

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Virtual YouTuber pertama kali tersedia untuk umum di Jepang. Di era teknologi sekarang ini, koneksi internet sudah menjadi kebutuhan bagi semua orang dimana saja. Internet telah memudahkan dan mempercepat orang untuk menemukan apa yang mereka butuhkan. Youtube adalah salah satu dari sekian banyak situs media sosial yang baru-baru ini mengalami lonjakan popularitas di kalangan masyarakat umum. Pada tahun 2016, "*Virtual Youtuber*" dipopulerkan pertama kali oleh Kizuna Ai. Seseorang yang memposting video ke Youtube tanpa pernah mengungkapkan namanya dikenal sebagai "*Virtual Youtuber*". Sebaliknya, mereka menggunakan avatar grafis yang dihasilkan komputer dalam dua atau tiga dimensi. Karakter game yang ditata seperti di anime ini menjadi daya jual utama. Karena *VTuber* mendorong partisipasi penonton, mereka memberikan pengalaman baru bagi pengikut budaya populer Jepang. Popularitas Kizuna Ai semakin meningkat dalam satu tahun terakhir sejak pertama kali diperkenalkan pada akhir tahun 2016. Meningkatnya popularitas Kizuna Ai telah menyebabkan peningkatan jumlah *VTuber* baik di dalam maupun di luar Jepang. Pada saat yang sama, organisasi di luar Jepang dengan misi mengawasi *VTuber* mulai bermunculan. Karena popularitasnya yang meningkat, *VTuber* telah menarik perhatian banyak bisnis yang tertarik untuk berkolaborasi dengannya.

Berdasarkan konsep *Soft Power*, *VTuber* dapat dipahami sebagai alat untuk meningkatkan visibilitas, dan banyaknya *VTuber* di Jepang dan sekitarnya menunjukkan bagaimana soft power Jepang memfasilitasi upaya *soft diplomacy*, terutama di bidang bahasa dan budaya. *VTuber* awalnya dikembangkan di Jepang, namun ketenarannya kini telah mendunia. Salah satu manfaat yang diperoleh Jepang dari kerjasama dalam kegiatan tersebut di atas adalah pengembangan bahasa dan budaya Jepang, khususnya di Indonesia. Hololive telah dipengaruhi oleh budaya Jepang selain budaya populer lainnya. Meskipun Hololive dan *VTuber* lainnya memiliki penggemar di luar Jepang, pada awal kegemaran *VTuber* Hololive, saluran dan cabang

bahasa Inggris dan Indonesiannya tidak memiliki kutipan yang menyediakan terjemahan. Oleh karena itu, para penonton hanya bisa mengandalkan kemampuan bahasa Jepang mereka sendiri. Akhirnya, beberapa pengguna membuat kutipan terjemahan untuk menyederhanakan hal-hal untuk diri mereka sendiri dan lebih memahami apa yang dikatakan *VTuber* Hololive dalam video mereka.

6.2 Saran

Secara praktikal, penulis sangat mengagumi inisiatif Jepang, yang telah membuahkan hasil dalam hal memperkenalkan bahasa dan budaya Jepang kepada orang Indonesia melalui *Virtual Youtuber* Hololive Indonesia. Penulis telah menunjukkan pemahaman dan apresiasi ini dalam tindakan selama penelitian ini. Berdasarkan ringkasan bab sebelumnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan ajar atau sebagai bahan penelitian tambahan di dalam kelas. Cakupan kajian ini harus terus diperluas untuk memberikan pemahaman baru tentang bagaimana pandemi Covid-19 memaksa kita menghadapi kenyataan pahit yang dalam jangka panjang semuanya akan menjadi virtual. Seperti yang telah disebutkan di bagian sebelumnya, inilah mengapa studi semacam ini perlu terus dilakukan. Pekerja yang telah memantapkan diri sebagai selebritas online atau di komunitas lokal mereka bisa mendapatkan keuntungan dari strategi *Virtual Youtubers*. Palsunya, teknologi di balik *Virtual Youtuber* menjadi semakin populer dalam beberapa tahun terakhir, hingga banyak acara virtual kini lebih memilih untuk mengundang *Virtual Youtuber* daripada sosok manusia, dan banyak perusahaan yang mulai melakukan transisi ke *metaverse* pada akhir tahun 2021.

Secara teoritis, karena terbatasnya waktu yang dihabiskan untuk meneliti topik tersebut, penulis menyadari bahwa penelitian yang membahas *Virtual Youtuber* Hololive saat ini cukup sedikit. Namun, penulis mencatat bahwa bahkan di antara literatur yang ada, seperti tesis atau jurnal yang mengkaji subjek serupa dengan yang sedang dibahas, banyak juga yang isinya hanya mengulang hal yang sama berulang kali. Penulis sebelumnya mengatakan bahwa diplomasi budaya adalah masalah global, oleh karena itu

hal tersebut dipercaya akan berguna jika tesis dan jurnal saat ini menyajikan berbagai perspektif argumentatif yang lebih bervariasi. Karena penulis sudah menetapkan bahwa diplomasi budaya adalah masalah, maka beginilah masalahnya. Dimungkinkan untuk memasukkan lebih banyak informasi di bagian utama percakapan tentang topik ini jika diperlukan. Penulis percaya bahwa topik yang dibahas dalam jurnal dan tesis yang dikhususkan untuk anime bersifat repetitif dan tidak orisinal, terutama jika mempertimbangkan periode waktu penerbitannya. Penulis juga berpendapat bahwa negara-negara yang siap diplomasi budaya cenderung kurang terdiversifikasi secara keseluruhan. Penulis artikel mengungkapkan optimisme bahwa studi lebih lanjut akan fokus pada kekayaan dan keragaman budaya Jepang, serta sifat mutakhir dari acara budaya Jepang