

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap sembilan karakter VTuber dari Hololive Indonesia dalam video Indonesian Folk Music Medley 2024 Ver., dapat disimpulkan bahwa visualisasi budaya Indonesia berhasil dihadirkan melalui adaptasi kostum tradisional ke dalam desain karakter bergaya *anime* Jepang. Penelitian ini menunjukkan bahwa proses adaptasi tidak hanya dilakukan secara dekoratif, tetapi juga disesuaikan dengan konteks naratif dan ekspresi karakter yang selaras dengan budaya Indonesia.

Setiap karakter mempertahankan struktur visual khas VTuber dari Jepang dalam aspek fisiologis, seperti proporsi tubuh dan gaya ilustrasi. Namun, penggabungan budaya Indonesia sangat menonjol dalam elemen kostum, motif, warna, serta aksesoris yang secara spesifik mewakili beragam daerah di Indonesia. Tidak hanya aspek visual, beberapa karakter juga dikaitkan dengan nilai-nilai budaya lokal dalam dimensi sosiologis dan psikologis melalui karakterisasi dan latar belakang cerita yang relevan dengan profesi atau mitos Indonesia, seperti pawang hujan, keris hidup, hingga putri merak.

Melalui pendekatan analisis *Three-Dimensional Character* dan *Manga Matrix*, ditemukan bahwa akulturasi budaya Jepang dan Indonesia dalam video ini dilakukan secara selektif dan proporsional. Budaya Jepang menjadi fondasi dalam gaya dan bentuk karakter, sedangkan budaya Indonesia menjadi kekuatan utama dalam penyampaian makna budaya melalui kostum karakter. Hololive Indonesia berhasil menunjukkan bahwa meskipun berada dalam naungan industri VTuber yang berasal dari Jepang, mereka tetap mampu menampilkan kekayaan budaya lokal sebagai identitas yang melekat pada karakter-karakternya, sekaligus memperkuat daya tarik mereka di mata publik Indonesia dan internasional.

Penyesuaian visual desain karakter pada representasi pakaian adat dilakukan melalui penggunaan kerangka visual atau cara penggambaran karakter bergaya anime, dengan proporsi tubuh, bentuk wajah, dan ekspresi khas *anime* atau jejepangan. Sementara, pakaian yang digunakan menampilkan pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia, dengan motif dan desain yang disimplifikasi agar sesuai dengan gaya visual karakter. Beberapa karakter menunjukkan penyesuaian tambahan, seperti penggunaan warna yang diselaraskan dengan palet warna karakter agar tetap harmonis, sementara karakter lain mempertahankan warna utama pakaian adat yang memiliki makna sesuai dengan filosofi budaya asalnya. Penyesuaian ini dilakukan untuk tetap menghormati dan menjaga identitas budaya pada visual sekaligus memastikan kesesuaian dengan gaya visual anime yang biasa digunakan oleh VTuber.

5.2 Saran

Dalam Desain Komunikasi Visual, skripsi kurang diminati oleh para mahasiswa/i karena tantangan dalam menemukan topik dan memiliki urgensi yang kuat. Meski begitu, luasnya fenomena visual di sekitar kita membuka banyak peluang untuk dikaji lebih dalam. Salah satu contohnya adalah bagaimana desain karakter bisa membentuk pandangan ataupun adaptasi terhadap suatu budaya, terutama dari sudut pandang mereka yang berada di luar budaya tersebut.

Penulis menyarankan agar calon peneliti mendalami lebih jauh aspek visual karakter, tidak hanya dari segi visual, tetapi juga dari nilai simbolik dan filosofi budaya yang mendasarinya. Pemahaman mendalam terhadap konsep *three-dimensional character* dan kerangka *Manga Matrix* juga dapat memperkuat kajian teoretis dalam bidang desain karakter, terutama yang menitikberatkan pada identitas budaya. Peneliti juga perlu mengembangkan pendekatan yang lebih komprehensif untuk menganalisis bagaimana budaya dapat dipresentasikan secara akurat namun tetap adaptif dengan gaya visual yang populer seperti *anime*.

Secara praktis bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual maupun praktisi di bidang ilustrasi dan desain karakter, penulis menyarankan agar pemilihan objek penelitian atau proyek desain disesuaikan dengan minat dan pemahaman terhadap budaya yang ingin diangkat. Proses riset dan analisis terhadap pakaian adat perlu dilakukan secara menyeluruh agar hasil visual tidak sekadar menjadi ornamen, tetapi juga mampu mengomunikasikan makna budaya yang kuat. Selain itu, dalam menghadapi perkembangan industri digital yang cepat, penting untuk memanfaatkan elemen lokal sebagai pembeda agar karya desain tetap memiliki identitas yang kuat di tengah pasar global. Penulis juga menyarankan untuk mengelola waktu, energi, dan sumber daya secara efektif dalam proses pengerjaan agar penelitian dan riset dapat diselesaikan sesuai dengan *timeline*. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki sejumlah keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, masukan dan pandangan dari berbagai sudut sangat penulis harapkan sebagai bahan evaluasi. Penulis juga berharap akan hadir penelitian lanjutan yang dapat mengembangkan atau mengeksplorasi topik serupa dengan pendekatan yang lebih luas maupun berbeda.

