

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Teknologi saat ini menjadi hal yang sangat lekat dengan kehidupan masyarakat, dengan mulai banyaknya bergantung dengan teknologi, seperti menonton, bekerja dan masih banyak lainnya. Dengan perkembangan yang sangat pesat ini, banyak media hiburan yang bermunculan di internet selama perkembangan teknologi, kemudahan akses yang semakin mudah untuk didapatkan, dengan berbagai *platform* layanan yang tersedia, seperti *Youtube* yang memberikan banyak sekali pilihan tontonan dan hiburan yang disediakan. Tidak hanya hiburan, banyak juga informasi yang bisa didapatkan melalui internet, *informasi* yang lebih mudah didapatkan dan lebih banyak yang dapat diperoleh.

Dengan perkembangan teknologi yang pesat serta mudahnya akses, menjadikan banyaknya budaya asing yang masuk ke Indonesia, salah satu dampaknya banyak orang-orang yang menjadi terpaku pada perangkat mereka, sehingga jarang mendengarkan ataupun tahu dengan budaya daerah yang melekat menjadi sebuah ciri khas. Bali merupakan salah satu daerah di Indonesia yang sangat kental akan budayanya, menjadi sebuah destinasi wisata sampai mancanegara. Budaya yang erat kaitannya dengan kehidupan masyarakat. Banyak karya seni yang dihasilkan dari budaya tersebut, karya yang erat kaitannya dengan budaya Bali. Puisi-puisi serta syair indah yang dilantunkan oleh orang-orang di

masa lalu untuk menceritakan suatu kisah dengan pesan moral yang terkandung di dalamnya guna sebagai sarana Pendidikan.

Nyanyian yang sering dinyanyikan oleh orang tua jaman dahulu untuk menghibur anak-anaknya, mengisi keseharian ketika bekerja dikebun maupun di sawah. Menurut Sudarsana (2018:3) nyanyi-nyanyian atau *Dharmagita* mulai jarang dinyanyikan oleh anak-anak maupun remaja saat ini yang dimana mereka lebih memilih mendengarkan serta melantunkan lagu-lagu luar yang sedang populer apalagi lagu dari band anak-anak hingga dewasa, lagu-lagu luar negeri yang sedang hits, serta film maupun konten yang dapat ditonton di telepon genggam, apalagi anak-anak yang tidak sempat mempelajari di rumah melalui orang tua. Dengan demikian banyak anak-anak sekarang yang tidak bisa *medharmagita*, bahkan ada dari mereka yang tidak tau *dharmagita* tersebut.

Banyaknya konten yang masuk melalui media sosial, tidak hanya muatan lokal saja, namun juga banyak konten-konten yang berasal dari luar Indonesia yang dapat masuk melalui perkembangan teknologi yang pesat seperti saat ini. Banyak budaya populer yang masuk ke Indonesia melalui internet, menjadikan banyak sekali variasi konten baru yang bisa didapatkan. Salah satunya budaya populer dari Jepang, bahkan banyak konten dari budaya Jepang tersebut yang sudah masuk sejak dulu melalui siaran televisi, seperti serial animasi Jepang, serial *Tokusatsu*. Beberapa contoh yang sempat masuk ke Indonesia seperti, *Crayon Shinchan*, *Doraemon*, *Naruto* dan masih banyak lainnya.

Media seperti *Youtube* menjadi sebuah tren yang cukup viral beberapa waktu belakangan, dimana bermunculan banyaknya talenta yang membuat konten dan mengunggah konten tersebut ke internet melalui *platform Youtube*. Dengan

demikian mereka mendapatkan banyak atensi dari masyarakat, khususnya bagi anak-anak yang dimana dengan kemudahan akses yang bisa didapatkan. Tidak hanya pada anak-anak, para remaja juga menjadi lebih sering memperhatikan layar *gadget* mereka dengan menonton serta bermain dengan sosial media. *Youtube* merupakan sebuah *platform* yang dapat membuat semua orang menjadi perhatian publik, dengan mendorong orang-orang menjadi produser mandiri yang menyebut dirinya sebagai *Youtuber* yang membuat konten serta mengunggahnya secara mandiri, mengumpulkan popularitas serta pengikut sehingga akhirnya menemukan jalan ke ranah profesional. Pada awalnya *Youtuber* lekat dengan kehadiran manusia yang sesungguhnya dalam setiap konten, belakangan ini muncul tren *Virtual Youtuber*, yang dimana memperluas konten-konten *Youtuber* dengan menghadirkan *avatar virtual* yang di animasikan. *Virtual Youtuber* membawa pengalaman baru kepada penonton serta mendorong batas antara nyata dengan tidak nyata (Zhou Xin, 2020:2).

