



## ANALISIS KARAKTER VTUBER “GAWR GURA” DENGAN PENDEKATAN ESTETIKA CLIVE BELL

Marcell Nathaniel Chondro<sup>1</sup>Muhammad Fathoni<sup>2</sup>Ni Putu Sinta Dewi<sup>3</sup>

Universitas Bumigora

### Kata kunci:

Vtuber, Gawr Gura, Clive Bell, Estetika, Semiotika

### Keywords:

Vtuber, Gawr Gura, Clive Bell, Aesthetic, Semiotic

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada berkembangnya fenomena Virtual YouTuber (VTuber) sebagai bentuk komunikasi visual dan budaya populer digital yang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai objek estetika visual. Salah satu VTuber yang memiliki daya tarik visual kuat dan popularitas global adalah Gawr Gura dari agensi Hololive EN. Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah masih terbatasnya kajian akademik yang membahas karakter VTuber sebagai objek seni visual dengan pendekatan estetika murni, khususnya yang menitikberatkan pada bentuk visual tanpa ketergantungan pada narasi atau muatan sentimental. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis desain karakter Gawr Gura menggunakan teori estetika Clive Bell, terutama konsep significant form, dengan dukungan metode semiotika Charles Sanders Peirce pada kategori tanda ikon. Solusi yang ditawarkan adalah analisis visual yang berfokus pada tiga poin utama pembahasan Clive Bell, yaitu The Debt to Cézanne, Simplification and Design, dan The Pathetic Fallacy. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif interpretatif dengan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi visual dari kanal resmi Hololive dan sumber daring terkait. Tahapan analisis dilakukan melalui pengamatan struktur bentuk, komposisi warna, penyederhanaan desain, serta pembacaan elemen visual sebagai ikon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain karakter Gawr Gura merepresentasikan prinsip estetika modern melalui kesatuan bentuk visual, penyederhanaan elemen desain, serta penghindaran ekspresi emosional dramatik. Karakter ini mampu membangkitkan keterikatan emosional audiens melalui bentuk visual murni. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian estetika desain karakter digital serta memberikan kontribusi akademik dalam bidang desain komunikasi visual kontemporer.

### Abstract

The background of this study is based on the growing phenomenon of Virtual YouTubers (VTubers) as a form of visual communication and digital popular culture that functions not only as entertainment media but also as an object of visual aesthetics. One of the most visually compelling and globally popular VTubers is Gawr Gura from the Hololive EN agency. The main problem addressed in this research is the limited academic discussion that examines VTuber characters



©2026 Penulis.  
Dipublikasikan oleh  
UPT.Pusat Penerbitan  
LP2MPP Institut Seni  
Indonesia Bali. Ini adalah  
artikel akses terbuka di  
bawah lisensi CC-BY-NC-SA

DOI:  
10.59997/amarasi.v7i1.6183

as objects of pure visual aesthetics, particularly those emphasizing visual form without reliance on narrative or sentimental content. This study aims to analyze Gawr Gura's character design using Clive Bell's aesthetic theory, especially the concept of significant form, supported by Charles Sanders Peirce's semiotic approach focusing on iconic signs. The proposed solution is a visual analysis centered on three main points derived from Clive Bell's theory: The Debt to Cézanne, Simplification and Design, and The Pathetic Fallacy. An interpretive qualitative method is employed, with data collected through visual documentation from Hololive's official channels and related online sources. The analytical stages include observation of formal structure, color composition, design simplification, and interpretation of visual elements as icons. The results indicate that Gawr Gura's character design reflects modern aesthetic principles through visual unity, simplified form, and the avoidance of dramatic emotional expression. The character is able to evoke aesthetic emotion through pure visual form. This study is expected to contribute to digital character aesthetics discourse and enrich visual communication design studies in contemporary contexts.

## PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun belakangan ini, manusia telah menciptakan banyak sekali metode atau sarana untuk melakukan komunikasi, terutama komunikasi visual. Di zaman sekarang atau Zaman Kontemporer telah berevolusi menjadi komunikasi visual yang lebih kompleks, interaktif dan bisa dibilang bersifat imersif. Salah satu inovasi yang cukup diketahui oleh banyak orang dikalangan manapun baik muda ataupun tua terhadap perkembangan komunikasi visual ini adalah *Virtual Youtuber* atau yang orang sering bilang *Vtuber*.

*Vtuber* adalah karakter digital yang diciptakan dengan menggunakan 2 teknologi, yaitu teknologi animasi (2D atau 3D) dan *motion capture*. *Vtuber* pertama kali keluar dan menjadi populer di Jepang, dan sekarang *Vtuber* ini telah menjadi fenomena atau sensasi baru yang berkembang menjadi budaya nasional, dengan memiliki penonton yang mencapai jutaan orang atau penonton yang selalu aktif dalam komunitas *daring* atau *online*.

