

**PERANCANGAN ENSIKLOPEDI DESAIN VISUAL *FASHION*  
KACAMATA PADA KARAKTER FIKSI BAGI ILUSTRATOR**



**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2023**

**PERANCANGAN ENSIKLOPEDI DESAIN VISUAL *FASHION*  
KACAMATA PADA KARAKTER FIKSI BAGI ILUSTRATOR**



**PERANCANGAN**

**Sefia Erawati**

**NIM 1812482024**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

2023

Tugas Akhir Perancangan Karya berjudul:

**PERANCANGAN ENSIKLOPEDI DESAIN VISUAL *FASHION* KACAMATA PADA KARAKTER FIKSI BAGI ILUSTRATOR** diajukan oleh Sefia Erawati, NIM 1812482024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 31 Maret 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

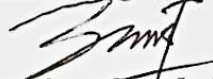
Pembimbing I



**FX Widyatmoko, S.Sn., M.Sn.**

NIP. 19750710 200501 1 001 / NIDN.0010077504

Pembimbing II



**Fransisca Sherly Taju, S. Sn., M.Sn.**

NIP. 19900215 201903 2 018 / NIDN.0015029006

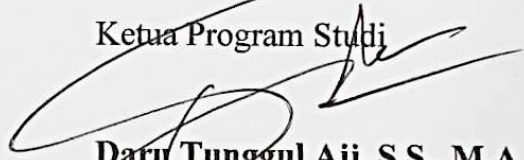
Cognate



**Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.**

NIP. 19650209 199512 1 001 / NIDN. 0009026502

Ketua Program Studi



**Daru Tunggul Aji, S.S., M.A**

NIP. 19870103 201504 1 002 / NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan



**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.Sn.**

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. Timbul Raharjo, M.Hum**

NIP. 19691108 199303 1 001 / NIDN. 0008116906



## PERSEMBAHAN

*Karya ini dipersembahkan untuk:*

*Bapak, Ibu dan Diri Sendiri serta Teman-teman*



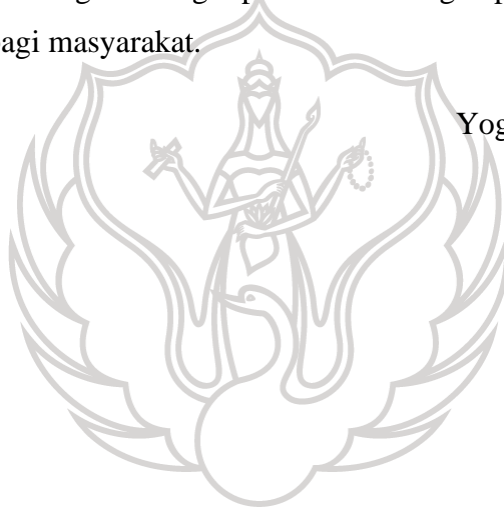


## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena dengan berkat dan rahmatnya penulis dapat menjalani masa perkuliahan dan dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Ensiklopedi Desain Visual *Fashion* Kacamata Pada Karakter Fiksi Bagi Ilustrator”. Sholawat beserta salam tidak lupa diucapkan oleh penulis kepada nabi besae Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat.

Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat, kewajiban, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana pada program studi S-1 Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Kritik dan saran yang membangun sangatlah berguna bagi penulis. Semoga perancangan ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat.

Yogyakarta, 31 Maret 2023



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sefia erawati'.

Sefia erawati

## ABSTRAK

Pada sebuah cerita tentu saja kita akan menemukan karakter. Karakter merupakan bagian penting dari satu-kesatuan sebuah cerita. Karakter fiksi biasanya memiliki stereotipe yang melekat pada mereka menyesuaikan pada visual atau rupa karakter. Contohnya karakter fiksi berkacamata, karakter ini memiliki stereotipe yang melekat seperti dipandang lemah, culun, kutu buku, pintar, kaku, patuh, dan pendiam. Dewasa ini, mulai banyak karakter fiksi berkacamata yang lahir menunjukkan beberapa watak dan sifat yang dimilikinya diluar stereotipe yang ada. Oleh karena itu adanya sumber literasi yang menarik serta mampu menjadi rujukan bagi generasi saat ini, agar eksistensi karakter dengan paradoks dan mematahkan stereotipe yang ada dapat dipelajari oleh masyarakat. Perancangan Ensiklopedi Visual Desain *Fashion* Kacamata Pada Karakter Fiksi hadir sebagai usaha untuk memecahkan permasalahan tersebut. Proses perancangan ini dilakukan dengan observasi dan pengumpulan data digital pada berbagai *game*, wawancara, serta sumber literatur yang berkaitan dengan karakter fiksi. Penentuan konsep serta isi dari perancangan ini mengacu pada analisis dari beberapa jenis ensiklopedia, majalah, buku referensi ilustrasi, dan zine yang menjadi rujukan, sehingga tercipta desain yang tepat dan sesuai dengan standar. Perancangan ini menghasilkan sebuah media komunikasi visual berupa Ensiklopedi Visual Desain *Fashion* Kacamata Pada Karakter Fiksi yang memuat penjelasan singkat mengenai karakter fiksi berkacamata yang mematahkan stereotipe. Dengan menggunakan komponen pendukung berupa ilustrasi, desain ornamen original dan *layout* yang unik, terciptalah ensiklopedi visual yang diharapkan menarik minat masyarakat dalam mempelajari karakter fiksi.

