

**ANALISIS VISUAL DESAIN KARAKTER VTUBER
BERTEMA BUDAYA INDONESIA DALAM VIDEO
*FOLK MEDLEY HOLOLIVE INDONESIA***



SKRIPSI

Rachael Sita Dewanti

00000053356

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**ANALISIS VISUAL DESAIN KARAKTER VTUBER
BERTEMA BUDAYA INDONESIA DALAM VIDEO
*FOLK MEDLEY HOLOLIVE INDONESIA***



SKRIPSI

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

Rachael Sita Dewanti

00000053356

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rachael Sita Dewanti
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053356
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/Tugas Akhir/Laporan~~
~~Magang/ MBKM~~) saya yang berjudul:

**ANALISIS VISUAL DESAIN KARAKTER VTUBER
BERTEMA BUDAYA INDONESIA DALAM VIDEO
*FOLK MEDLEY HOLOLIVE INDONESIA***

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 17 Juni 2025



(Rachael Sita Dewanti)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

**ANALISIS VISUAL DESAIN KARAKTER VTUBER
BERTEMA BUDAYA INDONESIA DALAM VIDEO
*FOLK MEDLEY HOLOLIVE INDONESIA***

Oleh

Nama Lengkap : Rachael Sita Dewanti

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053356

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025

Pukul 15.15 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

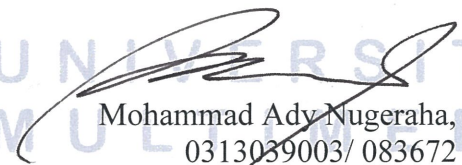
Ketua Sidang


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/ 038953

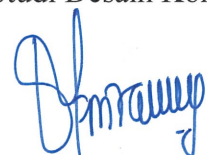
Penguji


Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/ 100049

Pembimbing


Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rachael Sita Dewanti
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053356
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : ANALISIS VISUAL
DESAIN KARAKTER BERTEMA
BUDAYA INDONESIA DALAM VIDEO
FOLK MEDLEY HOLOLIVE INDONESIA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 17 Juni 2025



(Rachael Sita Dewanti)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas rahmat dan karunia yang diberikan, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Visual Desain karakter Vtuber bertema Budaya Indonesia dalam Video *Folk Medley* Hololive Indonesia” Adapun laporan skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat mencapai gelar Sarjana Desain.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Meskipun demikian, penulis sudah berusaha semaksimal mungkin agar penyusunan laporan skripsi ini selesai dengan sebaik-baiknya sehingga dapat disetujui pada saat sidang tugas akhir.

Oleh karena itu, penulis dengan tulus menyampaikan terima kasih kepada:

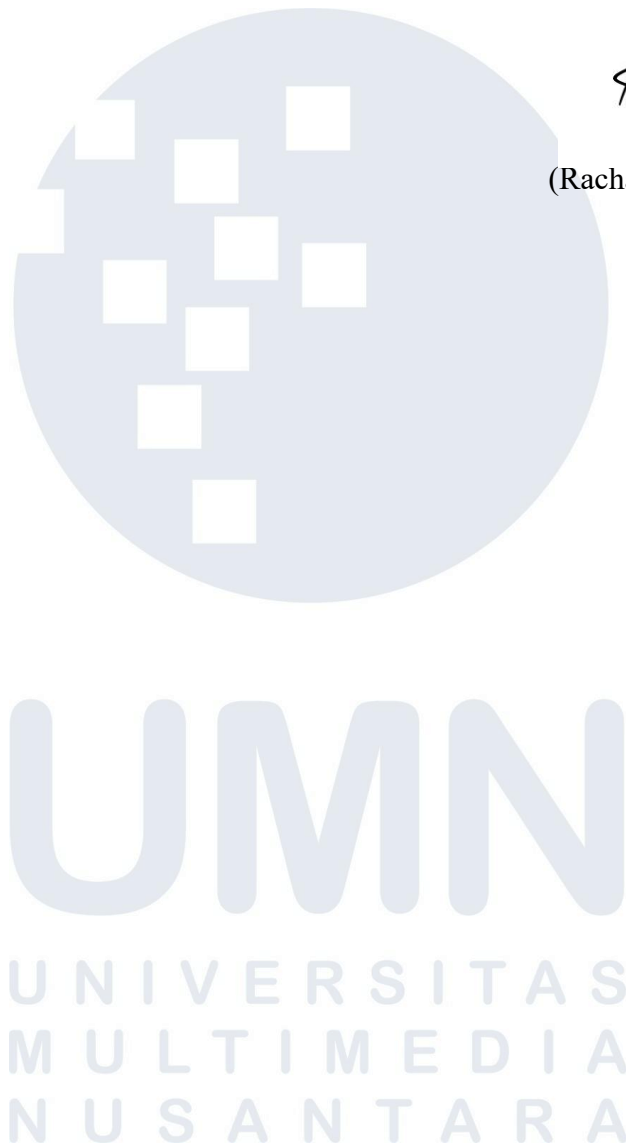
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya skripsi ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh narasumber yang telah memberikan dukungan dan *insight* mengenai topik penelitian ini.
7. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir, dan teman-teman *Acheron* yang telah memberikan dukungan moral dan menyemangati penulis selama proses pengerjaan.

