

Eстетик Visual Vtuber Ironmouse: Perspektif Dennis Dake

Marcell Nathaniel Chondro¹, Muhammad Fathoni², Ni Putu Sinta Dewi³

¹ Universitas Bumigora, ² Universitas Bumigora, ³ Universitas Bumigora,

Corresponding Author: Marcell, Chondro, e-mail: marcell.condro@gmail.com

Published: January, 2026

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis estetika visual Ironmouse menggunakan kerangka estetika Dennis Dake yang mencakup perspektif seni, sains, dan interdisipliner. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif-interpretatif, penelitian menelaah bagaimana warna, bentuk, ekspresi, dan simbol membentuk pengalaman estetis dan respons emosional audiens. Perspektif seni dijelaskan melalui konsep significant form Clive Bell serta semiotika Roland Barthes dan Charles Sanders Pierce. Perspektif Sains menggunakan teori persepsi visual Ann Marie Barry dan psikologi estetika Berlyne untuk memahami bagaimana elemen visual memicu perhatian dan juga empati. Integrasi keduanya menunjukkan bahwa estetika Ironmouse tidak hanya lahir dari desain artistik, tetapi juga dari mekanisme persepsi dan budaya digital. Temuan ini mengaskan bahwa Ironmouse memiliki daya tarik visual multidimensional yang terbentuk melalui sinergi antara seni, sains, dan konteks interaktif komunitas Vtuber.

Keywords: Vtuber, Ironmouse, Estetika Visual, Dennis Dake

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Sekarang perkembangan teknologi komunikasi visual telah mengalami perubahan yang sangat signifikan terhadap cara manusia berinteraksi, mengekspresikan diri, dan membangun identitas mereka pada zaman digital ini. Salah satu fenomena yang menarik atau populer pada saat ini yang berhubungan dengan perkembangan zaman adalah Virtual YouTuber atau yang biasa disebut Vtuber. Vtuber adalah karakter atau persona yang digunakan untuk melakukan live stream atau siaran langsung dengan salah satu kontennya adalah memainkan video game. Vtuber dihidupkan dengan teknologi motion capture dan diperkuat dengan teknologi Virtual Reality, sehingga dapat menghadirkan persona secara virtual yang dapat berinteraksi langsung dengan audiens mereka.

Dalam konteks komunikasi visual, Vtuber lebih dari sekedar media hiburan, Vtuber dapat menjadi medium mempelajari makna, pembentukan identitas diri, dan juga sebagai pengalaman estetika. Dasar dari visualisasi Vtuber sendiri merupakan kombinasi unsur-unsur teknologi, seni, dan performansi, yang membuat Vtuber sebagai bentuk komunikasi visual yang kompleks dan multidimensi. Fenomena ini, yaitu Vtuber sendiri membuka ruang baru bagi para ahli estetika visual di ranah digital, yang dimana makna dan emosi dibangun melalui perpaduan antara bentuk visual, narasi simbolik, dan persepsi audiens atau penonton.

Salah satu Vtuber yang menarik untuk diselidiki lebih mendalam adalah Vtuber Ironmouse. Ia merupakan Vtuber dari Puerto Rico yang pada awalnya dia seorang Vtuber Indie atau independent, kemudian bergabung dengan agensi Vtuber Amerika, yaitu Vshojo, dan kemudian kembali lagi menjadi Vtuber Indie. Ironmouse terkenal dari kepribadiannya yang ekspresif, penggunaan warna model yang cerah, serta memiliki karakter dengan visual yang menonjolkan energi dan keceriaan, sekaligus menyembunyikan kerentanan manusia dibalik persona digitalnya.

Uniknya, dibalik karakter atau persona virtual Ironmouse yang licik dan hiperaktifnya, terdapat individu yang memiliki kondisi Imunodefisiensi kronis (Common Variable Immune Deficiency), yang menjadikan dunia digital sebagai satu-satunya ruang untuk berekspresi dan berinteraksi sosial. Fenomena ini menghadirkan sebuah kontradiksi yang menarik, antara keterbatasan biologis dengan kebebasan digital, yang menjadikan objek ideal untuk analisis estetika dan empati visual.

Sebelumnya telah banyak kajian mengenai VTuber yang membahas identitas visual dan komunikasi secara simbolik. Misalnya, (Damar Adileksono & Utari, 2024) dalam "Identitas Komunikasi Virtual YouTuber di Media YouTube" menyoroti bagaimana konstruksi identitas VTuber dibangun melalui interaksi visual dan naratif di media sosial. Kemudian, (Purba et al., 2025) dalam "Symbolic Violence in VTuber Visual Discourse" menyoroti bagaimana visual VTuber dapat mereproduksi simbol-simbol sosial dan kekuasaan dalam wacana budaya populer. Sementara itu, (Xu & Niu, 2023) dalam "Psychological Attributes of VTuber Viewers" meneliti hubungan emosional antara audiens dan VTuber, yang memperlihatkan adanya respons empatik yang kuat terhadap karakter digital.

