

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, banyak anak remaja yang sering menggunakan media virtual digital. Salah satu tren teknologi yang semakin berkembang adalah *Virtual YouTuber (VTuber)*, yaitu kreator konten yang menggunakan *avatar* digital untuk berkomunikasi dengan *audiens* melalui platform seperti *YouTube*. Kemunculan *VTuber* yang awalnya populer di Jepang kini telah menyebar ke berbagai negara, termasuk Indonesia, dan menjadi alternatif hiburan baru yang diminati oleh generasi muda. Artikel yang mengatakan bahwa *VTuber* dari Jepang sekarang ikut marak di Indonesia. Dengan maraknya penggunaan *VTuber* media virtual digital tersebut, *VTuber* mulai dieksplorasi tidak hanya sebagai bentuk hiburan, tetapi juga sebagai media baru dalam penyampaian informasi dan pendidikan. *VTuber* memiliki potensi besar untuk menarik perhatian *audiens*, khususnya generasi muda, melalui tampilan visual yang menarik, interaktif, dan kreatif. Dengan kemampuan untuk menyampaikan materi secara dinamis dan interaktif, *VTuber* dapat menyalurkan kesenjangan antara hiburan dan pendidikan, menciptakan model pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi generasi digital.

Pendidikan sekolah di Indonesia memegang peranan penting dalam membangun generasi yang berkompeten dan mampu menghadapi tantangan global. Sistem pendidikan di Indonesia meliputi jenjang pendidikan dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi, dengan tujuan untuk memberikan akses pendidikan yang merata dan berkualitas kepada seluruh lapisan masyarakat. Namun, dalam praktiknya, masih terdapat berbagai tantangan yang dihadapi, seperti kesenjangan kualitas pendidikan di daerah perkotaan dan pedesaan, terbatasnya fasilitas pendukung, hingga kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran. Siswa sering kali mengalami kesulitan untuk memahami materi pelajaran karena pendekatan yang monoton dan kurang interaktif.



Gambar 1.1 *VTuber* lokal dari Indonesia

(sumber : <https://www.risamedia.com/vtuber-corner-serunya-perkenalan-para-vtuber-tanah-air-oleh-ipo-chan/index.html>)

Inovasi teknologi memiliki peran signifikan dalam mendukung pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan adalah penggunaan media digital berbasis karakter virtual atau VTuber (Virtual YouTuber). VTuber tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mampu menjadi media edukasi yang interaktif dan menyenangkan, khususnya bagi siswa sekolah. Dengan memanfaatkan karakter VTuber, informasi pendidikan dapat disampaikan dengan cara yang lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Rancangan karakter VTuber ini menjadi sebuah upaya strategis untuk menjawab tantangan dalam dunia pendidikan di Indonesia dengan menghubungkan kebutuhan siswa akan pembelajaran yang menarik dengan potensi teknologi digital.

Di Indonesia, penggunaan VTuber sebagai media pendidikan masih merupakan konsep yang relatif baru, namun memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut. Dilantik dari Tensai-Indonesia.com, “Di Indonesia sendiri, akhir-akhir ini juga mulai bermunculan karakter-karakter Vtuber yang tidak kalah populer dari VTuber Jepang dan namanya langsung booming diperbincangkan di kalangan masyarakat Tanah Air yang memang sangat penasaran dengan setiap pembaruan di bidang teknologi, salah satunya Virtual Youtuber seperti Tessa, IpoChan, hingga Maya Putri”. Kreator VTuber lokal mulai mengeksplorasi konten edukatif seperti tutorial, penjelasan konsep ilmiah, hingga pembahasan isu-isu sosial. Pendekatan ini menawarkan cara baru untuk menyampaikan informasi pendidikan yang mudah dipahami dan

diserap oleh audiens, terutama siswa dan mahasiswa yang terbiasa dengan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari.

