

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

budaya populer mencakup kebiasaan sehari-hari yang dibutuhkan masyarakat, seperti pakaian, memasak, olahraga, dan hiburan. Indonesia memiliki banyak budaya. budaya populer Jepang termasuk anime, manga, idol, cosplay, game, J-pop, dan sebagainya (Nugroho & Hendrastomo, 2017). Penyebarannya secara massal menyebabkan budaya populer ini berkembang dan berkembang dengan cepat di Indonesia. Salah satu jenis budaya Jepang, anime, masuk dan populer di Indonesia berkat serial TV seperti *Naruto*, *Dragon Ball*, *Saint Seiya*, *Bleach*, dan lainnya.

Anime kemudian mendapat tanggapan positif di Indonesia, menjadikannya tren yang populer hingga saat ini. Banyaknya komunitas atau *fanbase* anime yang ada dapat digunakan sebagai dasar untuk melihat seberapa luasnya kultur ini telah berkembang. Ini dimulai dengan keinginan para fans untuk membuat forum untuk berbicara tentang anime atau idol group mereka (Handaningtias & Agustina, 2017). Biasanya terdapat pendukung fanatik anime yang disebut sebagai "otaku" dalam komunitas atau fanbase anime. Otaku adalah sebutan bagi orang yang terobsesi dengan hal-hal yang berkaitan dengan manga, anime, permainan, merchandise, dan aktivitas yang terkait dengannya (Galbraith et al., 2015). *Japantalk.com* melaporkan bahwa otaku dibagi menjadi dua belas jenis, termasuk anime dan manga, cosplay, permainan, idola, figur, kereta api, robot, perangkat komputer, Wapanese, Reki-jo, pengisi suara, dan Militer.

Di Jepang, Idol sering diasosiasikan dengan artis-artis muda yang terkenal dengan kemampuan menyanyi, berpose untuk foto, dan sering muncul di media dengan penampilan yang bersih, sehat, dan energik. Menurut Galbraith dan Karlin (2012) Aoyagi (2005) menyatakan dalam bukunya yang berjudul *Idols and Celebrity in Japanese Media Culture* (2012) bahwa idola dan pendukungnya senang membangun cerita selama mereka berhubungan satu sama lain melalui media massa, yang berfungsi sebagai media untuk memfokuskan minat masyarakat terhadap bacaan yang disukai dari waktu ke waktu. Aoyagi juga menyatakan bahwa idol harus "lemah lembut" dan "menggemaskan" serta memiliki empat belas kemampuan bernyanyi atau berdansa yang "imut" (Galbraith & Karlin, 2012).

Jumlah idol di Jepang sangat tinggi karena popularitasnya yang terus meningkat melalui stasiun televisi dan penyebarannya yang massif. Di Jepang, grup idol seperti AKB48 dan SMAP menjadi bintang dan inspirasi karena konsep mereka yang dekat

dengan fans dan interaktif, yang mendorong peningkatan popularitas idol sehingga jumlah anime, manga, dan game meningkat, yang kemudian membawa idol ke dunia virtual. Dengan munculnya idol yang terdesentralisasi seperti Hatsune Miku dan Kizuna Ai, yang saling berinteraksi dengan material dan teknologi digital, cara fans berinteraksi dengan idol mereka menjadi semakin termediasi dan terhubung. Kovacic dan rekannya, (2021).

Vtuber atau sering di sebut Virtual youtuber adalah salah satu *subculture* telah berkembang saat ini yang berasal dari era digital idol. Sebagai streamer, Vtuber menggunakan teknologi motion capture untuk menggerakkan karakter virtual dan menggantikan identitas asli streamer dalam membuat konten livestream dan aktivitasnya sebagai Vtuber (Suan, 2021). Salah satu idol virtual yang sangat terkenal di komunitas Vtuber adalah Kizuna AI. Popularitasnya yang meningkat di komunitas Vtuber mendorong banyak bermunculan talenta Vtuber, baik yang bekerja secara independen maupun melalui agensi yang menaungi mereka, untuk bersaing satu sama lain.

Di Indonesia, Vtuber memiliki pengaruh yang cukup besar sehingga menjadi salah satu tujuan untuk meningkatkan popularitasnya. Akibatnya, agensi-agensi besar di luar Indonesia seperti Hololive, Nijisanji dan AKA Virtual membuka cabang baru mereka. khusus untuk wilayah Indonesia dan kehadiran agensi lokal seperti Vtuber talent seperti mahapanca, digikagi, Yorukaze dan lainnya. hal ini membuat populasi Vtuber di Indonesia semakin besar dimana dihitung pada tahun 2024 terdapat 1735 Vtuber yang terdata (Valentino Ringo, 2024) diikuti dengan munculnya Vtuber Vtuber independent Mhytia Batford, Nekoyama Sena, dan masih banyak lagi.

