
**PENGEMBANGAN MEDIA VTUBER DAN IMPLEMENTASI
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA Indonesia****Fadlan Khatami***UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*fadlankhatami@gmail.com

ABSTRAK**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; Pengembangan; Digital; Bahasa Indonesia

Tren *Vtuber* yang meroket pada 2020 membuat banyak pihak ikut andil dalam meramaikan. Melihat peluang yang ada, muncullah konsep “*Educational Vtuber*” sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian adalah berfokus memaparkan perancangan dan pengembangan konsep *Vtuber* dalam pembelajaran. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang memfokuskan pada penunjukan makna, deskripsi, penjernihan dan penempatan data pada konteks masing-masing. Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan, banyak orang yang menganggap kalau penggunaan *Vtuber* sebagai media pembelajaran itu menarik dan cocok, bahkan responden menilai kalau *Vtuber* milik peneliti sudah cukup sesuai sebagai media pembelajaran

ABSTRACT**Keywords:** Learning Media, Development, Digital, Indonesian Language.

The Vtuber trend that skyrocketed in 2020 made many parties take part in the excitement. Seeing the opportunities that exist, the concept of "Educational Vtuber" as a learning media emerged. The purpose of the research is to focus on describing the design and development of the Vtuber concept in learning. This type of research is a qualitative research that focuses on showing meaning, description, clarifying and placing data in their respective contexts. Based on the results of the survey that has been conducted, many people think that the use of Vtuber as a learning media is interesting and suitable, even respondents think that the researcher's Vtuber is quite suitable as a learning media

Diterima: 5 Mei 2023

; direvisi: 10 Juni 2023

; disetujui: 5 September 2023

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat dalam teknologi telah memberikan banyak manfaat dalam berbagai bidang. Penggunaan teknologi oleh manusia untuk membantu menyelesaikan tugas merupakan suatu keharusan dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi yang ada harus dimanfaatkan sepenuhnya. Sebagai pengguna teknologi, manusia perlu mampu memanfaatkan teknologi yang tersedia saat ini dan perkembangan teknologi di masa depan. Kita harus terus belajar dan beradaptasi dengan perubahan teknologi baik dalam kegiatan sehari-hari maupun dalam pendidikan, agar generasi penerus tidak tertinggal dalam menghadapi teknologi baru. Salah satu bentuk adaptasi ini dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dan memprosesnya dalam mendukung proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik. Buku, alat grafis, dan fotografis adalah beberapa contoh media pembelajaran yang umum digunakan, baik dalam bentuk elektronik maupun non-elektronik. Media pembelajaran bertujuan untuk memvisualisasikan materi yang sulit dipahami hanya dengan lisan atau tulisan, seperti konsep rantai makanan, siklus reproduksi makhluk hidup, dan proses fotosintesis tumbuhan yang dapat divisualisasikan melalui animasi atau video.

Media pembelajaran terus mengikuti perkembangan teknologi saat ini, seperti media visual, audio, audio-visual, komputer, perangkat *mobile*, dan teknologi gabungan antara audio-visual dengan *mobile* untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif dapat menggabungkan berbagai media dan teknologi sesuai dengan perkembangan era digital yang semakin populer di kalangan peserta didik, pengajar, dan masyarakat pada umumnya.

Salah satu faktor kunci keberhasilan dalam pembelajaran adalah kemampuan pengajar dalam memanfaatkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran harus memberikan dampak yang tepat, pengalaman belajar yang interaktif, dan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka. Hal ini menjadi lebih penting dalam konteks pandemi COVID-19, di mana banyak kegiatan belajar mengajar dilakukan secara *online*. Berbagai platform seperti Google Classroom, Kahoot, Google Meet, Quizalize, Zoom, dan YouTube digunakan untuk menyampaikan pembelajaran melalui media audio visual atau *live streaming*.

Media *audio-visual*, terutama YouTube, telah menjadi salah satu media pembelajaran yang populer saat ini. YouTube merupakan platform berbagi video yang dapat diakses melalui komputer dan telepon pintar kapan saja dan di mana saja. Layanan yang disediakan oleh YouTube dimanfaatkan untuk berbagi video sebagai media pembelajaran.

