

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Subjek Penelitian

Penelitian ini berfokus pada desain karakter VTuber dari agensi Hololive Indonesia dari generasi 1 sampai generasi 3 yang ditampilkan dalam video "*Indonesian Folk Music Medley 2024 ver.*" di *channel* YouTube Hololive Indonesia. Hololive Indonesia (HoloID) dipilih sebagai objek penelitian karena merupakan salah satu agensi VTuber dengan jumlah audiens terbesar di Indonesia. Beberapa talent HoloID, seperti Kobo Kanaeru dengan lebih dari 2,7 juta subscriber, serta Moona Hoshinova dan Kureiji Ollie yang masing-masing memiliki lebih dari 1,3 juta subscriber (YouTube, 2025). Jumlah ini relatif lebih tinggi dibandingkan sebagian besar VTuber lokal dan independen. Berdasarkan data dari Hololist (2025), sebuah *database* mengenai *virtual content creator*, tujuh dari sepuluh VTuber dengan jumlah subscriber terbesar di Indonesia berasal dari Hololive Indonesia. Hololive Indonesia juga berperan dalam perkembangan industri ini, terutama sejak Nijisanji ID sebagai salah satu pesaingnya bergabung kembali dengan cabang utama Nijisanji pada 2022 (ANYCOLOR Inc., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa Hololive Indonesia memiliki peran yang signifikan dalam industri VTuber nasional. Jangkauan audiens, kolaborasi dengan brand, serta keterlibatan dalam *event* lokal menjadikan Hololive Indonesia relevan untuk dikaji dalam konteks desain visual dan representasi budaya pada strategi promosinya.

Video ini juga dipilih karena menjadi salah satu strategi Hololive Indonesia dalam mempromosikan *talent* mereka melalui desain pakaian adat pada karakter Vtuber tersebut. Karakter yang menjadi subjek penelitian adalah Hololive Indonesia dari generasi 1 yaitu Ayunda Risu, Moona Hoshinova, dan Iofi Airani, lalu Hololive Indonesia dari generasi 2 yaitu Pavolia Reine, Kureiji Ollie, dan Anya Melfissa, dan terakhir Hololive Indonesia dari generasi 3 yaitu Kobo Kanaeru, Kaela Kovalskia, dan Vestia Zeta.

Video “Indonesian Folk Music Medley 2024 Ver.” merupakan bentuk perayaan Hari Kemerdekaan Indonesia oleh para talent Hololive Indonesia. Dalam video ini, diceritakan bahwa para *talent* sedang mempersiapkan sebuah pentas seni untuk memperingati hari kemerdekaan. Cerita dimulai dengan visual para *talent* berfoto bersama dengan gaya bebas, lalu berlanjut ke suasana di dalam kelas, di mana mereka terlihat sibuk menyiapkan berbagai keperluan panggung seperti dekorasi dan latihan koreografi. Selama proses ini, terlihat juga interaksi antar karakter. Pada *scene* selanjutnya, tiap karakter tampil secara bergiliran menyanyikan untuk menyanyikan lagu-lagu daerah sambil mengenakan pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia. Melalui tata rias, kostum adat, ekspresi visual, dan gerakan tari yang khas, video ini menonjolkan serta apresiasi terhadap keberagaman budaya Indonesia yang dikemas secara modern melalui VTuber.

Data yang dianalisis dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi dan analisis visual terhadap video tersebut, dengan menyoroti elemen desain karakter yang mencerminkan budaya Indonesia melalui pakaian adat yang dikenakan oleh para VTuber Hololive Indonesia dalam video tersebut. Selain itu, wawancara dengan ilustrator atau desainer karakter juga dilakukan untuk mendapatkan wawasan lebih dalam mengenai inspirasi dan proses kreatif di balik adaptasi pakaian adat ke dalam gaya visual *anime*.

Analisis ini bertujuan untuk memahami sejauh mana desain tersebut mempertahankan unsur budaya yang menjadi referensi desain atau mengalami penyesuaian agar lebih sesuai dengan gaya visual *anime*. Sementara itu, data sekunder berasal dari berbagai sumber literatur yang relevan, seperti artikel ilmiah, buku, jurnal, serta publikasi online yang membahas tentang sejarah ataupun penelitian yang menelusuri sejarah dan perkembangan pakaian adat di berbagai daerah, serta teori-teori yang berkaitan dengan desain karakter dan *manga matrix*. Data sekunder ini digunakan sebagai landasan teoritis untuk memperkuat analisis dalam penelitian ini.

3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif. Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian *visual analysis* untuk meneliti desain karakter VTuber yang mengangkat tema budaya Indonesia dalam video “Indonesian Folk Music Medley 2024 ver.” Metode ini digunakan untuk memahami bagaimana elemen visual dalam dapat menyampaikan ide dan makna nya sendiri (Ledin & Machin, 2018, h.20). Analisis ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengkaji bagaimana budaya Indonesia direpresentasikan dalam visual desain pada karakter VTuber.

Dalam menganalisis pakaian adat yang digunakan oleh karakter VTuber, penelitian ini mengacu pada teori *three dimensional character* milik Lajos Egri dan dilengkapi dengan kerangka *Manga Matrix*, untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan elemen visual yang ada serta menggali makna di balik elemen-elemen visual yang muncul dalam desain lalu mengaitkannya dengan karakter. Kerangka ini juga digunakan untuk melihat adaptasi yang dilakukan dalam desain pakaian adat karakter di video tersebut. Data dikumpulkan melalui observasi mendalam terhadap video dan desain karakter pada video tersebut, serta wawancara dengan Hievashp, ilustrator yang bertanggung jawab atas desain karakter di video tersebut, untuk memahami konsep kreatif dan inspirasi budaya di baliknya. Observasi ini dilakukan dengan mencatat secara detail elemen-elemen visual yang menggambarkan budaya Indonesia, terutama dalam konteks video yang dirilis untuk memperingati Hari Kemerdekaan Indonesia. Selain itu, analisis visual dalam penelitian ini menggunakan literatur budaya dan referensi resmi sebagai tolok ukur, termasuk dokumen pakaian adat dari Dinas Kebudayaan, dan Arsip mengenai pakaian adat di arsip Kemendikbud, serta kajian akademik atau literatur mengenai simbol dan filosofi dari pakaian adat di Indonesia. Hal ini untuk memastikan bahwa penilaian desain karakter tidak bersifat subjektif.

3.3 Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Penulis melakukan penelitian ini dengan pendekatan kualitatif untuk mengumpulkan, menganalisis dan menyimpulkan data secara spesifik melalui metode studi literatur dan observasi. Penulis juga akan melaksanakan in-depth interview dengan Hievashp, ilustrator karakter VTuber pada video yang ingin diteliti, untuk menggali informasi mendalam mengenai proses kreatif, inspirasi budaya, dan makna yang ingin disampaikan melalui desain karakter, serta mewawancarai Artfoliosms, ilustrator lain yang berkontribusi dalam konten #holoIDJiwaKarya, untuk memperkaya pemahaman mengenai proses riset dan desain dalam proyek tersebut. Selain itu, observasi dilakukan untuk melihat dan mempelajari representasi pakaian adat dan elemen budaya Indonesia lainnya dalam desain karakter VTuber yang ditampilkan dalam video “Indonesian Folk Music Medley Hololive Indonesia” secara langsung. Sebagai pelengkap, penulis juga akan melakukan studi literatur mengenai sejarah pakaian adat di arsip Kemendikbud sebagai referensi.

