

REPRESENTASI IDENTITAS DIGITAL MELALUI PERANCANGAN DESAIN KARAKTER “VOUXU XEIVA” UNTUK PLATFORM TWITCH

Sandi Destian Pratama¹, Jaka Maula Pratama², Oki Adityawan³, Dion Eko Valentino⁴,
Bayu Bambang Perdana⁵

¹Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya, sandidestian@ars.ac.id

²Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya, jakamaula98@gmail.com

³Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya, oki.aja@ars.ac.id

⁴Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya, dion.valentino@ars.ac.id

⁵Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya, bayu@ars.ac.id

ABSTRAK

Dalam ekosistem *live streaming* di platform Twitch, penggunaan avatar digital atau *VTuber* telah menjadi tren global yang memungkinkan kreator membangun persona tanpa menampilkan identitas fisik asli. Karakter virtual bukan sekadar ilustrasi, melainkan representasi visual dari identitas digital yang kompleks. Penelitian ini bertujuan untuk merancang desain karakter virtual bernama "Vouxu Xeiva" sebagai upaya memvisualisasikan identitas digital yang distingtif dan memiliki daya tarik visual yang kuat di Twitch. Metode penelitian yang digunakan adalah metode perancangan kreatif yang meliputi tahapan riset persona, pembuatan konsep visual (sketsa), hingga pengembangan aset final. Fokus utama perancangan terletak pada aspek seni visual, dengan menerapkan teori *shape language*, pemilihan palet warna yang merepresentasikan kepribadian "Vouxu Xeiva", serta detail atribut busana yang mendukung narasi karakter. Selain estetika, perancangan ini juga mempertimbangkan aspek teknis *layering* digital untuk kebutuhan *rigging* agar karakter mampu berkomunikasi secara non-verbal melalui ekspresi wajah dan gerakan tubuh secara *real-time*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah paket desain karakter "Vouxu Xeiva" yang mencakup *character sheet* dan model siap pakai. Penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan visual yang matang pada karakter "Vouxu Xeiva" berhasil merepresentasikan identitas digital yang konsisten, sekaligus berfungsi sebagai instrumen komunikasi visual yang efektif untuk membangun koneksi emosional dengan audiens di platform Twitch.

Kata Kunci: Desain Karakter, Identitas Digital, Twitch, *VTuber*, Seni Visual.

ABSTRACT

In the live-streaming ecosystem of Twitch, the use of digital avatars or VTubers has become a global trend that allows creators to build personas without revealing their physical identities. A virtual character is more than just an illustration; it serves as a visual representation of a complex digital identity. This research aims to design a virtual character named "Vouxu Xeiva" as an effort to visualize a distinctive digital identity with a strong visual appeal for the Twitch platform. The research method employs a creative design process encompassing persona research, visual concept development (sketching), and final asset production. The primary focus of the design lies in the aspects of visual arts, applying shape language theory, color palette selection that represents "Vouxu Xeiva's" personality, and detailed fashion attributes that support the character's narrative. Beyond aesthetics, the design also considers the technical aspects of digital layering for rigging requirements, ensuring the character can

communicate non-verbally through real-time facial expressions and body movements. The results of this research consist of a comprehensive design package for "Vouxu Xeiva," including a character sheet and a production-ready model. This study concludes that a well-matured visual design for "Vouxu Xeiva" successfully represents a consistent digital identity, while simultaneously serving as an effective visual communication instrument to build emotional connections with the audience on the Twitch platform.

Keywords: Character Design, Digital Identity, Twitch, VTuber, Visual Arts

PENDAHULUAN

Era digital kontemporer telah menggeser paradigma interaksi sosial dari kehadiran fisik sepenuhnya menuju eksistensi yang termediasi oleh teknologi, di mana konsep diri manusia kini meluas dan terfragmentasi ke dalam berbagai ruang virtual (Cover, 2016). Di platform *live streaming* seperti Twitch, fenomena *Virtual YouTuber* (VTuber) telah mendefinisikan ulang konsep persona melalui penggunaan avatar digital yang mampu berinteraksi secara *real-time* (Taylor, 2018). Dalam ekosistem ini, identitas tidak lagi bersifat statis atau terbatas pada fitur biologis bawaan, melainkan sebuah konstruksi visual yang dirancang secara sengaja untuk membangun keterlibatan (*engagement*) dan hubungan parasosial yang kuat dengan audiens (Hendy & Sasmita, 2021). Representasi identitas digital kini menjadi instrumen krusial bagi kreator konten untuk membedakan diri (*branding*) di tengah saturasi pasar ekonomi perhatian yang semakin padat (Wiggins, 2019).

