

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *VIRTUAL YOUTUBER* SEBAGAI  
MEDIA PENGENALAN DAN PELESTARIAN DIALEK  
BANYUMASAN**



**IVAN FADILA JUMAR SAPUTRA**

**19105084**

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2023**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *VIRTUAL YOUTUBER* SEBAGAI  
MEDIA PENGENALAN DAN PELESTARIAN DIALEK  
BANYUMASAN**

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Desain Komunikasi Visual



**IVAN FADILA JUMAR SAPUTRA**

**19105084**

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2023**

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING**  
**PERANCANGAN *VIRTUAL YOUTUBER* SEBAGAI MEDIA**  
**PENGENALAN DAN PELESTARIAN BUDAYA DIALEK NGAPAK**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh  
**IVAN FDILA JUMAR SAPUTRA 19105084**

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi  
Visual

Pada hari jum'at, 19 Mei 2023

Pembimbing I



Robert Hendra Yudianto, S.Sn., M.Sn.  
NIDN : 0611068604

Pembimbing II




Gladi Pawestri Utami, S.Sn., M.Sn.  
NIDN : 0610099201

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI**  
**PERANCANGAN *VIRTUAL YOUTUBER* SEBAGAI**  
**MEDIA PENGENALAN DAN PELESTARIAN DIALEK**  
**BANYUMASAN**

Dipersiapkan dan Disusun oleh  
**IVAN FADILA JUMAR SAPUTRA 19105084**

**Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji**  
**Program Studi Desain Komunikasi Visual**  
**Fakultas Rekayasa Industri dan Desain**  
**Institut Teknologi Telkom Purwokerto**  
**Pada Tanggal : 22 Mei 2023**

Ketua Sidang Tugas Akhir  
Robert Hendra Yudianto, S.Sn., M.Sn.  
NIDN. 0611068604

(  )

Sekretaris Sidang Tugas Akhir  
Gladi Pawestri Utami, S.Sn., M.Sn.  
NIDN. 0610099201

(  )

Penguji 1,  
Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn.  
NIDN. 0609119002


(  )

Penguji II,  
Riri Irma Suryani, S.Sn., M.Sn.  
NIDN. 0613068802

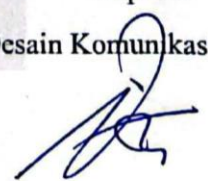
(  )

Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain

  
Muhammad Najjar Sidiq S.T., MT.  
NIDN.0619029102

Kaprodi  
Desain Komunikasi Visual

  
Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.  
NIDN. 0621018503

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Ivan Fadila Jumar Saputra**

**NIM : 19105048**

**Program Studi : Desain Komunikasi Visual**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Perancangan *Virtual Youtuber* Sebagai Media Pengenalan Dan Pelestarian Budaya Dialek Ngapak**

Dosen Pembimbing Utama : Robert Hendra Yudianto, S.Sn., M.Sn.

Dosen Pembimbing Pendamping : Gladi Pawestri Utami, S.Sn., M.Sn.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

**Purwokerto, 19 Mei 2023**

**Yang Menyatakan,**

  
**(Ivan Fadila Jumar Saputra)**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil alamin, Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan ilmu dan pengetahuan sehingga proposal berjudul “Perancangan Virtual Youtuber sebagai media pelestarian dan pengenalan dialek Banyumasan” ini dapat diselesaikan dengan sebaik mungkin.


Dalam proses penyusunan proposal ini, tentu saja tidak luput dari bantuan, bimbingan dan motivasi yang diberikan dari keluarga, teman dan para dosen pembimbing. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang turut andil dalam penyusunan proposal ini, terutama kepada :

1. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain.
3. Bapak Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual.
4. Bapak Robert Hendra Yudianto, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing 1 yang telah memberikan banyak dukungan, inspirasi, dan masukan selama proses penyusunan proposal ini.
5. Ibu Gladi Pawestri Utami, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing 2 yang juga telah memberikan banyak dukungan, inspirasi, dan masukan selama proses penyusunan proposal ini.
6. Bapak Ali Safari Jumar dan ibu Fatonah selaku orang tua penulis yang tidak pernah Lelah untuk mendoakan dan mendukung penulis.
7. Seluruh responden dan narasumber yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu memberikan data dalam proposal ini.
8. Pihak-pihak terdekat yang senantiasa mendukung dan membantu penulis, khususnya Herlia Setyo Melani yang bersedia membantu sebagai pengisi suara dan kak Fadiyah yang bersedia membantu dan memberi saran-sarannya kepada penulis.

9. Para penghuni kos Agung Putra dan *server Discord CEO of Chiwablush*.
10. Seluruh rekan dan kerabat Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang telah membantu memberikan referensi kepada penulis dalam penyusunan proposal khususnya Ellen Ling.
11. Seluruh mahasiswa DKV Angkatan 2019 terutama Kelas DKV03B yang terus mendukung satu sama lain.
12. Seluruh pihak-pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah terlibat dalam penyusunan proposal ini hingga terselesaikan.

