

Pengaruh Hololive Indonesia dalam Memperkenalkan Bahasa Indonesia Kepada Penonton Internasional

Mikneya Reyus Liman

Prodi Perhotelan, Stiepar Yapari Bandung, Indonesia

Email: mikneyalim12@gmail.com

Abstract. *In the era of globalization, various kinds of people from various parts of the world can be connected and interconnected in various aspects of life. The emergence of the Virtual Youtuber trend in Indonesia has influenced some people outside Indonesia to recognize and be interested in the Indonesian language. The purpose of this scientific article is to examine the rapidly growing Vtuber (Virtual Youtuber) phenomenon and find out the influence of many international Hololive Indonesia fans on their Indonesian language knowledge. The focus of this research is to discuss the development of the Virtual Youtuber industry, especially the impact of language exchange that occurs due to the establishment of an Indonesian branch by the largest company in the Virtual Youtuber industry, Hololive. This article uses the research methods of literature study and virtual observation. The results of the research show the interest and reasons of the audience and fans of Hololive ID talents to learn Indonesian.*

Keywords: *hololive, learning, variety, Indonesian*

Abstrak. Di era globalisasi, berbagai macam masyarakat dari berbagai belahan dunia dapat terkoneksi dan saling terhubung dalam berbagai aspek kehidupan. Munculnya tren *Virtual Youtuber* di Indonesia memberi pengaruh kepada beberapa masyarakat di luar Indonesia untuk mengenal dan minat akan bahasa Indonesia. Tujuan dibuatnya artikel ilmiah ini adalah untuk meneliti fenomena *Vtuber (Virtual Youtuber)* yang sedang berkembang pesat dan mencari tahu pengaruh banyak penggemar Hololive Indonesia dari kalangan internasional terhadap pengetahuan Bahasa Indonesia mereka. Fokus dari penelitian ini adalah untuk membahas mengenai perkembangan industri *Virtual Youtuber* terutama dampak pertukaran bahasa yang terjadi dikarenakan dibentuknya cabang berbahasa Indonesia oleh perusahaan terbesar di industri *Virtual Youtuber* yaitu Hololive. Artikel ini menggunakan metode penelitian studi pustaka dan observasi virtual. Hasil dari penelitian menunjukkan minat dan alasan dari penonton dan *fans* para talent Hololive ID untuk mempelajari bahasa Indonesia.

Kata Kunci: hololive, pembelajaran, ragam, Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Vtuber adalah tren internet yang mulai naik daun pada tahun 2016. Berikut adalah beberapa kutipan yang digunakan untuk mendefinisikan *Virtual Youtuber*: Menurut Sensorium, *Virtual YouTuber* atau *VTubers*, adalah penghibur online yang menggunakan avatar digital untuk menyamarkan penampilan mereka di dunia nyata. Melalui penggunaan grafis komputer dan penangkapan gerakan, avatar virtual berinteraksi dengan penonton.

Avatar biasanya menyerupai karakter anime yang memiliki mata besar dan kepribadian yang lantang - biasanya dalam bentuk 2D atau 3D. Selain itu, pembuat konten online menyediakan suara untuk avatar mereka. Beberapa karakter ini memiliki latar belakang cerita yang kompleks dan mistis, sementara yang lain hanya seniman yang bisa bernyanyi, menari, dan bermain video game.

Menurut Stephanie (2022), *Virtual Youtuber* adalah sebutan yang merujuk kepada seseorang yang melakukan kegiatan live streaming atau membuat video di mana pengguna menggunakan karakter fiksi sebagai pengganti wujud sesungguhnya. Dari 2 definisi di atas definisi *Vtuber* bisa disingkat menjadi sebutan bagi seorang pembuat konten video atau *live-streaming* yang menggunakan avatar digital dengan tujuan untuk mengganti wujud sesungguhnya. Meskipun memiliki nama istilah *Virtual Youtuber*, banyak dari mereka tidak hanya terbatas di platform *Youtube* saja. Namun tersebar di berbagai platform media sosial yang digunakan untuk *live streaming* seperti *Twitch*, *Bilibili*, dan lainnya. Banyak dari mereka juga menggunakan media sosial seperti *Instagram*, *Twitter*, dan *Tiktok* untuk mempromosikan konten mereka atau berinteraksi dengan penggemar.

