

**PERANCANGAN VISUAL BOOK ‘SPIRIT HYPATIA’  
FILSUF PEREMPUAN PERTAMA ABAD KE-4**



**PENCIPTAAN**

Oleh:

**Milatun Nabila**

**NIM: 1612398024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021**

**PERANCANGAN VISUAL BOOK ‘SPIRIT HYPATIA’  
FILSUF PEREMPUAN PERTAMA ABAD KE-4**



**Milatun Nabila**  
**NIM: 1612398024**

Tugas Akhir ini diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2021

## LEMBAR PENGESAHAN

Perancangan Visual Book 'Spirit Hypatia' Filsuf Perempuan Pertama Abad ke-4 diajukan oleh MILATUN NABILA, NIM 1612398024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima,

Pembimbing I/ Anggota



Daru Tunggul Aji, SS., MA.

NIP 19870103 201504 1 002 /NIDN 0003018706

Pembimbing II/ Anggota



Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19850103 201504 1 001/NIDN 00030198507

Cogname/ Anggota



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

NIP 19750710 200501 1 001/NIDN 0010077504

Ketua Program Studi/Anggota



Daru Tunggul Aji, SS., MA.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain/ Ketua



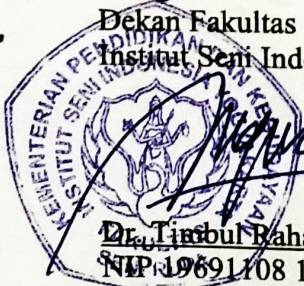
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Tinsul Baharjo, M. Hum.

NIP 19891108 199303 1 001/NIDN 0008116906

**PERSEMBAHAN**



*Teruntuk Milatun, Ibu, Bapak, alm Mbah Kung, alm Kakung,  
Mas Ridwan, Firda dan Zidan.*





*Percaya dan Yakin Itu Kunci*

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

**Perancangan Visual Book 'Spirit Hypatia' Filsuf Perempuan Pertama Adab ke-4**

Perancangan ini dibuat untuk melengkapi persyaratan untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 12 Januari 2021

Milatun Nabila  
NIM 1612398024

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Milatun Nabila  
NIM : 1612398024  
Jurusan : Desain Komunikasi Visual  
E-mail : nmilatun@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah yang berjudul: **Perancangan Visual Book 'Spirit Hypatia' Filsuf Perempuan Pertama Adab ke-4**. Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) ini UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencatumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak UPT Perpustakaan, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

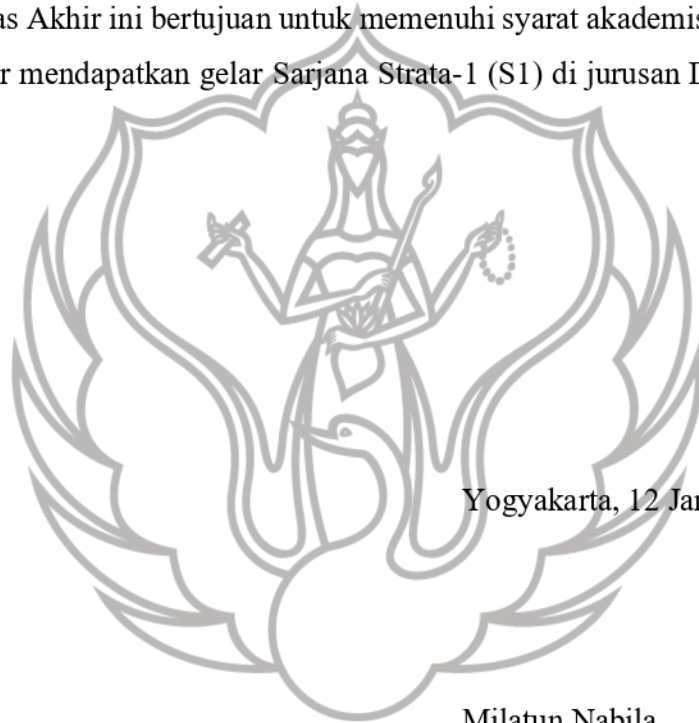
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 12 Januari 2021

Milatun Nabila  
NIM 1612398024

## KATA PENGANTAR

Puji syukur bagi Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya tugas akhir dengan judul **Perancangan Visual Book 'Spirit Hypatia' Filsuf Perempuan Pertama Abad ke-4** dapat tersusun dan diselesaikan dengan baik. Perancangan ini dilatar belakangi atas kemauan serta keinginan penulis untuk membuat perancangan komunikasi visual yang bermanfaat bagi masyarakat dan generasi muda Indonesia, khususnya perempuan. Diharapkan perancangan buku ini akan membantu, serta menambah wawasan terkait kisah hidup dan spirit Hypatia, seorang filsuf perempuan pertama abad ke-4 khususnya, agar lebih mampu memberdayakan diri, menunjukkan pencapaian, serta meraih berbagai impiannya. Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi syarat akademis yang harus segera diselesaikan agar mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 (S1) di jurusan Desain Komunikasi Visual.



Yogyakarta, 12 Januari 2021

Milatun Nabila  
NIM 1612398024



## UCAPAN TERIMA KASIH

Tugas akhir ini yang dirancang dengan perjalanan yang panjang telah dilalui oleh penulis, dapat terwujud berkat dukungan dari semua pihak, maka dari itu pada kesempatan ini penulis akan mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan berkah atas karunianya berupa kesehatan dan pikiran agar terus berkarya sehingga diberikan kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir ini,
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
3. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
4. Martino Dwi Nugroho, S.Sn, M.A., selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
5. Daru Tunggal Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus Dosen Pembimbing I, yang selalu memberi memotivasi dan memberikan arahan,
6. Edi Jatmiko S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, yang sabar, teliti, telaten dalam membimbing tugas akhir,
7. Kadek Primayudi S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Wali yang selalu membantu dan memberikan arahan,
8. FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn, selaku cognate tugas akhir,
9. Beserta seluruh jajaran staf dosen jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
10. Bapak dan Ibuk yang selalu mendukung dan mencurahkan do a terbaik di setiap sujudnya untuk anak tercinta, dari awal hingga saat ini dapat menyelesaikan sarjana S1 di kampus ISI Yogyakarta,
11. Mas Du yang sabar dan menjadi tempat bertanya beberapa istilah asing,
12. Adik Sugeger sebagai perantara informasi dan kabar ke *bunda*,
13. Adik Paijo yang selalu menanyakan kabar dan kapan wisuda, sehingga selalu memotivasi penyelesaian karya tugas akhir,
14. Mami dan Simbah Kos Talok yang memberikan dukungan berupa sapaan setiap pagi dan makanan gratis,

