

ABSTRAK

Virtual YouTuber merupakan karakter fiksi berbentuk 2D maupun 3D dalam bentuk virtual yang dapat berinteraksi dengan manusia secara langsung dengan bantuan teknologi *face tracking* dan *motion capture*, yang kemudian digerakkan oleh aktor di belakangnya sebagai pengisi suara dan yang membuat karakter tersebut hidup. Interaksi yang terjalin adalah komunikasi lintas dimensi yaitu manusia dengan karakter fiksi, bukan manusia dengan manusia. Dengan adanya pandemi COVID-19, hal ini membuat perubahan pada gaya hidup dan perilaku manusia. Dengan adanya pembatasan aktivitas dan kegiatan tatap muka secara langsung, hal ini membuat stres pada tubuh manusia, maka dari itu diperlukan sebuah hiburan. *Virtual YouTuber* datang sebagai sebuah alternatif hiburan bagi penggemar budaya populer Jepang, dan sebagai teman virtual untuk menghilangkan stres karena kebutuhan interaksi sosial manusia di kala pandemi COVID-19. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode penelitian kombinasi, dengan metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi kuesioner dan studi pustaka. Penulis ingin berbagi ilmu menggambar dengan cara menghibur namun tetap edukatif, maka dari itu penulis memiliki ide untuk menggunakan *Virtual YouTuber* sebagai maskot pembelajaran menggambar di UKM Luminosus Animation. Penelitian ini bertujuan untuk menghibur dalam proses kegiatan belajar mengajar menggambar di UKM Luminosus Animation. Dalam perancangan *Virtual YouTuber* ini, penulis menyesuaikan latar belakang cerita karakter dan elemen desain pada karakter dengan era modern dan terkesan futuristik. Hal ini dikarenakan khalayak sasaran dari hasil akhir perancangan ini adalah remaja di UKM Luminosus Animation.

Kata Kunci: COVID-19, Hiburan, Pembelajaran, *Virtual YouTuber*.