Kepopuleran dari Vtuber diawali oleh salah satu channel Youtube bernama A.I.Channel, yang menampilkan sosok remaja perempuan dengan tampilan karakter animasi Jepang bernama Kizuna AI. Istilah Virtual YouTuber pertama kali digunakan oleh Kizuna Ai di kanal YouTube-nya yang bernama "A.I Channel" untuk menyebut dirinya sendiri (Puspitaningrum dan Prasetio, 2019). Kizuna AI adalah seorang *Virtual Youtuber* asal Jepang yang memulai karirnya pada 29 November 2016. Kizuna AI dilatarbelakangi sebuah cerita kalau dia adalah seorang *artificial intelligence* (A.I.) dan berusaha untuk memahami manusia. Meskipun begitu semua *Vtuber* termasuk Kizuna AI memiliki pengisi suara dibelakangnya.

Konten yang dilakukan Kizuna AI adalah bermain game, vlog, bernyanyi dan lain-lain. Konten-konten tersebut dilakukan di channel yang berbeda, contohnya *channel* utama yaitu A.I. Channel yang memiliki subscriber sebanyak 3,5 Juta untuk vlog dan music dibagi dengan *channel* yang khusus untuk bermain game yaitu A.I.Games dengan subscriber sebanyak 1,45 Juta. Pada tahun 2020, nama Kizuna AI naik menjadi semakin terkenal dan mulai dikenal oleh banyak penonton diluar Jepang. Memulai sebuah era baru dalam membuat konten di *Youtube*, menyebabkan munculnya banyak wajah baru pada industri Virtual Youtuber.

Budaya populer memiliki pengaruh yang kuat terhadap minat dan kepopuleran suatu bahasa. Menurut hasil survei yang diadakan oleh Japan Foundation (2018), 66% dari tujuan masyarakat di dunia untuk mempelajari bahasa Jepang dikarenakan budaya populernya (Stephanie,2022). Penelitian yang dilakukan kepada 61 mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bung Hatta menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil pengaruh dari budaya populer seperti anime terhadap pengetahuan budaya dan kemampuan bahasa, dapat disimpulkan bahwa mayoritas mahasiswa yang menjadi responden (95%) menganggap bahwa menonton anime dapat menambah pengetahuan mereka tentang budaya Jepang. Selain itu, sebanyak 93% mahasiswa menyatakan bahwa menonton anime membantu meningkatkan kemampuan bahasa Jepang mereka (Sisi, 2023). Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan pengaruh dari budaya populer dapat memberi minat terhadap suatu bahasa dan meningkatkan kemampuan berbahasa.

Merujuk pada penjelasan di atas dapat dijelaskan bahwa *Virtual Youtuber* adalah fenomena baru yang mulai naik daun di jaman pandemi Covid-19. Terutama saat pandemi Covid mulai merebak di Indonesia sekitar 2 tahun terakhir, perkembangan VTuber di Indonesia meningkat drastis, baik dari penggemar konten VTuber maupun dari VTuber-nya itu sendiri (Metanesia, 2022). Penelitian mengenai *Virtual Youtuber* saat ini mulai bermunculan meskipun begitu masih tergolong sedikit, terutama penelitian yang dibuat dengan bahasa Indonesia.

Meskipun Virtual Youtuber telah menjadi fenomena di seluruh belahan dunia tidak terkecuali Indonesia. Salah satu penelitian yang pernah dilakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Stephanie (2022) yang membahas mengenai minat *otaku* kejeperangan untuk menjadi Virtual Youtuber kejeperangan di Indonesia yang juga fokus pembatasan masalah

terhadap *Virtual Youtuber* dari Hololive ID, menyimpulkan faktor pendorong menonton *Virtual Youtuber* oleh para *otaku* asal Indonesia. Selain itu terdapat penelitian yang dilakukan oleh Puspitaningrum dan Prasetio (2019), membahas mengenai fenomena *Virtual Youtuber* Kizuna AI dan faktor yang membuat penggemar budaya populer Jepang di Indonesia berminat kepada konten dari Kizuna AI.

Berdasarkan beberapa penelitian terhadap *Virtual Youtuber* yang ditujukan kepada pembaca berbahasa Indonesia, dapat disimpulkan bahwa objek penelitian yang diambil berasal dari kalangan penikmat budaya populer Jepang asal Indonesia. Akan tetapi hingga saat ini sejauh penelusuran penulis, masih belum ada yang menjadikan penonton internasional sebagai objek penelitian dengan membahas minat dan pengaruh dari menikmati konten *Virtual Youtuber* yang berasal dari Indonesia.