Perancangan karakter virtual bukan sekadar aktivitas artistik untuk menciptakan visual yang estetik, melainkan sebuah proses semiotika dan komunikasi visual yang kompleks. Melalui elemen desain seperti siluet, palet warna, dan proporsi, seorang desainer berupaya mengomunikasikan kepribadian dan naratif secara non-verbal (Landa, 2021; Sihombing, 2018). Lebih jauh lagi, desain karakter dalam konteks *streaming* harus mempertimbangkan aspek fungsionalitas teknis agar dapat merepresentasikan emosi pengguna secara akurat (Lu et al., 2021). Penggunaan avatar memungkinkan terjadinya transformasi diri

(*self-transformation*) yang memberikan kebebasan berekspresi bagi kreator, sekaligus menjadi jembatan fungsional yang melindungi privasi individu di balik kebutuhan performatif publik (Li, 2020). Identitas virtual ini bertindak sebagai perpanjangan diri yang memproyeksikan citra ideal yang dikehendaki oleh penggunanya (Belk, 2016).

Salah satu wujud konkret dari pertemuan antara identitas dan desain visual dapat dilihat melalui perancangan karakter virtual bernama "Vouxu Xeiva". Karakter ini dikembangkan sebagai entitas digital yang secara khusus ditujukan untuk platform Twitch, dengan mempertimbangkan dinamika dan budaya yang berkembang di dalamnya. Dalam proses perancangannya, Vouxu Xeiva menggabungkan berbagai elemen estetika kontemporer yang selaras dengan tren subkultur digital masa kini, seperti gaya visual yang ekspresif, simbolik, dan mudah dikenali oleh komunitas daring. Kehadiran karakter ini tidak sekadar berfungsi sebagai maskot atau representasi visual semata, melainkan sebagai perwujudan identitas digital yang dirancang secara strategis untuk menciptakan keterikatan emosional dengan audiens tertentu.

Lebih jauh lagi, karakter Vouxu Xeiva dibentuk dengan mempertimbangkan aspek keunikan dan diferensiasi agar mampu menonjol di tengah persaingan konten yang semakin padat di platform *streaming*. Identitas yang melekat pada karakter ini dirancang untuk mencerminkan persona *streamer* di baliknya, sehingga tercipta keselarasan antara tampilan visual dan karakter personal yang ingin disampaikan.

Dengan demikian, Vouxu Xeiva berperan sebagai medium yang menjembatani komunikasi antara kreator dan audiens, sekaligus memperkuat citra diri di ruang digital.

Permasalahan utama yang menjadi fokus dalam kajian ini adalah bagaimana elemen-elemen dalam desain komunikasi visual dapat dimanfaatkan secara optimal untuk merangkum serta menyampaikan identitas digital secara efektif. Hal ini mencakup pemilihan warna, bentuk, tipografi, hingga gaya ilustrasi yang mampu merepresentasikan nilai, kepribadian, dan pesan yang ingin disampaikan oleh streamer. Tantangan yang dihadapi terletak pada upaya menciptakan konsistensi antara aspek visual dengan persona yang ditampilkan, sehingga identitas digital yang dibangun tidak terkesan kontradiktif atau tidak autentik.

Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan proses kreatif serta dasar-dasar teoretis yang melandasi perancangan karakter Vouxu Xeiva sebagai bentuk representasi diri di ruang siber. Dengan menggunakan pendekatan metode desain yang dikombinasikan dengan analisis visual, kajian ini mengeksplorasi bagaimana konsep identitas yang bersifat abstrak dapat diterjemahkan ke dalam bentuk visual yang terstruktur dan koheren. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti peran karakter virtual sebagai media komunikasi yang efektif di platform Twitch dalam membangun interaksi dan keterlibatan audiens.

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi para desainer karakter dalam memahami kompleksitas penciptaan avatar digital yang merepresentasikan manusia. Di samping itu, penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan sumbangan teoretis terhadap kajian identitas digital yang terus berkembang, khususnya dalam konteks industri kreatif global yang semakin dipengaruhi oleh teknologi dan budaya digital.

KAJIAN LITERATUR

Representasi Identitas Digital dan Avatar

Identitas digital merupakan konstruksi sosiokultural yang dibentuk dan dikomunikasikan individu melalui pemanfaatan platform teknologi (Cover, 2016). Dalam lingkungan virtual, representasi diri tersebut umumnya diwujudkan melalui avatar sebagai medium visual. Konsep *extended self* yang dikemukakan oleh Belk (2016) menjelaskan bahwa teknologi memungkinkan individu memperluas identitasnya melampaui batas fisik, sehingga kehadiran diri tidak lagi terbatas pada realitas nyata.

Lebih dari sekadar representasi visual, avatar juga berfungsi sebagai sarana eksplorasi identitas yang diinginkan atau ideal self, yang dapat berbeda dari identitas aktual individu (Li, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa ruang digital memberikan fleksibilitas bagi individu untuk membangun dan menegosiasikan citra diri sesuai preferensi personal maupun sosial.

Dalam konteks platform Twitch, avatar memiliki fungsi yang bersifat performatif. Penggunaannya memungkinkan kreator untuk menampilkan ekspresi diri secara kreatif sekaligus menjaga privasi identitas asli. Dengan demikian, avatar menjadi alat strategis dalam mengelola keseimbangan antara keterbukaan dan perlindungan diri di ruang digital (Lu et al., 2021).