Dari ketiga penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kajian mengenai VTuber umumnya masih berfokus terhadap aspek komunikasi dan identitas sosial, dan bukan pada analisis estetika dan persepsi ilmiah atau sains terhadap bentuk visualnya. Disinilah terletak analisis mendalam terhadap karakter Ironmouse sebagai celah penelitian yang menjadi dasar penelitian ini untuk menjembatani gap antara pendekatan filsafat estetika dan pendekatan ilmiah mengenai persepsi visual, agar dapat memahami bagaimana elemen visual dapat menimbulkan pengalaman estetika dan empati.

Untuk menjelaskan fenomena estetika digital yang diwakili oleh Ironmouse, penelitian ini menggunakan teori Dennis Dake (2005) sebagai kerangka utama. Dake menjelaskan bahwa estetika merupakan komponen penting dari komunikasi visual yang melibatkan hubungan antara persepsi, emosi, dan makna. Menurut Dake, pemahaman estetika tidak dapat dilepaskan dari interaksi antara bentuk visual dan pengalaman manusia, serta dapat ditelaah dari 3 sudut pandang atau perspektif utama, yaitu perspektif estetika (Seni), ilmiah (Sains), dan interdisipliner. Melalui kerangka ini, penelitian berupaya memahami keindahan visual bukan hanya sebagai karya seni, tetapi juga sebagai bentuk komunikasi yang mempengaruhi persepsi dan empati audiens.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis estetika visual karakter VTuber Ironmouse dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif-interpretatif. Kajian ini berfokus terhadap bagaimana elemen visual Ironmouse, yang meliputi bentuk, warna, ekspresi dan gerakan, dapat membangkitkan respons estetika dan emosional audiens dalam konteks komunikasi digital. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman mengenai estetika digital sebagai bentuk komunikasi visual yang menyatukan seni, sains, dan pengalaman manusia di era virtual ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif-interpretatif, yang berfokus pada Upaya memahami dan menafsirkan makna di balik fenomena visual dan estetika karakter VTuber Ironmouse. Pendekatan ini digunakan karena memungkinkan peneliti menggali makna subjektif dan konteks emosional yang muncul dari interaksi antara bentuk visual, simbol, dan respons audiens terhadap karakter digital. Sebagaimana dijelaskan oleh Creswell (2014) dalam *Qualitative Inquiry and Research Design*, penelitian kualitatif berorientasi pada pemahaman makna dari pengalaman manusia terhadap fenomena sosial dan budaya melalui data deskriptif dan interpretatif. Dalam konteks ini, penelitian terhadap Ironmouse berupaya menelaah bagaimana elemen-elemen visual seperti warna, bentuk, ekspresi, dan gerakan, bisa membangkitkan pengalaman estetika serta empati audiens dalam konteks estetika digital.

Pendekatan kualitatif deskriptif–interpretatif digunakan karena memungkinkan peneliti menafsirkan makna estetika dan empati penonton melalui bentuk serta simbol visual. Sesuai dengan Dake (2005), komunikasi visual menyatukan persepsi estetika, emosi, dan simbol, sehingga metode ini paling relevan untuk memahami estetika digital karakter Ironmouse.

Objek penelitian terdiri dari representasi visual Ironmouse yang diambil melalui dokumentasi streaming di YouTube dan Twitch, tangkapan layar model 2D, serta materi visual dari media sosial dan fanart. Sumber data sekunder mencakup literatur mengenai estetika visual, semiotika, persepsi visual, dan penelitian terkait VTuber. Analisis difokuskan pada elemen-elemen visual yang muncul secara konsisten, seperti warna, bentuk, ekspresi, narasi persona, dan simbol budaya digital. Proses analisis dilakukan dengan menafsirkan hubungan antara bentuk visual dan teori estetika yang digunakan, sehingga temuan dapat memberikan pemahaman mengenai bagaimana desain karakter Ironmouse membangkitkan respons estetika dan hubungan emosional penonton.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui 3 teknik utama:

- Observasi Visual, dengan menganalisis tampilan Ironmouse dari video, streaming, dan tangkapan layar untuk mengidentifikasi unsur warna, bentuk, dan ekspresi.
- Studi Pustaka, dengan menelaah teori estetika (Dake, Bell, Barthes, Peirce), persepsi visual (Barry, 2020), serta CdlativePrperties (Berlyne, 1971). Referensi penelitian VTuber seperti Damar Adileksono & Utari (2024), Purba et al. (2025), dan Xu & Niu (2023) turut digunakan untuk memperkuat konteks dan research gap.
- Dokumentasi, dengan mengarsipkan gambar dan data visual sebagai bahan analisis lanjutan.

Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan model interaktif Matthew B. Miles et al. (2014), yang terdiri atas tiga tahap:

- Reduksi Data, menyeleksi elemen visual relevan untuk analisis estetika sesuai dengan ranah teoritis, filosofis yang digunakan. Adalah teori Dennis Dake, Clive Bell, Roland Barthes, dan Charles Sanders Peirce dan realitas visual Ironmouse seperti warna, bentuk, ekspresi, dan simbol.
- Penyajian Data, menampilkan hasil reduksi dalam bentuk deskripsi naratif dan tabel interpretatif. Sesuai dengan selingkung / gaya penulisan jurnal, melalui tahap ini temuan visual dan hubungan antara bentuk, makna, serta konteks estetika dapat diorganisasi dengan baik dan benar.
- Penarikan Kesimpulan, menafsirkan hubungan antara elemen visual dan teori estetika yang digunakan.

Proses ini dilakukan secara reflektif dan berulang untuk menjaga konsistensi serta validitas hasil analisis

Validitas dan Keabsahan Data

Keabsahan data diuji melalui triangulasi berdasarkan Bambang Arianto (2024), yang meliputi:

- Triangulasi sumber, membandingkan berbagai jenis data visual.
- Triangulasi teori, mengombinasikan teori dari Dake, Bell, Barthes, Peirce, Barry, dan Berlyne.
- Triangulasi metode, menggabungkan observasi, studi pustaka, dan dokumentasi.

Pendekatan ini memastikan hasil analisis bersifat kredibel dan mendalam.

Perkembangan teknologi komunikasi visual pada era digital telah mengubah bagaimana cara manusia untuk berinteraksi dan juga mengekspresikan diri. Salah satu fenomena yang muncul dari perkembangan teknologi ini adalah Virtual YouTuber atau VTuber, yaitu karakter digital yang melakukan siaran langsung menggunakan teknologi motion capture dan juga virtual reality. Dalam kajian komunikasi visual, VTuber tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai media pembentukan identitas, penyampaian makna, dan pengalaman estetika melalui perpaduan teknologi, seni, dan performansi.

Salah satu VTuber yang relevan untuk dikaji adalah Ironmouse, VTuber asal Puerto Rico yang dikenal melalui ekspresivitas, warna model yang cerah, dan karakter yang energik. Persona cerianya kontras dengan kondisi biologisnya, yaitu Common Variable Immune Deficiency, sehingga ruang digital menjadi medium utama baginya untuk berinteraksi. Kontradiksi antara keterbatasan fisik dan kebebasan digital ini menjadikan Ironmouse objek penting dalam analisis estetika dan empati visual.

Penelitian sebelumnya tentang VTuber banyak membahas identitas visual dan komunikasi simbolik. Damar Adileksono & Utari (2024) menyoroti konstruksi identitas VTuber, Purba dkk. (2025) mengkaji reproduksi simbol sosial dalam visual VTuber, sementara Xu & Niu (2023) meneliti hubungan emosional audiens dengan karakter digital. Namun, kajian mengenai estetika visual dan persepsi ilmiah terhadap desain karakter masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini mengisi celah tersebut dengan menganalisis elemen visual Ironmouse menggunakan teori estetika Dennis Dake sebagai kerangka utama (2005).

Dake menjelaskan bahwa estetika dalam komunikasi visual melibatkan hubungan antara persepsi, emosi, dan makna, serta dipahami melalui interaksi antara bentuk visual dan pengalaman manusia. Pendekatan ini memungkinkan analisis keindahan visual Ironmouse sebagai bentuk komunikasi yang memengaruhi empati penonton.

Untuk menelaah fenomena tersebut, penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif interpretatif yang berfokus pada penafsiran makna visual. Pendekatan ini relevan karena memungkinkan analisis subjektif terhadap warna, bentuk, ekspresi, dan gerakan karakter, sesuai pemikiran John W. Creswell (2009) tentang pemahaman fenomena sosial dan budaya. Objek penelitian terdiri dari dokumentasi streaming YouTube dan Twitch, tangkapan layar model, serta materi visual dari media sosial dan fanart. Data sekunder mencakup literatur estetika, semiotika, persepsi visual, dan penelitian terkait VTuber.

Analisis data mengikuti model interaktif Matthew B. Miles et al. yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas penelitian diperkuat melalui triangulasi sumber, teori, dan metode mengacu pada Bambang Arianto (2024), dengan menggabungkan teori Dake, Bell, Barthes, Peirce, Barry, dan Berlyne. Pendekatan ini memastikan bahwa analisis estetika visual Ironmouse dilakukan secara kredibel dan komprehensif.

PEMBAHASAN

Analisis desain karakter Ironmouse dalam perspektif Seni

Analisis estetika Ironmouse, dimulai dari pemahaman bahwa bentuk visual memiliki nilai komunikatif yang bekerja dalam berbagai tingkatan, seperti emosional, simbolik, dan struktural. Perspektif ini didasarkan dari 3 pemikiran tokoh utama yang telah memberikan kontribusi fundamental dalam pembahasan teori bentuk visual, yaitu Clive Bell, Roland Barthes, dan Charles Sanders Peirce. Ketiganya memiliki pemikiran atau pemahaman yang berbeda dalam membaca desain Ironmouse, sehingga dapat menghasilkan pemahaman yang lebih menyeluruh.



Gambar 1. Tampilan close-up wajah Ironmouse

Dari perspektif Clive Bell, keindahan terletak pada konsep significant form, yaitu hubungan antara garis, warna, proporsi, dan ritme yang mampu membangkitkan aesthetic emotion secara langsung tanpa membutuhkan narasi tambahan (Clive Bell., 1913). Desain Ironmouse memperlihatkan hal ini melalui penggunaan palet warna analogous yang konsisten seperti pink (#f85988), magenta (#db6ef0), hingga lilac (#62406d) yang menciptakan harmoni visual hangat dan energik. Studi psikologi warna digital menjelaskan bahwa kombinasi warna seperti pink dan ungu dapat memicu respons emosional positif serta meningkatkan daya tarik (Q. Wang & Azim Sharudin, 2025).

Selain warna, dominasi bentuk melengkung pada wajah, pipi, mata, serta rambut Ironmouse membuat ritme visual yang lembut dan repetitif sehingga memperkuat kesan dinamis (Endendijk et al., 2020). Elemen kostum yang berisi ruffles, layer rok, pita dekoratif, dan warna hitam (#492638) memberikan kontras yang tetap menyatu sebagai pola estetis yang terstruktur. Dalam kerangka Bell, desain Ironmouse menghasilkan unity of form yang kuat, sehingga audiens dapat merasakan respons emosi estetis bahkan sebelum memahami makna simboliknya.



Gambar 2. Tampilan full-body Ironmouse

Jika Bell menekankan struktur bentuk, Roland Barthes memberikan penjelasan mengenai makna melalui sistem denotasi dan konotasi (Chandler, 2007). Pada tataran denotatif, Ironmouse

tampil sebagai gadis muda bermata besar dengan rambut berwarna pink, tanduk kecil, dan kostum gothic-lolita. Pada tingkat konotatif, visual tersebut mengonstruksi identitas yang dapat dipahami sebagai figur *cute demon* atau *chadic demon* (X. Wang & Haapio-Kirk, 2021). Konsep *cute demon* memiliki akar dalam fdklore Jepang yang menampilkan iblis dalam bentuk ramah, humoris, dan terkadang protektif, berbeda dengan representasi iblis dalam budaya Barat yang cenderung menyeramkan (Reider, 2010).

Dalam budaya digital modern, kategori ini berkembang menjadi karakter yang imut tetapi memiliki energi spontan dan tidak terduga. Penelitian mengenai estetika kawaii dan karakter anime menunjukkan bahwa trope seperti ini digunakan untuk menampilkan kombinasi keimutan, humor, dan ekspresi emosional yang intens (Bolea, 2021). Dengan demikian, Ironmouse tidak hanya tampak imut, tetapi juga mencerminkan mitos populer dalam budaya internet yang menempatkan keimutan sebagai identitas utama figur hiburan digital.

Charles Sanders Peirce memberikan pemahaman tambahan melalui tiga kategori tanda yaitu ikon, indeks, dan simbol (Saleha & Yuwita, 2023). Secara ikonik, wajah bulat, mata besar, rambut berwarna cerah, serta proporsi anime yang lembut mencerminkan estetika *moe* yang umum dalam karakter digital Asia Timur. Secara indeksikal, tanda seperti tanduk kecil dan aksesoris warna gelap memberikan petunjuk mengenai identitas Ironmouse sebagai *demon girl*.

Walaupun demikian, ukuran tanduk yang kecil dan bentuknya yang membulat memberikan sinyal bahwa karakter ini tidak berbahaya, melainkan playful. Interpretasi seperti ini juga ditemukan dalam kajian semiotik desain karakter kontemporer yang menunjukkan bahwa atribut kecil atau dekoratif digunakan untuk mengurangi kesan agresif pada ikon iblis (Reider, 2010). Pada tingkat simbolik, atribut gothic-lolita seperti pita, renda, layer skirt, dan palet pink gelap menunjukkan afiliasi dengan subkultur Jepang serta estetika digital modern (Bai, 2024). Simbol ini dimaknai melalui kesepakatan budaya dan memperkuat identitas Ironmouse sebagai figur yang berada pada persilangan estetika kawaii, gothic, dan fantasi.

Secara keseluruhan, penggunaan teori Bell, Barthes, dan Peirce memperlihatkan bahwa desain Ironmouse bekerja dalam tiga tingkatan. Bentuknya memicu emosi estetis melalui struktur formal yang kuat. Maknanya berkembang melalui sistem mitos budaya digital yang menempatkan keimutan sebagai identitas *demon* versi modern. Identitas visualnya terbangun melalui kerja tanda yang menautkan ikon, indeks, dan simbol. Perspektif seni ini menunjukkan bahwa Ironmouse bukan sekadar karakter anime yang imut, tetapi konstruksi estetis yang kompleks dan terikat pada budaya visual era digital.

Persepsi Visual dan Respons Psikologis Audiens Ironmouse dalam Perspektif Sains

Perspektif sains dalam kerangka estetika Dennis Dake memandang bahwa pengalaman estetika tidak hanya berasal dari bentuk dan makna visual, tetapi juga merupakan hasil kerja sistem persepsi, kognisi, dan respons biologis manusia. Dalam penelitian ini, perspektif sains dielaborasi melalui dua landasan utama: teori persepsi visual neurologis Ann Marie Barry (2020) dan teori psikologi estetika Daniel E. Berlyne (1971). Kedua landasan ini menjelaskan mengapa desain visual Ironmouse mampu memicu perhatian, rasa ingin tahu, empati, serta reaksi emosional yang kuat dari audiensnya.

Ann Marie Barry menjelaskan dalam kajian persepsi visual bahwa otak manusia memproses warna dan bentuk sebelum memahami makna simbolik, sehingga warna pink (#f85988) – magenta (#db6ef0) – ungu (#62406d) yang mendominasi desain Ironmouse dapat langsung mengaktifkan sistem limbik dan amygdala yang berkaitan dengan emosi dan perhatian audiens (2020). Temuan Barry ini konsisten dengan penelitian mengenai warna dalam animasi yang menunjukkan bahwa warna bernuansa merah muda dan ungu cenderung menimbulkan respons emosional hangat, playful, dan positif ketika digunakan pada karakter dengan ekspresi ceria, terutama dalam media digital yang berfokus pada interaksi visual cepat (Q. Wang & Azim Sharudin, 2025). Hal tersebut sangat memicu persepsi visual terhadap audiens.



Gambar 3. Variasi ekspresi Ironmouse

Selain warna, bentuk wajah Ironmouse memainkan peran besar dalam membangun respons biologis. Penelitian dalam neuropsikologi menunjukkan bahwa fitur baby schema seperti mata besar, pipi bulat, dan wajah mungil mampu mengaktifkan Fusiform Face Area yang memunculkan empati otomatis (Endendijk et al., 2020). Respons ini menjelaskan mengapa Ironmouse dipersepsikan sebagai karakter yang ramah dan menyenangkan, meskipun memiliki atribut demon kecil pada kepalanya. Konsistensi ini didukung oleh studi mengenai kawaii cultural psychology yang menjelaskan bahwa gaya kawaii bekerja melalui kombinasi rasa lucu, aman, dan sedikit keanehan visual, sehingga audiens terdorong untuk merasakan kedekatan emosional dengan karakter tersebut (C.-Y. Wang et al., 2024). Dengan demikian, desain Ironmouse menampilkan keseimbangan antara aspek imut dan aspek fantasi yang secara biologis mudah diterima.

Dinamika bentuk dan ekspresi pada Ironmouse juga berkontribusi pada pengalaman estetik. Barry menekankan bahwa otak manusia menginginkan keseimbangan antara prediktabilitas dan ketidakpastian visual, sehingga elemen seperti kontur rambut bergelombang, mata besar, dan ekspresi ceria menciptakan prediktabilitas, sementara tanduk kecil, aksesoris gothic, dan kontras warna menciptakan sedikit ketidakterdugaan yang menarik perhatian. Pemahaman ini konsisten dengan teori psikologi estetika Daniel E. Berlyne (1971), yang menempatkan variabel kolatif seperti novelty, complexity, dan incongruity sebagai pemicu arousal positif. Berlyne menjelaskan bahwa stimulus dengan tingkat kompleksitas moderat memberikan pengalaman estetika paling menyenangkan, sesuatu yang tampak jelas dalam detail rambut, ornamen pakaian, dan lapisan kostum Ironmouse yang kaya namun tetap mudah diikuti secara visual (Berlyne, 1971). Temuan ini diperkuat oleh revisi teoretis yang menunjukkan bahwa kompleksitas visual dan sedikit ketidaksesuaian mampu meningkatkan keterlibatan emosional pada karakter digital (Kenett et al., 2023).



Gambar 4. Variasi pose dan kostum Ironmouse

Aspek emosional dalam estetika digital juga diperkuat melalui komunikasi visual daring. Penelitian tentang digital emotion work menunjukkan bahwa karakter dengan ekspresi hiperbolik dan warna intens mampu menimbulkan empati dan kehadiran sosial meskipun tidak hadir secara fisik (X. Wang & Haapio-Kirk, 2021). Ironmouse memanfaatkan hal ini melalui model 2D yang responsif, ekspresi ekstrem, dan gaya performatif yang energik. Selain itu, penelitian konferensi mengenai visual communication menegaskan bahwa warna cerah dan pola kontras tinggi dalam desain karakter meningkatkan kemampuan audiens untuk mempertahankan perhatian dalam konteks streaming digital yang bergerak cepat (Mohd Rosli Hj. Arshad & Kim Hae Yoon, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa karakter digital seperti Ironmouse mengandalkan prinsip psikologi persepsi yang sama dengan media visual tradisional tetapi bekerja lebih intens melalui platform interaktif.

Berdasarkan teori Barry dan Berlyne serta penelitian kontemporer terkait persepsi visual digital, dapat disimpulkan bahwa daya tarik visual Ironmouse bukan hanya berasal dari desain artistik, tetapi juga merupakan hasil interaksi biologis dan psikologis. Warna intens memicu respons emosional cepat, baby schema membangun empati otomatis, kompleksitas moderat menjaga minat jangka panjang, dan kombinasi elemen familiar serta tidak terduga menciptakan pengalaman estetika yang stabil. Perspektif sains menunjukkan bahwa desain Ironmouse bekerja secara efektif pada sistem persepsi manusia, menjadikannya karakter digital yang menarik, mudah diingat, dan secara konsisten mampu membangun kedekatan emosional dengan audiensnya.

Perspektif Interdisipliner: Integrasi Seni, Sains Persepsi, dan Budaya Digital dalam Estetika Karakter Ironmouse

Perspektif interdisipliner memandang bahwa pengalaman estetika tidak pernah berdiri tunggal pada ranah seni atau sains saja, melainkan merupakan hasil interaksi kompleks dari berbagai disiplin seperti estetika visual, persepsi neurologis, media digital, psikologi audiens, dan budaya internet. Dalam konteks karakter VTuber Ironmouse, pendekatan interdisipliner memungkinkan analisis yang lebih komprehensif terhadap bagaimana bentuk visual, pemaknaan simbolik, dan respons kognitif–emosional audiens saling membentuk pengalaman estetis dalam ruang digital. Pendekatan ini relevan karena VTuber bukan hanya figur representasional, tetapi juga entitas budaya hasil integrasi teknologi, desain karakter, dan performativitas daring (Hilmy Aditama Surya Putra et al., 2025).

Dalam pertemuan seni dan sains, struktur visual Ironmouse berfungsi sebagai pemicu estetis sekaligus stimulus neurologis. Pendekatan seni melalui Bell, Barthes, dan Peirce menjelaskan bagaimana warna, garis, simbol, dan mitos digital bekerja membangun identitas karakter. Namun, pemaknaan artistik ini diperkaya oleh temuan sains persepsi visual. Barry (2020) menunjukkan bahwa warna-warna cerah, kontras visual tinggi, dan elemen wajah hiper-stilistik seperti mata besar dan pipi bulat memicu aktivasi sistem limbik dan area FFA dalam otak, sehingga desain Ironmouse diproses secara instan sebagai figur yang menarik dan ramah. Temuan dalam studi visual digital juga menunjukkan bahwa karakter dengan gestur dinamis dan ekspresi hiperbolik mampu membangun ilusi kehadiran emosional yang kuat dalam komunikasi visual daring (X. Wang & Haapio-Kirk, 2021). Efek ini terlihat jelas dalam persona Ironmouse yang penuh energi dan sangat ekspresif.

Dari sisi psikologi estetika, teori Berlyne memberikan landasan ilmiah mengenai bagaimana kebaruan, kompleksitas, dan ketidaksesuaian visual dapat meningkatkan daya tarik estetis. Ironmouse memadukan palet warna pink–magenta–ungu, elemen gothic-lolita, tanduk kecil, serta pose dan ekspresi berenergi tinggi. Kombinasi ini menghasilkan novelty, incongruity, serta surprisingness yang ideal sebagai pemicu ketertarikan (Kenett et al., 2023). Studi tentang pengaruh warna dalam animasi menunjukkan bahwa warna dengan saturasi tinggi seperti pink dan magenta cenderung menghasilkan dampak emosional positif dan meningkatkan tingkat engagement audiens (Q. Wang & Azim Sharudin, 2025). Temuan ini menjelaskan mengapa Ironmouse memiliki daya tarik visual kuat yang sulit dilepaskan dari perhatian audiensnya.



Gambar 5. Visual Ironmouse

Hubungan antara sains dan budaya digital juga memperluas makna estetika karakter. Studi Xu & Niu (2023) menegaskan bahwa interaksi audiens dengan VTuber dibangun melalui kombinasi cues visual dan performativitas suara yang menghasilkan keterikatan emosional. Penelitian Wan & Lu (2024) menunjukkan bahwa identitas VTuber terbentuk melalui strategi presentasi diri yang menggabungkan performa digital dengan karakter desain. Sementara itu, Yin et al. (2025) menunjukkan bahwa interaktivitas livestream menciptakan pengalaman hubungan parasosial yang semakin memperkuat persepsi kehadiran VTuber. Dalam kasus Ironmouse, persona ceria, chaotic energy, dan suara khasnya memperkuat respons visual yang sudah terbentuk oleh desain karakter, sehingga estetika menjadi pengalaman multidimensi yang melibatkan visual, suara, dan interaksi real-time.

