

# BAB 1 PENDAHULUAN

## I.1. Latar Belakang

Di era digital saat ini, popularitas menjadi sesuatu yang dicari banyak orang dengan berbagai cara. Salah satu platform yang telah menjadi pintu gerbang menuju ketenaran adalah *Youtube*. Platform video daring ini telah memberikan kesempatan kepada banyak orang untuk mengejar impian mereka di dunia hiburan. Tidak lagi terbatas pada peran dalam film atau acara televisi, siapa pun sekarang dapat menjadi kreator konten dari kenyamanan rumah mereka sendiri. *Youtube*, yang didirikan pada tahun 2005, telah tumbuh menjadi salah satu situs web paling banyak dikunjungi di dunia, dengan berbagai konten seperti video musik, vlog, tutorial, hingga konten edukatif dan hiburan.

Bagi para Konten Kreator, *Youtube* bukan hanya tempat untuk mengekspresikan diri, tetapi juga ladang untuk menghasilkan uang. Program Mitra *Youtube* memungkinkan mereka untuk mendapatkan penghasilan dari iklan yang muncul di video mereka. Beberapa *Youtuber* bahkan telah menjadi selebriti di dunia maya, dengan jutaan pengikut dan pendapatan yang luar biasa. Selain *Youtube*, ada platform lain seperti *Twitch*, *Instagram*, dan *TikTok* yang juga menawarkan ruang bagi para kreator untuk mengekspresikan diri dan terhubung dengan audiens mereka.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan tren, muncul fenomena baru dalam dunia digital, yaitu *Live Streaming*. Dalam *Live Streaming*, para kreator konten dapat berinteraksi langsung dengan penonton mereka secara *real-time*, menciptakan pengalaman yang lebih personal dan dinamis. Platform seperti *Twitch* dan *Youtube* memungkinkan para kreator untuk melakukan siaran langsung, yang mana mereka bisa berinteraksi dengan audiens mereka melalui komentar dan donasi langsung. Hal ini menciptakan ikatan yang lebih erat antara kreator dan penonton, seolah-olah mereka berbagi ruang yang sama.

Dalam ekosistem yang semakin padat ini, tren baru mulai muncul, pemanfaatan karakter virtual sebagai representasi diri. Karakter virtual atau *Avatar* adalah

perwujudan digital dari seseorang di dunia maya, sering digunakan dalam *game*, media sosial, dan sekarang dalam *Live Streaming*. Salah satu perkembangan paling menarik dalam dunia *Avatar* digital adalah munculnya *VTuber*, singkatan dari Virtual *Youtuber*. *VTuber* adalah kreator konten yang menggunakan *Avatar* virtual untuk tampil di video dan *Live Streaming* mereka. Fenomena ini mulai populer di Jepang dan dengan cepat menyebar ke seluruh dunia.

*VTuber* menggunakan karakter animasi yang dioperasikan menggunakan teknologi *Motion Capture* untuk menyinkronkan gerakan dan ekspresi wajah dengan *Avatar* digital mereka. Salah satu *VTuber* paling terkenal yang mempopulerkan konsep ini adalah Kizuna AI. Dengan menggunakan *Avatar* virtual, *VTuber* dapat menciptakan persona yang berbeda dari diri mereka sendiri, lengkap dengan latar belakang cerita, kepribadian, dan suara yang unik. Ini memungkinkan mereka untuk menampilkan hiburan yang lebih kaya dan beragam, mulai dari bermain *game*, berinteraksi dengan penonton, hingga menyanyi dan menari.

*Hololive* adalah salah satu agensi *VTuber* terbesar di dunia yang berasal dari Jepang. *Hololive* menaungi banyak *VTuber* terkenal dan telah melebarkan sayapnya ke berbagai negara, termasuk Indonesia. *Hololive* Indonesia, yang sering disingkat sebagai HoloID, merupakan cabang *Hololive* yang khusus mengelola *VTuber* berbahasa Indonesia. *VTuber Hololive* Indonesia pertama kali diperkenalkan pada tahun 2020 dan sejak itu mendapatkan sambutan yang sangat positif dari para penggemar di Indonesia dan negara lain.

