

ANALISIS FENOMENA VTUBER (VIRTUAL YOUTUBER) SEBAGAI IDOL BARU DI JEPANG

Latar Belakang

Setelah 30 tahun terakhir manga, anime, dan video game Jepang telah mendapatkan popularitas yang luas di Asia Timur dan di seluruh dunia. Ini telah melahirkan industri miliaran dolar dan subkultur *otaku* yang unik dicirikan oleh antusiasme yang kuat terhadap kartun Jepang, animasi Jepang, dan subkultur yang terkait (Mizuki Ito, et al, 2012). Bersama dengan itu, idola Jepang juga telah mengembangkan basis penggemar yang besar, sebagian besar karena citra dan kepribadian mereka yang di buat-buat, sebagai contohnya *Virtual Idol*. Menurut Daniel Black, *virtual idol* adalah *idol* yang dihasilkan dengan cara digital dan bukan merupakan *idol* yang nyata, dan diciptakan melalui *software* untuk menggerakannya (Daniel Black,2012)

VTuber telah muncul sebagai perkembangan baru dalam Budaya Pop di Jepang , dengan menampilkan karakter semacam karakter animasi Jepang yang berinteraksi langsung dengan penonton (Erwan Setidai 2022). *VTuber* berasal dari Jepang dan dengan cepat mendapatkan popularitas internasional sejak kemunculan pertama mereka pada tahun 2016. Kehadiran platform media mereka memengaruhi pergerakan komoditas sedemikian rupa sehingga beberapa kritikus berpendapat bahwa produk terpenting budaya bangsa Jepang adalah budaya itu sendiri (Galbraith dan Karlin, 2012).

Pasar *idol* telah tumbuh sedemikian rupa pada dekade terakhir untuk bersaing mendapatkan perhatian publik. Hal ini secara alami mengarah pada eksplorasi budaya *virtual idol*, dalam upaya memberikan daya jual tinggi (Daniel Black, 2012). Menurut *Bācharu YouTuber*, dalam *honjitsu 1 man hito o toppa (yūzārōkaru shirabe)* tanggal 15 Januari 2020 pada pertengahan tahun Januari 2019, terdapat lebih dari 10.000 *VTuber* aktif di

seluruh dunia, dan lebih dari 600 *VTuber* memiliki lebih dari 10.000 pengikut dan telah menarik jutaan penayangan (User Local バーチャル *YouTuber* ランキング, 2022). *VTuber* sering kali memiliki kepribadian yang unik, misalnya Kizuna Ai berpenampilan sebagai gadis animasi berambut cokelat berusia 16 tahun, yang merupakan kecerdasan buatan tingkat lanjut yang dikembangkan baru-baru ini dan kata-kata serta tindakannya naif.

Gambar tiga dimensi tersebut sering disuarakan oleh seorang aktor, yang disebut sebagai *Nakanohito* (中の人) dalam bahasa Jepang. Menurut Abilien *Nakanohito* secara langsung memiliki arti “orang dalam”, di antara para *otaku* istilah ini menunjukkan *seiyuu* atau pengisi suara (Abilien, 2014). Meskipun memiliki peran besar dalam keberlangsungan seorang *VTuber* dalam interaksi penonton, sebagian besar *Nakanohito* tidak mengungkapkan sosok mereka yang sesungguhnya kepada orang banyak karena privasi maupun ketentuan dari korporat atau agensi. *VTubers* dapat dioperasikan oleh individu ataupun agensi.

Beberapa Agensi *VTubers* diantaranya adalah Nijisanji dan Hololive. *Nakanohito* yaitu pengisi suara *VTuber*, yang dioperasikan individu biasanya memiliki kepemilikan penuh atas proyek *VTuber* mereka, sebaliknya agensi *Vtuber* memiliki kekayaan penuh pada *VTuber* mereka. Menurut Frank Davey kini YouTube tidak hanya diisi oleh konten manusia sungguhan sebagai tokoh utamanya, melainkan saat ini terjadi fenomena unik yaitu munculnya *Virtual Youtuber (VTuber)* (Frank Davey, 2019). Daya tarik visual dan kualitas model yang dirasakan dapat memiliki pengaruh yang kuat tidak hanya pada audiens *VTuber*, tetapi juga pada *VTuber* itu sendiri. *VTuber* Jepang sekarang memiliki penggemar di seluruh dunia yang menontonnya dengan takarir dan ada *Vtuber* yang tampil dalam berbagai bahasa berbeda.