Dikarenakan banyaknya bermunculan Vtuber terdapat paltfrom yang muncul sebagai penghubung dari Vtuber dan juga freelance artist yaitu VGen. Platform ini memungkinkan seniman untuk menampilkan karya mereka dan klien dapat memesan karya seni khusus mereka. Vgen menyediakan fitur seperti membuat Perjanjian Jasa (TOS), mengatur komisi berdasarkan kategori, dan melacak artis lain. Selain itu, formulir permintaan dan antarmuka pengguna yang bagus memungkinkan pelanggan memilih apa yang mereka inginkan tanpa berbicara langsung dengan artisnya.

Namun di Vgen sendiri masih memiliki beberapa kekurangan di dalamnya. Seperti tidak terdapat pannel chat didalam website tersebut. Jadi mereka diharuskan untuk menggunakan aplikasi lain seperti X, email, dan juga discord untuk melakukan percakapan tersebut. Tidak ada sisteam rating dan juga testimoni didalam vgen. Untuk pengguna di Indonesia masih terhitung rumit dimana diharuskan menggunakan metode

pembayaran menggunakan paypal dan visa yang di mana tidak adanya pembayaran via E-money Indonesia.

Untuk mengatasi beberapa kekurangan platform yang ada, membuat situs web serupa yang memenuhi kebutuhan dan preferensi pasar Vtuber Indonesia. Website ini akan menambah fitur yang lebih lengkap dan memperbaiki kelemahan platform saat ini, seperti menambah panel chat dan menerapkan sistem rating dan testimonial. Selain itu, akan ada pilihan pembayaran lokal yang lebih beragam, seperti bank lokal atau e-money Indonesia. Selain itu, situs web ini akan diubah untuk menjadi lebih responsif dan mudah digunakan bagi pengguna Indonesia, sehingga mereka dapat meningkatkan interaksi mereka dengan Vtuber dan freelance artist lainnya. Oleh karena itu, solusi ini diharapkan dapat memperkuat komunitas Vtuber di Indonesia dan meningkatkan penerimaan dan popularitas mereka baik di dalam maupun di luar negeri.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang masalah di atas, beberapa masalah di temukan seperti

1. Keterbatasan Metode Pembayaran: Pengguna di Indonesia menghadapi kesulitan karena PayPal dan Visa yang dapat digunakan sebagai metode pembayaran. Pengguna juga tidak memiliki akses atau preferensi terhadap metode pembayaran tertentu dapat menghadapi kesulitan jika tidak ada pilihan pembayaran lokal seperti e-money atau bank lokal Indonesia.
2. Keterbatasan Fungsionalitas: Fitur interaksi yang kurang dari VGen, seperti pannel chat, mengharuskan pengguna menggunakan aplikasi eksternal seperti email atau Discord, yang mengganggu pengalaman pengguna.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah diatas, maka dapat ditarik rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang website *E-COMMERCE* yang lebih sesuai untuk pengguna Vtuber di Indonesia?
2. Bagaimana pengalaman pengguna di Indonesia yang tidak memiliki akses atau preferensi terhadap metode pembayaran internasional seperti PayPal dan Visa? Selain itu, bagaimana aksesibilitas dan kenyamanan metode pembayaran lokal seperti e-money atau bank lokal dipengaruhi?

3. Bagaimana efek keterbatasan fungsionalitas pada platform VGen, seperti kekurangan fitur interaksi seperti panel chat, memaksa pengguna untuk menggunakan aplikasi eksternal seperti email atau Discord? Selain itu, bagaimana pengalaman pengguna secara keseluruhan dipengaruhi oleh keterbatasan ini?

