

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PANDUAN
INSTRUKSI MAKE UP FANTASI**

TUGAS AKHIR KARYA DESAIN



Diajukan oleh
Qorinia Candraningtyas
NIM 0511505024

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PANDUAN
INSTRUKSI MAKE UP FANTASI**

TUGAS AKHIR KARYA DESAIN



UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	4013/H/S/2012	
KLAS		
TERIMA	29-8-2012	SLD




Diajukan oleh
Qorinia Candraningtyas
NIM 0511505024

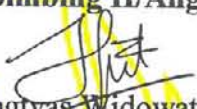
**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2012**

Tugas Akhir Desain Berjudul :
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PANDUAN INSTRUKSI MAKE UP FANTASI Diajukan oleh Qorinia Candraningtyas, NIM 0511505024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 11 Juni 2012 dan telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Indiria Maharsi, M.Sn
NIP. 196720909200812 1 001


Pembimbing II/Anggota


Heningtyas Widowati, S.Pd
NIP. 19770124200212 2 002

Cognate/Anggota

Drs. Wibowo, M.Sn
NIP. 19570318 198703 1 002


**Ketua Prog. Studi Diskomvis/
Anggota**


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Disain/ Ketua


Drs. Lasiman, M.Sn.
NIP. 19570513 198803 1001


Mengetahui
**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia**


Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur yang mendalam saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Agung beserta Rasul Nya atas terselesaikannya Tugas Akhir ini sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Rasa terima kasih khusus yang sebesar-besarnya turut kami ucapkan kepada Dekan FSR Dr. Suastiwi, M.Des., Ketua Jurusan Disain Drs. Lasiman M.Sn., Ketua Program Studi DKV Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., Indiria Maharsi, M.Sn., selaku pembimbing I dan Heningtyas Widowati, S.Pd. selaku pembimbing II, seluruh dosen, staf pengajar dan karyawan DKV ISI Yogyakarta.

Ucapan terima kasih juga saya ucapkan kepada Bapak, Ibu, dan adik-adikku Azkia dan Robby. Terima kasih karena telah memberikan dukungan, semangat, dan dorongan untuk menyelesaikan studi ini hingga selesai. Pungkas yang selalu memberi semangat untuk terus berkarya di siang dan malam hari walau jarak membentang. Terimakasih untuk Mek yang telah banyak membantu tugas saya. Terima kasih juga untuk Raptor 01, Kepompong 02, Otakkanan 03, Origami 04, Kotak Pensil 05, Asimetri 06, Sapoelidi 07, Langit Biru 08 dan semua angkatan DKV. Teman-teman seperjuangan, seangkatan, dan juga teman-teman sesama TA saya yang telah membakar semangat diri ini. Mas Adi Wijaya dan Anak-anak The Radio yang telah mendukung untuk terus pantang menyerah Rizal, Hendra, Max, Loly, Artemis, Cilok terima kasih telah menjadi binatang peliharaan yang baik menurut standard internasional. *Jet Audio* dan Queen yang tidak kenal lelah bernyanyi menjadi

soundtrack TA saya. Dan untuk semuanya yang tidak tersebut di atas, terima kasih semuanya!.

Semoga Tuhan Yang Mengisi Seluruh Alam membalas seluruh kebaikan dengan Ridho-Nya, dan akhir kata, semoga tugas akhir ini berguna bagi semua pihak.

Yogyakarta, 10 Agustus 2012



Don't Stop Me Now

Tonight, I'm gonna have myself a real good time, I feel alive...

And the world is turning inside out yeah... I'm floating around in extacy

So don't stop me now....Don't stop me

'Cause I'm having a good time, Having a good time...

I'm a Superstar leaping to the sky like a tiger Defying the laws of grafity

I'm a racing car passing by like lady Godiva,

I'm gonna go..go..go.. There's no stopping me...

I'm burning to the sky, yeah.. 200 degrees that's why they call me Mr. Fahrenheit

I'm traveling on the speed of light, I'm gonna make a supersonic man of you..

Don't Stop me now, I'm having such a good time, I'm having a ball

Don't stop me now, if you wanna have a good time.. just give me a call..

So don't stop me now... Don't stop me,

'Cause I'm having a good time, I don't wanna stop at all...

I'm a rocket ship on my way to Mars on a collegion course,

I'm a satelite, I'm out of control..

I'm a sex machine ready to reload, like an atom bomb...

About to oh..oh..oh..oh.. o.. explode...

I'm burning to the sky yeah, 200 degrees that's why they call me Mr. Fahrenheit

I'm traveling on the speed of light, I'm gonna make a supersonic woman of you...

By: Queen



Semua ini kupersembahkan kepada:

Ayah dan Ibuku,

Adik-adikku,

Terkasihku,

Teman-temanku,

Aku sayang kalian semua.

ABSTRAK

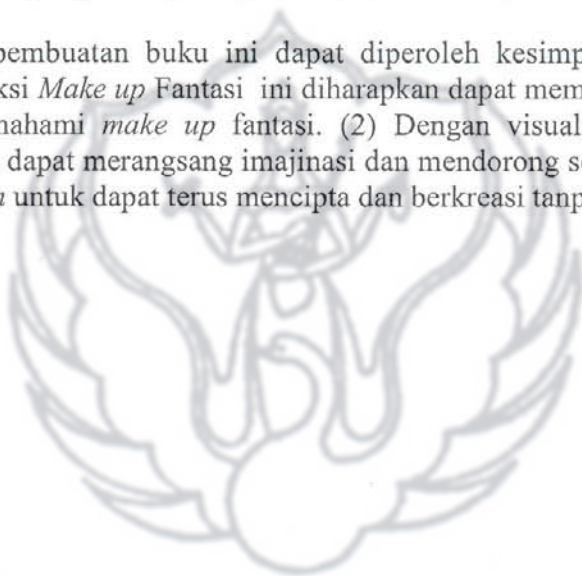
Qorinia Candraningtyas 0511505024. 2012. *Perancangan Buku Ilustrasi Panduan Instruksi Make up Fantasi*

Tugas Akhir : Jurusan Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia.

Fokus permasalahan yang dibahas dalam perancangan ini yaitu: (1) Bagaimana merancang sebuah buku panduan untuk memvisualkan instruksi *make up* fantasi dengan gaya ilustrasi untuk remaja? (2) Bagaimana merancang sebuah media yang mendukung buku panduan ilustrasi instruksi *make up* fantasi agar lebih tepat dan mudah dimengerti?

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan perancangan ini adalah tinjauan pustaka, dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan untuk mendukung ide dasar yang diterapkan pada buku.

Dari hasil pembuatan buku ini dapat diperoleh kesimpulan : (1) Dengan adanya Buku Instruksi *Make up* Fantasi ini diharapkan dapat membantu remaja dalam mengenal dan memahami *make up* fantasi. (2) Dengan visualisasi yang menarik diharapkan buku ini dapat merangsang imajinasi dan mendorong semangat remaja dan peminat seni *fashion* untuk dapat terus mencipta dan berkreasi tanpa batas.



DAFTAR ISI

SAMPUL HALAMAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
1. <i>Fashion</i>	1
2. <i>Make up</i>	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Perancangan.....	4
D. Batasan dan Ruang Lingkup Perancangan.....	4
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Strategi Perancangan.....	5
G. Lingkup Perancangan.....	6
H. Kerangka Dasar Perancangan.....	7
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	
A. Identifikasi	
1. Tinjauan tentang Buku Panduan.....	11
a. Pengertian Buku Panduan.....	11
b. Jenis-jenis Buku Panduan.....	11
2. Tinjauan tentang Ilustrasi.....	24
a. Sejarah Ilustrasi.....	24
b. Manfaat Ilustrasi.....	25
3. Tinjauan tentang <i>Make Up</i>	36
a. Pengertian <i>Make Up</i>	36
b. Sejarah Kosmetik (<i>Make Up</i>).....	37
c. Bentuk-bentuk Alat <i>Make Up</i>	37
d. Jenis-jenis Gaya <i>Make Up</i>	43
4. Tinjauan tentang Media.....	49

a.	Tinjauan tentang Buku Panduan.....	49
b.	Teori dan Teknik Ilustrasi pada Buku.....	50
c.	Teori tentang Tipografi.....	50
d.	Tinjauan Teori Warna.....	51
B.	Analisis.....	54
1.	Analisis 5W + 1 H.....	54

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A.	Tujuan Perancangan.....	56
1.	Tujuan Umum.....	56
2.	Tujuan Khusus.....	56
3.	Tema Perancangan.....	56
4.	Aspek Kebaruan.....	57
B.	Konsep Kreatif.....	57
1.	<i>Target Audience</i>	57
a.	Demografis.....	57
b.	Geografis.....	57
c.	Psikografis.....	57
d.	<i>Behaviour</i>	57
2.	Paduan Kreatif (<i>Creative mix</i>).....	58
a.	Penerbit.....	58
b.	Konsep Verbal.....	60
1.	Isi Pesan.....	60
2.	Bentuk Pesan.....	60
a.	Pesan Verbal.....	60
b.	Pesan Visual.....	60
a)	Tipografi.....	61
b)	Ilustrasi.....	61
c)	<i>Layout</i>	62
c.	Media.....	70
1.	Tujuan Media.....	70