Istilah '*Vtuber*' mengacu pada pembuat konten yang menggunakan teknologi *motion-capture* untuk merekam dan memetakan gerakan mereka sendiri ke ilustrasi ekspresif 2D, 3D atau model yang dihasilkan komputer untuk menciptakan ilusi karakter visual yang hidup dan bergerak seperti nyata (Frank Davey, 2019). Konsep seperti debut dan kelulusan yang mengacu pada penampilan video pertama dan terakhir *VTuber*, diambil langsung dari praktik *idol* yang ada. Sementara setiap *VTuber* menggunakan teknologi yang berbeda, pada umumnya avatar digital mereplikasi gerakan orang yang melakukan karakter (dengan berbagai tingkat kerumitan, dari gerakan dasar hingga penangkapan gerakan seluruh tubuh), dan teknologi pengenalan wajah yang merubah ekspresi manusia ke salah satu dari banyak ekspresi wajah yang dikodifikasi yang biasa ditemukan di anime (misalnya mata melengkung untuk tersenyum) (Anna Binnar Tunner, 2022).

Meskipun *VTuber* cenderung menampilkan konten yang mirip dengan kepribadian *YouTuber* yang lainnya, sebagian besar ekspresi mereka mirip dengan anime. Karakter virtual ini bekerja layaknya sebuah boneka animasi yang dikendalikan manusia di balik layar untuk menjadikannya nampak seperti manusia sungguhan dengan menggunakan alat bernama "*Motion Capture*" yang berfungsi untuk merekam setiap gerakan maupun raut wajah untuk kemudian dikonversikan kedalam model bentuk karakter visual tersebut (Daniel Black, 2012). *VTuber* menjadi sangat populer sehingga banyak perusahaan di Jepang dan China menginvestasikan dananya pada jumlah besar dalam acara pencarian bakat karakter *virtual* dan telah mengarah pada pembentukan agensi bakat untuk mengelola karakter *virtual* ini (Zhicong Lu, et al., 2021)

Kata *VTuber* sendiri merupakan singkatan dari frasa ‘*bachuaru yūchūbā*’ (*Virtual Youtuber*) yang diciptakan oleh Kizuna Ai dalam video pertamanya yang diunggah ke Youtube. Menurut Minoru Hirota, presiden dan *chief executive office* situs berita realitas virtual Panora (Panora, 2018), telah mendefinisikan karakteristik *VTubers* yaitu mereka memindahkan karakter 2D atau 3D menggunakan teknologi penangkapan gerak dan mereka menyiarkan video, *streaming* langsung atau sejenisnya di Internet. Minoru mengakui Kizuna Ai, yang mulai mengunggah video pada bulan Desember 2016, sebagai asal mula *VTuber* dan mempunyai dampak besar terhadap perkembangan pada *virtual idol*. Pembuatan konten serupa *VTuber* lainnya mulai muncul di tahun berikutnya, dengan *Dennō Shōjo Shiro* muncul pada bulan Agustus dan *Mirai Akari* pada bulan Oktober 2017.