Rumusan masalah ini akan berfungsi sebagai pedoman untuk membangun platform e-commerce yang memenuhi kebutuhan seniman freelance dan akan membentuk dasar penelitian untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan

1.3 Ruang Lingkup

Studi ini akan berkonsentrasi pada pembuatan platform e-commerce yang lebih sesuai untuk pengguna Indonesia. Analisis kebutuhan pengguna, pembuatan fitur baru yang memungkinkan interaksi dan komunikasi antara pengguna dan seniman, dan penerapan metode pembayaran lokal seperti uang elektronik atau bank lokal Indonesia akan menjadi subjek penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat sebuah platform yang memenuhi kebutuhan seniman freelance dan meningkatkan pengalaman pengguna. Studi literatur, wawancara dengan pengguna potensial, dan pembuatan dan pengujian prototipe platform adalah metodologi penelitian yang akan digunakan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan sebuah platform e-commerce yang lebih sesuai untuk pengguna di Indonesia, dengan fokus pada memperbaiki keterbatasan metode pembayaran dan fungsionalitas yang ada. Dengan memahami kebutuhan pengguna, tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan fitur-fitur baru yang memungkinkan interaksi dan komunikasi yang lebih baik antara pengguna dan seniman, serta untuk mengimplementasikan metode pembayaran lokal seperti uang elektronik atau bank lokal Indonesia. Melalui studi literatur, wawancara dengan pengguna potensial, dan pembuatan serta pengujian prototipe platform, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah platform yang memenuhi kebutuhan seniman freelance dan meningkatkan pengalaman pengguna di Indonesia dalam melakukan transaksi komisi seni.

1.5 Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Data Primer

Observasi

Pencatatan dan pengamatan langsung terhadap suatu visual objek disebut observasi, dan tanggapan yang dihasilkan oleh pengamat tersebut disebut sebagai observasi (Soewardikoen, 2019:49). Sebagai bahan perbandingan, penelitian ini akan melihat perusahaan mitra dan aplikasi serupa.

Wawancara

Salah satu metode untuk mendapatkan informasi penelitian adalah wawancara, di mana orang yang diwawancarai diminta untuk menceritakan pengalaman mereka dan berbicara tentang mereka untuk mendapatkan perspektif mereka (Koentjaraningrat dalam Soewardikoen, 2019:53). Penelitian ini akan mewawancarai pakar dalam bidang yang bersangkutan.

Kuesioner

Kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan mengajukan sejumlah pertanyaan kepada responden mengenai suatu subjek (Soewardikoen, 2019:60). Dalam penelitian ini, kuesioner akan dibagikan kepada responden secara langsung atau melalui internet untuk mendapatkan berbagai data yang diperlukan.

Studi Pustaka

Menurut George dalam Djiwandono (2015), studi pustaka berarti mencari sumber atau pendapat pakar tentang sesuatu yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Studi pustaka dapat mencakup pengumpulan data dari survei yang berkaitan dengan subjek penelitian dan dari sumber pustaka atau dokumen pustaka. Selain itu, mereka dapat mengumpulkan teori dari berbagai teori yang relevan dengan pembuatan laporan.

1.5.1.2 Sumber Data Sekunder

Untuk mendapatkan teori-teori dan data untuk menjawab pertanyaan penelitian, sumber data sekunder dalam penelitian ini berasal dari buku, jurnal, dan sumber online lainnya (Sugiyono, 2017:291). Untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk penelitian, kuesioner akan disebarakan kepada responden secara langsung atau melalui internet.