Semoga kedepannya karya ilmiah ini dapat menjadi manfaat dan dampak yang positif untuk masyarakat secara luas serta dapat menjadi sebuah referensi bagi pihak yang membutuhkan.

Tangerang, 17 Juni 2025



(Rachael Sita Dewanti)



ANALISIS VISUAL DESAIN KARAKTER VTUBER BERTEMA BUDAYA INDONESIA DALAM VIDEO *FOLK MEDLEY* HOLOLIVE INDONESIA

(Rachael Sita Dewanti)

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji representasi visual budaya Indonesia dalam desain karakter Virtual Youtuber Hololive Indonesia, khususnya dalam video Folk Medley Hololive Indonesia. Latar belakang penelitian ini berangkat dari meningkatnya popularitas VTuber di Indonesia serta strategi Hololive Indonesia dalam memadukan unsur budaya lokal ke dalam desain karakternya. Tujuan utama penelitian ini adalah menganalisis bagaimana pakaian adat Indonesia diadaptasi ke dalam desain karakter VTuber, serta memahami bagaimana elemen pakaian tradisional diadaptasi dengan gaya visual *anime*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi visual terhadap desain karakter dalam video, wawancara dengan ilustrator, serta kajian literatur terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek fisiologis karakter tetap mempertahankan ciri khas VTuber Jepang, namun unsur budaya Indonesia ditonjolkan melalui kostum tradisional, warna, dan motif daerah. Pendekatan teori *Three-Dimensional Character* dan *Costume Matrix* digunakan untuk menganalisis dimensi fisiologis, sosiologis, dan psikologis serta kostum dari tiap karakter dalam video tersebut. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Hololive Indonesia mampu menampilkan budaya lokal secara visual dan naratif dan menggabungkannya dengan budaya Jepang.

Kata kunci: Desain Karakter, *Virtual Youtuber*, Pakaian Adat

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

***VISUAL ANALYSIS OF VTUBER CHARACTER DESIGN WITH
INDONESIAN CULTURE THEME IN FOLK MEDLEY VIDEO
HOLOLIVE INDONESIA***

(Rachael Sita Dewanti)

ABSTRACT

This study examines the visual representation of Indonesian culture in the character designs of Virtual Youtuber Hololive Indonesia, especially in the Folk Medley Hololive Indonesia video. The background of this study is based on the increasing popularity of VTubers in Indonesia and Hololive Indonesia's strategy in integrating local cultural elements into its character designs. The main objectives of this study are to analyze how Indonesian traditional clothing is adapted into VTuber character designs, as well as to understand how traditional clothing elements are adapted to anime visual styles. This study uses a qualitative approach, with data collection techniques in the form of visual observation of character designs in videos, interviews with illustrators, and related literature reviews. The results of the study show that the physiological aspects of the characters still maintain the characteristics of Japanese VTubers, but elements of Indonesian culture are highlighted through traditional costumes, colors, and regional motifs. The Three-Dimensional Character and Costume Matrix theory approach is used to analyze the physiological, sociological, and psychological dimensions as well as the costumes of each character in the video. This study concludes that Hololive Indonesia is able to present local culture visually and narratively and combine it with Japanese culture.

Keywords: *Character Design, Virtual Youtuber, Traditional Clothing*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Desain Grafis dan Elemen Desain	6
2.1.1 Warna	7
2.1.2 Tekstur.....	8
2.1.3 Pola.....	9
2.2 Desain Karakter	10
2.2.1 <i>6 Core Principles of Character Design</i>	11
2.2.2 <i>Three-dimensional character</i>	16
2.3 <i>Costume Matrix</i>	18
2.4 <i>Virtual Youtuber</i>	22
2.4.1 Sejarah dan Perkembangan <i>Live Streaming</i>	24
2.5 Pakaian Adat	24
2.5.1 Penggunaan Pakaian Adat.....	25
2.5.2 Simbolisasi dalam Pakaian Adat.....	26