3.3.1 Observasi

Creswell (2014, h.302) menjelaskan bahwa observasi adalah metode penelitian yang memungkinkan peneliti untuk terlibat langsung dalam proses pengumpulan data dengan mencatat dan merekam informasi secara real-time. Observasi dapat dilakukan di laboratorium, lapangan, atau secara visual untuk memahami karakteristik, simbol, dan makna dari objek yang dikaji. Selain itu, metode ini sangat efektif dalam mengeksplorasi topik yang kompleks atau sulit untuk didiskusikan secara langsung. Dalam prosesnya, peneliti mengamati kebiasaan, aktivitas, serta perilaku objek penelitian, kemudian mencatat data, bukti, dan pemikiran rasional yang diperoleh selama observasi. Dengan demikian, observasi tidak hanya berfungsi sebagai alat pengumpulan data tetapi juga sebagai pendekatan analisis yang membantu memahami fenomena secara lebih mendalam. Oleh karena itu, penulis akan melakukan observasi terhadap desain pakaian adat pada karakter VTuber bertema budaya Indonesia

yang menjadi objek penelitian, lalu mempelajari representasi budaya dalam desain tersebut melalui video “*Indonesian Folk Music Medley 2024 ver*”.

3.3.2 Wawancara

Menurut Fadhallah (2021), wawancara merupakan bentuk komunikasi antara dua pihak atau lebih yang dapat dilakukan secara tatap muka, di mana salah satu pihak bertindak sebagai pewawancara (*interviewer*) dan pihak lainnya sebagai narasumber (*interviewee*). Wawancara dilakukan dengan tujuan tertentu, seperti mengumpulkan data atau memperoleh informasi. Dalam prosesnya, pewawancara mengajukan sejumlah pertanyaan kepada narasumber guna mendapatkan jawaban yang dibutuhkan untuk keperluan penelitian atau kajian tertentu. Wawancara akan dilakukan kepada dua ilustrator yang berkontribusi dalam konten #holoIDJiwaKarya, yaitu Hievashp selaku ilustrator dari video “*Indonesian Folk Music Medley 2024 ver.*”, Artfoliosms (Melinda Savenia) selaku ilustrator yang juga membuat karya serupa untuk video musik yang lain. Disertai dengan dua ilustrator lain yaitu Ichigowarano selaku ilustrator alumni DKV UMN yang sudah terjun dan familiar dengan penggabungan dan pengaplikasian budaya Indonesia dalam desain karakter pada ilustrasinya, dan Lufi_ays selaku ilustrator yang sudah pernah membuat model VTuber sebelumnya. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengetahui proses riset dan *creative/design process* yang dilakukan para ilustrator saat membuat suatu karya terutama jika mengangkat tema budaya. Pertanyaan wawancara akan didasarkan pada penerapan budaya dalam desain karakter, dan proses pembuatan ilustrasi. Pelaksanaan wawancara dengan setiap narasumber akan dilakukan melalui platform Google Meet, namun ada beberapa narasumber yang tidak bisa hadir secara call sehingga ada beberapa narasumber yang melakukan wawancara melalui teks (*chatting*). Selama wawancara berlangsung, sesi akan direkam untuk mempermudah proses pengolahan dan analisis data.

1. Wawancara dengan Ilustrator Hievashp

Hievashp adalah seorang ilustrator yang dikenal melalui akun X (sebelumnya Twitter) dengan username @hievasp. Beliau merupakan ilustrator utama yang bertanggung jawab atas visual dalam video “Indonesian Folk Music Medley 2024 ver”. Tujuan dari wawancara dengan Hievashp adalah untuk memahami proses kreatif, riset budaya, dan inspirasi yang mendasari desain karakter VTuber dengan tema pakaian adat Indonesia dalam video tersebut. Wawancara dengan Hievashp akan dilaksanakan secara online via teks karena beliau ada halangan untuk melakukan *call*, wawancara ini bertujuan untuk memperkaya pemahaman mengenai proses dan pertimbangan Hievashp dalam pembuatan ilustrasi pada video tersebut. Berikut pertanyaan wawancara kepada Hievashp sebagai berikut:

- a) Bisa ceritakan tentang latar belakang anda sebagai ilustrator, dan ceritakan bagaimana pertama kali mengetahui dan terlibat dalam dunia VTuber?
- b) Apa yang membuat anda begitu menyukai membuat desain kebaya atau batik dalam gaya anime?
- c) Apakah penting seorang *artist* memasukkan unsur budaya Indonesia ke dalam karyanya?
- d) Secara umum, apa saja pertimbangan utama dalam menggabungkan elemen budaya dengan gaya ilustrasi pribadi kak Hievasp?
- e) bagaimana awal mula anda mendapatkan proyek folk medley ini? Apa yang membuat anda tertarik untuk mengambilnya, dan seperti apa brief yang diberikan?
- f) Apakah anda memiliki tanggung jawab penuh dalam pemilihan daerah serta pakaian yang digunakan dalam proyek ini?

