

BAB II

TINJAUAN PENELITIAN

2.1. Studi Pustaka

Perancangan ini akan mengambil permasalahan yang sudah dibahas dari beberapa penelitian terdahulu. Maka dari itu akan ada keterkaitan dengan penelitian-penelitian terdahulu dan akan mengambil data dari penelitian-penelitian tersebut sebagai bahan tinjauan dalam penelitian ini.

2.3.1. Jurnal dengan judul “Konstruksi Identitas Kultural “Wong Ngapak” Melalui Konsumsi Medialokal Dialek Banyumasan”

Penelitian pertama ditulis oleh Siti Khusnul Khotimah, Universitas Brawijaya ini disusun pada tahun 2018 [10]. Menjelaskan tentang bagaimana mahasiswa asal daerah yang berdialek Banyumasan di Yogyakarta yang merasa enggan menggunakan dialek Banyumasan dan mengakui identitas mereka sebagai orang Banyumasan dikarenakan persepsi dialek Banyumasan yang marjinal. Namun ketika acara radio lokal yang bernama “Curnamor” terkenal sampai ke DIY, para mahasiswa yang dulunya minder dan merasa rendah diri dengan budaya dialek Banyumasan mereka, kini mulai bangga kembali dengan identitasnya sebagai “Wong Banyumasan” dan membanggakan “Curnamor” sebagai produk budaya mereka. “Curnamor” sendiri merupakan sebuah acara di stasiun Yes Radio Cilacap yang pembawaannya menggunakan dialek Banyumasan berupa humor-humor ringan yang seringkali mengandung kritik sosial.

Menurut penelitian tersebut, “Curnamor” dapat menjadi penanda kultural perekat komunitas Banyumasan. Seiring dengan teknologi komunikasi yang semakin berkembang, simbol kini bukan hanya sebatas kata melainkan juga dalam berkomunikasi, simbol non-kata lebih sering digunakan. Penelitian pertama ini menggunakan teori dari McLuhan

yaitu “*Medium is the message*”, dapat diartikan bahwa media bukan hanya sekedar penyampai pesan saja, karena media itu sendiri sudah mengandung makna simbolik sebagai penanda kultural perekat komunitas dialek Banyumasan. Dengan adanya “Curanmor” sebagai kepemilikan kolektif atas simbol budaya dialek Banyumasan Cilacap dan Banyumasan. Mendengarkannya bersama-sama dapat menjadi ajang berkumpul dan meningkatkan rasa kebersamaan. Dari sinilah muncul rasa persamaan kultural sebagai kelompok yang berdialek Banyumasan. Metode penelitian yang digunakan dalam refrensi penelitian ini adalah metode etnografi.

Persamaan penelitian ini adalah pembahasan tentang hiburan berdialek Banyumasan “Curanmor” dapat meningkatkan konstruksi identitas kultural “Wong Ngapak” di luar daerah Cilacap dan Banyumas. Berdasarkan data dari penelitian pertama ini, media hiburan menjadi media yang sangat efektif untuk mempromosikan budaya hingga meningkatkan rasa kebanggaan dan persaudaraan. Maka penulis ingin menggunakan metode yang sama namun menggunakan media hiburan budaya populer, yaitu *Virtual Youtuber* atau Vtuber.

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”

Penelitian yang kedua ditulis oleh Erwin Dwi Azmi dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2020 [11] Penelitian ini membahas tentang perancangan buku ilustrasi interaktif sebagai media kampanye pelestarian dialek Banyumasan atau Ngapak bagi generasi muda asli keresidenan Banyumas. Hal yang melatarbelakangi perancangan tersebut dikarenakan banyaknya generasi muda asli keresidenan Banyumas yang merasa tidak bangga dan percaya diri untuk menggunakan dialek Banyumasan diluar daerah dikarenakan dialek Banyumasan mempunyai ciri khas penekanan dalam pengucapannya,

sehingga terdengar nyaring. Hal ini sangat disayangkan karena bahasa jika tidak dilestarikan akan mengalami kepunahan.

Menurut penelitian tersebut, dibutuhkan metode yang sesuai dengan zaman sekarang, yaitu melalui pendekatan teknologi yang dikemas dengan gaya visual yang menarik untuk dibaca. Dikarenakan generasi muda saat ini yang sangat dekat dengan teknologi dan membutuhkan sebuah hiburan dengan visual yang menarik disela-sela kesibukan sehari-hari. Media yang digunakan dalam penelitian tersebut ialah menggunakan website buku ilustrasi digital interaktif yang mencantumkan audio dan visual sebagai penyampaian pesan dan informasi. Visual yang digunakan juga disesuaikan dengan generasi muda saat ini.

