

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER VIRTUAL SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG PENYAMPAIAN INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN UNIVERSITAS MA CHUNG

Immanuel Takayuki¹, Sultan Arif Rahmadian², Ayyub Anshari Sukmaraga³

^{1,2,3}Universitas Ma Chung

imanueltaka12@gmail.com

Received: 2 July 2026 – Revised: 28 July 2026 - Accepted: 25 September 2026 - Published: 30 September 2026

Abstrak

Penyampaian informasi di Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung telah memanfaatkan berbagai media digital. Namun, informasi masih didominasi oleh media berbasis teks sehingga kurang menarik perhatian mahasiswa dan belum mampu memberikan pengalaman komunikasi yang lebih interaktif. Selain itu, layanan informasi secara langsung hanya dapat diakses pada jam operasional sehingga mahasiswa mengalami keterbatasan ketika membutuhkan informasi di luar waktu tersebut. Perancangan ini bertujuan merancang karakter virtual sebagai media pendukung penyampaian informasi yang mampu memperkuat identitas visual Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung serta mendukung penyampaian informasi secara lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami. Perancangan menggunakan metode Design Thinking. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan metode 5W+1H untuk mengidentifikasi permasalahan, kebutuhan pengguna, serta menentukan arah perancangan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dirancang karakter virtual yang merepresentasikan identitas Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung. Luaran perancangan meliputi desain karakter, aset ilustrasi untuk proses rigging, model Live2D, serta media pendukung berupa poster, banner, standee, acrylic stand, artwork, stiker, pin, photocard, gantungan kunci, dan mousepad. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa karakter yang dirancang mampu merepresentasikan identitas fakultas, memberikan kesan ramah dan profesional, serta berpotensi menjadi media pendukung penyampaian informasi bagi mahasiswa.

Kata Kunci: Desain karakter, Karakter virtual, Media informasi, Live2D, Design Thinking.

Abstract

The Faculty of Technology and Design at Universitas Ma Chung has utilized various digital media to deliver academic and non-academic information. However, information is still predominantly presented through text-based media, making it less engaging for students and limiting interactive communication. In addition, direct information services are only available during office hours, making it difficult for students to obtain information outside those hours. This project aims to design a virtual character as a supporting medium for information delivery that strengthens the visual identity of the Faculty of Technology and Design while providing a more engaging, communicative, and accessible way of delivering information. This project employed the Design Thinking method. Data were collected through observation, interviews, literature review, and documentation, and analyzed using the 5W+1H method to identify problems, user needs, and the direction of the design process. Based on the analysis, a virtual character representing the identity of the Faculty of Technology and Design was designed. The final outputs include the character design, illustration assets for rigging, a Live2D model, and supporting media such as posters, banners, standees, acrylic stands, artwork, stickers, pins, photocards, keychains, and mousepads. The evaluation results indicate that the designed character successfully represents the faculty's identity, conveys a friendly and professional impression, and has the potential to support information delivery for students.

Keywords: Character design, Virtual character, Information media, Live2D, Design Thinking.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat memperoleh dan menyampaikan informasi. Informasi yang sebelumnya disampaikan melalui media cetak atau pengumuman tertulis kini beralih ke media digital yang lebih cepat, mudah diakses, serta didukung oleh berbagai unsur visual. Lupton (2021) menyatakan bahwa generasi muda lebih tertarik pada informasi yang disajikan secara visual dibandingkan dalam bentuk teks. Kondisi tersebut mendorong penggunaan media komunikasi yang lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dalam bidang Desain Komunikasi Visual, unsur visual berperan penting dalam menyampaikan pesan kepada audiens. Salah satu media yang banyak digunakan adalah desain karakter. Menurut Tillman (2021), karakter yang memiliki identitas visual yang jelas dapat menarik perhatian sekaligus mempermudah penyampaian pesan. Selain itu, karakter juga mampu membangun kedekatan dengan audiens melalui tampilan dan kepribadian yang konsisten sehingga lebih mudah dikenali dan diingat.

Perkembangan media digital turut mendorong pemanfaatan karakter virtual sebagai media komunikasi. Adileksono dan Utari (2024) menjelaskan bahwa karakter virtual mampu membangun identitas komunikasi melalui tampilan visual dan kepribadian yang konsisten. Penggunaannya tidak lagi terbatas pada bidang hiburan, tetapi juga berkembang sebagai media promosi, pelayanan, dan penyampaian informasi. Zheng (2025) menyatakan bahwa desain visual dan kepribadian karakter menjadi faktor yang memengaruhi ketertarikan audiens terhadap karakter virtual.