Fadlan Khatami

Pengembangan Media Vtuber dan Implementasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Sejak tahun 2020, tren Virtual YouTuber atau *Vtuber* mulai populer di Indonesia. *Vtuber* merupakan istilah bagi seorang *youtuber* yang menggunakan yang menggunakan *avatar virtual* yang dibuat dengan teknologi *computer generated imagery* atau CGI. Awalnya, tren ini berasal dari Jepang pada pertengahan 2010-an, dengan mayoritas *Vtuber* berbahasa Jepang dan melakukan *live streaming* di YouTube menggunakan *avatar* yang terinspirasi dari anime. Popularitas *Vtuber* meningkat secara global karena jumlah penggemar yang semakin banyak.

Perkembangan *Vtuber* di Indonesia juga mulai terlihat sejak tahun 2019, tetapi popularitasnya semakin meningkat pada tahun 2020. Misalnya, Cerita Tessa telah memiliki lebih dari 36,7 ribu pelanggan, dan terdapat agensi *Vtuber* bernama Hololive Indonesia yang menaungi beberapa *talent* dengan rata-rata lebih dari 500 ribu pelanggan.

Penelitian yang relevan untuk referensi adalah "Virtual YouTuber (VTuber) Sebagai Konten Media Pembelajaran Online" oleh Dhanar Intan Surya Saputra dan Iwan Setyawan, yang membahas pemanfaatan konsep *Vtuber* dalam pembelajaran *online*; "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi" oleh Ali Muhson, yang menjelaskan tentang perancangan dan pengembangan media berbasis teknologi; dan "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*" oleh Ilmawan Mustaqim dan Kurniawan, yang membahas pengembangan media pembelajaran menggunakan teknologi *augmented reality* (AR) untuk siswa SMK.

Penelitian yang akan dilakukan akan difokuskan pada perancangan dan pengembangan konsep *Vtuber* dalam pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kebutuhan akan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran interaktif mendorong peneliti untuk melakukan penelitian ini, terutama dalam konteks pandemi saat ini.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang berfokus pada interpretasi makna, deskripsi, pengklasifikasian, dan penempatan data dalam konteks yang relevan, dan sering kali disampaikan melalui kata-kata daripada angka (Mahsun, 2013). Hasil penelitian oleh Fadli (Fadli & Rukiyati, 2021) menunjukkan bahwa pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang bertujuan untuk menghasilkan deskripsi yang terdiri dari tulisan, ucapan, atau perilaku yang dapat diamati dari individu, masyarakat, kelompok, atau organisasi dalam situasi tertentu. Penelitian kualitatif secara khusus mencoba mengungkapkan keunikan individu, masyarakat, kelompok, atau organisasi secara komprehensif dan terperinci dalam kehidupan mereka.

Peneliti telah melakukan analisis dan identifikasi masalah terkait pengembangan media *Vtuber* dan implementasinya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Langkah berikutnya adalah menyajikan perancangan dan pengembangan *Vtuber*, serta penerapannya sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Fadlan Khatami

Pengembangan Media Vtuber dan Implementasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Responden dalam penelitian ini adalah penonton saluran Panca Sakti yang telah mengisi survei melalui kuesioner yang disediakan melalui Google Form.

Dikomentari [I1]: Bagaimana teknik anda mengumpulkan data dan menganalisis data?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan *avatar* di *platform* YouTube dikenal sebagai Virtual YouTuber atau *Vtuber*. Konten kreator *Vtuber* menggunakan *avatar* yang mewakili diri mereka tanpa menampilkan diri mereka secara langsung. *Avatar* digital ini, yang dibuat menggunakan teknologi *computer generated imagery* atau CGI, bisa berupa karakter fiksi 2D atau 3D yang terlihat hidup dan dapat berinteraksi dengan ekspresi wajah, gerakan, dan lain sebagainya. *Avatar* ini dikendalikan oleh manusia melalui *face tracking* dan *hand tracking* untuk mendeteksi gerakan wajah dan tangan. Orang yang mengendalikan *avatar* ini menggunakan perangkat penangkap gerakan untuk merekam setiap gerakan dan ekspresi wajah yang kemudian diaplikasikan pada model karakter virtual (Lu, Shen, Li, Shen, & Wigdor, 2021). Kemajuan teknologi, perangkat keras, perangkat lunak pengeditan, dan perangkat lunak *streaming* memudahkan pengguna pemula bahkan yang belum berpengalaman untuk membuat konten.

