

Perancangan Visual *Emote* Digital Magenta Gurl dalam menyampaikan Ekspresi Emosi pada Platform Live Streaming

Nazlyna Salsa Billa^{1*}, Wandah Wibawanto²

¹⁻²Seni Rupa Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*Penulis Korespondensi: Nazlyna@students.unnes.ac.id

Abstract. The development of live streaming culture has encouraged the use of digital emotes as a visual communication medium and a means of expression between streamers and viewers. This study aims to design digital emotes based on the original character Magenta Gurl as a medium of expression for live streaming platforms. The study was motivated by the limited research on the visual design of digital emotes, despite their potential to serve as personalized communication media through illustrations that can be customized to reflect users' visual identities. The research employed a design approach using literature review, observation, and visual documentation as data collection methods. The design process included design requirements analysis, character concept development, emotional expression selection, sketch creation, illustration digitization, and emote implementation on the BetterTTV platform. The design resulted in six digital emotes featuring various expressions that support interaction during live streaming. All emotes were successfully implemented on BetterTTV by complying with the platform's required format and technical specifications, enabling them to function as visual communication media that facilitate interaction and deliver emotional expression in a more personalized manner within live streaming platforms.

Keywords: Emote; Illustration; Live Streaming; Twitch; Visual Communication.

Abstrak. Perkembangan budaya *live streaming* telah mendorong penggunaan *emote* digital sebagai media komunikasi visual dan sarana ekspresi antara *streamer* dan *viewers*. Penelitian ini bertujuan merancang *emote* digital berbasis karakter orisinal Magenta Gurl sebagai media ekspresi pada platform *live streaming*. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya kajian mengenai desain visual *emote* digital, padahal *emote* memiliki potensi sebagai media komunikasi yang personal melalui ilustrasi yang dapat dikustomisasi sesuai identitas visual pengguna. Penelitian menggunakan *design approach* dengan metode pengumpulan data berupa studi pustaka, observasi, dan dokumentasi visual. Proses perancangan meliputi analisis kebutuhan desain, pengembangan konsep karakter, penentuan ekspresi emosi, pembuatan sketsa, digitalisasi ilustrasi, hingga implementasi *emote* pada platform BetterTTV. Hasil perancangan menghasilkan enam *emote* dengan berbagai ekspresi yang mendukung interaksi dalam *live streaming*. Seluruh *emote* berhasil diimplementasikan pada BetterTTV dengan menyesuaikan format serta spesifikasi teknis yang berlaku, sehingga dapat berfungsi sebagai media komunikasi visual yang mendukung interaksi dan penyampaian ekspresi emosi secara lebih personal pada platform *live streaming*.

Kata kunci: Emote; Ilustrasi; Komunikasi Visual; Siaran Langsung; Twitch.

1. LATAR BELAKANG

Live streaming atau siaran langsung adalah jenis hiburan modern berupa penyiaran video atau audio secara *real-time* mirip seperti siaran langsung di televisi. Penyiaran ini mengintegrasikan *broadcasting* dengan penayangan permainan *game online* (Li et al., 2020). Dalam beberapa tahun terakhir, munculnya berbagai macam platform *live streaming* seperti YouTube Live, Twitch, Discord, dan sebagainya menyebabkan peningkatan besar pada aktivitas *live streaming* dan juga audiens penikmat *live streaming* (*viewers*) terutama pasca pandemi COVID-19 (Gierke & Brady, 2022). Fenomena *live streaming* berkembang semakin pesat di era modern ditandai dengan meningkatnya *viewers* pada *streaming* konten video *game online*. Menurut data *Video Game Statistics 2026* yang mencatat pemain *game* secara global

oleh Jaimes pada laman *Quantumrun*, basis pemain *game* dunia saat ini sudah mencapai 3,51 miliar pemain aktif yang menyebabkan aktivitas siaran langsung dan penonton aktif mencapai lebih dari satu miliar. Jumlah ini didominasi oleh penonton Asia, kemudian dari Eropa lalu Amerika Serikat. Disebutkan bahwa *viewers* tidak hanya sebagai penonton *streaming* saja tetapi juga berpeluang menjadi konten kreator video *game* (Anderson, 2018).

Lonjakan jumlah aktivitas *live streaming* dan peminatnya mendorong terbentuknya berbagai komunitas yang berpusat pada sosok *streamer* sehingga memungkinkan terjadinya interaksi antarpenonton serta antara *viewers* dengan *streamer*. Selain itu fitur-fitur dalam *platform live streaming* memungkinkan *viewers* berinteraksi secara langsung dengan penyiar seperti berkomentar, memposting pesan melalui *live chat*, dan membagikan *emoji*, *emote*, maupun hadiah yang muncul pada layar *Live stream* (Rinaldo & Irwansyah, 2022).