Perancangan Desain Karakter Virtual

Perancangan karakter yang efektif perlu mempertimbangkan dimensi semiotika serta kekuatan daya tarik visual sebagai elemen utama. Sloan (2015) menegaskan bahwa dalam desain karakter kontemporer, aspek seperti siluet, pemilihan warna, dan pembentukan kepribadian melalui atribut visual memiliki peran penting dalam menciptakan karakter yang mudah dikenali dan memiliki identitas kuat. Dengan demikian, setiap elemen visual yang dirancang tidak hanya berfungsi sebagai

penghias, tetapi juga sebagai pembawa makna yang dapat ditafsirkan oleh audiens. Dalam konteks pengembangan karakter seperti “Vouxu Xeiva,” elemen desain berperan sebagai media komunikasi non-verbal yang mampu menyampaikan pesan tertentu tanpa penggunaan bahasa verbal. Hal ini mencakup bagaimana bentuk wajah, ekspresi, hingga gaya berpakaian dirancang untuk merepresentasikan identitas serta karakteristik yang ingin ditampilkan. Penelitian yang dilakukan oleh Hassan et al. (2020) menunjukkan bahwa aspek visual pada avatar digital, khususnya fitur wajah dan gaya busana, memiliki pengaruh signifikan terhadap persepsi audiens. Persepsi tersebut berkaitan dengan tingkat kredibilitas kreator serta jenis konten yang diasosiasikan dengan karakter tersebut.

Oleh karena itu, desain karakter tidak hanya berorientasi pada estetika semata, tetapi juga harus mampu mengomunikasikan nilai, kepribadian, dan tujuan secara efektif kepada audiens

Prinsip Desain Karakter dan Semiotika Visual

Perancangan karakter virtual menuntut pemahaman yang komprehensif terhadap elemen-elemen dalam desain komunikasi visual agar mampu menyampaikan pesan secara efektif. Setiap komponen visual, seperti garis, bentuk, dan warna, tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetika, tetapi juga mengandung makna psikologis yang dapat memengaruhi persepsi audiens. Sihombing (2018) menjelaskan bahwa elemen-elemen tersebut berperan sebagai simbol yang secara tidak langsung membentuk interpretasi emosional dan kognitif terhadap karakter yang ditampilkan.

Selain itu, aspek keterbacaan visual menjadi faktor penting dalam desain karakter, khususnya pada platform streaming yang memiliki antarmuka padat. Landa (2021) menekankan bahwa siluet yang kuat dan mudah dikenali memungkinkan karakter tetap terlihat jelas meskipun berada di

tengah berbagai elemen visual lainnya. Dengan demikian, desain harus mampu menciptakan identitas yang khas sekaligus sederhana agar mudah diidentifikasi secara cepat oleh audiens.

Dalam praktiknya, terdapat beberapa aspek utama yang perlu diperhatikan. Pertama, psikologi warna digunakan untuk merepresentasikan sifat dan kepribadian karakter. Misalnya, warna-warna cerah sering diasosiasikan dengan energi dan keceriaan, sedangkan warna gelap cenderung memberikan kesan misterius atau serius (Sihombing, 2018). Kedua, penggunaan bentuk dasar seperti lingkaran, persegi, dan segitiga membantu membangun kesan awal terhadap karakter, apakah terlihat ramah, stabil, atau dominan. Ketiga, aspek fungsionalitas teknis juga menjadi pertimbangan penting, terutama dalam konteks *VTuber*. Desain karakter harus memungkinkan proses rigging berjalan optimal, sehingga mendukung sinkronisasi bibir (*lip-sync*) dan pelacakan gerakan mata secara alami. Hal ini penting untuk memperkuat komunikasi non-verbal antara karakter dan audiens (Lu et al., 2021). Dengan mengintegrasikan aspek estetika dan teknis, karakter virtual dapat berfungsi secara optimal sebagai media komunikasi digital.

Platform Twitch dan Interaksi Sosial Real-Time

Twitch merupakan platform yang memiliki karakteristik khas karena menitikberatkan pada interaksi waktu nyata melalui fitur *live chat*. Keunikan ini menjadikan pengalaman pengguna tidak hanya bersifat pasif, tetapi juga partisipatif. Hamilton et al. (2016) menjelaskan bahwa komunitas di Twitch terbentuk melalui rasa kepemilikan bersama serta keterlibatan aktif antaranggota, yang pada akhirnya memperkuat hubungan antara kreator dan audiens. Dalam konteks ini, interaksi yang terjadi berlangsung secara cepat dan dinamis, sehingga menuntut respons yang spontan dan autentik.

Bagi seorang *VTuber*, desain karakter virtual memegang peranan penting dalam mendukung kualitas interaksi tersebut. Karakter harus mampu menampilkan ekspresi wajah dan gerakan yang akurat melalui teknologi pelacakan (*tracking*), sehingga komunikasi non-verbal dapat tersampaikan dengan baik. Ketepatan dalam menampilkan ekspresi menjadi faktor krusial untuk menciptakan kesan kehadiran yang nyata di hadapan audiens.