Budaya digital juga berkontribusi besar dalam membentuk estetika Ironmouse. Penelitian mengenai representasi visual gothic-lolita menunjukkan bagaimana warna kontras, aksesoris dekoratif, dan gaya dark-ute membangun makna kultural tertentu dalam komunitas internet (Bai, 2023; Philobiblon, 2021). Studi tentang komunikasi visual dalam budaya Indonesia menegaskan bahwa simbol dan visual vernacular dalam komunitas digital dapat membentuk pemaknaan kolektif terhadap figur virtual (Komunikasi Visual, 2021). Temuan Rimbawati & Putra (2022) mengenai HololiveID menambahkan bahwa desain karakter VTuber sering kali mencerminkan preferensi estetika komunitas dan nilai budaya yang berkembang dalam ruang digital. Hal ini terlihat jelas pada Ironmouse yang menggabungkan elemen kawaii, gothic, dan demon-hybrid yang sesuai dengan estetika subkultur anime dan fandom global.

Integrasi antara seni dan budaya digital semakin terlihat melalui penelitian Purba et al. (2025) dan Ilmawan Ronggowarsito et al. (2022) yang menegaskan bahwa visual VTuber adalah produk dari negosiasi antara estetika, performativitas digital, dan persepsi komunitas. Desain Ironmouse tidak hanya memunculkan makna melalui simbol dan warna, tetapi juga terus dibentuk ulang oleh interaksi audiens, meme, fanart, dan narasi yang berkembang di platform seperti Twitch dan YouTube. Dengan demikian, estetika Ironmouse bersifat dinamis, interaktif, dan berakar pada budaya partisipatif internet.



Gambar 6. Ironmouse saat Streaming

Berdasarkan seluruh temuan tersebut, integrasi tiga perspektif menunjukkan bahwa pengalaman estetika Ironmouse muncul dari tiga proses yang bekerja secara simultan. Seni membentuk struktur visual, narasi budaya, dan simbol; sains menjelaskan bagaimana sistem persepsi manusia merespons desain tersebut; dan budaya digital memberi konteks sosial yang memungkinkan karakter ini diterima, dipaknai, dan dirayakan oleh jutaan audiens (Sappaile, 2023). Dengan demikian, estetika Ironmouse merupakan pengalaman multidimensional yang tidak dapat dijelaskan hanya melalui satu disiplin saja, melainkan melalui sinergi antara konsep artistik, mekanisme neurologis, dan budaya digital yang hidup dalam ekosistem internet.

KE SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa estetika visual VTuber Ironmouse terbentuk melalui interaksi antara tiga perspektif utama menurut kerangka Dennis Dake, yaitu perspektif seni, perspektif sains, dan perspektif interdisipliner. Perspektif seni, melalui teori Clive Bell. (1913), Peirce (2023), dan Barthes (2007), menunjukkan bahwa bentuk, simbol, dan mitos visual Ironmouse menciptakan identitas estetik yang kuat. Perspektif sains menjelaskan bahwa ketertarikan audiensterhadap desain Ironmouse dipengaruhi oleh mekanisme persepsi visual (Barry, 2020) dan faktor *novelty*, *complexity*, *incongruity* (Berlyne, 1971) Sementara itu, perspektif interdisipliner menegaskan bahwa estetika Ironmouse tidak hanya lahir dari desain visual, tetapi juga dari interaksi budaya digital, psikologi audiens, dan dinamika komunikasi virtual. Dengan demikian, pengalaman estetika karakter Ironmouse bersifat multidimensional dan mencerminkan integrasi seni, sains, dan budaya dalam ekosistem VTuber kontemporer.

REFERENCES

- Bai, P. (2024). A decolonial analysis of Lolita dressing practice and fashion in Mainland China. *Gldal Media and China*, 9(1), 52–68.
<https://doi.org/10.1177/20594364231205081>

