

Estetika *Chūnibyō* dalam Desain Karakter VTuber Yoshizuki Sanbo

Sabrina Annaia Lydian¹, Asep Ramdhan^{2*}

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung^{1,2}

*Corresponding Author Email: asep.ramdhan@itenas.ac.id²

DOI: <https://doi.org/10.33197/visualideas.vol6.iss2.2026.3466>

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis elemen visual serta representasi identitas yang ada dalam desain karakter VTuber Yoshizuki Sanbo. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana elemen desain yang terinspirasi dari busana militer dan remaja delusional atau *chūnibyō* berinteraksi dengan persona asli subjek di balik layar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipan pada siaran langsung serta studi dokumentasi terhadap model dua dimensi dan aset visual resmi lainnya. Teknik analisis data menggunakan semiotika untuk membedah makna pada desain serta teori representasi untuk melihat hubungan antara model dengan identitas subjek. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain karakter berhasil menciptakan keselarasan antara identitas verbal berupa makna nama dengan identitas visual melalui siluet model yang dipakai. Penggunaan aksesoris seperti penutup mata, rantai bersalib dan perbedaan warna mata merupakan alat untuk membangun citra perwira yang misterius. Namun, hasil analisis mengungkapkan adanya ketidakselarasan antara visual dengan perilaku asli subjek yang manusiawi selama berinteraksi. Fenomena ini menciptakan jarak yang memicu *gap moe*, di mana audiens akhirnya mengubah persepsi dari citra perwira menjadi sosok yang menyerupai seorang bayi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa daya tarik utama karakter virtual tidak hanya terletak pada simbolisme desainnya, melainkan pada dinamika antara visual yang ideal dengan perilaku asli subjek yang membangun kedekatan emosional dengan audiens. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada kajian desain karakter digital dan identitas virtual dengan menunjukkan bahwa identitas karakter terbentuk melalui hubungan antara desain visual, perilaku subjek, dan persepsi audiens.

Kata kunci: Chūnibyō, Desain Karakter, Semiotika, VTuber, Yoshizuki Sanbo

ABSTRACT

This study aims to analyze the visual elements and identity representations present in the character design of VTuber Yoshizuki Sanbo. The focus of the research is directed at how design elements inspired by military attire and delusional teenagers or chūnibyō interact with the subject's true persona behind the screen. The method used in this study is descriptive qualitative. Data collection techniques were carried out through participant observation during live broadcasts and documentation studies of two-dimensional models and other official visual assets. Data analysis techniques use semiotics to dissect the meaning in the design and representation theory to see the

relationship between the model and the subject's identity. The results show that the character design successfully creates harmony between the verbal identity in the form of the meaning of the name and the visual identity through the silhouette of the model worn. The use of accessories such as an eye patch, a cross chain, and different eye colors are tools to build the image of a mysterious officer. However, the analysis results reveal a dissonance between the visual and the subject's true, human behavior during interactions. This phenomenon creates a distance that triggers the moe gap, where the audience ultimately shifts their perception from the officer image to a figure resembling a baby. This study concludes that the main attraction of virtual characters lies not only in the symbolism of their design, but also in the dynamics between the ideal visuals and the subject's authentic behavior that builds emotional closeness with the audience.

Keywords: *Chūnibyō, Character Design, Semiotics, VTuber, Yoshizuki Sanbo*

PENDAHULUAN

VTuber (singkatan dari *Virtual Youtuber*) adalah seorang konten kreator yang menggunakan model 2D atau 3D dengan teknologi *motion capture* dan Live2D sebagai representasi diri dalam berinteraksi dengan audiensnya secara daring (Wan et al., 2024). Keunikan seorang VTuber tidak hanya berasal dari suara dan gaya bicaranya, tetapi juga dari desain karakter unik yang berperan sebagai identitas visual serta komunikatif, yang mencakup kostum, warna, aksesoris, simbol, dan narasi latar belakang cerita atau *lore* (Turner, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa desain karakter bukan hanya sekedar estetika yang tampil di layar, tetapi juga medium komunikasi bagaimana sebuah persona digital bisa disampaikan dan dipersepsikan oleh penontonnya.