Karakter *Vtuber* bukan saja digunakan sebagai avatar digital semata-mata, akan tetapi *Vtuber* merupakan sebuah konstruksi dari budaya, estetika, dan simbolik yang ingin disampaikan kepada audiensnya. Salah satu *Vtuber* yang paling populer didunia saat ini adalah *Vtuber* dari Agensi Hololive EN yaitu, Gawr Gura. Gawr Gura merupakan *Vtuber* yang memiliki tampilan seperti gadis kecil (Di Jepang disebut sebagai "*Loli*") yang memakai hoodie hiu biru, menggunakan suara bernada tinggi, dan gaya bicara yang santai, Gura juga telah menarik jutaan penggemar dari seluruh dunia. Fakta ini telah membuktikan bahwa *Vtuber* dapat menciptakan keterlibatan emosional yang kuat melalui media digital, terutama melalui bentuk visual yang menarik dan ekspresif.

Marcell Nathaniel Chondro<sup>1</sup> Muhammad Fathoni<sup>2</sup> Ni Putu Sinta Dewi<sup>3</sup>

Dalam konteks kajian komunikasi visual dan estetika, penting untuk memahami bagaimana karakter digital seperti Gawr Gura mampu membentuk daya tarik visual dan emosional, terlepas dari fungsi edukatif atau naratif yang biasa dikaitkan dengan media digital. Untuk itu, penelitian ini menggunakan pendekatan teori estetika dari Clive Bell, yang menekankan konsep “*significant form*” atau “bentuk yang signifikan”, yakni kualitas visual seperti garis, warna, dan komposisi yang membangkitkan emosi estetik pada audiens. Pendekatan ini dipilih untuk menganalisis bagaimana desain karakter *VTuber* seperti Gawr Gura mampu memicu keterikatan emosional hanya dari penampilannya secara visual, tanpa perlu bergantung pada narasi atau fungsi komunikasi verbal.

Agar dapat memahami lebih dalam terhadap aspek simbolik pada desain *Vtuber* Gawr Gura, penelitian ini juga menggunakan metode semiotika Charles Sanders Peirce sebagai metode pendukung. Dalam metode ini, setiap elemen visual dalam desain karakter dianalisis sebagai tanda yang terdiri dari representamen, objek, dan interpretant. Dengan menggunakan metode semiotik ini, kita dapat memahami setiap elemen visual Gawr Gura, seperti hoodie hiu, proporsi tubuhnya, ataupun ekspresi wajah Gura yang merupakan peran dalam membentuk identitas karakter dan persepsi penonton atau *viewers*.

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Nisatazkiyah et al. (2023) dalam *Perancangan Virtual YouTuber sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Pemula*, memang telah menyinggung aspek visual dan semiotika. Namun, fokus utamanya lebih menekankan pada proses teknis pembuatan media pembelajaran menggunakan model ADDIE dan Live2D, serta pemanfaatan karakter *VTuber* sebagai alat bantu edukatif.

Di sinilah letak celah penelitian (*research gap*) yang menjadi dasar studi ini, kurang banyak penelitian yang membahas *VTuber* sebagai objek kajian estetika visual dan simbolik dalam kerangka budaya populer digital. Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Rafi Indrawan et al. (2023) dalam *Perilaku Konsumtif Penggemar Vtuber Usada Pekora Melalui Aktivitas Donasi Superchat* berfokus pada sisi perilaku penggemar, namun belum mengkaji lebih dalam bagaimana desain visual karakter *VTuber* dapat memengaruhi keterikatan emosional dan konsumtif secara estetis. Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Intan et al. (2021) dalam *Virtual YouTuber (VTuber) Sebagai Konten Media Pembelajaran Online* menunjukkan potensi *VTuber* dalam ranah edukasi, namun belum melihat *VTuber* sebagai konstruksi budaya visual yang mengandung makna simbolik dan daya tarik estetik.

Oleh karena itu, melalui kombinasi antara teori estetika Bell dan metode semiotika Peirce, studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi karakter Gawr Gura bukan sekadar sebagai media edukatif ataupun hiburan, melainkan sebagai bentuk representasi visual yang kaya makna, emosional, dan kultural. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan baru dalam ranah komunikasi visual dan pengembangan desain karakter digital di era kontemporer.

Marcell Nathaniel Chondro<sup>1</sup> Muhammad Fathoni<sup>2</sup> Ni Putu Sinta Dewi<sup>3</sup>

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif interpretatif, yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami makna estetika dalam desain karakter *VTuber* "Gawr Gura" melalui interpretasi visual yang mendalam. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami objek secara kontekstual dan subjektif, sesuai dengan pandangan bahwa realitas sosial dan budaya tidak tunggal, melainkan terdiri atas banyak makna yang dikonstruksi secara sosial.

Menurut John W. Creswell (2009), pendekatan kualitatif merupakan bentuk penyelidikan yang bersifat interpretatif. Dalam proses ini, peneliti menafsirkan berbagai temuan yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, atau data lainnya. Penafsiran tersebut dipengaruhi oleh latar belakang pribadi, pengalaman masa lalu, serta konteks sosial dan historis yang dimiliki oleh peneliti. Creswell menyatakan bahwa:

*"Qualitative research is a form of interpretive inquiry in which researchers make an interpretation of what they see, hear, and understand. Their interpretations cannot be separated from their own backgrounds, history, contexts, and prior understandings..."* (pada halaman 164).

