

**PENGEMBANGAN KONTEN VIDEO KOMPILASI *LONG-
FORM* PADA KANAL RYOTO SHINEKO CH SEBAGAI
MEDIA PENGARSIPAN DIGITAL DATABASE
SEIYUU BERSKALA GLOBAL**

**SKRIPSI NON REGULER
DIGITAL ARTIS *CONTENT CREATOR***

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



Disusun oleh :
NUGROHO PRIYO UTOMO
21.11.4400

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

**PENGEMBANGAN KONTEN VIDEO KOMPILASI *LONG-
FORM* PADA KANAL RYOTO SHINEKO CH SEBAGAI
MEDIA PENGARSIPAN DIGITAL DATABASE
SEIYUU BERSKALA GLOBAL**

**SKRIPSI NON-REGULER
DIGITAL ARTIS *CONTENT CREATOR***

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

NUGROHO PRIYO UTOMO

21.11.4400

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON-REGULER

**PENGEMBANGAN KONTEN VIDEO KOMPILASI *LONG-FORM*
PADA KANAL RYOTO SHINEKO CH SEBAGAI MEDIA
PENGARSIPAN DIGITAL DATABASE
SEIYUU BERSKALA GLOBAL**

yang disusun dan diajukan oleh

Nugroho Priyo Utomo

21.11.4400

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 23 Januari 2026

Dosen Pembimbing,


Ike Verawati, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302237

HALAMAN PENGESAHAN

JALUR NON-REGULER

**PENGEMBANGAN KONTEN VIDEO KOMPILASI *LONG-FORM*
PADA KANAL RYOTO SHINEKO CH SEBAGAI MEDIA
PENGARSIPAN DIGITAL DATABASE
SEIYUU BERSKALA GLOBAL**

yang disusun dan diajukan oleh

Nugroho Priyo Utomo

21.11.4400

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302392

Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302215

Ike Verawati, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302237

Laporan ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Nugroho Priyo Utomo

NIM : 21.11.4400

Menyatakan bahwa Laporan dengan judul berikut:

PENGEMBANGAN KONTEN VIDEO KOMPILASI *LONG-FORM* PADA KANAL RYOTO SHINEKO CH SEBAGAI MEDIA PENGARSIPAN DIGITAL DATABASE *SEIYUU* BERSKALA GLOBAL

Dosen Pembimbing : Ike Vervawati, S.Kom., M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan kegiatan SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak-benaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 23 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Nugroho Priyo Utomo

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, penulis persembahkan laporan skripsi ini kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan luar biasa dalam penyelesaian karya ini. Rasa terima kasih yang tulus penulis tujukan kepada:

1. Allah SWT, atas segala rahmat, karunia, dan kemudahan yang diberikan sehingga penulis memiliki kekuatan dan ketabahan untuk menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
2. Orang Tua tercinta, yang selalu memberikan doa tanpa henti, dukungan moril maupun materiil, serta kasih sayang yang tak terhingga kepada penulis.
3. Ibu Ike Verawati, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikirannya untuk membimbing penulis dengan penuh kesabaran.
4. Komunitas Ryoto Shineko Channel (RSC), terutama para anggota di server Discord yang telah menjadi *focus group* dan memberikan masukan berharga selama proses pengembangan karya.
5. Perangkat Hardware Kebanggaan, terutama kartu grafis NVIDIA RTX 4060 Ti 16GB yang telah bekerja keras memproses restorasi AI tanpa lelah. Semoga awet terus.

KATA PENGANTAR

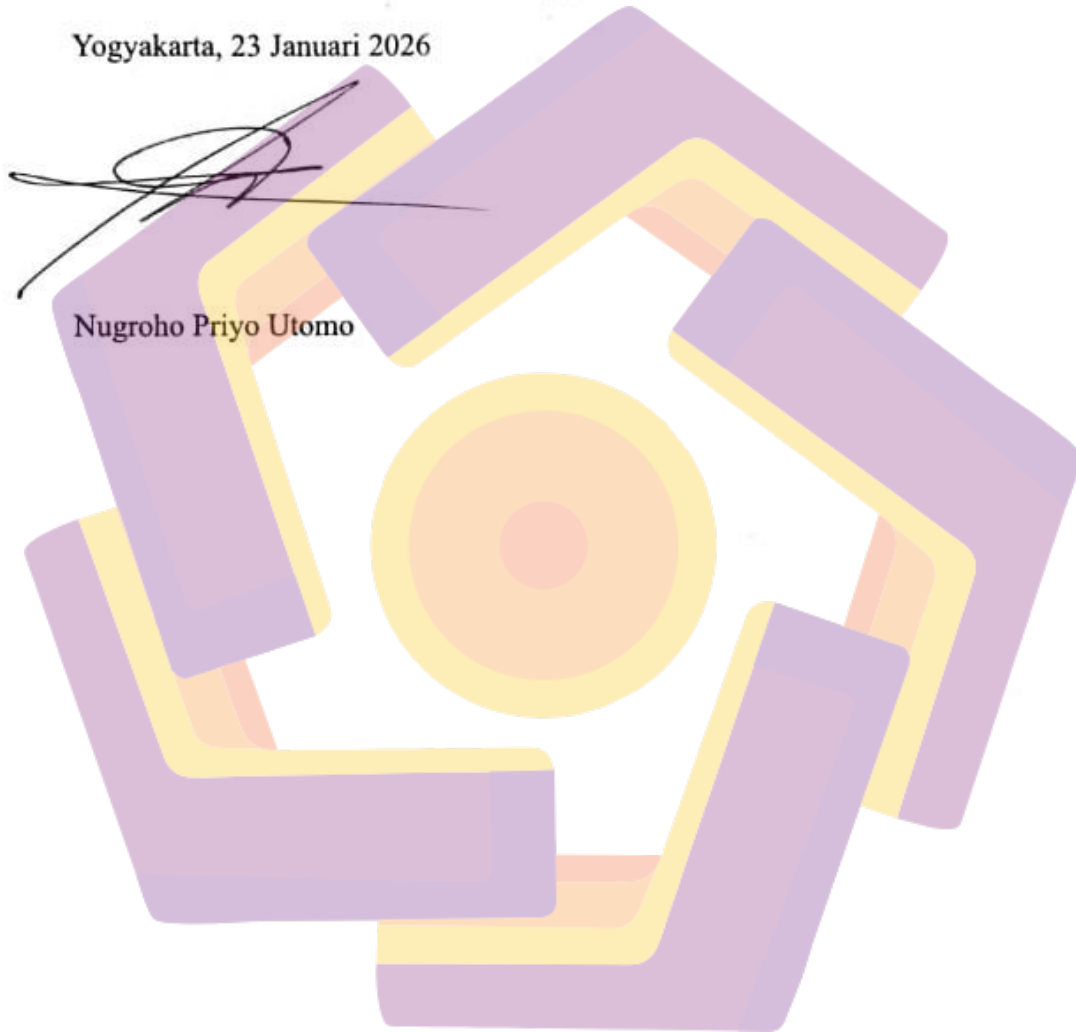
Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul "Pengembangan Konten Video Kompilasi Long-Form Pada Kanal Ryoto Shineko Ch Sebagai Media Pengarsipan Digital Database Seiyuu Berskala Global". Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat mencapai derajat Sarjana pada Program Studi Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua penulis yaitu bapak Agus Djatmiko dan ibu Puji Susilawati tercinta, yang tak henti-hentinya memberikan doa serta dukungannya setiap hari serta selalu memberikan semangat dan motivasi penulis untuk menyelesaikan laporan skripsi ini
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Prof. Dr. Kusrini, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Ike Verawati, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi yang sangat berharga dalam penyusunan laporan ini.
5. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.
6. Keluarga dan Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan semangat dalam setiap tahapan pengerjaan skripsi ini.
7. Teman-teman Discord komunitas Gaming Dude, dan RSC yang selalu mendukung penulis.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa depan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan perkembangan industri kreatif digital.