2. Strategi Media.....	70
3. Biaya Media.....	71

BAB IV. PERANCANGAN

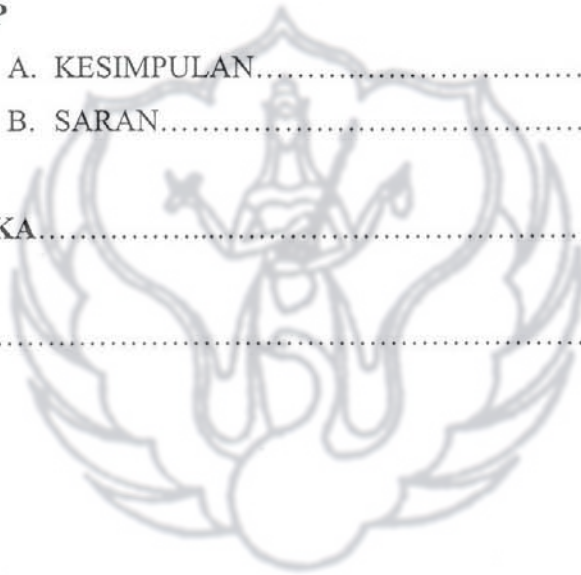
A. Sinopsis.....	75
B. Studi Visual.....	76
C. Studi Huruf (Tipografi).....	81
D. Studi Warna.....	87
E. Tahap <i>Finishing</i> Desain.....	89
F. Studi Sampul Buku.....	89
G. Studi <i>Layout</i>	90
H. Media Pendukung.....	103

BAB V. PENUTUP

A. KESIMPULAN.....	112
B. SARAN.....	112

DAFTAR PUSTAKA.....	113
----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	114
----------------------	------------



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar Contoh <i>Make up</i> Fantasi Tema Flora.....	3
2. Gambar Kertas Papyrus.....	12
3. Gambar Tulisan pada Daun Lontar.....	13
4. Gambar Bentuk Kertas Awal.....	13
5. Gambar Penulisan Huruf Cina pada Bambu.....	14
6. Gambar Alat Cetak Pertama.....	14
7. Gambar <i>font</i> Arial.....	19
8. Gambar <i>Color Wheel</i>	20
9. Gambar Warna Primer Subtraktif.....	21
10. Gambar Warna Primer Additif.....	22
11. Gambar warna CMYK.....	23
12. Gambar <i>Learning to Knit video</i>	27
13. Gambar <i>How to Knit</i>	27
14. Gambar <i>Bandage Instruction</i>	28
15. Gambar Instruksional.....	29
16. Gambar Instruksi Peringatan.....	30
17. Gambar Instruksi Identifikasi.....	30
18. Gambar Instruksi <i>Measurement</i>	31
19. Gambar Instruksi komposisi.....	31
20. Gambar Instruksi Lokasi dan Orientasi.....	32
21. Gambar Instruksi <i>Sequence</i> (rangkaian).....	32
22. Gambar Instruksi <i>Movement</i> (gerakan).....	33
23. Gambar Instruksi <i>Connection</i>	33
24. Gambar Instruksi <i>Action</i>	34
25. Gambar Instruksi <i>Caution and Effect</i>	34
26. Gambar Instruksi <i>That's what it should look like</i>	35
27. Gambar Tipe-tipe Kode.....	36
28. Gambar <i>Eye Shadow</i>	39
29. Gambar <i>Mascara</i>	40

30. Gambar <i>Lipstick</i>	41
31. Gambar Henna Mehdi.....	42
32. Gambar <i>Foundation Cair</i>	43
33. Gambar <i>Make up</i> Gaya Natural.....	45
34. Gambar <i>Make up</i> Tema Flora.....	46
35. Gambar <i>Make Up</i> Tema Fauna.....	47
36. Gambar <i>Make up</i> Tema Legenda.....	48
37. Gambar Geisha.....	48
38. Gambar <i>Glowing Bird</i>	49
39. Gambar <i>Make up</i> Tema Warna.....	50
40. Gambar Halaman Buku Ilusi 1000 Wajah.....	50
41. Gambar Halaman Buku Ilusi 1000 Wajah.....	51
42. Gambar <i>Layout</i> Asimetri.....	65
43. Gambar Ukuran Buku.....	67
44. Gambar Kuas Rias.....	77
45. Gambar <i>Eye Liner</i> cair.....	78
46. Gambar <i>Lipstick</i>	78
47. Gambar <i>Mascara</i>	79
48. Gambar <i>Foundation</i>	79
49. Gambar Bedak.....	80
50. Gambar <i>Blush On</i>	80
51. Gambar <i>Eye Shadow</i>	81
52. Gambar Wajah Wanita.....	81
53. Gambar Alternatif <i>Font</i>	83
54. Gambar <i>Font</i> Terpilih.....	84
55. Studi <i>Layout</i> Judul.....	85
56. Studi Pewarnaan Judul Buku.....	87
57. Master Judul Buku.....	87
58. Gambar <i>Blush on Pearl</i>	89
59. Gambar Palet warna <i>Make up</i>	89
60. Gambar Warna Perona Mata.....	90
61. Gambar Warna Pemulas bibir.....	90

62. Gambar Warna Psikologi Feminin.....	91
63. Gambar Psikologi <i>Make up</i>	91
64. Gambar Sketsa 1,2 ,3.....	92
65. Gambar Alternatif Sampul buku.....	92
66. Gambar <i>Final</i> Sampul Buku.....	93
67. Gambar Master Ilustrasi pada Buku.....	93
68. Gambar <i>Layout</i> Halaman 1-2.....	94
69. Gambar <i>Layout</i> Halaman 3-4.....	94
70. Gambar <i>Layout</i> Halaman 5-6.....	95
71. Gambar <i>Layout</i> Halaman 7-8.....	95
72. Gambar <i>Layout</i> Halaman 9-10.....	96
73. Gambar <i>Layout</i> Halaman 11-12.....	96
74. Gambar <i>Layout</i> Halaman 13-14.....	97
75. Gambar <i>Layout</i> Halaman 15-16.....	97
76. Gambar <i>Layout</i> Halaman 17-18.....	98
77. Gambar <i>Layout</i> Halaman 19-20.....	98
78. Gambar <i>Layout</i> Halaman 21-22.....	99
79. Gambar <i>Layout</i> Halaman 23-24.....	99
80. Gambar <i>Layout</i> Halaman 25-26.....	100
81. Gambar <i>Layout</i> Halaman 27-28.....	100
82. Gambar <i>Layout</i> Halaman 29-30.....	101
83. Gambar <i>Layout</i> Halaman 31-32.....	101
84. Gambar <i>Layout</i> Halaman 33-34.....	102
85. Gambar <i>Layout</i> Halaman 35-36.....	102
86. Gambar <i>Layout</i> Halaman 37-38.....	103
87. Gambar <i>Layout</i> Halaman 39-40.....	103
88. Gambar <i>Layout</i> Halaman 41-42.....	104
89. Gambar <i>Layout</i> Halaman 43-44.....	104
90. Gambar <i>Layout</i> Halaman 45-46.....	105
91. Gambar <i>Layout</i> Halaman 47-48.....	105
92. Gambar <i>Rough Layout Banner</i>	106
93. Gambar <i>Rough Layout T-Shirt</i>	106

94. Gambar <i>Rough Layout Cover</i>	107
95. Gambar <i>Rough Layout Cover</i>	107
96. Gambar <i>Rough Layout Cover</i>	108
97. Gambar <i>Banner Promosi</i>	109
98. Gambar <i>T-Shirt</i>	110
99. Gambar <i>Pembatas Buku</i>	110
100. Gambar <i>Pin Mirror</i>	111
101. Gambar <i>Kipas 1 dan 2</i>	111
102. Gambar <i>Pulpen</i>	112
103. Gambar <i>Mouse pad</i>	112
104. Gambar <i>Mug</i>	113
105. Gambar <i>Frame Effect</i>	114
106. Gambar <i>Note Book</i>	115





BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia entertain, para desainer dan fotografer jarang memilih tema fantasi karena selain agak sulit untuk diaplikasikan, kadang mereka juga kurang mengerti mengenai teknik dan pengaplikasian *make up* fantasi. Para profesional kadang kurang memperhatikan pentingnya pengetahuan yang mendetail mengenai *make up*, sehingga biasanya mereka lebih memilih untuk menyerahkan urusan *make up* kepada ahlinya, yaitu ahli tata rias. Sehingga yang berkarya disitu justru para ahli tata rias, karena yang banyak ditampilkan justru wajah dari sang model, padahal jika kita tahu, akan lebih mudah bagi para profesional untuk lebih rinci mengkonsep karyanya, atau paling tidak dengan pengetahuan yang lebih detail, mereka dapat mendesain juga riasan yang sesuai dengan konsep karya mereka.

