

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang Masalah**

*Art style* atau gaya visual merupakan gaya menggambar dari seorang seniman yang membuat karyanya menjadi unik, mulai dari gaya menarik garis hingga proses *finishing* suatu karya tersebut semuanya dilakukan dengan gaya dan teknik seniman itu sendiri. Maka dapat disimpulkan bahwa setiap proses dalam pengerjaan suatu karya juga dapat dikategorikan sebagai *art style* (Hartt 1976). Di dalam buku *The Oxford Handbook of Aesthetics*, gaya visual merupakan sebuah pendefinisian dari observasi atas apa yang telah dilihat oleh seorang seniman yang kemudian dituangkan ke dalam karyanya (Hartt 1976), gaya visual itu sendiri sudah ditemukan sejak pertama kali manusia primitif melukis di dinding sebagai tempat tinggalnya, seiring berjalannya waktu gaya visual setiap orang juga semakin berkembang jauh sesuai dengan representasi dari sang seniman, seolah sudah menjadi kebiasaan dan jati diri (Hartt 1976). Gaya visual biasanya memiliki karakteristik yang mengidentifikasi individu tertentu contohnya Vincent Van Gogh dan Pablo Picasso, keduanya memiliki karakteristik khasnya masing-masing yang dapat dengan mudah dikenali oleh kalangan luas (Hartt 1976). Gaya visual ini dapat dihasilkan selain dari pandangan seorang seniman itu sendiri terhadap dunia di sekitarnya akan tetapi dari *fundamental* atau ilmu dasar mengenai menggambar itu sendiri, menurut KBBI *fundamental* merupakan suatu hal yang bersifat dasar atau pokok yang mendasar (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2022) dalam hal menggambar, *fundamental* akan ilmu dasar menggambar menjadi sebuah pegangan bagi setiap seniman yang menekuni bidang ini.

Dalam kasus ini dimana ilustrasi yang dibahas akan lebih berfokus pada ilustrasi karakter, ilustrasi tersebut hanya menunjukkan sebuah karakter yang digambarkan oleh seorang ilustrator tanpa adanya alur cerita di dalamnya dan dengan banyaknya seorang ilustrator, terutama ilustrator yang berfokus menggambar karakter di dunia ilustrasi yang memiliki gaya visual yang menarik pada era modernisasi seperti sekarang ini, telah dipilih seorang ilustrator asal kota Bandung dimana karya-karyanya akan dijadikan sebagai objek untuk penelitian ini, ilustrator yang dipilih

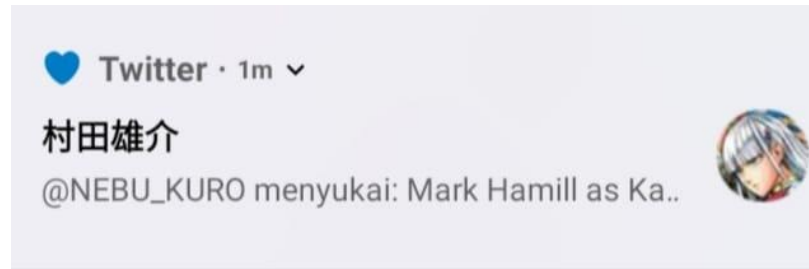
adalah Fauzy Zulfikar Firmansyah, alasan dipilihnya beliau selain karena karya-karyanya yang memiliki sebuah ciri khas yang dapat dengan mudah dilihat, Fauzy Zulfikar juga cenderung lebih sering menggambar sebuah karakter pada karya-karyanya baik itu merupakan karakter karangannya sendiri atau karakter dari waralaba yang sudah ada.

Selain itu karyanya juga memiliki sebuah kesamaan dengan gaya visual khas komik Jepang atau *manga* yang mana tengah banyak digemari oleh masyarakat Indonesia, sehingga banyak yang tertarik pada karya miliknya. karya-karyanya juga kerap kali disukai oleh seniman atau ilustrator profesional internasional lain yang lebih terkenal, contohnya merupakan Masami Obari seorang sutradara animasi asal Jepang dan juga seorang komikus asal Jepang atau seorang *mangaka* yakni Yusuke Murata atau Nebu Kuro.



Gambar I.1 Akun Twitter Masami Obari

Sumber : <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10220461652356804&set=pb>  
(Diakses pada 23/06/2022)



Gambar I.2 Notifikasi Twitter Yusuke Murata  
Sumber : <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10221351766289096>  
(Diakses pada 23/06/2022)

Hal tersebut sudah cukup untuk melakukan analisis ciri visual atau identitas visual dari karya ilustrasi karakter milik Fauzy Zulfikar, akan tetapi karya-karya yang dibuatnya memiliki sebuah kecenderungan yang ketara, terutama pada bagian wajah yang digambarnya terdapat sebuah kemiripan dari ilustrasi satu ke ilustrasi lain yang dibuatnya.

