnya kesehatan karena menonton *Vtuber*

| Pernyataan | Jawaban | | | | Jumlah |
|---|---------|----|-----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Saya merasa kesehatan saya menurun karena terlalu banyak menonton <i>Vtuber</i> | 2 | 3 | 23 | 22 | 50 |
| | 4% | 6% | 46% | 44% | 100% |

Dapat dilihat bahwa sedikit sekali (4%) responden yang sangat setuju bahwa mereka merasa kesehatannya menurun karena terlalu banyak menonton *Vtuber*. Sedikit sekali (6%) responden yang menjawab setuju bahwa mereka merasa kesehatannya

menurun karena terlalu banyak menonton *Vtuber*. Hampir setengahnya (46%) menjawab tidak setuju bahwa mereka merasa kesehatannya menurun karena terlalu banyak menonton *Vtuber* dan hampir setengahnya (44%) sangat tidak setuju bahwa mereka merasa kesehatannya menurun karena terlalu banyak menonton *Vtuber*.

Tabel 15. Hasil tanggapan responden tentang kecanduan dalam menonton *Vtuber*

| Pernyataan | Jawaban | | | | Jumlah |
|---|---------|-----|-----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Saya menjadi kecanduan dalam menonton <i>Vtuber</i> | 2 | 5 | 28 | 15 | 50 |
| | 4% | 10% | 56% | 30% | 100% |

Dapat dilihat bahwa sedikit sekali (4%) responden sangat setuju bahwa mereka menjadi kecanduan dalam menonton *Vtuber*. Sebagian kecil (10%) responden yang menjawab setuju bahwa mereka menjadi kecanduan dalam menonton *Vtuber*. Lebih dari setengahnya (56%) menjawab tidak setuju bahwa mereka menjadi kecanduan dalam menonton *Vtuber* dan sebagian kecil (30%) sangat tidak setuju bahwa mereka menjadi kecanduan dalam menonton *Vtuber*.

Tabel 16. Hasil tanggapan responden tentang menggunakan internet berlebihan karena terlalu banyak menonton *Vtuber*

| Pernyataan | Jawaban | | | | Jumlah |
|---|---------|-----|-----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Saya menjadi menggunakan internet berlebihan karena terlalu banyak menonton <i>Vtuber</i> | 19 | 25 | 10 | 1 | 50 |
| | 38% | 50% | 10% | 2% | 100% |

Dapat dilihat bahwa hampir setengahnya (38%) responden yang sangat setuju bahwa mereka jadi menggunakan internet berlebihan karena terlalu banyak menonton *Vtuber*. Setengahnya (50%) responden yang menjawab setuju bahwa mereka jadi menggunakan internet berlebihan karena terlalu banyak menonton *Vtuber*. Sedikit sekali (10%) menjawab tidak setuju bahwa mereka jadi menggunakan internet berlebihan karena terlalu banyak menonton *Vtuber* dan sedikit sekali (2%) sangat tidak setuju bahwa mereka jadi menggunakan internet berlebihan karena terlalu banyak menonton *Vtuber*.

Tabel 17. Hasil tanggapan responden tentang waktu tidur yang berkurang karena terlalu banyak menonton *Vtuber*

| Pernyataan | Jawaban | | | | Jumlah |
|---|---------|-----|-----|-----|--------|
| | SS | S | TS | STS | |
| Waktu tidur saya berkurang karena terlalu banyak menonton <i>Vtuber</i> | 8 | 26 | 15 | 1 | 50 |
| | 16% | 52% | 30% | 2% | 100 |

Dapat dilihat bahwa sebagian kecil (16%) responden yang sangat setuju bahwa waktu tidur mereka berkurang karena terlalu banyak menonton *Vtuber*. Lebih dari setengahnya (52%) responden yang menjawab setuju bahwa waktu tidur mereka

berkurang karena terlalu banyak menonton *Vtuber*. Sebagian kecil (30%) menjawab tidak setuju waktu tidur mereka berkurang karena terlalu banyak menonton *Vtuber* dan sedikit sekali (2%) sangat tidak setuju bahwa waktu tidur mereka berkurang karena terlalu banyak menonton *Vtuber*.

PEMBAHASAN

Menurut Suharno dan Retnoningsih dalam Karya (2004) dampak positif adalah sebuah keinginan untuk memengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain dengan tujuan agar mereka mengikuti keinginannya yang baik dan positif.