1. *Fashion*

Fashion adalah sebuah kata yang lekat dengan pakaian, aksesoris, sepatu, topi, tas, dan segala perniknya. *Fashion* memang merupakan mode yang melengkapi kebutuhan sandang manusia. Ia hadir dalam beberapa rupa, warna, dan material. Disadari atau tidak, *fashion* selalu menjadi bagian dari kehidupan manusia dari waktu ke waktu, dengan siklusnya yang senantiasa berputar.

Fashion pada intinya adalah ekspresi perubahan, pergerakan, dan mungkin saja hasil perjalanan panjang yang dapat menjelaskan proses pembentukan jati diri seseorang. Semua bisa dipelajari, mengenal dan memahami nilai yang dianut seseorang melalui informasi awal yang diperoleh dari bentuk luar, kemasan, pernyataan *fashion* yang dicoba untuk ditampilkan saat berada di ruang publik.

Dalam sebuah *fashion show*, selain pakaian dan aksesoris, hal yang paling mendukung dan sangat berpengaruh terhadap sukses atau tidaknya acara tersebut adalah *Make up*, karena dengan *make up*, dapat ditonjolkan tema dan memperperjelas konsep perancangan *fashion*. *Make up* bisa menciptakan kesan megah, misterius, glamor, fantasia, dan sebagainya. *Make up* yang tidak sesuai akan memberikan akibat fatal dalam dunia *fashion*.

2. *Make up*

Terdapat beberapa bentuk kosmetika salah satunya adalah *make up*. *Make up* didefinisikan sebagai produk kosmetika berwarna yang artinya bila digunakan pada tubuh atau bagian tubuh tertentu akan menghasilkan warna. Beberapa contoh dari *make up* adalah *lipstick*, *mascara*, *eye liner*, *eye shadow*, dan *blush on*. *Make up* sangat identik dengan perempuan meskipun pengguna *make up* tidak menutup kemungkinan adalah laki-laki dan diyakini sebagai sarana untuk membuat penampilan menjadi lebih menarik¹.

Make up secara psikologis memiliki dua fungsi yaitu fungsi *seduction* dan *camouflage*. Fungsi *seduction* artinya individu menggunakan *make up* untuk meningkatkan penampilan diri. Umumnya individu yang menggunakan *make up* untuk fungsi *seduction* merasa bahwa dirinya menarik dan menggunakan *make up* untuk membuat lebih menarik. Fungsi *camouflage* artinya individu menggunakan *make up* untuk menutupi kekurangan diri secara fisik. Umumnya individu yang menggunakan *make up* untuk *camouflage* merasa dirinya tidak menarik sehingga perlu menggunakan *make up* untuk membuat menarik.

Dalam dunia *fashion*, *make up* lebih cenderung ditujukan pada kebutuhan *entertainment*. Sebagai contoh adalah *make-up* sebagai pendukung visualisasi dan pencitraan dalam sebuah komunikasi visual. Dengan kebutuhan visual, *make up* sangat mempengaruhi pencitraan karakter yang hendak ditampilkan dalam suatu karya, misalnya *Glamour*, *Fantasi*, atau *Wedding make up*, dll. Dimana masing-masing mempunyai fungsi dan kebutuhan yang berbeda-beda².

¹ Why women use makeup: Implication of psychological traits in makeup functions. *J.Cosmet.Sci.* 59, 127-137

² Korichi, R., Pelle-De-Queral, D., Gazzano, G., & Aubert, A. (2008)

2. *Make up*

Terdapat beberapa bentuk kosmetika salah satunya adalah *make up*. *Make up* didefinisikan sebagai produk kosmetika berwarna yang artinya bila digunakan pada tubuh atau bagian tubuh tertentu akan menghasilkan warna. Beberapa contoh dari *make up* adalah *lipstick*, *mascara*, *eye liner*, *eye shadow*, dan *blush on*. *Make up* sangat identik dengan perempuan meskipun pengguna *make up* tidak menutup kemungkinan adalah laki-laki dan diyakini sebagai sarana untuk membuat penampilan menjadi lebih menarik¹.

Make up secara psikologis memiliki dua fungsi yaitu fungsi *seduction* dan *camouflage*. Fungsi *seduction* artinya individu menggunakan *make up* untuk meningkatkan penampilan diri. Umumnya individu yang menggunakan *make up* untuk fungsi *seduction* merasa bahwa dirinya menarik dan menggunakan *make up* untuk membuat lebih menarik. Fungsi *camouflage* artinya individu menggunakan *make up* untuk menutupi kekurangan diri secara fisik. Umumnya individu yang menggunakan *make up* untuk *camouflage* merasa dirinya tidak menarik sehingga perlu menggunakan *make up* untuk membuat menarik.

Dalam dunia *fashion*, *make up* lebih cenderung ditujukan pada kebutuhan *entertainment*. Sebagai contoh adalah *make-up* sebagai pendukung visualisasi dan pencitraan dalam sebuah komunikasi visual. Dengan kebutuhan visual, *make up* sangat mempengaruhi pencitraan karakter yang hendak ditampilkan dalam suatu karya, misalnya *Glamour*, *Fantasi*, atau *Wedding make up*, dll. Dimana masing-masing mempunyai fungsi dan kebutuhan yang berbeda-beda².

¹ Why women use makeup: Implication of psychological traits in makeup functions. *J.Cosmet.Sci.* 59, 127-137

² Korichi, R., Pelle-De-Queral, D., Gazano, G., & Aubert, A. (2008)



Gambar No.1 Contoh *Make-up* Fantasi Floral.
Sumber: www.sariayu/colorparade.com

Apabila terkonsep dengan matang, tema fantasi dapat menciptakan nuansa yang berbeda-beda. Tema floral dapat bernuansa ceria, glamour, megah, atau bahkan elegan, tergantung dari tema atau nuansa yang akan diambil. Diharapkan dengan adanya perancangan buku ilustrasi panduan instruksi *make up* fantasi ini dapat membantu para pemula profesional desainer *fashion* ataupun fotografer *fashion* dalam mengembangkan dan menambah inspirasi dan pengetahuan mereka mengenai *make up* fantasi.

Selama ini, *make up* fantasi memang tidak berdasar pada acuan-acuan tertentu, namun ada beberapa teknik-teknik yang digunakan oleh hampir semua karya *make up* fantasi. Dengan kata lain, dengan adanya buku panduan ini, kita dapat mengetahui basic-basic atau kerangka penciptaan konsep *make up* fantasi.

Mayoritas media-media yang tersedia di masyarakat umum masih menggunakan visualisasi yang konvensional dan cenderung susah dipahami, khususnya bagi mereka yang lebih tertarik pada warna-warna yang ceria dan modis. Oleh karena itu, perancangan buku ilustrasi panduan instruksi *make up* fantasi harus mengedepankan visual yang lebih segar dan *catchy*, baik dalam segi bentuk maupun warna, karena selama ini, kebanyakan buku serupa yang ada, menggunakan teknik fotografi dalam memvisualkan instruksi, dan hal itu menurut sebagian orang masih sulit dipahami. Untuk itu perancangan buku ilustrasi panduan instruksi *make up* fantasi ini merupakan solusi yang tepat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka disimpulkan rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana merancang sebuah buku panduan untuk memvisualkan instruksi *make up* fantasi dengan gaya ilustrasi?
2. Bagaimana merancang sebuah media yang mendukung Buku Panduan Ilustrasi Instruksi *Make Up* Fantasi agar lebih tepat dan mudah dimengerti?

C. Tujuan Perancangan

1. Membuat sebuah buku panduan dengan gaya ilustrasi untuk memvisualkan instruksi *make up* fantasi.
2. Merancang sebuah media yang mendukung buku panduan ilustrasi instruksi *make up* fantasi agar lebih tepat dan mudah dimengerti.

D. Batasan dan Ruang Lingkup Perancangan

1. Batasan Perancangan

Batasan masalah pada perancangan Media Promosi Buku Panduan Ilustrasi Instruksi *Make Up* Fantasi meliputi gaya fantasi yang sering digunakan di Indonesia.

Sedangkan pembatasan perancangan media meliputi poster, stiker, pembatas buku, kalender, *cover* buku, gantungan kunci, iklan koran, iklan majalah.

2. *Target Audience*

Target audience perancangan buku panduan ilustrasi untuk memvisualkan instruksional *make up* fantasi ini diperuntukkan bagi kalangan remaja dan pemula profesional entertain *fashion* pada khususnya usia 18-35 tahun.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi mahasiswa:
 - a. Dapat menuangkan ide kreatif ke dalam bentuk visual yang komunikatif sebagai dari proses perancangan itu sendiri.
 - b. Perancangan visual ilustrasi dengan menekankan aspek *target audience* dan studi visual yang dapat mengembangkan *skill* dan daya imajinasi mahasiswa
2. Manfaat bagi Instansi Akademik
 - a. Sebagai bahan studi Perbandingan Karya
 - b. Memperoleh pemahaman bahwa perancangan buku ilustrasi panduan instruksi *make up* fantasi dapat dipergunakan untuk memperluas wawasan.
3. Manfaat bagi Masyarakat
 - Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat membantu masyarakat untuk lebih memahami hal-hal mengenai *make up*.
 - Dapat menjadi sumbangan media yang bisa memperluas wawasan dan pengetahuan masyarakat .