Persamaan penelitian ini adalah pembahasan tentang upaya pelestarian dialek Banyumasan dengan menggunakan pendekatan berbasis teknologi di kalangan anak muda zaman sekarang. Yang membedakan ialah media yang digunakan serta target pasar yang dituju. yang mana menggunakan media berupa *Virtual Youtuber*.

2.3.3. Jurnal yang berjudul “Fenomena “*Virtual Youtuber*” Kizuna Ai di Kalangan Penggemar Budaya Populer Jepang di Indonesia”

Penelitian yang ketiga ditulis oleh Dwiana Rachmadewi Puspitaningrum dan Arie Prasetyo dari Universitas Telkom yang ditulis tahun 2019 [12]. Penelitian yang ketiga ini membahas tentang kepopuleran Kizuna Ai sebagai *Virtual Youtuber* di kalangan para pecinta *pop culture* Jepang di Indonesia. Berdasarkan survey yang dilakukan pada 100 orang pecinta *pop culture* Jepang di Indonesia, 96 orang mengaku mengetahui tentang Kizuna Ai, 85 orang mengaku pernah menontonnya, sisanya atau 53 orang lainnya mengaku mengikuti Kizuna AI di kanal Youtube miliknya. Beberapa alasan penonton pun beragam, ada yang penasaran karena istilah *Virtual Youtuber* pada masa itu masih jarang dan aneh, kemudian ada juga yang tertarik karena

teknologi yang digunakan, yang mana Kizuna Ai menggunakan model 3D dan *Motion Capture*, kemudian ada juga yang tertarik menonton karena konten yang dihadirkan menarik dan menimbulkan rasa ingin tahu.

Berdasarkan penelitian tersebut, para pecinta *pop culture* Jepang di Indonesia memiliki beberapa makna yang dibangun dalam menonton Kizuna AI, antara lain perwakilan dari sosok pasangan yang ideal bagi mereka, Sebagai sarana mengalihkan diri dari permasalahan di dunia nyata, Minat akan *pop culture* Jepang, menjadi panutan dalam berinteraksi dengan orang lain, kebebasan dalam berekspresi dan berpendapat.

Persamaan dari penelitian ini adalah meneliti tentang tren *Virtual Youtuber* di Indonesia, yaitu mengetahui alasan serta makna yang dibangun dalam menonton Vtuber Kizuna AI oleh para pecinta *pop culture* Jepang di Indonesia. data yang dapat diambil dari penelitian ini adalah apa saja yang melatar belakangi orang-orang pecinta *pop culture* Jepang di Indonesia dalam menonton Vtuber, terutama Kizuna AI. Antara lain ialah kelima poin diatas. Hal ini dapat menjadi acuan dalam melakukan perancangan ini karena dengan adanya poin-poin tersebut, dapat membantu bagaimana cara menggaet para penonton agar penasaran dan betah menonton. Perbedaan dari penelitian ini terletak pada fokus penelitian yang dilakukan.

2.2. Refrensi Karya

Perancangan ini akan mengambil refrensi dari beberapa karya yang sudah ada. Dari karya-karya tersebut, akan diambil poin-poin penting yang dirasa akan cocok digunakan dalam penelitian ini.

2.3.4. Refrensi Karya *Virtual Youtuber* “Maya Putri” oleh Asahikawa Biyori.



Gambar 2. 1 Desain karakter Maya Putri.
(Sumber : Twitter Asahikawa Biyori, 2018)

Maya Putri merupakan *Virtual Youtuber* Indonesia pertama yang debut pada Agustus 2018. Desain dari Maya Putri ini dibuat oleh seorang ilustrator dari Jepang yang bernama Asahikawa Biyori. Hingga kini Maya Putri sudah memiliki 430 ribu pengikut di kanal Youtube miliknya[13]. Desain dari Maya Putri ini menggunakan tema budaya Indonesia dengan desain baju modern yang dipadu padankan dengan Batik. Kemudian warna kulit dari Maya Putri sendiri dibuat berwarna sawo matang karena lebih menggambarkan warna kulit kebanyakan orang di negara tropis seperti Indonesia. Namun gaya ilustrai yang digunakan tetap gaya animasi Jepang, mengingat target audiens dari *Virtual Youtuber* sendiri memang berasal dari penggemar budaya populer Jepang.