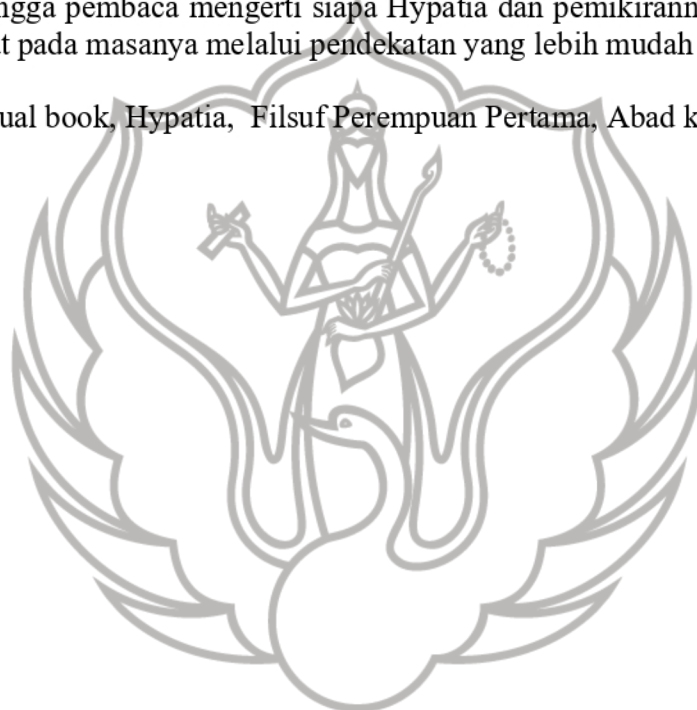
15. Almarhum Mbak Kung dan almarhum Kakung yang selalu menemani selama proses pengerjaan tugas akhir,
16. Adik Putri, Sofa, Sofi, Bayu, Dewi, Wardah dan Wulansari almarhum yang ikut dan menemani dengan senang hati,
17. Saudara dan guru-guru yang selalu memberi dukungan doa maupun pendampingan,
18. Mbak Alit yang selalu menyemangati, memberikan saran dan masukan,
19. Mas Ipud yang sudah membantu menerjemahkan buku referensi,
20. Kawan-kawan seperjuangan tugas akhir yang sudah memberi dukungan dan saling menguatkan,
21. Seluruh kawan-kawan DKV ISI Yogyakarta angkatan 2016 "Kidang Alas",
22. Kawan CINGTRI HAO dan JUN yang selalu menemani dalam hujan-terik, suka-duka dan segala hal selama sembilan semester ini bersama *Si Blue*,
23. Kawan-kawan Do a Bunda; Kecil, Munthu, Popok, Dara yang mendoakan dan terus memotivasi melalui serah-terima toga DIY secara bergilir,
24. Tim luar biasa TATRADAYA di PIMNAS-33 yang memberi pengalaman tidak terduga di tugas kelompok terakhir bersamaan pengerjaan tugas akhir,
25. Yunemia, tetangga kos talok yang selalu perhatian dan saling memberikan semangat,
26. Mbak Piki dan Mas Koala yang selalu ada dan memberi motivasi untuk segera menyelesaikan tugas akhir,
27. Rest Area 53 B dan semua kawan-kawan DKV ISI Surakarta 2016 yang telah memberi dukungan penuh,
28. Seluruh Pihak yang telah membantu baik berupa do a maupun dukungan finansial dan tidak dapat disebutkan satu-persatu.

## ABSTRAK

Konflik agama dan kekacauan yang terjadi terus-menerus di Alexandria menimbulkan ketidak stabilan politik dan pemerintahannya. Dalam situasi kurang menguntungkan ini, lahir-lah seorang filsuf perempuan pertama. Ia menjadi simbol kesadaran berpikir dan berbagai pemikirannya jauh melampaui zaman tersebut. Semangat, keteguhan hati dan gagasannya menjadi inspirasi yang dapat menciptakan sebuah perubahan hingga peluang-peluang baru untuk generasi muda saat ini. Hypatia, putri Theon adalah filsuf, ahli matematika dan astronom hebat, tetapi belum banyak yang mengetahuinya. Berbagai sumber sejarah terkait ketokohnya terkesan monoton. Kesan 'sulit' yang dicitrakan ilmu filsafat, juga menjadi penyebab Hypatia belum banyak dikenal.

*Visual book* dengan beragam gaya penyampaian visual maupun verbal, dipilih sebagai jalan keluar permasalahan ini. Akan menjadi hal menarik jika pemahaman terkait kisah hidup dan kematian seorang Hypatia, serta berbagai pemikirannya mampu disampaikan melalui *visual book*. Mengemas teori yang awalnya membosankan, menjadi lebih informatif. Sehingga pembaca mengerti siapa Hypatia dan pemikirannya sebagai seorang perempuan hebat pada masanya melalui pendekatan yang lebih mudah diterima.

Kata Kunci: Visual book, Hypatia, Filsuf Perempuan Pertama, Abad ke-4

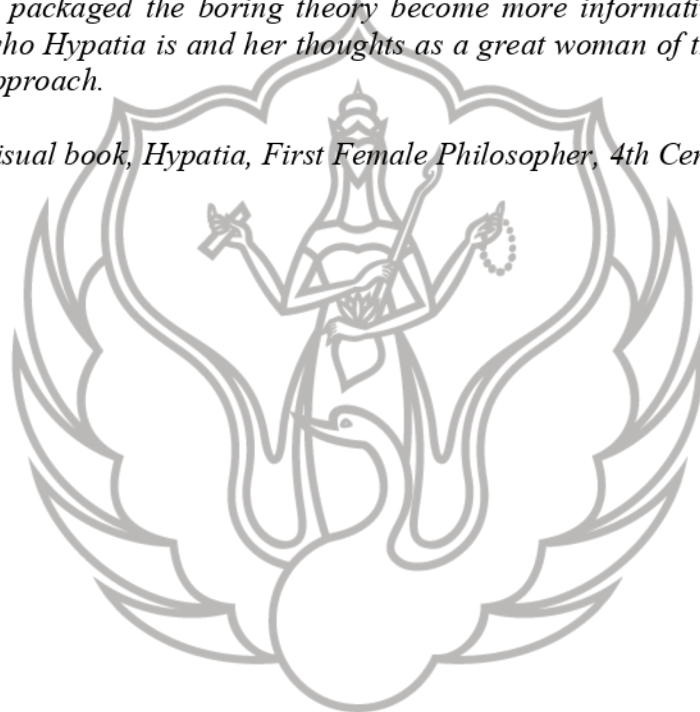


## **ABSTRACT**

*The constant religious conflicts and chaos in Alexandria gave rise to political and governmental instability. In this unfortunate situation, the first female philosopher was born. He became a symbol of conscious thought where her various thoughts far beyond that era. His enthusiasm, determination, and ideas are the inspiration that can create a change to new opportunities for today's young generation. Theon's daughter, Hypatia, was a great philosopher, mathematician, and astronomer, but not many people know about it. Various historical sources related to his character seem monotonous. The 'difficult' impression imaged by philosophy is also the reason Hypatia is not widely known.*

*Visual books with various visual and verbal styles were chosen as a solution to this problem. It would be interesting if an understanding of the life and death story of a Hypatia, as well as her various thoughts, could be conveyed through a visual book. Visual books packaged the boring theory become more informative. So the readers understand who Hypatia is and her thoughts as a great woman of that era through an acceptable approach.*

*Keywords: Visual book, Hypatia, First Female Philosopher, 4th Century*





## DAFATAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Perancangan.....	6
D. Batasan Perancangan .....	6
1. Batasan Konten.....	6
2. Batasan Media.....	7
3. Batasan Target Audiens.....	7
E. Manfaat Perancangan.....	7
1. Manfaat Teoritis.....	7
2. Manfaat Praktis .....	7
F. Metode Perancangan .....	8
1. Riset .....	8
2. Metode Pengumpulan Data.....	9
3. Metode Analisis Data.....	10
4. <i>Branstorming</i> dan Ideasi.....	10
5. Perancangan Media .....	10
6. Uji dan Evaluasi Media .....	11
G. Definisi Operasional .....	12

