

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Saat ini YouTube menjadi salah satu media hiburan daring yang digemari oleh masyarakat. YouTube merupakan media daring untuk membagikan video yang paling populer. Salah satu konten yang digemari di YouTube adalah konten VLOG atau *Video Blog* yang berisi aktifitas tertentu yang dikemas dalam video, kemudian konten *gaming* juga menjadi salah satu konten dengan peminat terbesar. Sebut saja Felix Arvid Ulf Kjellberg atau yang lebih sering dikenal dengan nama “PewDiePie” yang memiliki kurang lebih 111 juta *subscriber* YouTube [1], PewDiePie juga menjadi pencetus konten bermain *game* di Youtube.

Dengan besarnya penonton dan peminat konten-konten di YouTube, orang-orang mulai membuat inovasi agar mereka terlihat berbeda dan memiliki ciri khas jika dibandingkan dengan Youtuber lain. Virtual Youtuber atau yang lebih sering dikenal dengan Vtuber adalah salah satu contohnya. Virtual youtuber merupakan seorang *streamer* ataupun *online entertainer* yang menggunakan *Avatar* karakter yang dibuat dengan grafis komputer, berupa 2D maupun 3D yang terlihat seakan hidup dan berinteraksi seperti ekspresi wajah, gerakan kepala dan lain sebagainya [2]. Karakter ini digerakan oleh manusia menggunakan penangkap gerak atau *Motion Tracker* yang kemudian ditangkap oleh karakter tersebut. Vtuber ini termasuk ke dalam budaya populer Jepang, istilah Vtuber sendiri sudah muncul dan berkembang sejak 2010 di Jepang. Vtuber mulai populer di dunia pada tahun 2016 saat kemunculan Kizuna Ai, seorang Vtuber dari Jepang [3]. Sejak saat itu makin banyak Vtuber lain bermunculan seperti Kaguya Luna dan Mirai Akari yang debut pada tahun 2017.

Di Indonesia sendiri ada juga “sesepuh” Vtuber, yaitu Maya Putri yang debut pada tahun 2018. Semenjak debutnya, Maya Putri sudah mencuri banyak perhatian para pecinta Vtuber, bahkan Maya Putri juga sering tampil dalam acara *Pop Culture Jepang* di Indonesia Creator Super Fest dan Anime Festival Asia Indonesia. Kemudian pada tahun 2019, Nijisanji memutuskan untuk membuka cabang mereka di Indonesia, diikuti oleh Hololive pada tahun 2020 dengan nama Nijisanji ID dan Hololive ID [4]. Mereka merupakan agensi Vtuber dari Jepang yang paling banyak dikenal di kalangan penggemar Vtuber. Dengan hadirnya agensi Vtuber dari Jepang ini, menandakan bahwa penikmat Vtuber di Indonesia cukup besar.

Dari banyaknya Vtuber yang ada di Indonesia, ada beberapa dari mereka yang menggunakan bahasa daerah dalam beberapa kontennya, seperti Riksa Dhirendra yang mengadakan sesi “Rabu Nyunda” dalam kontennya [5]. Kemudian ada juga Mika Melatika yang terkadang tidak sengaja menggunakan aksen Jawa Medhok dengan jargonnya “Kunti Jowo”[6]. Namun Mika Melatika tidak menjadikan bahasa daerah sebagai identitas utamanya dan hanya sebagai selingan saja, karena kebetulan seseorang dibalik karakter tersebut memang orang dari daerah Jawa. Kemudian, berdasarkan penelitian terakhir, belum ada Vtuber yang dialek Banyumasan ataupun sekedar menggunakan jargon Banyumasan.

Dialek Ngapak atau yang sering dikenal dengan dialek Banyumasan merupakan salah satu dialek dari bahasa Jawa yang sering digunakan di wilayah Jawa Tengah bagian barat seperti Kabupaten Tegal, Pemalang, Brebes, Banyumas dan sekitarnya. Dialek Banyumasan memiliki hubungan yang dekat dengan Bahasa Jawa Kawi atau Kuna [7]. dialek ini merupakan dialek asli yang ada di Kabupaten Banyumas dan dulu sering kali dipakai untuk berkomunikasi dengan sesama warga asli Banyumas.