Berdasarkan hasil kuesioner, responden merasa bahwa mereka dapat mengasah kemampuan dalam berbahasa Jepang karena *Vtuber*. Selain kemampuan berbahasa Jepang, responden juga dapat mengenali dan mempelajari budaya Jepang karena menonton *Vtuber*. Responden merasa bahwa dengan menonton *Vtuber* dapat membantu mereka dalam mengetahui kosakata bahasa Jepang baru. Mayoritas responden juga setuju bahwa mereka merasa kemampuan mendengar dan menyimak mereka meningkat karena menonton *Vtuber*, Hal ini disebabkan karena ketika menonton *Vtuber*, maka responden otomatis harus menyimak dan mendengarkan apa yang diucapkan oleh *Vtuber* tersebut. Kebanyakan konten *Vtuber* berbentuk *livestream* atau video, yang apabila digunakan untuk media belajar dapat disebut *Video Based Learning*. Slamet dalam Nur (2012) menjelaskan bahwa *Video Based Learning* atau media pembelajaran berbasis video adalah media yang menyajikan atau menyampaikan pesan audio visual, bahasa, prosedur, teori aplikasi untuk membantu pemahaman dari teori pembelajaran., oleh karena itu sebagian besar responden setuju bahwa *Vtuber* membantu kemampuan mendengar dan menyimak mereka. Meskipun pada pembahasan sebelumnya mengenai motif menunjukkan bahwa responden hanya menonton *Vtuber* untuk hiburan, *Vtuber* ternyata secara tidak langsung juga dapat membantu responden dalam mengasah kemampuan bahasa Jepang.

Adapun perasaan yang dialami ketika mereka menonton *Vtuber*, mayoritas responden mengalami perasaan bahagia, terhibur, dan termotivasi ketika menonton *Vtuber*, kemudian mereka juga merasa merasa rasa lelah dan stress hilang ketika menonton *Vtuber*. Hal ini sesuai dengan enam ciri pesan media hiburan yang dijelaskan oleh Berger dkk. (2014) yang terdiri dari relaksasi psikologis, perubahan dan pengalihan, stimulasi, kesenangan, suasana dan gembira, dimana dengan menonton *Vtuber* dapat membawa kesenangan seperti merasa bahagia, terhibur, dan termotivasi.

Selanjutnya, dampak negatif yang dirasakan responden ketika menonton *Vtuber*, mayoritas responden tidak begitu merasakan dampak negatif karena terlalu fokus menonton *Vtuber*. Mayoritas responden tidak merasa waktu produktif mereka banyak yang terbuang sehingga menjadi malas melakukan aktivitas lain. Responden juga tidak menjadi sulit bersosialisasi dengan orang lain dan tidak merasa prestasi maupun kesehatannya menurun karena menonton *Vtuber*. Ini menunjukkan bahwa hasil ini tidak sesuai dengan teori menurut Suharno dan Retnoningsih (dalam Karya, 2004) dimana dampak negatif adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif. Dampak negatif adalah sebuah keinginan untuk mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain dengan tujuan agar mereka mengikuti keinginannya yang buruk dan negatif, Namun, ada beberapa pertanyaan mengenai dampak negatif yang ternyata dirasakan oleh sebagian responden dibandingkan dampak negatif lainnya, yaitu tentang waktu tidur mereka. Berdasarkan tabel 16, mayoritas responden merasa bahwa mereka jadi kurang tidur

karena terlalu banyak menonton *Vtuber*. Hershner dan Chervin (2014) menyatakan bahwa penggunaan teknologi sebelum tidur yang sering dilakukan ternyata menimbulkan buruknya kualitas tidur yang mengakibatkan banyaknya orang terutama remaja banyak mengalami kekurangan tidur. Salah satu contoh penggunaan teknologi yang menjadi salah satu alasan mereka jadi begadang dan lupa waktu adalah menonton konten video, salah satunya video *Vtuber*. Hal ini selaras dengan hasil jawaban responden dimana mereka merasa waktu tidur mereka berkurang karena terlalu banyak menonton *Vtuber*. Dampak negatif lainnya yang mendapatkan jawaban setuju terbanyak setelah dampak tentang kekurangan waktu tidur adalah pernyataan tentang pengaruh *Vtuber* terhadap menggunakan internet berlebihan. Hal ini sesuai dengan teori Orzack (2004) dimana ia menjelaskan bahwa ada sebuah kelainan terhadap penggunaan internet berlebih yang bernama *Internet Addiction Disorder*, dimana kelainan itu muncul pada orang yang merasa bahwa dunia maya (*virtual reality*) pada layar komputernya lebih menarik daripada dunia kenyataan hidupnya sehari-hari. Jawaban responden membuktikan bahwa konten *Vtuber* yang berasal dari dunia maya itu sangat menarik sehingga membuat mereka kecanduan dalam menonton dan menyebabkan pemborosan dalam penggunaan internet. Dari penjelasan di atas dapat diambil kesan bahwa mayoritas responden tidak terlalu merasakan dampak negatif dari menonton *Vtuber*, namun ada sebagian kecil responden yang merasakan dampak negatif yaitu terlalu banyak menonton *Vtuber* dapat memengaruhi waktu tidur mereka dan mengakibatkan pemborosan penggunaan internet.