H. Sistematika Perancangan .....	14
----------------------------------	----

## **BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS**

A. Identifikasi .....	15
1. Studi Literatur .....	15
2. Studi Eksisting .....	15
3. Tinjauan Visual .....	26
4. Tinjauan Literatur <i>Visual Book</i> .....	42
5. Tinjauan Literatur Filsafat .....	45
6. Tinjauan Literatur Hypatia .....	50
7. Tinjauan Literatur Perempuan .....	52
8. Tinjauan Literatur Ilustrasi .....	53
B. Analisis .....	66
1. Analisis Data Lapangan .....	66
2. Analisis Permasalahan .....	72
3. Analisis Target Audiens .....	73
4. Analisis Media .....	74

## **BAB III KONSEP DESAIN**

A. Konsep Media .....	75
1. Tujuan Media .....	75
a. Media Utama .....	75
b. Media Pendukung .....	75
2. Strategi Media .....	76
3. Program Media .....	79
B. Konsep Verbal .....	85
1. Tema Pesan .....	85
2. Strategi Penyampaian Narasi .....	86
3. Gaya Penulisan Naskah .....	86
4. Alur Cerita .....	86
5. <i>Storyline</i> .....	88
6. Naskah .....	111
C. Konsep Visual .....	112
1. Konsep Format Visual .....	112
2. Konsep Unsur Visual .....	114

3. Konsep Komposisi Visual .....	115
D. Aspek Visual.....	115
1. Semantik .....	115
2. Sintatik .....	116
3. Pragmatis .....	116
E. Konsep Penyampaian Visual.....	116
F. Konsep Literasi Visual .....	117
G. Gaya Visual .....	118
<b>BAB IV VISUALISASI DESAIN</b>	
A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	119
1. Studi Visual Unsur Properti .....	119
2. Studi Visual Ilustrasi.....	122
3. <i>Layout Visual Book</i> .....	125
4. <i>Rough Sketch Visual Book</i> .....	126
5. <i>Ingking Visual Book</i> .....	132
6. <i>Coloring Visual Book</i> .....	139
B. Final Desain .....	145
1. Media Utama.....	145
2. Media Pendukung .....	156
C. Uji Media .....	162
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	163
B. Saran .....	163
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>166</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>168</b>

## DAFTAR GAMBAR

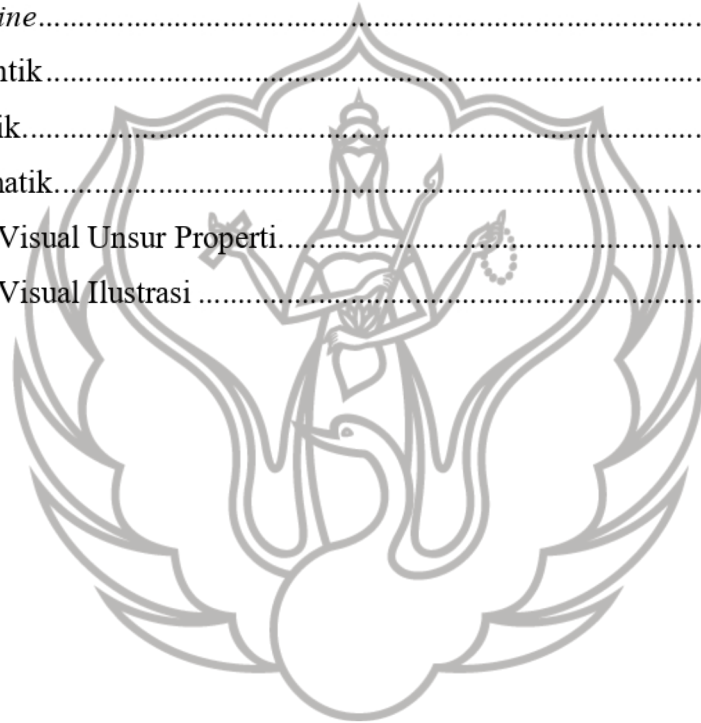
Gambar 2.1 Hypatia Bersama Ayahnya Theon.....	17
Gambar 2.2 Hypatia Mengajar Murid-muridnya.....	17
Gambar 2.3 Kerusakan Pagan dan Kristen.....	17
Gambar 2.4 Cover Novel Azazel .....	19
Gambar 2.5 Cover Buku Penghacuran Buku dari Masa ke Masa .....	21
Gambar 2.6 <i>Close-up shot</i> .....	23
Gambar 2.7 <i>Close-up, high angle</i> .....	23
Gambar 2.8 <i>Close-up, eye level</i> .....	24
Gambar 2.9 <i>Medium close-up</i> dan <i>low angle</i> .....	24
Gambar 2.10 Amfiteater di Alexandria .....	25
Gambar 2.11 Potrait Hypatia .....	25
Gambar 2.12 Pembunuhan Hypatia.....	26
Gambar 2.13 Warna <i>Monochromatic</i> .....	33
Gambar 2.14 Warna <i>Analogous</i> .....	34
Gambar 2.15 Warna <i>Complementary</i> .....	34
Gambar 2.16 Warna <i>Split Complementary</i> .....	35
Gambar 2.17 Warna <i>Triadic</i> dan <i>Tetradic</i> .....	35
Gambar 3.1 <i>Font</i> Snell Roundhand .....	112
Gambar 3.2 <i>Font</i> Apple Symbol.....	113
Gambar 3.3 <i>Font</i> Holimount .....	113
Gambar 3.5 Warna <i>Monochromatic</i> dan <i>Tetradic</i> .....	114
Gambar 4.1 Patung Dewa Kaum Pagan Alexandria.....	119
Gambar 4.2 Bagian Depan atau Pintu Masuk Sarapeum.....	119
Gambar 4.3 Caserum, Gereja Umat Kristen Alexandria. ....	119
Gambar 4.4 Perpustakaan Alexandria. ....	119
Gambar 4.5 Ruang Diskusi Theon dengan Hypatia. ....	120
Gambar 4.6 Synesius, Murid Golongan Dalam Pengajaran Hypatia. ....	120
Gambar 4.7 Suasana Pengajaran Hypatia.....	120
Gambar 4.8 Pharos, Mescusuar Alexandria. ....	120
Gambar 4.9 Prajurit Kerajaan.....	121
Gambar 4.10 Uskup Cyril dengan Alkitab di Hadapannya. ....	121



