

# VIRTUAL YOUTUBER “KIZUNA AI” SEBAGAI SARANA MEMPERKENALKAN BUDAYA JEPANG

Ade Ramayani<sup>1)</sup>, Irma<sup>2)</sup>

Mahasiswa Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta<sup>1)</sup>

Dosen Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Bung Hatta<sup>2)</sup>

Email: [Ade.ramayani223@gmail.com](mailto:Ade.ramayani223@gmail.com)<sup>1)</sup>

Email: [Irma@bunghatta.ac.id](mailto:Irma@bunghatta.ac.id)<sup>2)</sup>

## ABSTRAK

Salah satu media massa yang sering digunakan dalam mempromosikan kebudayaan adalah YouTube. Dilihat dari berbagai sudut pandang, youtube memiliki potensi yang cukup besar untuk membangun sebuah image/citra suatu bangsa melalui budaya yang mereka miliki. Oleh karena itu, Jepang kemudian melakukan transisi dengan menciptakan sebuah karakter anime yang dapat memperkenalkan budaya Jepang, yang disebut dengan istilah VTuber. Virtual YouTuber merupakan karakter virtual berbentuk 2D maupun 3D yang diadaptasi dari anime dan disebarluaskan menggunakan youtube. VTuber yang dijadikan sebagai alat untuk memperkenalkan budaya Jepang oleh JNTO adalah Kizuna Ai. Kizuna Ai ditunjuk untuk mewakili Jepang dalam mempromosikan budaya yang mereka miliki.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan fungsi VTuber yang digunakan sebagai alat memperkenalkan budaya Jepang melalui tayangan Virtual Vlog Teacher Kizuna Ai. Dalam penelitian ini terdapat 3 teori yang digunakan oleh penulis, yang terdiri dari : Fungsi, Budaya dan YouTube. Penelitian ini menggunakan metode analisis isi (content analysis) dari Harold D. Lasswell. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumen, yang berarti mengumpulkan data melalui potongan-potongan gambar.

Hasil dan kesimpulan dari penelitian ini adalah Fungsi VTuber Kizuna Ai merujuk pada kata “alat/guna” yang dimanfaatkan sebagai sarana dalam memperkenalkan ataupun mempromosikan (komersil) budaya Jepang kepada khalayak umum. Tayangan tersebut terdiri dari 5 vlog dengan tema “Come to lesson” dan dibagikan secara daring oleh pengguna akun Facebook, Tokyo Otaku Mode. Tujuan dari tayangan ini adalah “Come to Japan”, memperkenalkan budaya Jepang seperti kuliner, karakter khas orang Jepang, teknologi, akomodasi, kearifan lokal hingga daerah wisata, untuk menarik minat sejumlah wisatawan asing agar mau berkunjung ke Jepang.

**KATA KUNCI : JNTO, YouTube, VTuber, Kizuna Ai**

## PENDAHULUAN

*YouTube* merupakan salah satu platform yang sering digunakan pemerintah sebagai media dalam mempromosikan sebuah kebudayaan. Menurut Sianipar, *YouTube* ialah sebuah basis data yang berisikan konten video yang populer di media sosial serta media penyedia informasi yang sangat membantu (dalam Setyawan 2022). Dilihat dari berbagai sudut pandang, youtube memiliki potensi yang cukup besar untuk membangun sebuah image/citra suatu bangsa melalui budaya yang mereka miliki. Oleh karena itu, Jepang kemudian melakukan transisi dengan menciptakan sebuah karakter yang dapat memperkenalkan budaya mereka kepada khalayak umum. Karakter tersebut terbentuk akibat

timbulnya minat dan daya tarik masyarakat terhadap salah satu budaya populer di Jepang yaitu *J-Pop*.

Salah satu fenomena *J-Pop* yang paling terkenal adalah *Anime* (アニメ, *Japanese Animation*). *Anime* sendiri diambil dari kata *Animeshoun* atau *Animation* dalam bahasa Inggris yang berarti animasi. Tampilan dan desain yang begitu menarik serta plot cerita yang begitu unik membuat anime sangat digemari oleh seluruh kalangan masyarakat mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Hal inilah yang membuat para *Content Creator* atau yang sering disebut *YouTuber* melahirkan kreasi terbaru dengan menciptakan sosok figur *Anime 3D Live* yang seolah-olah hidup di dunia nyata. Karakter tersebut dikenal dengan istilah *VTuber* (バーチャル YouTuber). Pada umumnya *Virtual YouTuber* merupakan karakter virtual yang diadaptasi dari anime dan disebarluaskan menggunakan youtube. Seperti yang dikutip oleh

Tensai Indonesia.Com (2020) VTuber merupakan karakter fiksi berbentuk 2D maupun 3D layaknya seorang manusia yang berprofesi sebagai konten creator pada platform digital youtube.