Gambar Kizuna Ai

Menurut Zhicong Lu, Kizuna AI yang diibaratkan sebagai “super AI” dengan sosok karakter anime, bukan hanya *VTuber* paling populer, tetapi juga salah satu yang tercanggih dalam hal ekspresi (Zhicong Lu, et al., 2021). Kizuna AI menampilkan model 3D yang kompleks dari karakternya yang memanfaatkan penangkapan gerak seluruh tubuh, teknologi pengenalan wajah, dan dengan kehadiran diberbagai platform yang berbeda (misalnya Twitter, NicoNico, BiliBili). Dalam kasus *VTubers* ini termasuk literal , karena teknologi pengenalan wajah membaca ekspresi wajah aktor manusia dan kemudian “mengubah” ke dalam kode figuratif dari anime (Frank Davey, 2019). Konten video lainnya umumnya tidak

berbeda dengan *vlogger* biasa dan penonton dapat menonton Kizuna Ai saat dia berbicara dengan menghibur berbagai topik, menggambar, menari, bermain video game, konser, dan berkolaborasi dengan *VTubers* lainnya.

Menurut Kim Morissy awalnya Activ8 didirikan pada tahun 2016 oleh Takeshi Osaka. Perusahaan yang mengelola proyek Upd8, yang terdiri dari sekitar 50 talenta *Virtual Youtuber*, termasuk Kizuna Ai. Pada bulan Agustus 2018, Activ8 mengumpulkan sekitar 600 juta yen (sekitar US\$5,5 juta) dalam bentuk saham pihak ketiga dari investor modal Venture Makers Fund dan perusahaan game yang berbasis di Tokyo, Gumi (Kim Morrissy, 2020). Activ8, perusahaan yang mengelola Kizuna Ai dan talenta *Virtual Youtuber* yang lainnya mengumumkan akan membentuk perusahaan baru “Kizuna Ai Co, Ltd.” Perusahaan ini secara tentatif akan diluncurkan pada tanggal 11 Mei sebagai *spin-off* dari Activ8 dengan fokus yang ditetapkan pada manajemen produksi untuk bintang *Virtual Youtuber* perusahaan (Lynzee Loveridge, 2020). *Spin off* adalah organisasi, objek atau entitas baru yang merupakan hasil pemisahan atau pemecahan dari bentuk yang lebih besar, seperti mengedapankan karakter dari satu tokoh (Kompas, 2022).

Saluran *YouTube* Kizuna Ai “A.I.Channel” pertama kali diluncurkan pada tahun 2016. Sejak itu, Kizuna Ai telah menjadi *Virtual YouTuber* paling populer di dunia dalam dan masuk dalam daftar “orang Jepang yang di hormati di seluruh dunia” versi *Newsweek* Jepang. Kizuna Ai Co, Ltd akan mempertahankan anggota dari tim “Project AI” dengan Eriko Matsumoto yang menjabat sebagai direktur perwakilan perusahaan (Kim Morrissy, 2022). Dalam sebuah berita yang menarik, perusahaan mengungkapkan secara langsung keterlibatan pengisi suara Kazuga Nozomi dengan *virtual youtuber* tersebut (Lynzee Loveridge, 2020). Kasuga sudah lama dicurigai, tapi tidak pernah diumumkan secara resmi, sebagai pengisi suara Kizuna Ai. Kasuga telah masuk sebagai penasihat di Kizuna Ai Co., Ltd dan dia mengkonfirmasi di *Twitter* bahwa dia adalah suara di balik karakter tersebut.

Pada saluran *YouTuber* Kizuna Ai telah mengunggah beberapa video untuk memberikan gambaran tentang peristiwa yang berujung pada skandal tersebut, mulai Maret 2019, Kizuna Ai Channel sering merilis serangkaian video berjudul “Kizuna Ai Everyday”, yang menggandakan Kizuna Ai untuk menghasilkan empat versi berbeda darinya. Biasanya, video Kizuna Ai adalah video pendek berisi lelucon, klip permainannya, atau, menyanyikan lagu (baik *cover* maupun orisinal). *Cover* lagu merupakan sebuah rekaman atau penampilan baru dari lagu yang sebelumnya pernah dirilis secara komersial (Levardy, 2015). Namun video “Kizuna Ai Everyday” adalah rangkaian sepuluh video pendek yang relatif langka yang dibuat langsung dari setiap video sebelumnya.

