

LAPORAN TUGAS AKHIR



TUGAS AKHIR:

PERANCANGAN KARAKTER VTUBER (*VIRTUAL YOUTUBER*) HUSNA TIRTA (INO GAMING) MENGUNAKAN AVATAR VIRTUAL

Kurniawan Nopandi

42321010007

Dosen Pembimbing:

Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA

2025

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kurniawan Nopandi
 Nomor Induk Mahasiswa : 42321010007
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 23 Juli 2025

Yang memberikan pernyataan,




KURNIAWAN NOPANDI

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Kurniawan Nopandi
NIM : 42321010007
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Karakter Vtuber (Virtual Youtuber) Husna Tirta (Ino Gaming)
Menggunakan Avatar Virtual

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn
NIDN : 0321098302
Ketua Penguji : Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn
NIDN : 0321098302
Penguji 1 : Agustan, S.Pd, M.Sn
NIDN : 0303038604
Penguji 2 : Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd
NIDN : 0301098803



Jakarta, 8 Agustus 2025

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

ABSTRACT

This final project discusses the design of a VTuber character named Husna Tirta for streamer Ino Gaming, with the aim of strengthening its brand and digital image. This character design has unique characteristics such as a king's robe and a pan crown to reflect Ino Gaming's humorous and energetic personality. This design focuses on the technical process so that the 2D character can move dynamically. This process involves detailed image separation techniques (cutting), then animated using Live2D software and connected with face tracking technology. This character was tested through its debut on YouTube and exhibitions, and refined based on feedback from partners and audiences, such as adding various facial expressions. The end result is a functional digital asset that is ready to use, not just a still illustration. The character Husna Tirta was successfully created to increase interaction with viewers and significantly enrich the Ino Gaming streaming experience.

Keywords: character design, character branding, Vtuber, character modeling, Live2D.



ABSTRAK

Tugas akhir ini membahas perancangan karakter *VTuber* bernama Husna Tirta untuk *streamer* Ino Gaming, dengan tujuan untuk memperkuat *brand* dan citra digitalnya. Desain karakter ini memiliki ciri khas unik seperti jubah raja dan mahkota panci untuk mencerminkan kepribadian Ino *Gaming* yang humoris sekaligus energik. Perancangan ini berfokus pada proses teknis agar karakter 2D bisa bergerak secara dinamis. Proses ini melibatkan teknik pemisahan gambar (*cutting*) yang detail, kemudian dianimasikan menggunakan *software* Live2D dan dihubungkan dengan teknologi *face tracking*. Karakter ini telah diuji coba melalui debut di *YouTube* dan pameran, serta disempurnakan berdasarkan masukan dari mitra dan *audiens*, seperti penambahan variasi ekspresi wajah. Hasil akhirnya adalah sebuah aset digital fungsional yang siap pakai, bukan sekadar ilustrasi diam. Karakter Husna Tirta berhasil diciptakan untuk meningkatkan interaksi dengan penonton dan memperkaya pengalaman *streaming* Ino Gaming secara signifikan.

Kata kunci: perancangan karakter, *branding* karakter, *Vtuber*, *modeling character*, *Live2D*.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang atas rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan judul “PERANCANGAN KARAKTER VTUBER (VIRTUAL YOUTUBER) HUSNA TIRTA (INO GAMING) MENGGUNAKAN AVATAR VIRTUAL”. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bantuan dan dukungan dalam penyelesaian laporan tugas akhir ini kepada:

1. Bapak Rizal Bay Khaqi, S.Ds., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir dan Akademik, sekaligus Dosen Penguji yang telah memberikan bimbingan, meluangkan waktu, tenaga, dan masukan kepada penulis agar dapat menyelesaikan penulisan ini.
2. Bapak Agustan, S.Pd., M.Sn. dan Fachmi Khadam Haeril, S.Pd, M.Pd. selaku Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu, memberikan masukan dan perbaikan pada penulisan ini.
3. Kedua orang tua dan kakak penulis yang tiada henti memberikan dukungan spiritual maupun moral, doa, dan nasihat terbaik kepada penulis.
4. Bapak kholed, owner creanimasi Studio yang telah bekerja sama membantu memberi arahan terkait proses modeling hingga akhir perancangan dalam menyelesaikan penulisan ini.
5. Bapak Wielino Septian Husna Tirta yang telah bekerja sama hingga akhir perancangan dalam menyelesaikan penulisan ini.
6. Teman-teman mahasiswa seperjuangan yang saling memberi bantuan dan semangat untuk menyelesaikan penulisan ini.