*VTuber Hololive* Indonesia menampilkan karakter-karakter yang unik dengan kepribadian yang berbeda-beda, menjadikan setiap anggota memiliki daya tarik tersendiri. Mereka sering membuat konten dalam bahasa Indonesia, Inggris, dan Jepang, menjadikan mereka mudah diakses oleh penonton dari berbagai latar belakang. Konten mereka beragam, mulai dari bermain *game*, berkaraoke, berbincang dengan penonton, hingga berkolaborasi dengan *VTuber* lain dari berbagai belahan dunia.

Proses pembuatan dan operasional *VTuber* cukup kompleks dan melibatkan beberapa langkah teknologi canggih. Pertama, desain karakter *VTuber* dilakukan oleh ilustrator profesional menggunakan perangkat lunak seperti *Adobe Photoshop*

atau *Clip Studio Paint*. Setelah desain karakter selesai, model 2D atau 3D dibuat menggunakan perangkat lunak seperti *Live2D* untuk model 2D atau *Blender* dan *Maya* untuk model 3D. Kemudian, teknologi *Motion Capture* digunakan untuk menangkap gerakan tubuh dan ekspresi wajah *VTuber* sehingga dapat diintegrasikan dengan *Avatar* digital mereka secara *real-time*. Teknologi ini memungkinkan *VTuber* untuk mengekspresikan diri secara natural dan hidup, membuat penonton merasa seolah-olah berinteraksi dengan karakter yang nyata.

*VTuber Hololive* Indonesia, seperti rekan-rekan mereka di Jepang, didukung oleh agensi *Hololive* yang menyediakan berbagai fasilitas dan dukungan profesional. Ini termasuk ruang khusus untuk *Motion Capture*, studio untuk produksi konten, manajemen bakat, hingga strategi pemasaran dan kolaborasi dengan merek-merek terkenal. Dengan dukungan ini, *VTuber* dapat fokus pada pembuatan konten dan interaksi dengan penggemar mereka.

Komunitas penggemar memegang peran penting dalam keberhasilan *VTuber*. Para penggemar sering kali terlibat dalam interaksi aktif selama *Live Streaming*, memberikan dukungan melalui komentar, donasi, dan pembelian *Merchandise*. Keterlibatan ini tidak hanya terjadi secara online, banyak penggemar yang menghadiri acara konvensi atau acara tatap muka lainnya di mana *VTuber* favorit mereka tampil. Di acara-acara ini, penggemar dapat bertemu satu sama lain, berbagi pengalaman, dan merasa menjadi bagian dari komunitas yang lebih besar.

Fenomena *VTuber*, terutama dengan keberadaan *Hololive* Indonesia, menunjukkan bagaimana teknologi dan kreativitas dapat bersatu untuk menciptakan bentuk hiburan baru yang melampaui batas-batas tradisional. Dengan adanya *VTuber*, batas antara dunia nyata dan virtual semakin tipis, dan cara kita berinteraksi dengan konten digital mengalami perubahan signifikan. Para *VTuber* bukan hanya ikon hiburan, tetapi juga duta budaya yang membawa elemen budaya Jepang ke seluruh dunia, termasuk Indonesia.

Di masa depan, dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, *VTuber* diprediksi akan terus berkembang dan beradaptasi dengan kebutuhan dan preferensi audiens yang semakin beragam. Kehadiran teknologi seperti metahuman dan kecerdasan buatan atau biasa dikenal dengan istilah *AI (Artificial Intelligence)* juga

membuka kemungkinan baru dalam pengembangan karakter digital yang lebih realistis dan interaktif. *VTuber* mungkin hanya awal dari revolusi yang lebih besar dalam industri hiburan digital, di mana karakter virtual dan dunia maya menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari kita.