Tren *Vtuber* meledak pada tahun 2020, sehingga banyak perusahaan di Jepang dan Cina yang menginvestasikan jumlah modal yang besar dalam bakat virtual. Hal ini membuat popularitas *Vtuber* semakin meningkat di Asia dan bahkan di seluruh dunia. Saat ini, tema dan konsep *Vtuber* lebih berfokus pada hiburan dan budaya, dan masih jarang *Vtuber* yang secara khusus menciptakan konten edukasi atau media pembelajaran secara langsung, terutama di Indonesia. Meskipun ada beberapa *Vtuber* yang menciptakan konten edukatif, konten tersebut hanya menjadi bagian kecil dari konten mereka yang sebenarnya lebih fokus pada hiburan.

Peneliti akan mengembangkan konsep *Vtuber* khusus untuk konten media pembelajaran. Aset yang digunakan harus terjangkau, dan pengaplikasiannya harus mudah, sehingga pengajar, guru, atau dosen dapat memanfaatkan *Vtuber* sebagai media pembelajaran dalam proses pengajaran mereka. Beberapa tahap dalam perancangan dan pengembangan *Vtuber* dapat dilihat dalam gambar-gambar berikut ini.



Gambar 1. Tahapan perancangan dan pengembangan *Vtuber*

A. Tema dan Konsep Karakter

Langkah pertama dalam merancang media *Vtuber* adalah menentukan tema dan konsep karakter. The Liang Gie menyatakan bahwa tema adalah ide utama yang diungkapkan dalam karya seni. Ide utama dalam sebuah karya seni dapat dikomunikasikan melalui pemilihan subjek utama dan judul karya (Valentin, 2012). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konsep mengacu pada pemahaman atau gambaran mental tentang objek, proses, pendapat, rancangan, atau cita-cita yang telah dipikirkan (Abdullah, 2017). Konsep memiliki berbagai fungsi yang bervariasi, tetapi secara umum, fungsi konsep adalah memudahkan seseorang dalam memahami sesuatu. Konsep memiliki sifat yang mudah dimengerti dan dipahami. (Rahardjo, 2018). Tema dan konsep menentukan apakah karakter *Vtuber* nantinya akan menarik dan unik atau tidak. Karakter yang memiliki keunikan dan konsep unik biasanya akan lebih disukai oleh orang-orang sehingga ketika mereka menyaksikan tayangan pembelajaran, maka mereka akan jauh lebih fokus dan tidak merasa bosan.

Cara menentukan tema dan konsep bisa menyesuaikan dari tingkat pendidikan apa yang ingin ditargetkan, pelajaran apa yang dipaparkan, tema dan konsep apa yang belum ada. Peneliti mengambil contoh proyek *Vtuber* pribadi peneliti, yakni Panca Sakti.

Konsep Panca Sakti adalah karakter yang kontennya difokuskan untuk pendidikan. Cerita yang dibawakan juga sederhana dan berdasarkan pengalaman pribadi peneliti, yakni seorang mahasiswa yang tengah menjadi guru magang, mendapat tugas dari dosennya untuk membuat proyek media pembelajaran yang baru dan belum pernah ada sebelumnya, hingga akhirnya dia memutuskan untuk menjadi seorang *Vtuber*.

B. Konsep dan Pembuatan Model

Untuk menciptakan karakter yang akan digunakan sebagai *avatar Vtuber*, dapat menggunakan aplikasi seperti Picrew dan Vroid Studio. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat karakter yang sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. *Avatar* dapat dibuat dengan bentuk 2D atau 3D tergantung konsep yang telah dibuat.