Interaksi pada *live streaming* umumnya berupa pesan-pesan singkat. Ruang obrolan *live streaming* bergerak sangat cepat (*fast – paced chat*) dengan waktu baca yang sangat terbatas dan kurang efisien. Sebagian besar pengguna mungkin hanya menggunakan *emote* dalam pesan mereka untuk menyampaikan emosi (Olejniczak, 2015). *Emote* menjadi bahasa atau simbol visual yang menyampaikan emosi secara instan. *Emote* berkembang pesat dalam komunitas *game* dan bahkan menjadi bahasa visual para *gamer* (Weijden, 2017). Berbeda dengan *emoji* yang bersifat universal, *emote* memiliki tujuan komunikatif yang berbeda pada *platform live streaming* sehingga memerlukan pemodelan atau perancangan khusus sesuai identitas *streamer* atau komunitas tertentu (Barbieri et al., 2017). Personalisasi dalam perancangan *emote* juga menjadi representasi identitas visual yang memperkuat branding *streamer* dan rasa kebersamaan komunitas. Setiap *streamer* dapat membuat *emote* eksklusif mereka sendiri yang hanya dapat diakses oleh pengguna berlangganan (*subscriber*), sehingga *emote* menjadi salah satu bentuk apresiasi sekaligus identitas eksklusif bagi komunitasnya (Weijden, 2017). Oleh karena itu, proses perancangan *emote* tidak hanya mempertimbangkan kemampuan visual dalam merepresentasikan ekspresi emosi tetapi juga perlu memperhatikan karakteristik identitas visual, konsistensi karakter, serta keterbacaan ekspresi agar *emote* tetap mudah dikenali dan dipahami ketika digunakan dalam komunikasi pada *platform live streaming*.

Penelitian mengenai *emote* pada *platform live streaming* umumnya berfokus pada aspek komunikasi dan interpretasi pengguna. Penelitian oleh Barbieri et al. (2017) mengembangkan model *Natural Language Processing* untuk memprediksi penggunaan *emote* berdasarkan percakapan Twitch; Penelitian oleh Gierke & Brady, (2022) menunjukkan bahwa konteks penggunaan memengaruhi interpretasi emosi dari sebuah *emote*, sehingga makna *emote* tidak hanya ditentukan oleh bentuk visualnya tetapi juga oleh situasi komunikasi; penelitian lain oleh

Kobs et al. (2020) memanfaatkan *emote* sebagai indikator analisis sentimen penonton; penelitian oleh Ruo-Xin et al. (2022) mengembangkan rancangan *Input Method Emoticon* berdasarkan *Uses and Gratifications Theory* yang menyediakan fitur pengeditan, pengelompokan personal, emosi dan identitas pengguna dalam menggunakan emoticon; kemudian penelitian oleh An et al. (2022) mengembangkan sistem *VibEmoji* yang memungkinkan pengguna menyusun emoticon multimodal melalui kombinasi stiker, animasi, dan umpan balik haptik (*vibration*) guna meningkatkan pengalaman komunikasi digital yang berfokus pada pengembangan antarmuka dan mekanisme interaksi pengguna; Adapun penelitian perancangan GIF stiker animasi Emoticstudio oleh Wicaksono, (2025) sebagai media promosi kreatif.

Penelitian-penelitian tersebut membahas kajian mengenai *emote* yang telah berkembang dari aspek komunikasi, interpretasi makna, hingga pengembangan sistem antarmuka yang mendukung personalisasi pengguna dan berfokus pada analisis penggunaan, pengalaman pengguna, maupun pengembangan sistem interaksi. Penelitian ini berfokus pada proses perancangan visual *emote* digital berbasis karakter yang dipersonalisasi sebagai media penyampaian ekspresi emosi pada *platform live streaming*. Penelitian ini bertujuan menghasilkan acuan yang menjelaskan bagaimana prinsip komunikasi visual, personalisasi karakter, dan ekspresi emosi dapat diintegrasikan dalam proses perancangan visual *emote* untuk *platform live streaming*, dengan objek implementasi berupa karakter orisinal *Magenta Gurl*.