Yogyakarta, 23 Januari 2026



Nugroho Priyo Utomo

DAFTAR ISI

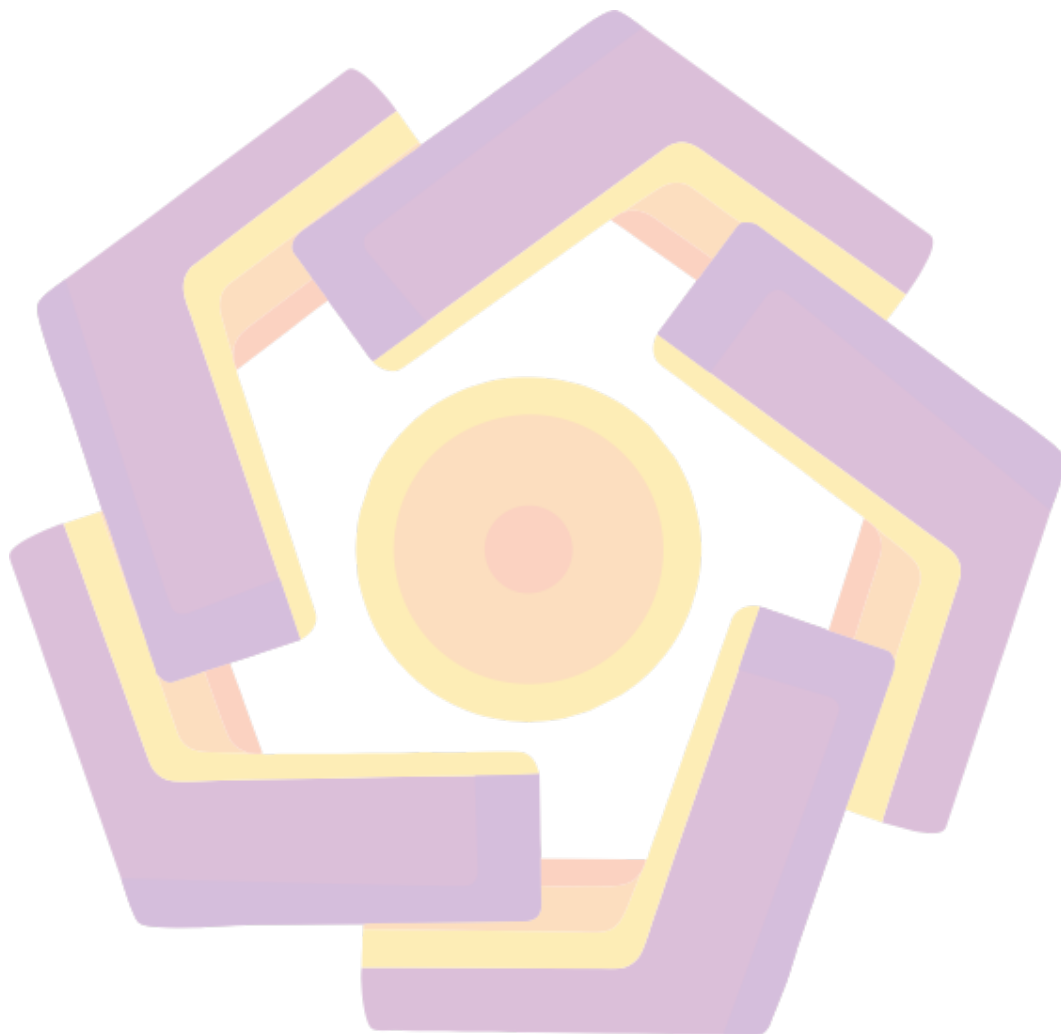
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
DAFTAR ISTILAH.....	xvii
INTISARI.....	xxvii
<i>ABSTRACT</i>	xxviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 FOKUS PERMASALAHAN.....	3
1.3 RUMUSAN MASALAH.....	4
1.4 BATASAN MASALAH.....	5
1.5 TUJUAN.....	6
1.6 MANFAAT.....	6
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.6.2 Manfaat Praktis.....	8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 REFERENSI KARYA	10
2.2 LANDASAN TEORI	11
2.2.1 Pengisi Suara (<i>Seiyuu</i>)	11
2.2.2 Youtube Sebagai Media Pengarsipan Digital	12
2.2.3 <i>Information Retrieval</i> (IR) Multimedia	12
2.2.4 Artificial Intelligence (AI) Dan Image Restoration	13
2.2.5 <i>Real-Esrgan</i> Dan Perangkat Lunak <i>Upscayl</i>	14
2.2.6 <i>Search Engine Optimization</i> (SEO) Youtube Dan Metadata	15
2.2.7 Metrik Evaluasi Kualitas Citra	16
2.2.8 Pengarsipan Digital Personal (<i>Personal Digital Archiving</i>)	16
2.2.9 Sistem Basis Data dan Manajemen Informasi	16
2.2.10 Produksi Media Video Digital	16
2.3 PLATFORM DISTRIBUSI DAN STRATEGI KONTEN	17
2.3.1 Ekosistem Youtube Dan Budaya Partisipatif	17
2.3.2 Strategi Algoritma Dan Metadata	17
2.4 TEKNOLOGI RESTORASI CITRA DIGITAL	18
2.4.1 <i>Deep Learning</i> Untuk <i>Image Super-Resolution</i>	18
2.4.2 Penerapan Algoritma Real-Esrgan	19
2.4.3 Analisis Komparatif: <i>Deep Learning</i> Vs Interpolasi Konvensional	20
2.5 KERANGKA PEMIKIRAN	21
BAB III RENCANA PERANCANGAN KARYA	23

3.1 GAMBARAN RANCANGAN KARYA.....	23
3.1.1 Judul Dan Identitas Visual (<i>Branding</i>).....	23
3.1.2 FORMAT KONTEN DAN STRUKTUR PENGARSIPAN.....	24
3.1.3 MEDIUM DISTRIBUSI DAN INFRASTRUKTUR TEKNIS	25
3.1.4 VOLUME DAN SKALA CAKUPAN KARYA	27
3.1.5 TARGET AUDIENS DAN SEGMENTASI PASAR.....	28
3.1.6 ANALISIS STRATEGI PEMILIHAN FORMAT KONTEN	29
3.2 GAMBARAN ISI PESAN KARYA.....	31
3.3 STRATEGI PROMOSI DAN DISTRIBUSI KARYA	33
3.4 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM DAN MANAJEMEN DATA.....	37
3.5 TAHAPAN PRODUKSI (IMPLEMENTASI MDLC).....	39
3.5.1 Optimalisasi Fase Design Dan Assembly Melalui Sistem Template.....	42
3.5.2 Standarisasi Teknis Dan Visual Aset	43
3.6 ARSITEKTUR DATA DAN MEKANISME <i>INFORMATION RETRIEVAL</i>	
.....	47
3.6.1 Alur Kerja <i>Data Mining</i> Dan Pengarsipan.....	49
3.6.2 Transformasi Data Tidak Terstruktur Ke Terstruktur	50
3.6.3 Skema Metadata Dan Struktur Repositori Database	51
3.7 ARSITEKTUR MANAJEMEN DATA HIBRIDA DAN KEAMANAN	
ASET.....	52
3.7.1 Struktur Penyimpanan Ganda (<i>Redundancy</i>)	53
3.7.2 Manajemen Integritas Data	53

BAB IV ULASAN KARYA DAN PERAN MAHASISWA DALAM PRODUKSI	55
4.1 DESKRIPSI KARYA	55
4.1.1 Statement Karya (<i>Statement Of Purpose</i>)	55
4.1.2 Jenis Dokumenter, Durasi, Dan Teknis.....	56
4.2 URAIAN PROSES PRODUKSI.....	57
4.2.1 Deskripsi Tugas Teknis	57
4.2.2 Tabel Uraian Pelaporan Tugas	59
4.3 KENDALA DAN PEMECAHAN MASALAH	59
4.3.1 Keberhasilan Kuantitatif Dan Kredibilitas Industri.....	60
4.3.2 Kendala Teknis Dan Solusi Pemecahan Masalah.....	63
4.3.3 Analisis Sentimen Dan Validasi Komunitas	66
4.3.4 Analisis Kredibilitas Melalui Kemitraan Strategis	67
4.4 ANALISIS EFISIENSI PRODUKSI	68
4.4.1 Justifikasi Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak	69
4.4.2 Pengujian Performa Komputasi (CPU Vs GPU)	69
4.4.3 Analisis Efisiensi Alur Kerja Produksi	73
4.4.4 Analisis Optimasi Waktu Produksi (Manual Vs Template-Based).....	74
4.4.5 Analisis Komparatif Efisiensi Ekonomi Konten.....	75
BAB V PENUTUP	77
5.1 KESIMPULA.....	77
5.2 SARAN.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79