Bagi orang awam, mungkin jika ada orang yang berbicara menggunakan dialek Banyumasan akan terdengar agak kasar dan aneh. Bahkan seringkali mendapat olokan dari orang yang tidak biasa mendengar dialek Banyumasan.

Dikutip dari wawancara tirto.id dengan sejarawan Unair Surabaya Purnawan Basundoro, wajar jika yang muncul adalah kesan dialek Banyumasan itu kasar dan dialek Solo/Yogyakarta itu halus. Namun beliau tidak sepakat jika “kasar” yang dimaksud berkonotasi negatif. “Bukan keras sebenarnya, tapi lebih ke sifat blak-blakan dan terbuka. Istilahnya “cablaka” atau “blakasuta”. Mungkin memang mirip dengan orang Batak yang suka bicara apa adanya. Ini secara faktual maupun stereotip, tapi tentu bukan dalam konotasi yang negatif”[8]. Hal yang keliru ini membuat intensitas penggunaan dialek Banyumasan mulai menurun digunakan, terutama di bidang formal.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, pemerintah Kabupaten Banyumas akhirnya menerapkan peraturan penggunaan dialek Banyumasan setiap hari Kamis dalam instansi pemerintahan pada tahun 2014. Dikutip dari Tempo.co, Bupati Banyumas, Achmad Husain menjelaskan aturan penggunaan dialek Ngapak atau Banyumasan sudah ditetapkan dalam Keputusan Bupati Banyumas Nomor 1867/2013 yang membahas tentang Pembinaan bahasa Jawa di Kabupaten Banyumas [9]. Dengan adanya aturan tersebut, tiap hari Kamis pegawai negeri diwajibkan menggunakan dialek Banyumasan, termasuk saat rapat. Namun peraturan tersebut hanya berlaku di pemerintahan saja, tidak di semua kalangan terutama anak-anak muda.

Jika diamati, penggemar *Pop Culture* Jepang dan Vtuber berkembang sangat pesat beberapa tahun terakhir dengan mayoritas penggemarnya remaja hingga dewasa. Begitu pula di area Banyumas, dibuktikan dengan antusiasme para pengunjung acara Festival Jepang Unsoed 2022 kemarin yang sampai harus menutup loket tiket pada jam 2 siang dikarenakan pengunjung telah melebihi kapasitas. Atas dasar dari permasalahan di atas, media Virtuar Youtuber dapat menjadi media yang tepat untuk menjangkau anak-anak muda untuk melestarikan dan mengenalkan dialek Banyumasan agar para anak muda semakin antusias dalam menggunakan dialek Banyumasan.

1.2. Rumusan Masalah

Atas dasar latar belakang permasalahan di atas, maka penulis merumuskan masalah bagaimana merancang Virtual Youtuber berdialek Banyumasan sebagai media pelestarian dan pengenalan?

1.3. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini ialah melestarikan dan mengenalkan dialek Banyumasan menggunakan media Virtual Youtuber.

1.4. Batasan Perancangan

Batasan masalah pada perancangan ini meliputi :

- 1.4.1. Pembuatan karakter Virtual Youtuber sebagai media pelestarian dan pengenalan dialek Banyumasan.
- 1.4.2. Pembuatan *logotype* sebagai logo dari Virtual Youtuber.
- 1.4.3. Pembuatan elemen-elemen desain yang diperlukan dalam publikasi dan media pendukung.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Keilmuan DKV

Menerapkan slogan IT Telkom Purwokerto yaitu “Bridging Technology for Humanity”. Serta dapat menjadi inspirasi bagi mahasiswa lain agar kedepannya dapat dilakukan pengembangan lebih lanjut.

1.5.2. Bagi Institusi

Dapat menjadi referensi perancangan Virtual Youtuber karena topik ini tergolong masih baru.

1.5.3. Bagi Masyarakat

Mengenalkan dan melestarikan dialek Banyumasan dan Menambah antusiasme penggunaan dialek Banyumasan di kalangan pecinta *Vtuber*.