2. KAJIAN TEORITIS

Emote pada platform live streaming

Emoji dan *emote* merupakan simbol visual yang digunakan untuk menyampaikan emosi dalam interaksi digital. Perbedaan keduanya terletak pada konteks penggunaannya, *emoji* umumnya digunakan sebagai simbol visual yang menyertai pesan daring dalam percakapan untuk menambahkan nuansa emosi pada komunikasi digital (Ramdani et al., 2025). Di sisi lain, *emote* merupakan istilah yang pertama kali berkembang dalam komunitas *game online* yang merujuk pada ikon yang digunakan sebagai representasi visual ekspresi emosi karakter permainan maupun karakter yang dipersonalisasi, misalnya representasi identitas seorang *streamer*. *Emote* memiliki konsep unik yang memadukan unsur visual, teks atau bahkan kombinasi suara dan animasi dalam satu kesatuan, sehingga memberikan pengalaman komunikasi yang lebih ekspresif, menarik, dan efektif dalam menyampaikan emosi pengguna

(Sya'baan et al., 2024). Penggunaan *emote* dalam obrolan *live streaming* memiliki kesamaan konsep dengan model *Emotions as Social Information* (EASI) yang dikemukakan oleh Van Kleef (2009) di mana *emote* dapat mengungkapkan berbagai perasaan seperti kegembiraan, kesedihan, kemarahan, atau kejengkelan. Sebagai contoh saat muncul momen jenaka, kolom obrolan akan dipenuhi dengan *emote* tawa yang menggambarkan reaksi tawa *viewers* pada suatu lelucon yang terjadi saat siaran berlangsung (Gierke & Brady, 2022). Momen ini membuat pengalaman interaksi daring menjadi lebih hidup dan kaya ekspresi

Art style Chibi

Chibi merupakan pengembangan gaya gambar karakter kartun dari komik maupun *manga* dari budaya Jepang yang memiliki gaya gambar khas seperti deformasi dengan proporsi kepala lebih dominan dibandingkan tubuh, dan menonjolkan ekspresi wajah yang jelas (Jasi et al., 2016) Gaya *chibi* memiliki karakteristik yang imut dan memiliki kesan suasana cerita ringan, ramah, dan santai (Ulavia & Ratyaningrum, 2021).

Platform live stream Twitch

Twitch merupakan *platform live streaming* yang memungkinkan streamer menyiarkan aktivitas secara langsung dan berinteraksi dengan penonton secara *real-time* melalui *live chat*. Twitch merupakan platform live streaming dengan fokus permainan video *game*. Selain *game*, Twitch juga menyediakan konten *live streaming* lain seperti pertunjukan musik, demonstrasi memasak, tutorial seni dan kerajinan. Interaksi *live streaming* dapat terjadi komunikasi dua arah dalam ruang obrolan seperti mengirimkan pesan atau membagikan *emote* (Webwise, 2019).

3. METODE PENELITIAN

Perancangan ini menggunakan *design approach* yang berfokus menghasilkan karya personalisasi karakter dengan integrasi komunikasi emosional. Pemilihan gaya gambar *chibi* bertujuan untuk mengoptimalkan keterbacaan visual pada media yang berukuran kecil. Pendekatan semiotika visual juga diterapkan melalui penerjemahan teori ekspresi emosi ke dalam kode kode visual agar mampu menyampaikan pesan secara instan dan efektif dalam budaya *live chat*.

Proses perancangan *emote* digital *Magenta Gurl* menggunakan metode kualitatif untuk menggali kebutuhan desain dengan mengumpulkan data studi pustaka melalui telaah jurnal, artikel ilmiah, serta sumber pustaka lain yang berkaitan dengan *emote* digital, komunikasi visual, ekspresi emosi, dan *platform live streaming*. Observasi juga dilakukan terhadap penggunaan *emote* pada *platform live streaming* untuk menyesuaikan implementasi *emote* pada

live chat, mengidentifikasi berbagai ekspresi *emote* yang umum digunakan, serta memetakan karakteristik ukuran tampilan dan format file. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan berbagai referensi visual yang digunakan sebagai dasar kebutuhan perancangan visual *emote* digital.

Tahapan perancangan disusun secara linear yang terdiri atas tahap analisis kebutuhan perancangan, tahap pengembangan konsep visual, serta tahap produksi dan implementasi.



Gambar 1. Alur Metode Perancangan.

Tahap analisis kebutuhan perancangan adalah proses pengelompokan dan pemilahan data yang telah diperoleh melalui pengumpulan data berupa studi literatur, observasi fenomena interaksi pada platform, serta studi dokumentasi visual. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dan disaring untuk menentukan arah estetika dan pemetaan emosi sebagai sintesis acuan perancangan.

Pada tahap pengembangan konsep visual dilakukan penyusunan konsep karakter orisinal *Magenta Gurl* berdasarkan hasil analisis. Selanjutnya menentukan ekspresi emosi yang akan divisualisasikan. Rancangan awal berupa eksplorasi sketsa kasar dan menentukan ukuran kanvas. Pada tahap ini juga dilakukan pemilihan skema warna yang cocok dengan karakteristik *Magenta Gurl*.