Tujuan dari penelitian yang penulis lakukan adalah untuk melihat pengaruh dari menikmati konten *Virtual Youtuber* asal Hololive Indonesia terhadap minat bahasa Indonesia dari penggemar internasional. Dengan menunjukkan bukti adanya minat terhadap bahasa Indonesia dan hasil wawancara dengan narasumber dari kalangan penikmat konten salah satu personil Hololive Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan studi pustaka (*library research*). Penelitian pustaka adalah metode dengan mengumpulkan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang memiliki hubungan dengan penelitian tersebut. Ada Empat tahap studi pustaka dalam penelitian yaitu menyiapkan perlengkapan alat yang diperlukan, menyiapkan bibliografi kerja, mengorganisasikan waktu dan membaca atau mencatat bahan penelitian (Zed 2004, dalam Adlini 2022).

Penelitian ini menggunakan metode etnografi virtual. Etnografi sendiri berarti adalah penelitian khas yang melibatkan etnografer untuk berpartisipasi sebagai pengamat, baik secara terang-terangan atau diam-diam untuk mengamati apa yang terjadi dalam kehidupan masyarakat sehari-hari (Bate 1997, dalam Ariesta 2018). Sementara etnografi virtual berarti Etnografi di internet sebagai metode penelitian kualitatif yang baru dengan melakukan adaptasi beberapa fitur pada etnografi tradisional untuk mempelajari budaya dan praktekpraktek budaya yang muncul dalam komunikasi berbasis teks melalui media

komputer (Kozinets 2009, dalam Ariesta 2018). Etnografi virtual digunakan sebagai metode pengumpulan data dengan beberapa langkah. Langkah tersebut diantaranya yaitu : Identifikasi Masyarakat Secara Proaktif, Melakukan Negosiasi Akses, Melakukan Kontak dengan melakukan observasi partisipan, Wawancara Mendalam (Elektronik dan atau Tatap Muka) baik menggunakan wawancara terstruktur maupun semi terstruktur, dan mengembalikan hasil beserta analisis riset untuk masyarakat (Achmad dan Ida, 2018).

PEMBAHASAN

Banyak orang menunjukkan ketertarikan dan mulai mencari soal topik *Virtual Youtuber* ini. Mengutip situs resmi Google Trends, terbukti dari banyaknya pencarian dengan *search term* “*Vtuber*” naik sejak tahun 2018 dan terus menjadi perbincangan hangat hingga tahun 2023 (Google Trends, 2023). Muncul banyak *Virtual Youtuber* baru, baik itu independen atau bahkan perusahaan. Perusahaan yang populer dalam industri *Vtuber* adalah Nijisanji dan Hololive. Untuk membatasi permasalahan masalah penulis hanya akan membahas Hololive terutama Hololive ID.

Hololive Production adalah perusahaan agensi *Vtuber* asal Jepang yang dimiliki perusahaan teknologi Jepang Cover Corporation. Selain Hololive Production, Cover Corporation memiliki berbagai cabang dan anak perusahaan seperti Holostars, Holostars English, Hololive English, dan Hololive Indonesia. Cover Corporation didirikan pada tahun 13 June 2016 oleh Motoaki "Yagoo" Tanigo. Pada awalnya fokus dari Cover Corporation bukanlah *Virtual Youtuber* melainkan memproduksi teknologi *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR). Seperti yang disebutkan Yagoo dalam wawancaranya dengan Anime News Network, Awalnya bisnis ini tidak difokuskan pada *VTubers*, melainkan ditujukan untuk mengembangkan konten baru yang memanfaatkan teknologi AR/VR. Kemudian, kami mulai mengerjakan bisnis *Virtual YouTuber* tersebut. CEO Cover Corporation pun melanjutkan tujuan diluncurkannya bisnis agensi *Virtual Youtuber* seperti Hololive adalah untuk untuk membuat konten revolusioner, dengan bantuan VR dan AR.

Pada tahun 2007, Cover corporation melakukan *debut talent* mereka pertama kalinya, yaitu Tokino Sora. Pada awalnya Hololive adalah sebuah aplikasi smartphone untuk melihat siaran langsung karakter virtual menggunakan teknologi kamera AR.

Namun, fitur AR dihapus dan diubah menjadi alat untuk memetakan gerakan wajah pengguna ke avatar animasi secara *real-time* (Takahashi, Y ji 2018). Semenjak saat itu Hololive terus mengembangkan anggota mereka di Jepang sampai 8 generasi per bulan Maret 2023, mengembangkan cabang dengan merilis Hololive English untuk penutur bahasa Inggris dan Hololive Indonesia untuk penutur bahasa Indonesia. Mengutip situs resmi Hololive, sekarang Hololive Production memiliki lebih dari 70 *talent* yang terafiliasi yang aktif di negara berbahasa Jepang, Inggris, dan Indonesia (dilihat pada tanggal 23 Maret 2023).