Kata Kunci : Karakter, karakter fiksi, kacamata, stereotipe, *game*, ensikloepdia visual.

## **ABSTRACT**

*In a story, we will find characters. Characters are an important part for the unity of a story. Fictional characters usually have stereotypes attached to them according to the visuals or appearance of the characters. An example is a fictional character with glasses, this character has stereotypes attached to it such as being seen as weak, geeky, nerdy, smart, stiff, obedient, and quiet. However nowadays, many fictional characters with glasses are born showing several characteristics that are outside of existing stereotypes. Therefore it is necessary to have a source of literacy that is interesting and capable of being a reference for the current generation, so that the existence of characters with paradoxes and characters that can break the existing stereotypes can be learned by the public. Visual Encyclopedia of Glasses Fashion Design on Fictional Characters is here as an attempt to solve this problem. The design process is carried out by observing and collecting digital data on various games, interviews, and literature sources related to fictional characters. Definition of the concept and content of this design refers to the analysis of several types of encyclopedias, magazines, illustrated reference books, and zines that become references, so as to create an appropriate and standardized design. This design produces a visual communication medium in the form of a Visual Encyclopedia of Glasses Fashion Design on Fictional Characters which contains a brief description of the fictional character wearing glasses that breaks stereotypes. By using supporting components in the form of illustrations, original ornamental designs and unique layouts, a visual encyclopedia is created that is expected to attract public interest in studying fictional characters.*

*Keywords : Character, fictional character, glasses, stereotype, game, visual encyclopedia.*

## DAFTAR ISI

<b>Halaman Judul</b> .....	<b>i</b>
<b>Halaman Pengesahan Judul</b> .....	<b>ii</b>
<b>Persembahan</b> .....	<b>iii</b>
<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>iv</b>
<b>Ucapan Terima Kasih</b> .....	<b>v</b>
<b>Pernyataan Keaslian Karya</b> .....	<b>vii</b>
<b>Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah</b> .....	<b>viii</b>
<b>Abstrak</b> .....	<b>ix</b>
<i>Abstract</i> .....	<b>x</b>
<b>Daftar Isi</b> .....	<b>xi</b>
<b>Daftar Gambar</b> .....	<b>xiii</b>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<b>xvi</b>
<b>Daftar Diagram</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Perancangan .....	4
D. Batas Lingkup Perancangan .....	4
E. Manfaat Perancangan .....	6
F. Definisi Operasional .....	6
G. Metode Perancangan .....	8
H. Metode Analisis Data .....	11
I. Skematika Perancangan .....	13
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN LANDASAN TEORI</b>	
A. Karakter .....	14
B. Karakter Yang Menjadi Acuan .....	23
C. Kacamata .....	32
D. Ensiklopedia .....	39
E. <i>E-book</i> .....	49

F. Kajian Pustaka .....	49
G. Identifikasi 5W+1H .....	52
H. Kesimpulan dan Pemecahan Masalah .....	53
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN</b>	
A. Konsep Kreatif .....	54
B. Program Kreatif .....	59
C. Alur Buku dan Isi Buku .....	62
<b>BAB IV PERANCANGAN</b>	
A. Data Visual .....	73
B. Warna .....	79
C. Tipografi .....	79
D. <i>Layout</i> .....	80
E. Aset Visual .....	82
F. Sketsa dan <i>Line Art</i> .....	84
G. Final Desain .....	100
H. Media Pendukung .....	114
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	117
B. Saran .....	118
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>120</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>123</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Naruto Uzumaki .....	18
Gambar 2.2 Ensemble stars Idol song album 2wink .....	19
Gambar 2.3 Nobita .....	20
Gambar 2.4 Superman Clark Kent .....	21
Gambar 2.5 Saegusa Ibara .....	23
Gambar 2.6 Mr. Fox .....	24
Gambar 2.7 Eltcreed Valentine .....	25
Gambar 2.8 Victor Frankenstein .....	25
Gambar 2.9 Ish .....	26
Gambar 2.10 Helvetica .....	27
Gambar 2.11 Itomeguri Rinne .....	28
Gambar 2.12 Enjou .....	29
Gambar 2.13 John Lupine .....	29
Gambar 2.14 Louis Alexandre .....	30
Gambar 2.15 Gill Lovecraft .....	31
Gambar 2.16 Azul Ashengrotto .....	32
Gambar 2.17 Kacamata Abad Ke-16 .....	35
Gambar 2.18 Rivet Spectacles .....	36
Gambar 2.19 Ensiklopedia Seni Rupa .....	43
Gambar 2.20 Ensiklopedia " <i>The Planets</i> " .....	45
Gambar 2.21 Ensiklopedia " <i>Universe</i> " .....	46
Gambar 2.22 Margin dan Grid .....	47
Gambar 2.23 Granblue Fantasy Graphic Archive Volume IV .....	48
Gambar 2.24 Zine <i>Joyful Time With You</i> .....	50
Gambar 2.25 <i>Eyewear Magazine by Spectr Magazine</i> .....	51
Gambar 2.26 <i>Tanks Encyclopedia Magazine #4</i> .....	51