Tahap produksi dan implementasi merupakan proses perancangan dari pengembangan ide meliputi proses digitalisasi menggunakan Procreate, penyempurnaan *line art*, *rendering*, hingga tahap akhir yaitu evaluasi berupa simulasi tampilan *emote* pada ukuran *live chat* dan evaluasi keterbacaan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap analisis kebutuhan perancangan

Pada analisis studi pustaka diperoleh teori yang dikemukakan oleh Charles Darwin dan diperkuat dengan klasifikasi *Facial Action Coding System* (FACS) yang dikembangkan oleh Paul Ekman. Teori ini menunjukkan bahwa ekspresi emosi manusia memiliki karakteristik tertentu yang dapat diamati melalui perubahan elemen wajah. Saat wajah manusia mengekspresikan berbagai emosi, elemen wajah seperti alis, mata, dan mulut mengalami perubahan bentuk tertentu (Boutet et al., 2023). Ekspresi merupakan aspek yang paling mendominasi pada komunikasi visual *emote* digital dan menjadi pertimbangan utama dalam proses perancangan visual *emote* digital *Magenta Gurl*.

Hasil observasi penggunaan *emote* pada *platform* Twitch dan YouTube Live menunjukkan bahwa *emote* umumnya ditampilkan dalam ukuran relatif kecil pada kolom *live chat* sehingga diperlukan ukuran kanvas dengan resolusi yang memadai untuk menjaga keterbacaan ekspresi dan kualitas visual. Tiap kanvas juga harus menggunakan format persegi rasio 1:1 untuk keseragaman visual, dan latar belakang transparan agar dapat diimplementasikan secara fleksibel pada *platform live streaming*. Selain itu, *emote* yang mudah dikenali umumnya memiliki bentuk *chibi*. Penyederhanaan elemen visual dengan gaya *chibi* bertujuan agar ekspresi tetap dapat dipahami meskipun dalam ukuran terbatas.

Hasil yang sama diperoleh pada pengumpulan data dokumentasi template ilustrasi *Your Character Here* (YCH) dengan kategori *emote base* yang menunjukkan kecenderungan penggunaan gaya *chibi* dengan berbagai macam ekspresi. YCH merupakan istilah dalam komunitas ilustrasi digital yang merujuk pada template ilustrasi dan pose yang dapat dikustomisasi dengan karakter tertentu. Tampilannya dapat berupa gambar mentah tanpa pewarnaan (*base*) dan tanpa identitas karakter untuk referensi dalam proses perancangan ilustrasi digital maupun kustomisasi karakter tertentu pada template tersebut.

Pada tahap analisis diperoleh kebutuhan utama dalam perancangan *emote* digital berupa penggunaan gaya gambar *chibi*, penerapan ekspresi wajah yang jelas berdasarkan teori emosi dan observasi mengenai ekspresi *emote* yang umum digunakan dalam platform, pemilihan ekspresi yang divisualisasikan, serta penyesuaian ukuran visual agar *emote* tetap terbaca pada

kolom *live chat*. Hasil analisis tersebut menjadi dasar penyusunan perancangan konsep visual karakter *Magenta Gurl*.

Tahap pengembangan konsep visual.

Konsep karakter Magenta Gurl

Karakter *Magenta Gurl* merupakan karakter orisinal sebagai objek implementasi *emote* digital pada *platform live streaming*. *Magenta Gurl* adalah karakter perempuan yang ceria, feminin, dan ekspresif. Penamaan *Magenta Gurl* menggunakan kata *gurl* sebagai variasi penulisan informal dari kata *girl* yang umum ditemukan dalam komunikasi digital dan budaya internet modern bertujuan untuk memberikan kesan yang lebih ekspresif, kasual, dan dekat dengan karakteristik pengguna media digital. Karakter *Magenta Gurl* diwujudkan melalui penggunaan warna dominan magenta dengan gaya ilustrasi *chibi*. Pemilihan warna magenta didasarkan pada filosofi warna yang merepresentasikan semangat, ekspresi diri, dan dorongan untuk menjadi diri sendiri. Nilai-nilai tersebut selaras dengan fungsi *emote* yang digunakan untuk menyampaikan berbagai ekspresi emosi secara spontan dan personal.

Karakter *Magenta Gurl* dirancang sebagai karakter yang imut, mudah dikenali, dan juga mampu merepresentasikan kebebasan pengguna dalam mengekspresikan emosi secara jelas pada ukuran visual yang terbatas.