- g) Bolehkah anda berbagi mengenai proses kreatif dalam mengerjakan proyek ini? Apa saja yang menjadi sumber referensi atau bahan riset yang digunakan?
- h) Selain dari sumber referensi yang diberikan klien apakah ada riset tambahan ataupun studi terutama tentang pakaian adat?
- i) Bagaimana anda menyesuaikannya dalam *art style anime* atau desain model VTuber agar tetap menarik namun tetap mencerminkan budaya yang diadaptasi?
- j) Tantangan apa yang sering anda hadapi dalam proyek-proyek yang melibatkan tema budaya, dan bagaimana anda mengatasinya?
- k) Apa saja tips dan saran bagi ilustrator yang ingin membuat karya bertema budaya?
- l) Dari sudut pandang anda sendiri, setelah mengerjakan proyek folk medley tersebut, apakah ada perubahan yang signifikan, baik dalam hal persepsi maupun wawasan sebagai seorang seniman?

Wawancara ini bertujuan untuk menggali proses kreatif, inspirasi budaya, serta tantangan yang dihadapi Kak Hievasp sebagai ilustrator yang menjadi sumber utama dalam penelitian ini. Sebagai kreator di balik proyek Folk Medley, wawancara ini akan mengeksplorasi bagaimana elemen budaya Indonesia, seperti kebaya dan batik, diterjemahkan ke dalam gaya ilustrasi anime serta desain karakter VTuber. Selain itu, wawancara ini juga akan mengungkap bagaimana pendekatan yang ia gunakan dalam proyek ini.

2. Wawancara dengan Ilustrator Artfoliosms

Artfoliosms (Melinda Savenia) adalah seorang ilustrator yang dikenal dengan gaya ilustrasinya yang khas dan kemampuannya menggabungkan elemen fantasi dengan budaya populer. Berdasarkan informasi dari portofolio pribadinya, Artfoliosms memiliki pengalaman

luas dalam membuat ilustrasi untuk berbagai proyek, termasuk webtoon, ilustrasi buku, dan desain karakter. Dalam konteks penelitian ini, Artfoliosms berperan sebagai salah satu ilustrator yang berkontribusi dalam konten #holoIDJiwaKarya Hololive Indonesia, yang mengangkat tema kemerdekaan dengan sentuhan budaya Indonesia. Namun karena adanya NDA yang membatasi topik pertanyaan tersebut sehingga penulis hanya akan menanyakan hal yang umum dan tidak ke-arah proyek namun tetap relevan dengan penelitian. Wawancara dengan Artfoliosms akan dilaksanakan secara *daring* melalui Google Meet yang bertujuan untuk memperkaya pemahaman mengenai variasi pendekatan desain dan riset budaya dalam proyek serupa. Berikut pertanyaan wawancara kepada Artfoliosms sebagai berikut:

- a) Bisa ceritakan tentang latar belakang Anda sebagai ilustrator dan seberapa tahu anda mengenai perkembangan VTuber, khususnya di Indonesia?
- b) Dalam proyek yang melibatkan elemen budaya, bagaimana anda biasanya memulai proses riset anda? Sumber apa yang anda andalkan?
- c) Apa yang menurut anda membuat visual *anime*/manga cocok untuk menyampaikan tema-tema budaya?
- d) Secara umum, apa saja pertimbangan utama dalam menggabungkan elemen budaya dengan gaya ilustrasi pribadi anda?
- e) Dalam proses desain ilustrasi, bagaimana anda memastikan bahwa karya anda sudah merepresentasikan budaya dengan akurat?
- f) Tantangan apa yang sering anda hadapi dalam proyek-proyek yang melibatkan tema budaya, dan bagaimana anda mengatasinya?
- g) Apa peran ilustrasi dan desain karakter dalam mempromosikan budaya kepada audiens yang lebih luas?