Gambar 3.1 Contoh gaya visual yang akan dipakai .....	56
Gambar 3.2 Contoh Skema Warna .....	57
Gambar 3.3 Contoh Layout Majalah .....	58
Gambar 3.4 Contoh layout tata letak karakter .....	58
Gambar 3.5 Alur baca ensiklopedia yang akan dibuat .....	64
Gambar 4.1 Contoh layout majalah fashion .....	73
Gambar 4.2 Layout skin character .....	73
Gambar 4.3 Saegusa Ibara dari <i>Ensemble Stars</i> .....	74
Gambar 4.4 Mr. Fox dari <i>Path to Nowhere</i> .....	74
Gambar 4.5 Eltcreed Valentine dari <i>Steam Prison</i> .....	75
Gambar 4.6 Victor Frankenstein dari <i>Code: Realize</i> .....	75
Gambar 4.7 Ish dari Manhwa dan Game <i>Freak-Quency</i> .....	75
Gambar 4.8 Helvetica dari <i>Bustafellows</i> .....	76
Gambar 4.9 Itomeguri Rinne dari <i>#COMPASS Arena</i> .....	76
Gambar 4.10 Enjou / Abyss Lector dari <i>Genshin Impact</i> .....	77
Gambar 4.11 John Lupine / Jean Lupine dari <i>London Detective Mysteria</i> .....	77
Gambar 4.12 Louis Alexandre dari <i>Dream Fashion Stars</i> .....	77
Gambar 4.13 Gill Lovecraft dari <i>Cupid Parasite</i> .....	78
Gambar 4.14 Azul Ashengrotto dari <i>Twisted Wonderland</i> .....	78
Gambar 4.15 Warna-warna dominan .....	79
Gambar 4.16 Margin pada esiklopedia yang akan dibuat atau dirancang .....	80
Gambar 4.17 Grid pada ensiklopedia yang akan dibuat atau dirancang .....	81
Gambar 4.18 Aset visual .....	82
Gambar 4.19 Sketsa pose dan line art Saegusa Ibara .....	84
Gambar 4.20 Sketsa pose dan line art Mr. Fox .....	85
Gambar 4.21 Sketsa pose dan line art Eltcreed Valentine .....	86
Gambar 4.22 Sketsa pose dan line art Victor Frankenstein .....	87
Gambar 4.23 Sketsa pose dan lineart Ish .....	88

Gambar 4.24 Sketsa pose dan line art Itomeguri Rinne .....	89
Gambar 4.25 Sketsa pose dan line art Enjou .....	90
Gambar 4.26 Sketsa pose dan line art John Lupine .....	91
Gambar 4.27 Sketsa pose dan line art Louis Alexandre .....	92
Gambar 4.28 sketsa pose dan lineart Gill Lovecraft .....	93
Gambar 4.29 Sketsa pose dan line art Azul Ashengrotto .....	94
Gambar 4.30 Sketsa Cover Depan .....	95
Gambar 4.31 Sketsa Layout .....	95
Gambar 4.32 Cover Ensiklopedia .....	100
Gambar 4.33 Preview final Desain ensiklopedia .....	100
Gambar 4.34 <i>Mockup</i> Ensiklopedia Cetak .....	114
Gambar 4.35 <i>Mockup Standee</i> Akrilik .....	115
Gambar 4.36 <i>Mockup</i> Sticker Set .....	115
Gambar 4.37 <i>Mockup</i> Stiker/PCS .....	116
Gambar 4.38 <i>Mockup Postcard</i> A6 .....	116



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Isi Ensiklopedia .....	72
----------------------------------	----

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1 Skema Perancangan .....	13
-------------------------------------	----



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam kesehariannya, menurut Tyas Hanina dalam artikelnya tentang 12 Zodiak di IDN Times, manusia biasanya memiliki dua sisi kepribadian. Sisi yang merefleksikan energi positif yang biasanya terlihat di hadapan orang lain, dan sisi yang berkebalikan yang tidak diperlihatkan pada orang lain.

Di sisi lain, dewasa ini semakin banyak media dan sarana hiburan di dunia maya bagi anak-anak maupun remaja. Beberapa contohnya yaitu *game*, animasi, webtoon, dan sebagainya. Dalam media-media tersebut, terdapat banyak tema serta cerita yang disajikan yang di dalamnya terdapat karakter-karakter yang juga beragam.

Apa itu karakter? Menurut Antonius Atosokhi Gea dalam artikelnya di website Binus.ac.id yang di akses pada 2 Februari 2022, karakter (kadang juga disebut watak) dapat dimengerti sebagai nilai-nilai yang sudah terinternalisasi dengan baik dalam diri seseorang, sudah menjadi bagian dari hidupnya, menjadi kecenderungan dan pilihan tetapnya, yang tampak dalam sikap dan perilakunya, berwujud pengejawantahan atau ekspresi nilai-nilai tertentu yang dianggap baik dalam kehidupan.