Penentuan Ekspresi

Pemilihan ekspresi emosi *emote* digital *Magenta Gurl* berdasarkan observasi penggunaan *emote* pada platform live streaming khususnya Twitch dan YouTube Live. Ekspresi yang dipilih merupakan bentuk respons emosional yang umum digunakan oleh penonton ketika berinteraksi dengan *streamer* maupun antar komunitas *live streaming*.

Tabel. 1 penentuan ekspresi.

Ekspresi <i>emote</i> yang umum digunakan dalam interaksi <i>live chat</i>		
Nama <i>emote</i>	Emosi target	Deskripsi penggunaan dalam <i>live streaming</i>
<i>Emote Zzz Magenta Gurl</i>	Bosan, mengantuk	Digunakan saat audiens merasa konten berlangsung terlalu lama, tenang, atau sarkasme dari rasa bosan.
<i>Emote LOL Magenta Gurl</i>	Tertawa terbahak-bahak	Digunakan ketika terjadi lelucon, momen spontan yang menghibur, atau interaksi yang mengundang tawa.
<i>Emote Sniffle Magenta Gurl</i>	Terharu, Menangis, sedih	Digunakan pada momen emosional dalam <i>live streaming</i> seperti perasaan simpati, haru atau sedih.
<i>Emote Panic!! Magenta Gurl</i>	Takut, panik, frustrasi	Digunakan saat streamer mengalami situasi menegangkan, terutama saat bermain <i>video game</i> bergenre <i>horror</i> atau kompetitif.

<i>Emote Hype Magenta Gurl</i>	Semangat, support, antusias	Digunakan ketika streamer menunjukkan kemampuan bermain yang mengesankan atau terjadi momen epik selama <i>live streaming</i> .
<i>Emote Love! Magenta Gurl</i>	Cinta, dukungan	Digunakan untuk memberikan semangat, <i>like</i> pada konten, dan membangun interaksi positif.

Sketsa

a. Sketsa *emote Zzz*

Proses perancangan sketsa awal *emote* dengan detail visual karakter berupa posisi tubuh yang bersandar santai ke arah kanan. Di bagian wajah, terdapat detail mulut menganga dan meneteskan sedikit liur, serta balon ingus atau gelembung napas yang menggelembung besar dari hidung. *emote* dilengkapi dengan huruf *Zzz* melayang di bagian atas kepala sebagai metafora khas kartun yang melambangkan tidur nyenyak sembari mendengkur.



Gambar 2. Sketsa awal *Zzz*.

b. Sketsa *emote LOL*

Emote dengan ekspresi tertawa terbahak-bahak (*Laughing out loud*). Detail ekspresi berupa bentuk mata yang menyipit melengkung (*Happy squint*) dengan memancarkan sedikit butir air mata di sudut mata karena tertawa berlebihan. Mulut terbuka lebar menggambarkan gelak tawa yang lepas.



Gambar 3. Sketsa awal *LOL*.

c. Sketsa *emote Sniffle*

Detail ekspresi visual berupa bagian wajah seperti alis yang turun, mata berkaca-kaca dengan buliran air mata besar yang jatuh, hidung yang sedikit beringus, dagu yang berkerut, dan mulut merengek. Detail pada rambut juga dibuat jatuh (*Wilted hair*) untuk memperkuat kesan rapuh dan sedih.



Gambar 4. Sketsa awal *Sniffle*.

d. Sketsa *emote Panic!!*

Emote dengan gestur dramatis ditunjukkan melalui kedua tangan yang memegang atau menutupi kepala. Alis dan dahi berkerut tajam, kedua mata berbentuk oval besar tanpa pupil sebagai efek *shock* dan keterpurukan, serta garis-garis getaran (*tremble*) di luar tubuh untuk mempertegas suasana panik.



Gambar 5. Sketsa awal *Panic!!*.

e. Sketsa *emote Hype*

Detail ekspresi dengan pandangan mata yang terbuka lebar berbinar-binar dengan kilauan bintang (*spark*). Gestur tubuh dengan detail antusiasme dan energi positif seperti kedua tangan yang mengepal semangat.



Gambar 6. Sketsa awal *Hype*.

f. Sketsa *emote Love!*

Karakter digambarkan memegang sejenis *plushie* berbentuk *love* berukuran besar. Ekspresi wajah imut yang menampilkan mata menyipit bahagia, mulut terbuka lebar gembira dengan simbol *heart* kecil di bagian lidah, penambahan ikon *love* melayang di atas kepala yang memperkuat pesan cinta dan kehangatan.



Gambar 7. Sketsa awal *Love!*.

