

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KARAKTER VTUBER UNTUK KONTEN MEDIA
SOSIAL BERISI INFORMASI PENDIDIKAN SEKOLAH MENENGAH
ATAS

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S-1)



Oleh

Indra Febrianto Nugroho

21052010045

Dosen Pembimbing 1 :

Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn.

Dosen Pembimbing 2 :

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2025

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN KARAKTER VTUBER UNTUK KONTEN MEDIA SOSIAL BERISI
INFORMASI PENDIDIKAN SEKOLAH MENENGAH ATAS

Disusun Oleh :

Indra Febrianto Nugroho
21052010045

Telah dipertahankan dihadapan tim penguji
Pada tanggal : 19 mei 2025

Pembimbing I



Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn
NIP. 19941124 202406 2002

Pembimbing II



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds
NIP. 19880428 201803 2001

Penguji I



Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn
NIP. 19851106 201903 1002

Penguji II



Masnuna, ST., M.Sn
NIPPPK. 19840512 2021 212004

Tugas akhir telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN KARAKTER VTUBER UNTUK KONTEN MEDIA SOSIAL BERISI
INFORMASI PENDIDIKAN SEKOLAH MENENGAH ATAS**

Disusun Oleh :

Indra Febrianto Nugroho

21052010045

Telah dipertahankan didepan tim penguji

Pada tanggal : 19 Mei 2025

Pembimbing I



Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn

NIP. 19941124 202406 2002

Pembimbing II



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

NIP. 19880428 201803 2001

Tugas akhir telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, ST., M.Sn

NIPPPK. 19840512 2021 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Indra Febrianto Nugroho
NPM : 21052010045
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Tugas Akhir ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 10 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan



Indra Febrianto Nugroho

21052010045

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan peluang baru dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui media Virtual YouTuber (VTuber). VTuber yang sebelumnya dikenal sebagai hiburan visual kini mulai dieksplorasi potensinya sebagai media edukasi yang interaktif dan relevan, terutama bagi pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) yang akrab dengan media sosial. Melalui pendekatan visual yang menarik dan gaya komunikasi yang ringan, VTuber dapat menjadi sarana penyampaian informasi pendidikan yang lebih mudah diterima oleh generasi digital.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui studi literatur, observasi, wawancara, dan kuesioner kepada pelajar SMA. Tujuannya adalah menggali kebutuhan serta preferensi target audiens terhadap desain karakter edukatif di media sosial. Hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam merancang konsep karakter VTuber yang komunikatif dan mudah diterima oleh pelajar.

Dengan hadirnya Perancangan Karakter VTuber ini, perancangan ini diharapkan mampu memberikan alternatif baru dalam penyampaian konten pendidikan melalui media digital, serta mendorong minat belajar siswa di luar lingkungan kelas formal secara lebih interaktif dan menarik.

ABSTRACT

The advancement of digital technology has opened new opportunities in the field of education, one of which is through the medium of Virtual YouTubers (VTubers). Previously known primarily as a form of visual entertainment, VTubers are now being explored for their potential as interactive and relevant educational media, particularly for high school students who are familiar with social media platforms. With engaging visual approaches and a casual communication style, VTubers can serve as an effective means of delivering educational content that is more accessible to the digital generation.

This study employs a qualitative research method, with data collected through literature reviews, observations, interviews, and questionnaires distributed to high school students. The aim is to explore the needs and preferences of the target audience regarding the design of educational characters on social media. The analysis results serve as the foundation for designing a VTuber character concept that is communicative and easily accepted by students.

The outcome of this VTuber Character Design project is expected to offer a new alternative for delivering educational content through digital media, while also encouraging students to engage in learning beyond the formal classroom environment in a more interactive and appealing way.

KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, karunia, serta petunjuk-Nya dalam penyusunan proposal tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN KARAKTER VTUBER UNTUK KONTEN MEDIA SOSIAL BERISI INFORMASI PENDIDIKAN SEKOLAH MENENGAH ATAS” ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat untuk memenuhi salah satu persyaratan wajib ditempuh dalam menyelesaikan pendidikan pada jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Arsitektur dan Desain. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa rahmat bagi seluruh alam.

Penulis telah banyak sekali menerima bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Ibu Aninditya Daniar S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing tugas akhir yang membimbing dari awal hingga akhir perancangan ini.
2. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan moril, materil dan juga do’a yang tersampaikan dengan baik.
3. Seluruh dosen pembimbing dan dosen penguji yang telah membantu proses pengerjaan perancangan tugas akhir ini.
4. Seluruh teman-teman Mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan bantuan dan saran dalam proses mengerjakan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan laporan ini, Penulis menyadari bahwa hasil Proposal Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Untuk itu Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan Proposal ini. Atas perhatiannya penulis ucapkan terimakasih.