Gambar 4.11 Orestes Kepalanya Dilempar Batu oleh Amonius .....	121
Gambar 4.12 Kedekatan Murid-murid Hypatia.....	121
Gambar 4.13 Perahu yang Digunakan di Abad ke-4 .....	122
Gambar 4.14 Bagian Luar dari Sarapeum .....	122
Gambar 4.15 Peta Alexandria di Abad ke-4.....	122
Gambar 4.16 Lanscape kota Alexandria di Sekitar Abad ke-4 .....	122
Gambar 4.17 Hypatia dalam Lukisan 'School of Athena'.....	123
Gambar 4.18 Pengajaran Hypatia. ....	123
Gambar 4.19 Hypatia dan Orang-orang di Sekitarnya .....	123
Gambar 4.20 Tokoh Hypati dalam Film Agora.....	123
Gambar 4.21 Diskusi Hypatia Bersama Ayahnya, Theon.....	124
Gambar 4.22 Ilustrasi Pembunuhan Hypatia Atas Tuduhan Tukannng Sihir .....	124
Gambar 4.23 Lukisan Figur Hypatia .....	124
Gambar 4.24 Patung Hypatia, Tampak Depan.....	124
Gambar 4.25 Patung Hypatia, Tampak Samping .....	125
Gambar 4.26 <i>Rough Sketch Layout Visual Book</i> .....	125
Gambar 4.27 <i>Rough Sketch Visual Book</i> .....	131
Gambar 4.28 <i>Inking Visual Book</i> .....	138
Gambar 4.29 <i>Coloring Visual Book</i> .....	144
Gambar 4.30 Final Desain <i>Visual Book</i> .....	154
Gambar 4.31 <i>Mockup Visual Book</i> .....	155
Gambar 4.32 <i>Mockup T-Shirt</i> .....	156
Gambar 4.33 <i>Mockup Tote Bag</i> .....	156
Gambar 4.34 <i>Mockup Note Book</i> .....	157
Gambar 4.35 Mockup Kalender .....	158
Gambar 4.36 Mockup Post Card .....	158
Gambar 4.37 <i>Mockup Pembatas Buku</i> .....	159
Gambar 4.38 <i>Mockup Pin</i> .....	159
Gambar 4.39 <i>Mockup Sticker</i> .....	160
Gambar 4.40 <i>Mockup Media Sosial Instagram</i> .....	160
Gambar 4.41 <i>Mockup Graphic Standard Manual</i> .....	161
Gambar 4.42 <i>Mockup Katalog</i> .....	161
Gambar 4.43 <i>Mockup Poster Pameran</i> .....	162

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Studi Eksisting Karya Pertama .....	19
Tabel 2.2 Studi Eksisting Karya Kedua.....	21
Tabel 2.3 Studi Eksisting Karya Ketiga .....	23
Tabel 2.4 Studi Eksisting Penelitian Pertama.....	24
Tabel 2.5 Studi Eksisting Penelitian Kedua .....	26
Tabel 2.6 Originalitas dan Kebaharuan Karya .....	28
Tabel 2.7 Hasil <i>Survey</i> .....	75
Tabel 3.1 Alur Cerita .....	87
Tabel 3.2 <i>Storyline</i> .....	112
Tabel 3.3 Semantik.....	113
Tabel 3.4 Sintatik.....	116
Tabel 3.5 Pragmatik.....	116
Tabel 4.1 Studi Visual Unsur Properti.....	122
Tabel 4.2 Studi Visual Ilustrasi .....	125



## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1 Sistematika Perancangan .....	16
Diagram 3.1 Perencanaan Alur Program Media.....	85



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dari masa ke masa, perempuan selalu dipandang sebelah mata, dianggap lemah dan kedudukannya lebih rendah dari laki-laki. Pergerakan kaum perempuan sangat dibatasi, tidak bisa memiliki impian ataupun mengutarakan pendapat. Hingga saat ini perempuan di Indonesia masih mengalami kesenjangan upah berdasarkan gender, kekerasan lisan maupun fisik, serta rendahnya kepercayaan dalam diri, lantaran *stereotype* masyarakat yang selalu mengkorelasikan keberhasilan seorang perempuan merupakan hal negatif dan positif pada laki-laki.

Beberapa penelitian dalam jurnal Hubungan Body Image dengan Kepercayaan Diri Remaja Putri oleh Ifdil Ifdil, Amandha Unzilla Denich, Asmidir Ilyas; menunjukkan bahwa perempuan memiliki tingkat kepercayaan diri yang lebih rendah dibandingkan laki-laki (Lirgg & Feltz, 1989; Stewart & Corbin, 1988, dalam Cathy, 1991). Hasil penelitian Cathy terkait “Gender Deference In Self Confidence In Physycal Activity” (1991) juga menyatakan jika sikap kepercayaan diri yang dimiliki perempuan lebih rendah dibandingkan dengan laki-laki. Pada umumnya perempuan meragukan kemampuan dirinya sendiri dan sering kali merasa tertekan. Perilaku perempuan yang selalu merasa tidak percaya diri dapat menjadi penghambat keberhasilannya. Waktu dan energi yang seharusnya dapat digunakan untuk mengembangkan diri dan kemampuan, justru menjadi sia-sia.

Cinta keilahian yang diajarkan Hypatia akan sangat sesuai jika dipahami oleh mereka yang tidak mencintai diri, bahkan membenci orang lain tanpa alasan jelas. Terkadang tanpa disadari seseorang akan merasa jauh lebih baik ketika mereka memiliki tujuan. Jika tujuan dari cinta dalam kehidupan ini adalah Tuhan, maka fisik bukan lagi menjadi masalah bagi seseorang untuk merasa bahagia. Seseorang yang memiliki kepercayaan diri akan percaya pada kemampuannya sendiri, bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, optimis dan berani mengungkapkan pendapat. Buku “Spirit Hypatia” ini menjadi sebuah cerminan untuk menyadarkan dan mengajak kembali mengenali diri dan jiwa seorang perempuan dengan refleksi pada kisah seorang filsuf perempuan pertama.

Kehidupan Hypatia di zaman jauh sebelum perempuan memiliki kemudahan akses dan posisi dalam lingkungan bermasyarakat. Setidaknya kisah ini mampu memberi



contoh dan pembeda semangat dari situasi sulit yang dihadapi Hypatia saat itu. Semangat perempuan untuk memperjuangkan impiannya saat ini, harus dibarengi dengan semangat jauh lebih besar.

“Terdapat seorang wanita cantik di Alexandria bernama Hipatia, putri filsuf Theon, yang telah membuat pencapaian dalam bidang sastra dan ilmu pengetahuan hingga melampaui semua filsuf pada zamannya. Sebagai penerus mazhab Plato dan Platonis, ia menjelaskan asas-asas filsafat kepada para pendengarnya dan banyak dari mereka yang datang dari jauh untuk belajar darinya. Berkat penguasaan diri dan keluesan yang telah ia peroleh dari pengembangan pikiran, ia tidak jarang muncul di muka umum, di hadapan para pejabat. Ia juga tidak malu saat mendatangi perkumpulan lelaki. Karena semua lelaki semakin mengaguminya berkat martabat dan kebijakannya yang luar biasa.” Hypatia dalam penjelasan sejarawan Kristen Sokrates dari Konstantinopel dalam karyanya Sejarah Keuskupan. *Ecclesiastical History* VII.15 : 760–76 dalam wikipedia.

Hypatia merupakan seorang filsuf perempuan terkemuka Alexandria, ahli matematika dan astronomi. Kehidupan dan kematiannya menjadi sebuah bagian dari cerita yang sama. Ia memperjuangkan keadilan atas nama ilmu pengetahuan. Nama Hypatia dikenang sebagai pejuang kepercayaan dan filsafat, sekaligus menjadi korban permusuhan antara kaum Pagan dan umat Kristen. Tetapi pada kenyataannya Hypatia bukan korban permusuhan, selama beberapa dekade ia justru dipercaya sebagai penyeimbang kota, berdiri diantara gubernur Orestes, serta para elit untuk mengelola ketenangan kota dengan meminimalkan konflik. Selama hidupnya ia selalu mengajarkan penghargaan /toleransi terhadap sesama saudara dengan menjalin ikatan kerjasama antar murid-murid Pagan dan Kristennya.

Kehidupan seorang perempuan yang mencintai ilmu pengetahuan dan menjadi guru besar di abad tersebut, merupakan sebuah pencapaian besar, karena di masa itu masih sangat dipengaruhi oleh kuasa peranan gender. Hypatia menyadari tempatnya berdiri diantara kerumunan laki-laki, membuatnya harus siap menerima segala konsekuensi. Hingga ia menerima berbagai pandangan negatif, serta perlakuan yang kurang mengindahkan, namun ia tetap bertahan terhadap pilihan hidupnya. Hal ini sejalan dengan sebuah pernyataan dalam buku Friedrich Nietzsche *Beyond Good and Evil* menganggap sebuah emansipasi perempuan adalah bentuk ‘penjelekan yang menyeluruh’ atas Eropa. Juga disebutkan jika perempuan tak seharusnya menuntut penyamaan hak, pendidikan, ambisi dan kewajiban. Upaya tersebut dianggap kian menunjukkan sebuah penyimpangan dari sifat dasar seorang perempuan. Dimana perempuan dianggap sebagai pribadi yang lemah-lembut, namun menyimpan kenaihan

dan egois, juga tidak dapat diajarkan nilai-nilai kebaikan. Sedemikian rendahnya kedudukan perempuan saat itu dan anggapan demikian masih terus berlanjut. Berbeda dengan Hypatia yang masih mengikuti tradisi lama dengan mengajarkan dewa-dewa dan ia lebih suka mengajarkan dewi-dewi yang menurutnya memiliki power lebih besar, karena banyak dewa-dewa yang terperdaya oleh dewi-dewi. Pandangan ini menunjukkan betapa ia mampu berpikir besar terhadap peran perempuan.

Pada akhir abad ke-19, nilai-nilai kehidupan filosofis Hypatia menjadi tonggak perjuangan kemerdekaan kaum perempuan melawan patriarki. Seperti kehidupan Hypatia yang memperjuangkan haknya sebagai seorang perempuan bebas. *In death, Hypatia has become a powerful symbol useful for a host of just causes. In life, however, she was an activist for few of them* (Watts. 2017:4). Kalimat tersebut menjadi bukti semangat seorang filsuf dan juga ilmuwan yang kematiannya dikenang sebagai bentuk penghormatan atas jasa-jasanya.

Hypatia menjadi simbol kesadaran berpikir di abad tersebut, karena ia selalu berfikir maju melampaui zamannya. Kalimat “Perempuan dapat menentukan sendiri untuk apa dan siapa hidupnya” merupakan salah satu pemikiran Hypatia di abad keempat dan sekarang gagasan tersebut lazim digunakan. Masa lalu dan masa depan adalah satu kesatuan, tidak akan ada masa depan jika tidak ada masa lalu. Begitupun pemikiran-pemikirannya di masa lalu, mampu menjadi inspirasi atau sumber gagasan yang menciptakan sebuah perubahan hingga peluang-peluang baru saat ini.

Nama ‘Hypatia’ masih asing di telinga dan berbagai sumber terkait ketokohnya belum banyak diekspos. Kesan sulit yang dicitrakan ilmu filsafat selama ini juga menjadi salah satu penyebab Hypatia belum banyak dikenal. Terkecuali beberapa orang yang memiliki ketertarikan atau sudah menjadi bagian dari dunia filsafat, Hypatia menjadi tidak lagi asing. Kehidupan Hypatia sudah pernah diabadikan dalam film ‘Agora tahun 2009’. Film tersebut belum banyak membahas pemikiran-pemikirannya, karena masih dominan dengan kisah drama, mengingat terdapat beberapa kasus yang masih saja menjadi perdebatan di era sekarang. Menjadi penting untuk menyampaikan pemikiran abad lalu untuk menjadi sebuah spirit baru. Adapun beberapa permasalahan terkait semangat para perempuan saat ini, seperti dikutip dari CNN Indonesia, Jakarta, 10 Maret 2017. Faktor pendidikan tidak hanya dapat membuka wawasan serta pikiran, namun juga dapat menjadi sarana kesetaraan untuk perempuan. Tetapi dalam kenyataannya, pendidikan untuk perempuan Indonesia belum merata. Nilai-nilai tradisi

yang masih dipegang teguh oleh masyarakat, menyebabkan banyak perempuan yang tidak dapat mengenyam pendidikan tinggi. Masalah ekonomi dan juga cara berpikir patriarkis ini seolah menjadi hal yang tidak dapat *ditampik* oleh kaum perempuan. Pendidikan tinggi yang dimiliki seorang perempuan dapat memberikan ilmu baginya dan orang sekitar. Menurut seorang Reky Martha, (psikolog pendidikan) menyatakan bahwa pendidikan juga bisa menjadi sebuah peluang bagi perempuan untuk menyejahterakan hidupnya. Seperti kenyataan saat ini, jika tingkat pendidikan dapat menaikkan derajat hidup perempuan.

Pengaruh lingkungan serta tradisi yang telah lama diyakini oleh masyarakat setempat merupakan faktor yang mampu mempengaruhi pola pikir seseorang. Sebagai orang yang ada di posisi tersebut, tentu memerlukan usaha lebih guna membentuk pola pikir baru untuk masa depan. Sedangkan di lain sisi, ketika para perempuan berusaha untuk mewujudkan mimpinya. Ia justru mendapat berbagai kritik maupun pelecehan dari lingkungan serta orang terdekat. Bagaimanapun, pendidikan dan lingkungan menjadi satu dua hal yang mempengaruhi cara pandang seseorang terhadap sesuatu. Sikap penolakan terhadap lingkungan ini dapat dilakukan dengan membuka mata, serta melihat melalui cara pandang yang lebih luas.

Berdasar beberapa kasus yang telah dipaparkan di atas, maka diperlukan sebuah media efektif untuk mengedukasi khususnya perempuan, agar lebih memanfaatkan usia produktifnya. Terdapat suatu era dimana perempuan Jawa tampil sebagai personal yang berani dan perkasa. Seperti terdapat beberapa tokoh yang demikian, seperti; RA Kartini, Nyi Ageng Serang, Dewi Drupadi, Srikandi, Dewi Woro Sumbrodo dalam epos Mahabarata, Ratu Kidul dan masih banyak lagi. Data diperoleh dari buku 'Perempuan-perempuan Perkasa di Jawa Abad XVIII-XIX menjelaskan bahwa tatanan perempuan memiliki pengaruh kuat dan dihormati masyarakat. Pengaruh tokoh perempuan dalam sejarah bangsa ini sangat luar biasa. Kendati demikian, penulis memilih tokoh Hypatia dari negeri Mesir, karena ia hidup di abad keempat. Masa jauh, di mana perempuan belum memiliki akses yang lebih baik, tetapi ia berhasil berada di puncak pencapaiannya yang bahkan mampu bewujudkan gagasan para filsuf Yunani Kuno. Berbagai pemikiran, keberanian dan kecerdasannya juga telah *mengilhami* perempuan di abad-abad setelahnya, sehingga pencapaian dan dampak dari pengajarnya menjadi acuan utama. Jika kedekatan kultural dapat dijadikan tolak-ukur keberhasilan pengambilan sikap oleh para perempuan saat ini, seharusnya berbagai permasalahan di atas sudah tidak



terjadi. Demikian pemikiran filosofis dan kisah Hypatia diharapkan mampu membantu perempuan untuk menemukan jawaban atas keragu-raguan langkah dan sikap saat ini.

*Visual book* dengan beragam gaya penyampaian visual maupun verbal, dipilih sebagai jalan keluar permasalahan ini. Juga akan menjadi hal yang menarik jika pemahaman terkait kisah hidup dan kematian seorang Hypatia, serta berbagai pemikirannya mampu disampaikan melalui *visual book*. Mengemas teori yang awalnya hanya terdiri dari teks-teks padat, menjadi lebih informatif, sehingga pembaca mengerti siapa Hypatia dan pemikirannya sebagai seorang perempuan hebat pada masanya melalui pendekatan yang lebih mudah diterima. *Visual book* dipilih sebagai jalan keluar dari permasalahan di atas, karena dianggap memiliki nilai kebermanfaatan jangka panjang. Jika dibandingkan dengan film, *visual book* memiliki cerita yang lebih lengkap. Alur, nama-nama tokoh dan beberapa adegan yang tidak ada dalam sebuah film, dapat diperoleh melalui media ini. Selain dibaca berulang kali, *visual book* juga bisa dibagikan atau dipublikasikan. Sama seperti buku biasa (*non visual*), namun dengan adanya visual dalam buku, akan lebih memudahkan audiens untuk berimajinasi dan menangkap isi pesan yang ingin disampaikan. Media *visual book* ditujukan kepada para remaja usia 14-24 tahun atau usia emas (mereka ingin mengetahui berbagai hal, termasuk menambah pengetahuan melalui membaca). Ketika audiens mulai membaca kisah perjuangan dalam keterbatasan akses Hypatia sebagai perempuan yang berhasil mencapai versi terbaik dari dirinya akan memberi *sedikit tamparan* dan menggelisahkan. Bagaimana mungkin perempuan yang hidup dengan kemudahan akses ini justru membatasi dirinya sendiri untuk berkembang dan mencapai impiannya. Cinta keilahian non fisik dalam ajaran Hypatia, akan membuat audiens penasaran untuk mencari tahu lebih jauh terkait materi dan berbagai ajarannya, maka saat inilah media perancangan *visual book* difungsikan. Penelusuran dan penemuan jawaban atas pemahaman filosofis ini, secara perlahan akan mengubah pemikiran dan sifat audiens.

Penyusunan perancangan *visual book* 'Spirit Hypatia' didasarkan pada tokoh Hypatia melalui keterangan buku Edward J Watts tahun 2017, dengan judul "Hypatia The Life and Legend of an Ancient Philosopher", Amerika: Oxford University Press, "Penghancuran Buku dari Masa ke Masa oleh Fernando Baes diterjemahkan Lita Soerjadinata tahun 2017, Tangerang Selatan, Marjin Kiri. Media massa yang digunakan sebagai sumber perancangan meliputi; [nationalgeographic.co.id](http://nationalgeographic.co.id), [kumparan.com](http://kumparan.com),



mojok.co, dan lain-lain. Sumber referensi dari berbagai data yang disajikan memiliki objektivitas dan nilai-nilai mendalam terhadap tokoh, pemikiran dan semangatnya.

## B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *visual book* 'Spirit Hypatia' yang memuat tentang pemikiran, refleksi dan perjalanan hidup, khususnya untuk perempuan Indonesia?

## C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah merancang kisah Hypatia kedalam *visual book* 'Spirit Hypatia' yang merupakan cerita kehidupan, kematian, serta pemikiran Hypatia sebagai refleksi kisah dan pelajaran hidup. Khususnya untuk kaum perempuan Indonesia, agar lebih mampu memberdayakan diri melalui proses eksplorasi dan pemaknaan mendalam terkait dirinya. Hal ini mencakup pemikiran, perasaan, perilaku, keinginan, motivasi, serta keyakinan, sehingga nantinya mampu menunjukkan sebuah pencapaian dan meraih berbagai impian sebagai manusia merdeka.

## D. Batasan Perancangan

### 1. Batasan Konten

- a. *Content source* utama *visual book* "Spirit Hypatia", diambil dari buku Edward J Watts tahun 2017, dengan judul "Hypatia The Life and Legend of an Ancient Philosopher", Amerika: Oxford University Press, "Penghancuran Buku dari Masa ke Masa oleh Fernando Baes diterjemahkan Lita Soerjadinata tahun 2017, Tangerang Selatan, Marjin Kiri dan film dengan judul "Agora" yang disutradarai oleh Alejandro Amenabar tahun 2009.
- b. Pembabakan/pembagian tiap *chapter*-nya hanya pada peristiwa-peristiwa penting dan momentum bersejarah saja, tidak keseluruhan perjalanan hidup digambarkan dalam media perancangan.
- c. Tokoh-tokoh pendukung dari sumber buku Edward J Watts tahun 2017, dengan judul "Hypatia The Life and Legend of an Ancient Philosopher", "Penghancuran Buku dari Masa ke Masa dan film "Agora", tidak semuanya dibahas dalam buku. Melainkan tokoh-tokoh penting terkait kehidupan Hypatia.
- d. Pemikiran-pemikiran Hypatia dipaparkan seperti yang termuat dalam sumber referensi, tidak dilakukan pemaknaan filosofis dan semiotik.

## 2. Batasan Media

- a. Media utama yang digunakan dalam perancangan, menggunakan media cetak berupa *visual book*.
- b. Jumlah halaman *visual book* tidak lebih dari 30 halaman, dengan ukuran 25 cm x 30 cm, hanya terdapat beberapa halaman menggunakan teknik *lift the flap* dan kolase yang menggabungkan beberapa ilustrasi.
- c. Penyampaian visual berupa; ilustrasi, fotografi, kartografi, grafik dan diagram, digunakan untuk mempermudah penyampaian makna.
- d. Media pendukung visual book berupa *packaging*, pembatas buku, *notebook*, kalender, *totebag*, pin akrilik, *post card*, *sticker* dan media sosial *Instagram*.
- e. Media *visual book* diproduksi dalam format cetak, tidak disertakan format digitalnya.

## 3. Batasan Target Audiens

- a. Pembuatan visualisasi disesuaikan dengan target audiens usia 14-24 tahun,
- b. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh target audiens, pada usia rata-rata merupakan pelajar Sekolah Menengah Atas sederajat sampai Mahasiswa,
- c. Mengambil sampel usia 14-24 tahun, karena usia tersebut merupakan usia remaja yang ingin mengetahui berbagai hal, termasuk diantaranya; menambah pengetahuan melalui membaca.

## E. Manfaat Perancangan

### 1. Manfaat Teoritis

Memberikan wawasan untuk lebih berpikir terbuka dalam menerima gagasan baru. Spirit seorang perempuan di abad keempat ini dapat memberi dorongan semangat untuk masyarakat, khususnya dalam hal menuntut ilmu. Perancangan ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan di bidang Desain Komunikasi Visual, juga sebagai sumber inspirasi dan semangat dalam berkarya, serta dapat menjadi sebuah referensi kepustakaan bagi kalangan akademik mengenai media baru dalam menyampaikan konten yang dianggap sebagai ilmu pengetahuan yang diminati, menjadi lebih informatif.