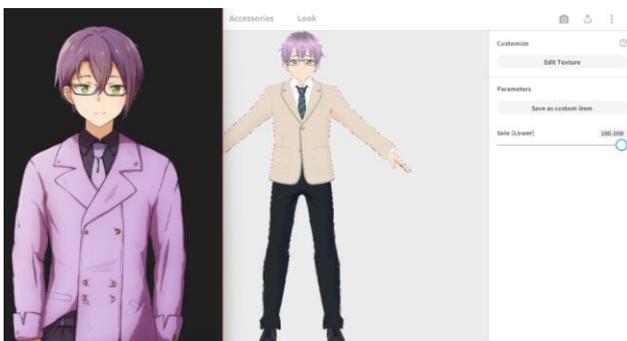


Gambar 2. Contoh pembuatan karakter 2D dengan Picrew

Peneliti merekomendasikan menggunakan Picrew untuk membuat model 2D, sebab terdapat banyak pilihan *template* karakter yang dapat dari berbagai seniman. Namun, perlu diingat bahwa sebelum membuat model menggunakan Picrew, haruslah melihat syarat dan ketentuan setiap *template* yang digunakan, sebab tidak semua *template* memperbolehkan digunakan untuk kegiatan *Vtuber*.

Selanjutnya terdapat pembuatan model 3D. Pembuatan model 3D lebih sulit dibanding membuat model 2D, sebab diperlukan keahlian dan kesabaran dalam membuatnya. Namun, model 3D memiliki daya tarik visual yang menarik, baik secara estetika maupun semiotik. Keunikan karakteristik model 3D ini memberikan daya tarik yang kuat dan mampu memikat mata dengan elemen visual yang menarik. (Handriyotopo, 2010).

Pembuatan model 3D dapat menggunakan aplikasi Vroid Studio yang terdapat di Steam secara gratis. Pengguna hanya perlu mendaftar di akun Steam dan bisa langsung mengunduh Vroid Studio

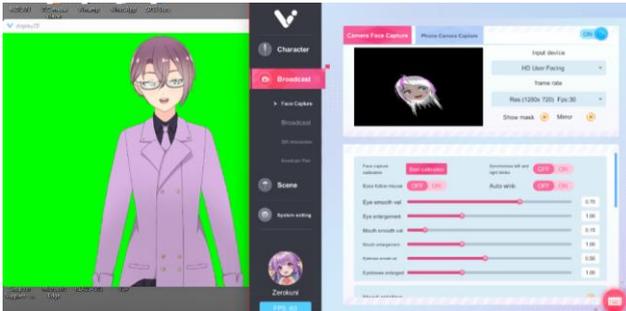


Gambar 3. Contoh pembuatan karakter 3D dengan Vroid Studio

C. *Face Tracking*

Face tracking adalah suatu teknik komputer yang digunakan untuk memindai gerakan wajah. Dalam *face tracking*, citra wajah yang bergerak diproses melalui serangkaian algoritma yang kompleks. Melalui proses ini, komputer dapat mendeteksi pergerakan wajah yang keluar dari bingkai (*frame*). Keahlian ini sangat berguna untuk merekam objek yang bergerak, seperti seorang pembicara yang sering bergerak di atas podium tanpa bantuan manusia. (Mambu, Wahyudi, Reinaldo, & Braif, 2017). Cara melakukan *face tracking* untuk model *Vtuber* dengan mengoversi model dari Vroid Studio ke bentuk *file .json* untuk dapat melakukan *Face Tracking* dan menggerakkan mimik muka pada avatar *VTuber*.

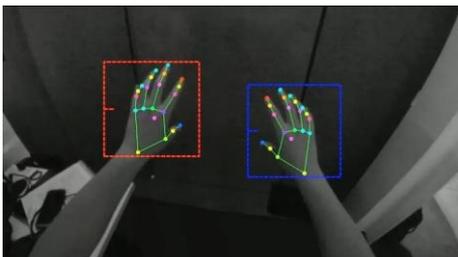
Aplikasi yang dapat menggunakan *face tracking* tanpa harus mengubah *file* secara manual adalah VUP. VUP merupakan aplikasi *face tracking* model 2D mau pun 3D.



Gambar 4. Contoh penggunaan VUP untuk *face tracking*

D. Hand Tracking

Hand tracking adalah salah satu teknik memindai gerakan tangan. Pemindaian gerakan adalah proses untuk mendapatkan pelacak dari penanda (*marker*) dalam rekaman yang telah dipasangi *marker* tersebut. Pelacak yang dihasilkan dari proses pelacakan gerakan dapat disebut sebagai *tracer*. *Tracer* dapat dihubungkan dengan objek tiga dimensi yang telah dibuat dan diatur, sehingga menghasilkan animasi dari pergerakan *tracer* yang terhubung dengan struktur tiga dimensi tersebut. (Pamujiyanto, Suyanto, & Sofyan, 2018).