Surabaya, 19 Mei 2025



Indra Febrianto Nugroho

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
SURAT BEBAS PLAGIASI.....	iv
ABSTRAK BAHASA INDONESIA.....	v
ABSTRA BAHASA INGGRIS.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 Tujuan Perancangan.....	5
1.6 Manfaat Hasil Perancangan	6
1.7 Kerangka Perancangan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING.....	8
2.1 Definisi Operasional Judul.....	8
2.1.1 Perancangan	8
2.1.2 Definisi Karakter VTuber	8
2.1.3 Definisi Kekayaan Intelektual.....	9
2.1.4 Definisi Media Sosial.....	9
2.1.4.1 Instagram.....	9
2.1.4.2 TikTok.....	10
2.1.4.3 YouTube	10
2.1.5 Definisi Pendidikan Sekolah Menengah Atas / SMA	11
2.2 Landasan Teori.....	11
2.2.1 Perancangan	11
2.2.2 Karakter Desain	12
2.2.3 Karakter VTuber	13
2.2.3.1 Konsep Karakter	13
2.2.3.2 Ilustrasi Karakter.....	15
2.2.3 Rigging.....	17
2.2.4 Live2D Modeling.....	18

2.2.5 Kekayaan Intelektual	19
2.2.6 Media Sosial.....	19
2.2.6.1 Instagram.....	20
2.2.6.2 TikTok.....	20
2.2.6.3 YouTube	21
2.2.7 Pendidikan Sekolah.....	21
2.3 Studi Eksisting	22
2.4 Studi Komparator.....	25
BAB III METODOLOGI DESAIN	29
3.1 Metode Perancangan.....	29
3.2 Objek Perancangan	30
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.3.1 Data Primer	31
3.3.2 Data Sekunder.....	32
3.3.3 Target Audiens.....	35
3.4 Teknik Analisis Data.....	35
3.4.1 Analisis Data Wawancara	36
3.4.2 Analisis Data Kuesioner.....	37
3.4.3 Analisis Data Observasi	39
3.4.4 Analisis Consumer Insight.....	40
3.4.5 Analisis Consumer Journey	40
3.5 Sintesa Data	43
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	44
4.1 Perumusan Konsep.....	44
4.1.1 Perumusan keyword.....	44
4.1.1.1 Alur keyword	44
4.1.1.2 Definisi Keyword.....	45
4.1.1.3 Makna Denotatif Keyword.....	45
4.1.1.4 Makna Konotatif Keyword	45
4.1.1.5 What to Say	45
4.1.1.6 How to Say.....	45
4.1.2. Konsep Verbal	46
4.1.2.1 Nama Karakter	46
4.1.2.2 Kepribadian Karakter.....	46
4.1.2.3 Gaya Bahasa (Tone of Voice).....	46
4.1.3 Konsep Visual.....	47
4.1.3.1 Warna Palet Karakter	47