Salah satu penerapan karakter virtual adalah sebagai media pendukung penyampaian informasi. Karakter digital dapat digunakan untuk membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dibandingkan media yang hanya mengandalkan teks atau gambar statis. Pemanfaatan karakter virtual juga memberikan kesempatan bagi institusi pendidikan untuk menghadirkan media informasi yang lebih komunikatif dan sesuai dengan kebiasaan mahasiswa dalam mengakses informasi melalui media digital.

Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung secara aktif menyampaikan berbagai informasi akademik maupun nonakademik melalui surat elektronik, media sosial, dan media digital lainnya. Informasi tersebut meliputi kegiatan kemahasiswaan, seminar, pameran karya, kompetisi, program fakultas, serta informasi akademik. Meskipun berbagai media telah dimanfaatkan, penyampaian informasi masih didominasi oleh teks sehingga kurang menarik perhatian mahasiswa. Selain itu, layanan informasi secara langsung hanya tersedia pada jam operasional sehingga mahasiswa tidak selalu memperoleh penjelasan ketika membutuhkan informasi di luar jam pelayanan. Akibatnya, sebagian informasi yang telah disampaikan masih terlewat atau kurang dipahami oleh mahasiswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa karakter digital dapat meningkatkan perhatian audiens terhadap informasi yang disampaikan. Suharjono dan Retnoningsih (2024) menjelaskan bahwa karakter virtual berpotensi menjadi media pendukung penyampaian informasi karena mampu meningkatkan daya tarik komunikasi melalui identitas visual yang dimiliki. Meskipun demikian, penerapan karakter virtual sebagai media pendukung penyampaian informasi di lingkungan perguruan tinggi, khususnya di Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung, belum banyak dikembangkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan merancang karakter virtual sebagai media pendukung penyampaian informasi di Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung. Perancangan meliputi pengembangan konsep karakter, desain visual, aset ilustrasi untuk proses rigging, model Live2D, serta media pendukung lainnya. Hasil perancangan diharapkan dapat membantu penyampaian informasi menjadi lebih menarik, mudah dipahami, serta memperkuat identitas visual Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung.

METODE

Metode Perancangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode perancangan Design Thinking. Metode ini dipilih karena berpusat pada pengguna sehingga mampu membantu perancang memahami kebutuhan pengguna sebelum mengembangkan solusi desain. Brown (2009) menjelaskan bahwa Design Thinking merupakan metode perancangan yang mengintegrasikan kebutuhan pengguna, kreativitas, dan kelayakan solusi melalui proses yang sistematis. Pendekatan ini banyak digunakan dalam bidang desain karena memungkinkan proses pengembangan dilakukan secara bertahap serta memberikan ruang untuk evaluasi dan penyempurnaan pada setiap tahap. Alur metode perancangan dapat dilihat pada Gambar 1.

Metode Design Thinking terdiri atas lima tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pada tahap empathize, pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi untuk memahami

proses penyampaian informasi di Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung serta mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Observasi dilakukan terhadap media penyampaian informasi yang telah digunakan, seperti surat elektronik, media sosial, dan mekanisme pelayanan informasi kepada mahasiswa. Selain itu, dilakukan pula pengamatan terhadap berbagai karakter virtual dan media sejenis sebagai referensi dalam pengembangan konsep karakter.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis pada tahap define untuk mengidentifikasi permasalahan utama, kebutuhan pengguna, serta tujuan yang ingin dicapai melalui perancangan karakter virtual. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan arah pengembangan konsep sehingga karakter yang dirancang dapat mendukung penyampaian informasi sesuai dengan kebutuhan Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung.

Tahap ideate dilakukan dengan mengembangkan berbagai alternatif konsep berdasarkan hasil analisis. Pada tahap ini disusun konsep kepribadian karakter, identitas visual, pemilihan warna, kostum, atribut, serta elemen pendukung lainnya yang disesuaikan dengan identitas Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung. Berbagai alternatif konsep kemudian dipertimbangkan untuk menentukan rancangan yang paling sesuai dengan tujuan perancangan.

Konsep yang telah dipilih diwujudkan pada tahap prototype melalui pembuatan sketsa, ilustrasi digital, penyusunan aset karakter, hingga persiapan aset untuk proses rigging menggunakan Live2D. Prototype dikembangkan secara bertahap sehingga setiap elemen visual dapat dievaluasi dan disempurnakan sebelum menjadi hasil akhir.