Salah satu yang membuat tren *Virtual Youtuber* ini semakin berkembang di Indonesia ialah ketika *Hololive* masuk dengan memperkenalkan talenta-talentanya pada tahun 2020 silam dengan kemunculan *Moona Hoshinova*, *Ayunda Risu*, dan *Airani Iofifteen*. Tidak hanya sampai disana *Hololive* juga menambah terus talentanya sampe sekarang yang dimana sudah masuk ke generasi ke 3. Salah satu yang membuat peneliti mengembangkan topik ini ialah kemunculan dari *Anya Melfissa* generasi ke 2 dari *Hololive* Indonesia, yang dimana *Anya Melfissa* merupakan merupakan *Moe Anthropomorphism* dari sebuah keris. William (2021:206) menyatakan *Anya Melfissa* merupakan merupakan *Moe Anthropomorphism* dari sebuah keris yang mendapatkan wujud menjadi seorang

manusia, desain dari karakter *Anya Melfissa* sendiri saat *debut* menggunakan tampilan yang sangat khas dengan budaya yang ada di Indonesia terutama dari corak keris yang menjadi latar belakang dari karakter *Anya Melfissa* seperti pada

Gambar 1.1.



Gambar 1. 1.
Anya Melfissa.
(Sumber: *Anya Melfissa* Ch. hololive-ID)

Setelah setahun dari *debut Hololive* Indonesia generasi ke 2, mereka mendapatkan tampilan baru dari karakter mereka, dimana setiap karakter dari generasi 2 mempunyai banyak sekali ciri khas yang sangat mempresentasikan Indonesia, dimana seperti *Kureiji Ollie* yang mendapatkan penampilan layaknya pakaian adat dari Indonesia, *Anya Melfissa* serta *Reine Pavolia* yang berisikan corak batik dalam karakter mereka, bisa dilihat pada **Gambar 1.2** .

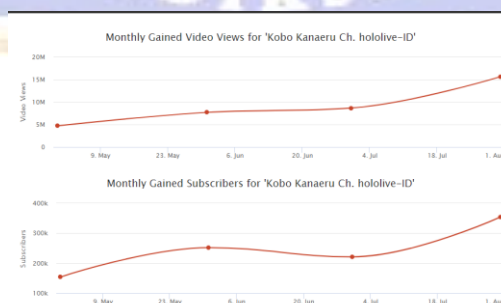
Dalam perjalanannya tren *Virtual Youtuber* ini menjadi cukup naik selama masa pandemi terutama pada remaja yang mengikuti budaya populer dari Jepang. Mulai bermunculan banyak *Virtual Youtuber* baik secara mandiri maupun dinaungi oleh agensi seperti *Hololive* dan *Nijisanji*. Kemunculan talenta baru *Hololive* Indonesia generasi ke 3 *Kobo Kanaeru* mendapatkan perhatian yang cukup signifikan untuk penikmat budaya populer Jepang, yang dimana ia mendapatkan banyak interaksi penonton yang cukup signifikan dapat dilihat pada **Gambar 1.3.**

Intensitas dari penontonnya pun sudah tidak hanya di kalangan yang menggandrungi tren tersebut, namun juga sudah menjamu ke kalangan yang tidak terlalu menggandrungi tren tersebut.



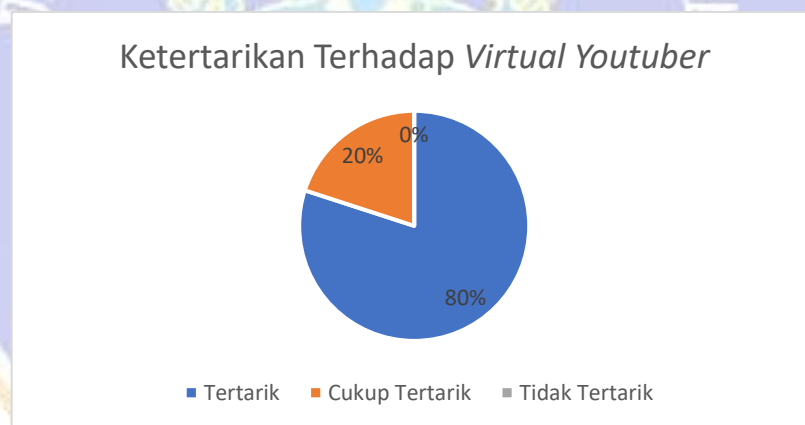
Gambar 1. 2.
Model Baru HoloID gen 2.
(Sumber: Hololive Indonesia)