1.5.2 Metode Analisis Data

1.5.2.1 Analisis Visual

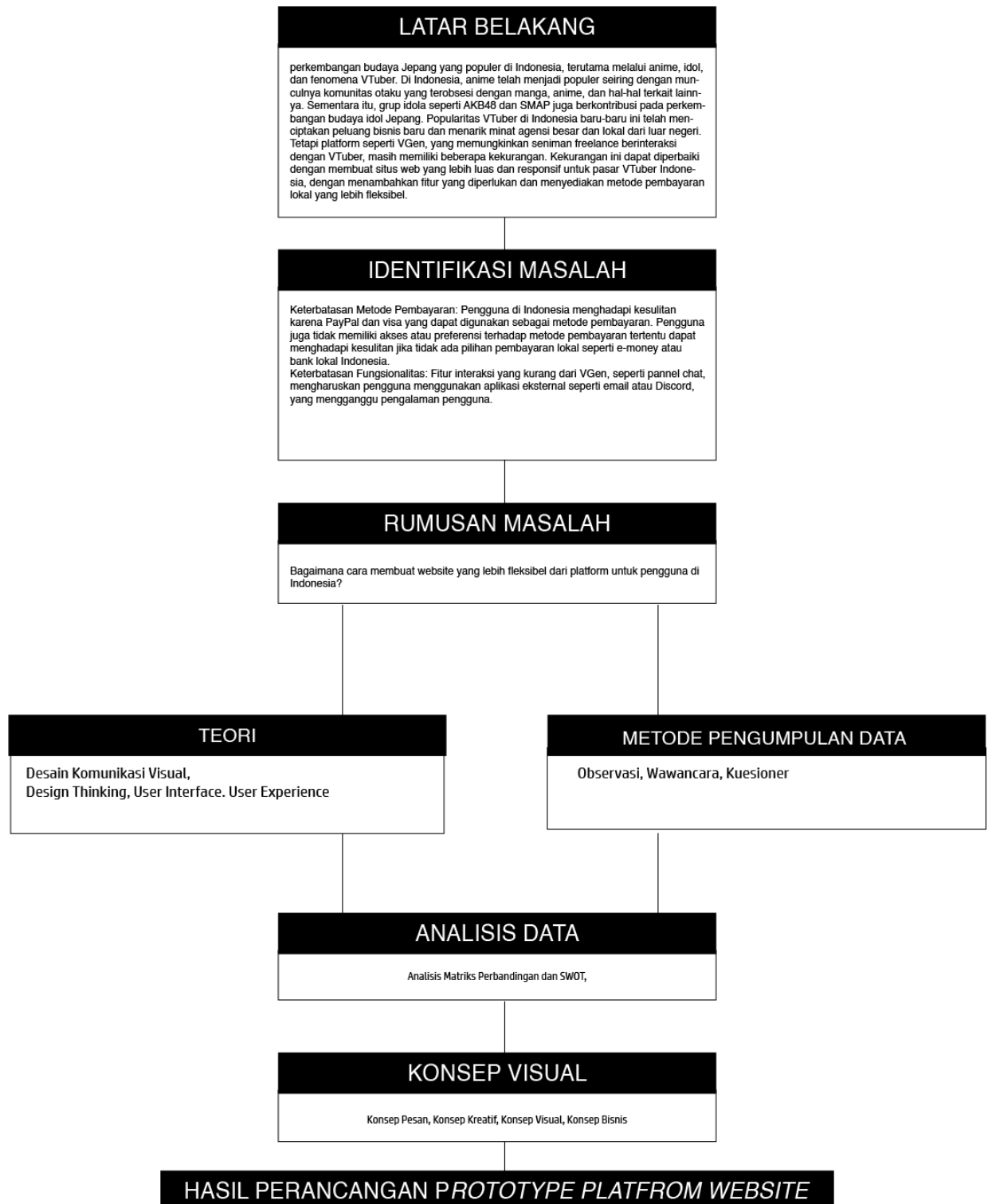
Analisis data menggunakan data yang dikumpulkan untuk mengaitkan masalah dengan apa yang kita ketahui saat ini (Soewardikoen, 2019:81). Penelitian akan

menggunakan metode analisis berikut: Metode ini akan digunakan untuk melakukan analisis visual terhadap beberapa website serupa yang sebanding dan menganalisis gaya ilustrasi yang

1.5.2.2 Analisis Matriks Perbandingan

Matriks adalah perbandingan informasi dan gagasan yang dilakukan dengan cara menjajarkan informasi tersebut (Soewardikoen, 2019:104). Metode analisis matriks perbandingan ini akan digunakan untuk membandingkan berbagai elemen Website, seperti user interface, layout, ilustrasi, dan lainnya. Metode ini akan menjadi standar yang kuat untuk pembuatan game mobile.

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Diri Sendiri)

1.7 Pembabakan

1.7.1 BAB I Pendahuluan

Memuat informasi tentang latar belakang masalah yang ditunjukkan Pengembangan Website E-Commerce untuk freelance artist. Dengan dasar ini, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan perancangan, metode pengumpulan dan analisis data, dan kerangka perancangan disusun. Bab ini ditutup dengan pembabakan yang menguraikan secara singkat mengenai apa saja isi masing-masing bab.

1.7.2 BAB II Landasan Teori

Berisi teori yang akan digunakan untuk membantu memecahkan masalah yang telah dibahas di Bab I. Contoh teori yang akan digunakan termasuk, UI/UX, desain komunikasi visual. Bab ini ditutup dengan kerangka teori dan asumsi.

1.7.3 BAB III Data dan Analisis Data

Data yang dikumpulkan dalam bab ini dikumpulkan melalui wawancara, kuesioner, studi literatur, analisis konten visual, analisis matriks, dan analisis Design Thinking.

1.7.4 BAB IV Penutup

Bagian ini mencakup kesimpulan dari hasil perancangan aplikasi serta rekomendasi untuk langkah-langkah perancangan tambahan.