Di tengah tingginya angka VTuber saat ini yang meningkat setiap tahunnya, kemampuan suatu karakter untuk menonjol diantara pesaing sangat bergantung pada kekuatan identitas visualnya. Salah satu contohnya adalah Yoshizuki Sanbo (ヨシヅキ参謀). Sanbo adalah seorang VTuber Jepang yang merupakan anggota dari grup idol laki-laki Piece-A-Part (PAP) dengan nama debut

sebagai Yoshizuki Meguru yang sekarang bergabung dengan lima VTuber indie lain dan membentuk grup baru bernama Atatakunaru (Atanaru) pada 25 November 2020 (Seesaa, 2019). Ilustrator dari PAP yakni Oishi-san (@_rkkg) merancang Sanbo dengan skema warna *analogous* yang didominasi oleh warna ungu untuk menjaga keselarasan spektrum warna antar anggota PAP lain. Meskipun warna yang dapat dipakai dalam membuat model dibatasi oleh warna-warni khas milik tiap anggota grupnya, Sanbo memiliki keterbacaan siluet yang cukup kuat. Hal ini dikarenakan penggunaan jubah memberikan keterbacaan yang tinggi, sehingga sosoknya tetap mudah dikenali secara visual bahkan saat bersanding dengan siluet member Atanaru lain (Yu et al., 2022). Berikut adalah ilustrasi perbandingan model tiap anggota Piece-A-Part.



Gambar 1. Ilustrasi *Fullbody* Anggota Piece-A-Part dari akun X @shippaiderman2 yang Diunggah pada 5 November 2022

Chūnibyō (中二病) merupakan istilah dalam bahasa Jepang yang merujuk pada perilaku remaja atau dewasa muda yang bersikap kekanakan, delusional, dan membayangkan dirinya seolah memiliki kekuatan rahasia atau identitas yang misterius (Shimoda & Morimoto, 2021). Sanbo, yang merupakan penggemar seri anime heroik seperti *Code Geass* dan *Precure*, mengadopsi elemen-elemen yang ada dalam anime tersebut ke dalam desain modelnya. Hal ini terlihat dari gaya pakaian yang menyerupai gaya *Ouji Lolita* yang diselingi beberapa elemen militer Eropa, serta penggunaan *eye patch* untuk menutupi mata kanannya. Penggunaan penutup mata ini tidak hanya sebagai aksesoris, melainkan validasi dari identitas *Jakigan-kei* (*Evil Eye*) sesuai tipologi Saegami (2008) di mana Sanbo menganggap matanya memiliki kekuatan "spesial" yang harus disegel.

Namun, daya tarik Sanbo terletak pada adanya perbedaan antara identitas yang ia miliki. Seorang VTuber mampu memiliki lebih dari satu kepribadian. Kepribadian yang dimaksud berupa model yang ditampilkan ke publik dan juga orang yang mengendalikan model tersebut (Wan dan Lu, 2023). Meskipun desain VTuber Sanbo telah mengkomunikasikan persona perwira yang *edgy*, belum tentu modelnya telah menerjemahkan kepribadian yang sesungguhnya.

Walaupun kajian mengenai *Virtual YouTuber* dan konstruksi identitas digital telah banyak dilakukan, penelitian Turner (2022) lebih berfokus pada hubungan antara VTuber dan identitas, sedangkan Wan dan Lu (2024) membahas rekonstruksi presentasi diri dalam aktivitas VTubing. Namun, penelitian tersebut belum secara spesifik membahas integrasi estetika *chūnibyō* dalam struktur

formal desain karakter. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan menganalisis bagaimana estetika *chūnibyō* diterapkan pada elemen visual karakter Yoshizuki Sanbo serta kaitannya dengan konstruksi identitas virtual. Hal ini menyebabkan adanya kekosongan literatur dalam pembahasan mengenai bagaimana estetika *chūnibyō* diintegrasikan secara spesifik ke dalam elemen desain karakter formal seperti busana militer. Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan membedah bagaimana sebuah elemen subkultur Jepang yang cenderung berkaitan dengan kepribadian delusional diaplikasikan ke dalam struktur desain yang memiliki busana yang terinspirasi dari militer Eropa, serta bagaimana perpaduan tersebut mempengaruhi persepsi identitas subjek di ruang maya.

Berdasarkan pendahuluan tersebut, maka dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut: Bagaimana makna semiotika pada elemen desain karakter Yoshizuki Sanbo merepresentasikan estetika *chūnibyō*? Lalu bagaimana keterkaitan antara elemen visual dengan konstruksi dari identitas kepribadian pada karakter Yoshizuki Sanbo? Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi makna semiotika yang terdapat dalam elemen visual VTuber Yoshizuki Sanbo dan menganalisis hubungan antara elemen visual yang ditampilkan ke layar dengan pembentukan identitas dari karakter yang ia perankan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menganalisa elemen-elemen visual beserta maknanya dan juga representasi identitas pada desain Yoshizuki Sanbo. Pemilihan teori

semiotika Roland Barthes didasarkan pada penggunaan teori ini untuk membaca berbagai lapisan makna dalam desain model VTuber subjek, mulai dari deskripsi fisik (denotasi) hingga ideologi atau mitos yang terkandung di dalamnya (konotasi).

Subjek penelitian ini berfokus pada model VTuber dua dimensi milik Yoshizuki Sanbo, anggota grup Atatakakunaru, yang dirancang oleh ilustrator Oishi-san. Ruang lingkup pengamatan mencakup elemen anatomi, pakaian, palet warna, aksesoris, hingga fungsi model tersebut sebagai aset medium *streaming*. Data visual utama bersumber dari lembar desain karakter yang mencakup tampak depan dan detail atribut, serta aset visual pendukung yang digunakan selama aktivitas siaran langsung di platform YouTube.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahapan yang meliputi observasi visual, studi dokumentasi, dan studi pustaka. Peneliti melakukan dokumentasi berupa pengambilan tangkapan layar untuk mendapatkan bagaimana subjek menggunakan model pada saat melakukan siaran langsung. Studi dokumentasi dilakukan untuk menggali *lore* karakter melalui media sosial resmi dan kanal YouTube terkait. Sementara itu, studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan literatur mengenai sejarah busana militer Eropa, penutup mata, penggunaan warna, serta tipologi *chūnibyō* untuk memvalidasi elemen desain yang digunakan. Aspek etika penelitian dipenuhi melalui perizinan langsung penggunaan aset visual untuk kepentingan akademik yang didapatkan dari subjek penelitian, yakni Yoshizuki Sanbo. Validasi izin ini dilakukan melalui interaksi langsung pada sesi tanya-jawab dalam siaran langsung yang dilakukan oleh subjek pada tanggal 13

Desember 2025.

Teknik analisis data akan menggunakan dua tahapan teori utama. Tahap pertama menggunakan analisis semiotika untuk membedah elemen visual melalui tingkatan makna denotasi, konotasi, dan mitos untuk menjawab persoalan makna estetika desain (Barthes, 2012). Tahap kedua menerapkan teori representasi dari Stuart Hall untuk menganalisis bagaimana hasil pembedahan semiotika tersebut dikonstruksi menjadi identitas persona melalui proses encoding dan decoding. Analisis ini diperdalam dengan mengkaji desain model dari sudut pandang desain komunikasi visual, meliputi keunikan siluet dan kemudahan identifikasi bagi audiens.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis visual elemen desain karakter Yoshizuki Sanbo

Berdasarkan hasil observasi pada lembar desain karakter yang telah dirancang oleh Oishi-san, Yoshizuki Sanbo ditampilkan sebagai sosok yang secara visual menonjolkan persona *chūnibyō* melalui kombinasi dari gaya militer dan elemen gotik yang sekilas menyerupai gaya fashion populer dari Jepang, yakni *Ouji Lolita*.



Gambar 2. Ilustrasi Fullbody Model VTuber Yoshizuki Sanbo dari akun X @chief_sunbow 19 Mei 2020

Tabel 1. Bedah Makna dari Tiap Elemen Visual dalam Model Sanbo

Elemen Visual	Denotasi (Fisik)	Konotasi (Makna)	Mitos/Ideologi
Jubah Gabardine	Pakaian luar panjang sejenis mantel berwarna gelap.	Representasi disiplin militer Eropa dan otoritas yang dingin.	Otoritas absolut dan supremasi dari peran tokoh utama.
Eyepatch	Penutup mata pada area mata sebelah kanan.	Penanda luka masa lalu atau identitas <i>Chūnibyō Jakigan-kei</i> .	Adanya kekuatan supranatural yang berbahaya dan harus disegel.
Heterochromia	Perbedaan warna Merah dan Ungu pada iris mata.	Anomali genetik yang menandakan dualitas sifat atau kekuatan.	Keunikan sebagai "sosok terpilih" dalam sebuah narasi fantasi.
Salib Latin /Crux Immissa	Liontin perak berbentuk salib dengan bagian horizontal terletak lebih tinggi.	Simbol pengorbanan, ordo suci, dan beban takdir yang berat.	Ideologi pahlawan tragis yang mencari penebusan melalui jalan gelap.
Warna Ungu	Palet warna dingin dalam roda warna.	Representasi langit malam dan kebangsawanan Jepang.	Seorang bangsawan elit yang bermandikan cahaya bulan.
Celana Kargo Ramping	Celana taktis dengan saku samping namun memiliki bentuk ramping.	Hibriditas antara fungsi praktis militer dengan gaya modern.	Representasi identitas Perwira Modern yang bergerak di balik lapangan.