Tahap terakhir, yaitu test, dilakukan untuk mengevaluasi hasil perancangan melalui penilaian terhadap aspek visual, komunikasi, dan kesesuaian karakter dengan identitas Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan masukan dari responden mengenai karakter yang telah dirancang. Masukan tersebut digunakan sebagai dasar penyempurnaan desain sehingga karakter virtual yang dihasilkan mampu memenuhi tujuan penelitian sebagai media pendukung penyampaian informasi.



Gambar 1. Kerangka konseptual

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang mendukung proses perancangan karakter virtual sebagai media pendukung penyampaian informasi di Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna, menentukan konsep karakter, serta mengembangkan rancangan visual. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi studi pustaka, observasi, dan wawancara.

Studi pustaka dilakukan dengan mengkaji berbagai buku dan jurnal ilmiah yang berkaitan dengan desain karakter, karakter virtual, ilustrasi, media informasi digital, serta komunikasi visual. Kajian pustaka bertujuan memperoleh landasan teoretis yang mendukung pengembangan konsep karakter dan media yang dirancang.

Observasi dilakukan terhadap media penyampaian informasi yang digunakan oleh Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung, seperti surat elektronik, media sosial, dan media digital lainnya. Selain itu, observasi juga dilakukan terhadap beberapa karakter virtual yang telah diterapkan sebagai media komunikasi untuk memperoleh referensi mengenai desain karakter, identitas visual, serta penerapannya sebagai media penyampaian informasi.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan Dekan Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung sebagai narasumber utama. Wawancara bertujuan memperoleh informasi mengenai kebutuhan penggunaan karakter virtual, fungsi yang diharapkan, serta arah pengembangan karakter yang sesuai dengan identitas Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung.

Data yang diperoleh melalui ketiga teknik tersebut dianalisis pada tahap empathize dalam metode Design Thinking sebagai dasar untuk merumuskan kebutuhan pengguna, mengidentifikasi permasalahan, dan menentukan arah perancangan karakter virtual.

Metode Analisis Data

Data yang diperoleh melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara dianalisis menggunakan metode 5W+1H, yaitu *What* (apa), *Why* (mengapa), *Who* (siapa), *Where* (di mana), *When* (kapan), dan *How* (bagaimana). Metode ini membantu menguraikan permasalahan secara sistematis sehingga proses perancangan didasarkan pada kebutuhan pengguna dan kondisi yang ditemukan selama penelitian.

What berfokus pada identifikasi permasalahan yang menjadi dasar perancangan. Tahap ini mengkaji kondisi penyampaian informasi di Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung untuk mengetahui kendala yang dihadapi serta aspek yang perlu dikembangkan melalui media pendukung.

Why menjelaskan alasan mengapa permasalahan tersebut perlu diselesaikan. Melalui analisis ini dapat diketahui pentingnya menghadirkan media yang mampu mendukung penyampaian informasi secara lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa sebagai pengguna informasi.

Who mengidentifikasi pihak yang terlibat dalam perancangan, baik sebagai pengguna utama maupun pihak yang memperoleh manfaat dari media yang dikembangkan. Hasil identifikasi ini menjadi acuan dalam menentukan karakteristik karakter virtual agar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi sasaran pengguna.

Where menjelaskan ruang lingkup penerapan hasil perancangan. Analisis difokuskan pada media digital yang digunakan oleh Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung sehingga karakter virtual dapat diimplementasikan pada platform yang mendukung penyampaian informasi akademik maupun nonakademik.

When mengkaji waktu penggunaan media yang dirancang. Aspek ini memastikan bahwa karakter virtual dapat dimanfaatkan secara fleksibel sehingga informasi tetap dapat diakses oleh mahasiswa, baik pada jam operasional maupun di luar waktu pelayanan administrasi.

How merumuskan bentuk penyelesaian berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Solusi yang dikembangkan berupa perancangan karakter virtual sebagai media pendukung penyampaian informasi dengan identitas visual yang mencerminkan Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung. Hasil analisis dari setiap aspek kemudian menjadi dasar dalam penyusunan konsep karakter, pengembangan identitas visual, serta perancangan media pendukung yang dihasilkan dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan Data

Studi Pustaka

Hasil studi pustaka menunjukkan bahwa karakter virtual memiliki potensi sebagai media pendukung penyampaian informasi karena mampu membangun identitas visual dan menarik perhatian audiens melalui kepribadian yang konsisten (Adileksono & Utari, 2024; Suharjono & Retnoningsih, 2025). Selain itu, desain karakter, kepribadian, dan cara berkomunikasi menjadi faktor yang memengaruhi ketertarikan audiens terhadap karakter virtual (Zheng, 2025). Penelitian Kurniawan dan Pratama (2022) serta Hidayah (2023) juga menunjukkan bahwa media berbasis visual lebih mudah dipahami dibandingkan media yang hanya menggunakan teks.