- h) Sebagai ilustrator, pesan apa yang ingin anda sampaikan melalui karya-karya anda yang mengangkat tema budaya?

Tujuan dari setiap pertanyaan tersebut adalah untuk menggali informasi detail mengenai proses kreatif, inspirasi budaya, dan tantangan yang dihadapi oleh ilustrator, serta perspektif mereka mengenai peran ilustrasi dalam mempromosikan budaya Indonesia. Dengan informasi ini, penulis berharap dapat memperoleh data faktual secara langsung dari para ilustrator sehingga memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai aspek-aspek yang dapat dikembangkan dalam representasi budaya melalui desain karakter VTuber.

3. Wawancara dengan Ilustrator Ichigowarano

Felicia Kennytirta, atau lebih dikenal sebagai Ichigowarano, adalah seorang ilustrator yang dikenal dengan gaya ilustrasinya yang penuh detail dan kaya akan elemen budaya. Karya-karyanya sering menampilkan karakter dari game HoYoverse maupun Virtual YouTuber, yang dipadukan dengan kebaya atau pakaian tradisional Indonesia, menciptakan visual yang unik. Sebagai seorang *freelancer*, Felicia aktif menerima *commission* dan juga memiliki *side hustle* dengan berpartisipasi dalam berbagai pameran seni, seperti Comifruo dan pameran lainnya. Ia merupakan lulusan Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas Multimedia Nusantara (UMN), angkatan 2020, dan telah membangun reputasi kuat dalam komunitas ilustrasi dengan karya-karyanya yang menggabungkan unsur budaya dan estetika modern. Wawancara dengan Ichigowarano akan dilaksanakan melalui video call pada *platform* Discord yang bertujuan untuk memperkaya pemahaman mengenai variasi pendekatan desain dan riset budaya dalam proyek serupa. Berikut pertanyaan wawancara kepada Ichigowarano sebagai berikut:

- a) Bisa ceritakan tentang latar belakang anda sebagai ilustrator?

- b) Apakah penting seorang *artist* memasukkan unsur budaya Indonesia ke dalam karyanya?
- c) Seberapa akurat harusnya representasi budaya itu dalam karya seni?
- d) Mengapa anda tertarik untuk membuat kebaya *series*, seperti yang diadaptasi ke karakter Genshin atau VTuber?
- e) Tantangan apa yang sering anda hadapi dalam proyek-proyek yang melibatkan tema budaya, dan bagaimana anda mengatasinya? Kalau motifnya, darimana anda mengambil inspirasinya?
- f) Apa saja tips dan saran bagi ilustrator yang ingin membuat karya bertema budaya?
- g) Apa peran ilustrasi dan desain karakter dalam mempromosikan budaya kepada audiens yang lebih luas?
- h) Sebagai ilustrator, pesan apa yang ingin anda sampaikan melalui karya-karya anda yang mengangkat tema budaya?

Wawancara ini bertujuan untuk menyelami lebih dalam proses kreatif dan tantangan yang dihadapi ilustrator dalam mengangkat budaya Indonesia melalui seni. Dengan menggali perspektif Ichigowarano, wawancara ini akan mengeksplorasi bagaimana unsur budaya, seperti kebaya dan motif tradisional, dapat diterjemahkan ke dalam ilustrasi modern, termasuk pada karakter dari game HoYoverse dan VTuber.