Selain itu, aspek teknis seperti *rigging* juga perlu diperhatikan secara serius dalam proses perancangan. Wulf et al. (2020) menekankan bahwa struktur *rigging* yang baik memungkinkan karakter merespons berbagai situasi secara fleksibel dan sinkron dengan input pengguna. Dengan demikian, desain karakter tidak hanya berfokus pada tampilan visual, tetapi juga pada kemampuan teknisnya dalam menghadapi dinamika interaksi yang cepat di Twitch.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan *practice-based research*, yaitu pendekatan yang menempatkan proses penciptaan karya sebagai sumber utama dalam menghasilkan pengetahuan. Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada praktik desain sebagai sarana eksplorasi untuk memahami representasi identitas digital secara lebih mendalam. Menurut Candy dan Edmonds (2018), pendekatan berbasis praktik memungkinkan peneliti tidak hanya menganalisis, tetapi juga menghasilkan wawasan melalui proses kreatif yang dijalankan secara langsung.

Dalam konteks ini, perancangan karakter “Vouxu Xeiva” dijadikan sebagai objek sekaligus media penelitian. Proses kreatif yang dilakukan tidak sekadar menghasilkan produk visual, tetapi juga berfungsi sebagai alat refleksi untuk mengkaji bagaimana identitas digital dapat diwujudkan dalam bentuk karakter virtual. Dengan demikian, setiap tahap desain memiliki nilai analitis

yang berkontribusi terhadap pemahaman teoretis.

Adapun proses perancangan karakter dilakukan melalui empat tahapan utama yang diadaptasi dari kerangka kerja desain kreatif yang dikemukakan oleh Landa (2021) dan Sihombing (2018). Tahapan ini mencakup serangkaian langkah sistematis yang memungkinkan integrasi antara eksplorasi ide, pengembangan visual, hingga evaluasi hasil desain. Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu menghasilkan temuan yang tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga aplikatif dalam praktik desain karakter digital.

Tahap Pengumpulan Data dan Observasi

Pada tahap awal, dilakukan observasi terhadap tren desain karakter di platform Twitch dan studi literatur mengenai identitas digital. Data yang dikumpulkan meliputi:

1. Analisis Kompetitor: Mengamati karakter *VTuber* populer di Twitch untuk mengidentifikasi elemen visual yang efektif.
2. Profil Pengguna (*User Persona*): Melakukan wawancara atau diskusi dengan subjek (kreator) untuk menentukan identitas, sifat, dan nilai-nilai yang ingin direpresentasikan melalui karakter Vouxu Xeiva.

Tahap Analisis dan Sintesis Identitas

Data yang telah dikumpulkan dianalisis untuk merumuskan konsep identitas digital. Dalam tahap ini, identitas abstrak diterjemahkan menjadi kata kunci (*keywords*) yang akan menjadi panduan visual. Penggunaan teori semiotika visual diterapkan untuk menentukan bagaimana bentuk dan warna dapat mewakili karakteristik tertentu (Wiggins, 2019).

Tahap Perancangan Kreatif (*Design Execution*)

Proses perancangan visual dilakukan secara bertahap menggunakan perangkat lunak digital:

1. Pembuatan *Moodboard*: Mengumpulkan referensi visual, tekstur, dan palet warna untuk menetapkan arah estetika.
2. Sketsa dan Eksplorasi Bentuk: Menciptakan berbagai variasi siluet dan proporsi karakter untuk mencari bentuk yang paling ikonik.
3. Finalisasi Desain: Meliputi pewarnaan (*coloring*), pemberian detail kostum, dan pembuatan lembar karakter (*character sheet*) yang mencakup panduan tampak depan, samping, dan belakang.

Tahap Uji Coba dan Implementasi Teknis

Karakter yang telah didesain kemudian dipersiapkan untuk kebutuhan operasional di Twitch. Tahapan ini mencakup penyesuaian teknis untuk proses *rigging* 2D/3D agar karakter mampu merepresentasikan ekspresi manusia secara dinamis. Evaluasi dilakukan berdasarkan keterbacaan visual karakter saat digunakan dalam lingkungan *live streaming* (Lu et al., 2021).

PEMBAHASAN

1. Pra Produksi

Luaran utama dari karya ini berupa pengembangan *VTuber* yang mencakup pembuatan avatar virtual dua dimensi (2D) lengkap dengan sistem animasi dan opsi kustomisasi. Avatar tersebut dirancang agar mampu berfungsi sebagai representasi digital yang interaktif, dengan integrasi teknologi pelacakan gerakan wajah dan tubuh secara *real-time*. Melalui teknologi ini, setiap ekspresi dan gerakan pengguna dapat diterjemahkan secara akurat ke dalam karakter virtual, sehingga menciptakan pengalaman yang lebih hidup dan responsif.