### 2. Manfaat Praktis

Menambah khasanah keilmuan dunia filsafat terkait kisah kehidupan Hypatia, berupa *visual book*, sehingga diharapkan dapat media dapat menjadi sebuah metode

baru dalam memperkenalkan ilmu filsafat kepada masyarakat luas, serta mampu digunakan sebagai sumber wawasan terkait semangat serta berbagai pemikiran Hypatia yang telah memberikan sumbangsih terhadap khasanah ilmu pengetahuan. Juga memberi pengetahuan tentang pentingnya mengetahui sejarah sebagai akar pemikiran peradaban saat ini.

## F. Metode Perancangan

### 1. Riset

#### a. Identifikasi Persoalan

- 1) Adanya permasalahan terkait kondisi kaum perempuan terutama generasi muda era milenial yang cenderung tidak percaya diri, sehingga kesempatan yang semestinya dapat digunakan untuk mengembangkan potensi diri terbuang begitu saja.
- 2) Perlunya media-media yang mampu memberikan penguatan secara fondasi pemikiran bagi perempuan salah satunya merupakan refleksi kisah hidup Hypatia sebagai seorang perempuan yang berpengaruh di abad keempat,
- 3) Adanya kebutuhan media edukasi dengan format yang lebih mudah dipahami oleh orang umum yang kurang tertarik pada pembahasan rumit, detail dan berat secara konten. Sehingga penyampaian pesan dengan ilustrasi yang menarik, mampu memenuhi kebutuhan efektifitas dalam menyampaikan pesan,
- 4) Adanya kebutuhan media-media *accessible* dan mudah diterima oleh karakter generasi muda sekarang yang terbiasa memperoleh informasi secara singkat. Sehingga dapat menyampaikan informasi secara *ringan* terkait Hypatia.

#### b. Data Verbal

##### a. Data Primer

Merupakan data yang dijadikan sumber utama berupa teori yang diperoleh dari sumber-sumber referensi terpercaya dari buku, survey dan observasi lapangan.

b. Data Sekunder

Merupakan data yang dijadikan sumber pendukung dan penguat berupa artikel dan literatur lain yang diperoleh secara *online* maupun *offline* dengan cara dokumentasi pribadi maupun *download* untuk informasi lebih lanjut.

c. Data Visual

a. Data Primer

Merupakan data yang dijadikan sumber utama berupa dokumentasi terkait tema perancangan yang diperoleh dari foto maupun video secara *online* dengan cara *screenshot* ataupun *memdownload*-nya.

b. Data Sekunder

Merupakan data yang dijadikan sumber pendukung dan penguat berupa gambar-gambar yang diperoleh dari sosial media dan *e-book* dengan cara *screenshot* ataupun *mendownload*-nya sebagai referensi dalam pembuatan karya.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Kajian pustaka

Merupakan metode pengumpulan data berupa kajian pustaka yang diperoleh dari buku, skripsi, makalah, serta berbagai data yang relevan dari sumber internet dengan cara mengumpulkan dan mempelajari data pustaka yang relevan dengan objek yang akan dikaji kaitannya dengan *visual book*, ilustrasi, filsafat dan spirit Hypatia.

b. Observasi

Merupakan metode pengumpulan data berupa observasi yang diperoleh dari masyarakat dengan cara melihat langsung kondisi yang sedang terjadi.

c. Dokumentasi

Merupakan metode pengumpulan data berupa dokumentasi yang diperoleh dari proses wawancara, observasi, *survey* dan produksi, dengan cara mendokumentasikan berbagai kegiatan terkait proses perancangan.

d. *Survey*

Merupakan metode pengumpulan data berupa *survey* yang diperoleh dari remaja usia 14-24 tahun dengan cara membagikan angket untuk mengetahui apakah target audiens memiliki ketertarikan terhadap filsafat, mengetahui siapa Hypatia dan memetakan beberapa gaya visual pembuatan *visual book*.



### 3. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan untuk analisis data dalam perancangan ini, menggunakan 5W+1H, yaitu:

- a. What: Apa yang dirancang?
- b. Who: Siapa target audiens dalam perancangan ini?
- c. Where: Di mana batasan lokasi audiens dalam perancangan ini?
- d. When: Kapan perancangan dilakukan?
- e. Why: Mengapa perlu dirancang?
- f. How: Bagaimana merancang media komunikasinya?

### 4. *Brainstorming* dan Ideasi

- a. Pada tahapan *brainstorming* ini mengupayakan pencarian penyelesaian dari suatu masalah tertentu dengan mengumpulkan gagasan secara spontan dari beberapa orang yang dianggap memiliki kapasitas pengetahuan tema terkait,
- b. *Brainstorming* digunakan untuk mengeluarkan ide dari setiap pihak yang telah ditentukan yang dilakukan secara terstruktur dan sistematis untuk menggali ide kreatif atau solusi alternatif,
- c. Pada tahap *brainstorming* dimungkinkan untuk menggali inspirasi, memperluas wawasan, pembelajaran dalam mengambil keputusan dan memunculkan kesimpulan yang akan diambil.

### 5. Perancangan Media

- a. Visualisasi ide/sketsa  
Pembuatan sketsa berdasar pada studi visual dan verbal yang telah dilakukan pada tahapan riset,
- b. Merancang *copywriting*  
Perancangan *copywriting* menggunakan data yang telah dikumpulkan dari studi pustaka dan analisis data. Sehingga penggunaan bahasanya sesuai dengan target audiens,
- c. Merancang *asset visual*  
Pembuatan desain karakter, *style/gaya* visual dan cerita disesuaikan dengan target audiens,
- d. Merancang layout  
Pembuatan layout buku dilakukan setelah *asset visual* dan *copywriting* selesai,

e. Produksi

Produksi buku yang dilakukan dengan proses *digital print*.

6. Uji dan Evaluasi Media

a. Uji publik

Dilakukan dengan membagikan buku dalam bentuk *softfile* maupun *hardcopy* untuk mengetahui kelayakan buku yang nantinya ditrisbusikan kepada audiens.

Uji publik melibatkan berbagai kalangan, seperti remaja SMP, SMA, mahasiswa dengan berbagai latarbelakang, beberapa ahli terkait media dan konten *visual book*. Elemen yang diujikan terkait materi, gaya bahasa dan visualisasi penyampaian media.

b. *Feedback*

Hasil diperoleh berupa tanggapan dalam bentuk *form* yang diperoleh dari uji publik. Beberapa audiens dan ahli yang telah dipilih akan mendapatkan *visual book* dan *form* yang harus diisi untuk data diri, kesan maupun pesan setelah membaca media. *Form* tersebut akan didata, selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk mengetahui kekurangan dari media *visual book*, baik secara teknis maupun dari segi konten.

c. Identifikasi perbedaan antara ekspektasi dengan hasil di lapangan

Proses pendataan yang dilakukan untuk mengetahui kesesuaian atau proyeksi keberhasilan media terhadap hasil uji publik atau *feedback* yang telah diperoleh. Melalui kesesuaian data tersebut, akan diketahui seberapa jauh kebermanfaatan media perancangan untuk target audiens.

d. *Improve* dan *upgrade*

Melakukan berbagai perbaikan yang didasarkan atas hasil evaluasi uji publik dari media perancangan. *Improve* dilakukan ketika kesesuaian dari hasil data identifikasi menunjukkan hasil yang jauh berbeda. Sedangkan besaran *upgrade* akan dilakukan berdasar pertimbangan waktu pengkaryaan dan produksi.

e. Validasi

Pengabsahan atas hasil perancangan yang telah diujikan ke publik oleh dosen dan ahli terkait media perancangan, sehingga penyampaian pesan melalui media *visual book* layak dipublikasikan.