Dalam perancangan tugas akhir ini penerapan karakter akan difokuskan pada ciri visual karakter tersebut, terutama pada karakter fiksi yang memakai kacamata. Berdasarkan observasi awal penulis memang jarang dijumpai karakter fiksi yang memakai kacamata pada acara di media hiburan. Melalui hasil wawancara awal dengan beberapa ilustrator bergaya anime pada sebuah komunitas menggambar dan *roleplay* di Facebook, Almira Putri Ratna Dewi, Yasmin Rania Salsabila dan Aisyah Nur Layli, ketiganya mengatakan bahwa karakter-karakter fiksi yang memakai kacamata jarang ditemukan pada media-media hiburan. Hal tersebut terjadi karena kebanyakan *image* menggambarkan stereotip pada karakter yang memakai kacamata adalah karakter yang berwatak serius, dewasa, dingin, kutu buku, *introvert* dan lain sebagainya. Aspek jaranganya karakter fiksi berkacamata dalam media-media hiburan bagi anak dan remaja tersebut menjadi hal menarik untuk dikenali lebih lanjut, terlebih hubungannya dengan karakter dan stereotip yang menyertainya.

Citra atau *image* yang dibangun dari karakter fiksi berkacamata beserta stereotip yang menyertainya memang menjadi salah satu hal penting yang menjadikan pemakaian *fashion* kacamata pada sebuah karakter jarang ditemukan. Ditinjau dari segi visual, Almira Putri Ratna Dewi dan Yasmin Rania Salsabila selaku narasumber yang berkulat di bidang ilustrasi berpendapat bahwa menggambar kacamata termasuk hal yang terlihat gampang tapi juga cukup sulit. Walaupun saat ini sudah banyak tersedia aset atau gambar siap pakai, tinggal menempelkan saja, tetapi memang aksesoris mata ini memiliki kesulitan tertentu dalam penggambarannya. Berbagai kesulitan tersebut antara lain harus memperhatikan simetris, harus memperhatikan perspektif atau arah dari segala sisi, dan citra yang diinginkan tetap melekat pada sosok karakternya. Beberapa contoh dari kesalahan teknis penggambaran pada kacamata pada karakter fiksi bisa dilihat lebih jauh pada bagian Lampiran tugas akhir ini.

Gambaran kehidupan sosial di dalam *game*, citra dari sosok karakter berkacamata tidak sedikit yang mendapat stereotip yang dilekatkan dari berbagai karakter lain. Hal ini tidak jauh berbeda dari kehidupan nyata bahwa masih ada anggapan seperti orang yang berkacamata itu pasti berwatak serius, dewasa, *introvert* dan dingin. Atau anggapan lainnya yang menganggap mereka kutu buku karena sering membaca dan membuat matanya menjadi minus, serta anggapan bahwa orang yang memakai kacamata itu berarti lemah karena mereka hanya berkulat dengan buku dan tidak berolahraga atau memperkuat fisik mereka. Berbagai stereotip tersebut turut menguatkan persepsi yang sudah ada seperti orang yang memakai kacamata itu *culun* atau tidak *trendy*. Intinya, kebanyakan anggapan stereotipnya mengarah ke hal negatif. Tak jarang juga pada acara-acara hiburan di televisi maupun internet, karakter yang berkacamata memiliki citra atau *image* karakter yang biasanya kerap menjadi target *pembullying* karena mereka dianggap lemah. Contoh, karakter utama dari ‘Doraemon’ yang bernama Nobita, atau Harry Potter dari series film yang memiliki judul yang sama, yang sering menjadi target *pembullying* oleh beberapa orang di sekitarnya karena memandang mereka sebagai seorang yang lemah dan *culun*.

Disamping berbagai stereotip negatif tersebut, dampak yang ditimbulkan dari penggunaan kacamata juga memiliki hal positif. Misalnya, biasanya orang yang berkacamata yang dianggap serius dan kutu buku, mereka juga dipandang sebagai orang yang pintar dan memiliki wawasan yang luas. Kacamata juga memiliki *image*

pada penggunaannya yang akan mengaitkannya pada watak orang yang *introvert*, disiplin dan tidak aneh-aneh.

Selain dalam masalah citra atau *image* dan stereotip yang menyertai karakter berkacamata, karakter-karakter yang memakai kacamata biasanya juga mempunyai limitasi atau batasan dalam pengembangan karakternya. Karakter yang tidak memakai kacamata biasanya memiliki karakterisasi atau sifat yang lebih beragam, tapi hal ini tidak menutupkan kemungkinan kalau karakter-karakter yang memakai kacamata juga bisa keluar dari kotak limitasinya sendiri yang akan bisa dinilai sebagai ‘keunikan’ atau paradoks yang dimiliki oleh karakter tersebut.