CURICULUM VITAE	82
LAMPIRAN.....	83



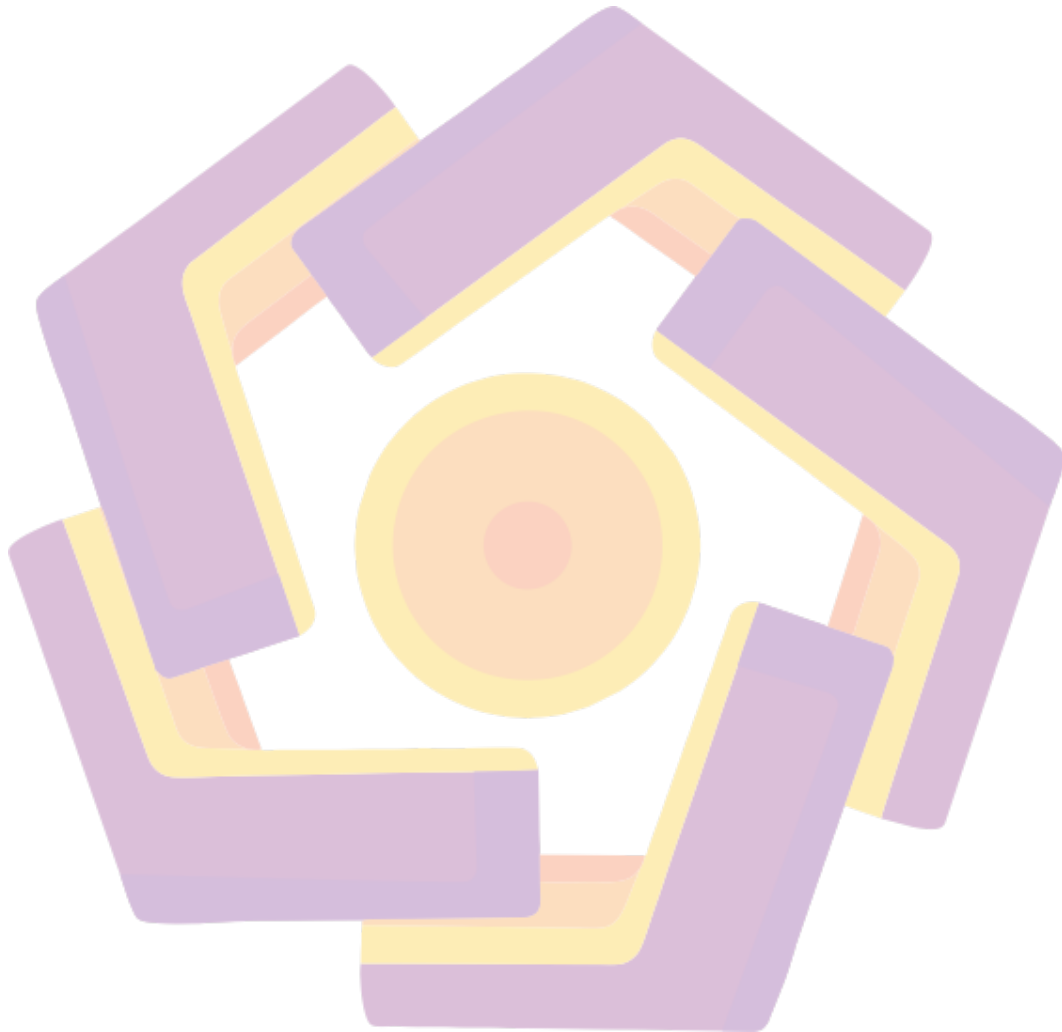
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Teknik Interpolasi vs Restorasi AI	20
Tabel 3. 1 Skema Implementasi Metadata SEO	36
Tabel 3. 2 Jenis Perangkat Keras (Spesifikasi)	37
Tabel 3. 3 Perubahan Status Data dalam Sistem Pengarsipan.....	50
Tabel 3. 4 Atribut Metadata Entitas Seiyuu.....	51
Tabel 4. 1 Pelaporan Tugas	59
Tabel 4. 2 Ringkasan Analisis Keuangan Berkelanjutan (Adsense)	60
Tabel 4. 3 Perbandingan Waktu Proses Restorasi AI	69
Tabel 4. 4 Perbandingan Efisiensi Penyusunan Aset Visual	74
Tabel 4. 5 Perbandingan Metrik Ekonomi: <i>Long-Form</i> vs. <i>Shorts</i>	76

DAFTAR GAMBAR

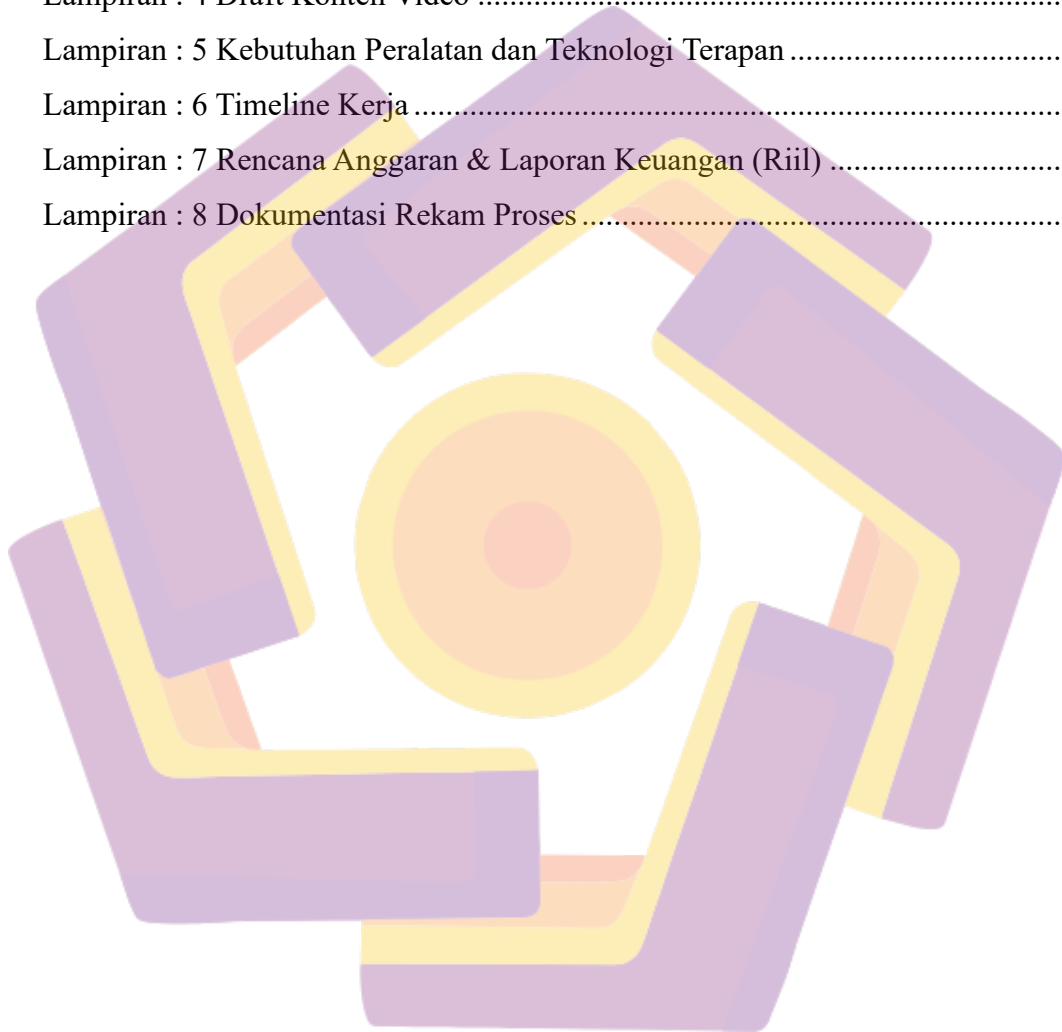
Gambar 3. 1 Screenshot Identitas Visual Kanal.	24
Gambar 3. 2 Screenshot Struktur Video/Timeline.	25
Gambar 3. 3 Screenshot Fitur Teknis <i>Automatic Captions</i>	26
Gambar 3. 4 Screenshot Fitur Teknis <i>Playlist</i>	27
Gambar 3. 5 Screenshot Manajemen Aset/Database.	28
Gambar 3. 6 Screenshot Analitik Audiens/Community Engagement.	29
Gambar 3. 7 Perbandingan Analitik Pendapatan Konten pada YouTube Studio. .	31
Gambar 3. 8 Screenshot Layout Informasi <i>Seiyuu</i>	32
Gambar 3. 9 Screenshot Moderasi Komunitas Youtube.	35
Gambar 3. 10 Screenshot Interaksi Komunitas Discord.	36
Gambar 3. 11 Setup Kerja Pribadi.	39
Gambar 3. 12 Screenshot Proses Restorasi AI (Before-After).	41
Gambar 3. 13 Flowchart Alur Kerja Produksi Pengarsipan Digital Ryoto Shineko Ch.	42
Gambar 3. 14 Screenshot foto sejajar mata/dagunya di dalam Adobe Photoshop.	43
Gambar 3. 15 Screenshot folder penyimpanan aset sumber official.	44
Gambar 3. 16 Screenshot panel pengaturan 'Sequence' di Adobe Premiere Pro.	45
Gambar 3. 17 Implementasi Harmonisasi Warna <i>Template</i> Berdasarkan Dominansi Visual <i>Game</i>	46
Gambar 3. 18 Strategi Hierarki Penempatan Karakter Berdasarkan Tingkat Popularitas pada <i>Template</i>	47
Gambar 3. 19 Contoh salah satu diagram relasi data seorang seiyuu.	48
Gambar 3. 20 Implementasi diagram yang terealisasi dalam beberapa video.	49
Gambar 3. 21 Screenshot Manajemen Aset.	52
Gambar 4. 1 Tampilan Layout Informasi dalam Video.	56
Gambar 4. 2 Workflow Editing dan Restorasi AI.	58
Gambar 4. 3 YouTube Analytics dan Bukti Kemitraan.	61
Gambar 4. 4 Bukti Kemitraan (Hoyoverse & Gryphline).	62
Gambar 4. 5 Perbandingan <i>Before Vs After</i> Restorasi AI pada <i>Thumbnail</i>	64

