

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

YouTuber adalah pengguna YouTube yang rutin memublikasikan konten (Pratama & La Kahija, 2022, h. 81). Salah satu bentuknya adalah Virtual YouTuber (VTuber), yaitu YouTuber yang menggunakan avatar digital berupa karakter fiksi 2D atau 3D dan berperan seolah nyata serta mampu berinteraksi dengan penonton (Stephanie, 2020, h. 31). VTuber semakin populer di Indonesia dengan jumlah subscriber mencapai 50 juta, lima kali lebih banyak dibanding Thailand (Data VTuber Asia, 2025; Arianto, 2023). Perkembangan teknologi dan banyaknya studio atau agensi seperti Hololive, Nijisanji, dan MAHA 5 mempermudah siapa pun untuk memulai karier sebagai VTuber (Lu et al., 2021, h. 1-2). Hololive Indonesia sebagai agensi VTuber telah menerapkan strategi promosi yang mengangkat unsur budaya lokal ke dalam desain karakter talent mereka. Salah satu wujud dari strategi ini adalah video berjudul “*Indonesian Folk Music Medley*”, yang dibuat untuk merayakan bulan kemerdekaan Indonesia. Video ini menampilkan para talent Hololive Indonesia menyanyikan lagu daerah dengan mengenakan pakaian adat yang sesuai dengan lagu yang dibawakan. Fenomena VTuber ini menunjukkan bagaimana VTuber dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan budaya Indonesia ke audiens global dan lokal. Selain itu, fenomena ini berkembang menjadi cara baru untuk membawa budaya tradisional ke dunia maya (Bredikhina, 2021, h. 182-184).

VTuber Hololive Indonesia menggunakan gaya visual anime yang khas dengan ciri mata besar ekspresif, gerak dinamis, dan warna cerah (Clements, 2023; Ferreira et al., 2022, h. 1). Gaya ini memberikan kebebasan kreatif dalam merancang karakter, tetapi sekaligus menimbulkan tantangan dalam menjaga keaslian elemen budaya pada visual tersebut. Pakaian adat yang ditampilkan dalam video ini dirancang untuk mencerminkan identitas daerah asal, namun perlu dikaji

lebih lanjut sejauh mana visual tersebut sesuai dengan referensi budayanya. Dalam konteks desain karakter VTuber seperti Hololive Indonesia, penting untuk menganalisis bagaimana unsur-unsur budaya Indonesia diadaptasi ke dalam visual karakter. Tantangan utamanya bukan sekadar menampilkan budaya, tetapi bagaimana menerjemahkan elemen seperti pakaian adat ke dalam medium visual tanpa mengaburkan makna dan nilai aslinya. Permasalahan seperti *cultural appropriation* yaitu penggunaan atau pengambilan unsur-unsur suatu budaya yang akhirnya mendistorsi atau salah menggambarkan budaya tersebut (Arya, 2021), serta fenomena *Indo-baiting*, yakni penggunaan Indonesia hanya untuk menarik pasar lokal tanpa memperhatikan konteks menjadi isu yang relevan dalam konteks ini. Oleh karena itu, analisis terhadap desain visual VTuber, khususnya yang berkaitan dengan budaya Indonesia, menjadi penting untuk memastikan representasi budaya dilakukan secara bertanggung jawab dan menghormati budaya yang menjadi sumber referensi.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini mengkaji makna representasi visual mengenai desain karakter termasuk pakaian adat yang digunakan oleh VTuber. Kajian ini bertujuan menambah referensi bagi desainer dan ilustrator dalam menciptakan VTuber yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga merepresentasikan budaya Indonesia. Mengingat masih terbatasnya studi yang secara spesifik membahas integrasi budaya Indonesia dalam desain VTuber, analisis ini diharapkan dapat menjadi kontribusi baru dalam ranah desain komunikasi visual dan kajian budaya. Penulis berharap temuan ini dapat memperluas pemahaman tentang pentingnya desain karakter dalam pelestarian nilai-nilai budaya di tengah masyarakat modern.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dalam latar belakang, berikut beberapa poin masalah yang ditemukan penulis:

1. Analisis mengenai sejauh mana representasi budaya Indonesia dalam pakaian adat yang diimplementasikan pada desain karakter VTuber mempertahankan makna budaya aslinya ketika diadaptasi ke gaya visual *anime* masih minim.
2. Potensi desain karakter VTuber untuk mempromosikan budaya lokal Indonesia kepada audiens domestik dan internasional belum dieksplorasi secara komprehensif.

Dari penjabaran tersebut tersebut, dapat ditarik pertanyaan penelitian: Bagaimana penyesuaian visual desain karakter VTuber khususnya pada representasi pakaian adat, diekspresikan dalam video “*Indonesian Folk Music Medley Hololive Indonesia 2024 Ver*”?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini mengkaji aspek visual dalam desain karakter VTuber Hololive Indonesia yang ditampilkan dalam video *Indonesian Folk Music Medley 2024 ver*. Untuk menjaga fokus dan kejelasan analisis, penelitian ini mempunyai batasan sebagai berikut:

1. Analisis hanya dilakukan pada *desain karakter* VTuber yang tampil dalam video “*Indonesian Folk Music Medley Hololive Indonesia 2024 Ver*”.
2. Analisis akan membandingkan desain karakter dengan referensi budaya asalnya untuk menilai keterkaitan dan adaptasi visual yang dilakukan.
3. Analisis budaya terbatas pada representasi desain karakter dalam konteks visual VTuber dalam video tersebut.

Hololive Indonesia menggunakan pakaian adat dalam *desain karakter* talent mereka sebagai strategi untuk menarik audiens yang lebih luas. Adaptasi ke

dalam gaya *anime* menghadirkan tantangan terkait keaslian dan akurasi budaya. Penelitian ini juga menelusuri sejauh mana representasi tersebut berperan dalam memperkenalkan budaya Indonesia terutama lewat media digital, baik bagi penonton lokal maupun internasional.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang sudah dirumuskan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis representasi dan penyesuaian visual desain karakter VTuber bertema budaya Indonesia, khususnya pada pakaian adat, diekspresikan dalam video “Indonesian Folk Music Medley Hololive Indonesia 2024 Ver.”.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini tidak hanya memberikan manfaat teoretis, tetapi juga memiliki manfaat praktis bagi Masyarakat dan berbagai pihak yang terlibat dalam industri kreatif, khususnya dalam bidang desain karakter dan VTuber.

1. Manfaat Teoritis:

Penelitian ini diharapkan menjadi pemahan ilmu pengetahuan desain komunikasi visual, khususnya membahas materi representasi budaya lokal Indonesia pada desain karakter pada VTuber. Terutama dalam bidang identitas visual pada karakter VTuber, estetika desain karakter, dan pengaruh budaya pada media. Dengan menganalisis elemen seperti peran budaya, visual dalam perkembangan VTuber di Indonesia, penelitian ini tidak hanya akan memperluas pemahaman kita tentang kontribusi peran representasi budaya lokal Indonesia pada desain karakter VTuber tetapi juga memberikan wawasan bagi penelitian selanjutnya tentang bagaimana desain karakter dapat menjadi sebuah alat untuk membangun hubungan dengan audiens.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini harapannya dapat memberikan beberapa manfaat praktis yang dapat diantisipasi antara lain: referensi bagi desainer karakter, agensi VTuber, serta kreator digital lainnya dalam menciptakan identitas visual yang mengangkat budaya lokal Indonesia. Dengan mempelajari bagaimana elemen budaya pada *desain karakter* VTuber, masyarakat dapat lebih mengembangkan dan mendukung VTuber lokal yang tidak hanya memiliki visual yang menarik, tetapi juga memiliki kedalaman nilai budaya Indonesia.