Sebagai bagian dari suatu atribut pada stereotip, ditambah pendapat dari ilustrator Almira, obyek kacamata sering ditemukan sebagai sebuah penanda dari suatu tipe karakter. Sebenarnya karakter yang memakai kacamata masih dapat ditemukan luas diluar stereotip yang ada. Misalnya, karakter fiksi bernama Ibara dari game *Ensemble Stars* yang memiliki visual rapi dan berkacamata, stereotip sifat yang tampak secara visual pasti orang yang serius dan kaku, namun pada faktanya karakter ini juga memiliki sisi sebaliknya (paradoks) yaitu dibalik *imagenya* yang terlihat serius dan kaku dia sebenarnya adalah karakter yang memiliki watak dan sifat yang sangat *extrovert* atau pintar bersosialisasi. *Image* ini sendiri jauh dari stereotip yang dijatuhkan pada orang berkacamata yang ada di kehidupan sosial yang biasanya dianggap *introvert*. Contoh lainnya mungkin dapat dilihat dari karakter X-Men yang diberikan julukan ‘Cyclops’, adalah seorang karakter yang pada kesehariannya selalu memakai kacamata, bukan karena *image* serius, *introvert*, pintar, dingin atau kutu bukunya, tetapi kacamata yang ia gunakan untuk mencegah kekuatannya hilang kontrol, karena kekuatannya bersumber dari matanya yang bisa mengeluarkan laser jika dibuka. Maka untuk menjaga hal itu agar tidak membuat kerusakan setiap ia membuka matanya, dibuatlah sebuah kacamata khusus untuk menjaga laser yang dikeluarkan oleh matanya tetap terjaga. Intinya, kacamata dalam karakter-karakter fiksi menjadi media untuk menyampaikan fungsi-fungsi tertentu.

Media-media *game* baik di PC, HP, maupun konsol *game* semakin banyak menyajikan banyak hiburan dengan karakter-karakternya yang beragam, termasuk semakin banyaknya muncul karakter yang memakai kacamata dan memiliki *image* yang luas, tidak terpaku pada stereotip pada umumnya.



Dalam penggunaannya kacamata sudah banyak berevolusi menjadi sebuah benda *fashion* yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Maka dalam Tugas Akhir Perancangan *E-book* Ensiklopedi ini ingin membuat referensi menggambar karakter fiksi yang menggunakan kacamata sebagai sebuah *fashion* yang tidak dilekatkan pada stereotip yang terlihat namun juga sisi sebaliknya, dan menyajikan bagaimana karakter tersebut digambar dari berbagai sisi melihat.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang e-book ensiklopedi visual sebagai referensi untuk menggambar karakter fiksi berkacamata?

## **C. Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan ini menghasilkan sebuah perancangan e-book ensiklopedi visual sebagai referensi menggambar karakter fiksi berkacamata yang mencakup sisi kepribadiannya dan arah atau cara menggambarannya.

## **D. Batas Lingkup Perancangan**

Objek perancangan pada tugas akhir ini akan dibatasi pada penerapan perancangan *fashion* dengan kombinasi menggunakan kacamata sebagai *fashion* utama pada macam-macam karakter fiksi beserta berbagai wataknya yang beragam, yang tidak hanya terpaku pada stereotip umum karakter yang menggunakan kacamata. Batasan perancangan mengenai gaya gambar pada ensiklopedi ini adalah dengan gaya gambar *anime*. Batasan pada kategori yang akan dimasukkan pada tugas akhir ini dibatasi pada karakter fiksi di dalam *otome game* atau *game* untuk wanita yang biasanya didominasi dengan banyak karakter laki-laki yang bergaya gambar *anime/manga* dengan batasan perancangan karakter fiksi laki-laki. Selain itu batasan masalah lainnya yaitu:

### **1. Target Audiens**

Target audiens dari perancangan ini terbagi dalam target audiens primer dan sekunder. Target audiens primer dan sekunder dari perancangan ini adalah:

a. Primer

Target audiens utama atau primer dalam perancangan ini adalah untuk para calon ilustrator bergaya *anime* khususnya desainer karakter dengan rentang umur 12-25 tahun. Pembatasan perancangan dengan isi karakter laki-laki dikarenakan batasan media konsumsi *otome game* yang di dominasi dengan karakter laki-laki sebagai karakter utamanya.

b. Sekunder

Target audiens sekunder pada perancangan ini adalah untuk semua kalangan baik laki-laki maupun perempuan mulai dari remaja sampai dewasa di atas umur 25 tahun yang memiliki ketertarikan terhadap karakter bervisual *anime* atau ketertarikan terhadap fandom *game* terutama *otome game*.

2. Target Market

Target market utama dari perancangan ini sendiri adalah para ilustrator dan desainer karakter bergaya *anime*. Selain itu target market lainnya adalah penggemar *anime*, dan perempuan yang memiliki hobi bermain *game* terutama *otome game*.

3. Wilayah Cakupan

Wilayah cakupan untuk perancangan ini adalah tidak terbatas, bisa dijadikan sebagai media referensi digital dan juga tercetak. Media utama dari perancangan ini sendiri adalah berupa media digital seperti e-book. Media cetaknya di targetkan untuk event-event berkala seperti COMIFURO atau MangaFest yang berada di domisili pulau jawa.

4. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam ensiklopedi yang akan dirancang ini yaitu bahasa Inggris, dengan tujuan untuk mencakup area audiens yang lebih luas baik untuk audiens dalam negeri yang mengerti bahasa inggris dan audiens luar negeri.

## E. Manfaat Perancangan

### 1. Bagi Masyarakat Umum

Memberikan informasi dengan sarana visual perancangan *fashion* kacamata untuk menunjukkan kacamata sebagai salah satu *fashion wear* yang semua orang bisa terapkan yang tidak selalu dilekatkan pada stereotip negatifnya.

### 2. Bagi Mahasiswa DKV

Sebagai sebuah referensi visual dan tertulis untuk mendesain atau merancang sebuah karakter yang unik dan tidak terpaku pada stereotipnya atau mencakup sisi kepribadian yang lebih meluas.

### 3. Bagi Desainer Visual Karakter

Sebagai sebuah referensi visual untuk mendesain karakter berkacamata dengan lebih berani dan lebih luas, tidak terpaku atau hanya pada stereotip yang ada.

## F. Definisi Operasional

### 1. Ensiklopedia

Dari artikel mengenai pengertian, jenis, dan contoh ensiklopedia di *Deepublish Store* yang di akses pada 2 April 2022, kata ensiklopedia di adaptasi dari bahasa Yunani '*enkyklios*' yang memiliki arti 'umum', 'menyeluruh', 'lengkap' atau 'sempurna'. Dan kata '*paideia*' yang berarti 'pendidikan' atau 'pembinaan anak-anak'. Ensiklopedia biasanya adalah sebuah karya acuan pengetahuan yang di bukukan.

### 2. Ilustrasi

Menurut KBBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia, Ilustrasi adalah gambar untuk memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya; gambar, desain, untuk lebih menjelaskan paparan.

### 3. *Fashion*

Menurut Wasia Roesbani, et all, 1984:16, *fashion* adalah segala sesuatu yang dikenakan pada tubuh, baik dengan maksud melindungi tubuh maupun memperindah penampilan tubuh.

### 4. Karakter

Menurut Antonius Atosokhi Gea, dalam artikelnya di website Binus.ac.id, karakter (kadang juga disebut watak) dapat dimengerti sebagai nilai-nilai yang sudah terinternalisasi dengan baik dalam diri seseorang, sudah menjadi bagian dari hidupnya, menjadi kecenderungan dan pilihan tetapnya, yang tampak dalam sikap dan perilakunya, berwujud pengejawantahan atau ekspresi nilai-nilai tertentu yang dianggap baik dalam kehidupan.

### 5. *Image*

Menurut bahasa Latin *Image* dari kata *Imago* adalah sesuatu yang merepresentasikan persepsi visual, seperti contohnya foto, atau media dua dimensi lainnya.

### 6. Stereotip

Menurut Robbins Stephen P, et all, 2020; stereotip adalah penilaian terhadap seseorang yang hanya berdasarkan persepsi terhadap kelompok di mana orang tersebut dapat dikategorikan.

### 7. Zine

Dalam blognya yang ditulis oleh Evva Febri yang berjudul 'Perbedaan Zine dan *Magazine* (Majalah)' mengatakan bahwa zine adalah sebuah buku majalah atau *fan magazine*, maksudnya adalah sebuah majalah yang dibuat oleh biasanya perseorangan dengan ukuran yang lebih kecil dan penyebaran yang lebih terbatas. Zine di jadikan sebuah acuan untuk referensi format pada perancangan ini.

## G. Metode Perancangan

### 1. Metode Pengumpulan data

#### a. Data Primer

##### 1) Observasi

Observasi langsung yang dilakukan di sosial media dan media-media sarana hiburan yang ada di masyarakat. Perancangan yang dibuat dapat menyajikan referensi dengan faktual melalui perancangan *E-book* Ensiklopedi Visual.

##### 2) Wawancara Narasumber Calon Pengguna

Wawancara narasumber calon pengguna menjadi salah satu pengumpulan data primer pada perancangan Tugas Akhir ini, dengan mewawancarai beberapa narasumber calon pengguna yang secara langsung ikut atau terlibat dalam hal-hal yang berhubungan dengan desain visual dan karakterisasi watak para karakter fiksi.

#### b. Data Sekunder

##### 1) Studi Literatur

Untuk metode pengumpulan data sekunder salah satunya adalah melalui studi literatur. Studi literatur yaitu melakukan tinjauan literatur berupa buku, artikel, majalah, berita, internet, juga media cetak dan sosial lainnya.

##### 2) Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan untuk mengetahui fakta mengenai kejadian atau fenomena yang terjadi di tempat. Analisis data dan berita yang beredar melalui sosial media dan artikel dilakukan agar mendapatkan data yang valid sehingga dapat menjadi acuan untuk perancangan *E-book* Ensiklopedi Visual.