F. Strategi Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

Dalam hal ini pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan data, yaitu mengumpulkan informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan pula.

Dalam pengumpulan data instrumen yang digunakan adalah:

- a. Alat tulis, kertas untuk pengumpulan kepustakaan data verbal dan kamera digital untuk memperoleh data visual.
 - b. Komputer untuk memperoleh kepustakaan dari *software* pendidikan serta kepustakaan dari internet
 - c. Alat tulis dan kertas untuk wawancara.
- ### 2. Metode Analisa Data

Dengan pengumpulan semua data yang ada, perlu digunakan suatu metode untuk mengolah data tersebut. Metode yang akan digunakan dalam penulisan ini adalah metode 5W 1H yang digunakan agar dapat menentukan konsep kreatif

dengan tepat, mulai dari informasi data verbal yang hendak disampaikan, perancangan ide visual, hingga perencanaan media pendukung yang tepat.

G. Lingkup Perancangan

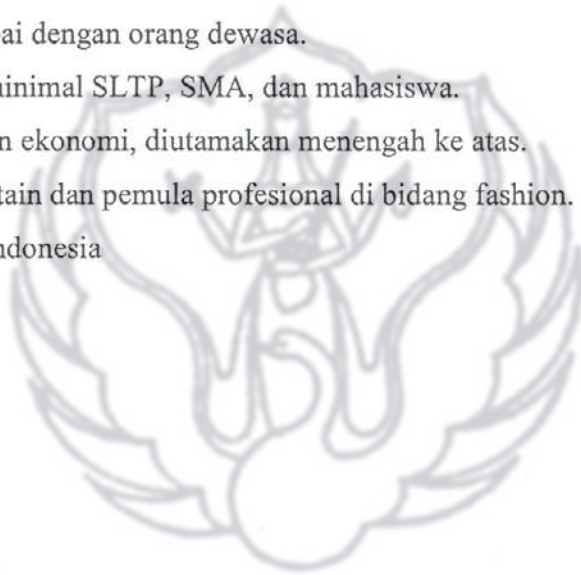
1. Daerah perancangan

Perancangan terdiri dari pemikiran-pemikiran kreatif dan media yang harus saling mendukung sehingga tepat sasaran mengingat masyarakat Indonesia yang beragam budaya dan daerahnya.