Konsep gaya busana dan penggambaran karakter dari Maya Putri ini dirasa akan cocok diaplikasikan dalam penelitian ini. Menggabungkan busana moderen yang unik dengan budaya lokal akan terkesan menarik dan tidak ketinggalan zaman.

2.3.5. Refrensi karya *Virtual Youtuber* “Anya Melfissa” oleh Eku Uekura



Gambar 2. 2 Desain karakter Anya Melfissa.
(Sumber : Twitter Eku Uekura, 2020)

Anya Melfissa merupakan *Virtual Youtuber* dari agensi asal Jepang yang memiliki cabang di Indonesia yaitu Hololive ID. Anya Melfissa debut pada Desember 2020, ia diceritakan merupakan sosok gadis remaja jelmaan dari Keris yang mendapatkan bentuk manusianya melalui ritual mistis yang dilakukan oleh pemiliknya. Anya Melfissa kini memiliki 499 ribu pengikut di kanal Youtube miliknya[14]. Desain dari Anya Melfissa dibuat oleh seorang ilustrator dari Jepang bernama Eku Uekura. Konsep desainnya terinspirasi dari senjata tradisional Indonesia, yaitu Keris dengan dominan warna hitam dan coklat. Kemudian terdapat motif-motif menyerupai batik yang ditempatkan pada beberapa bagian di pakaiannya. Gaya ilustrasinya menggunakan gaya animasi Jepang.

Latar belakangnya yang unik dan memiliki unsur lokal ini akan cocok untuk dijadikan referensi latar belakang karakter yang akan penulis buat nantinya.

2.3.6. Refrensi karya *Virtual Youtuber* “Riksa Dhirendra” oleh Tauyuki Saema



Gambar 2. 3 Desain karakter Riksa Dhirendra.
(Sumber : *Twitter Riksa Dhirendra*, 2020)

Riksa Dhirendra merupakan Vtuber dari salah satu agensi Jepang yang membuka cabang di Indonesia yaitu Nijisanji ID, yang debut pada 18 Desember 2019. Ia diceritakan sebagai seorang lulusan IT yang merantau ke ibukota dan menjadi pekerja lepas. Sekarang, ia telah memiliki 49 ribu pengikut di kanal Youtube miliknya [15] Desain karakter dari Riksa Dhirendra dibuat oleh seorang ilustrator Jepang bernama Tauyuki Saema.

Selain menyediakan konten-konten Vtuber pada umumnya seperti Game, Bernyanyi dan Free talk Riksa juga menyediakan konten Rebo Nyunda. Dalam konten Rebo Nyunda ini, Riksa menggunakan bahasa Sunda dalam setiap sesinya, seperti mengajarkan bahasa Sunda maupun sekedar ngobrol dengan para penonton. Penggunaan bahasa daerah dalam konten Riksa ini dapat menjadi refrensi dalam penelitian ini karena sama-sama mengangkat budaya lokal berupa bahasa daerah.

2.3. Landasan Teori

Dalam penelitian ini akan menggunakan beberapa istilah-istilah yang perlu dijelaskan makna dan artinya, maka dari itu penulis perlu menjelaskan arti dari istilah-istilah tersebut agar pembaca dapat memahaminya dengan mudah dan menghindari kesalahan persepsi bagi para pembaca.

2.3.1. *Virtual Youtuber*

Virtual youtuber merupakan seorang *streamer* ataupun *online entertainer* tidak tampil secara langsung di depan layar, melainkan menggunakan Avatar karakter baik 3D maupun 2D yang terlihat seakan hidup dan berinteraksi dengan penonton seperti ekspresi wajah, gerakan kepala dan lain sebagainya. Karakter ini digerakan oleh sang *streamer* menggunakan *Motion Capture* atau penangkap gerak yang kemudian diterjemahkan dalam bentuk gerakan[2]. Para Vtuber 2D biasanya menggunakan *software* Live2D untuk membuat *rigging* karakter agar gerakannya dapat terdeteksi oleh kamera.

Mereka juga biasanya merahasiakan identitas asli mereka untuk menjaga privasi dan mencegah ekspektasi tinggi penonton terhadap orang dibalik karakter Vtuber yang mereka gemari.