## 2. Alat Pengumpulan Data

Alat atau instrumen pengumpulan data dalam perancangan ini adalah melalui media sosial, internet, dan wawancara narasumber calon pengguna secara langsung.

Ada pula berikut adalah data masing-masing dari narasumber calon pengguna yang di wawancarai mengenai topik perancangan yang akan dilakukan:

- 1) Nama : Almira Putri Ratna Dewi  
Tempat Tanggal Lahir : Cirebon, 8 Oktober 2000  
Pekerjaan : Mahasiswi / Freelancer Artist  
Alamat : Villa Melati Mas Blok SR 4  
Nomor 5, Tangerang Selatan, Banten
- 2) Nama : Yasmin Rania Salsabila  
Tempat Tanggal Lahir : Yogyakarta, 12 Desember 1998  
Pekerjaan : Designer Grafis / Ilustrator  
Alamat : Bekasi, Purigading
- 3) Nama : Aisyah Nur Layli  
Tempat Tanggal Lahir : Bandung, 19 Oktober 2002  
Pekerjaan : Mahasiswi  
Alamat : Soreang Kolot RT.01  
RW.01,Soreang, Kabupaten Bandung



### 3. Tahap Perancangan

#### a. Eksperimen Gaya Desain

Warna, bentuk, gaya gambar, simbol, teknik aplikasi desain dalam media komunikasi visual.

#### b. Penyiapan Materi

Melakukan pengumpulan data verbal dan data visual yang dikumpulkan dari hasil observasi yang ada, sehingga mampu memberikan ide dan inspirasi untuk menunjang perancangan *E-book* Ensiklopedi Visual.

#### c. Sketsa Kasar

Pembuatan konsep perancangan dengan cara penggunaan sketsa kasar yang bermula dari sketsa kasar ide perancangan dari Ensiklopedi Visual yang akan dibuat diikuti dengan hal-hal yang menunjang perancangan *E-book* Ensiklopedi Visual.

#### d. Lining

Setelah melalui proses sketsa kasar selanjutnya adalah pemolesan rancangan dengan melining sketsa kasar menjadi bentuk yang lebih solid dan rinci.

#### e. Coloring

Selanjutnya adalah memasuki proses coloring di mana line dari perancangan *E-book* Ensiklopedi Visual yang sudah dibuat akan diwarnai dengan menggunakan teknik yang simpel dan dengan pengaplikasian teori warna dominan agar semakin memperlihatkan vibe atau hal yang ingin disampaikan.

#### f. Typesetting / Tipografi

Proses selanjutnya adalah melalui tahapan typesetting untuk perancangan *E-book* Ensiklopedi Visual yang telah dibuat sehingga

informasi yang ingin disampaikan dapat disampaikan dengan jelas dan gamblang dengan tulisan yang dicantumkan.

g. *Finishing*

Proses *finishing* merupakan proses akhir dalam perancangan *E-book* Ensiklopedi Visual dengan cara menambahkan, mengurangi, dan memoles kembali sentuhan visual di dalamnya.

## H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan sendiri adalah menggunakan metode analisis data 5W+1H. Metode analisis 5W+1H digunakan karena metode ini adalah metode yang paling cocok untuk mengumpulkan data pembuatan perancangan *E-book* Ensiklopedi Visual yang akan dibuat. Dalam metode 5W+1H perancangan *E-book* Ensiklopedi Visual ini sendiri terdapat :

1. *What* (Apa)

Pembahasan atau topik rancangan yang diambil yaitu berupa *fashion* kacamata pada karakter fiksi diluar stereotip nya yang akan dibuat menjadi sebuah perancangan *E-book* Ensiklopedi Visual.

2. *Who* (Siapa)

Adalah target audiens dari *E-book* Ensiklopedi Visual ini, perancangan ini akan disorotkan kepada karakter-karakter fiksi laki-laki berkacamata dengan watak dan sifat yang beragam untuk para target audiens primer para calon ilustrator dan desainer karakter.

3. *When* (Kapan)

Pengerjaan perancangan ini sendiri akan dikerjakan dalam tenggat pengerjaan Tugas Akhir yang sudah ditetapkan dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

4. *Where* (Di mana)

Mengacu pada di mana pelaksanaan Tugas Akhir perancangan *E-book* Ensiklopedi Visual ini dikerjakan. Pengerjaan *E-book*

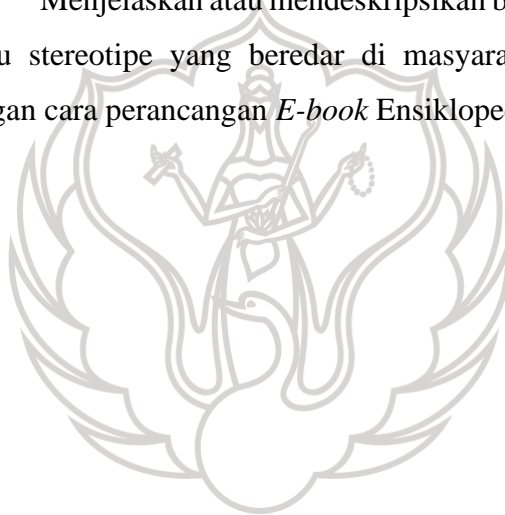
Ensiklopedi Visual ini sendiri akan dilaksanakan secara fleksibel dan secara *Hybrid* ,yaitu gabungan *offline* dan *online*

