

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Karakter merupakan bagian dari satu kesatuan sebuah cerita, tanpa adanya karakter suatu cerita tidak akan berjalan. Dalam pembuatan sebuah karakter, terdapat stereotip atau watak-watak karakteristik yang melekat pada tiap individu karakter yang ada, salah satunya adalah pada stereotip yang melekat pada karakter fiksi yang memakai kacamata. Maka dari itu, perlu dirancang sebuah media yang dapat menjadi sebuah sumber rujukan agar *karakter fiksi berkacamata yang melawan stereotip* dapat dikenal dan dipelajari oleh masyarakat luas.

Oleh karena itu dirancanglah sebuah media komunikasi visual digital berupa Ensiklopedi Visual Desain *Fashion Kacamata Pada Karakter Fiksi* Bagi Ilustrator guna usaha dalam mematahkan stereotip yang ada. Tujuannya mempelajari sifat dan watak karakter diluar stereotip yang ada untuk dikenalkan pada masyarakat.

Sumber utama dari perancangan isi ensiklopedi digital ini adalah dari observasi dan pengumpulan data dari berbagai *game*, terutama pada genre *game* khusus bagi perempuan atau *Otome Game*, juga sumber lainnya berupa wawancara langsung kepada para konsumen atau pemain dari *Otome Game*.

Kesulitan yang ditemui dalam perancangan ini adalah, memilah atau meneliti karakter fiksi berkacamata mana yang memiliki sifat yang bertolak belakang atau melawan stereotip guna menunjang isi dari ensiklopedia digital yang akan dibuat. Kebanyakan karakter-karakter yang ditemui masih memiliki banyak sifat dan watak yang masuk kepada stereotip yang ada, serta semua karakter dalam isi ensiklopedia digital ini berasal dari *game-game* yang berbeda. Maka dari itu, diperlukan pemahaman mendalam terhadap karakter itu sendiri dengan bermain *game*-nya secara langsung. Kesulitan lainnya adalah mendapatkan data langsung mengenai pendapat publik terhadap stereotip karakter fiksi berkacamata, mengingat perancangan ini berfokus pada audiens perempuan yang memiliki hobi dalam bermain *game*.

Ensiklopedia ini telah diuji pengguna kepada beberapa konsumen yang gemar bermain *Otome game*. Uji pengguna tersebut diujikan kepada sepuluh orang. Hasil uji pengguna perancangan ensiklopedia ini telah menghasilkan sebuah kesimpulan di mana para konsumen yang mengkonsumsi hasil perancangan ini, serta para calon ilustrator dan desainer karakter, menilai bahwa hasil perancangan ensiklopedia ini dinilai unik karena menggabungkan konsep majalah dan ensiklopedia, serta dianggap sangat

membantu sebagai sebuah referensi dan materi untuk mempelajari karakter kacamata yang mematahkan stereotip. Selain ciri-ciri watak mereka, ensiklopedia ini juga dilengkapi ekspresi, gestur, dan cara karakter tersebut berbicara. Saran yang diterima dari para konsumen penguji yaitu merapikan ornamen yang ada pada ensiklopedia. Saran tersebut penulis terima dan ornamen dalam tiap halaman ensiklopedia dirapikan lagi agar lebih fokus pada visual karakter yang ada.

Ensiklopedi Desain Visual *Fashion* Kacamata Pada Karakter Fiksi Bagi Ilustrator diharapkan dapat menjadi sebuah media yang menyajikan rujukan secara visual maupun secara tulisan terhadap karakter fiksi berkacamata yang melawan stereotip. Perancangan ini juga diharapkan agar semakin memperluas dan menarik masyarakat terutama desainer visual karakter fiksi untuk mengeksplorasi lebih jauh soal watak dan sifat karakter fiksi berkacamata yang jarang ditemui dan tidak terpaku pada stereotip yang ada untuk dipelajari generasi saat ini maupun generasi mendatang.

Karakter fiksi berkacamata yang melawan stereotipnya, secara sifat maupun wataknya, merupakan fenomena yang menarik untuk didalami. Tak semua karakter dengan khas visual yang ada selalu harus melekat pada stereotip yang menempel padanya.