## **I.2 Fokus Permasalahan**

- 1 Proses pembuatan konten untuk *VTuber*, khususnya yang menggunakan model 3D, memiliki tingkat kompleksitas yang cukup tinggi. Pembuatan konten ini membutuhkan fasilitas yang memadai dan canggih untuk menghasilkan video yang berkualitas tinggi. Dalam perancangan fasilitas hiburan dan rekreasi ini, perlu dipertimbangkan penyediaan studio dengan peralatan lengkap, seperti kamera 3D, komputer dengan spesifikasi tinggi, perangkat lunak pengolahan grafis, dan perangkat *Motion Capture*. Hal ini bertujuan untuk mendukung para kreator konten dalam menghasilkan karya yang memukau dan menarik bagi para penonton. Fasilitas untuk para penggemar dapat menikmati konser *VTuber* secara langsung merasakan euforia nya dan juga dapat bertemu dengan karakter yang disukai penggemar, selain itu juga penggemar dapat membeli merch *VTuber Hololive* yang bisa dibeli secara langsung.
- 2 penggemar *VTuber* juga menjadi fokus utama dalam perancangan fasilitas ini. Penggemar harus dapat menikmati konser *VTuber* secara langsung dengan merasakan euforia yang sesungguhnya. Untuk itu, perlu dibangun arena konser yang dilengkapi dengan teknologi audio-visual terkini, sehingga konser *VTuber* dapat dinikmati dengan maksimal. Selain itu, fasilitas ini juga harus memungkinkan penggemar untuk bertemu dengan karakter *VTuber* favorit mereka melalui teknologi *Augmented Reality (AR)* atau *Virtual Reality (VR)*. Tidak ketinggalan, harus disediakan pula toko yang menjual *Merchandise* resmi *VTuber Hololive*, sehingga penggemar dapat membeli barang-barang koleksi mereka secara langsung di lokasi.
- 3 fasilitas hiburan dan rekreasi ini juga memiliki tujuan untuk memperkenalkan *VTuber* kepada masyarakat umum yang mungkin belum familiar dengan konsep ini. Perlu adanya ruang edukasi atau galeri interaktif yang menjelaskan apa itu *VTuber*, bagaimana mereka dibuat, serta mengapa mereka begitu populer di

kalangan masyarakat. Penyediaan informasi yang komprehensif dan menarik akan membantu masyarakat memahami dan mengapresiasi dunia *VTuber*.

### **I.3 Permasalahan Perancangan**

- 1 Bagaimana mendesain interior fasilitas yang mampu mengakomodasi kebutuhan ruang studio multifungsi untuk *Talent VTuber* dengan perangkat *Motion Capture*, dan peralatan pengolahan grafis, serta memastikan akustik dan pencahayaan yang optimal untuk menghasilkan video berkualitas tinggi?
- 2 Bagaimana mendesain interior arena konser yang dapat memberikan pengalaman *audio-visual* yang memuaskan bagi penggemar *VTuber*, sistem suara surround, dan integrasi teknologi untuk menyaksikan penampilan langsung dengan karakter *VTuber*?
- 3 Bagaimana mendesain interior ruang hiburan dan rekreasi yang interaktif untuk memperkenalkan *VTuber* kepada masyarakat umum, menggunakan teknologi seperti layar sentuh, serta menciptakan galeri informasi yang inovatif dan informatif untuk menjelaskan apa itu *VTuber*?