Sepatu Bot	Sepatu bot bertali di bawah lutut berbahan material kulit mengkilap.	Penanda kesiapan tempur, pendirian yang teguh, dan sifat tertutup.	Simbol keteguhan prinsip dan jarak sosial antara subjek dengan dunia luar.
-------------------	--	--	--

Jas yang dikenakan Sanbo mengadaptasi gaya jubah Gabardine yang sering dipakai oleh *Luftwaffe Officer* dari Jerman lengkap dengan rantai bersalib sebagai pengganti *mantle clasp* yang memperkuat figur otoriternya. Penggunaan jas ini memberikan efek dramatis seolah Sanbo hidup dan berada dalam sebuah narasi fantasi. Hal ini diperkuat oleh Sanbo yang memang gemar membuat konten dan bermain permainan seperti TRPG dimana permainan ini membutuhkan kemampuan *roleplaying* atau bermain peran sehingga cocok untuk seorang *chūnibyō*.



Gambar 3. Ilustrasi Jubah Gabardine dalam Buku 'Uniforms and Insignia of the Luftwaffe' Karya Brian Leigh Davis pada 1935.

Jenis celana yang dikenakan Sanbo adalah celana kargo ramping. Celana kargo awalnya dipakai oleh tentara Inggris pada tahun 1938 yang

memerlukan banyak saku untuk membawa peralatan dan obat-obatan ketika berada di lapangan (Hancock et al., 2013). Modifikasi yang dibuat pada celana kargo agar menjadi lebih langsing membuat siluet model Sanbo terlihat lebih ramping. Dalam konteks desain Sanbo, referensi historis tersebut memperkuat simbol otoritas dan identitas militer yang dibangun melalui desain karakternya.



Gambar 4. Catatan Sejarah Celana Kargo yang Dipakai oleh Militer Inggris dari Laman Web NSS Magazine pada 13 Oktober 2023

Ada pula sepatu yang dipakai ialah sepatu jenis bot tinggi bertali yang dipakai oleh militer Prancis pada abad ke-20. Sepatu dengan tali yang panjang memiliki filosofi kedisiplinan yang tercermin oleh ketekunan pemakai sepatu yang harus sabar untuk merangkai dan menata tali tersebut dari bawah hingga ke atas sehingga menambah wibawa Sanbo sebagai seorang perwira (Tynan et al., 2019).



Gambar 5. Foto Sepatu Bot Militer Prancis dari website Heritage-Militaire

Pada bagian kepala, aksesori yang paling menonjol adalah eyepatch hitam pada mata sebelah kanan yang menjadi pembangun citra seorang perwira. Umumnya dalam dunia medis, penggunaan eyepatch digunakan untuk menutup luka terbuka pada bagian mata untuk mencegah masuknya bakteri yang menyebabkan terjadinya infeksi. Kini penutup mata telah mengalami pergeseran fungsi sejak dipopulerkan oleh literatur dan film bertema bajak laut (Little, 2016). Dalam kasus Sanbo, dibalik penutup mata tersebut terdapat fitur mata merah yang dapat berpendar sebagai representasi visual dari kekuatan yang ditutupi.



Gambar 6. Tangkapan Layar Dalam Siaran Langsung Showcase Mata Heterochromia Sanbo pada 12 Januari 2022

Sebuah temuan medis menunjukkan bahwa anomali ini merupakan bentuk *heterochromia iris*, di mana perbedaan pigmen ini merupakan mutasi genetik yang unik. *Heterochromia* yang diidap Sanbo merupakan *heterochromia* tipe komplit (*complete heterochromia*) dimana kedua mata masing-masing memiliki warna yang berbeda (Silvia, 2021). Namun dalam model yang dibuat Oishi-san, *heterochromia* ini tidak semata-mata menerangkan bahwa Sanbo mempunyai kelainan pada matanya, melainkan menjadi tanda adanya sebuah kekuatan supranatural terpendam. Aksesoris lainnya terdapat pada rantai dengan *clasp* berbentuk *crux immissa*

(salib latin) yang ditautkan di jas bagian dada sebelah kiri serta tergantung pada jepit dasinya.



Gambar 7. Kolase Pengaplikasian Elemen dengan Ilustrasi Crux Immissa dari Web Fujinkoron yang diakses pada 12 Januari 2026

Pada kostum alternatif yang dirilis untuk seluruh anggota Piece-A-Part pada 2023, terdapat simbol berwarna merah berupa *Petrine Cross*, atau biasa disebut *Saint Peter's cross* pada bagian bawah jubah Sanbo. Salib ini melambangkan Peter yang merasa tidak layak mati dengan cara yang sama dengan Yesus sehingga memilih untuk disalib secara terbalik (Eastman, 2021). Simbol ini kemudian populer di berbagai budaya metal dan sekte sesat sehingga sering dianggap simbol kejahatan. Gaya rambut yang dipakai pun berbeda dengan model *default* dimana rambutnya diwarnai lebih muda dan memiliki beberapa ekstensi helai rambut berwarna hitam. Bagian bawah model dilengkapi dengan sepatu bot hitam tinggi dengan sol berbahan besi yang memberikan sentuhan modernitas.



Gambar 8. Character Sheet Alternative Costume Yoshizuki Sanbo Buatan @Hoshi7Mizuki 18 Agustus 2023

Interpretasi Semiotika dan Representasi Persona Digital

Elemen yang terdapat pada visual Sanbo menunjukkan bahwa pemilihan busana merupakan bagian dari penerapan estetika *chūnibyō*. Secara semiotik yang digagas oleh Barthes, jas yang ia pakai merupakan upaya untuk memvalidasi fantasi pribadi Sanbo sebagai sosok tokoh utama. *Eyepatch* hitam menempatkan Sanbo dalam tipologi *jakigan-kei* sesuai pendapat Saegami Hyoya, di mana penutup mata berfungsi sebagai segel kekuatan. Penggunaan simbol *crux immissa* melambangkan pengorbanan Kristus yang disalib menggunakan salib latin (Sari, 2018), namun dalam estetika ini, simbol tersebut diadopsi sebagai lambang sosok terpilih yang memikul beban takdir berat, dalam hal ini sebagai seorang *devil hunter*. Perubahan simbol dari salib latin menjadi salib terbalik pada kostum alternatif ini menunjukkan adanya pergeseran kepribadian dari Sanbo yang awalnya memerankan seorang perwira yang disiplin penegak keadilan menuju sosok korup yang berdiri di atas hukumnya sendiri. Hal ini selaras dengan teori Hall (2013) mengenai konstruksi identitas melalui akumulasi hal-hal kesukaan subjek yang telah dimodifikasi.

Keselaran antara identitas dan visual terlihat jelas pada hubungan palet warna dengan onomastika namanya, yaitu Yoshizuki (芳月, *Yoshitsuki*) yang berarti bulan yang harum, serta Sanbo (参謀, *Sanbou*) yang berarti perwira staf atau staf militer.

Dominasi warna ungu dan hitam merupakan representasi visual dari warna-warna yang terdapat pada langit di malam hari. Warna ungu, yang berkaitan dengan misteri dan spiritualitas, memperkuat narasi bahwa Sanbo adalah

perwira yang akrab dengan gelapnya malam (Alieva, 2023). Secara keseluruhan, palet warna analog dari biru, ungu, merah yang digunakan didominasi oleh warna ungu dan hitam dengan teknik gradasi dari gaya ilustrasi cat air digital khas Oishi-san mampu menciptakan efek pendaran cahaya bulan.

あなた独自のカラーパレット
で、より満足のいく作品づくり
を。

Figmaへようこそ！独自のカラーパレットから生まれたこれらの色
を、次のビジュアルプロジェクトで使ってみませんか？



Gambar 9. Palet Warna yang terdapat pada model VTuber Sanbo lewat ekstraksi palet warna menggunakan Figma, 10 Februari 2026

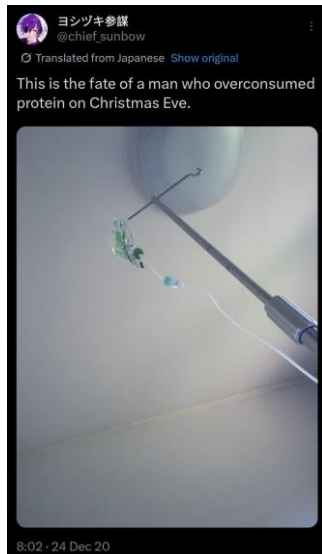
Dalam desain Sanbo, makna historis warna ungu tersebut memperkuat identitasnya sebagai perwira misterius yang memiliki kesan elit dan berwibawa. Pada abad ke-15 di zaman Edo, pigmen ungu hanya bisa didapat melalui ekstraksi pada akar dari tanaman Gromwell. Warna ungu kemerahan hasil ekstraksi ini menciptakan nama *Edo Murasaki* (Ungu Edo). Kesulitan dalam memproduksi pigmen ini dalam jumlah besar membuat warna ungu dilarang digunakan oleh rakyat biasa dan hanya diperuntukkan

untuk bangsawan atas sehingga warna ini mendapat julukan 'Warna Kaisar'. Keindahan yang warna ini tawarkan membuat warna ungu mendapat makna status sosial yang tinggi dan anggun (Wang, 2016).



Gambar 10. Palet Edo Murasaki dari YULEI 2021

Oishi-san menanamkan identitas perwira yang misterius lewat proses *encoding*. Namun, dalam tahap *decoding*, audiens menemukan celah kepribadian melalui interaksi pada saat Sanbo melakukan siaran langsung. Meskipun visualnya dibangun untuk menegaskan sikap otoriter, perilaku asli subjek yang manusiawi menciptakan fenomena yang disebut *gap moe*. Elemen visual yang gagah yang ditampilkan lewat model VTuber justru menjadi bingkai yang memperkuat kesan manusiawi saat subjek melakukan kesalahan konyol (Goffman, 2023). Hal ini dicerminkan lewat insiden medis akibat kecerobohan pribadi yang terjadi pada 24 Desember 2020. Dalam perspektif *encoding-decoding* Stuart Hall, perbedaan antara persona gagah yang dikonstruksi melalui desain dengan perilaku subjek menghasilkan pemaknaan baru oleh audiens berupa *gap moe*.



Gambar 11. Postingan Twitter / X Sanbo yang Masuk Rumah Sakit karena Mengonsumsi Bubuk Protein Berlebihan pada 24 Desember 2020

Setelah semua kecerobohan yang dilakukan oleh anggota kedelapan PAP, semua anggota serta audiens setuju bahwa Sanbo memiliki kesamaan layaknya seorang bayi dan ide ini sempat diabadikan dalam seri stiker LINE khusus Piece-A-Part. Dalam stiker ini, Sanbo digambarkan sebagai sosok bayi bukan hanya dari kemiripan sifatnya, namun juga sebagai plesetan dari nama Sanbo menjadi 'Akanbo' dalam bahasa Jepang yang memiliki makna anak bayi. Ilustrasi stiker ini beserta *official art* lain yang meliputi anggota Atanaru kemudian dipakai tidak hanya dalam lingkup aplikasi LINE, namun bisa dipakai sebagai aset dalam membuat thumbnail untuk clip video.



Gambar 12. Ilustrasi Sanbo Sebagai 'Akanbo' dalam Koleksi Stiker LINE Piece-A-Part

Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan atribut visual oleh Sanbo bersifat kontekstual. Kostum alternatif yang memperlihatkan *service cap* serta elemen visual *Saint Peter's Cross* dikenakan pada saat siaran gim horor atau pada saat *gacha* untuk menyelaraskan dirinya dengan karakter yang ingin ditarik seperti yang dapat dilihat dalam tangkapan layar berikut.



Gambar 13. Tangkapan Layar Sanbo Sedang Melakukan Gacha dalam Genshin Impact pada 13 Januari 2024

Hal ini membuktikan bahwa dalam industri VTuber, desain karakter dapat berfungsi sebagai aset yang dapat mendukung kegiatan siaran langsung terkait dengan penceritaan. Hubungan antara fashion militer dan kepribadian asli subjek membuktikan bahwa identitas digital Sanbo adalah sebuah bentuk representasi di mana desain yang tampak serius justru menjadi awal dalam membangun kedekatan lewat kontras kepribadian yang ditampilkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, penelitian ini menyimpulkan bahwa desain karakter Yoshizuki Sanbo merupakan manifestasi visual dari estetika *chūnibyō* tipe *jakigan-kei*. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh elemen visual yang dirancang oleh Oishi-san, mulai dari jubah garbadine hingga atribut penutup mata tidak hanya sebagai ornamen estetika, namun sebagai alat

komunikasi yang memperkuat onomastika namanya sebagai seorang "Sanbo" atau perwira ahli strategi. Keberhasilan desain ini terletak pada kemampuannya menciptakan keterbacaan siluet dan harmoni warna yang senada, sehingga citra pahlawan misterius dapat tersampaikan kepada audiens. Namun, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa identitas digital seorang VTuber tidak selalu selaras dengan aslinya. Melalui perspektif dramaturgi, ditemukan adanya ketidaksesuaian antara model VTuber sebagai sosok perwira yang dingin dengan orang di balik layar yang menampilkan perilaku subjek yang manusiawi, ceroboh, dan impulsif. Ketidakselarasan ini justru menghasilkan fenomena *gap moe*, di mana audiens mendekonstruksi citra otoriter Sanbo menjadi persona "Akanbo" yang mengundang afeksi. Temuan ini memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu desain karakter, bahwa daya tarik karakter virtual di era modern tidak hanya bergantung pada kesempurnaan visualnya, namun juga pada hubungan antara identitas yang tampil di hadapan audiens dan pelakunya. Penelitian ini merekomendasikan para perancang karakter untuk mempertimbangkan kesenjangan desain model dan sifat asli pengguna, karena jarak tersebut justru menjadi kunci utama dalam membangun keterikatan emosional yang mendalam dengan audiens.

DAFTAR PUSTAKA

- Alieva, S. (2023). The Language of Colour in Character Design.
- Barthes, R. (2012). Elemen-elemen semiologi. Basabasi.
- Eastman, D. L. (2021). Peter's Paradoxical Cross. *Journal of Early Christian History*, 11(3), 61–78.
- Goffman, E. (2023). The presentation of self in everyday life. In *Social theory re-wired* (pp. 450-459). Routledge.
- Hancock, J. H. I., & Augustyn, E. C. (2013). 'Fashionable pockets': The transnational rise of cargo pants into popular culture. *Australasian Journal of Popular Culture*, 2(2), 183-195.
- Hall, S., Evans, J., & Nixon, S. (Eds.). (2013). *Representation: Cultural representations and signifying practices* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Little, B. (2016). *The Golden Age of Piracy: The Truth Behind Pirate Myths*. Simon and Schuster.
- Saegami, H. (2008). "中二病取扱説明書 / Chūnibyō toriatsukai setsumeisho". Shinkigensha Co Ltd.
- Sari, L. M. (2018). Simbol salib dalam agama Kristen. *Religi: Jurnal Studi Agama-agama*, 14(2), 155-168.
- Seesaa, W. (2019). 芳月 廻 - Yoshizuki Meguru, Atanaru Archives. Retrieved January 10, 2026, from https://seesaawiki.jp/atanaru_archives/d/%CB%A7%B7%EE%20%B2%F6
- Silva, L. D. F. D., Lima, A. S. B., Dall'Oglio, C. F., & Júnior, R. J. H. (2021). Heterochromia: a review of conditions that may affect iris pigmentation. *Rev. bras. oftalmol.*, 80(6).
- Shimoda, M., Morimoto, K., Tanaka, Y., Yoshimori, K., & Ohta, K. (2021). Characteristics of "chūnibyō" identified by a questionnaire. *PLOS ONE*, 16(11), e0260375.
- Turner, A. B. (2022). Streaming as a virtual being: The complex relationship between VTubers and identity.

- Tynan, J., & Godson, L. (2019). Understanding uniform: An introduction. *Uniform: Clothing and discipline in the modern world*, 1-22.
- Wan, Q., & Lu, Z. (2024). Investigating vtubing as a reconstruction of streamer self-presentation: Identity, performance, and gender. *Proceedings of the ACM on human-computer interaction*, 8(CSCW1), 1-22.
- Wang, S. (2016). *Aesthetics of colours in Japanese traditional paintings and woodblock prints in the Edo Period* (Doctoral dissertation).
- Yu, K.-L., & Tsao, Y.-C. (2022). A Study of Character Design Method. *The International Journal of Organizational Innovation*, 15(1), 75–90.