2.3.2. Dialek Banyumasan

Dialek Banyumasan atau sering juga disebut dialek Ngapak merupakan salah satu kategori Bahasa Jawa yang digunakan di wilayah Jawa Tengah bagian barat seperti Kabupaten Tegal, Pemalang, Brebes, Banyumas dan sekitarnya, Dialek Banyumasan merupakan dialek jawa paling tua dibanding yang lainnya. Dialek Banyumasan bisa disebut bahasa Jawa tahap awal atau Jawa murni. Penutur dialek Banyumasan disebut *wong Banyumasan* atau orang Banyumasan [16].

a. Desain Karakter

Karakter merupakan hal utama dalam penyajian cerita, sebuah unsur penting yang membuat sebuah cerita menjadi hidup. Karakter akan menemani penonton sepanjang cerita sampai akhir [17]. Sebuah karakter dapat didesain oleh seseorang maupun sebuah kelompok desainer karakter, berdasarkan ide cerita dan alur cerita.

Seorang desainer karakter merupakan orang yang membuat gambar orisinal karakter untuk media visual. Desainer karakter merupakan orang yang menggali imajinasi mereka untuk menemukan karakter yang berbeda dan unik dibandingkan dengan karakter yang sudah ada sebelumnya [17]. Desainer karakter biasanya bekerja dengan banyak sektsa desain karakter, referensi dari buku, musik, film, maupun fotografi dan riset data. Semua proses Panjang tersebut kemudian akan menghasilkan karakter yang unik dan terkesan hidup.

Dalam penelitian ini nantinya akan diperlukan seorang karakter yang akan tampil dan berinteraksi dengan para penonton. Karakter tersebut akan diberikan nama, latar belakang dan kepribadian. Desain dari karakter tersebut juga akan dirancang sesuai dengan latar belakang dan target audiens yang akan dituju serta memadukan unsur-unsur yang mewakili ciri khas budaya Banyumas.

b. Gaya Ilustrasi Anime

Anime merupakan film animasi buatan Jepang yang merupakan serapan dari kata "Animation". Ciri khas dari gaya ilustrasi Anime yang paling menonjol ialah struktur wajah seperti bentuk mata, hidung, mulut, alis dan kepala. Tergantung dari bagaimana penggambaran karakter yang ingin disampaikan. Contohnya jika mata dari karakter semakin lebar, maka karakter tersebut memiliki sifat yang ramah dan terbuka. Dan jika bentuk mata dibuat tajam lurus kebawah, karakter tersebut akan terkesan dingin dan jahat [18]. Berikut merupakan contoh perbandingan gaya ilustrasi Anime dengan gaya komik barat.



Gambar 2. 4 Perbandingan Gaya Ilustrasi Anime dan Gaya komik Barat
(Sumber : Website Kotaku, 2018)

Dalam penelitian ini nantinya akan menggunakan gaya ilustrasi Anime, selain karena asal Vtuber sendiri dari Jepang, juga karena mayoritas penggemar Vtuber merupakan penggemar Anime pula.

c. *Rigging*

Menurut Bonnie Soeherman, Adhicipta R. Wirawan dalam Jurnal yang ditulis oleh Muhammad Ismet Lau, Afdhol Dzikri dan Sandi Prasetyaningsih *Rigging* merupakan proses pemasangan kerangka pada model atau objek yang akan dianimasikan. *Rigging* diibaratkan sebagai tulang yang nantinya akan yang berfungsi sebagai penyangga model atau objek sehingga dapat digerakan[19]. Dalam penelitian ini, digunakan *software* Cubism Live2D sebagai alat untuk membuat *rigging* karakter Vtuber yang akan dibuat. *Software* ini merupakan *software* yang umum digunakan dalam proses pembuatan Vtuber yang berbasis animasi *Live2D*. Nantinya asset-aset yang diperlukan akan disiapkan dengan memecah-mecah perbagian yang akan diberi gerakan. Kemudian pecahan-pecahan tersebut akan diberi kerangka dan diatur pergerakannya. Setelah proses *rigging* selesai,

aset yang sudah siap akan dimasukkan kedalam *software* lain yaitu PrPrLive agar bisa digerakan menggunakan *motion capture* kamera.

d. Animasi

Animasi merupakan serangkaian susunan gambar-gambar yang berurutan atau dalam animasi dikenal dengan istilah *Frame*. Dalam satu *frame* terdiri dari satu gambar, ketika *frame* tersebut ditampilkan secara bergiliran dengan *frame* yang berbeda dalam waktu tertentu, maka akan menghasilkan ilusi gerakan. Satuan yang dipakai dalam animasi adalah *frame per second* (FPS). Contoh, jika suatu animasi memiliki 25 fps, berarti animasi tersebut dalam satu detik memiliki 25 gambar. Semakin besar FPS yang digunakan, semakin halus pula animasi yang dihasilkan[20].