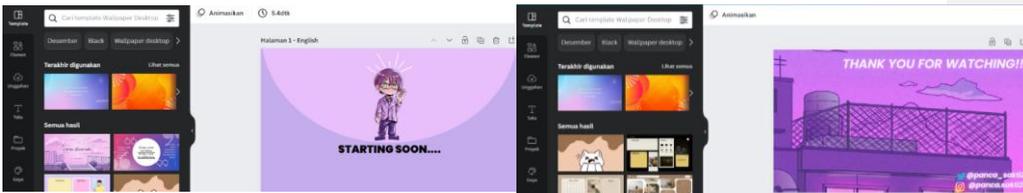
Gambar 5. Contoh proses *hand tracking*

E. Layar Intro & Outro

Layar *intro* dan *outro* atau tampilan masuk dan keluar pada video *Vtuber* itu sangat penting. Penggunaan layar *intro* dan *outro* harus menyesuaikan tema dan konsep dari *Vtuber* itu sendiri. Selain itu, penggunaan layar *intro* dan *outro* membuat suatu konten *Vtuber* menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Pembuatan layar *intro* dan *outro* dapat dibuat dengan Canva atau aplikasi *editing* lainnya.

Peneliti merekomendasikan menggunakan Canva sebab mudah digunakan dan terdapat banyak pilihan *template* mau pun bentuk dan logo yang dapat digunakan.

Sebuah layar *intro* dan *outro* biasanya terdapat *avatar* atau nama dari *Vtuber* tersebut, kemudian terdapat juga akun media sosial dan ucapan terima kasih karena sudah menonton videonya



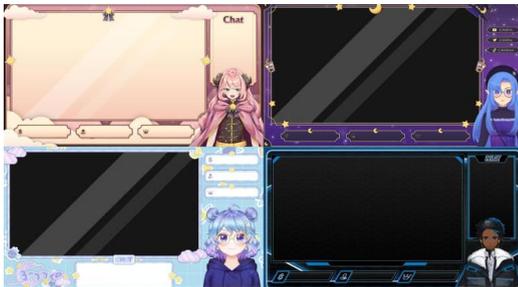
Gambar 6. Contoh pembuatan layar *intro* dan *outro*

F. *Layout*, Latar Belakang, & Musik Latar

Penggunaan *layout*, latar belakang, dan musik latar sangat penting saat pembuatan video *Vtuber*. Sama seperti layar *intro* dan *outro*, *layout*, latar belakang, dan musik latar berperan agar video yang dihasilkan lebih hidup, lebih interaktif, dan tidak membosankan.

Pemilihan *layout*, latar belakang, dan musik latar harus disesuaikan dengan tema dan konsep *Vtuber* itu sendiri. Jangan tema dan konsep adalah seorang guru yang harus menjelaskan materi, tetapi dibarengi musik yang bertempo cepat dan membuat penonton tidak fokus dalam menyimak materi.

Layout, latar belakang, dan musik latar baiknya menggunakan yang bebas hak cipta, sebab jika menggunakan *layout*, latar belakang, dan musik latar yang memiliki hak cipta sewaktu-waktu dapat terkena klaim hak cipta.



Gambar 7. Contoh *layout* dan latar belakang

G. Aplikasi *Streaming*

Streaming adalah suatu teknologi yang memungkinkan pengiriman data berupa video dan audio yang telah dikompresi melalui jaringan internet (Agustina, 2018). Data tersebut dapat ditampilkan secara langsung pada sebuah aplikasi. Salah satu aplikasi *streaming* yang populer digunakan oleh para pembuat konten adalah OBS Studio.

OBS Studio adalah perangkat lunak gratis yang memiliki fungsi sebagai perekam video untuk digunakan secara *offline* maupun dalam *live streaming*. Dengan bantuan OBS, kualitas video dan *streaming* dapat dioptimalkan melalui berbagai fitur yang tersedia di dalamnya.