Pelajar SMA sebagai bagian dari generasi digital merupakan kelompok yang sangat akrab dengan konten-konten berbasis visual dan interaktif di media sosial. Mereka cenderung mengakses informasi dan hiburan melalui platform seperti YouTube, TikTok, dan Instagram. Dengan demikian, pendekatan edukatif yang menggunakan karakter VTuber memiliki peluang besar untuk menarik minat dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan secara ringan, menyenangkan, dan mudah diakses.

Persentase Anak Usia 5 Tahun ke Atas yang Mengakses Internet Menurut Tujuan (2021) databoks

Bar Horizontal Table

Nama Data	Nilai
Media sosial	88,99
Mendapat informasi	66,13
Hiburan	63,08
Tugas sekolah	33,04
Pembelian barang/jasa	16,25
Mendapat informasi barang	13,13
Mengirim/menerima email	13
Fasilitas finansial	7,78
Penjualan barang/jasa	5,33

Gambar 1.2 Persentase anak sekolah yang mengakses sosial media
(sumber : <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/911fee2b83d9741/bps-8899-anak-5-tahun-ke-atas-mengakses-internet-untuk-media-sosial>)

Media sosial telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat modern, khususnya generasi muda. Platform seperti YouTube, Instagram, TikTok, dan lainnya tidak hanya digunakan sebagai sarana komunikasi dan hiburan, tetapi juga memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran. Di Indonesia, penggunaan media sosial terus meningkat seiring dengan penetrasi internet yang semakin luas. Generasi muda, termasuk siswa sekolah, menghabiskan banyak waktu di media sosial untuk mengakses konten yang informatif, hiburan, hingga edukatif. Namun, tantangan yang dihadapi adalah bagaimana menghadirkan konten berkualitas yang tidak hanya menarik tetapi juga memberikan dampak positif dalam

pembelajaran mereka. Dalam konteks pendidikan, media sosial dapat menjadi jembatan untuk menyampaikan informasi secara kreatif dan interaktif. Salah satu inovasi yang mulai mendapat perhatian adalah pemanfaatan karakter virtual atau VTuber sebagai media edukasi. VTuber mampu menghadirkan konten pembelajaran yang sesuai dengan gaya komunikasi generasi muda di media sosial. Dengan karakter yang menarik, komunikasi visual yang kuat, dan pendekatan yang ringan, VTuber dapat menyampaikan informasi pendidikan dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Oleh karena itu, media sosial menjadi platform yang sangat strategis untuk mengoptimalkan peran VTuber dalam mendukung pendidikan sekolah, sekaligus menjawab tantangan digitalisasi pendidikan di era modern ini. Namun, dalam pengembangan karakter VTuber, perlindungan terhadap hak kekayaan intelektual (HKI) menjadi aspek yang tidak kalah penting. Kekayaan intelektual mencakup hak cipta, desain karakter, dan elemen visual yang harus dilindungi agar orisinalitas karya tetap terjaga. Dengan mendaftarkan Hak Kekayaan Intelektual, pencipta dapat memastikan bahwa karakter VTuber yang dirancang memiliki identitas unik dan tidak disalahgunakan oleh pihak lain.

Laporan perancangan tugas akhir ini bertujuan untuk merancang desain karakter VTuber sebagai media penyampaian informasi pendidikan di Indonesia. Penelitian ini akan membahas bagaimana karakteristik VTuber, seperti interaktivitas, visualisasi, dan personalisasi, dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan audiens dalam proses pembelajaran. Selain itu, laporan ini akan mengevaluasi tantangan serta peluang dalam mengembangkan VTuber edukatif di Indonesia, serta dampaknya terhadap sistem pendidikan dan pola pembelajaran di era digital.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang muncul dengan maraknya penggunaan media digital bagi anak muda :

1. Kurangnya materi pembelajaran di luar kelas: Banyak pelajar yang tidak mendapatkan materi atau informasi seputar pembelajaran pendidikan di luar jam kelas belajar tradisional. Hal ini menyebabkan pelajar melakukan hal-hal yang tidak bermanfaat di luar jam sekolah. Dengan adanya karakter *VTuber* ini diharapkan dapat meminimalisasi dampak negatif tersebut dengan memberikan informasi dan materi seputar dunia pendidikan di dunia media sosial digital.