2.6 Penelitian yang Relevan.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1 Subjek Penelitian.....	30
3.2 Metode Penelitian.....	32
3.3 Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data	33
3.3.1 Observasi	33
3.3.2 Wawancara.....	34
3.3.3 Studi Pustaka	41
3.4 Prosedur Analisis Data	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Hasil.....	45
4.1.1 Observasi	45
4.1.2 Wawancara.....	50
4.1.3 Studi Pustaka	58
4.1.4 Bimbingan Spesialis.....	62
4.1.5 Kesimpulan.....	63
4.2 Pembahasan	64
4.2.1 Ayunda Risu	65
4.2.2 Airani Iofifteen.....	79
4.2.3 Moona Hoshinova.....	93
4.2.4 Kureiji Ollie.....	107
4.2.5 Pavolia Reine.....	120
4.2.6 Anya Melfissa.....	134
4.2.7 Kobo Kanaeru.....	145
4.2.8 Vestia Zeta.....	158
4.2.9 Kaela Kovalskia	171
4.2.10 Kesimpulan Analisis	183
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	186
5.1 Simpulan	186
5.2 Saran	187
DAFTAR PUSTAKA	xv
LAMPIRAN.....	xxi

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	28
Tabel 4.1 Hasil Identifikasi Karakter dengan Daerah yang dibawakan.....	47
Tabel 4.2 Hasil Identifikasi Karakter dengan Referensi Utama	59
Tabel 4.3 Analisis <i>Three-dimensional Character</i> Ayunda Risu.....	70
Tabel 4.4 Analisis <i>Costume Matrix</i> Ayunda Risu.....	73
Tabel 4.5 Kesimpulan Analisis Ayunda Risu	79
Tabel 4.6 Analisis <i>Three-dimensional Character</i> Airani Iofifteen.....	84
Tabel 4.7 Analisis <i>Costume Matrix</i> Airani Iofifteen.....	88
Tabel 4.8 Kesimpulan Analisis Airani Iofifteen	92
Tabel 4.10 Analisis <i>Costume Matrix</i> Moona Hoshinova.....	101
Tabel 4.11 Kesimpulan Analisis Moona Hoshinova.....	106
Tabel 4.13 Analisis <i>Costume Matrix</i> Kureiji Ollie	115
Tabel 4.14 Kesimpulan Analisis Kureiji Ollie.....	120
Tabel 4.16 Analisis <i>Costume Matrix</i> Pavolia Reine	128
Tabel 4.17 Kesimpulan Analisis Pavolia Reine.....	133
Tabel 4.19 Analisis <i>Costume Matrix</i> Anya Melfissa	140
Tabel 4.20 Kesimpulan Analisis Anya Melfissa.....	145
Tabel 4.22 Analisis <i>Costume Matrix</i> Kobo Kanaeru	154
Tabel 4.23 Kesimpulan Analisis Kobo Kanaeru.....	157
Tabel 4.25 Analisis <i>Costume Matrix</i> Vestia Zeta	166
Tabel 4.26 Kesimpulan Analisis Vestia Zeta.....	170
Tabel 4.28 Analisis <i>Costume Matrix</i> Kaela Kovalskia.....	178
Tabel 4.29 Kesimpulan Analisis Kaela Kovalskia.....	183
Tabel 4.30 Kesimpulan Analisis <i>Talent</i> Hololive Indonesia	184