Beberapa buku digunakan sebagai acuan dalam pengembangan karakter, meliputi identitas dan kepribadian karakter, bentuk tubuh, ekspresi, kostum, ilustrasi, serta pencerayaan (Tillman, 2021; TB Choi, 2022; Richard Yot, 2011; Male, 2020; Crilley, 2012). Seluruh kajian tersebut menjadi dasar dalam menentukan konsep, tampilan visual, dan fungsi karakter yang dirancang.

Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung telah memanfaatkan surat elektronik, media sosial, dan formulir digital untuk menyampaikan informasi kepada mahasiswa. Meskipun demikian, masih terdapat mahasiswa yang kurang memperhatikan informasi yang telah disampaikan sehingga pertanyaan yang sama masih sering diajukan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pendukung yang dapat membantu penyampaian informasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

Observasi juga dilakukan terhadap beberapa karakter virtual, yaitu Kizuna AI, Weather Planet, Mora, Luminaris, dan Neuro. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa karakter yang memiliki identitas visual, kepribadian, dan gaya komunikasi yang konsisten lebih mudah dikenali serta mampu menarik perhatian pengguna. Temuan tersebut menjadi acuan dalam menentukan konsep visual dan identitas karakter pada penelitian ini.

Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Dekan Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan penggunaan karakter virtual sebagai media pendukung informasi di lingkungan fakultas. Wawancara juga dilakukan untuk mengetahui fungsi yang diharapkan serta arah pengembangan karakter yang sesuai dengan identitas fakultas.

Berdasarkan hasil wawancara, penggunaan karakter virtual dinilai cukup diperlukan sebagai media pendukung penyampaian informasi. Salah satu pertimbangannya adalah keterbatasan sumber daya manusia dalam memberikan layanan kepada mahasiswa. Sebagai contoh, layanan administrasi hanya dapat dilakukan pada jam kerja tertentu, sehingga di luar jam operasional mahasiswa tidak dapat memperoleh layanan secara langsung. Kehadiran karakter virtual dinilai dapat menjadi media pendukung yang membantu penyampaian informasi kepada mahasiswa.

Analisis Data

Analisis menggunakan metode 5W+1H menunjukkan bahwa penyampaian informasi di Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung masih memiliki keterbatasan pada akses informasi dan waktu layanan. Mahasiswa sebagai pengguna utama masih sering mengajukan pertanyaan yang sama meskipun informasi telah disampaikan melalui media resmi. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pendukung yang dapat digunakan melalui media digital fakultas agar informasi lebih mudah diakses kapan saja. Hasil analisis kemudian mengarahkan perancangan karakter virtual yang mudah dikenali, komunikatif, serta mencerminkan 12 Nilai Ma Chung sebagai identitas Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung.

Sintesis dan Konsep Perancangan

Sintesis konsep dilakukan dengan menggabungkan hasil analisis data, kajian pustaka, dan referensi visual untuk menentukan arah perancangan karakter. Hasil sintesis menjadi dasar dalam pengembangan karakter virtual sebagai media pendukung penyampaian informasi di Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung. Karakter dirancang agar mampu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik, mudah dikenali, dan sesuai dengan identitas fakultas.