B. Saran

Harapan untuk Ensiklopedi Visual Desain *Fashion* Kacamata Pada Karakter Fiksi ini dapat berkembang tidak hanya dapat memberikan pembelajaran pada desainer karakter agar dapat mengeksplor lebih jauh untuk watak dan sifat karakter agar tidak harus mengikuti stereotip yang ada, tapi juga dapat membuat semua karakter fiksi dengan stereotip lainnya juga ikut berkembang dalam hal watak dan sifat yang mereka miliki.

Eksplorasi yang lebih berani akan dapat menghasilkan karya *original* yang memiliki ciri khasnya dan lebih dapat diingat lebih lama oleh orang lain. Harapan lainnya adalah agar terbitnya suatu karya serupa lain yang dapat mengeksplorasi lebih mendalam serta lengkap dan tak hanya terbatas pada karakter fiksi laki-laki yang berkacamata, atau tidak terbatas pada media konsumsi untuk perempuan.

Oleh karena itu, besar harapan adanya kolaborasi dengan para desainer-desainer karakter pada *game* yang ada sehingga menyediakan sebuah solusi dalam memecahkan masalah dengan memanfaatkan ilmu desain komunikasi visual untuk menciptakan kebaruan media yang akan relevan di masa kini maupun di masa mendatang. Harapan lainnya adalah, munculnya media-media baru sebagai upaya rujukan serta pembelajaran

terhadap karakter fiksi dan watak serta sifatnya yang memiliki paradoks atau melawan stereotip agar sewaktu membuat suatu karakter tersebut memiliki ciri khas yang mudah melekat pada ingatan masyarakat.



DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Alwi, Hasan. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke-3*. Gramedia, Jakarta.
- Chenoune, Farid. 2005. *Carried Away: All About Bags*. Vendome Press, London.
- DK. Pocock Aderin, Maggie. 2014. *The Planets: The Definitive Visual Guide to Our Solar System ; Universe: The Definitive Visual Guide*. DK Publishers, United Kingdom.
- Kaiser B. Susan. 2019. *Fashion and Cultural Studies*. Bloomsbury Visual Arts, London.
- Kawamura, Yuniya. 2005. *Fashion-ology: An Introduction to Fashion Studies*. Berg Publishers.
- Pliny, Bostock. John dan Riley. T. Henry. 1855. Translasi buku: *The Natural History*, Buku 37 Chapter 16. Henry G. Bohn, London.
- Ptolemy and Smith, A. Mark. 1996. *Ptolemy's Theory of Visual Perception-An English Translation of the Optics*. The American Philosophical Society.
- Robbins, Stephen P dan Timothy A. Judge. 2010. *Organizational Behavior*. Prentice Hall.
- Rustan, Suriyanto. 2009. *LAYOUT, Dasar Dan Penerapannya*. Gramedia, Jakarta.
- Setiawan, Boenjamin. Nugroho, Eduardus. Tanuwibowo S. Budi. 2004. *Ensiklopedia Nasional Indonesia*. Gramedia: Pt. Delta Pamungkas, Jakarta.
- Soemantri, Hilda dan Wibowo P. Wage. 2017. *Indonesian Heritage : Ensiklopedia Seni Rupa*. Pt. Aku Bisa Indonesia, Jakarta.
- Sugijanto. 2008. *Pusat Kurikulum Perbukuan Depdiknas*. Puskurbuk Balitbang Kemdikbud, Jakarta.
- Wahyuningtyas, Sri dan Wijaya Heru Santosa. 2011. *Sastra: Teori dan Implementasinya*. Yuma Pustaka, Surakarta.
- Wulffson L. , Don M.H. 2000. *Kisah-kisah menarik di balik penemuan benda-benda bisa dalam kehidupan sehari-hari*, Penerbit Arena, Jakarta.