Jakarta, 04 Agustus 2025

Penulis

Kurniawan Nopandi

42321010007

DAFTAR ISI

COVER DALAM	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah perancangan.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Perancangan	3
1.5. Manfaat Perancangan	5
BAB II:	7
METODE PERANCANGAN	7
2.1 Originalitas	7
2.2 Target Perancangan	14
A. Demografis.....	14
B. Geografis.....	14
C. Target Psikografis.....	14
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	15
2.4 Landasan Teori.....	16
2.4.1 Pengertian Desain Karakter.....	16
2.4.2 Tujuan dan Fungsi Desain Karakter dalam <i>Vtuber</i> (Virtual Youtuber).....	17
2.4.3 Teori Elemen Desain Karakter <i>Vtuber</i>	18
2.4.4 Teori Ekspresi Wajah pada Model <i>Vtuber</i>	19
2.4.5 Teori Fashion pada Desain Model Karakter	22
2.4.6. Teori Warna dalam Desain Karakter.....	25
2.4.7 Face Tracking.....	29

2.4.8 Streaming.....	30
2.5. Skema Proses Desain	31
A. Briefing.....	31
B. Rough Sketch	31
C. Design Final	31
D. <i>Line Art and Coloring</i>	32
E. <i>Cutting</i>	32
F. <i>Integration with Animation Technology</i>	32
G. Uji Coba	32
H. <i>Display</i>	32
BAB III.....	33
DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	33
3.1 <i>Positioning</i> dan Konsep Desain	33
3.2 Strategi Pesan.....	35
3.3 Strategi Visual	36
3.4 Strategi Distribusi Karya	37
BAB IV	41
HASIL KARYA DKV	41
4.1. Visual Karya.....	41
4.1.1 Deskripsi Karya.....	41
4.1.2 Material Collecting	55
4.1.3 Pembuatan Desain Karakter.....	57
4.1.4 Line art and colloring.....	61
4.1.5 Cutting Asett.....	62
4.1.6 <i>Rigging</i>	64
4.1.7 Integrasi dengan Platform <i>Streaming</i>	69
4.1.8 Hasil Relevansi Karya dengan Masalah Perancangan	72
4.2. Pameran Karya	82
1	82
4.2.1 Pameran Virtual melalui Streaming di YouTube: Debut Husna Tirta sebagai Vtuber	82
4.2.2 Gimik Debut yang Menggugah Antusiasme Penonton	83
4.2.3 Interaksi dan Ekspresi Karakter.....	83
4.2.4 Fitur-Fitur Karakter Husna Tirta	83

4.2.5	Keterbukaan tentang Diri Husna Tirta	84
4.2.6	<i>Timestamp</i> saat <i>live</i>	84
4.2.7	<i>Coment streame</i>	85
4.2.8	Pameran Offline	89
4.3	Hasil Uji Desain	91
4.3.1	Profil Pengguna	91
4.3.2	Umpan Balik Pengguna	92
4.4	Evaluasi Karya	96
4.4.1.	Menemukan Kekuatan Karya	96
4.4.2.	menemukan Kelemahan Karya.....	97
4.4.3	Rumusan Perbaikan Karya	101
BAB V		103
KESIMPULAN & SARAN		103
5.1.	Kesimpulan	103
5.2.	Saran	104
DAFTAR PUSTAKA		105
LAMPIRAN		107