Berdasarkan ulasan tersebut, penulis ingin mengkaji tentang fungsi virtual youtuber dalam memperkenalkan budaya Jepang melalui VTuber Kizuna AI. Virtual youtuber dipilih karena media yang digunakan cukup luas dan bebas serta penulis ingin melihat bahwa virtual youtuber juga dapat digunakan sebagai agen ganda, selain untuk mendapatkan income (Keuntungan), namun juga dapat digunakan sebagai media promosi dalam memperkenalkan budaya Jepang terutama dalam bidang kuliner, kearifan lokal, maupun teknologi. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul *Virtual Youtuber "Kizuna Ai" Sebagai Sarana Memperkenalkan Budaya Jepang*.

## METODE

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode analisis isi yang bersifat kualitatif. Analisis isi (content analysis) adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak dalam media massa [2]. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua jenis yaitu primer dan juga sekunder. Primer terdiri dari sumber data langsung, YouTube (Kizuna Ai) dan Facebook (Tokyo Otaku Mode).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Dokumen, Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa dalam bentuk tulisan, gambar atau karya – karya monumental dari seseorang [3]. Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan mengambil gambar berupa screenshot penampilan VTuber untuk memecahkan permasalahan dan merumuskan masalah sesuai dengan teori yang digunakan yaitu teori fungsi.

Teknik analisis yang digunakan adalah dengan mengumpulkan seluruh data yang sudah dikaji oleh peneliti. Kemudian akan dianalisis melalui tahapan-tahapan berikut ini seperti yang dijabarkan oleh Jane Stokes, mendefinisikan objek penelitian; mengumpulkan teks media (berupa: video clip atau program dalam media tempat munculnya para bintang, poster atau iklan untuk promosi, wawancara dan penampilan di televisi, liputan pers dan kisah dalam media cetak, Instagram, YouTube); menjelaskan teks media tersebut, menafsirkan makna dan implikasi masing-masing tanda secara terpisah [4].

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Fungsi VTuber Kizuna Ai merujuk pada kata “alat/guna” yang dimanfaatkan sebagai sarana dalam memperkenalkan ataupun mempromosikan budaya Jepang. Tayangan tersebut terdiri dari 5 vlog

dengan tema “Come to lesson” dan dibagikan secara daring oleh pengguna akun Facebook, Tokyo Otaku Mode.

Dalam tayangan ini, Kizuna Ai akan berperan sebagai “Virtual Vlog Teacher” yang bertugas untuk memperkenalkan budaya Jepang secara singkat dan akurat. Adapun informasi yang diberikan berupa bagaimana, seperti apa, apa saja, dan dimana saja budaya tersebut dihasilkan.

### 1. Kuliner

Kuliner mengacu pada kegiatan atau seni memasak, menyajikan, dan menikmati makanan dan minuman. Istilah ini tidak hanya merujuk pada makanan itu sendiri, tetapi juga melibatkan segala aspek yang terkait dengan pengalaman makan, termasuk presentasi visual, rasa, aroma, dan sensasi saat makan. Hal inilah yang Kizuna Ai bagikan dalam tayangan tersebut. Ia mempresentasikan bagaimana visual dari kuliner Jepang, cara menikmatinya, cara mememangnya hingga apa saja jenis-jenis yang dimilikinya. Adapun jenis kuliner yang ia bagikan adalah Sushi, Ramen, dan Wagashi. Dalam tayangan tersebut, ia juga memberikan sebuah question yang ia bagikan kepada penonton, untuk mengetahui seberapa dalam pengetahuan mereka tentang kuliner Jepang. Hal itu dapat dilihat pada tayangan dibawah ini



Gambar 1 Sushi ( Menit 01:29)

Sumber : <https://fb.watch/gnMG1PWDNm/>

### 2. Karakter Khas Orang Jepang

Setiap negara memiliki sifat dengan karakter yang berbeda-beda, seperti halnya Jepang. Jepang merupakan negara yang memiliki karakter yang sangat membangun dan berpengaruh tinggi dalam kehidupan bersosialisasi. Terdapat 3 karakter utama yang Kizuna Ai perkenalkan dalam tayangan tersebut seperti jujur, pekerja keras dan malu. Tayangan tersebut berisikan informasi tentang bagaimana karakter tersebut lahir dan apa saja faktor yang melatarbelakanginya. Hal ini dapat dilihat pada tayangan dibawah ini



Gambar 2 Karakter orang Jepang (Menit ke 00:43)

Sumber: <https://fb.watch/gnBjpas-Gd/>

### 3. Teknologi

Dalam sebuah tayangan yang diperkenalkan Kizuna Ai, ia mengungkapkan secara detail dan singkat, apa saja jenis teknologi yang berhasil Jepang kembangkan sehingga mampu menyuplai kebutuhan masyarakat dalam kehidupan sehari. Bukan hanya itu saja, ia juga menyebutkan tentang bagaimana cara menggunakannya, seperti apa manfaatnya, serta berapa harga yang ditawarkan dalam penggunaan teknologi tersebut. Adapun jenis teknologi yang ia bagikan adalah Shinkansen, IC Cards, Bathrooms dan Vending Machine. Hal tersebut dapat dilihat pada tayangan di bawah ini.