Penggunaan hardware dan software

Eksekusi rancangan secara digital memanfaatkan kombinasi *hardware* iPad dan Apple pencil. Seluruh proses digitalisasi dan *rendering* menggunakan *software* Procreate.

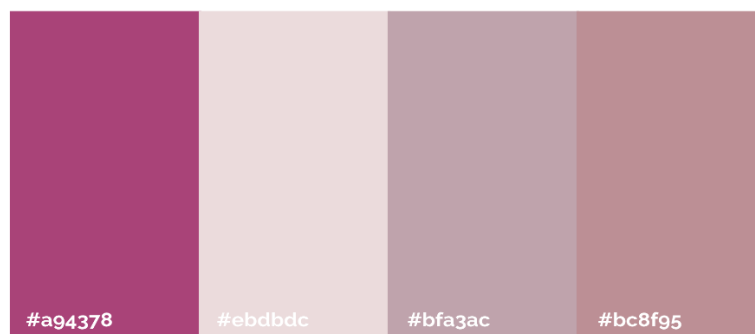
Ukuran kanvas

Ukuran kanvas menggunakan dimensi 2084 x 2084 piksel, 300 DPI, dan profil warna RGB agar mampu menghasilkan kualitas tinggi ketika di-*resize* ke ukuran final.

Tahap produksi dan implementasi

Pemilihan warna

Pemilihan warna untuk perancangan karakter dengan palet warna yang sesuai dengan identitas karakter *Magenta Gurl* yang ceria, ekspresif, feminin, dan imut.



Gambar 8. Alur Metode Perancangan.

Teknik pewarnaan

Pewarnaan pada karakter *Magenta Gurl* memadukan Teknik *cel-shading* dan *soft shading*. Teknik *cel-shading* memberi batas bayangan (*shadow*) dan pencahayaan (*highlight*) yang tegas dan kontras agar karakter *emote* tetap terlihat jelas pada ukuran kecil di *live chat*.

Sementara itu, *soft shading* diberikan pada area tertentu seperti rona pipi, rambut, dan elemen lain untuk menambah dimensi visual yang halus. Perpaduan ini menjaga tingkat keterbacaan visual karakter di berbagai latar belakang obrolan.

a. Line art

Proses menegaskan hasil sketsa akhir dengan garis yang bersih dan konsisten. *Line art* dibuat dengan *brush* pena mekanik dari Procreate yang memiliki karakteristik tebal dan kuat dengan ketebalan 50% dan *Pressure curves* yang diatur sesuai kebutuhan. *Emote* pada bagian yang mendekati outline dibuat lebih tebal.



Gambar 9. Proses *Line art*.

b. Base color

Proses pewarnaan dasar pada seluruh bagian meliputi warna kulit, rambut, pakaian dan elemen pendukung lain.



Gambar 10. Proses *Base Color*.

c. Shading

Proses memberikan efek bayangan untuk menciptakan dimensi visual dan kedalaman pada ilustrasi. *Shading* dibuat dengan teknik *cel-shading*.



Gambar 11. Proses *Shading*.

d. Highlight

Proses menambahkan pencahayaan pada bagian-bagian tertentu meliputi rona pipi dan kilau rambut untuk kesan yang lebih ekspresif. *Highlight* juga diterapkan pada *line art* untuk mengurangi kesan *flat* dan monoton



Gambar 12. Proses *Highlight*.

e. Finishing

Menambahkan detail detail kecil di elemen wajah, hidung dan detail tambahan lain. Pada tahap ini juga dilakukan penambahan ulang *outline* agar karakter dapat tetap mudah dikenali pada ukuran yang kecil dan memisahkan visual dengan *background*.



Gambar 13. *Finishing*.

f. Final artwork

Hasil akhir *emote* digital yang siap digunakan pada *platform* live streaming. File diekspor dalam format PNG dengan latar belakang transparan.



Gambar 14. *Final Artwork.*

g. Hasil final artwork

Perancangan menghasilkan enam *emote* digital karakter *Magenta Gurl* dengan representasi ekspresi emosi yang umum digunakan dalam *platform live streaming*.



Gambar 15. *Final Artwork*
Zzz.



Gambar 16. *Final Artwork*
LOL.



Gambar 17. *Final Artwork*
Sniffle.



Gambar 18. *Final Artwork*
Panic!.



Gambar 19. *Final Artwork*
Hype.



Gambar 20. *Final Artwork*
Love!.