Selain itu, avatar dihubungkan langsung dengan platform Twitch untuk mendukung interaksi otomatis, seperti merespons pesan dalam fitur *live chat* serta menampilkan informasi penting, termasuk jumlah penonton yang sedang menyaksikan siaran. Integrasi ini juga mencakup pengaturan tampilan visual dalam perangkat lunak streaming seperti OBS Studio, yang berfungsi sebagai pusat kontrol selama proses siaran berlangsung. Dengan demikian, seluruh sistem dirancang agar dapat bekerja secara sinkron dalam mendukung performa *streaming* yang optimal.

Sebagai bagian dari pengembangan karya, dokumentasi penggunaan avatar dilakukan melalui sesi siaran langsung di Twitch. Selain itu, strategi promosi juga diterapkan dengan memanfaatkan berbagai platform media sosial, seperti YouTube dan X, sebagai sarana untuk menyebarluaskan video showcase *VTuber* kepada audiens yang lebih luas. Upaya ini bertujuan untuk meningkatkan visibilitas sekaligus membangun basis penggemar.

Secara umum, karya ini ditujukan sebagai media hiburan yang menggabungkan kreativitas visual dengan teknologi interaktif. Proses produksinya melibatkan penggunaan perangkat lunak *Live2D* untuk tahap *rigging* dan animasi, sementara OBS Studio digunakan sebagai platform utama untuk penyiaran. Teknologi pelacakan wajah dan gerakan turut berperan dalam menghidupkan avatar secara *real-time*.

Dari sisi desain, avatar dikembangkan dengan konsep visual yang kuat, mencolok, dan mudah dikenali. Model 2D yang telah melalui proses *rigging* memungkinkan karakter menampilkan ekspresi yang dinamis selama siaran. Konten yang disajikan berfokus pada interaksi aktif dengan audiens melalui berbagai fitur Twitch, termasuk integrasi elemen monetisasi seperti *subscription* dan *donation* yang dapat memicu respons visual maupun ekspresif dari avatar secara langsung.

Deskripsi Karakter

Seorang pria berusia sekitar 25 hingga 30 tahun digambarkan memiliki rambut hitam yang tampak acak dan sedikit berantakan, memberikan kesan liar namun karismatik. Matanya berwarna merah dengan kilauan emas yang mencolok, menciptakan aura misterius. Namun, ketika emosinya memuncak, warna matanya berubah menjadi hitam pekat, menandakan sisi gelap yang lebih dominan. Ia memiliki tinggi sekitar dua meter dengan tubuh ramping namun berotot, mencerminkan kekuatan sekaligus kelincuhan.

Sebagai sosok kaisar, penampilannya didukung oleh busana formal yang elegan dengan sentuhan futuristik. Palet warna yang digunakan meliputi marun, hitam, emas, putih, dan abu-abu, menciptakan kesan mewah sekaligus modern. Aksesori seperti mahkota, kacamata, sayap, dan ekor semakin mempertegas identitasnya yang unik dan berwibawa. Saat berada dalam kondisi marah, transformasinya terlihat dramatis dengan aura yang meningkat, menyerupai perubahan energi yang intens. Kehadiran pedang atau katana yang selalu dibawanya semakin memperkuat kesan agung dan penuh kekuatan.



Gambar 1. Konsep Perancangan Karakter
Sumber: Dokumen Pribadi

Konsep Logo Karakter

Logo merupakan elemen simbolik yang berfungsi sebagai representasi karakter sekaligus identitas suatu entitas. Dalam

perancangan ini, penulis mengembangkan logo dengan menggunakan *font* kustom yang dirancang secara khusus untuk mencerminkan keunikan karakter yang ingin ditampilkan. Sebagai representasi visual, logo memiliki peran penting karena selalu diasosiasikan dengan organisasi atau individu sebagai bentuk identitas yang khas dan mudah dikenali.

Dalam konteks pemasaran, logo tidak hanya berfungsi sebagai penanda, tetapi juga sebagai alat pembeda antara satu produk dengan produk lainnya di tengah persaingan visual yang semakin ketat. Oleh karena itu, sebuah logo dituntut untuk memiliki karakteristik tertentu agar efektif dalam penggunaannya. Beberapa karakteristik utama tersebut antara lain orisinalitas, kesederhanaan bentuk, kemudahan untuk diingat oleh audiens, serta fleksibilitas dalam penerapannya di berbagai media grafis.

Dengan demikian, proses perancangan logo tidak hanya berfokus pada aspek estetika semata, tetapi juga mempertimbangkan fungsi komunikatif dan strategisnya dalam membangun identitas visual yang kuat dan konsisten.

VOUXU XEIVA

Gambar 2. Konsep Logo
Sumber: Dokumen Pribadi

2. Produksi Desain Karakter

Tahap produksi dalam pembuatan *VTuber* mencakup penerapan berbagai teknik serta penggunaan perangkat khusus untuk menghasilkan karya visual yang utuh dan fungsional. Pada tahap ini, berbagai elemen utama dikembangkan secara sistematis, mulai dari pembuatan karakter *VTuber* dalam bentuk 2D, desain logo *VTuber*,

ilustrasi pendukung, hingga pengembangan model dalam bentuk 3D. Setiap elemen tersebut dirancang untuk saling melengkapi dalam membangun identitas visual karakter secara keseluruhan.