Hololive ID adalah sebuah cabang yang dinaungi oleh Hololive Production yang berisi *talent-talent* berbahasa Indonesia. Pada bulan April tahun 2020 Hololive ID merilis tiga anggota pertama mereka Ayunda Risu, Monna Hoshinova, dan Airani Iofifteen. Lalu pada bulan Desember tahun 2020 HoloID (singkatan untuk Hololive Indonesia) menambah tiga anggota baru ditambahkan Kureiji Ollie, Anya Melfissa, dan Pavolia Reine. Lalu pada bulan Maret tahun 2022 Holo ID kembali menambah anggotanya Kobo Kanaeru, Vestia Zeta, dan Kaela Kovalskia. Kobo Kanaeru adalah talent Holo ID dengan jumlah subscriber paling banyak 1,90 juta subscriber per bulan Maret 2023.

Cabang Hololive berbahasa Indonesia ini dibentuk dengan tujuan untuk meraih sukses di Indonesia. Seperti yang dikutip dari Youtube channel Hololive, alasan Yagoo memilih Indonesia untuk mengembangkan sayap Hololive diluar Jepang adalah “kepopuleran anime di Indonesia itu sendiri, budaya cosplay yang mudah ditemui, dan budaya populer Jepang yang sudah mendarah daging” (Hololive, Sep 2022). Budaya populer Jepang memang banyak diminati oleh kalangan remaja di Indonesia, menurut KBBI orang yang terobsesi dengan budaya dan gaya hidup orang Jepang biasa disebut wibu (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Beberapa penelitian menggunakan kata *Otaku* untuk menyimpulkan seseorang yang memiliki obsesi terhadap sesuatu. *Otaku* merupakan istilah yang berasal dari Jepang yang memiliki makna yang merujuk kepada seseorang atau kalangan orang yang menekuni atau mendalami suatu hobi lebih dari orang pada umumnya (Stephanie, 2022).

Meskipun memiliki basis penggemar yang banyak di Indonesia mendapat perhatian dari penonton Internasional bukanlah hal yang mudah. *VTuber* Indonesia sering kali terjebak pada sisi internet mereka sendiri, jauh dari *fandom* barat (Dextero, 2022). Dilansir

Risamedia, awalnya kehadiran mereka (Holo ID) tak terlalu dilirik oleh basis penggemar internasional. Ketenaran mereka dengan *audience* Hololive internasional baru mulai terlihat dalam dua bulan terakhir (Oktober 2020), terbantu dengan kepiawaian Moona bermain *Minecraft* serta video pendek dari Risu bertajuk *Nonstop Nut November* (Risamedia,2020). Kepopuleran Hololive ID kembali naik dikarenakan salah satu personil mereka, Kobo Kanaeru yang berhasil menarik perhatian banyak *otaku* dari Indonesia bahkan internasional. Mengutip dari Dexerto, Kobo melesat ke panggung (industri *Virtual Youtuber*) dengan bahasa Inggrisnya yang menggemaskan dan kepribadiannya yang ramah namun rusuh saat siaran langsung untuk memenangkan hati dunia. Dia melesat melewati 1 juta pelanggan, dan dengan cepat mendekati 2 juta dalam waktu 12 bulan setelah debutnya (Dextero, 2022).

Dari data resmi yang disediakan oleh Google Trends, pencarian Hololive Indonesia di *Youtube* banyak dilakukan oleh negara diluar Indonesia. Berikut daftar negara dengan pencarian terhadap Hololive Indonesia terbanyak Malaysia, Taiwan, Filipina, Amerika Serikat, Canada, dan Jepang (Google Trends, 2023). Alasan yang bisa diberikan kenapa munculnya minat terhadap para talent Hololive dari Indonesia ini adalah adanya *hybridization*. Pelz menjelaskan kalau *hybridization* ini memungkinkan percampuran dua budaya untuk menciptakan titik temu yang dapat dipahami oleh khalayak yang lebih luas (Pelz, 2016). Dalam kasus Hololive ID, konsep *hybridization* muncul pada konten *live streaming* yang multilingual seperti bahasa Inggris, Jepang, dan Indonesia. Alasan lainnya adalah desain dari karakter yang berbentuk dan menyerupai karakter animasi Jepang *anime*, para penggemar terutama dari kalangan *otaku* mengemari penampilan dan sudah familiar dengan desain *anime* tersebut.