Karena itu, penelitian ini menyadari adanya kemungkinan munculnya berbagai interpretasi lain dari pembaca maupun partisipan lain dalam konteks budaya *VTuber* dan *fandom* digital. Kompleksitas makna dalam objek visual menuntut keterbukaan terhadap berbagai perspektif dalam menilai bentuk estetika.

Selain menggunakan pendekatan estetika dari Clive Bell sebagai teori utama, penelitian ini juga menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce sebagai metode pendukung dalam analisis visual. Namun, fokus hanya diberikan pada kategori tanda ikon, yakni tanda yang memiliki hubungan kemiripan langsung dengan objek yang diwakilinya.

Dalam konteks ini, elemen-elemen visual seperti bentuk tubuh, pakaian, atau ekspresi wajah karakter Gawr Gura dianalisis sebagai ikon, karena secara langsung menyerupai bentuk atau karakteristik visual tertentu. Penggunaan ikon dalam metode ini bertujuan untuk memperkuat interpretasi visual yang berbasis pada kemiripan bentuk, bukan simbolisme atau narasi, sehingga tetap konsisten dengan prinsip *significant form* milik Clive Bell.

Data penelitian dikumpulkan melalui dokumentasi visual dari *Channel* YouTube resmi Hololive dan berbagai sumber daring lainnya. Teknik analisis dilakukan melalui pengamatan visual dan interpretasi bentuk dengan mengintegrasikan prinsip estetika Bell serta metode pembacaan ikon dari Peirce. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk tidak hanya mengkaji struktur visual, tetapi juga bagaimana bentuk-bentuk tersebut menciptakan daya tarik visual yang konsisten secara estetis (Rafli et al., 2025).

Marcell Nathaniel Chondro<sup>1</sup> Muhammad Fathoni<sup>2</sup> Ni Putu Sinta Dewi<sup>3</sup>

Validitas dijaga melalui **teori angulasi**, yakni penggunaan dua pendekatan konseptual yang berbeda namun saling mendukung. Selain itu, **verifikasi interpretatif** dilakukan dengan mencocokkan hasil analisis terhadap literatur yang relevan serta konteks budaya dan visual dari karakter yang diteliti (Bambang Arianto, 2024).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis dalam penelitian ini didasarkan pada teori estetika Clive Bell yang menekankan konsep *significant form* sebagai inti dari pengalaman estetis dalam seni. Pendekatan Bell menyoroti pentingnya bentuk visual yang murni sebagai sumber keindahan, terlepas dari konteks naratif atau sentimental. Fokus kajian diarahkan pada tiga konsep utama yang diuraikan dalam karya Bell, *Art* (1913) yaitu: *The Debt to Cézanne* (pada halaman 199-214), *Simplification and Design* (pada halaman 215-238), dan *The Pathetic Fallacy* (pada halaman 239-247)

Ketiga konsep tersebut menjadi kerangka analisis utama dalam mengevaluasi karakter *VTuber* yang menjadi objek penelitian ini, khususnya dalam memahami bagaimana aspek bentuk dan desain visual memengaruhi pengalaman estetis penonton.

### 3.1 *The Debt to Cézanne* dalam desain “Gawr Gura” berdasarkan perspective Clive Bell

Clive Bell dalam bukunya *Art* (1913) memperkenalkan konsep *significant form*, yakni susunan garis, bentuk, dan warna dalam karya seni yang mampu menggugah emosi estetis secara langsung. Dalam bagian “*The Debt to Cézanne*”, ia menyebut bahwa kelahiran seni modern tidak dapat dilepaskan dari pengaruh Paul Cézanne, yang “bukan sekadar bagian dari sebuah gerakan sejarah, tetapi sosok dominan yang menginspirasi sebuah zaman” (Bell, 1913: 199). Cézanne, menurut Bell, memperlakukan objek bukan sebagai representasi naratif, melainkan sebagai bentuk visual yang memiliki nilai estetis mandiri. Bell menulis bahwa Cézanne “*set himself to create forms that would express the emotion that he felt for what he had learnt to see... behind pure form lurks the mysterious significance that thrills to ecstasy*” (pada halaman 209).

Desain karakter *VTuber* Gawr Gura menunjukkan kesesuaian dengan prinsip estetika Clive Bell, khususnya dalam pembentukan *aesthetic unity* melalui hubungan antar elemen visual. Karakter ini hadir sebagai komposisi visual utuh yang mampu menggugah secara estetis tanpa bergantung pada narasi verbal. Secara visual, beberapa elemen utama dapat diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Proporsi tubuh (*chibi*)

Proporsi tubuh Gawr Gura yang kecil dengan kepala yang relatif besar menunjukkan bentuk penyederhanaan (*simplification*) yang menekankan daya tarik visual daripada realisme anatomi. Bentuk ini menciptakan kesan imut dan mudah dikenali.

#### 2. Mata dan wajah

Marcell Nathaniel Chondro<sup>1</sup> Muhammad Fathoni<sup>2</sup> Ni Putu Sinta Dewi<sup>3</sup>

Mata berukuran besar dengan ekspresi sederhana menjadi pusat perhatian *visual* (*visual emphasis*). Elemen ini memperkuat keterikatan emosional tanpa memerlukan ekspresi yang kompleks.

### 3. Palet warna (biru dan putih)

Kombinasi warna biru pastel (#33739d, #9cc9d9) dan putih (#f3f3f3) menciptakan suasana visual yang sejuk dan harmonis. Warna-warna ini berfungsi membangun kesatuan visual (*unity*) serta memperkuat identitas karakter yang berkaitan dengan elemen laut.

### 4. *Outfit* (hoodie hiu)

*Hoodie* berbentuk hiu dengan aksen merah (#be4449) pada bagian mulut memberikan kontras visual yang menonjol. Elemen ini tidak hanya memperkaya komposisi bentuk, tetapi juga menjaga keseimbangan antara dominasi warna dingin dan aksen hangat.

### 5. Ekor hiu

Kehadiran ekor kecil di bagian belakang berfungsi sebagai penguat identitas visual sekaligus menjaga kesinambungan bentuk antara tubuh dan tema karakter.

### 6. Aksesoris (*trident*)

*Trident* yang dibawa karakter menambahkan variasi bentuk vertikal yang kontras dengan bentuk tubuh yang sederhana, sehingga menciptakan keseimbangan komposisi secara keseluruhan.

Seluruh elemen tersebut tidak berfungsi sebagai alat naratif, melainkan sebagai susunan bentuk dan warna yang saling terhubung untuk menghasilkan pengalaman estetis. Hal ini menunjukkan bahwa kekuatan visual karakter Gawr Gura terletak pada kualitas *significant form*, di mana hubungan antar elemen visual mampu membangkitkan respon estetis secara langsung.

Pendekatan ini menghindari sentimentalitas dan simbolisme berlebih, sejalan dengan pernyataan Bell bahwa "*Cézanne discovered methods and forms which have revealed a vista of possibilities to the end of which no man can see*" (pada halaman 207). Gawr Gura bukan hanya produk desain karakter, melainkan eksperimen visual yang mampu menggugah perasaan secara instingtif, tanpa perlu disokong oleh latar belakang cerita fiksi seperti "hiu dari Atlantis".

Pandangan ini juga diikuti oleh Satria (2020) yang dalam jurnal *Significant Form sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis* menekankan pentingnya membebaskan karya seni dari beban narasi. Baginya, komposisi visual tidak perlu menyampaikan cerita atau simbol tertentu karena kekuatan artistik muncul dari susunan bentuk yang menciptakan pengalaman estetis khas. Warna, garis, dan tekstur dalam seni dapat berdiri sendiri sebagai penggugah emosi estetika, refleksi langsung teori Bell.



**Gambar 1.** Tampilan karakter Gawr Gura dengan elemen visual hoodie hiu dan proporsi tubuh chibi, memperlihatkan struktur bentuk dan warna yang selaras dengan prinsip *significant form* (Sumber: Hololive)

Dalam menganalisis kekuatan visual ini, pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce digunakan sebagai metode tambahan, namun hanya difokuskan pada kategori ikon, tanda yang memiliki kemiripan bentuk dengan objeknya. (Chandler (2007). Elemen seperti hoodie bergigi dan berekor, gigi hiu kecil, serta ekspresi wajah menyampaikan asosiasi “hiu” dan “anak laut” tanpa perlu dituliskan secara eksplisit. Dalam tugas akhirnya, Iqbal M. (2019) menyebut ikon sebagai tanda visual yang secara langsung dapat dipahami karena kesamaan bentuk dengan objek aslinya, tanpa perlu interpretasi simbolik. Ini memperkuat klaim Bell bahwa bentuk, bukan makna, adalah yang membangkitkan emosi estetis.

Gaya visual seperti ini juga didukung oleh studi Firda Habibah N. & Kusuma Dawami A. (2021), yang mengkaji lukisan “Ibu dan Anak” karya Basoeki Abdullah dan menemukan bahwa komposisi visual mampu membangkitkan pengalaman emosional meskipun tidak didasarkan pada narasi simbolik atau ekspresi literal. Oleh karena itu, pengalaman melihat Gawr Gura lebih mirip pengalaman estetis terhadap lukisan Cézanne: menyerap susunan bentuk, garis, dan warna yang “beresonansi” dengan pengamat.

Marcell Nathaniel Chondro<sup>1</sup> Muhammad Fathoni<sup>2</sup> Ni Putu Sinta Dewi<sup>3</sup>

Desain karakter ini menjadi bentuk eksplorasi digital kontemporer yang selaras dengan warisan modernisme awal. Ia menunjukkan bahwa nilai visual dapat berdiri sendiri sebagai pemicu emosi, sebagaimana Bell (pada halaman 213-214) katakan bahwa *"They set themselves to eliminate all that lies between themselves and the pure forms of things. To be an artist, they think, suffices."*

### 3.2 *Simplification and Design* dalam desain "Gawr Gura" berdasarkan perspective Clive Bell


Clive Bell dalam bukunya *Art* (1913) menekankan pentingnya penyederhanaan sebagai strategi utama dalam seni rupa modern. Dalam bagian *"Simplification and Design"*, Bell mengungkap bahwa seniman yang baik adalah mereka yang mampu "membebaskan apa yang bermakna dari apa yang tidak" (pada halaman 220). Baginya, penyederhanaan bukan berarti pengurangan nilai, melainkan proses penyulingan bentuk untuk mencapai significant form, yakni susunan visual yang menggugah emosi estetika secara langsung. Proses ini memungkinkan seniman untuk mengeliminasi gangguan naratif atau realistik agar penonton bisa langsung merasakan kekuatan visual dari suatu karya.

Penyederhanaan desain menjadi prinsip fundamental dalam karya seni modern, termasuk dalam desain karakter digital seperti *VTuber*. Gaya visual *VTuber* cenderung menjauhi representasi realistis dan lebih condong ke arah simbolik dan formalis. *Gawr Gura*, salah satu *VTuber* paling populer, merupakan contoh yang sangat representatif dari prinsip simplifikasi yang dimaksud Bell. Karakter ini hadir dengan bentuk tubuh mungil (*chibi*), proporsi kepala yang besar, serta warna-warna cerah seperti biru pastel, putih, dan gradasi lembut yang menciptakan impresi kesegaran dan keimutan.

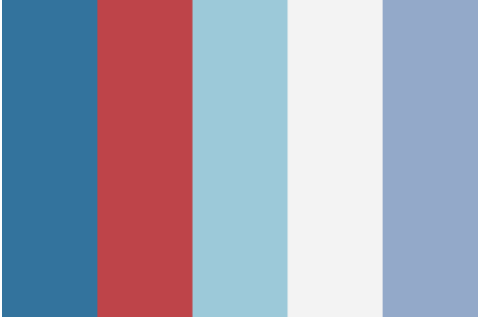
Bell menyatakan bahwa *"a good artist simplifies and designates... he sees and selects"* (pada halaman 221). Ini tercermin jelas dalam cara visual *Gura* didesain. Tidak ada usaha menampilkan tekstur realistis pada hoodie-nya yang menyerupai hiu; gigi hiu digambarkan secara grafis, dan ekor di belakang tubuhnya muncul lebih sebagai siluet atau simbol, bukan bentuk biologis. Mata besar, pipi bulat, dan mulut sederhana menjadi alat komunikasi visual yang sangat kuat, padahal secara teknis sangat minimalis. Justru karena penyederhanaan itu, bentuk-bentuk ini lebih mudah ditangkap secara emosional oleh audiens global.

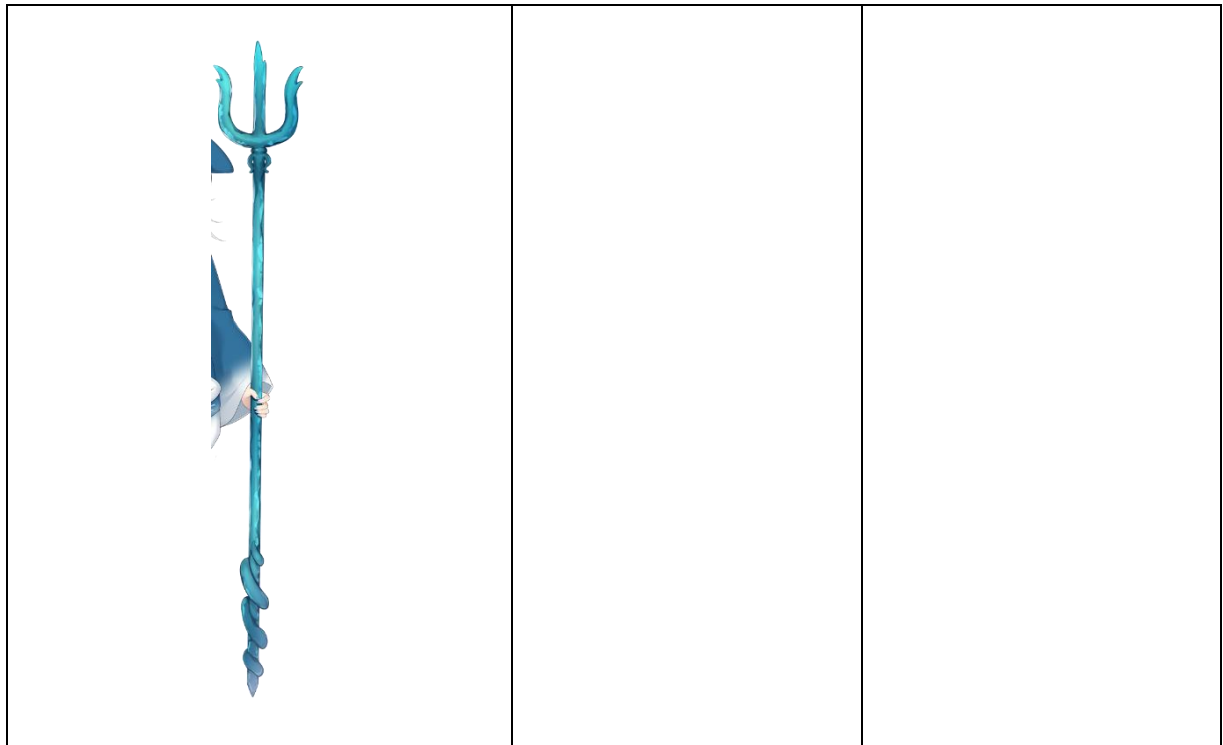
Gaya penyederhanaan ini tidak hanya berdampak pada impresi visual, tetapi juga membuka peluang simbolik yang intuitif. Seperti dijelaskan oleh Satria (2020), simplifikasi dalam *significant form* bukanlah sekadar reduksi, melainkan strategi untuk menekankan struktur visual yang relevan secara estetis dan universal. Ketika bentuk-bentuk kompleks dari anatomi hiu, mitologi lautan, atau proporsi tubuh manusia disederhanakan menjadi simbol-simbol visual seperti hoodie, trisula biru, atau proporsi imut, maka karakter tidak lagi merepresentasikan sesuatu secara literal, tetapi secara emosional.

Marcell Nathaniel Chondro<sup>1</sup> Muhammad Fathoni<sup>2</sup> Ni Putu Sinta Dewi<sup>3</sup>

Desain	Detail	Simplifikasi
	<p><b>Mata:</b> Bola mata proporsional, iris realistis dengan pencahayaan kompleks</p>	<p>Mata besar bergaya anime, dengan warna terang dan efek highlight sederhana untuk kesan imut</p>
	<p><b>Hidung:</b> Bentuk hidung menonjol dengan bayangan dan detail tulang hidung</p>	<p>Hidung diganti titik kecil atau garis halus, hampir tak terlihat (sesuai gaya <i>chibi</i>)</p>
	<p><b>Mulut:</b> Bibir lengkap dengan garis dan dimensi anatomi</p>	<p>Mulut berupa lengkungan atau garis sederhana, tanpa volume atau gigi realistis</p>
	<p><b>Leher:</b> Leher proporsional dengan struktur otot dan panjang anatomis</p>	<p>Leher sangat pendek atau disamarkan dalam desain, menyatu dengan tubuh seperti boneka</p>
	<p><b>Tubuh:</b> Proporsi tubuh manusia normal dengan anatomi realistis dan perbandingan tinggi badan seimbang</p>	<p>Tubuh dibuat kecil dengan gaya <i>chibi</i>, mengurangi detail anatomi untuk kesan imut dan sederhana</p>
	<p><b>Kaki:</b> Kaki dengan struktur otot, lutut, dan proporsi panjang yang realistis</p>	<p>Kaki disederhanakan tanpa detail otot atau sendi kompleks, menjaga bentuk minimalis</p>

Marcell Nathaniel Chondro<sup>1</sup> Muhammad Fathoni<sup>2</sup> Ni Putu Sinta Dewi<sup>3</sup>

	<p><b>Ekor:</b> Tidak terdapat ekor dalam anatomi manusia</p>	<p>Ditambahkan ekor hiu sebagai elemen visual, dengan bentuk sederhana untuk memperkuat identitas karakter</p>
	<p><b>Warna:</b> Warna kulit, pakaian, dan elemen mengikuti variasi warna realistis</p>	<p>Menggunakan palet warna terbatas (biru, putih, merah) untuk menciptakan harmoni visual dan kesatuan (<i>unity</i>)</p>
	<p><b>Tongkat (<i>Trident</i>):</b> Tidak ada elemen tambahan dalam bentuk manusia normal</p>	<p>Ditambahkan tongkat berbentuk trident dengan desain sederhana sebagai elemen visual pendukung dan penyeimbang komposisi</p>



**Tabel 1.** Analisis Simplifikasi Elemen Visual Karakter Gawr Gura

Untuk memperkuat pembacaan visual ini secara metodologis, pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce kembali digunakan, fokus hanya pada kategori ikon (Chandler (2007)). Ikon, menurut Peirce, adalah tanda yang memiliki kemiripan langsung dengan objek yang diwakilinya. Dalam konteks penyederhanaan desain Gawr Gura, ikon berperan penting karena bentuk yang digunakan (seperti hoodie hiu, ekor kecil, atau senjata trisula) tidak kehilangan kemiripannya meski telah disimplifikasi. Desain tidak lagi menampilkan anatomi hiu yang detail, tetapi cukup dengan bentuk dan motif grafis untuk menyampaikan identitas “hiu” secara intuitif. Hal ini membuktikan bahwa penyederhanaan tidak menghilangkan kekuatan visual, justru memperkuat asosiasi bentuk melalui ikon, sejalan dengan significant form Bell yang mementingkan struktur visual yang langsung menggugah perasaan.

Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Barry (2020) yang menegaskan bahwa pengalaman estetika visual tidak selalu bergantung pada kompleksitas struktur, melainkan pada efektivitas bentuk dalam memicu respons emosional penonton. Dalam konteks komunikasi visual, Barry menjelaskan bahwa penyederhanaan elemen visual seperti warna, bentuk, dan komposisi justru memungkinkan otak memproses stimulus secara lebih cepat dan menghasilkan keterlibatan emosional yang lebih langsung. Dalam konteks desain karakter Gawr Gura, efektivitas ekspresi estetis tidak muncul dari detail visual yang rumit, melainkan dari pemilihan bentuk dan warna yang sederhana namun konsisten, sehingga mampu membangkitkan respons estetika audiens secara intuitif.