Implementasi emote

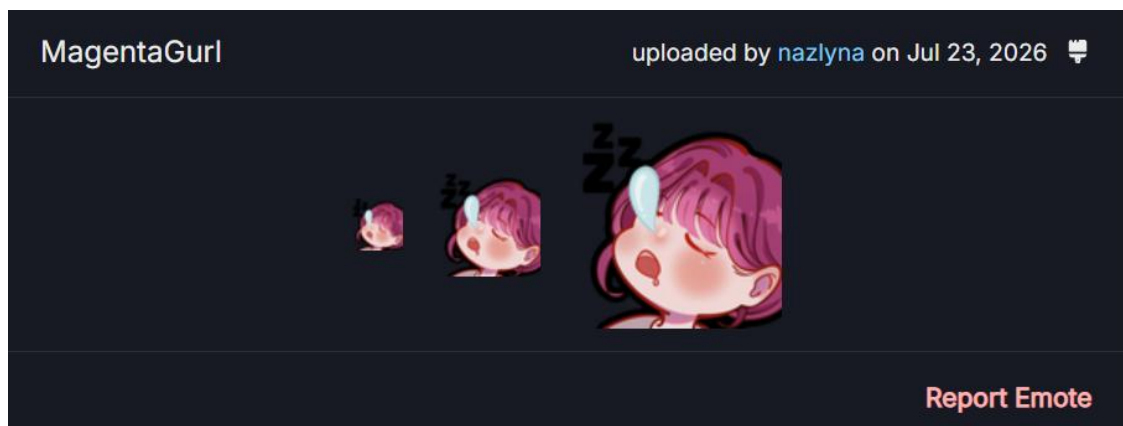
Proses implementasi *emote* digital *Magenta Gurl* dilakukan melalui situs web BetterTTV (BTTV) dan PicResize. PicResize adalah situs web untuk mengubah atau mengompres ukuran file sebuah gambar. Sedangkan, BTTV adalah ekstensi peramban pihak ketiga yang telah terintegrasi dengan Twitch. BTTV memfasilitasi pengguna dalam

mengunggah, mengelola, dan menggunakan lebih banyak *emote* dalam obrolan Twitch. BTTV menyediakan *emote* global maupun *emote* khusus kanal dan memungkinkan setiap streamer untuk dapat mengunggah *emote* mereka sendiri.

Sebelum *emote* digital diimplementasikan pada BTTV, dilakukan perubahan ukuran gambar menggunakan situs web PicResize dengan resolusi awal 2048 x 2048 piksel menjadi 112 x 112 piksel sesuai spesifikasi *emote* persegi yang direkomendasikan pada proses upload dan *platform*.

Gambar 21. Proses *Upload* dan Implementasi *Emote* pada BetterTTV.

Keenam *emote* berhasil diunggah dan memperoleh status *Auto approved*. *Emote* yang telah berhasil di upload dilakukan evaluasi keterbacaan visual berdasarkan tampilan yang secara otomatis diproses oleh BTTV dalam tiga ukuran, yaitu 112 x 112 piksel, 56 x 56 piksel, dan 28 x 28 piksel sebagai fokus evaluasi yang merupakan standar tampilan *live chat* pada *platform live streaming*.



Gambar 22. Tampilan Implementasi Tiga Ukuran *Emote Live Chat* dalam Media BetterTTV.

Implementasi pada BetterTTV menunjukkan bahwa seluruh *emote* dapat ditampilkan pada ukuran *live chat* dengan elemen visual ekspresi wajah, gestur, dan elemen pendukung lain yang masih dapat diamati.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan *emote* digital *Magenta Gurl* menghasilkan enam *emote* dengan berbagai ekspresi yang umum digunakan dalam interaksi pada platform live streaming. Penerapan dengan gaya gambar *chibi*, warna dominan magenta, dan teknik rendering digital yang digunakan mampu menghasilkan *emote* dengan karakter visual yang konsisten. Penyesuaian spesifikasi teknis *emote* seperti teknis format PNG transparan, rasio 1:1, dan ukuran 112 x 112 piksel memungkinkan hasil perancangan diimplementasikan pada platform BetterTTV sesuai dengan kebutuhan visual *live chat*. Penelitian ini juga menyajikan tahapan perancangan *emote* digital yang diharapkan mampu menjadi salah satu acuan dalam pengembangan *emote* yang dipersonalisasi untuk *platform live streaming*.

Penelitian ini dibatasi pada tahap simulasi visual (*mockup*) dan belum menguji implementasi *emote* secara langsung dalam interaksi *live streaming* yang berlanjut (*real-time live chat*). Evaluasi penerapan langsung pada ekosistem *platform* serta dampaknya terhadap dinamika obrolan dapat menjadi fokus pada pengembangan penelitian selanjutnya.