JURNAL DAN MAJALAH

- Kriss. C. Timothy dan Martrich, Vesna. *History of The Operating Microscope: From Magnifying Glass to Microneurosurgery*. 1998. *Neurosurgery* Vol. 42 no.4, Hal.899-907.
- Meiriri. Lyn, Tsukkuisa, Sorarein, Narulu, dkk. *Joyful Time With Him: Unofficial Otome Crossover Fanzine*. 2019. Jakarta.

Rasmussen, Seth C. 2008. *Advances in 13th Century Glass Manufacturing and Their Effect on Chemical Progress*. 2008, Bulletin for the history of chemistry / Division of the History of Chemistry of the American Chemical Society, vol.33, no.1: 29-34, Dakota Utara.

Roesbani, Wasia dan Soerjaatmadja, Roesmini. 1984. *Pengetahuan Pakaian*, Balai Pustaka, Jakarta.

SKRIPSI

Siamti, Wahyu. 2021. *Perancangan Ensiklopedi Visual Sengkalan Memet Di Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat*. Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Yogyakarta.

WEB

Ammariah, Hani. 2022. *Pembiasan Cahaya dan Kaitannya dengan Peristiwa Terbentuknya Pelangi / Fisika Kelas 8*. Dalam <https://www.ruangguru.com/blog/fisika-kelas-8-pembiasan-cahaya-dan-kaitannya-dengan-peristiwa-terbentuknya-pelangi>. Diakses 10 April 2022, pukul 14:00 WIB.

Ata. 2021. *Invisible Elements*. Dalam <https://www.scribd.com/document/373072556/Invisible-Elements>. Diakses 20 September 2022 pukul 16:00 WIB.

Deep Publish Store. 2023. *Ensiklopedia Adalah: Pengertian, Jenis dan Contoh*. Dalam <https://deepublishstore.com/blog/pengertian-ensiklopedia/>. Diakses 07 April 2023 pukul 15:02.

Farlex. 2003. *The Free Dictionary*. Dalam <https://play.google.com/store/apps/dev?id=6980118829813518682&hl=en&gl=US>. Diakses 26 September 2022, pukul 21:00 WIB.

Febri, Evva. 2019. *Perbedaan Zine dan Magazine (Majalah)*. Dalam: <https://www.ewafebri.com/2019/04/perbedaan-zine-dan-magazine.html?m=1>. Diakses 4 Februari 2022, pukul 15:28 WIB.

Gea, A. Anthonius, S.Th., MM. 2019. *Apa itu Karakter?*. Dalam <https://binus.ac.id/character-building/2019/07/apa-itu-karakter/>. Diakses 2 Februari 2022, pukul 20:00 WIB.

- Hanina, Tyas. *12 Sifat Bertolak Belakang yang Dimiliki Setiap Zodiak, Apa Saja? – IDN Times*. Dalam <https://www.idntimes.com/life/inspiration/tyas-hanina-1/sifat-bertolak-belakang-yang-dimiliki-setiap-zodiak>. Diakses 04 April 2023.
- Maryono, Ishartati, Bektiningsih. Peni, Supriyono. 2017. *Ensiklopedi: Koleksi Rujukan dengan Informasi Mendasar dan Lengkap Soal Ilmu Pengetahuan*. Dalam <https://masyono.staff.ugm.ac.id/2017/10/06/ensiklopedi-koleksi-rujukan-dengan-informasi-mendasar-dan-lengkap-soal-ilmu-pengetahuan-oleh-maryono-ishartati-peni-bektiningsih-supriyono/>. Diakses 7 Juli 2022, pukul 17:00 WIB.
- Ridwansyah. 2022. *Panduan Menjadi Penulis Buku Setelah Lulus Sekolah*. Dalam [Penulisgarut.web.id](https://penulisgarut.web.id). Diakses pada 23 Juni 2022, pukul 13:30 WIB..

WAWANCARA

- Aisyah Nur Layli, Mahasiswi Universitas Padjajaran. Wawancara pada 4 Februari 2022.
- Almira Putri Ratna Dewi, Mahasiswi Universitas Gajah Mada. Wawancara pada 4 Februari 2022.
- Yasmin Rania Salsabila, Desainer Grafis dan Ilustrator. Wawancara pada 4 Februari 2022.