Marcell Nathaniel Chondro<sup>1</sup> Muhammad Fathoni<sup>2</sup> Ni Putu Sinta Dewi<sup>3</sup>

Lebih lanjut, Billah D. (2024) menunjukkan bahwa visual “norak” pada spanduk pecel lele pun bisa dianalisis secara estetis melalui prinsip formalisme Bell, karena tetap membentuk kesatuan visual yang signifikan. Gura, dalam level yang lebih kompleks dan profesional, menyusun identitasnya dari elemen yang disimplifikasi dengan cara yang serupa: tidak sekadar untuk menarik perhatian, tetapi juga menciptakan komunikasi visual langsung yang membangkitkan emosi.

Dalam konteks inilah prinsip *Simplification and Design* Bell tetap relevan. Clive Bell tidak pernah menyatakan bahwa seni harus sederhana, tetapi bahwa seni sejati menyusun bentuk secara sadar untuk menyampaikan impresi estetis. Gawr Gura menunjukkan bagaimana desain kontemporer masih berakar pada estetika murni. Tidak ada narasi verbal yang menyertainya saat tampil, namun dari bentuknya saja, ia bisa dikenali, disukai, dan bahkan dikagumi.

### 3.3 *The Pathetic Fallacy* dalam desain “Gawr Gura” berdasarkan perspective Clive Bell

Dalam esainya *Art* (1913), Clive Bell memperkenalkan istilah *pathetic fallacy* untuk mengkritik pendekatan seni yang terlalu mengandalkan emosi sentimental dan naratif. Bell menyatakan bahwa “*If art were a mere matter of suggesting the emotions of life, a work of art would give to each no more than what each brought with him*” (pada halaman 243). Ia menekankan bahwa seni sejati harus memberikan sesuatu yang baru dalam pengalaman emosi kita, bukan sekadar mencerminkan perasaan yang sudah kita miliki. Inilah yang membedakan aesthetic emotion dari sekadar reaksi sentimental: seni bukan cermin kehidupan, melainkan bentuk baru yang menggugah kita secara mendalam melalui visualitas murni.

Dalam konteks ini, desain karakter *VTuber* seperti Gawr Gura menjadi contoh yang menarik. Alih-alih menggunakan bentuk wajah yang dramatis, atau ekspresi penuh air mata, Gura dirancang dengan pendekatan visual yang bersih, sederhana, dan netral secara emosi. Ia tidak menunjukkan ekspresi penderitaan, kegembiraan yang berlebihan, atau kesedihan dalam bentuk teatrikal. Desain seperti ini mencerminkan penolakan terhadap *pathetic fallacy*, karena penonton tidak dipaksa merasakan emosi tertentu dari narasi atau ekspresi yang dibangun secara artifisial. Sebaliknya, penonton justru merasakan “keterhubungan visual” dari bentuk-bentuk yang disusun secara harmonis.



**Gambar 2.** Ekspresi wajah netral Gawr Gura yang tetap menyampaikan karakter ceria tanpa emosi dramatik, mendukung prinsip Clive Bell dalam menghindari *pathetic fallacy*. (Sumber: Hololive)

Bell menegaskan bahwa *"It is because art adds something new to our emotional experience, something that comes not from human life but from pure form, that it stirs us so deeply and so mysteriously"* (pada halaman 243). Gura bukanlah karakter yang membuat kita tersentuh karena kisahnya, melainkan karena harmoni warna, keseimbangan bentuk, dan proporsi visual yang menyenangkan secara estetika. Ini adalah pengalaman visual yang bersifat internal, bukan respons terhadap simbol atau drama eksternal.

Dalam menganalisis bentuk-bentuk ini, pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce kembali digunakan secara selektif, yakni hanya pada kategori ikon (Chandler (2007)). Elemen visual seperti hoodie hiu, senyum sederhana, dan proporsi tubuh chibi menunjukkan bagaimana bentuk-bentuk yang disederhanakan dapat dikenali sebagai ikon, tanpa perlu dibebani dengan emosi buatan atau narasi. Karakter Gura dapat dikenali sebagai imut, lincah, dan laut-sentris hanya dari bentuk dan warna yang ia tampilkan. Menurut Putra & Yasa (2020), ikonisasi bentuk dalam desain visual memungkinkan komunikasi non-verbal yang efisien karena "makna ditransmisikan melalui kemiripan bentuk, bukan melalui emosi atau narasi". Ini memperkuat posisi Bell bahwa seni bukanlah penyampai cerita, tetapi pembangun pengalaman estetik baru melalui bentuk.

Marcell Nathaniel Chondro<sup>1</sup> Muhammad Fathoni<sup>2</sup> Ni Putu Sinta Dewi<sup>3</sup>

Sementara itu, analisis oleh Lingga Ananta Kusuma Putra et al. (2023) terhadap karakter visual dalam budaya populer juga mendukung pandangan ini. Mereka menemukan bahwa desain karakter yang paling kuat secara visual justru adalah yang tidak mencoba menampilkan emosi eksplisit, tetapi menciptakan kesan estetis yang dapat diterjemahkan sendiri oleh audiens. Dalam hal ini, Gura adalah contoh modern dari pendekatan formalis: desainnya menggugah, tanpa menjadi manipulatif secara emosional. Ia adalah perwujudan dari apa yang disebut Bell sebagai “*the elimination of irrelevance and the elevation of pure form*” (pada halaman 245).