Proses produksi dimulai dengan pembuatan ilustrasi karakter sebagai dasar utama. Pada tahap ini, karakter yang telah dirancang kemudian dipecah menjadi beberapa bagian terpisah agar dapat digunakan dalam proses animasi dan *rigging*. Bagian-bagian tersebut meliputi kepala, tubuh, tangan, kaki, pakaian, serta berbagai ekspresi wajah yang memungkinkan karakter menampilkan emosi secara dinamis.

Seluruh proses ilustrasi karakter ini dilakukan menggunakan perangkat lunak Paint Tool SAI 2, yang digunakan untuk menggambar dan menyusun elemen visual secara detail dan presisi. Dengan pemisahan elemen tersebut, karakter menjadi lebih fleksibel untuk dianimasikan dan dikembangkan lebih lanjut pada tahap berikutnya. Hasil dari proses produksi ini menjadi fondasi penting dalam pembentukan *VTuber* yang siap digunakan dalam berbagai media digital.



Gambar 3. Sketsa Karakter
Sumber: Dokumen Pribadi

Pengerjaan karakter *Vtuber* dimulai dari sketsa terlebih dahulu. tahap selanjutnya memasuki proses *inking* yaitu memberikan garis rapih supaya tidak terlihat berantakan saat pemberian warna. Selanjutnya pemberian warna dasar pada karakter dan memisahkan setiap bagian (rambut, pakaian, kulit) lalu buat layer baru untuk warna dasar dan gunakan alat "*Fill*" atau

"*Brush*" untuk mewarnai tiap bagian. Setelah desain selesai di Paint Tool SAI, karakter diekspor ke format file yang sesuai dan disusun ulang di *Live2D*. Karakter perlu dipotong ke dalam bagian-bagian terpisah (seperti kepala, tubuh, tangan, dsb.) untuk dihidupkan di *Live2D*.



Gambar 4. Karakter Vouxu Xeiva 1
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 5. Karakter Vouxu Xeiva 2
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 6. Karakter Vouxu Xeiva 3
Sumber: Dokumen Pribadi

Desain Logo Karakter

Proses ini mencakup perancangan logo yang berfungsi sebagai representasi identitas sekaligus tema utama dari karakter yang dikembangkan. Logo tidak hanya dibuat sebagai elemen visual tambahan, tetapi juga sebagai simbol yang mencerminkan keseluruhan konsep dan kepribadian karakter. Dalam prosesnya, digunakan skema warna yang konsisten dengan identitas karakter agar tercipta kesan yang kuat dan mudah dikenali oleh audiens.

Selain itu, elemen khas seperti aksesoris, ikon, atau simbol unik turut dimasukkan untuk memperkuat karakterisasi visual dan membedakannya dari desain lainnya. Setiap elemen tersebut dipilih secara selektif agar mampu mendukung narasi visual yang ingin disampaikan. Tipografi yang digunakan juga dirancang khusus agar selaras dengan konsep karakter yang futuristik, sehingga memberikan kesan modern, dinamis, dan relevan dengan tema digital yang diusung. Dengan kombinasi antara warna, simbol, dan tipografi yang tepat, logo berperan penting dalam membangun identitas visual yang konsisten serta memperkuat daya ingat audiens terhadap karakter tersebut.



Gambar 7. Logo Vouxu Xeiva
Sumber: Dokumen Pribadi

Karakter 3D

Pembuatan *3D modeling* dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak Blender sebagai aplikasi utama dalam proses pengembangan objek tiga dimensi. Tahap ini diawali dengan penentuan konsep karakter yang telah dirancang sebelumnya, atau dengan memanfaatkan referensi gambar 2D sebagai acuan visual dalam

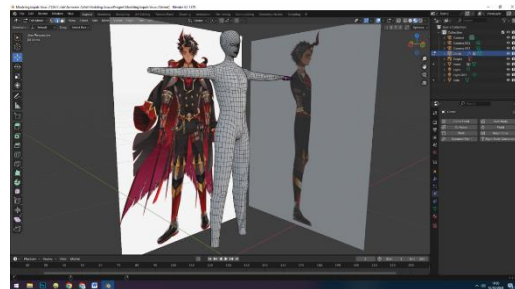
membangun bentuk tiga dimensi yang lebih kompleks.

Gambar karakter yang digunakan sebagai referensi biasanya disusun dari berbagai sudut pandang, seperti tampak depan, samping, dan terkadang bagian belakang, agar memudahkan proses translasi dari bentuk dua dimensi ke model tiga dimensi. Dengan adanya referensi tersebut, proses modeling dapat dilakukan secara lebih akurat dan proporsional sesuai dengan desain awal karakter.