Peneliti menyebarkan angket secara daring untuk mengetahui ketertarikan masyarakat terhadap tren ini, 80% dari responden mengetahui tentang tren ini dan bahkan ada yang memiliki *Oshi*(推し) atau karakter/orang yang di Idolakan. Dari responden terlihat bagaimana mereka tertarik akan karakter *Virtual Youtuber* tersebut dimana karakter-karakter tersebut memiliki persona yang menarik dan menghibur, karakter pribadi yang imut, lucu, sifat dari karakter yang beragam, mudah dinikmati dan bagus dijadikan potongan pendek momen-momen dari sang karakter.



Gambar 1. 3.
Grafik Penonton *Kobo Kanaeru*
(Sumber: SocialBlade)

Dari angket yang telah dilakukan sebelumnya, tren dari *Virtual Youtuber* ini masih relevan, dimana dari 80% responden tertarik dan sisanya cukup tertarik dengan konsep dari *Virtual Youtuber* jika digabungkan dengan konten budaya Bali ini. Melihat dari respon tersebut, beberapa saran dari responden seperti, Lebih diperhatikan lagi bagaimana cara *VTuber* tersebut dapat menjangkau budaya daerah yang ingin diperlihatkan, untuk konten karena *Virtual Youtuber* jago nyanyi ada baiknya *Virtual Youtuber* bernyanyi lagu daerah. Beberapa tanggapan tertarik akan konten *Virtual Youtuber* dengan budaya Bali ini dimana, cukup jarang melihat karakter dengan kearifan lokal, ia juga memberikan saran dimana untuk mengentalkan budaya serta audiens lokal juga, untuk hasil angket dapat dilihat pada **Gambar 1.4.**



Gambar 1. 4.
Grafik Responden Ketertarikan Terhadap *Virtual Youtuber*.

Konsep dari *Virtual Youtuber* sendiri menjual kisah dari latar belakang dari sebuah avatar yang di animasikan, dimana ia seringkali bercerita, melakukan kegiatan sesuai dengan latar belakang yang sudah dibuat. Dengan latar belakang tersebut dapat membuat penonton dapat lebih *relate* dengan sang karakter. Ada

beragam latar belakang dari *Virtual Youtuber* yang sudah tersebar luas mulai dari sebuah *A.I*, *Idol*, Penyihir, makhluk mitologi dan masih banyak lagi yang dimana sangat erat kaitannya dengan animasi dari Jepang (*Anime*).

Dalam penerapannya, *Virtual Youtuber* kerap kali mengajak penontonnya untuk berinteraksi, seolah-olah mereka dapat berinteraksi dengan sosok yang berada di dalam layar, biasanya mereka memainkan peran sesuai dengan latar belakang yang sudah ditetapkan, dengan interaksi tersebut karakter seringkali bercerita yang dapat membuat penonton juga ikut masuk kedalam cerita tersebut. Melihat pada zaman dahulu, banyak karya sastra yang diturunkan dari generasi ke generasi, serta pada zaman dahulu di Bali kerap melantunkan sekar alit dan pupuh yang memiliki pesan moral ketika bersama anak-anaknya. *Sekar Alit* dalam setiap liriknya menyimpan pesan-pesan moral yang diajarkan generasi muda sejak dini seperti menghargai kehidupan, kemerdekaan, tanggung jawab, keadilan, kejujuran dan toleransi terhadap nilai-nilai moral lainnya (Kotaniartha, 2019). Selain itu prosa-prosa yang merupakan sastra klasik selain puisi dan drama yang kerap menceritakan cerita fiksi yang secara naratif yang berupa cerita-cerita rakyat, dongeng yang sangat erat kaitannya dengan pesan moral.