Setiap talent Holo ID memiliki kemampuan linguistik yang berbeda sehingga mempunyai segmentasi pasar geografis yang berbeda juga. Meskipun begitu para talent tetap menggunakan Bahasa Indonesia untuk melakukan live stream kepada penonton lokal dan berkomunikasi dengan personil lain. Bagi penonton internasional menonton siaran langsung salah satu personil menjadi pengenalan mereka terhadap bahasa dan budaya Indonesia. Hal tersebut bisa dilihat dari konten-konten yang sering ditampilkan Holo ID, seperti kelas bahasa Indonesia, merilis lagu berbahasa Indonesia, melakukan *cover* music dari musisi Indonesia, bahkan merilis cover medley lagu daerah.

Pengaruh dari pengenalan bahasa lewat budaya populer seperti *Virtual Youtuber* atau anime/manga memiliki dampak yang besar terhadap kemampuan berbahasa. Dalam penelitian yang dilakukan di Program Studi Bahasa Jepang Sekolah Vokasi di Universitas Gadjah Mada menungkapkan kalau Perilaku mengonsumsi anime/manga berdampak positif terhadap pembelajaran bahasa Jepang para mahasiswa. Melalui anime/manga, siswa dapat memperkaya kosakata, melatih pendengaran, semakin memahami materi yang didapat dalam perkuliahan, serta memahami percakapan sehari-hari (Wahidati, Kharismawati, dan Mahendra, 2018).

Untuk mendapat bukti adanya pengaruh dari menikmati konten Hololive ID terhadap minat bahasa Indonesia kepada penonton internasional, peneliti mencari komentar dari *channel* Youtube personil-personil Hololive Indonesia yang menunjukkan adanya minat atau usaha oleh penonton internasional dalam mempelajari bahasa Indonesia. Berikut adalah bukti dari komentar Youtube:

Pengaruh yang terjadi pada penonton internasional adalah munculnya motivasi, Menurut Smith dan Sarason dalam Muhammad mengutarakan pemahaman dari motivasi yang berasal dari kata latin *move* yang berarti dorongan atau menggerakkan, dengan demikian motivasi diartikan sebagai daya bergerak dari dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas demi mencapai suatu tujuan. Beberapa penonton internasional tidak memahami bahasa Indonesia, sehingga muncul motivasi untuk memahami apa yang diutarakan Virtual Youtuber favorit mereka. Bukti motivasi ini ditemukan pada komentar Youtube di channel Kobo Kanaeru oleh akun Youtube bernama slay.

I wanted to learn indonesian so i can understand what you're saying on streams kobo but my motivation haven't lasted long ☹️☹️ i hope someday i will meet someone in my country that can speak indonesian so they will help me learn 🙏🙏🙏

Saya ingin mempelajari bahasa Indonesia sehingga saya dapat memahami apa yang kamu katakan dalam siaran Kobo, tapi motivasi saya tidak bertahan lama. Saya harap suatu hari seseorang dari negara saya yang dapat berbicara bahasa Indonesia, jadi sia akan membantu saya belajar.

(Komentar akun Youtube slay, video **【DUOLINGO MATH】SERUNYA BELAJAR MATEMATIKA! AYO TONTON STREAM INI** dan bantu aku, Kobo Kanaeru, 12 Februari 2023)

Dalam mempelajari bahasa terdapat beberapa hambatan terutama untuk menghafal kosakata baru. Ketertarikan penonton internasional terhadap konten siaran langsung personil Hololive ID membuat beberapa dari penggemar tersebut memutuskan untuk mempelajari bahasa Indonesia dengan menonton lebih banyak konten dari personil Hololive ID yang lain. Bukti ini dapat dilihat pada siaran langsung Anya Melfissa. Dimana seorang penggemar internasional meminta saran personil Holo ID tersebut cara memperdalam dan menghafalkan kosa kata bahasa Indonesia.

アーニャさんの配信をみてインドネシア語に興味を持ち、少しずつではありますが、インドネシア語を勉強しています。インドネシア語を知ったり、覚えたりする上でのアドバイスはありますか？

Saya menjadi tertarik dengan bahasa Indonesia setelah menonton video Anya dan sekarang saya belajar bahasa Indonesia, meskipun perlahan-lahan. Apakah Anda memiliki saran untuk mengenal dan mempelajari bahasa Indonesia? (Melfissa, 2023)

Budaya populer mempunyai pengaruh yang kuat dalam membantu kemampuan komunikasi dan menambah kosakata bahasa asing dengan baik. Menurut penelitian yang dilakukan Megawati dan Fitriani menyimpulkan, Mahasiswa yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap lagu berbahasa Inggris maka mereka akan memiliki kemampuan berbicara yang tinggi pula. Agar mahasiswa memiliki kemampuan berbicara bahasa Inggris yang baik, maka diperlukan kesenangan dalam mendengarkan lagu-lagu berbahasa Inggris. Sehingga mereka dapat menambah kosakata-kosakata baru sehingga terbiasa dan lancar dalam berbicara bahasa Inggris (Megawati dan Fitriani, 2022).