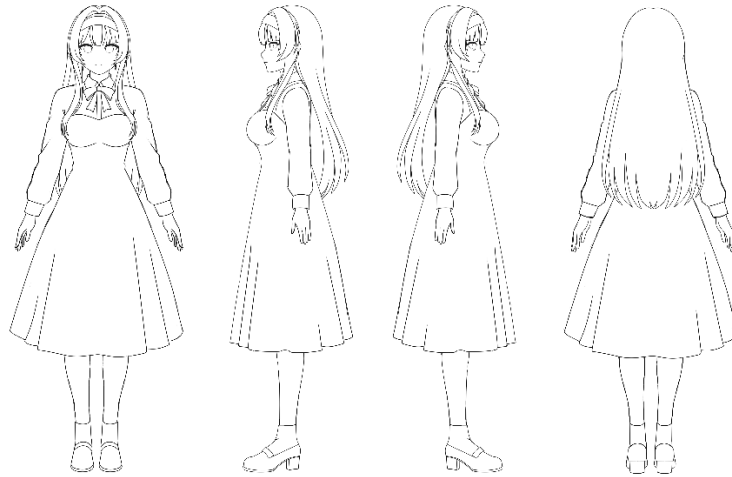
Referensi diperoleh dari ilustrasi karakter, penggunaan warna, kostum, atribut, ekspresi, serta model Live2D. Karya Shigure Ui, Fukahire, dan Hiten digunakan sebagai acuan dalam menentukan gaya ilustrasi, penggunaan warna, pencahayaan, dan ekspresi karakter. Selain itu, referensi dari Pinterest digunakan sebagai acuan dalam pengembangan konsep karakter, gaya rambut, atribut, dan pakaian. Untuk pengembangan model Live2D, penulis mengacu pada berbagai panduan di YouTube, termasuk kanal Kira Omori dan Merely Wufei, terutama pada proses penyusunan aset, pemberian gerakan, dan pengembangan model.

Berdasarkan hasil analisis, karakter dirancang sebagai media pendukung penyampaian informasi dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dan identitas Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung. Karakter perempuan dipilih karena dinilai lebih sesuai untuk menyampaikan informasi dan lebih mudah menarik perhatian mahasiswa. Kepribadian karakter mengacu pada 12 Nilai Ma Chung sehingga memberikan kesan ramah, profesional, bertanggung jawab, dan mudah didekati. Konsep visual menggunakan pakaian formal yang terinspirasi dari sekretaris dan pramugari, serta dilengkapi pita dan bando sebagai ciri khas karakter.

Palet warna menggunakan kombinasi biru, hijau, dan putih (Gambar 4.2). Warna biru menjadi warna utama karena memberikan kesan profesional, sedangkan hijau digunakan sebagai identitas Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung. Warna putih berfungsi sebagai penyeimbang agar tampilan karakter terlihat bersih dan rapi. Ketiga warna tersebut kemudian dikembangkan ke dalam beberapa tingkat warna untuk mendukung proses pewarnaan dan pencahayaan.

Gaya ilustrasi mengacu pada karakter virtual bergaya anime modern karena mampu menampilkan identitas dan ekspresi karakter dengan jelas. Karakter dikembangkan dalam bentuk model Live2D setengah badan agar identitas dan gerakan dapat ditampilkan dengan baik. Untuk mendukung proses tersebut, ilustrasi dipisahkan menjadi beberapa aset, seperti rambut, wajah, mata, mulut, pakaian, aksesoris, dan bagian tubuh lainnya sehingga memudahkan proses rigging.

Hasil Perancangan



Gambar 2. Sketsa Konsep Terpilih

Pada tahap awal perancangan, dikembangkan tiga alternatif konsep karakter, untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan desain. Berdasarkan hasil evaluasi, konsep elegan dipilih karena dinilai paling sesuai dengan peran virtual assistant yang menampilkan kesan sopan, profesional, dan mudah diterima di lingkungan akademik. Selanjutnya, dilakukan visualisasi awal untuk mengevaluasi penerapan warna, desain pakaian, dan proporsi karakter sebelum akhirnya dibuat gambaran akhir dari konsep karakter yang akan dikembangkan lebih jauh.



Gambar 3. Desain Karakter Berwarna

Karakter virtual yang dikembangkan diberi nama Mirelle, yang merupakan variasi dari nama Francis Mireille dengan makna dikagumi atau mengagumkan. Makna tersebut dipilih karena selaras dengan konsep karakter yang dirancang sebagai sosok yang mampu memberikan pengaruh positif melalui penyampaian informasi di lingkungan Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung. Mirelle digambarkan sebagai mahasiswa yang memiliki sifat ramah, sopan,

dan bertanggung jawab, serta senang mempelajari hal baru dan berbagi informasi kepada orang lain. Kepribadian karakter dikembangkan dengan mengacu pada 12 Nilai Ma Chung sehingga mampu merepresentasikan identitas Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung.

Setelah desain selesai, dilakukan penyusunan dan pemisahan aset sesuai kebutuhan gerakan karakter. Bagian yang memerlukan pergerakan, seperti rambut, mata, alis, mulut, leher, pakaian, dan aksesoris dipisahkan menjadi beberapa aset, sedangkan bagian yang tidak memerlukan gerakan digabungkan agar jumlah aset tidak terlalu banyak. Pendekatan ini mempermudah proses rigging, membuat pengembangan model lebih efisien, serta tetap mempertahankan tampilan visual karakter.



Gambar 4. Setengah Badan

Pengembangan model Live2D diawali dengan pembuatan desain karakter dalam format setengah badan. Format ini dipilih karena telah mampu menampilkan identitas karakter, ekspresi wajah, dan gerakan yang diperlukan dalam penyampaian informasi. Selain itu, tampilan setengah badan membuat fokus karakter lebih terlihat saat ditampilkan pada media digital.



Gambar 5. Aset Terpisah

Setiap aset yang memerlukan pergerakan kemudian diberikan mesh dan deformer. Mesh digunakan sebagai titik dasar perubahan bentuk aset, sedangkan deformer berfungsi mengendalikan perubahan bentuk beberapa aset secara bersamaan. Penerapan keduanya memudahkan proses rigging dan pengaturan gerakan pada model.

Rigging dilakukan dengan menghubungkan aset karakter ke parameter yaitu posisi gerakan yang telah ditentukan sehingga karakter dapat menampilkan gerakan kepala, arah pandangan, kedipan mata, bentuk mulut saat berbicara, serta

gerakan pada rambut dan aksesoris. Untuk menghasilkan gerakan yang lebih alami, diterapkan physics pada rambut dan aksesoris sehingga dapat mengikuti pergerakan kepala. Setelah itu, dibuat beberapa gerakan dasar, seperti gerakan diam, berbicara, menghadap ke kanan dan kiri, berkedip, serta bernapas untuk mendukung fungsi karakter sebagai media pendukung penyampaian informasi.



Gambar 6. Ekspresi dan Gerakan 1



Gambar 7. Ekspresi dan Gerakan 2

Hasil perancangan berupa model Live2D tahap beta yang merepresentasikan karakter virtual sebagai media pendukung penyampaian informasi di Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung. Model yang dihasilkan mempertahankan identitas visual karakter, meliputi bentuk, warna, dan atribut yang telah ditetapkan pada tahap perancangan. Model ini mampu menampilkan gerakan dan ekspresi sehingga penyampaian informasi menjadi lebih menarik dibandingkan ilustrasi statis. Hasil perancangan tersebut menjadi dasar pengembangan karakter sebagai media pendukung penyampaian informasi sesuai dengan tujuan penelitian.

Evaluasi Hasil

Tabel 1. Analisis Data Responden

Pertanyaan Kuesioner	Penilaian	Hasil
Apakah desain karakter virtual assistant sesuai sebagai media pendukung penyampaian informasi di Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung ?	1	0%
	2	0%
	3	0%
	4	20%
	5	80%
Apakah karakter virtual assistant memberikan kesan ramah dan mudah didekati oleh mahasiswa ?	1	0%
	2	0%
	3	0%
	4	30%
	5	70%
Apakah karakter virtual assistant menampilkan kesan profesional yang sesuai dengan lingkungan akademik ?	1	0%
	2	0%
	3	20%
	4	50%
	5	30%
Apakah desain pakaian karakter sudah sesuai dengan norma dan budaya akademik ?	1	0%
	2	0%
	3	20%
	4	50%
	5	30%
Apakah pemilihan warna pada karakter sudah sesuai dengan identitas Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung?	1	0%
	2	0%
	3	0%
	4	20%
	5	80%
Apakah elemen visual yang digunakan pada karakter mudah dikenali dan diingat?	1	0%
	2	0%
	3	0%
	4	50%
	5	50%
Apakah karakter virtual assistant telah mencerminkan nilai-nilai	1	0%

Pertanyaan Kuesioner	Penilaian	Hasil
yang ingin diterapkan oleh Universitas Ma Chung dalam cara bersikap dan berinteraksi?	2	0%
	3	10%
	4	40%
	5	50%
Apakah gerakan dan ekspresi pada model Live2D setengah badan terlihat natural dan mendukung fungsi karakter sebagai penyampai informasi?	1	0%
	2	0%
	3	20%
	4	20%
	5	60%
Apakah karakter virtual assistant memiliki potensi untuk menarik perhatian mahasiswa terhadap informasi yang disampaikan?	1	0%
	2	0%
	3	10%
	4	20%
	5	70%
Apakah desain karakter virtual assistant secara keseluruhan sesuai tujuan perancangan sebagai media pendukung penyampaian informasi Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung?	1	0%
	2	0%
	3	0%
	4	40%
	5	60%

Pembahasan

Perancangan karakter virtual assistant dilakukan untuk menghasilkan media pendukung penyampaian informasi yang lebih menarik bagi mahasiswa Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung. Berdasarkan hasil pengujian pengguna, desain karakter memperoleh rata-rata penilaian sebesar 4,5 dari skala 5 dengan persentase keseluruhan 90%. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa karakter yang dirancang telah sesuai dengan tujuan penelitian sebagai media penyampaian informasi berbasis karakter virtual.

Kesesuaian desain karakter sebagai media informasi memperoleh persentase tertinggi. Mayoritas responden menilai karakter sesuai digunakan sebagai media pendukung penyampaian informasi di lingkungan fakultas. Temuan ini sejalan dengan pendapat Hidayah (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan elemen visual dalam penyampaian informasi mampu meningkatkan pemahaman dan ketertarikan pengguna terhadap informasi yang disampaikan.

Kesan ramah dan mudah didekati juga memperoleh tanggapan yang baik. Dominasi kategori setuju menunjukkan bahwa ekspresi wajah, bentuk karakter, dan pendekatan visual yang digunakan mampu membangun citra yang komunikatif sehingga mendukung interaksi dengan mahasiswa sebagai pengguna utama. Menurut Adileksono dan Utari (2024), komunikasi virtual melalui karakter digital dapat membentuk kedekatan emosional dengan pengguna melalui representasi visual dan cara penyampaian pesan.

Penilaian terhadap kesan profesional dan kesesuaian pakaian menunjukkan bahwa karakter telah dianggap sesuai dengan lingkungan akademik, meskipun sebagian responden masih menempatkannya pada kategori netral dan cukup sesuai. Kondisi ini mengindikasikan bahwa unsur penampilan masih dapat dikembangkan agar lebih mencerminkan suasana

perguruan tinggi. Dalam desain karakter, pemilihan kostum dan atribut visual memiliki peran penting dalam membentuk identitas dan persepsi pengguna terhadap karakter (Tillman, 2021).

Pemilihan warna memperoleh tanggapan yang baik. Penggunaan warna yang mengacu pada identitas Fakultas Teknologi dan Desain membantu memperkuat keterkaitan visual antara karakter dan institusi yang diwakilinya. Wheeler (2021) menjelaskan bahwa identitas visual yang konsisten berperan dalam memperkuat pengenalan dan membangun hubungan yang jelas antara produk dan institusi.

Elemen visual karakter juga mudah dikenali dan diingat oleh responden. Bentuk karakter, warna, aksesoris, dan detail pakaian memiliki tingkat pengenalan yang tinggi sehingga mendukung efektivitas komunikasi visual. Landa (2021) menyatakan bahwa desain komunikasi visual yang efektif harus mampu menyampaikan pesan secara jelas sekaligus menciptakan identitas visual yang mudah dikenali oleh pengguna.

Pencerminan nilai-nilai Universitas Ma Chung didominasi oleh kategori setuju dan sangat setuju. Hal ini mengindikasikan bahwa karakter dinilai mampu merepresentasikan nilai institusi melalui sikap, ekspresi, dan cara penyampaian informasi. Karakter virtual tidak hanya berfungsi sebagai elemen hiburan, tetapi juga dapat digunakan sebagai media branding dan penyebaran informasi institusi (Suharjono & Retnoningsih, 2024).

Gerakan dan ekspresi pada model Live2D dinilai cukup alami oleh sebagian besar responden. Gerakan kepala, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh telah mendukung fungsi karakter sebagai penyampai informasi serta meningkatkan kualitas penyajian secara visual. Lupton (2021) menekankan bahwa penyampaian informasi melalui media visual akan lebih efektif apabila didukung oleh elemen gerak dan ekspresi yang mampu memperkuat pesan yang diterima pengguna.

Daya tarik karakter terhadap mahasiswa juga berada pada kategori tinggi. Mayoritas responden menilai karakter menarik sehingga memiliki potensi untuk meningkatkan perhatian mahasiswa terhadap informasi yang disampaikan melalui media virtual. Temuan ini sejalan dengan Kurniawan dan Pratama (2022) yang menyatakan bahwa media digital yang memanfaatkan pendekatan visual dan interaktif lebih mudah diterima oleh Generasi Z sebagai kelompok pengguna utama.