Selain itu, penggunaan Blender memungkinkan pengembangan detail bentuk, tekstur, serta struktur karakter secara lebih fleksibel dan realistis. Proses ini menjadi tahap penting dalam memastikan karakter memiliki dimensi yang konsisten serta siap untuk digunakan dalam animasi atau integrasi ke dalam sistem *VTuber*.



Gambar 8. *3D Modeling 1*
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 9. *3D Modeling 2*
Sumber: Dokumen Pribadi

Pasca Produksi

Tahap pasca produksi dalam perancangan karakter *VTuber* mencakup serangkaian proses teknis seperti *compositing*, *editing*, dan *rendering* yang bertujuan untuk menghasilkan output visual yang optimal dan siap digunakan. Proses ini diawali dengan pengembangan *rigging* pada karakter *VTuber*, pembuatan animasi logo, serta produksi video *showcase* yang menampilkan keseluruhan konsep karakter secara utuh. Setelah seluruh elemen visual dianggap memenuhi standar kualitas yang diinginkan, hasil *rigging VTuber* dan video *showcase* kemudian didistribusikan melalui berbagai media yang sesuai dengan target audiens yang telah ditentukan.

Pada tahap teknisnya, proses dimulai dengan menggerakkan model menggunakan struktur *rigging* dan sistem deformasi yang telah dirancang sebelumnya. Model karakter kemudian dipecah ke dalam beberapa bagian dan disusun dalam *texture atlas* agar pengelolaan elemen visual menjadi lebih efisien. Setelah itu, kerangka atau *skeleton model* ditempatkan ke dalam *warp deformer*, yang berfungsi sebagai sistem utama dalam mengatur pergerakan karakter. Selanjutnya, pembuatan *warp deformer* dilakukan untuk mengatur keyframe dan parameter yang akan menentukan variasi ekspresi serta gerakan karakter. *Warp deformer* ini berperan penting dalam menghasilkan deformasi umum pada gerakan kepala, tubuh, serta ekspresi wajah, sehingga karakter dapat bergerak secara lebih natural dan dinamis.

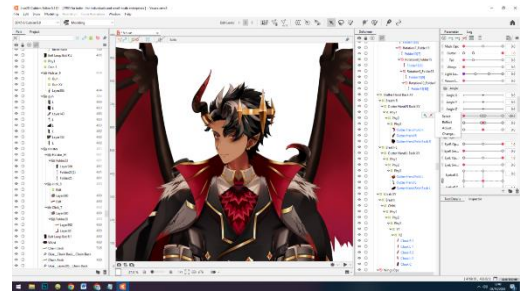
Seluruh proses *rigging* ini dikerjakan menggunakan perangkat lunak Live2D Cubism, yang secara khusus dirancang untuk pembuatan karakter *VTuber* berbasis 2D. Dengan menggunakan software ini, karakter dapat dianimasikan secara real-time, sehingga mampu memberikan pengalaman visual yang lebih interaktif dan responsif. Hasil akhir dari proses ini kemudian menjadi bagian penting dalam produksi konten *VTuber* yang siap

dipublikasikan kepada audiens melalui berbagai platform digital.



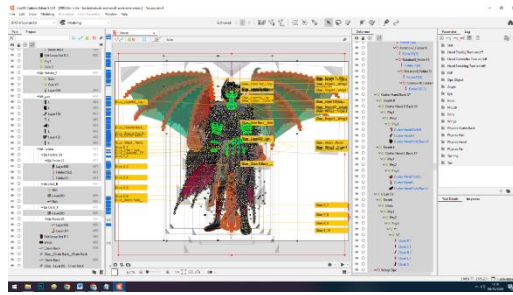
Gambar 10. Tekstur Atlas Karakter
Sumber: Dokumen Pribadi

Pengerjaan *Ringging* dimulai import gambar format PSD lalu *setting texture atlas*. Tahap selanjutnya memberikan *Artmesh* dengan bentuk *polygon*. Lalu setiap bagian karakter akan ditambahkan *artmesh* (jaring) yang membentuk kerangka dasar untuk pergerakan dengan bentuk *polygon* agar bisa digerakan, dan menambahkan *glue* untuk objek bagian wajah, sayap dan ekor



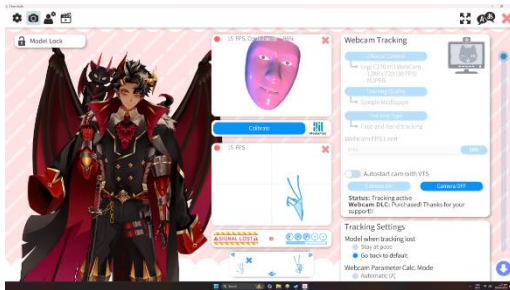
Gambar 11. *Artmesh Glue* dan *Warf Deformer*
Sumber: Dokumen Pribadi

Selanjutnya penambahan parameter untuk berkedip, gerakan mulut (untuk berbicara), rotasi mata, rotasi tubuh, serta gerakan kepala badan lengan/sayap, dan ekor. Lalu mengatur *physics panel* untuk bagian model seperti rambut, sayap, atau pakaian, agar mereka memiliki gerakan alami yang dipengaruhi oleh gravitasi atau gerakan.