Bukti lain adalah salah seorang penggemar membuat keputusan untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi dengan bahasa Indonesia sebagai pilihan studi seorang pengguna akun Youtube bernama maki mari.

Saya orang Jepang.

Dipengaruhi oleh Moona-chan dan anggota Indonesia lainnya, saya belajar bahasa Indonesia di universitas. Saya akan melakukan yang terbaik untuk berbicara lebih banyak bahasa Indonesia.

Terima kasih untuk lagu yang luar biasa!

(Komentar akun Youtube maki mari, video **【Original Song】** Perisai Jitu - Moona Hoshinova **【Official Animated MV】** , Moona Hoshinova, 25 November 2022)

Untuk mendapatkan bukti yang lebih akurat peneliti mencoba untuk bergabung dengan *fandom* atau sebutan lain untuk sebuah komunitas. Komunitas dari penggemar Hololive Indonesia membuat *server* Discord. Discord adalah platform komunikasi yang memfasilitasi penggunaannya untuk saling mengirim percakapan, gambar, audio, video, bahkan berbagi layar (Fortune Indonesia, 2022). Dimana para penggemar biasa membahas mengenai idola mereka atau sekedar berbincang dengan sesama penggemar. Terdapat sejumlah penggemar internasional dalam *server* Discord tersebut. Komunitas tersebut memfasilitasi para penggemar internasional untuk saling bertukar bahasa, sehingga penggemar internasional pun mengenal lebih banyak frasa, kosa kata, dan *slang* dalam bahasa Indonesia.

Dalam penelitian berikut, peneliti mewawancarai seorang penggemar secara *online* lewat Discord. Penggemar dengan pengguna Discord dengan nama akun Zomfox Shakuya mengaku berasal dari Jerman dan adalah penonton reguler Hololive Indonesia dan penggemar dari salah satu talent Hololive ID Kureiji Ollie.

Zomfox mengutarakan alasan dirinya mulai menonton Holo ID secara teratur semenjak debut dari Kureiji Ollie pada 4 Desember 2020. Narasumber juga menyatakan alasannya mulai menonton personel Holo ID tersebut dikarenakan menghibur dan memiliki aspek *relatable* yang sama dengan para penonton.

Hmm, I'd say they are simply very entertaining. Ollie for that matter is also damn relatable too in many aspects of life. And overall they all are fun

Hmm, menurut saya, mereka sangat menghibur. Ollie dalam hal ini juga sangat *relatable* dalam banyak aspek kehidupan. Dan secara keseluruhan mereka semua menyenangkan.

(Wawancara Zomfox Shakuya, Discord, 25 Maret 2023)

Meskipun begitu narasumber menyatakan kalau sebelumnya belum pernah mengetahui mengenai Indonesia. Narasumber mengaku apabila dirinya mendapat pengaruh dari talent Holo ID untuk belajar bahasa Indonesia. Sementara itu alasan lain dari narasumber untuk mulai mempelajari bahasa Indonesia adalah motivasi dan tekad untuk bisa berinteraksi menggunakan bahasa Indonesia dengan personil kesukaan dari narasumber.

And yes. Aeons ago Ollie encouraged us to maybe give it a try, so I did. And stuck with it. Tho learning a language isn't easy, so there are parts where stagnation hits...

Dan ya. Beribu-ribu tahun yang lalu, Ollie mendorong kami untuk mencobanya (belajar bahasa Indonesia), jadi saya melakukannya. Dan terjebak dengan itu. Belajar bahasa itu tidak mudah, jadi ada beberapa bagian di mana stagnasi melanda...

I kinda vowed to Ollie one day I will have a full convo with her in ID. Also being able to understand them all sounds fun~~

Saya agak bersumpah kepada Ollie bahwa suatu hari nanti saya akan berbincang-bincang dengannya dalam bahasa Indonesia. Juga bisa memahami mereka (personil Hololive ID) terdengar menyenangkan~~

(Wawancara Zomfox Shakuya, Discord, 25 Maret 2023)

Zomfox menerangkan cara dirinya mempelajari bahasa Indonesia menggunakan menggunakan aplikasi belajar bahasa gratis Duolingo diluncurkan 30 November 2011 oleh Luis von Ahn dan Severin Hacker. Selain itu narasumber juga aktif dalam diskusi pertukaran bahasa bersama sesama penggemar Kureiji Ollie pada *server* Discord.