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penggunaan warna pada desain karakter dari film Inside Out	7
Gambar 2.2 Tekstur dan karakteristiknya	9
Gambar 2.3 Pola pada desain karakter Mirabel dari film Encanto	10
Gambar 2.4 Bentuk kepala karakter dengan karakteristik persegi.....	14
Gambar 2.5 Bentuk kepala karakter dengan karakteristik segitiga.....	14
Gambar 2.6 Bentuk kepala karakter dengan karakteristik lingkaran	15
Gambar 2.7 <i>Form Matrix</i>	19
Gambar 2.8 <i>Costume Matrix</i>	20
Gambar 2.9 <i>Costume Matrix</i>	21
Gambar 2.9 <i>Personality Matrix</i>	22
Gambar 2.10 Video Live Streaming Kizuna Ai.....	23
Gambar 2.11 Pakaian Adat Nusantara	25
Gambar 2.12 Mahasiswa-i UNNES mengenakan pakaian adat untuk memperingati Hardiknas	26
Gambar 2.13 Kain Motif Batik Parang	27
Gambar 4.1 Tampilan Para <i>Talent</i> dalam Video Folk Medley	46
Gambar 4.2 Proses Sketsa oleh Hievasp dalam Video <i>Folk Medley</i>	50
Gambar 4.3 Wawancara Secara Daring dengan Artfoliosms (Melinda Savenia). ..	53
Gambar 4.4 Wawancara Secara Daring dengan Ichigowarano.....	57
Gambar 4.5 Tampilan Model Live2D Ayunda Risu.....	66
Gambar 4.6 Perbandingan Risu dan Akari sebagai remaja Jepang.....	67
Gambar 4.7 pakaian adat Ta'a.	69
Gambar 4.8 Lekoq Suleu pada Risu dan Lekoq Suleu Asli	75
Gambar 4.9 Sapei inoq pada Risu dan Sapei inoq Asli	76
Gambar 4.10 Selendang inoq pada Risu dan Selendang inoq Asli	77
Gambar 4.11 Kiri pada Risu dan Kiri Asli.....	78
Gambar 4.12 Tampilan Model Live2D Airani Iofiteen	80
Gambar 4.13 Siger Sunda pada Iofi dan Siger Sunda Asli	89
Gambar 4.14 Apok dan Sinjang pada Iofi dan Apok dan Sinjang Asli	90
Gambar 4.15 Sampur Sunda pada Iofi dan Sampur Sunda Asli	91
Gambar 4.16 Tampilan Model Live2D Moona Hoshinova	94
Gambar 4.17 Perbandingan Moona dan Rio sebagai karakter dengan <i>archetype</i> <i>onee san</i>	95
Gambar 4.18 Baju Bodo Modern yang Merupakan Pakaian Adat Bugis-Makassar	96
Gambar 4.19 Pattenre Jakka pada Moona dan Pattenre Jakka Asli	103
Gambar 4.20 Geno ma'bule pada Moona dan Geno ma'bule Asli	104
Gambar 4.21 baju bodo dan lipa' sabbe pada Moona dan baju bodo dan lipa' sabbe, Asli	105
Gambar 4.22 <i>Debut Stream Kureiji Ollie</i>	107

Gambar 4.23 Busana Adat Jawa	110
Gambar 4.24 Siger Jawa pada Ollie dan Siger Jawa Asli	117
Gambar 4.25 Kemben Lurik pada Ollie dan Kemben Lurik Asli	118
Gambar 4.26 Kelat Bahu pada Ollie dan Kelat Bahu Asli	118
Gambar 4.27 <i>Debut Stream</i> Pavolia Reine	121
Gambar 4.28 Tari Topeng Boto yang mengenakan Pakaian Adat Betawi	124
Gambar 4.29 Hiasan Kepala pada Reine dan Hiasan Kepala Asli	130
Gambar 4.30 Kebaya Encim pada Reine dan Kebaya Encim Asli	131
Gambar 4.31 Sampur pada Reine dan Sampur Asli	132
Gambar 4.32 <i>Debut Stream</i> Anya Melfissa	134
Gambar 4.33 Tari Janger Merah yang mengenakan Pakaian Adat Bali	136
Gambar 4.34 Gelungan pada Anya dan Gelungan Asli	142
Gambar 4.35 Kemben dan Kamen Prada pada Anya dan Kemben dan Kamen Asli	143
Gambar 4.36 Sabuk Prada pada Anya dan Sabuk Prada Asli	143
Gambar 4.37 <i>Debut Stream</i> Kobo Kanaeru	146
Gambar 4.38 Pakaian Adat khas Maluku	148
Gambar 4.39 Sunting pada Kobo dan Sunting Asli	155
Gambar 4.40 Mistiza pada Kobo dan Mistiza Asli	156
Gambar 4.41 <i>Debut Stream</i> Vestia Zeta	159
Gambar 4.42 Pakaian Adat Melayu Riau	161
Gambar 4.43 Sunting pada Zeta dan Sunting Asli	167
Gambar 4.44 Kurung Labuh pada Zeta dan Kurung Labuh Asli	168
Gambar 4.45 Selempang Emas pada Zeta dan Selempang Emas Asli	169
Gambar 4.46 <i>Debut Stream</i> Kaela Kovalskia	172
Gambar 4.47 Tari Shaman yang Mengenakan Pakaian Adat Aceh	173
Gambar 4.48 Bulung Teleng pada Kaela dan Bulung Teleng Asli	179
Gambar 4.49 Baju Kerawang Gayo pada Kaela dan Baju Kerawang Gayo Asli	180
Gambar 4.50 Kedawek pada Kaela dan Kedawek Asli	181

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxi
Lampiran Form Bimbingan.....	xxiii
Lampiran Bimbingan Spesialis	xxv
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxvi
Lampiran <i>Non-Disclosure Statement</i>	xxx
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxxi

