

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

**SKRIPSI**



**OLEH:**

**ADE RAMAYANI**

**1810014321032**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS BUNG HATTA**

**SUMATERA BARAT**

**PADANG**

**2023**



**SKRIPSI**

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

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar*

*Sarjana Humaniora*

**OLEH :**

**ADE RAMAYANI**

**1810014321032**

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS BUNG HATTA**

**SUMATERA BARAT**

**PADANG**

**2023**



## LEMBARAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **Virtual YouTuber "Kizuna Ai" Sebagai Sarana  
Memperkenalkan Budaya Jepang**  
Nama Mahasiswa : **Ade Ramayani**  
NPM : **1810014321032**  
Program Studi : **Sastra Jepang**  
Fakultas : **Ilmu budaya**

Disetujui oleh

Pembimbing

**Dra. Irma, M. Hum.**

Diketahui Oleh :



Dekan Fakultas Ilmu Budaya

**Diana Chitra Hasan, M.Hum, M.Ed, Ph.D**

Ketua Prodi Sastra Jepang

**Oslan Amril, S.S, M.Si.**



## LEMBARAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Virtual YouTuber "Kizuna Ai" Sebagai Sarana  
Memperkenalkan Budaya Jepang  
Nama Mahasiswa : Ade Ramayani  
NPM : 1810014321032  
Program Studi : Sastra Jepang  
Fakultas : Ilmu budaya

Padang, 28 Agustus 2023

### Tim Penguji

1. Dra. Irma, M.Hum
2. Dra. Dewi Kania Izmayanti, M.Hum.
3. Oslan Amril, S.S, M.Si.

### Tanda Tangan

1.....  
2.....  
3.....

Diketahui oleh:



Diina Chitra Hasan, M.Hum, M.Ed, Ph.D

Ketua Prodi Sastra Jepang

Oslan Amril, S.S, M.Si.



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : **Ade Ramayani**  
NPM : 1810014321032  
Program Studi : Sastra Jepang  
Fakultas : Ilmu Budaya  
Judul Skripsi : **Virtual YouTuber Kizuna Ai Sebagai Sarana  
Memperkenalkan Budaya Jepang**

Dengan ini menyatakan bahwa di dalam tugas akhir yang saya buat ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada Perguruan Tinggi manapun. Sepengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali dikutip atau secara tertulis diacukan dalam naskah ini dan disebutkan atau terdaftar.

Apabila terdapat kesamaan dan terbukti melakukan plagiaris, saya bersedia diberi sanksi berupa pembatalan skripsi dan gelar sarjana saya oleh pihak Universitas Bung Hatta.

Padang, 29 Agustus 2023



Ade Ramayani

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

Ade Ramayani<sup>1</sup>, Dra. Irma, M. Hum<sup>2</sup>

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

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

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

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

---

### 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**

## VIRTUAL YOUTUBER "KIZUNA AI" AS A MEANS OF INTRODUCING JAPANESE CULTURE

Ade Ramayani<sup>1</sup>, Dra. Irma, M. Hum<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Student of Japanese Literature, Faculty of Cultural Sciences, Bung Hatta  
University, Padang

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

<sup>2</sup>Lecturer of Japanese Literature, Faculty of Cultural Studies, Bung Hatta  
University, Padang

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

---

### ABSTRACT

One of the mass media that is often used in promoting culture is YouTube. Viewed from various perspectives, YouTube has considerable potential to build an image of a nation through their culture. Therefore, Japan made a transition by creating an anime character that can introduce Japanese culture, which is called a VTuber. Virtual YouTuber is a 2D or 3D virtual character adapted from anime and disseminated using YouTube. The VTuber used as a tool to introduce Japanese culture by JNTO is Kizuna Ai. She was appointed to represent Japan in promoting their culture.

The purpose of this study is to describe the function of VTuber used as a tool to introduce Japanese culture through Kizuna Ai's Virtual Vlog Teacher. In this research, there are 3 theories used by the author, which consist of: Function, Culture and YouTube. This research uses the content analysis method of Harold D. Lasswell. The data collection technique used is documents, which means collecting data through pieces of images.

The result and conclusion of this research is that the function of Kizuna Ai's VTuber refers to the word "tool/use" which is utilized as a means of introducing or promoting (commercial) Japanese culture to the general public. The show consists of 5 vlogs with the theme "Come to lesson" and is shared online by the Facebook account user, Tokyo Otaku Mode. The purpose of this show is "Come to Japan", introducing Japanese culture such as cuisine, typical Japanese characters, technology, accommodation, local wisdom to tourist areas, to attract a number of foreign tourists to visit Japan.

**KEYWORDS: JNTO, YouTube, VTuber, Kizuna Ai**

バーチャル YouTuber 「絆愛」、日本文化紹介の手段に  
Ade Ramayani<sup>1</sup>, Dra. Irma, M. Hum<sup>2</sup>

<sup>1</sup>パダンのブンハッタ大学文化科学部日本文学科の学生

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

<sup>2</sup>パダンのブンハッタ大学文化学部日本文学講師

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

---

## 要旨

文化を広めるためによく使われるマスメディアのひとつに YouTube がある。様々な角度から見た場合、YouTube は文化を通じてその国のイメージを構築する可能性を大いに秘めている。そこで日本は、VTuber と呼ばれる日本文化を紹介できるアニメキャラクターを作り、転換を図った。バーチャル YouTuber とは、アニメから転用された 2D または 3D のバーチャルキャラクターで、YouTube を使って発信される。JNTO が日本文化を紹介するツールとして使っている VTuber はキズナアイだ。日本を代表する文化発信者として起用された。