2. Banyak konten sosial media yang negatif untuk pelajar: Pelajar saat ini sering mengonsumsi konten yang tidak bermanfaat saat menggunakan sosial media mereka. Kebanyakan konten-konten tersebut tidak membantu atau bermanfaat bagi pelajar yang di mana seharusnya mereka belajar dan menggunakan waktu mereka dengan bijak. Peran karakter *VTuber* di sini dapat mengisi hal-hal positif yang dapat dijumpai oleh pelajar di media sosial mereka dan memberikan informasi seputar dunia pendidikan sehingga bisa membuat waktu luang di luar sekolah mereka lebih bermanfaat.
3. Pelajar kurang menyukai metode pembelajaran tradisional di dalam kelas: Pelajar merasa pembelajaran di dalam kelas dengan satu arah atau materi menjelaskan materi dengan kurangnya interaksi di antara pengajar dan pelajar membuat pengalaman belajar yang buruk serta kurang efektif.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian identifikasi masalah yang ditemukan, maka terdapat sebuah perumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana cara Merancang Karakter *VTuber* untuk Konten Media Sosial Berisi Informasi Seputar Pendidikan Sekolah Menengah Atas?

1.4 Batasan Masalah

Pada perancangan ini, peneliti membatasi jangkauan penelitian sebagai berikut:

1. Target sasaran konten *VTuber* yang diberikan hanya kepada anak pelajar (14-18 tahun / SMA)
2. Fokus penelitian adalah perancangan karakter *VTuber* sebagai penyampai informasi seputar pendidikan sekolah di sosial media bagi pelajar.
3. *Output* dari perancangan ini adalah karakter *VTuber* yang dapat menyampaikan informasi seputar pendidikan sekolah umum melalui sosial media.

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan karakter *VTuber* diharapkan dapat membantu murid Sekolah Menengah Atas mendapatkan ilmu maupun materi pembelajaran sekolah melalui sosial media mereka.

2. Menyampaikan konten-konten positif seputar pendidikan bagi pelajar Sekolah Menengah Atas di sosial media digital mereka.
3. Memberikan pengalaman baru dengan cara memberi pembelajaran dengan menarik melalui sosial media digital.

1.6 Manfaat Hasil Perancangan

Hasil akhir dari perancangan karakter *VTuber* sebagai Kekayaan Intelektual lembaga pendidikan adalah memberikan sebuah pengalaman belajar di luar lingkup cakupan sekolah tradisional. Konten yang akan diberikan oleh karakter *VTuber* ini dapat menjadi salah satu penambah pengetahuan seputar dunia pendidikan yang akan didapatkan oleh pelajar yang sedang bermain ponsel atau media sosial digital.

1. Manfaat bagi instansi pendidikan terkait adalah:

Membantu instansi pendidikan dengan memberikan opsi lebih dalam penyampaian materi pembelajaran seputar pendidikan melalui sosial media. Dengan adanya karakter *VTuber* ini diharapkan informasi pendidikan ini dapat menjangkau banyak pelajar di dunia sosial media digital saat ini.