Gambar 4. 6 Contoh Efek Smudging AI.	65
Gambar 4. 7 <i>Feedback</i> mendukung dari para penonton.	67
Gambar 4. 8 Grafik Efisiensi Komputasi.	70
Gambar 4. 9 Monitoring Beban Komputasi Paralel pada Task Manager.	72
Gambar 4. 10 Grafik Optimasi Penyusunan Aset.	75



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran : 1 Surat Penunjukan Dosen Pembimbing	83
Lampiran : 2 Surat Persetujuan Prodi Informatika	85
Lampiran : 3 Storyboard "Ryoto Shineko"	86
Lampiran : 4 Draft Konten Video	88
Lampiran : 5 Kebutuhan Peralatan dan Teknologi Terapan	89
Lampiran : 6 Timeline Kerja	90
Lampiran : 7 Rencana Anggaran & Laporan Keuangan (Riil)	91
Lampiran : 8 Dokumentasi Rekam Proses	93



DAFTAR ISTILAH



<i>Adobe Premiere Pro</i>	Perangkat lunak penyuntingan video profesional berbasis <i>timeline</i> yang digunakan untuk menyusun klip, audio, dan elemen visual lainnya menjadi satu kesatuan karya multimedia yang utuh.
<i>Artificial Intelligence (AI)</i>	Bidang ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan sistem yang mampu meniru kecerdasan manusia untuk melakukan tugas-tugas kompleks dan meningkatkan kemampuannya berdasarkan informasi yang dikumpulkan.
<i>ATM (Amati, Tiru, Modifikasi)</i>	Metode pengembangan karya dengan mempelajari karya yang sudah ada, meniru polanya, dan memberikan nilai tambah atau modifikasi unik.
<i>Automatic Captions (CC)</i>	Fitur teks otomatis pada platform YouTube yang dihasilkan melalui teknologi pengenalan suara untuk membantu aksesibilitas audiens secara multibahasa.
<i>Avatar-Based Branding</i>	Strategi pembangunan identitas saluran yang menggunakan karakter grafis atau avatar sebagai representasi visual kreator untuk memfokuskan audiens pada konten dan menjaga privasi kreator.
<i>Average View Duration (AVD)</i>	Metrik yang menunjukkan durasi rata-rata waktu yang dihabiskan penonton untuk menyaksikan sebuah video, yang menjadi indikator tingkat retensi audiens.
<i>Batch Processing</i>	Metode pengolahan data atau proses <i>rendering</i> yang dilakukan dalam jumlah banyak secara sekaligus untuk meningkatkan efisiensi waktu

dalam alur kerja produksi.

Bicubic Interpolation

Teknik pembesaran gambar tradisional yang menggunakan rata-rata piksel tetangga untuk mengisi kekosongan data, namun seringkali menghasilkan gambar yang tampak buram.

Bottleneck

Kondisi di mana satu komponen perangkat keras membatasi performa keseluruhan sistem, seperti keterbatasan VRAM saat memproses model AI yang berat.

Click-Through Rate (CTR)

Persentase penonton yang memilih untuk mengklik dan menonton video setelah melihat *thumbnail* atau impresi video tersebut di platform YouTube.