4. Wawancara dengan Ilustrator Lufi_Ays

Lufi_Ays (Syaiful) adalah seorang ilustrator profesional yang saat ini tergabung dalam Atorie Solace, sebuah studio yang berfokus pada dunia VTuber, mencakup desain model, pembuatan model Live2D, overlay, music video, dan berbagai elemen kreatif lainnya. Selain aktif di studio, Lufi juga berkarier sebagai freelance ilustrator, dengan cakupan klien yang beragam, mulai dari personal hingga perusahaan game. Terjun ke dunia *freelance* sejak 2017 saat masih kuliah, Lufi mulai menekuni

jalur profesional secara penuh pada 2020, memperluas jangkauan karyanya dalam industri kreatif, khususnya dalam desain karakter dan ilustrasi untuk berbagai proyek terkait dunia VTuber dan game. Wawancara dengan Lufi_Ays akan dilaksanakan secara online via teks karena beliau ada halangan untuk melakukan *call*, wawancara ini bertujuan untuk memperkaya pemahaman mengenai proses dan pertimbangan Lufi_Ays dalam pembuatan model VTuber Berikut pertanyaan wawancara kepada Lufi_Ays sebagai berikut:

- a) Bisa ceritakan tentang latar belakang anda sebagai ilustrator, dan ceritakan bagaimana pertama kali mengetahui dan terlibat dalam dunia VTuber? Apa yang menarik perhatian Kak Lufi untuk mulai membuat model karakter VTuber?
- b) Apakah anda pernah mendapatkan klien dari Indonesia yang menginginkan model VTuber dengan desain yang ada unsur budaya Indonesia ataupun klien dari luar negeri yang ingin mengadaptasi budaya tertentu dalam desain mereka?
- c) Misalkan ada yang ingin memberikan komisi dan berminat untuk memasukkan elemen budaya ke dalam desain karakter, kira-kira bagaimana proses riset dan pendekatan anda dalam memastikan representasi yang sesuai ataupun visual sudah akurat dengan referensi desainnya?
- d) Apakah perlu desain yang membawa atau terinspirasi dari budaya Indonesia dibuat sangat mirip dengan aslinya?
- e) Secara mengingat visual budaya Indonesia sangat kompleks, bagaimana anda menyesuaikannya dalam *art style anime* atau desain model VTuber agar tetap menarik namun tetap mencerminkan budaya yang diadaptasi?

- f) Apakah akan ada penyederhanaan ataupun penyesuaian lainnya karena secara kita tahu model 2D itu terbatas dalam menampilkan detail?
- g) Apa tren desain karakter VTuber di Indonesia saat ini? Apakah ada peningkatan minat terhadap desain yang mengandung unsur budaya lokal semenjak ataupun sebelum adanya Hololive ID ataupun Maya Putri?
- h) Sebagai Ilustrator yang sudah berada di industri ini cukup lama, apa saran anda bagi ilustrator atau kreator Indonesia yang ingin membuat desain karakter VTuber? Terutama yang ingin mencoba untuk memasukkan budaya Indonesia ke desainnya, bagaimana mereka bisa tetap menunjukkan bahwa mereka membawa budaya Indonesia tanpa kehilangan daya tarik modern dan internasional?

Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menggali proses kreatif, inspirasi budaya, dan tantangan yang dihadapi ilustrator dalam mendesain karakter VTuber, khususnya yang mengadaptasi unsur budaya Indonesia. Dengan mendapatkan perspektif langsung dari anda, hasil dari wawancara ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana budaya lokal dapat direpresentasikan secara autentik namun tetap relevan dalam industri VTuber.

3.3.3 Studi Pustaka

Studi pustaka dalam penelitian ini dilakukan dengan berfokus pada berbagai buku, jurnal, dan situs yang relevan untuk memperkuat dasar teori dan konteks penelitian. Creswell (2014, h.101) menjelaskan studi pustaka digunakan dalam penelitian untuk menyajikan hasil penelitian yang serupa, menghubungkan penelitian yang sedang dilakukan dengan diskusi yang telah ada dalam literatur, serta menyediakan kerangka kerja dalam membandingkan

hasil penelitian dengan studi sebelumnya. Studi pustaka dalam penelitian ini berfungsi sebagai informasi yang memperkuat analisis dan interpretasi data.