SIMPULAN

Penggemar budaya populer Jepang di Bandung lebih merasakan dampak positif dibandingkan dampak negatif ketika menonton *Vtuber*. Mereka menganggap bahwa *Vtuber* adalah salah satu budaya populer Jepang yang menarik untuk diikuti kontennya karena memberikan banyak dampak positif bagi mereka. Mereka juga berpendapat bahwa konten video *Vtuber* yang berbicara bahasa Jepang dapat membawa dampak positif bagi mereka dalam melatih kemampuan berbahasa Jepang, sehingga mereka bisa mendapatkan hiburan sekaligus belajar. Mayoritas penggemar tidak begitu merasa kalau menonton *Vtuber* itu membuat orang menjadi malas atau prestasi dan kesehatan mereka menurun, namun beberapa responden merasakan dampak negatif yaitu terlalu banyak menonton *Vtuber* dapat memengaruhi waktu tidur mereka dan mengakibatkan pemborosan penggunaan internet. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *Vtuber* memberikan banyak dampak terhadap penggemar *Vtuber*, dimana mereka lebih banyak merasakan dampak positif dibanding dampak negatif karena menonton *Vtuber*.

REFERENSI

- Azman. 2018. Penggunaan Media Massa dan Media Sosial di Kalangan Mahasiswa Komunikasi. Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- Berger, C. R., dkk. 2014.. Handbook Ilmu Komunikasi. Bandung: Nusamedia
- Chen, J. 2020. "The *Vtuber* takeover of 2020,.". Tersedia di: <https://www.polygon.com/2020/11/30/21726800/hololive-vtuber-projekt-melody-kizuna-ai-calliope-mori-vshojo-youtube-earnings>. Diakses pada 19 Agustus 2020 Pukul 6:22
- Hanai, Y. 2017. *Pop Culture New&Old Pop Culture de Manabu Hatsu Chuukyuu Nihongo Elementary and Intermediate Japanese Through Pop Culture*.

- Haryanti, P., Nurlatifah, Y. 2018. Analisis Bahasa Rupa dalam Film Animasi Jepang 'One Piece' Karya Toei Animation. International Conference on Business, Economic, Social Science and Humanities. Atlantis Press.
- Hershner, S. Chervin, R. 2014. Causes and consequences of sleepiness among college student. *Nature and Science of Sleep*: 2014:6 73-84.
- Iqbal, M. 2011. Pengaruh Motivasi Terhadap Minat Mahasiswa Akuntansi Untuk Mengikuti Pendidikan PPAK: Studi Kasus Pada Mahasiswa Akuntansi Universitas Diponegoro Semarang. Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Nagata, K. 2018. *Japan's latest big thing: "Virtual YouTubers."*. Tersedia di <https://www.japantimes.co.jp/news/2018/07/17/national/japans-latest-bigthing-virtual-youtubers/>.
- Nur, B. 2019. Video Based Learning sebagai Media Belajar Biologi Jarak Jauh masa kini. Prosisiding Seminar Nasional Biologi VI.
- Orzack, H. M. 2004. "The Simptom of Computer Addiction". Tersedia di: <http://www.computeraddiction.com/>.
- Puspitaningrum, D. R., Prasetio, A. 2019. *Fenomena "Virtual Youtuber" Kizuna Ai di Kalangan Penggemar Budaya Populer Jepang di Indonesia*. Universitas Telkom.
- Retnoningsih, A. dan Suharso. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya.
- Street, T. 2014. *5 Characteristics of a Good Content Creator*. Tersedia di <https://www.inboundmarketingagents.com/inbound-marketing-agents-blog/bid/338803/5-Characteristics-of-a-Good-Content-Creator>.
- Sudjiono, A. 2003. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo. Persada.
- Walgito, B. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: CV Andi.