- Bambang Arianto, S. E. , M. A. , M. Ak. , Ak. (2024). *Triangulasi Metoda Penelitian Kualitatif* (Irma Kharisma Hatiebi, Saiful Ghozi, Erick Sorongan, & Gozali, E ds.; 1st ed.). Borneo Novelty Publishing.
- Berlyne, D. E. (1971). *Aesthetics and psychology* (pp. 141–142). Appleton-Century-Crofts.
<https://archive.org/details/aestheticpsycho0000berl>
- Borlea, O. M. (2021). “CUTE STUDIES”. KAWAII (“CUTENESS”) – A NEW RESEARCH FIELD. *Philobiblon*, 26(1), 83–100.
<https://doi.org/10.26424/philobib.2021.26.1.05>
- 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>
- Clive Bell. (1913). *Art*. Frederick A. Stokes Company.
<https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.98236/page/XIII/mode/2up>
- Damar Adileksono, P., & Utari, P. (2024). *Identitas Komunikasi Virtual Youtuber di Media Youtube (Studi Kasus Youtuber di Jakarta)* (Vol. 17, Issue 2).
<https://jurnal.uns.ac.id/kom/>
- Endendijk, J. J., Smit, A. K., van Baar, A. L., & Bos, P. A. (2020). What a cute baby! Preliminary evidence from a fMRI study for the association between mothers’ neural responses to infant faces and activation of the parental care system. *Neuropsychologia*, 143. <https://doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2020.107493>
- Hilmy Aditama Surya Putra, Rizki Dwi Kurniawati, Didi Yudha Prasetyo, Dhira Santi, & Dwi Wulandari. (2025). Implementasi konsep inter-dan transdisiplin dalam pendidikan seni rupa di perguruan tinggi. 4(1), 140–160. <https://doi.org/10.21831/sungging>
- Ilmawan Ronggowarsito, B., Ramdhan, Z., & Taufik Afif, R. (2022). DE SAIN KARAKTER VIRTUAL YOUTUBER SE B A G A I M A S K O T P E M B E L A J A R A N M E N G G A M B A R. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/index>
- John W. Creswell. (2009). *RESEARCH DESIGN Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (3rd ed.). SAGE Publications, Inc.
- Ken Smith, Sandra Moriarty, Gretchen Barbatsis, & Keith Kenny. (2005). *Handbook of Visual Communication Theory, Methods, And Media* (1st ed.). LAWRENCE ERLBAUM ASSOCIATES.
- Kenett, Y. N., Humphries, S., & Chatterjee, A. (2023). A Thirst for Knowledge: Grounding Curiosity, Creativity, and Aesthetics in Memory and Reward Neural Systems. *Creativity Research Journal*, 35(3), 412–426.
<https://doi.org/10.1080/10400419.2023.2165748>
- Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, & Johnny Saldana. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publication, Inc.
- Mohd Rosli Hj. Arshad, & Kim Hae Yoon. (2021). Exploring Character Aesthetics and Role in Anime and Malaysian Animated Characters : A Study of Empathy and the Impact towards Malaysian Animation Audiences.
https://www.researchgate.net/publication/349731081_Exploring_Character_Aesthetics_and_Role_in_Anime_and_Malaysian_Animated_Characters_A_Study_of_Empathy_and_the_impact_towards_Malaysian_Animation_Audiences
- Purba, E., Purba, M., Batubara, J., Naiborhu, T., Zoraya Azhar, G., Iwan Saidi, A., Sulistyaningtyas, T., & Waskita, D. (2025). Symbolic Violence in Verbal and Visual Discourse of Virtual YouTuber Kanna Tamachi. *Jurnal Panggung* 35, 334–352.
- Reider, N. T. (2010). *Digital Commons@ USU Japanese Demon Lore*.
http://digitalcommons.usu.edu/usupress_pubs
- Rimbawati, G., & Putra, Y. H. (2022). *Visual Representation of Indonesian Culture in Character Design Hddivid Virtual Youtuber*.
- Saleha, & Yuwita, M. R. (2023). ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE PADA SIMBOL RAMBU LALU LINTAS DEAD END.

- Sappaile, B. I. (2023). Pemanfaatan Potensi Seni dan Kreativitas dalam Pembelajaran STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics). In *Jurnal Pendidikan West Science* (Vol. 01, Issue 06). Juni. <https://wnj.westscience-press.com/index.php/jpdws/index>
- 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>.
- Wan, Q., & Lu, Z. (2024). Investigating V Tuting as a Reconstruction of Streamer Self-Presentation: Identity, Performance, and Gender. <https://doi.org/10.1145/3637357>
- Wang, C.-Y., Ku, H.-Y., & Lin, C.-Y. (2024). RED Is “Happy” but Also “Gloomy”: The Influence of Young People on Color Preference and Emotional Changes During the COVID-19 Pandemic. *Youth*, 4(4), 1663–1678. <https://doi.org/10.3390/youth4040106>
- Wang, Q., & Azim Sharudin, S. (2025). The Impact of Color in Animation Scenes on Emotional Expression. In *International Journal of Literature and Arts Studies* (Vol. 1, Issue 1). <https://pinnaclepubs.com/index.php/IJLAS>
- Wang, X., & Haapio-Kirk, L. (2021). Emotion work via digital visual communication: A comparative study between China and Japan. *Global Media and China*, 6(3), 325–344. <https://doi.org/10.1177/20594364211008044>
- Xu, Y., & Niu, N. (2023). Understanding Vtuber Live Streaming: Exploration of Psychological Attributes of Viewers. In *Business, Economics and Management GBMS* (Vol. 2023).
- Yin, M., Shen, C., & Xiao, R. (2025). Entertainers Between Real and Virtual - Investigating Viewer Interaction, Engagement, and Relationships with Avatarized Virtual Livestreamers. *IMX 2025 - Proceedings of the 2025 ACM International Conference on Interactive Media Experiences*, 243–257. <https://doi.org/10.1145/3706370.3727866>