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sri Ayuningsih (Sumber Jurnal VCoDe, 2022)Perancangan Karakter Virtual Influencer untuk Edukasi.....	7
gambar 2. panduan utama pemodelan vtuber langkah demi langkah(sumber: streame skin)	9
Gambar 3. Cara Membuat Model VTuber Panduan Pemula(sumber: Dere ★Project)	11
Gambar 4. Desain karakter (Sumber: Gawr Gura Ch., 13 Sep 2020)	17
Gambar 5. identitas visual (Sumber: Tokopedia x Kobo Kanaeru., 13 Des 2023).....	17
Gambar 6. Kepribadian dan cerita (Sumber: hololive ch., 12 Nov 2023)	18
Gambar 7. Ketertarikan emotional (Luapan Perasaan) (Sumber: Kobo kanaeru., 12 Des 2024)	18
Gambar 8. Bentuk dan Proporsi Tubuh (Sumber: Namie., 08 Sep 2024)	19
Gambar 9. Ekspresi Wajah dan Mata (Sumber: Kizuna Ai, getstickerpack.com, 26 Sep 2024).....	21
Gambar 10. Ekspresi Wajah dan Mata (Sumber: Morie Cliope., 26 Sep 2024)	22
Gambar 11. Warna(Sumber: @yo_da_hnt., Nov 2020)	22
Gambar 12. Harmoni warna Analogous (Sumber: Heroes united wiki., October 3, 2020)	27
Gambar 13. Harmoni warna complementery (Sumber: maving., Juli 28, 2023)	27
Gambar 14. Harmoni warna Triadic: (Sumber: Kuzunaai.wikia.com., April 18,2017).....	28
Gambar 15. Harmoni warna Monochromatic (Sumber: giantbomb.com., Mar 31, 2019)	28
Gambar 16. Harmoni warna complementery (Sumber: Ninomae, Ina'nis., Aug 30, 2021).....	29
Gambar 17. skema proses desain (Sumber perancang, 2025)	31
Gambar 18. positioning dan konsep desain (Sumber perancang, 2025)	34
Gambar 19. Refrensi (Sumber perancang, 2025).....	43
Gambar 20. Bentuk dan Proporsi Tubuh (Sumber perancang, 2025)	44
Gambar 21. Ekspresi wajah (Sumber perancang, 2025).....	45
Gambar 22. Kepribadian karakter (Sumber perancang, 2025)	48
Gambar 23. outfit karakter virtual Ino gamink (Sumber perancang, 2025)	49
Gambar 24. color palette (Sumber perancang, 2025).....	51
Gambar 25. Final model virtual Ino gamink (Sumber perancang, 2025).....	52
Gambar 26. Victus by HP gaming 15 fa0xxx	55
Gambar 27. iPad Pro 11-inch (4th generation).....	55
Gambar 28. Procreate.....	56
Gambar 29. Photoshop.....	56
Gambar 30. Live2d	56
Gambar 31. Vbridger.....	56
Gambar 32. VTube Studio	56
Gambar 33. virtual Ino gamink (Sumber perancang, 2025)	57
Gambar 34. refrensi charakter husna tirta (Sumber Perancang, 2025).....	57
Gambar 35. Sketsa awal terciptanya Husna Tirta (Sumber Perancang, 2025).....	58
Gambar 36. Sketsa Husna Tirta sebelum revisi (Sumber Perancang, 2025)	59
Gambar 37. Revisi Skesa (Sumber Perancang, 2025)	60
Gambar 38. Final sketc (Sumber Penulis, 2025)	61
Gambar 39. Line art and colloring (Sumber Perancang, 2025)	61
Gambar 40. Cutting model virtual (Sumber perancang, 2025)	62
Gambar 41. Aset cutting model virtual (Sumber perancang, 2025)	63
Gambar 42. Aset cutting model virtual (Sumber perancang, 2025)	63
Gambar 43. Rigging model virtual (Sumber perancang, 2025)	64
Gambar 44. Struktur Tulang (Bone Structure) (Sumber perancang, 2025)	65
Gambar 45. Pengaturan pergerakan dan deformasi (Sumber perancang, 2025).....	66