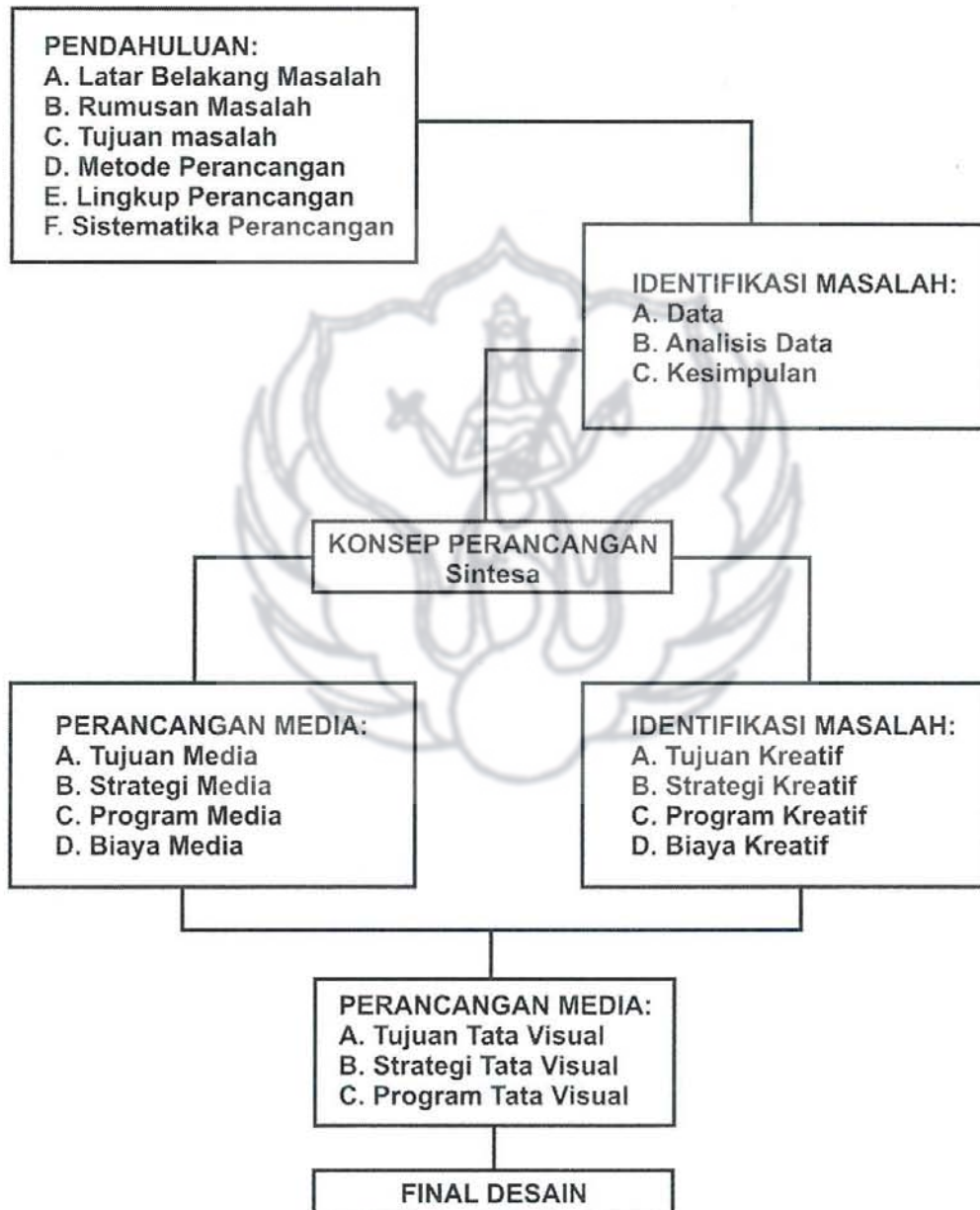
2. Daerah jangkauan

Target sasaran:

- a. Remaja sampai dengan orang dewasa.
- b. Pendidikan minimal SLTP, SMA, dan mahasiswa.
- c. Semua lapisan ekonomi, diutamakan menengah ke atas.
- d. Pekerja entertain dan pemula profesional di bidang fashion.
- e. Domisili di Indonesia



H. Kerangka Dasar Perancangan



I. Sistematika perancangan

Agar terwujud perancangan yang efektif dan komunikatif, maka diperlukan langkah-langkah yang sistematis. Rangkaian metode perancangan yang dibuat diterapkan melalui pendekatan deduktif, yaitu (umum ke khusus) Pengumpulan data dan sumber berpusat di wilayah kota Jogja.

Dalam mendapatkan perancangan pesan komunikasi visual yang komunikatif, ada beberapa langkah yaitu:

BAB I. PENDAHULUAN

- A. Latar belakang masalah
- B. Identifikasi masalah
- C. Rumusan masalah
- D. Tujuan perancangan
- E. Batasan masalah
- F. Sistematika perancangan
- G. Skema perancangan

BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- A. Identifikasi
 1. Tinjauan tentang buku panduan
 - a. Pengertian buku panduan
 - b. Jenis-jenis buku panduan
 2. Tinjauan tentang ilustrasi
 - a. Pengertian ilustrasi
 - b. Sejarah ilustrasi
 3. Tinjauan Tentang *Make Up*
 - a. Pengertian *Make Up*
 - b. Sejarah kosmetik (*Make Up*)
 - c. Bentuk-bentuk Alat *Make Up*
 - d. Jenis-jenis Gaya *Make Up*

4. Tinjauan Tentang Media

- a. Tinjauan Tentang Buku
- b. Tinjauan Teori Ilustrasi dan Teknik Ilustrasi pada Buku
- c. Tinjauan Teori Typografi
- d. Tinjauan Teori Warna

B. Analisis

1. Analisis 5W + 1 H

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. Tujuan Perancangan

1. Tujuan Umum
2. Tujuan Khusus
3. Tema Perancangan
4. Aspek Kebaruan

B. Konsep Kreatif

1. *Target Audience*
 - a. Demografis
 - b. Geografis
 - c. Psikografis
 - d. *Behaviour*

C. Paduan kreatif (*Creative mix*)

1. Penerbit
2. Konsep Verbal
 - a. Susunan Anatomi buku
 - b. Tipografi
 - c. Penulisan teks buku judul
3. Konsep visual
 - a. Warna desain
 - b. *Icon*



- c. Teknik ilustrasi
- d. Layout
- 4. Naskah
- 5. Konsep Media
- D. Biaya
- E. Event

BAB IV. STUDI PERANCANGAN

- A. Data visual
- B. Studi Tipografi
- C. Studi Warna
- D. Studi Ilustrasi Instruksional
- E. Studi Ilustrasi Info Grafis
- F. Studi Sampul Buku
- G. Studi Layout
- H. Media Pendukung

BAB V. PENUTUP

- A. KESIMPULAN
- B. SARAN

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