Cloud Backup

Proses penyimpanan salinan data atau draf final pada server jarak jauh melalui internet untuk menjamin keamanan aset digital.

CPM (Cost Per Mille)

Biaya yang dibayarkan oleh pengiklan untuk setiap 1.000 kali penayangan iklan, yang menjadi indikator nilai ekonomi sebuah ceruk (*niche*) konten bagi pengiklan.

Convergence Culture

Konsep budaya di mana media lama dan baru bertemu, serta adanya keterlibatan aktif audiens dalam produksi dan distribusi konten.

Convolutional Neural Networks (CNN)

Jenis jaringan saraf tiruan dalam kecerdasan buatan yang dirancang khusus untuk memproses data gambar guna pengenalan fitur dan restorasi tekstur visual.

Computer Vision

Bidang kecerdasan buatan yang memungkinkan

komputer untuk melihat dan memahami informasi visual dari data digital seperti gambar dan video.

Data Acquisition

Tahap awal dalam pengumpulan data dari berbagai sumber informasi mentah atau legal untuk kebutuhan pengembangan sistem informasi.

Data Cleaning

Proses validasi dan penyeragaman data mentah untuk menghilangkan duplikasi atau kesalahan identitas aktor suara sebelum disimpan dalam basis data.

Data Integrity

Upaya sistematis untuk menjaga keakuratan, konsistensi, dan keamanan aset digital di seluruh siklus hidup produksi multimedia.

Data Mining

Proses pengumpulan dan penggalian data dari berbagai sumber informasi untuk menemukan pola, tren, atau aset multimedia yang diperlukan dalam pengembangan konten.

Deep Learning

Subbidang dari kecerdasan buatan yang menggunakan jaringan saraf tiruan berlapis untuk mempelajari pola yang sangat kompleks dari sekumpulan besar data.

Digital Archiving

Upaya sistematis untuk mengumpulkan, menyimpan, dan memelihara aset digital agar tetap dapat diakses dan terjaga kualitasnya dalam jangka waktu panjang.

Digital Squirrels

Metafora dalam riset media yang menggambarkan individu yang secara tekun mengumpulkan dan melestarikan potongan informasi digital di internet demi kepentingan sejarah budaya populer.

Discriminator

Komponen dalam arsitektur GAN yang bertugas mengevaluasi keaslian detail piksel dengan membandingkannya terhadap pola data latih.

Discoverability

Tingkat kemudahan sebuah konten atau informasi untuk ditemukan oleh pengguna di platform digital melalui mesin pencari maupun sistem rekomendasi.

Discord

Platform komunikasi berbasis server yang digunakan untuk mengelola komunitas, memungkinkan interaksi melalui teks, suara, dan video secara terorganisir.

Focus Group

Sekelompok kecil audiens yang dipilih untuk memberikan tanggapan atau umpan balik terhadap konten sebelum dirilis secara resmi guna memastikan kualitas dan relevansi karya.

Footage

Potongan rekaman video mentah atau cuplikan asli yang dikumpulkan untuk diolah kembali dalam tahap penyuntingan multimedia.

Gacha Game

Genre video game yang mengimplementasikan mekanisme keberuntungan (probabilitas) bagi pemain untuk mendapatkan karakter atau item tertentu.

Generative Adversarial Networks (GAN)

Arsitektur jaringan saraf di mana dua model bekerja secara kompetitif (generator dan diskriminator) untuk menghasilkan detail visual yang realistis.

Generator

Komponen dalam arsitektur GAN yang bertugas menciptakan detail piksel baru untuk

meningkatkan resolusi citra.

Google AdSense

Program kemitraan periklanan dari Google yang memungkinkan kreator konten mendapatkan penghasilan dari iklan yang ditampilkan pada karya mereka.

Hard-subtitle

Teks terjemahan yang digabungkan secara permanen ke dalam file video sehingga tidak dapat dinonaktifkan oleh penonton.

Hybrid Storage

Sistem manajemen data yang menggabungkan penggunaan penyimpanan perangkat keras lokal dengan layanan penyimpanan awan untuk menjamin keamanan cadangan aset.

Image Super-Resolution

Teknik pengolahan citra digital untuk meningkatkan resolusi gambar dari resolusi rendah ke resolusi yang lebih tinggi melalui rekonstruksi detail piksel.

Impressions

Metrik yang menghitung seberapa sering *thumbnail* video ditampilkan kepada calon penonton di berbagai fitur penjelajahan platform YouTube.

Information Overload

Kondisi di mana audiens menerima terlalu banyak data mentah sehingga kesulitan dalam menemukan informasi yang spesifik dan terverifikasi secara cepat.

Information Retrieval (IR)

Proses atau sistem untuk mencari dan mendapatkan kembali informasi yang relevan dari sebuah basis data atau dokumen multimedia secara akurat.

Information Retrieval System Sistem yang dirancang untuk mencari dan memanggil kembali informasi yang relevan dari repositori data multimedia.

Long-Form Content Format konten video berdurasi panjang yang memungkinkan penyajian informasi secara mendalam, menyeluruh, dan sistematis.

Machine Learning Sub-bidang kecerdasan buatan yang berfokus pada pengembangan sistem yang belajar dari data untuk meningkatkan performa tugas secara otomatis.

Media Mix Strategi pemasaran dan waralaba yang menyatukan berbagai platform media (anime, game, manga) untuk memperluas narasi dan komersialitas.

Metadata Informasi terstruktur yang mendeskripsikan sebuah konten (seperti judul, deskripsi, dan tag) untuk mempermudah proses identifikasi dan pencarian oleh algoritma.

Mid-roll Ads Iklan yang ditayangkan di tengah durasi sebuah video, yang hanya tersedia pada konten berdurasi panjang dan menjadi faktor utama tingginya nilai monetisasi dibandingkan video pendek.

Monetization Proses konversi trafik atau konten digital menjadi sumber pendapatan bagi kreator melalui berbagai skema kerjasama platform maupun iklan.

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Metode sistematis dalam pengembangan produk multimedia yang mencakup tahap pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, hingga distribusi.