Salah satu cara yang dimana dapat dilakukan untuk memperkenalkan budaya-budaya tersebut dapat dilakukan dengan sebuah media interaktif, yang dimana para penonton dapat berinteraksi dengan sebuah media seperti *Avatar Virtual* dari seorang karakter *Virtual Youtuber*, karena banyaknya *Virtual Youtuber* yang tersebar di Internet membuat konten yang dimana seringkali bercerita kepada para penontonnya dan kerap kali penonton dapat berinteraksi dengan karakter *Virtual Youtuber* tersebut melalui kolom *live chat* maupun melalui fitur donasi.

Dimana peneliti menjadi tertarik untuk mengangkat topik ini ialah karena dua karakter *Virtual Youtuber* yaitu *Anya Melfissa* serta *Kureiji Ollie* yang dimana mereka merupakan bagian dari *Hololive* Indonesia generasi ke 2 yang memiliki desain dan untuk *Anya Melfissa* yang mempunyai latar belakang yang menggabungkan budaya-budaya Indonesia.

Pengembangan *Virtual Youtuber* dengan budaya Bali adalah usaha untuk menghadirkan karakter *virtual* yang menampilkan budaya dan tradisi Bali sebagai tema utamanya. Ini dilakukan dengan menggabungkan teknologi dan seni untuk membuat karakter *virtual* yang dapat berinteraksi dengan penonton dan menyampaikan pesan melalui video. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mempromosikan budaya Bali kepada masyarakat luas, terutama di era *digital*, dan membantu memperkuat identitas budaya setempat. Dengan menggunakan teknologi seperti animasi dan pembuatan suara, pengembangan *Virtual Youtuber* dengan budaya Bali membawa konsep baru dalam mempresentasikan budaya dan tradisi lokal ke masyarakat luas.

Dengan pemaparan tersebut peneliti mencoba untuk menggabungkan budaya Bali dengan *Virtual Youtuber* dengan judul “Pengembangan *Virtual Youtuber* dengan konten budaya Bali”

1.2. Rumusan Masalah

Dengan identifikasi masalah diatas didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan dari konten *Virtual Youtuber* yang menggunakan budaya Bali?
2. Bagaimana uji penerimaan kepada masyarakat terhadap penerapan dari konten *Virtual Youtuber* dengan Budaya Bali ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, berikut merupakan tujuan dari penelitian ini:

1. Untuk pengembangan *Virtual Youtuber* menggunakan konten budaya Bali.
2. Untuk mengetahui respon penerimaan oleh masyarakat dengan konten *Virtual Youtuber* tersebut.

1.4. Batasan Penelitian

Penelitian “Pengembangan *Virtual Youtuber* dengan konten budaya Bali” memiliki batasan, yang dimana dengan batasan tersebut penelitian ini dapat terfokuskan dan tidak melebar dari penelitian sebagai berikut:

1. Konten *Virtual Youtuber* lebih berfokus untuk mengenalkan budaya Bali yaitu olah vokal, seperti mekidung, kakawin serta geguritan.
2. Konten *Virtual Youtuber* juga akan melakukan berbincang bincang dengan penonton dan satu sama lain.
3. Konten akan dibatasi menjadi 3 konten, yang akan disusun sesuai skenario untuk di uji sebelum akhirnya melakukan siaran langsung secara mandiri.
4. Durasi konten yang dibatasi kurang lebih 10 menit per-konten yang digunakan untuk tahap uji coba sebelum akhirnya melakukan siaran langsung secara mandiri.
5. Konten yang dibuat melakukan simulasi kegiatan *Virtual Youtuber* saat sedang melakukan siaran langsung.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis.

Peneliti dapat mengimplementasikan teori dan pengalaman yang diperoleh selama masa perkuliahan, selain itu penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang akan mengembangkan hal yang serupa.

2. Manfaat praktis.

a) Bagi Masyarakat Umum.

Bisa menjadi media untuk memperkenalkan budaya lebih luas, baik dikalangan masyarakat umum maupun yang menggeluti hobi dalam *Virtual Youtuber*.

b) Bagi Peneliti.

Sebagai sarana untuk mengimplementasikan ilmu yang dipelajari selama masa perkuliahan, dan juga kesempatan untuk menambah wawasan peneliti dengan melakukan praktik langsung untuk memecahkan permasalahan di masyarakat.