Gambar 8. Tampilan OBS pada Windows 11

Berikut adalah panduan untuk menggunakan OBS Studio dalam *live streaming*:

- Unduh aplikasi OBS Studio dari sumber yang terpercaya dan pastikan tidak mengandung virus. Setelah itu, buka aplikasi.
- Berikan profil yang sesuai dengan preferensi Anda. Kemudian, pilih "*Optimize for streaming*" dan tentukan resolusi kanvas serta FPS (*frame per second*). Selanjutnya, pilih platform atau media sosial yang akan digunakan. Contohnya, kita akan menggunakan YouTube sebagai contoh.
- Buka YouTube Live di profil. Pada bagian siaran langsung atau pengaturan *live stream*, Anda akan menemukan kode khusus. Salin kode tersebut.
- Setelah berhasil menyalin kode, tempelkan kode tersebut ke *stream key* OBS. Jika berhasil, Anda akan melihat tampilan siaran di sudut kanan bawah.
- Klik "*Apply Settings*" dan lakukan penambahan atau perubahan yang diinginkan.
- Setelah semuanya siap, klik "*Start Streaming*". Jangan lupa untuk memberikan deskripsi, judul, dan keterangan lain terkait video.
- Jika semuanya sudah siap, pilih "*Go Live*" di laman YouTube.

Berikut adalah panduan untuk merekam menggunakan OBS Studio:

- Unduh aplikasi OBS Studio dari sumber yang terpercaya. Setelah itu, pilih "*Auto-Configuration*" dan klik "*Optimize just for recording*".
- Jika perlu, ubah FPS atau resolusi, kemudian klik "*Next*".
- Pilih "*Apply Settings*" dan klik ikon "+" pada bagian *sources*.
- Pilih "*Display Capture*", beri nama, dan klik "OK".
- Nonaktifkan video agar tampilan layar laptop tidak bergerak. Sekarang, lakukan kegiatan *live* atau aktivitas lain yang ingin direkam.
- Setelah selesai, klik "*Stop Recording*" pada bagian kontrol. Video akan disimpan otomatis dalam menu "*Videos*" di laptop Anda.

H. Platform/Media Sosial

Ketika telah menyiapkan keperluan pra-produksi, langkah terakhir adalah menyiapkan *platform* atau tempat video tersebut akan ditayangkan. Pemilihan *platform* dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat sekolah, misal anak-anak SD dan SMP banyak yang belum dibolehkan untuk memiliki akun Facebook atau Instagram, maka pengajar dapat memilih YouTube yang sifatnya lebih terbuka dan dapat lebih mudah diawasi orang tua.

Pengajar dapat memilih untuk menggunakan akun pribadi atau juga dapat membuat sendiri akun khusus karakter *Vtuber* yang telah dibuat. Peneliti pribadi membuat akun khusus untuk *Vtuber* Panca Sakti agar konten-konten di dalamnya tidak tercampur dengan kehidupan pribadi peneliti.

I. Penyiapan Materi

Sebab perancangan dan pengembangan *Vtuber* dilakukan dengan maksud utama sebagai media pembelajaran, tentunya penyiapan materi harus dilakukan agar materi dan pelajaran yang disampaikan dapat disimak dan dipahami dengan baik.

Penyiapan materi dapat dilakukan dengan Canva dengan memasukkan bahan ajar ke dalam *slide show* atau PPT yang telah disediakan oleh Canva. Materi yang dipersiapkan hendaknya sesuai dengan mata pelajaran yang diampu, tingkat pendidikan, penyampaian yang menarik, serta *slide show* yang interaktif agar tidak terasa membosankan (Rahmatullah, Inanna, & Ampa, 2020).



Gambar 9. Contoh Pemaparan materi

Salindia yang telah dibuat dapat ditampilkan menggunakan OBS dan kemudian dihubungkan ke media sosial atau tempat video pembelajaran ditampilkan. Metode penyampaian materi seperti ini dapat mendorong fokus dan pemahaman peserta didik dalam menyimak materi.

J. Implementasi Media Vtuber

Setelah sebelumnya membahas perancangan dan pengembangan, maka sekarang akan dibahas apakah sudah tepat Vtuber sebagai diimplementasikan sebagai media pembelajaran.

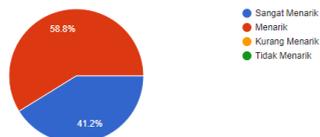


Gambar 10. Persentase responden

Peneliti telah membuat Google Form sebagai media survei dengan membuat beberapa kuesioner yang akan diisi oleh para penonton channel Panca Sakti. Jawaban yang peneliti dapatkan dari 88% responden dengan rentang usia berumur 16-23 tahun dan 52% belum mengetahui tentang Vtuber. Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang dijabarkan, peneliti mendapat hasil survei sebagai berikut:

a) Menurutmu bagaimana konsep "*Educational Vtuber*" sebagai media pembelajaran?