本研究の目的は、キズナアイの「バーチャル Vlog 先生」を通して、日本文化を紹介するツールとしての VTuber の機能について述べることである。本研究では、筆者が用いた 3 つの理論がある：「機能」、「文化」、「YouTube」である。本研究では、ハロルド・D・ラスウェルの内容分析法を用いる。Lasswell の内容分析法を用いている。また、データ収集の手法としてドキュメントを用い、イメージの断片を通してデータを収集する。

この研究の結果と結論は、キズナアイの VTuber の機能とは、一般大衆に（商業的な）日本文化を紹介したり宣伝したりする手段として活用される「道具／用途」という言葉を指すということである。この番組は、「Come to lesson」をテーマにした 5 つの Vlog で構成され、Facebook アカウントのユーザーである Tokyo Otaku Mode によってオンラインで共有されている。この番組の目的は「Come to Japan」であり、料理、日本の代表的なキャラクター、技術、宿泊施設、地域の知恵などの日本文化を観光地に紹介し、多くの外国人観光客を日本に誘致することである。

キーワード : JNTO, YouTube, VTuber, 絆愛



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya serta pertolongan-Nya Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Virtual YouTuber Kizuna Ai Sebagai Sarana Memperkenalkan Budaya Jepang”. Shalawat beserta salam penulis ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan pada saat sekarang ini.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat wajib yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar sarjana Humaniora pada Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta. Penulis tahu masih banyak kekurangan dan ketidaksempurnaan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun berkat do'a dan dukungan dari yang moril maupun materi, sudah sepantasnya penulis dengan penuh hormat mengucapkan terimakasih dan mendo'akan semoga Allah SWT, memberikan balasan terbaik kepada :

1. Ibu Diana Chitra Hasan, M.Hum, M Ed, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta.
2. Bapak Oslan Amril, S.S., M.Si. selaku Ketua Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta serta penguji skripsi ini.
3. Ibu Dra. Irma, M.Hum. selaku pembimbing yang telah bersedia membimbing dan memberikan masukan-masukan kepada penulis dari awal hingga selesainya skripsi ini.
4. Ibu Dra. Dewi Kania Izmayanti, M.Hum. selaku pembimbing akademik sekaligus penguji dalam skripsi ini.
5. Bapak dan ibu para dosen Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu.
6. Seluruh karyawan Tata Usaha Fakultas Ilmu Budaya Universitas Bung Hatta.

7. Ayah dan Ibu tercinta yang selalu mendidik, merawat dan menjaga penulis dari kecil hingga menjadi wanita dewasa yang hebat. Ibu yang melahirkan dan bertaruh nyawa untuk anak-anaknya, yang senantiasa mendengar keluh kesah anak-anaknya dan juga Ayah, sosok hebat yang selalu ada untuk anak-anaknya.
8. Sari Azwa Reza selaku kakak terbaik yang mendedikasikan hidupnya untuk menjaga dan merawat adik-adiknya.
9. Rizky Aulia Rahman, Rahman Nur Muhammad, Annisa Nur Asti, Ridho Tri Rahman selaku saudara penulis yang selalu ada dan memberikan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Terimakasih juga kepada para teman-teman seperjuangan angkatan 2018 serta senior yang namanya tidak bisa disebutkan satu per satu yang selalu memberi dukungan dalam menulis skripsi ini.

Penulis berharap semoga dapat bermanfaat bagi para pembaca. Semoga penelitian yang memadukan Virtual YouTuber dengan Budaya ini dapat memberikan sumbangan pikiran untuk perkembangan ilmu pengetahuan secara umum dan pembelajaran dari karya Sastra Jepang.

Padang, Agustus 2023

Ade Ramayani

# DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>II</b>
<b>LEMBARAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>III</b>
<b>LEMBARAN PENGESAHAN</b> .....	<b>IV</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>V</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>VI</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>VII</b>
<b>要旨</b> .....	<b>VIII</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>IX</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>XI</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	8
1.3 Tujuan Penelitian .....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Kerangka Pemikiran .....	9
1.6 Kerangka Konseptual.....	11
1.7 Sistematika Penulisan .....	12
1.8 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	13
1.8.1 Lokasi Penelitian.....	13
1.8.2 Waktu Penelitian .....	13
<b>BAB II</b> .....	<b>14</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>14</b>
2.1 Penelitian Relevan.....	14
2.2 Kajian Teori .....	16
2.2.1 Teori Fungsi.....	16
2.2.2 Teori Budaya.....	18
2.2.3 Youtube Sebagai Budaya Populer.....	20
<b>BAB III</b> .....	<b>26</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>26</b>

3.1	Jenis Penelitian .....	26
3.2	Sumber Data .....	26
3.3	Teknik Dan Metode Pengumpulan Data .....	27
<b>BAB IV.....</b>		<b>29</b>
<b>PEMBAHASAN.....</b>		<b>29</b>
4.1	VTuber Kizuna Ai Dalam Memperkenalkan Budaya Jepang.....	29
4.1.1	Kuliner.....	30
4.2.2	Karakter Khas Orang Jepang.....	48
4.2.3	Teknologi.....	57
4.2.4	Akomodasi .....	64
4.2.5	Kearifan Lokal .....	67
4.2.6	Daerah Wisata.....	79
<b>BAB V .....</b>		<b>92</b>
<b>KESIMPULAN .....</b>		<b>92</b>
5.1	Kesimpulan .....	92
5.2	Saran .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>95</b>
<b>BIODATA PENULIS .....</b>		<b>97</b>