## G. Definisi Operasional

Sesuai dengan judul *Visual Book* ‘Spirit Hypatia’ Filsuf Perempuan Pertama Abad keempat, terdapat beberapa definisi antara lain:

### 1. *Visual Book*

Menurut Mikke Susanto dalam bukunya *Diksi Rupa*, *visual book* merupakan kumpulan gambar dan tulisan yang menjadi satu dan banyak menampilkan gambar, baik berupa foto, kolase, *pop-up* maupun ilustrasi sebagai sumber informasi.

### 2. Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang digunakan untuk memberikan penjelasan secara visual. Ilustrasi tidak hanya digunakan sebagai pendukung cerita, namun juga pengisi ruang kosong (Susanto, 2002:53).

### 3. Spirit

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *online*, spirit adalah jiwa yang semangat. Spirit menjadi sebuah kekuatan berjuang untuk meraih kemenangan.

### 4. Hypatia

Seorang filsuf perempuan pertama di abad keempat, lahir terlahir dari filsuf matematika Theon dan istrinya sekitar tahun 335. Hypatia juga seorang ahli matematika dan astronomi. Ia tinggal, bekerja sampai kematiannya di kota kelahirannya, Alexandria. Kehidupan dan kematiannya menjadi sebuah bagian dari cerita yang sama. Memperjuangkan keadilan atas nama ilmu pengetahuan. Socrates mengisahkan Hypatia Putri Theon adalah filsuf yang paling berbakat di masanya. Kebajikan dan kemurnian pikirannya memberinya wewenang diantara para laki-laki. Interaksinya dengan laki-laki tidak menjadi suatu perhatian, lantaran kebijaksanaan dan bermartabatnya tidak lagi diragukan. Sedangkan Damascius tidak menunjukkan bagaimana Hypatia hidup dan berkembang di tengah iklim kejahatan kerusuhan dimulai. Mengagumi bagaimana Hypatia terus mengajar secara terbuka dan menjalani hidupnya di “puncak kebajikan praktis” meskipun kecemburuan dari Cyril dan permusuhan dari umat Kristen. Kemartiran Hypatia menyisakan luka mendalam dan Hypatia membayar pengabdian dengan hidupnya.

### 5. Filsafat

Filsafat merupakan usaha manusia dengan akalanya untuk memperoleh suatu pandangan dunia dan hidup yang memuaskan hati. Jika ditinjau dari asal katanya,

filsafat atau 'filosofia' dari kata filosofein, berarti mencintai kebijaksanaan (Hadiwijono,1980:8).

#### 6. Filsuf

Filsuf adalah orang yang mencintai dan sedang berusaha untuk mencari kebijaksanaan dengan menjawab pertanyaan melalui tiga aspek filsafat, yaitu; ontologis, epistemologis dan aksiologis (Hadiwijono,1980:8).



## H. Sistematika Perancangan

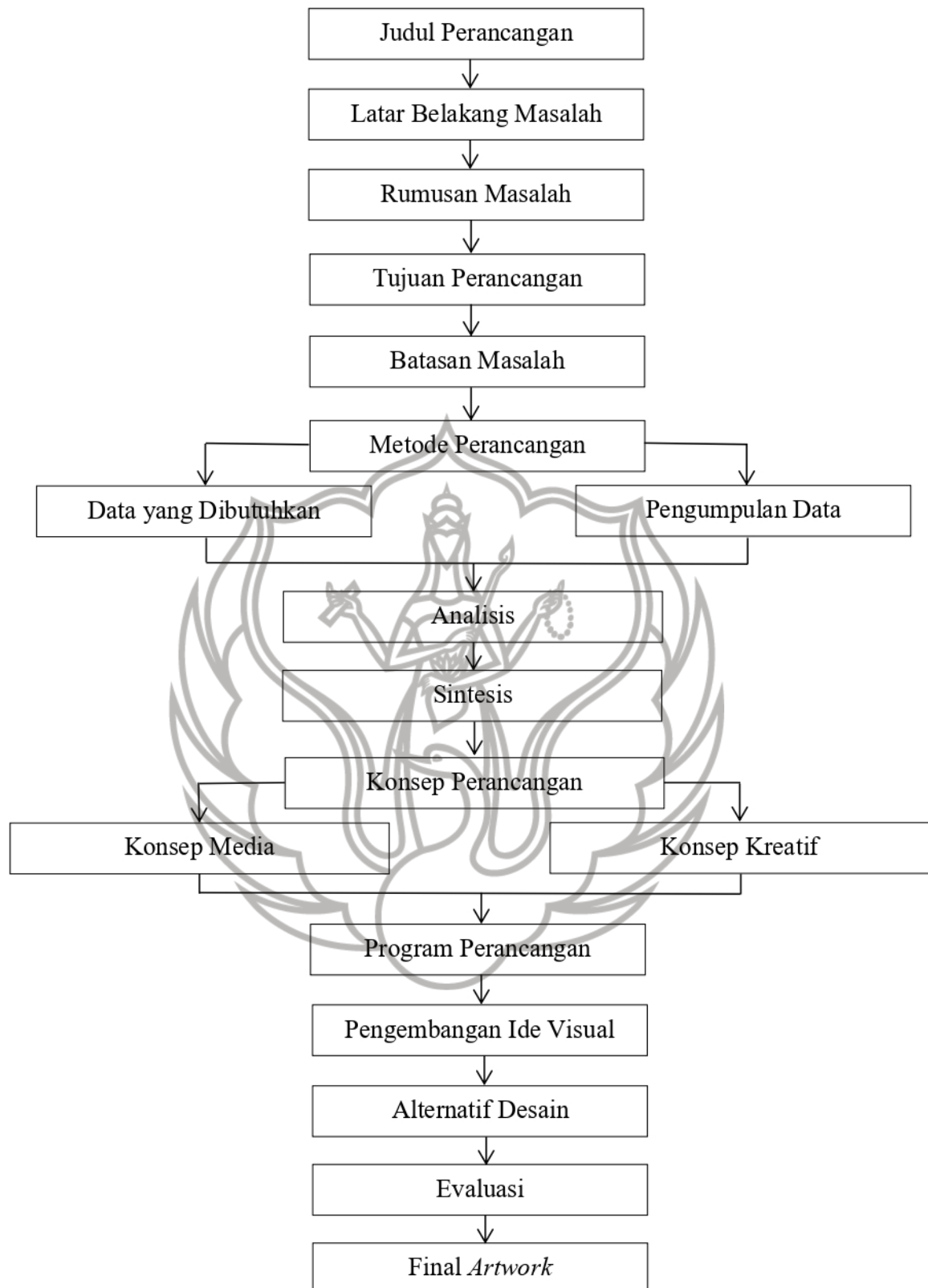


Diagram 1.1 Sistematika Perancangan  
(sumber: Dokumentasi Milatun Nabila)