Menurutmu bagaimana konsep "*Educational vtuber*" sebagai media pembelajaran?
17 responses

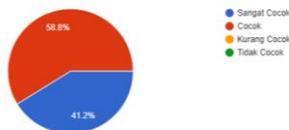


Gambar 11. Persentase Google Form 1

Pada pertanyaan ini sekitar 58% responden merasa kalau konsep "*Educational Vtuber*" sebagai media pembelajaran itu menarik. Hal ini membuktikan kalau banyak orang-orang yang tertarik dengan penggunaan *Vtuber* sebagai media pembelajaran dan seharusnya penggunaan *Vtuber* sebagai media pembelajaran terus dikembangkan dan diimplementasikan.

b) Menurutmu apakah konsep "*Educational Vtuber*" cocok dijadikan sebagai media pembelajaran?

Menurutmu apakah konsep "*Educational Vtuber*" cocok dijadikan sebagai media pembelajaran?
17 responses

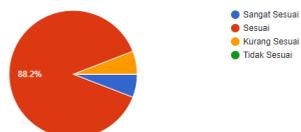


Gambar 12. Persentase Google Form 2

Pada pertanyaan ini sekitar 58% responden merasa kalau konsep "*Educational Vtuber*" cocok digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini tidak terlepas dengan konsep *Vtuber* yang fleksibel dan tidak kaku, sehingga pengajar dapat mengkreasikan konsep ini sesuai kebutuhan.

c) Menurutmu apakah channel Panca Sakti sudah memenuhi konsep "*Educational Vtuber*"?

Menurutmu apakah channel Panca Sakti sudah memenuhi konsep "*Educational Vtuber*"?
17 responses



Gambar 12. Persentase Google Form 3

Pada pertanyaan ini sekitar 88% responden merasa kalau *channel Vtuber* peneliti, yaitu Panca Sakti, sudah memenuhi konsep "*Educational Vtuber*" dengan sesuai. Melihat hasil tersebut dapat dikatakan bahwa metode dan langkah-langkah yang peneliti lakukan sudah cukup dan baik dalam mengimplementasi media *Vtuber* menjadi media pembelajaran.

d) Tuangkan pendapat atau masukan mengenai "*Educational Vtuber*" sebagai media pembelajaran

Pada pernyataan ini peneliti meminta responden untuk menuangkan masukan atau saran mengenai konsep "*Educational Vtuber*" sebagai media pembelajaran. Beberapa saran yang menurut peneliti menarik di antaranya:

- *Educational Vtuber* bisa meraih target yang lebih spesifik seperti para penonton yang sering menonton streaming. *Educational Vtuber* juga dapat efektif karena dapat ditonton sembari beraktifitas lainnya seperti bekerja maupun melakukan hobi atau aktivitas lainnya karena dapat mendengarkan apa yang diucapkan oleh karakter tersebut kecuali saat menunjukkan sesuatu.
- Diperlukanya studi lanjut mengenai metode pengejaran dan juga marketing. Media yang di pakai seperti media sosial memiliki fungsi utama di mana masyarakat menarik diri dari kehidupan nyata dan mencari kesenangan yang diingkinnya. Studi marketing bertujuan untuk mencari *audiance* yang lebih matang dan bagaimana cara memporosikan *educational Vtuber* agar berbeda dengan konten mengajar biasa secara online maupun offline tanda menggunakan "*Vtuber*". Studi lanjut mengenai metode pengarja juga berkaitan erat dengan konten, fitur yang dapat menarik perhatian *audiance* dalam menikmati materi yang dibawakan.
- Tokoh2nya dibuat berbeda misalnya tiap mata pelajaran, membuat lebih ekspresif saat menyampaikan materi dan tidak kaku, ditambahkan fitur untuk bertanya..