Dengan demikian, Gawr Gura tidak sekadar menjadi ikon digital yang lucu, tetapi contoh konkret dari penolakan terhadap *pathetic fallacy*. Ia tidak dibuat untuk memancing simpati, tetapi untuk membentuk impresi visual yang kuat, murni, dan emosional melalui komposisi bentuk. Clive Bell telah menegaskan bahwa seni yang benar tidak menyentuh kita karena drama kehidupan yang dibawa, tetapi karena ia membawa kita ke wilayah bentuk yang menyentuh jiwa dengan cara yang baru dan tidak terduga.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis dengan teori Clive Bell dan metode semiotika Peirce, dapat disimpulkan bahwa karakter *VTuber* Gawr Gura merupakan perwujudan prinsip estetika modern yang mengedepankan bentuk visual murni sebagai sumber emosi estetis. Gawr Gura berhasil membangkitkan keterikatan emosional melalui penyederhanaan bentuk, pemilihan warna harmonis, dan desain visual yang tidak bergantung pada narasi sentimental. Pendekatan semiotika Peirce memperkuat bahwa elemen visual Gura, terutama sebagai ikon, dapat dikomunikasikan secara efektif dalam konteks budaya populer digital. Oleh karena itu, karakter ini layak diposisikan tidak hanya sebagai produk hiburan, tetapi juga sebagai objek seni visual yang bermakna dan relevan dalam studi desain komunikasi visual kontemporer

## REFERENSI

- Bambang Arianto, S. E. , M. A. , M. Ak. , Ak. (2024). *Triangulasi Metoda Penelitian Kualitatif* (Irma Kharisma Hatiebi, Saiful Khozi, Erick Sorongan, & Gozali, Eds.; 1st ed.). Borneo Novelty Publishing.
- Billah D. (2024). “ANALISIS VISUAL TEORI CLIVE BELL PADA GAMBAR SPANDUK PECEL LELE KHAS LAMONGAN.” <https://repository.unipasby.ac.id/id/eprint/8769/>
- Chandler, D. (2007). *Semiotics the Basics* (2nd ed.). Routledge Taylor & Francis Group. <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780203014936/semiotics-basics-daniel-chandler>

Marcell Nathaniel Chondro<sup>1</sup> Muhammad Fathoni<sup>2</sup> Ni Putu Sinta Dewi<sup>3</sup>

- Clive Bell. (1913). *Art*. Frederick A. Stokes Company.  
<https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.98236/page/XIII/mode/2up>
- Firda Habibah N., & Kusuma Dawami A. (2021). *EMOSI ESTETIS PADA LUKISAN "IBU DAN ANAK" KARYA BASOEKI ABDULLAH*.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/36724>
- Intan, D., Saputra, S., & Setyawan, I. (2021). *Virtual YouTuber (VTuber) Sebagai Konten Media Pembelajaran Online*.
- Iqbal M. (2019). *PARADISO IBU DI DALAM KARYA KRIYA TEKSTIL*.  
<https://digilib.isi.ac.id/6029/>
- John W. Creswell. (2009). *RESEARCH DESIGN Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (3rd ed.). SAGE Publications, Inc.
- Putra, G. L. A. K., & Yasa, G. P. P. A. (2020). *ESTETIKA KARAKTER ANIMASI PADA MEDIA KOMUNIKASI SOSIAL DENGAN KATEGORI AUDIENCE REMAJA*.  
<https://s.id/jurnalbahasarupa>
- Lingga Ananta Kusuma Putra, G., Pasek Putra Adnyana Yasa, G., Made Hendra Mahajaya Pramayasa, I., Studi Animasi, P., & Seni Rupa dan Desain, F. (2023). *ANALISIS SEMIOTIKA TERHADAP ANIMASI "BELAJAR MEMBACA HURUF VOKAL DAN KONSONAN, LALA & CIKO."* 3(1), 58–65. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/viswadesign/article/view/2328>
- Nisatatzkiyah, K., Ponsen, F., & Setiana, S. M. (2023). *PERANCANGAN VIRTUAL YOUTUBER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG TINGKAT PEMULA*.
- Rafi Indrawan, M., Kania Izmayanti, D., Program Studi Sastra Jepang, M., & Ilmu Budaya, F. (2023). *PERILAKU KONSUMTIF PENGGEMAR VTUBER USADA PEKORA MELALUI AKTIFITAS DONASI SUPERCHAT*.
- Rafli, M., Susanti, I., & Kharisma, V. (2025). REDESIGN LOGO USAHA FROZEN FOOD - D2D FROZEN FOOD MENINGKATKAN CITRA DENGAN LOGO YANG BARU. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 6(2), 215–229.  
<https://doi.org/10.59997/amarasi.v6i2.5518>
- Satria, K. B. (2020). *SIGNIFICANT FORM SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS*.  
[www.instagram.com/pablocicasso\\_arty](http://www.instagram.com/pablocicasso_arty),
- Sheree Josephson, James D. Kelly, & Ken Smith. (2020). *HANDBOOK OF VISUAL COMMUNICATION* (2nd ed.). Routledge. <https://www.routledge.com/Routledge-Communication-Series/book-series/RCS>.