Semoga semua amal baiknya diterima oleh Allah SWT sebagai amal shalih dan mendapat balasan yang berlimpah. Namun tentu saja penulis menyadari bahwa proposal ini masih banyak memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca, agar kedepannya penulis dapat menjadi lebih baik lagi.

Purwokerto, 19 Mei 2023



Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b>	
<b>HALAMAN SAMPUL DALAM.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENETAPAN PENGUJI .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>17</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>17</b>
<b>1.1. Latar Belakang .....</b>	<b>17</b>
<b>1.2. Rumusan Masalah .....</b>	<b>20</b>
<b>1.3. Tujuan Perancangan.....</b>	<b>20</b>
<b>1.4. Batasan Perancangan.....</b>	<b>20</b>
1.4.1. Pembuatan karakter Virtual Youtuber sebagai media pelestarian dan pengenalan dialek Banyumasan.....	20
1.4.2. Pembuatan <i>logotype</i> sebagai logo dari Virtual Youtuber. ....	20
1.4.3. Pembuatan elemen-elemen desain yang diperlukan dalam publikasi dan media pendukung. ....	20
<b>1.5. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>20</b>
1.5.1. Bagi Keilmuan DKV .....	20
1.5.2. Bagi Institusi .....	20
1.5.3. Bagi Masyarakat.....	20
<b>BAB II .....</b>	<b>21</b>
<b>TINJAUAN PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
<b>2.1. Studi Pustaka .....</b>	<b>21</b>



2.3.1.	Jurnal dengan judul “Konstruksi Identitas Kultural “Wong Ngapak” Melalui Konsumsi Medialokal Dialek Banyumasan” .....	21
2.3.2.	Jurnal tugas akhir dengan judul “Perancangan Buku Digital Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Kampanye Pelestarian Dialek Banyumasan Bagi Generasi Muda Asli Karesidenan Banyumas” .....	22
2.3.3.	Jurnal yang berjudul “Fenomena “ <i>Virtual Youtuber</i> ” Kizuna Ai di Kalangan Penggemar Budaya Populer Jepang di Indonesia” .....	23
<b>2.2.</b>	<b>Refrensi Karya</b> .....	<b>24</b>
2.3.4.	Refrensi Karya <i>Virtual Youtuber</i> “Maya Putri” oleh Asahikawa Biyori.	25
2.3.5.	Refrensi karya <i>Virtual Youtuber</i> “Anya Melfissa” oleh Eku Uekura	26
2.3.6.	Refrensi karya <i>Virtual Youtuber</i> “Riksa Dhirendra” oleh Tauyuki Saema	27
<b>2.3.</b>	<b>Landasan Teori</b> .....	<b>28</b>
2.3.1.	<i>Virtual Youtuber</i> .....	28
2.3.2.	Dialek Banyumasan .....	28
<b>BAB III</b> .....		<b>34</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN</b> .....		<b>34</b>
<b>3.1.</b>	<b>Metode Penelitian</b> .....	<b>34</b>
3.2.1.	Jenis Pendekatan .....	34
3.2.2.	Objek dan Subjek Penelitian .....	34
3.2.3.	Jenis Data dan Sumber Data .....	35
3.2.4.	Informan Penelitian .....	35
3.2.5.	Teknik Pengumpulan Data .....	36
3.2.6.	Metode Analisis Data .....	37
<b>3.2.</b>	<b>Identifikasi Data</b> .....	<b>37</b>
3.2.1.	Dialek Banyumasan .....	37
3.2.2.	Profil Instansi .....	37
3.2.3.	Studi Komparasi.....	39
3.2.4.	Hasil Observasi dan wawancara.....	40
3.2.5.	Analisis SWOT .....	43
3.2.6.	Unique Selling Point (USP) .....	45
3.2.7.	Positioning .....	45

3.2.8. Target Market dan Target Audiens .....	45
<b>BAB IV .....</b>	<b>49</b>
<b>KONSEP PERANCANGAN KARYA .....</b>	<b>49</b>
<b>4.1. Ide Dasar Perancangan .....</b>	<b>49</b>
<b>4.2. Konsep Perancangan .....</b>	<b>49</b>
4.2.1. Target Market dan Audiens.....	49
4.2.2. Pra Produksi .....	49
4.2.3. Produksi .....	58
4.2.4. Pasca Produksi .....	67
<b>4.3. Media.....</b>	<b>69</b>
4.3.1. Media Pendukung .....	69
4.3.2. Strategi Media .....	70
4.3.3. Rincian Biaya Produksi.....	72
<b>BAB V.....</b>	<b>74</b>
<b>VISUALISASI KARYA .....</b>	<b>74</b>
<b>5.1. Media Utama.....</b>	<b>74</b>
<b>5.2. Media Pendukung.....</b>	<b>75</b>
5.2.1. Above The line .....	75
5.2.2. Below The line .....	76
5.2.1. Media Internet .....	80
<b>BAB VI.....</b>	<b>83</b>
<b>6.1. Kesimpulan .....</b>	<b>83</b>
<b>6.2. Saran.....</b>	<b>84</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>89</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 : Analisis SWOT Virtual Youtuber Ngapak .....	43
Tabel 3. 2 Kerangka penelitian .....	47
Tabel 3. 3 Jadwal penelitian.....	48
Tabel 4. 1 Story Board Video Perkenalan.....	55
Tabel 4. 2 Jadwal Kegiatan Harian .....	71
Tabel 4. 3 Rincian Biaya Produksi.....	72