Gambar 46. <i>Pengaturan Ekspresi Wajah dan Gerakan Tubuh (Sumber perancang, 2025)</i>	67
Gambar 47. <i>Pengaturan Kontrol dan Fungsionalitas (Sumber perancang, 2025)</i>	67
Gambar 48. <i>Simulasi uji coba (Sumber perancang, 2025)</i>	68
Gambar 49. <i>finalisasi (Sumber perancang, 2025)</i>	69
Gambar 50. <i>VTube Studio (Sumber perancang, 2025)</i>	69
Gambar 52. <i>Vbridger untuk Interaksi Real-Time (Sumber perancang, 2025)</i>	70
Gambar 51. <i>Motion Capture untuk Interaksi Real-Time (Sumber perancang, 2025)</i>	70
Gambar 53. <i>Pengaturan sinkronisasi gerakan dan audio (Sumber perancang, 2025)</i>	71
Gambar 54. <i>Pengujian dan penyesuaian (Sumber perancang, 2025)</i>	71
Gambar 55. <i>Penyempurnaan interaksi (Sumber perancang, 2025)</i>	72
Gambar 56. <i>Poster (Sumber perancang, 2025)</i>	74
Gambar 57. <i>Mini X-Banner (Sumber perancang, 2025)</i>	74
Gambar 58. <i>Stiker (Sumber perancang, 2025)</i>	75
Gambar 59. <i>Stand Akrilik (Sumber perancang, 2025)</i>	75
Gambar 60. <i>Ganci (Sumber perancang, 2025)</i>	76
Gambar 61. <i>Ganci (Sumber perancang, 2025)</i>	76
Gambar 62. <i>Loading Screen (Sumber perancang, 2025)</i>	77
Gambar 63. <i>Background Screen (Sumber perancang, 2025)</i>	77
Gambar 64. <i>X-Banner (Sumber perancang, 2025)</i>	78
Gambar 65. <i>Facebook (Facebook post, 2025)</i>	79
Gambar 66. <i>Tiktok (clip husna tirta, 2025)</i>	80
Gambar 67. <i>Youtube (youtube clip Husna Tirta, 2025)</i>	81
Gambar 68. <i>Pameran karya online (Sumber youtube ino gaming, 2025)</i>	82
Gambar 69. <i>Timestamp saat live (Sumber youtube Ino gaming, 2025)</i>	84
Gambar 70. <i>Coment (Sumber youtube Ino gaming, 2025)</i>	85
Gambar 71. <i>Coment (Sumber youtube Ino gaming, 2025)</i>	86
Gambar 72. <i>Coment (Sumber youtube Ino gaming, 2025)</i>	87
Gambar 73. <i>Coment (Sumber youtube Ino gaming, 2025)</i>	88
Gambar 74. <i>Dekomentasi pameran Karya (Sumber perancang, 2025)</i>	89
Gambar 75. <i>Demografis usia (Sumber perancang, 2025)</i>	92
Gambar 76. <i>Diskusi melalui mediashare (youtube Ino Gaming, 2025)</i>	98
Gambar 77. <i>Diskusi melalui email (Sumber perancang, 2025)</i>	99
Gambar 78. <i>Perbandingan karakter (Sumber perancang, 2025)</i>	102

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Referensi Karya Terdahulu	7
Tabel 2. Alur Distribusi Media Karya Perancangan X.....	39
Tabel 3. Kategori konsep	41
Tabel 4. Material collecting	55
Tabel 5. demografis	91
Tabel 6. Usia	92
Tabel 7. Umpan Balik.....	93
Tabel 8. Pendapat ahli.....	96
Tabel 9. Komentar Dosen	97
Tabel 10. Komentar mitra.....	98
Tabel 11. Permasalahan Face Tracking	100
Tabel 12. Tindak lanjut dan Solusi.....	100

