

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VIRTUAL YOUTUBER SEBAGAI MEDIA
PROMOSI NGESTI PANDOWO TERHADAP GENERASI MUDA



ARIEL TEGAR MANDIRI

21.L1.003

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIKA SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2025

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VIRTUAL YOUTUBER SEBAGAI MEDIA
PROMOSI NGESTI PANDOWO TERHADAP GENERASI MUDA

Diajukan dalam Rangka Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Desain



ARIEL TEGAR MANDIRI

21.L1.003

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIKA SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2025

ABSTRAK

Wayang orang sebagai warisan kebudayaan Indonesia mengalami penurunan minat di kalangan generasi muda karena relevansi yang terbatas dan kurangnya promosi secara inovatif. Ngesti Pandowo, salah satu kelompok wayang orang legendaris di Semarang, menghadapi tantangan serupa dalam menarik perhatian audiens muda. Oleh karena itu, tugas akhir ini bertujuan untuk merancang karakter Virtual Youtuber (VTuber) sebagai media promosi yang komunikatif dan menarik bagi generasi digital saat ini. Metode perancangan menggunakan pendekatan Design Thinking, dimulai dari proses observasi, wawancara, hingga pengujian karakter VTuber kepada target audiens. Hasil akhir dari perancangan ini berupa desain karakter animasi modern dengan teknik rigging dan motion capture yang dapat digunakan dalam platform digital seperti YouTube dan media sosial lainnya. Diharapkan media promosi ini mampu membangun koneksi emosional yang lebih kuat antara seni tradisional dan generasi muda, serta mendorong pelestarian budaya dengan pendekatan modern yang kreatif.

Kata kunci: Virtual Youtuber, Ngesti Pandowo, promosi budaya, generasi muda, media digital.

Wayang orang, as a part of Indonesia's cultural heritage, has seen a decline in interest among younger generations due to its limited relevance and lack of innovative promotion. Ngesti Pandowo, one of the legendary wayang orang troupes based in Semarang, faces a similar challenge in attracting the attention of younger audiences. This final project aims to design a Virtual Youtuber (VTuber) character as an engaging and communicative promotional medium tailored to today's digital generation. The design process employs the Design Thinking approach, beginning with observation and interviews, and continuing through the testing phase of the VTuber character with the target audience. The final outcome is a modern animated character designed using rigging and motion capture techniques, optimized for use on digital platforms such as YouTube and various social media. This promotional medium is expected to foster a stronger emotional connection between traditional performing arts and the younger generation, while also encouraging cultural preservation through a modern and creative approach.

Keywords: Virtual Youtuber, Ngesti Pandowo, cultural preservation, youth engagement, digital promotion.