Parallel Computing

Metode komputasi di mana banyak instruksi dijalankan secara bersamaan oleh ribuan core GPU untuk mempercepat proses restorasi citra AI.

Neural Network

Model komputasi yang meniru cara kerja otak manusia untuk mengenali pola, melakukan klasifikasi, dan memproses data dalam kecerdasan buatan.

NVIDIA GeForce RTX 4060 Ti

Perangkat keras kartu grafis (GPU) dengan kapasitas memori tinggi yang digunakan untuk memproses komputasi jaringan saraf tiruan dalam restorasi AI.

Organic Growth

Peningkatan jumlah penayangan atau pelanggan yang dicapai secara alami melalui sistem rekomendasi algoritma platform tanpa bantuan promosi berbayar.

Picrew

Platform daring yang digunakan untuk merancang karakter avatar melalui aset visual yang disediakan oleh seniman untuk kepentingan identitas digital.

Precision

Metrik untuk mengukur tingkat akurasi informasi yang dihasilkan oleh sistem temu kembali informasi.

PSNR (Peak Signal-to-Noise Ratio)

Metrik yang digunakan untuk mengukur tingkat kualitas restorasi citra dengan membandingkan sinyal asli terhadap derau (*noise*).

Real-ESRGAN

Algoritma restorasi citra tingkat lanjut yang dirancang untuk memperbaiki berbagai bentuk degradasi visual pada gambar dunia nyata menggunakan kecerdasan buatan.

Recall

Metrik untuk menilai tingkat kelengkapan data relevan yang berhasil ditarik dari basis data secara keseluruhan.

RPM (Revenue Per Mille)

Metrik yang menunjukkan jumlah estimasi pendapatan yang dihasilkan oleh kreator untuk setiap 1.000 penayangan video setelah melalui skema pembagian hasil dengan platform YouTube.

Redundancy

Penggunaan penyimpanan ganda untuk memastikan ketersediaan aset digital meskipun terjadi kegagalan pada salah satu perangkat penyimpanan.

Rendering

Proses akhir pengolahan data multimedia untuk menghasilkan berkas digital permanen dari semua elemen visual dan audio yang telah disusun.

***Search
Optimization (SEO)***

Engine

Serangkaian strategi teknis untuk meningkatkan peringkat dan keterlihatan sebuah konten pada halaman hasil pencarian mesin pencari.

***SSIM (Structural
Similarity Index)***

Metrik evaluasi kualitas gambar yang menilai kemiripan struktur, kontras, dan luminansi antara citra asli dan hasil restorasi.

Structured Data

Data digital yang telah diorganisir ke dalam format yang teratur (seperti nama, afiliasi, dan *timestamp*) sehingga mudah diproses oleh sistem.

Seiyuu

Sebutan bagi aktor atau aktris pengisi suara profesional di Jepang yang menjadi elemen kunci dalam industri anime dan video game.

***Sustainable Economy
(Ekonomi Berkelanjutan)***

Model pengelolaan keuangan yang memungkinkan sebuah proyek kreatif tetap beroperasi dalam

jangka panjang melalui strategi monetisasi yang efisien.

Tensor Cores

Unit pemrosesan khusus pada GPU NVIDIA RTX yang dirancang untuk mempercepat kalkulasi matriks dalam operasi *Deep Learning*.

***Technological
Obsolescence***

Kondisi keusangan teknologi di mana format atau kualitas data lama tidak lagi kompatibel atau layak digunakan pada perangkat modern.

Thumbnail

Gambar sampul berukuran kecil yang mewakili konten video dan berfungsi sebagai daya tarik utama untuk meningkatkan rasio klik penonton.

Unstructured Data

Data multimedia (seperti video mentah) yang tidak memiliki struktur internal yang kaku sehingga memerlukan pengolahan khusus agar menjadi informasi yang terorganisir.

Versioning

Praktik menyimpan beberapa versi file proyek secara berkala untuk memungkinkan pemulihan data jika terjadi kerusakan pada file utama.

***User-Generated Content
(UGC)***

Berbagai bentuk konten (seperti video YouTube) yang diciptakan dan dipublikasikan secara mandiri oleh pengguna platform digital.

Upscayl

Perangkat lunak berbasis antarmuka grafis yang digunakan untuk meningkatkan resolusi gambar atau video secara lokal menggunakan teknologi restorasi AI.

VRAM (Video RAM)