Virtual Youtuber Kizuna Ai telah masuk dalam daftar “100 orang Jepang yang di hormati di seluruh dunia” versi *Newsweek* Jepang. Dalam majalah tersebut, dia digambarkan sebagai “*Virtual Youtuber*” yang telah aktif pada tahun 2016. Kizuna Ai pertama kali menjadi terkenal di penonton di luar Jepang, seperti Korea, sebelum menemukan popularitas di Jepang. Pada tahun 2018, Kizuna Ai ditunjuk sebagai duta kampanye pariwisata “Japan National Tourism Organization” (JNTO). Video-videonya memperkenalkan aspek-aspek menarik dari budaya dan tempat wisata di Jepang. Menurut Kim Morrissy, pertunjukan *VTubers* ini menghilangkan ketegangan dan kontroversi tertentu melintasi batas individu, digital, dan nasional sebagai platform media sosial (Kim Morrissy, 2020).

Menurut Anna Birna sangat mungkin kinerja Kizuna Ai melibatkan beberapa animator atau pengawas animasi yang mengatur *motion capture* dan sistem otomatis lainnya untuk menghasilkan estetika karakter animasi Jepang. Minimal, pasti ada editor untuk sebagian besar video (kecuali, dalam kasus *streaming* langsung, meskipun pengawas animasi mungkin siaga, atau sudah terlibat dalam mengutak-atik sistem sebelumnya). (Anna Binna Turner, 2022).

Dalam animasi, penampilan akting yang diwujudkan terungkap dalam seluk-beluk gerakan karakter, yang sedikit mengubah ekspresi wajah, cara berjalan, kecepatan gerakan mereka, semuanya tampak didorong secara internal, dan pada akhirnya mengindividualisasikan karakter tersebut. Bagaimanapun elemen penting di sini adalah elemen otomatis yang seharusnya mengaplikasikan gerakan ke dalam model animasi yang terlihat sebagai Kizuna Ai. Tubuh Kizuna Ai memungkinkan beberapa gerakan (misalnya, gaya rambut spesifikasinya dengan rambut panjang akan bergerak berbeda dari tubuh gambar tiga dimensi pendek) (Anna Birna Turner, 2022).

Kazuga Nozomi sebagai pengisi suara Kizuna Ai bukan hanya sebagai pengisi suara saja tetapi dia juga melakukan gerakan. Suara dianggap paling penting bagi para *otaku* (Zhicong Lu, et al 2021). Dengan demikian suara dapat dilihat sebagai inti dari individualisasi karakter Kasuga itu sendiri. Oleh karena itu, ada dugaan korelasi dari gerakan individual yang ditangkap dengan sosok selebritas (individu dunia nyata) yang konon menghasilkan gerakan unik tersebut. Karena pengisi suara juga melakukan gerakan, penggabungan akting yang diwujudkan dengan akting suara menghasilkan apa yang awalnya dianggap sebagai penampilan yang sangat individual untuk karakter Kizuna AI yang diidentifikasi dengan Kasuga si pengisi suara (Kim Morrissy,2020).

Fitur komentar langsung atau memberikan hadiah dari *streaming* berlangsung memungkinkan penonton untuk berinteraksi dengan *VTuber* tersebut dengan secara langsung (Zhicong Lu, et al., 2021). Interaktif tinggi ini membangun komunitas *streamer* dan menghasilkan *streaming* secara langsung menjadi media yang menarik bagi penonton untuk bersenang-senang dan memperoleh informasi sesuai permintaan. Dengan adanya *VTuber* ini, telah membuktikan bahwa inovasi teknologi terus berkembang mengikuti modernisasi zaman, salah satunya dengan merambah media *Youtube* yang dapat memberikan penghasilan dengan hanya menggunakan animasi bergerak.