Gambar 3 Teknologi (Menit ke 00:28)

Sumber : <https://fb.watch/gnNglhRfMU/>

### 4. Akomodasi

Dalam konteks perjalanan dan pariwisata, "akomodasi" mengacu pada tempat-tempat di mana orang dapat tinggal sementara saat berada di tempat yang tidak mereka tinggali secara permanen. Ini mencakup hotel, penginapan, resort, vila liburan, hostel, dan berbagai jenis tempat menginap lainnya.

Dalam tayangan yang kizuna Ai bagikan, terdapat dua jenis hotel di Jepang yang ia perkenalkan dan sangat familiar disana seperti Ryokan dan juga Hotel Robotic. Hotel ini bertemakan 2 versi yaitu tradisional dan modern. Pada tayangan tersebut, ia menjelaskan tentang bagaimana hotel tersebut berkembang, apa saja fasilitas yang mereka miliki, dan juga berapa tarif yang ditawarkan permalamnya. Hal tersebut dapat dilihat pada tayangan di bawah ini.



Gambar 4 Hotel di Jepang (Menit ke 04:14)

Sumber: <https://fb.watch/gnBjpas-Gd/>

### 5. Kearifan Lokal

Dalam era globalisasi dan modernisasi, kearifan lokal sering kali menghadapi tantangan untuk bertahan dan dihargai. Namun, pengakuan terhadap nilai-nilai kearifan lokal semakin diapresiasi sebagai sumber daya penting dalam upaya pelestarian budaya, konservasi alam, dan pembangunan berkelanjutan. Upaya untuk melestarikan dan mempromosikan kearifan lokal sering kali melibatkan kerja sama antara komunitas lokal, organisasi nirlaba, pemerintah, dan pihak lainnya yang tertarik. Berdasarkan upaya tersebutlah, JNTO kemudian melakukan transformasi dengan memanfaatkan teknologi sebagai tempat untuk memperkenalkan dan mempromosikan budaya Jepang.

Seperti halnya kuliner, karakter hingga akomodasi, kearifan lokal pun tak luput dari hal itu. Dalam tayangan Kizuna Ai membagikan bahwa, terdapat dua kearifan lokal yang masih dipertahankan Jepang hingga saat ini, yang terdiri dari Onsen dan Juga Sento. Onsen dan Sento merupakan dua jenis pemandian umum, namun berasal dari sumber air berbeda. Pada tayangan tersebut, Kizuna Ai menjelaskan tentang darimana sumber air berasal, seperti apa etika yang harus dijaga saat memasukinya, dimana saja lokasi pemandiannya dan kapan waktu terbaik untuk mengunjunginya. Hal tersebut dapat dilihat pada tayangan berikut ini.



Gambar 5 Onsen dan Sento (Menit ke 00:29)

Sumber : <https://fb.watch/gnNohXwZPJ/>

### 6. Daerah Wisata

Daerah wisata adalah daerah atau lokasi yang menarik minat wisatawan karena memiliki daya tarik khusus, seperti pemandangan alam yang indah, warisan budaya yang kaya, atraksi sejarah, aktivitas rekreasi, atau hal-hal lain yang menawarkan pengalaman yang menarik bagi pengunjung. Tujuan dari daerah wisata adalah untuk menarik wisatawan, baik dari dalam negeri maupun dari luar negeri, untuk menghabiskan waktu di sana, menjelajahi daya tariknya, dan secara umum meningkatkan ekonomi lokal melalui industri pariwisata.

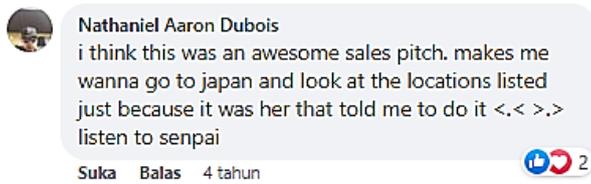
Dalam tayangan yang Kizuna Ai bagikan, ia memperkenalkan beberapa hal penting mengenai daerah wisata yang wajib dikunjungi wisatawan saat pergi ke Jepang seperti Akihabara, Ikebukuro, Nakano Broadway hingga Takeshita Dori. Dalam tayangan itu, ia juga membagikan informasi mengenai bagaimana sejarah kota itu lahir, seperti kota tersebut

berkembang, apa saja yang menarik dalam kota tersebut dan siapa saja pengunjung yang wajib mengunjungi kota itu. Kelengkapan informasi yang didapatkan dalam tayangan itu dapat dimanfaatkan pengunjung sebagai wacana sebelum mengunjungi tempat tersebut. Hal ini dapat dilihat pada tayangan dibawah ini.