DAFTAR REFERENSI

- An, P., Zhou, Z., Liu, Q., Yin, Y., Du, L., Huang, D. Y., & Zhao, J. (2022). *VibEmoji: Exploring user-authoring multi-modal emoticons in social communication. Proceedings of the 2022 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. <https://doi.org/10.1145/3491102.3501940>
- Anderson, K. E. (2018). Getting acquainted with social networks and apps: Streaming video games on Twitch.tv. *Library Hi Tech News*, 35(9), 7–10. <https://doi.org/10.1108/LHTN-08-2018-0054>
- Barbieri, F., Espinosa-Anke, L., Ballesteros, M., Soler-Company, J., & Saggion, H. (2017). Towards the understanding of gaming audiences by modeling Twitch emotes. *Proceedings of the 2nd Workshop on Natural Language Processing and Computational Social Science*, 11–20. <https://doi.org/10.18653/v1/W17-4402>
- Boutet, I., Guay, J., Chamberland, J., Cousineau, D., & Collin, C. (2023). Emojis that work! Incorporating visual cues from facial expressions in emojis can reduce ambiguous interpretations. *Computers in Human Behavior Reports*, 9, Article 100251. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2022.100251>

- Gierke, C., & Brady, S. E. (2022). *The effects of context on the understanding of Twitch emotes*. SSRN. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4176872>
- Jasi, E. F., Banindro, S. B., & Yulianto, H. Y. (2016). Perancangan karakter tokoh superhero Indonesia dengan gaya chibi untuk anak usia 3–12 tahun. <https://www.neliti.com/id/publications/84450/>
- Kobs, K., Zehe, A., Bernstetter, A., Chibane, J., Pfister, J., Tritscher, J., & Hotho, A. (2020). Emote-controlled: Obtaining implicit viewer feedback through emote-based sentiment analysis on comments of popular Twitch.tv channels. *ACM Transactions on Social Computing*, 3(2), 1–34. <https://doi.org/10.1145/3365523>
- Li, Y., Wang, C., & Liu, J. (2020). A systematic review of literature on user behavior in video game live streaming. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(9), Article 3328. <https://doi.org/10.3390/ijerph17093328>
- Olejniczak, J. (2015). *A linguistic study of language variety used on Twitch.tv: Descriptive and corpus-based approaches*. *International Conference RCIC'15 (Redefining Community in Intercultural Context)*, 1–8. https://www.researchgate.net/publication/317168136_A_Linguistic_Study_of_Language_Variety_Used_on_TwitchTv_Descriptive_and_Corpus-Based_Approaches
- Ramdani, D., Sholehah, N. F., & Nandang, A. (2025). Emoji sebagai strategi komunikasi sosial: Analisis sosiolinguistik terhadap teks digital. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 5(3), 2660–2669. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v5i3.2054>
- Rinaldo, E., & Irwansyah. (2022). Fenomena tren live streaming pada media sosial dalam perspektif social construction of technology. *ArtComm: Jurnal Komunikasi dan Desain*, 5(2), 83–98. <https://doi.org/10.37278/artcomm.v5i2.534>
- Ruo-Xin, Y., Zhao-Lin, L., Rui, L., Chun-Xiao, L., Jing-Tao, K., Heng, Z., & Xiao-Jie, X. (2022). Emoticon input method design based on theory of use and gratification. *Advances in Ergonomics in Design: Proceedings of the AHFE 2022 International Conference*, 47, 465–471. <https://doi.org/10.54941/ahfe1001971>
- Sya'baan, A. Muh. R., Hasyim, M., Iman, M. N., Rahmawati, & Lakuana, N. (2024). Emotes in Mobile Legends game communication: A semiotic perspective. *BEEJ*, 5(2). <https://doi.org/10.32529/beej.v5i2.3311>
- Ulavia, M., & Ratyaningrum, F. (2021). Karakteristik fanart dari Army Indonesia: Analisis visual karya komunitas penggemar Bangtan Seonyeondan (BTS). *Sakala Jurnal Seni Rupa Murni*, 2(2), 31–45.
- van der Weijden, J. (2017, October 27). *The emotes of Twitch*. *Diggit Magazine*. <https://www.diggitmagazine.com/papers/emotes-twitch>
- Webwise. (2019, August 2). *Explained: What is Twitch?* <https://www.webwise.ie/parents/explained-what-is-twitch/>
- Wicaksono, F. E. (2025). Perancangan GIF stiker animasi 2D tema *slice of life* hantu lokal sebagai promosi produk EmoticStudio. *Jurnal Barik*, 7(3). <https://doi.org/10.26740/jdkv.v7i3.72111>