### **I.4 Ide dan Gagasan Perancangan**

Judul "Perancangan Fasilitas Hiburan dan Rekreasi *VTuber Hololive* Indonesia di Bandung" mencerminkan sebuah visi untuk menciptakan fasilitas yang menggabungkan hiburan dan rekreasi dengan pengalaman interaktif, khususnya bagi penggemar *VTuber Hololive* Indonesia. Fasilitas ini dirancang untuk memberikan pengalaman mendalam dan memikat, memungkinkan pengunjung berinteraksi dengan karakter *VTuber* favorit mereka melalui teknologi canggih. Dalam fasilitas ini, pengunjung dapat menikmati berbagai bentuk hiburan seperti konser *live*, pertunjukan interaktif, dan penjualan *Merchandise* resmi, yang semuanya dirancang untuk memperkaya pengalaman penggemar *VTuber*.

Untuk memenuhi kebutuhan ini, penulis merancang beberapa fasilitas utama. Salah satunya adalah arena konser, memungkinkan pengunjung merasakan sensasi melihat *VTuber* beraksi secara langsung di atas panggung virtual. Selain itu, terdapat juga ruang hiburan digital interaktif di mana pengunjung dapat berpartisipasi dalam berbagai aktivitas dan permainan yang melibatkan karakter *VTuber*.

Dalam merancang fasilitas ini, perhatian khusus juga diberikan pada kebutuhan para *Talent* dan kreator konten. Mereka memerlukan ruang studio multifungsi dengan peralatan canggih, seperti perangkat *Motion Capture*, *green screen*, dan alat pengolahan grafis, yang memungkinkan mereka untuk memproduksi konten berkualitas tinggi. Studio ini juga harus didesain dengan akustik yang baik dan pencahayaan optimal untuk mendukung aktivitas kreatif dan profesionalisme mereka.

Untuk menciptakan pengalaman yang unik dan menyenangkan, interior fasilitas ini akan menggunakan konsep desain modern kontemporer. Konsep ini tidak hanya sekadar mengikuti tren, tetapi juga mencerminkan perpaduan antara elemen estetika yang elegan, sederhana, dan modern, pendekatan modern kontemporer menawarkan suasana yang lebih hangat dan ramah. Interior akan menggunakan campuran bahan alami seperti batu dan kayu. Penataan ruang dengan konsep open-space akan diterapkan, menciptakan kesan luas dan mengalir dengan penggunaan warna-warna netral dan senada.

Penekanan pada konsep desain modern kontemporer tidak hanya bertujuan untuk estetika, tetapi juga untuk memberikan kenyamanan bagi pengunjung dan kreator konten. Konsep ini memungkinkan ruang untuk menjadi fleksibel, serbaguna, dan dapat diadaptasi untuk berbagai keperluan acara, baik itu konser, sesi foto, atau produksi konten. Dengan pendekatan ini, fasilitas hiburan dan rekreasi *VTuber Hololive* Indonesia di Bandung diharapkan dapat menjadi destinasi yang menarik,

Target utama dari fasilitas hiburan dan rekreasi *VTuber Hololive* Indonesia di Bandung adalah para penggemar *VTuber*, terutama mereka yang setia mengikuti *Hololive*. *Hololive* memiliki basis penggemar yang kuat dan luas, baik di Indonesia maupun secara global, yang sangat antusias untuk terlibat lebih dekat dengan karakter *VTuber* favorit mereka. Fasilitas ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan interaksi mendalam dari para penggemar, memungkinkan mereka merasakan kehadiran nyata karakter *VTuber* yang mereka idolakan melalui teknologi canggih seperti *motion capture* dan ruang virtual. Selain itu, fasilitas ini juga terbuka bagi penggemar *VTuber* secara umum, yang mungkin tertarik dengan berbagai konsep hiburan digital dan interaktif. Dengan menyediakan ruang di mana para penggemar

dapat berinteraksi, berpartisipasi dalam acara langsung, dan membeli merchandise eksklusif, fasilitas ini bertujuan untuk menjadi pusat komunitas bagi para penggemar *VTuber* di Indonesia, mempererat hubungan mereka dengan karakter *VTuber* dan memperkaya pengalaman mereka sebagai bagian dari *fandom VTuber*.