PENUTUP

Tren *Vtuber* yang meroket pada tahun 2020 membuat banyak pihak ikut andil dalam meramaikan pasar "*Virtual Youtuber*" ini. Namun, *Vtuber* yang sudah ada cenderung hanya membuat konten hiburan, maka dari itu dengan melihat peluang yang ada muncul konsep "*Educational Vtuber*" sebagai media pembelajaran, terutama Bahasa Indonesia. Perancangan dan pengembangan *Vtuber* sebagai media pembelajaran diawali pembuatan tema dan konsep karakter, dilanjutkan pembuatan model, lalu penggunaan *face tracking* dan *hand tracking*, kemudian penyiapan *layout* dan aplikasi untuk merekam, terakhir memanfaatkan media sosial sebagai wadah untuk mengunggah hasil rekaman. Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan, banyak orang yang menganggap kalau penggunaan *Vtuber* sebagai media pembelajaran itu menarik dan cocok, bahkan responden menilai kalau *Vtuber* milik peneliti sudah cukup sesuai sebagai media pembelajaran.

Dikomentari [I2]: Berikan data riil.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Fadhli. 2017. *Konsep Perencanaan dalam Al-Quran*. IAIN Kediri. Hlm. 20-21
- Agustina, Lidya. 2018. *Live Video Streaming sebagai Bentuk Perkembangan Fitur Media Sosial*. Jurnal Diakom, Vol. 1, No. 1. Hlm. 17-18
- Fadli, Muhammad Rijal, Rukiyati. 2021. *Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif*. Relawan Jurnal Indonesia
- Handriyotopo. 2010. *Animasi Kartun 3D dalam ILM di Televisi (Suatu Kajian Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pencegahan Flu Burung dalam Telaah Estetika dan Maknanya di Ranah Desain Komunikasi Visual)*. Institut Seni Indonesia Surakarta. Hlm. 5-6
- Lu, Zhicong, Chenxinran Shen, Jiannan Li, Hong Shen, Daniel Wigdor. 2021. *More Kawaii Than a Real-Person Live Streamer: Understanding How The Otaku Community Engages With And Perceives Virtual YouTubers*. Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems. Toronto: University of Toronto. Hlm. 1-14
- Mahsun, Mohamad. 2013. *Pengukuran Kinerja Sektor Publik*. Yogyakarta: Penerbit BPFE-Yogyakarta
- Mambu, J. Y., Wahyudi, A., Reinaldo, Z., & Braif, T. (2017). Robot Perekam Objek Berbasis Face Tracking. *CogITo Smart Journal*, 3(2). Hlm. 164–172.
- Meyer, Karolina, Desetina Harefa, Dewi Lidya, Christian Rustam Wanggai. 2018. *Penerapan Media Pembelajaran (e-learning) Sebagai Penunjang Proses Belajar Yang Efektif*. Journal Real Didache, Vol 3, No 2. Hlm. 37-43
- Mustaqim, Ilmawan, Nanang Kurniawan. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality*. Jurnal Edukasi Elektro, Vol. 1, No. 1. Hlm. 36-48

Fadlan Khatami

Pengembangan Media Vtuber dan Implementasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

- Muhson, Ali. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. 8, No. 2. Hlm. 1-10
- Pamujiyanto, Slamet Pamujiyanto, Muhammad Suyanto, Amir Fatah Sofyan. 2018. *Teknik Hand Tracking Menggunakan Metode Inverse Kinematics Pada Pembuatan Animasi 3D*. Journal Jointecs, Vol. 3, No. 1. Hlm. 9-10
- Rahardjo, Mudjia. 2018. *Antara Konsep, Proposisi, Teori, Variabel dan Hipotesis*. UIN Malang. Hlm. 1-2
- Saputra, D. I. S., & Setyawan, I. (2021). Virtual YouTuber (VTuber) sebagai Konten Media Pembelajaran Online. *Prosiding SISFOTEK*, 5(1). Hlm. 14-20.
- Saputra, Dhanar Intan Surya, Sitaresmi Wahyu Handani, Feisal Rosdiana. 2017. *Membangun Channel Live Streaming YouTube Sebagai Alternatif Media Promosi Perguruan Tinggi*. Conference on Information Technology, Information System and Electrical Engineering (CITISEE). Purwokerto: Amikom Purwokerto. Hlm. 116-120
- Valentin, Diah Septiyana. 2012. *Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Busana Tari*. Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta. Hlm. 8-10