Gambar 6 Akihabara (Menit ke 00:41)  
 Sumber : <https://fb.watch/gnNwuyjoG/i>

Tujuan Kizuna Ai dalam membagikan tayangan ini adalah untuk menarik minat masyarakat terutama pengguna media sosial untuk pergi ataupun berkunjung ke Jepang. Pada ulasan komentar dibawah ini menunjukkan bagaimana interaksi ataupun antusias masyarakat yang berupa sebuah respon positif dan mereka bagikan pada tayangan tersebut. Hal itu dapat dilihat pada potongan screenshot dibawah ini.



Gambar 7 Ulasan komentar penonton  
 Sumber : <https://fb.watch/gnMG1PWDNm/>

Dalam ulasan komentar yang dibagikan oleh Nathaniel Aaron Dubois, fokus utama yang harus dijadikan tolak ukur dalam menilai kesuksesan sebuah tayangan adalah kalimat *“awesome sales pitch (promosi penjualan yang luar biasa)”*. Kalimat ini merupakan bukti bahwa tayangan yang dibagikan oleh Kizuna Ai dalam memperkenalkan budaya Jepang memiliki pengaruh yang cukup kuat untuk menarik minat masyarakat. Seperti yang kita ketahui, promosi merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk menarik minat individu maupun kelompok dalam memasarkan sebuah produk.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang penulis uraikan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi VTuber Kizuna Ai merujuk pada kata *“alat/guna”* yang dimanfaatkan sebagai sarana dalam

memperkenalkan ataupun mempromosikan (komersil) budaya Jepang kepada khalayak umum. Tayangan tersebut terdiri dari 5 vlog dengan tema *“Come to lesson”* dan dibagikan secara daring oleh pengguna akun Facebook, Tokyo Otaku Mode (Komunitas pecinta Jepang terbesar di dunia). Tujuan dari tayangan ini adalah *“Come to Japan”*, memperkenalkan budaya Jepang untuk menarik minat sejumlah wisatawan asing agar mau berkunjung ke Jepang.

Dalam tayangan ini, penulis membaginya menjadi 6 kategori yang terdiri dari : kuliner, karakter orang Jepang, teknologi, akomodasi, kearifan lokal hingga daerah wisata. Pada penelitian ini, penulis tidak lupa pula menyematkan beberapa komentar maupun ulasan penonton sebagai pendukung data untuk memperkuat teori yang digunakan yaitu teori fungsi

## SARAN

Berdasarkan hasil pengkajian yang peneliti lakukan diatas, terdapat beberapa saran yang harus diperhatikan oleh beberapa pihak, terkait sumber data. Sumber data merupakan pokok utama dalam pengkajian penelitian, oleh karena itu, Peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan pengkajian sumber data lebih dalam lagi terkait tema yang penulis teliti dan mempersiapkan lagi proses pengambilan dan pengumpulan data terutama melalui media daring yang sesuai dengan penelitian penulis.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. E. Setyawan, “Pesan Solidaritas Pada Konten Video Youtube Bigetron Tv: Red Aliens Babat Habis Semua Gelar Juara Pubg Mobile (Analisis Naratif Tzvetan Todorov) Avianto Effin Setyawan 1, Drs. Jupriono, M.Si, Irmasanthi Danadharta 2 , S. Hub.Int., MA 3,” no. 1, 2022.
- [2] J. Ahmad, “Desain Penelitian Analisis Isi (Content Analysis),” *J. Anal. Isi*, vol. 5, no. 9, pp. 1–20, 2018, [Online]. Available: [https://www.academia.edu/download/81413125/DesainPenelitianContentAnalysis\\_revisedJumalAhmad.pdf](https://www.academia.edu/download/81413125/DesainPenelitianContentAnalysis_revisedJumalAhmad.pdf).
- [3] A. Mayasari, Y. Supriani, and O. Arifudin, “Implementasi Sistem Informasi Manajemen Akademik Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Mutu Pelayanan Pembelajaran di SMK,” *Jiip - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 5, pp. 340–345, 2021, doi: 10.54371/jiip.v4i5.277.
- [4] U. K. Petra, “STAR STUDIES TERHADAP IMAGE SYAHRINI,” pp. 1–11, 2012.