Untuk mengkaji landasan teori dan pendekatan yang digunakan, penulis melakukan studi pustaka sebagai sarana pengumpulan data dari buku, jurnal, dan/atau video tari tradisional yang menjadi referensi dalam pembuatan desain tersebut yang memuat informasi serta kajian seputar desain karakter VTuber, representasi budaya, dan elemen visual, serta arsip mengenai pakaian adat di Kemendikbud.

3.4 Prosedur Analisis Data

Dalam penelitian ini, data primer yang dianalisis mencakup observasi dari desain visual karakter VTuber dalam video “Indonesian Folk Music Medley 2024 ver.” Hololive Indonesia, transkrip wawancara dengan 4 ilustrator serta catatan observasi. Sebelum memasuki tahap analisis lebih lanjut, data akan diperiksa kembali untuk memastikan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian dan lingkup pembahasan yang telah ditetapkan. Adapun tahapan analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pemilihan Objek Visual

Pada tahap ini, elemen-elemen visual tertentu dari desain karakter VTuber akan dipilih berdasarkan relevansinya dengan representasi budaya Indonesia. Fokus utama meliputi detail pakaian adat, aksesoris, warna, serta unsur desain lainnya yang memiliki nilai budaya. Elemen-elemen visual seperti detail pakaian adat, aksesoris, warna, dan motif desain dipilih karena berperan sebagai media utama dalam menyampaikan pesan budaya pada desain karakter VTuber. Pakaian adat, misalnya, secara langsung merepresentasikan identitas budaya dan daerah asal karakter. Sementara itu, aksesoris seperti perhiasan atau senjata tradisional menambah makna simbolis yang memperkaya representasi budaya. Warna juga memiliki keterkaitan erat dengan nilai-nilai budaya, sedangkan motif khas seperti

batik atau ukiran tradisional memberikan konteks yang lebih dalam. Melalui analisis terhadap elemen-elemen ini, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana budaya Indonesia diterjemahkan secara visual dalam desain karakter VTuber.

2. Deskripsi Detail

Setelah elemen visual terpilih, tahap selanjutnya adalah mendeskripsikan setiap aspek dengan lebih rinci. Deskripsi ini harus bersifat objektif dan mencakup aspek bentuk, warna, tekstur, komposisi, serta karakteristik desain lainnya. Tak hanya itu, deskripsi juga mencakup informasi mengenai asal-usul pakaian adat yang direpresentasikan, makna simbolik dari elemen budaya yang digunakan, serta bagaimana unsur-unsur tersebut diadaptasi ke dalam desain karakter VTuber agar tetap sesuai dengan estetika *anime*.

3.2 Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, keabsahan data diperiksa melalui strategi triangulasi, yaitu metode yang memperkuat bukti dengan menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data (Creswell, 2014, h. 314). Proses triangulasi dilakukan dengan membandingkan dan mengecek silang data yang diperoleh dari wawancara mendalam dengan keempat narasumber, observasi visual terhadap desain karakter VTuber dalam video “Folk Medley Hololive Indonesia”, serta studi pustaka mengenai representasi budaya, desain karakter, dan elemen visual *anime/manga*. Sebagai contoh, analisis makna dari pakaian adat yang digunakan dalam desain karakter akan dikonfirmasi dengan hasil wawancara dengan ilustrator serta referensi dari studi pustaka guna memastikan konsistensi dan validitas data.

Selain itu, peneliti melibatkan ahli, seperti ilustrator dari berbagai bidang seperti ilustrator yang sudah berkolaborasi dengan Vtuber, ilustrator yang ahli dalam pembuatan desain karakter Vtuber, dan ilustrator yang hobi untuk menggambar pakaian adat untuk meninjau data yang telah dikumpulkan serta

mengevaluasi kesesuaian langkah analisis dengan metodologi yang digunakan. Masukan dari para ahli ini membantu memperkuat interpretasi data dan memastikan kesimpulan yang dihasilkan akurat serta dapat dipercaya. Dengan pendekatan ini, penelitian dapat mengungkap bagaimana elemen budaya Indonesia direpresentasikan dalam desain karakter VTuber secara visual.