Duolingo as well as asking Olleicord ID bros for input

Duolingo serta meminta masukan dari para bros Olleicord ID (penggemar Kureiji Ollie asal Indonesia di Discord)

(Wawancara Zomfox Shakuya, Discord, 25 Maret 2023)

Zomfox juga menerangkan manfaat yang dirasakan dari mempelajari bahasa Indonesia. Narasumber mengutarakan manfaat yang dirasakan adalah dapat memahami sebagian dari apa yang dibicarakan oleh para *talent* Hololive Indonesia.

But in the end, it is great non the less, being able to sometimes actually understand what the girls are saying(well, fragments of it, so far www)

Tetapi pada akhirnya, sangat menyenangkan, karena terkadang dapat benar-benar memahami apa yang dikatakan oleh para gadis (yah, sebagian, sejauh ini www)

(Wawancara Zomfox Shakuya, Discord, 25 Maret 2023)

SIMPULAN

Vtuber atau Virtual Youtuber adalah tren internet yang menjadi budaya populer dari Jepang dan mulai menyebar ke berbagai belahan dunia. Virtual Youtuber diminati oleh terutama dari kalangan wibu atau *otaku* dan memiliki daya tariknya sendiri yang menyerupai karakter kartun animasi Jepang *anime*. Kemajuan industry Virtual Youtuber membuat Indonesia dipilih oleh perusahaan agensi *Vtuber* paling besar Hololive Production. Hololive Indonesia adalah cabang berbahasa Indonesia yang berada dibawah naungan Hololive Production. Para pesonil Hololive Indonesia secara tidak sengaja berperan dalam perkenalan bahasa kepada banyak penonton Internasional lewat siaran langsung mereka.

Hasil penelitian menunjukkan adanya para penggemar yang menikmati dan menggemari para personil dari Hololive Indonesia. Dan beberapa penggemar menunjukkan minat ketertarikan terhadap bahasa Indonesia. Bukti observasi virtual dan wawancara menunjukkan adanya pengaruh yang kuat dalam ketertarikan penggemar dalam mempelajari bahasa Indonesia disebabkan oleh dorongan akan kecintaan mereka terhadap idola mereka. Motivasi para penggemar internasional mendapat dukungan dari para penikmat Hololive dari Indonesia dengan memberi ruang diadakannya pertukaran bahasa antar penggemar asal Indonesia dan penggemar internasional.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan pengaruh yang kuat dari budaya populer, secara tidak langsung dan langsung para personil dari Hololive Indonesia memberi pengaruh kepada penggemar mereka dari kalangan internasional dalam mengenalkan dan mempelajari bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldini, M, N., Dinda, H, A., Yulinda, S., Chotimah, O., Merliyana, S, J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspu: Jurnal Pendidikan*, Volume 6, Nomor 1, 974-980. <https://doi.org/10.33487/edumaspu.v6i1.3394>
- Achmad, A, Z., Ida, R. (2018). Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data Dan Metode Penelitian. *The Journal of Society & Media*, Volume 2, Nomor 2, 130-145.
- Ariesta, A, P. (2018). Etnografi Virtual Sebagai Metodologi Penelitian Berbasis Virtual. *Jurnal Pendidikan, Sosiologi dan Antropologi*. Volume 15, Nomor 2, 131–144.
- Hoshinova, M. (2022, November 25). Original Song】 Perisai Jitu-Moona Hoshinova 【Official Animated MV】 (Comment). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=LXRSp8QbOeg>
- Amos, A. (2022, Desember 28). Dexerto's Best VTubers of 2022: Top streamers, best moments in VTubing. Dexerto. <https://www.dexerto.com/entertainment/best-vtubers-2022-2018178/>
- Banda, D. (2020, September 3). Meet Cover Corp CEO Motoaki “Yagoo” Tanigo, The Man Behind Hololive's Virtual YouTubers. Anime News Network. Diambil dari <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2020-09-02/meet-cover-corp-ceo-motoaki-yagoo-tanigo-the-man-behind-hololive-virtual-youtubers/.163495>
- Google Trends. (2023). Diambil dari https://trends.google.com/trends/explore?date=all_2008&gprop=youtube&q=Vtuber&hl=en
- Hololive Production. (2023). Hololive Production. Diambil dari <https://hololivepro.com/en/about/>
- Isnaini, H. (2023). *Semesta Sastra (Studi Ilmu Sastra): Pengantar Teori, Sejarah, dan Kritik*. Bandung: CV Pustaka Humaniora.
- Lapuschin, M (2022, Juni 5). Diambil dari [What is a VTuber - And How Can You Become One?. Sensorium](https://sensoriumxr.com/articles/what-is-a-vtuber). <https://sensoriumxr.com/articles/what-is-a-vtuber>
- Puspitaningrum, Dwiana, Rachmadewi & Prasetyo, Arie. (2019). Fenomena “Virtual Youtuber” Kizuna Ai di Kalangan Penggemar Budaya Populer Jepang di Indonesia. *MediaTor*, Volume 12, Nomor 2, 128-140.
- Suryawin, P. C., Wijaya, M., & Isnaini, H. (2022). Tindak Tutur (Speech Act) dan Implikatur dalam Penggunaan Bahasa. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, Volume 1, Nomor 3, 29-36.
- Stephanie, Stephanie (2022) Minat Otaku Kejepangan untuk Menjadi Virtual Youtuber Kejepangan di Indonesia: Studi Kasus Minat Terhadap Virtual Youtuber dari Hololive ID. (Skripsi Sarjana, UNSADA).
- Takahashi, Y ji (5 April 2018). "[Sumaho apuri 'Hororaibu' ga VTuber haishin apuri ni shinkasenzoku VTuber no dishon mo](https://panora.tokyo/58011/)" [スマホアプリ「ホロライブ」がVTuber配信アプリに進化 専属VTuberのオーディションも](https://panora.tokyo/58011/). Paranora. <https://panora.tokyo/58011/>
- hololive ホロライブ - VTuber Group. (2022, September). [hololive's Story w/ YAGOO!]hololive production's 5th Anniversary

- SP: Tokino Journey. [Video].
https://www.youtube.com/watch?v=aVSEJ_Qs2Gk&t=4009s
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2023). Diambil dari
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/wibu>
- Wahidati, L., Kharismawati, M., Mahendra, A, O. (2018). Pengaruh Konsumsi Anime Dan Manga Terhadap Pembelajaran Budaya Dan Bahasa Jepang. *IZUMI: Japanese Language, Literature and Culture Journal*, Volume 7, Nomor 1, 1-10 <https://doi.org/10.14710/izumi.7.1.1-10>
- Safitri, S, A,. (2023). Pengaruh Anime Terhadap Mahasiswa Sastra Jepang Universitas Bung Hatta. (Universitas Bung Hatta).
- Metanesia. (2022). Yuk, Berkenalan dengan VTuber dan Perkembangannya di Dunia!. Diambil dari <https://metanesia.id/blog/vtuber-dan-perkembangannya-di-dunia>
- Agustina, N., Sudradjat, R. T., & Isnaini, H. (2022). ANALISIS SEMIOTIKA PADA PUISI “DALAM DOA: II” KARYA SAPARDI DJOKO DAMONO. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(5).
- Conanda, E. (2020). Kenapa Hololive Memilih Indonesia?. Risamedia. Diambil dari <https://www.risamedia.com/kenapa-hololive-memilih-indonesia/>
- Kanaeru, K. (2023, Feb 21). **【DUOLINGO MATH】SERUNYA BELAJAR MATEMATIKA! AYO TONTON STREAM INI dan bantu aku.** (Comment). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=YUQMqcGcbb0>
- Melfissa, A. (2023, Maret 10).
【日本語ONLY質問コーナー】今日は色々な質問答えます。どんと来い 【hololive ID 2nd Generation | Anya Melfissa】. (Video). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=3GR-YRfJ4n0>
- Muhammad. M. (2016). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Latanida Journal*. Volume 4, Nomor 2. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/view/1881>
- Megawati, M., Fitriani, D., Nurwiatin, N., & Mukaddamah, I. (2022). Hubungan Antara Ketertarikan Mahasiswa Dengan Lagu Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris. *Jurnal Inovasi Penelitian*, Volume 2, Nomor 11, 3551-3556. <https://doi.org/10.47492/jip.v2i11.1392>
- Bayu & Surti. (2022, Oktober 28). Discord: Pengertian, Kelebihan, dan Cara Menggunakannya. *Fortune Indonesia*. Diambil dari <https://www.fortuneidn.com/tech/bayu/pengertian-discord-adalah?page=all>
- Paelz, Jonathan. (2016). Japanese Tourism: Exploring Anime as a Cultural Ambassador and as a Mechanism for Increasing Inbound Tourism. (Skripsi Sarjana, Bates College).