Gambar 12. *Physics Setting*
Sumber: Dokumen Pribadi

Terakhir ekspor model ke format yang kompatibel dengan software *streaming* seperti OBS atau VTuber Studio lalu kalibrasi Pelacakan *Webcam* (untuk *VTubing*).



Gambar 13. *Motion Capture Vtube Studio*
Sumber: Dokumen Pribadi

PENUTUP

Berdasarkan proses perancangan karakter virtual “Vouxu Xeiva”, dapat disimpulkan bahwa desain karakter tidak hanya berperan sebagai produk visual yang bersifat estetik, tetapi juga sebagai instrumen strategis dalam merepresentasikan identitas digital pada platform Twitch. Dalam proses pengembangannya, karakter ini berhasil mengintegrasikan berbagai elemen semiotika visual, seperti siluet yang memiliki ciri khas kuat serta penggunaan palet warna yang konsisten dan harmonis. Kombinasi elemen tersebut berfungsi untuk menyampaikan persona unik dari kreator kepada audiens secara lebih efektif dan terarah.

Melalui pendekatan desain yang sistematis dan terstruktur, identitas digital yang

awalnya bersifat abstrak dapat diterjemahkan menjadi bentuk visual yang nyata dan komunikatif. Transformasi ini memungkinkan terbentuknya keterikatan emosional antara audiens dan karakter, yang dalam konteks media digital dapat berkembang menjadi hubungan parasosial. Selain itu, hal ini juga berkontribusi terhadap pembentukan loyalitas komunitas yang lebih kuat di sekitar karakter tersebut. Penelitian ini juga menegaskan bahwa aspek fungsionalitas teknis dalam desain karakter memiliki peran yang sangat penting dalam menjaga keaslian ekspresi dan interaksi. Sistem *rigging*, animasi, serta teknologi pelacakan gerakan memungkinkan karakter untuk merespons secara dinamis terhadap situasi streaming, sehingga menghadirkan pengalaman yang lebih hidup dan realistis.

Lebih lanjut, karakter Vouxu Xeiva menunjukkan bahwa keberhasilan sebuah avatar digital tidak hanya ditentukan oleh kualitas visualnya, tetapi juga oleh kemampuannya untuk berfungsi sebagai penghubung antara privasi kreator dan tuntutan performatif di ruang publik digital. Hal ini selaras dengan konsep *extended self* dalam konteks dunia digital, di mana identitas individu dapat diperluas melalui representasi virtual.

Dengan demikian, representasi identitas melalui desain karakter menjadi elemen penting dalam memperkuat branding personal, khususnya dalam ekosistem *live streaming* yang semakin kompetitif dan terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Belk, R. W. (2016). *Extended self in a digital world. Journal of Consumer Research*, 40(3), 477–500. <https://doi.org/10.1086/671052>
- Candy, L., & Edmonds, E. (2018). *Practice-based research in the creative arts: Foundations and futures from the front line*. Leonardo, 51(1), 63–69. https://doi.org/10.1162/LEON_a_01

471

- Cover, R. (2016). *Digital identities: Creating and communicating the online self*. Academic Press.
- Hamilton, W. A., Garretson, O., & Kerne, A. (2016). *Streaming on Twitch: Fostering Participatory Communities of Play*. *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1315–1326. <https://doi.org/10.1145/2858036.2858548>
- Hassan, L., Xi, N., Gursoy, H., Hamari, J., & Meder, M. (2020). *Game Design Elements in Social Media: A Systematic Review*. *IEEE Access*, 8, 149682–149704.
- Hendy, E., & Sasmita, A. D. (2021). Konstruksi identitas digital Virtual YouTuber (VTuber) di Indonesia. *Jurnal Komunikasi Global*, 10(2), 245–265.
- Landa, R. (2021). *Graphic design solutions* (6th ed.). Cengage Learning.
- Li, Z. (2020). *The anatomy of avatars: Examining the role of virtual identity in digital spaces*. *International Journal of Computer-Human Interaction*, 12(1), 15–32.
- Lu, Z., Shen, C., Li, J., & Lin, H. (2021). *More than just a game: Transforming the self through virtual avatars in livestreaming*. *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–14. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445718>
- Sihombing, R. M. (2018). *Desain karakter: Memahami karakteristik visual dalam ilustrasi*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sloan, R. J. S. (2015). *Virtual Character Design: For Games and Interactive Media*. CRC Press. (Referensi dasar yang masih relevan dalam kurikulum desain karakter pasca-2016).
- Taylor, T. L. (2018). *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton University Press.
- Wiggins, B. E. (2019). *The discursive power of memes in digital culture: Ideology, semiotics, and intertextuality*. Routledge.
- Wulf, T., Schneider, F. M., & Beckert, S. (2020). *Watching others: The role of social presence for enjoyment in Twitch*. *Psychology of Popular Media*, 9(2), 178–187. <https://doi.org/10.1037/ppm0000222>