Secara keseluruhan, hasil pengujian memperlihatkan tingkat penerimaan pengguna yang tinggi terhadap karakter virtual yang dirancang. Dengan demikian, karakter virtual assistant dinilai layak digunakan sebagai media pendukung penyampaian informasi di Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung serta memiliki potensi untuk meningkatkan perhatian mahasiswa terhadap informasi akademik yang disampaikan melalui media berbasis karakter virtual.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan proses perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan ini berhasil menghasilkan konsep karakter virtual sebagai media pendukung penyampaian informasi yang sesuai dengan kebutuhan Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung. Konsep karakter dikembangkan dengan mempertimbangkan identitas fakultas, karakteristik mahasiswa, serta tujuan penyampaian informasi sehingga menghasilkan karakter yang ramah, sopan, komunikatif, dan sesuai dengan lingkungan akademik.

Perancangan ini juga menghasilkan desain karakter yang mampu mendukung penyampaian informasi secara menarik dan mudah dipahami oleh mahasiswa. Hal tersebut diwujudkan melalui penggunaan elemen visual yang mudah dikenali, pemilihan warna yang sesuai dengan identitas fakultas, serta penerapan karakter dalam bentuk model Live2D setengah badan yang dapat mendukung fungsinya.

Data dari responden menunjukkan bahwa karakter yang dirancang dinilai sesuai sebagai media pendukung penyampaian informasi, mudah dikenali, mampu menarik perhatian mahasiswa, serta memiliki tampilan yang sesuai dengan lingkungan Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung. Oleh karena itu, karakter virtual Mirelle dinilai memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pendukung penyampaian informasi di Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung.

Dengan demikian, perancangan karakter virtual Mirelle tidak hanya berhasil menghasilkan desain karakter yang sesuai dengan kebutuhan Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung, tetapi juga mampu mendukung penyampaian informasi secara lebih menarik perhatian dan mudah diterima oleh mahasiswa.

Perancangan ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut pada berbagai aspek. Model yang dihasilkan masih berada pada tahap awal sehingga gerakan, ekspresi, dan animasi karakter masih dapat ditambah sesuai kebutuhan di masa mendatang.

Selain itu, karakter Mirelle juga dapat diterapkan pada media lain yang mendukung kegiatan penyampaian informasi di lingkungan kampus. Pengembangan tersebut dapat dilakukan dengan tetap mempertahankan identitas visual karakter agar penggunaannya tetap konsisten.

Bagi Program Studi Desain Komunikasi Visual dan Universitas Ma Chung, perancangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam pemanfaatan karakter sebagai media komunikasi visual. Karakter digital dapat menjadi alternatif penyampaian informasi yang lebih dekat dengan mahasiswa serta dapat menyesuaikan perkembangan teknologi dan kebutuhan komunikasi di lingkungan kampus.

DAFTAR PUSTAKA

- Adileksono, P. D., & Utari, P. (2024). Identitas Komunikasi Virtual YouTuber di Media YouTube. *Jurnal Komunikasi*.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Design Thinking*. Lausanne: AVA Publishing.
- Choi, T. B. (2022). *Design Your Own Anime and Manga Characters*. Quarto Publishing.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Crilley, M. (2012). *Mastering Manga*. Bukukita.com.
- Hidayah, L. R. (2023). The Importance of Using Visual in Delivering Information. *Journal of Visual Culture & Design*.
- Jenkins, H. (2020). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management*. Pearson.
- Kurniawan, A., & Pratama, R. (2022). Pemanfaatan Media Digital sebagai Sarana Penyampaian Informasi kepada Generasi Z. *Jurnal Media dan Teknologi*.
- Landa, R. (2021). *Graphic Design Solutions*. Cengage Learning.
- Lupton, E. (2021). *Design is Storytelling*. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.
- Male, A. (2020). *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*. Bloomsbury.
- Stone, T. L., Adams, S., & Morioka, N. (2008). *Color Design Workbook: A Real-World Guide to Using Color in Graphic Design*. Rockport Publishers.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharjono, C. M. E. P., & Retnoningsih, S. (2024). Virtual Youtuber sebagai Media Branding dan Penyebaran Informasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*.
- Tillah, S. R., & Nisa, U. (2025). Kecemasan komunikasi dan interaksi sosial disosiatif pada Gen Z. *KAGANGA: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 7(1), 154–165.
- Tillman, B. (2021). *Creative Character Design*. CRC Press/Paperplus.
- Wheeler, A. (2021). *Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team*. John Wiley & Sons.
- Yot, R. (2011). *Light for Visual Artists*. Laurence King Publishing.
- Zheng, X. (2025). Beyond Reality: Unveiling the Hidden Drives of VTuber Devotion Amongst the Youth. *International Journal of Digital Media*.