5. *Why* (Kenapa)

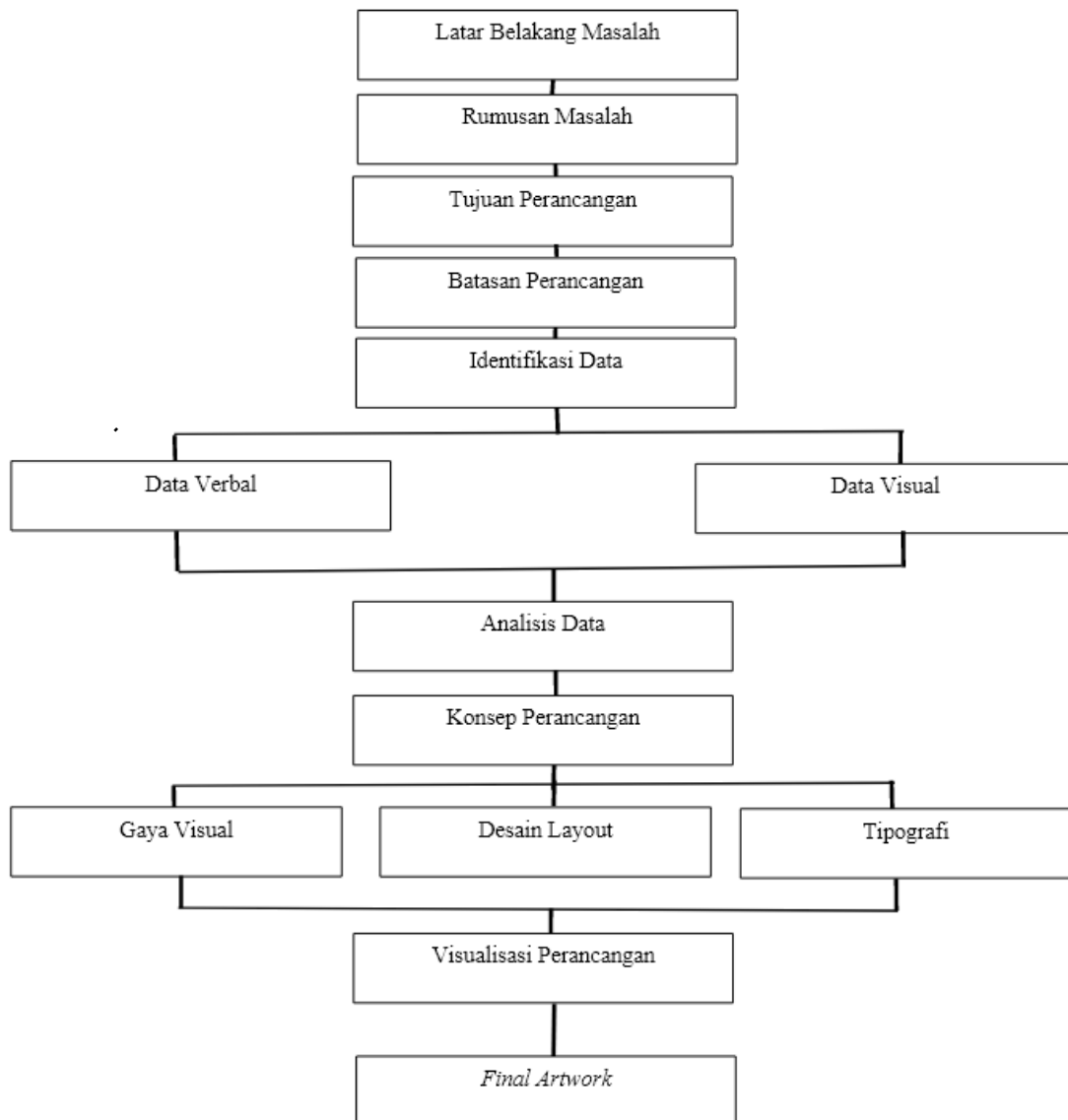
Menjelaskan kenapa atau latar belakang perancangan ini diciptakan. Perancangan ini sendiri diciptakan karena hasil dari observasi serta wawancara baik secara visual maupun secara langsung dari sumber-sumber yang beredar di media sosial, hasil dari observasi dan wawancara tersebut yang menghasilkan keputusan untuk mematahkan stereotipe yang ada dan membuat perancangan ini.

6. *How* (Bagaimana)

Menjelaskan atau mendeskripsikan bagaimana cara mematahkan suatu stereotipe yang beredar di masyarakat. Salah satunya adalah dengan cara perancangan *E-book* Ensiklopedi Visual ini.



## I. Skematika Perancangan



**Diagram 1.1** Skematika Perancangan  
Sumber: Dokumentasi Sefia Erawati. Dibuat pada 15 Juni 2022