4.1.3.2 Gaya Gambar	47
4.1.3.3 Desain Karakter	48
4.1.3.4 Profile Picture	49
4.1.4 Konsep Media	50
4.1.4.1 Media Utama.....	50
4.1.4.2 Media Pendukung	51
4.2 Proses Perancangan.....	58
4.2.1 Rough Design (Sketsa Kasar)	58
4.2.2 Komprehensif Desain.....	60
4.2.3 Validasi Desain	61
4.2.4 Desain Final (Artwork)	62
4.3 Implementasi Desain.....	67
4.3.1 Media Utama.....	67
4.3.2 Media Pendukung	69
4.4 Rancangan Anggaran Proyek.....	79
BAB IV RANGKUMAN.....	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	82
Daftar Pustaka.....	83
Lampiran	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>VTuber</i> lokal dari Indonesia	9
Gambar 1.2 Persentase anak sekolah yang mengakses sosial media	10
Gambar 1.3 Kerangka perancangan	14
Gambar 2.1 <i>The Rise of VTubers</i>	15
Gambar 2.2 Media sosial Instagram.....	16
Gambar 2.3 Media sosial TikTok	17
Gambar 2.4 Situs website atau aplikasi YouTube	17
Gambar 2.5 Contoh pembuatan konsep karakter	21
Gambar 2.6 Ilustrasi karakter melalui software Clip Studio Paint.....	22
Gambar 2.7 Rigging melalui Live2D Cubism.....	23
Gambar 2.8 Contoh pembuatan Live2D modeling	25
Gambar 2.9 Kobo Kanaeru.....	29
Gambar 2.10 Desain karakter dan kostum Kobo Kanaeru.....	30
Gambar 2.11 VTuber Shinna dari akun sosial media instagram BMKG Gowa.....	32
Gambar 2.12 Desain karakter Shiina dari BMKG Gowa	33
Gambar 3.1 Alur proses penelitian Kualitatif wawancara mendalam dan observasi	36
Gambar 3.2 Bukti Foto wawancara bersama Rizka Mardyan Utama, S.Pd.....	42
Gambar 3.3 Data banyaknya <i>audiens</i> yang mengetahui apa itu <i>VTuber</i>	43
Gambar 3.4 Data banyaknya target <i>audiens</i> yang setuju <i>VTuber</i> sebagai.....	44
Gambar 3.5 Data yang menampilkan kelebihan <i>VTuber</i> sebagai media pendidikan	44
Gambar 3.6 Diagram penonton VTuber pada platform Twitch di tahun 2018-2023.....	45
Gambar 3.7 Foto <i>Profile</i> narasumber <i>consumer journey</i> Tasya	47
Gambar 4.1 Alur <i>Keyword</i>	50
Gambar 4.2 Referensi <i>soft color palette</i>	53
Gambar 4.3 Referensi gaya gambar anime	53
Gambar 4.4 Referensi desain visual karakter	54
Gambar 4.5 Referensi buku dan murid	55
Gambar 4.6 Referensi gambar untuk profile picture sosial media	55
Gambar 4.7 Desain visual karakter <i>VTuber</i> Nara Aksara.....	56
Gambar 4.8 Referensi profile picture dari akun instagram Kobo Kanaeru.....	57
Gambar 4.9 Desain stiker <i>whatsapp</i>	58
Gambar 4.10 Desain <i>live2d wallaper smartphone</i>	59
Gambar 4.11 Desain gantungan kunci.....	59
Gambar 4.12 Desain sticker sheet A5 kisscut	60

Gambar 4.13 Desain Totebag	61
Gambar 4.14 Desain Notebook	61
Gambar 4.15 Desain case HP	62
Gambar 4.16 Desain Pin.....	63
Gambar 4.17 Desain X-Banner	63
Gambar 4.18 Sketsa kasar karakter <i>VTuber</i>	64
Gambar 4.19 Desain visual karakter <i>VTuber</i>	66
Gambar 4.20 validasi berdasarkan hasil kuisioner dan ahli guru seni	67
Gambar 4.21 Desain Final visual karakter <i>VTuber</i>	68
Gambar 4.22 <i>Character Sheet</i> dari desain final terpilih.....	69
Gambar 4.23 Pemisahan objek aset.....	70
Gambar 4.24 Tampilan antarmuka software Live 2D Cubism	70
Gambar 4.25 Mesh point aset karakter.....	71
Gambar 4.26 mesh point dan parameter kepala	72
Gambar 4.27 Rigging dan parameter mulut	72
Gambar 4.28 Rigging dan parameter wajah.....	73
Gambar 4.29 VTube Studio dengan face tracking	73
Gambar 4.30 Desain foto profile sosial media Nara Aksara	74
Gambar 4.31 Bio akun Instagram Nara Aksara.....	75
Gambar 4.32 Desain Stiker Whatsapp	72
Gambar 4.33 Desain wallpaper live2d handphone.....	76
Gambar 4.34 Desain gantungan kunci	77
Gambar 4.35 Desain Sticker Sheet Kisscut.....	78
Gambar 4.36 Desain Totebag	79
Gambar 4.37 Desain Notebook	79
Gambar 4.38 Desain Case Handphone.....	80
Gambar 4.39 Desain Pin.....	81
Gambar 4.40 Desain X-Banner	81

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 tabel kegiatan target <i>audiens consumer journey</i>	41
Tabel 4.1 hitungan pengeluaran selama 6 bulan.....	79
Tabel 4.2 tabel pengeluaran media pendukung	79
Tabel 4.3 tabel pengeluaran booth pameran.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Hasil Kuisoner	85
Foto bersama interview.....	89
Percakapan transcript interview	89
Referensi karakter dan gaya gambar.....	90
Buku ilustrasi digital oleh Dr. Ade Manthana.....	92
Referensi karakter VTuber “Mythia Bathfort”	93
Referensi karakter Ilustrasi VTuber “Kobo Kanaeru”	94
Contoh <i>character sheet</i>	95
Perancangan Karakter VTuber Nara Aksara.....	98
Alternatif desain karakter VTuber.....	99
Sketsa kasar media Pendukung.....	102
Lembar asistensi.....	107