Popularitas ini tidak hanya di Jepang saja, seperti yang ditunjukkan oleh takarir dan pesan resmi yang muncul dalam berbagai bahasa, dengan banyak penggemarnya di antara Jepang, Korea, Amerika Serikat, Inggris, Filipina, dan China. Karakter Virtual “memberikan titik akses dalam penciptaan identitas dan kehidupan sosial”, bukan hanya pengguna ada sebagai “pikiran”, tetapi membangun identitas mereka melalui karakter virtual (Taylor, 2002). Peran utama *VTuber* dibalik layar adalah mengendalikan karakter virtual mereka untuk berinteraksi dengan *viewers*. *VTuber* harus pandai embuat lelucon, drama raut wajah, dan gerakan sekreatif mungkin agar *viewers* tidak bosan dengan karakter buatannya. (Heraldi, 2021).

Penulis menemukan penelitian yang dilakukan oleh Frank Davey (2019) yang membahas tentang Fenomena *Virtual Youtuber* di Jepang. Penelitian ini memaparkan tentang sebuah fenomena tren *Virtual Youtuber* yang berada di Jepang yang menarik minat penonton untuk menonton konten buatannya. Hasil dari penelitian tersebut adalah penonton berminat untuk menonton konten Kizuna Ai karena berbagai macam factor rasa ingin tahu, keinginan untuk menghibur diri, dan lain sebagainya.

Selain itu, ada penelitian yang dilakukan oleh Zhicong Lu dan kawan-kawan (2021) di China. Penelitian tersebut membahas mengenai faktor pendorong minat penonton *Virtual Youtuber*, terutama kalangan *Otaku*, dan perbandingan *YouTuber* dan *streamer* pada umumnya. Hasil dari penelitian tersebut adalah perbedaan standar dan ekspektasi di antara *streamer* nyata dengan *Virtual YouTuber* yang menjadi salah satu daya tarik tersendiri di kalangan *Otaku*. Selain itu penonton juga memisahkan karakter *Virtual YouTuber* dengan *Nakanohito* untuk menjaga citra dari karakter *Virtual Youtuber*, namun juga menghormati keberadaan *Nakanohito* disaat yang bersamaan.

Dan yang terakhir, terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Anna Birna Turner (2022) yang membahas tentang *Streaming* sebagai *Mahluk Virtual: Hubungan Kompleks*

antara *VTuber* dan Identitas. Penelitian ini memaparkan tentang sebuah fenomena *Virtual Youtuber* telah muncul dalam beberapa tahun terakhir dan Identitas *VTuber*. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa *VTuber* adalah bentuk unik dari *streaming* langsung.

Dengan adanya *VTuber* ini, terlihat bahwa inovasi teknologi terus berkembang mengikuti modernisasi zaman, salah satunya dengan merambah media *YouTube* yang dapat memberikan penghasilan dengan hanya menggunakan animasi bergerak. Pada karya ilmiah ini, penelitian akan menganalisis fenomena *VTuber* sebagai *idol* baru di Jepang yang didasari oleh konsep *idol*. Adapun permasalahan pada karya ilmiah ini adalah sebagai berikut: Bagaimana perkembangan fenomena *VTuber* di Jepang? . Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan dan mengetahui fenomena *VTuber* sebagai *idol* baru yang berada di Jepang. Diharapkan karya ilmiah ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi masyarakat umum dalam memperkaya wawasan terhadap perkembangan *Virtual YouTuber (VTuber)* yang berada di Jepang. Berdasakan latar belakang yang ditulis, penulis menggunakan teori dari Patrick W.Galbraith dan Jason G.Karlin. Pentingnya untuk mengetahui perkembangan zaman media culture di Jepang untuk menambah wawasan kita.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan artikel ilmiah ini adalah metode penelitian kualitatif. Dalam Kriyantono (2006) Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena melalui pengumpulan data. Penelitian ini berfokus pada kedalaman data yang didapatkan peneliti. Metode pengumpulan data fenomena *VTuber* yang penulis gunakan adalah studi pustaka, yaitu penelitian dilaksanakan dengan mengumpulkan beberapa artikel yang menyangkut dengan fenomena *Vtuber* seperti “More *Kawaii* than a Real-Person