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Desain karakter Maya Putri.....	25
Gambar 2. 2 Desain karakter Anya Melfissa. ....	26
Gambar 2. 3 Desain karakter Riksa Dhirendra. ....	27
Gambar 2. 4 Perbandingan Gaya Ilustrasi Anime dan Gaya komik Barat.....	30
Gambar 3. 1 Logo Diporabudpar Banyumas .....	38
Gambar 3. 2 Bocah Ngapa(k) ya.....	39
Gambar 4. 1 Desain karakter.....	51
Gambar 4. 2 Desain alternatif .....	51
Gambar 4. 3 Desain Karakter yang tidak terpilih .....	52
Gambar 4. 4 Motif Batik Kawung Picis.....	52
Gambar 4. 5 Desain Bawor .....	52
Gambar 4. 6 Konsep Logotype .....	53
Gambar 4. 7Logotype 1.....	53
Gambar 4. 8 Logotype 2.....	53
Gambar 4. 9 Logotype 3.....	54
Gambar 4. 10 1000 Wishes Origami Font .....	54
Gambar 4. 11 Proses pembuatan karakter.....	58
Gambar 4. 12 Proses Pembuatan karakter 2.....	59
Gambar 4. 13 Hasil akhir pembuatan karakter.....	59
Gambar 4. 14 Hasil pemecahan asset karakter.....	60
Gambar 4. 15 Proses Rigging 1 .....	61
Gambar 4. 16 Proses Rigging 2 .....	61
Gambar 4. 17 Proses pemberian physics .....	61
Gambar 4. 18 Proses Animasi 1 .....	62
Gambar 4. 19 Proses Animasi 2.....	62
Gambar 4. 20 Konsep Background 1 .....	63
Gambar 4. 21 Konsep Background 2 .....	63
Gambar 4. 22 Konsep background yang terpilih .....	63
Gambar 4. 23 Proses painting .....	64
Gambar 4. 24 Proses pemberian warna dan detail background .....	64
Gambar 4. 25 Hasil akhir Background.....	64
Gambar 4. 26 CContoh pengaplikasian Background.....	65
Gambar 4. 27 Layout Gaming.....	65
Gambar 4. 28 Layout Freetalk .....	66
Gambar 4. 29 Layout Video Perkenalan .....	66
Gambar 4. 30 Layout Thumbnail Video Perkenalan .....	66
Gambar 4. 31 Proses Rendering animasi .....	67
Gambar 4. 32 Proses Compositing.....	67
Gambar 4. 33 Proses pembuatan motion graphic opening.....	68
Gambar 4. 34 Proses Pengaturan format Video .....	69

Gambar 4. 35 Proses Rendering Video .....	69
Gambar 5. 1 Karakter Rika Felicia .....	74
Gambar 5. 2 Video Perkenalan .....	75
Gambar 5. 3 QR Akses Video Pengenalan .....	75
Gambar 5. 4 Iklan Videotron .....	76
Gambar 5. 5 Desain Gantungan Kunci .....	76
Gambar 5. 6 Desain Stiker .....	77
Gambar 5. 7 Desain kaos .....	78
Gambar 5. 8 Desain Totebag.....	78
Gambar 5. 9 Desain Poster.....	79
Gambar 5. 10 Desain Stand Karakter.....	80
Gambar 5. 11 Iklan Video Short/reels 1.....	80
Gambar 5. 12 QR Akses Video Short/Reels1 .....	81
Gambar 5. 13 Iklan Video Short/reels 2.....	81
Gambar 5. 14 QR Akses Video Shoert/Reels 2 .....	81

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Transkrip Wawancara Dengan Bapak Mispan Selaku Kepala Seksi Pengelolaan dan Pelestarian Tradisi Dinas Pemuda, Kebudayaan, Olahraga, dan Pariwisata Banyumas .....	89
Lampiran 2. Transkrip Wawancara Dengan Kak Dhea Puspaningrum Selaku Panitia Festival Jepang Unsoed 2022 .....	92
Lampiran 3. Transkrip Kuisisioner yang dibagikan kepada para penggemar pop culture Jepang di Banyumas dan beberapa kota lain .....	94