Animasi berasal dari kata bahasa latin yaitu “*Anima*” yang berarti jiwa, hidup dan semangat. Kata animasi juga berasal dari *to animate* yang berarti “menghidupkan” yang kemudian menjadi *Animation*. Secara umum, animasi adalah kegiatan menggerakkan benda mati sehingga terlihat hidup dengan diberi dorongan, emosi dan semangat[20].

Dalam penelitian ini akan menggunakan teknik animasi Live2D. Live2D merupakan teknologi Software yang memungkinkan untuk membuat ekspresi dinamis yang terkesan hidup pada ilustrasi 2D. Dengan penggunaan Live2D ke ilustrai 2D secara langsung, dapat menciptakan efek yang jauh lebih bagus dari ilustrasi 2D statis. Hal ini akan dapat membantu audiens mengembangkan ketertarikan emosional yang kuat pada karakter tersebut[21]. Ilustrasi karakter 2D yang dibuat nantinya akan dipecah-pecah menjadi beberapa bagian dan diberi gerakan-gerakan tersendiri menyerupai gerakan manusia seperti kedipan mata, mulut dan lain sebagainya.

e. *Motion Capture*

Motion Capture atau yang sering disingkat menjadi Mocap merupakan proses animasi yang menggunakan perekaman gerakan dari manusia, hewan dan lain sebagainya yang nantinya akan diterjemahkan kedalam data 3 dimensi. *Mocap* memiliki beberapa metode dalam penggunaannya, seperti menggunakan penanda sebagai acuan (*Marked-based Motion Capture*) maupun yang tanpa menggunakan penanda (*Marker-less Motion Capture*)[22]

Dalam penelitian ini akan menerapkan penggunaan *Motion Capture* untuk membaca gerakan wajah menggunakan kamera *webcam*. Nantinya akan digunakan *software Motion Capture* seperti *PrPrLive* ataupun *Animaze*.

f. *Logotype*

Logo merupakan identitas yang digunakan untuk mewakili citra dari suatu organisasi, Lembaga ataupun perusahaan berupa sebuah tanda gambar (*Picture Mark*). Sedangkan *Logotype* merupakan bentuk kata (*Word Mark*) dengan bentuk khusus yang mewakili ciri khas suatu perusahaan, lembaga ataupun organisasi [23]. Selain untuk mewakili citra dari suatu organisasi, Lembaga atau perusahaan, logo juga dapat membangun kepercayaan yang kuat terhadap konsumen dan menjaga kesan dari organisasi atau lembaga tersebut. Dalam penelitian ini akan diperlukan pembuatan *logotype* yang bertujuan untuk ciri khas dan mewakili citra yang diinginkan dari vtuber yang akan dibuat.

g. *Tipografi*

Pemilihan huruf tidaklah semudah yang dibayangkan, karena terdapat banyak sekali jenis-jenis huruf. maka dari itu kita perlu mempelajari tipografi, yaitu ilmu yang mempelajari hal-hal mengenai huruf cetak. Dalam desain, tipografi merupakan proses merancang bentuk huruf cetak kemudian merangkainya menggunakan komposisi yang tepat agar mendapatkan tampilan yang diinginkan [23].

Tipografi juga dapat menyampaikan suatu citra secara visual. Dengan berkembangnya teknologi digital, kini desainer grafis semakin bebas dalam menciptakan visualisasi pesan dengan huruf, bukan sekedar bacaan saja, namun juga mengekspresikan suasana atau rasa [23].

Dalam penelitian ini nantinya akan diperlukan tipografi dalam pembuatan unsur-unsur pendukung yang diperlukan dalam pembuatan *vtuber*, seperti pembuatan *banner* untuk media sosial dan unsur-unsur pendukung lain.

h. Layout

Layout merupakan tataletak elemen-elemen desain pada suatu media tertentu sebagai pendukung konsep atau pesan yang ingin disampaikan. *Me-layout* merupakan salah satu proses dalam tahapan desain. Namun seiring berjalannya waktu definisi *layout* menyatu dengan definisi desain, maka dari itu banyak orang yang mengatakan bahwa *me-layout* dan mendesain itu proses yang sama [24].

Dalam penelitian ini nantinya akan dibutuhkan pembuatan elemen-elemen desain pendukung seperti *Stream Layout* berupa penempatan elemen-elemen desain seperti simbol, logo dan tipografi. Yang nantinya akan digunakan saat siaran langsung maupun pembuatan konten di media sosial.