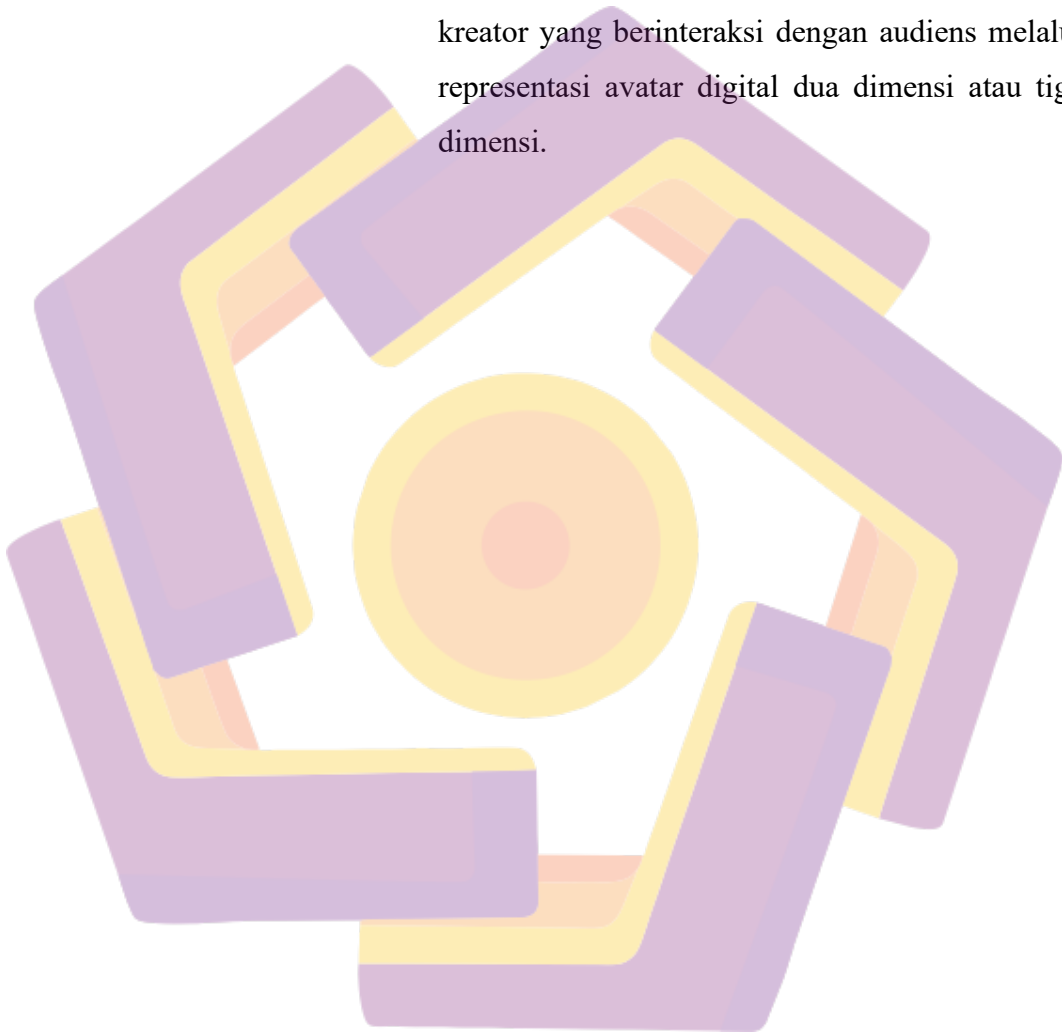
Memori pada kartu grafis yang berfungsi untuk menyimpan data citra dan memproses komputasi algoritma kecerdasan buatan secara efisien.

YouTube Shorts

Format video vertikal berdurasi pendek (maksimal 60 detik) pada platform YouTube yang dirancang untuk konsumsi konten cepat melalui perangkat seluler.

VTuber

Singkatan dari *Virtual YouTuber*, yaitu konten kreator yang berinteraksi dengan audiens melalui representasi avatar digital dua dimensi atau tiga dimensi.



INTISARI

Perkembangan industri hiburan digital global, khususnya *anime* dan *video game*, telah menempatkan profesi pengisi suara (*Seiyuu*) sebagai elemen kunci dalam membangun pengalaman imersif bagi pengguna. Namun, tingginya minat terhadap data portofolio *Seiyuu* tidak diimbangi dengan ketersediaan informasi yang terstruktur; data sering kali tersebar secara terfragmentasi dan mengalami degradasi kualitas visual pada aset historis, sehingga menyulitkan proses temu kembali informasi (*information retrieval*). Karya ini bertujuan untuk mengembangkan kanal YouTube "Ryoto Shineko Ch." sebagai media pengarsipan digital (*digital archiving*) yang menyajikan basis data *Seiyuu* secara terstruktur melalui format video kompilasi berdurasi panjang (*long-form*).

Penciptaan karya ini menerapkan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang meliputi tahapan riset data berbasis analitik (*data mining*), penerapan strategi YouTube SEO untuk visibilitas global, serta penggunaan teknologi restorasi citra berbasis kecerdasan buatan (AI) dengan algoritma Real-ESRGAN. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi teknologi akselerasi GPU (RTX 4060 Ti 16GB) mampu memproses restorasi AI 95,9% lebih cepat dibandingkan pemrosesan berbasis CPU. Selain itu, penggunaan sistem *template* desain yang sistematis berhasil meningkatkan efisiensi waktu penyusunan aset visual sebesar 77,4%.

Dari sisi keberlanjutan ekonomi, analisis data menunjukkan bahwa format video *long-form* terbukti 32,4 kali lipat lebih efisien dalam menghasilkan pendapatan dibandingkan format *Shorts*, meskipun *Shorts* memiliki jangkauan penayangan yang lebih luas. Validasi pasar tercermin melalui pertumbuhan organik dengan total penayangan lebih dari 6 juta kali serta pengakuan industri melalui kemitraan strategis dengan pengembang *game* global seperti Hoyoverse dan Gryphline. Karya ini membuktikan bahwa YouTube dapat difungsikan secara efektif sebagai media pengarsipan budaya populer yang memiliki nilai edukasi dan stabilitas ekonomi berkelanjutan.

Kata Kunci: Digital Archiving, *Seiyuu*, Artificial Intelligence, Real-ESRGAN, YouTube SEO, Multimedia Production.

ABSTRACT

The global expansion of the digital entertainment industry, particularly anime and video games, has positioned voice acting (Seiyuu) as a vital element in creating immersive user experiences. Despite the high demand for Seiyuu portfolio data, it remains poorly structured; fragmented across various platforms and suffering from visual degradation in historical assets, which complicates the information retrieval process. This project aims to develop the "Ryoto Shineko Ch." YouTube channel as a digital archiving medium that provides a structured Seiyuu database through long-form compilation video formats.

The creation of this work follows the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) methodology, incorporating analytic-based data mining, YouTube SEO strategies for global reach, and AI-based image restoration technology utilizing the Real-ESRGAN algorithm. The results demonstrate that the implementation of GPU acceleration technology (RTX 4060 Ti 16GB) increases AI restoration efficiency by 95.9% compared to CPU-based processing. Furthermore, a systematic design template system enhanced visual asset assembly efficiency by 77.4%.

Regarding economic sustainability, data analysis reveals that long-form video content is 32.4 times more efficient in revenue generation compared to the Shorts format, despite the latter's higher view count. Market validation is evidenced by organic growth exceeding 6 million total views and industry recognition through strategic partnerships with global developers such as Hoyoverse and Gryphline. This work proves that YouTube can be effectively utilized as a pop-culture archiving medium with sustainable educational and economic value.

Keywords: *Digital Archiving, Seiyuu, Artificial Intelligence, Real-ESRGAN, YouTube SEO, Multimedia Production.*