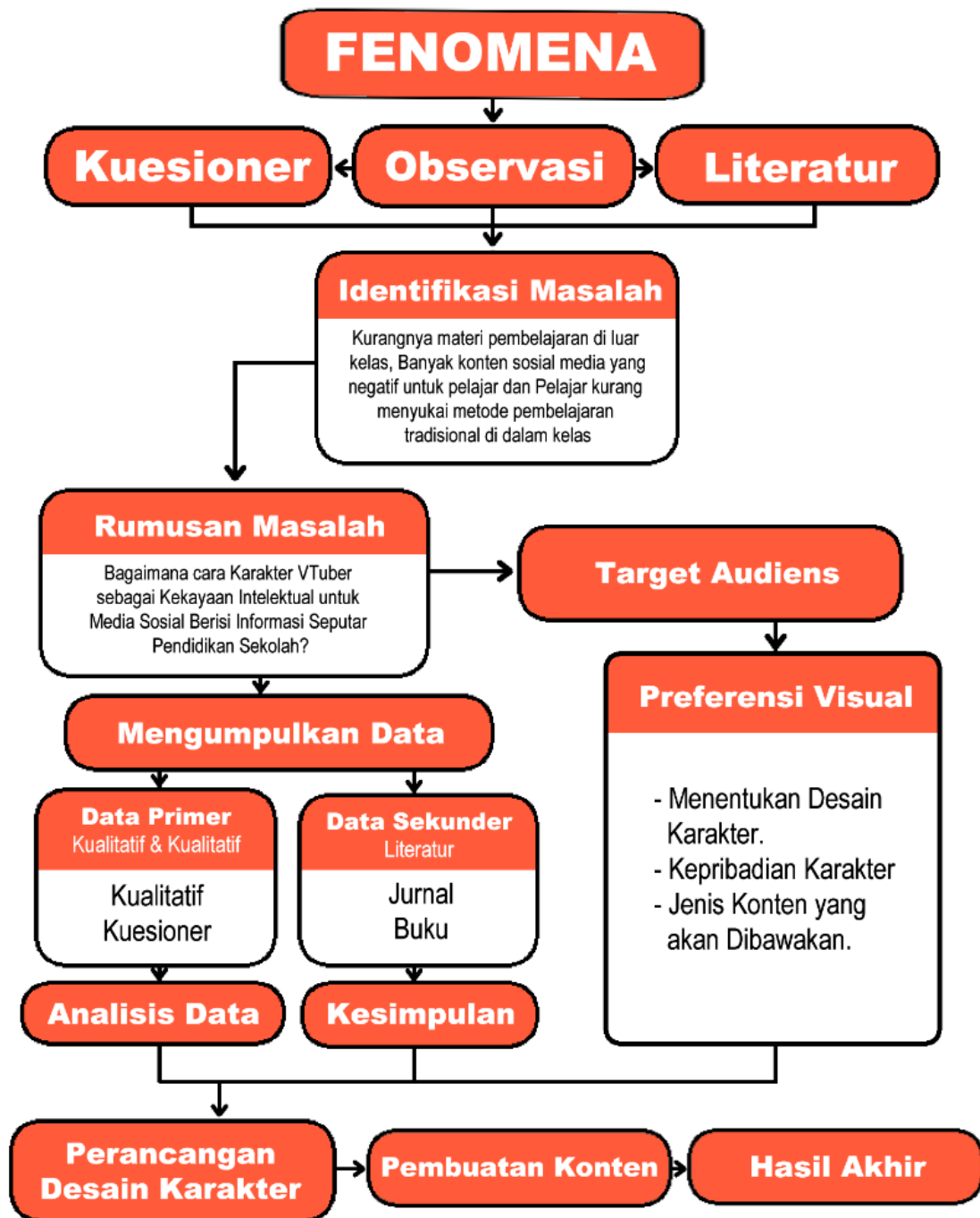
2. Manfaat bagi pelajar Sekolah Menengah Atas adalah :

Bagi para pelajar, konten karakter *VTuber* ini dapat membantu mereka dalam mendapatkan informasi pendidikan serta pembelajaran materi umum yang disampaikan melalui media sosial digital. Informasi ini dapat disampaikan dengan cara yang menyenangkan dan sekaligus menghibur pelajar. Hal ini dapat memberikan pengalaman baru di mana pelajar dapat belajar mengenai pengetahuan umum di sosial media digital mereka.

3. Manfaat bagi masyarakat adalah :

Bagi masyarakat umum yang bukan pelajar, adanya konten yang diberikan oleh karakter *VTuber* ini diharapkan dapat menambah ilmu yang bisa didapatkan secara mudah melalui digital media sosial.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.3 Kerangka perancangan
(sumber : Dokumen pribadi)