Wajah merupakan sebuah identitas utama bagi manusia, dilansir dari jurnal bertajuk *Perceived Functional Impact of Abnormal Facial Appearance*, wajah memiliki fungsi yang tak ternilai bagi semua manusia, setiap wajah yang dimiliki oleh setiap manusia berbeda-beda dan hal tersebut yang menjadikan hal tersebut menjadi sebuah identitas (Rankin & Gregory 2003). Bahkan bagi orang-orang yang memiliki kondisi cacat fisik pada bagian wajah rela menjalani operasi plastik pada bagian wajah agar dapat terlihat lebih baik, karena wajah merupakan vokal utama dalam manusia, wajah juga menaruh organ-organ penting yang terdapat pada manusia guna untuk menjalani aktivitas sehari-hari contohnya mata untuk melihat dan mulut untuk berbicara hal ini menjadikan wajah sebagai bagian anatomi paling penting bagi manusia, dikutip dari jurnal *Appearance is the Function of the Face*, ditulis oleh (Rankin & Gregory 2010).

Tak hanya pada manusia akan tetapi pada ilustrasi dan karya seni juga demikian, wajah merupakan sesuatu yang menjadi daya tarik utama pada sebuah ilustrasi karena wajah merupakan sebuah atribut yang mengkomunikasikan segala ekspresi dan juga impresi pada orang-orang yang melihatnya, bahkan sebagian ilustrator berpendapat bahwa meskipun seorang ilustrator tak pandai dalam menggambar anatomi tubuh dan komposisi lain dalam ilustrasi akan tetapi bila ilustrator tersebut pandai dalam menggambarkan wajah yang menarik dan atraktif maka ilustrasi yang

dibuatnya akan terlihat menarik, dengan kata lain, wajah menjadi vokal utama tak hanya bagi seorang individu akan tetapi bagi sebuah karya ilustrasi juga (Solso 2004). Hal tersebut menjadi alasan yang memperkuat pelaksanaan penelitian yang mengenai analisis ciri visual terhadap karya ilustrasi karakter milik Fauzy Zulfikar terutama pada bagian-bagian wajah yang dibuatnya.

Dalam dunia ilustrasi yang penuh persaingan ini, setiap ilustrator mencoba segala upaya agar karyanya dapat dengan mudah dikenali oleh masyarakat luas, baik dalam ilustrasi maupun desain karakter, terdapat sebuah fenomena yang sering kali muncul selalu sama yakni dimana seorang ilustrator menggambar sebuah wajah yang serupa di setiap karya yang dihasilkan, fenomena tersebut dikenal sebagai *Barbie Head Syndrome*. Sindrom ini pertama kali muncul pada tahun 2009 dengan nama *Same Face Syndrome* di situs atau *website* dan forum yang berkaitan dengan ilustrasi, kemudian diperkenalkan kembali oleh seorang ilustrator profesional yakni Kienan Lafferty dengan nama *Barbie Head Syndrome*, *Barbie Head Syndrome* itu sendiri merupakan sebuah fenomena dimana seorang ilustrator menggambar wajah yang serupa baik dari proporsi wajah hingga ke bentuk anatomi pada wajah, hal tersebut dilakukan berulang kali pada setiap ilustrasi yang dibuat, selayaknya boneka Barbie yang memiliki wajah yang sama pada setiap boneka Barbie, layaknya hasil karya tersebut ilustrator tersebut, maka dari itu fenomena ini dinamakan sebagai *Barbie Head Syndrome*.

Hal yang menjadikan sindrom ini menjadi sebuah fenomena yang kerap kali dibicarakan adalah karena *Barbie Head Syndrome* menjadi sebuah perdebatan dalam dunia ilustrasi, ada yang menyebutkan bahwa sindrom ini merupakan ciri khas dan keunikan dari seorang ilustrator yang digunakan untuk menjadikannya sebagai pembeda bagi karya ilustrator tersebut, sebagian juga menganggap *Barbie Head Syndrome* dapat menjadikan karya seorang ilustrator menjadi repetitif dan terkesan jenuh. akan tetapi beberapa ilustrator profesional juga memiliki *Barbie Head Syndrome* pada ilustrasi yang dihasilkan sehingga *Barbie Head Syndrome* ini lebih digunakan sebagai sebuah ciri visual bagi karya yang dihasilkan. Dalam penelitian yang berfokus pada karya-karya milik Fauzy Zulfikar, penelitian

juga berfokus pada ciri visual atau ciri khas pada karya ilustrasi yang dimilikinya pada setiap karya ilustrasinya, dan apakah ciri visual yang dimiliki oleh karyanya ini ada kaitannya dengan sebuah fenomena yang dikenal sebagai *Barbie Head Syndrome*.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah ditulis berdasarkan latar belakang masalah yang telah dituliskan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

- Ciri khas apa saja yang menjadikan karya milik Fauzy Zulfikar menjadi lebih mudah untuk dikenali, yang juga menjadi sebuah kecenderungan dalam karya milik Fauzy.
- Apakah karya milik Fauzy Zulfikar memiliki kecenderungan dan kesinambungan terkait *Barbie Head Syndrome*.
- Mencari sebuah kecenderungan yang terdapat pada karya milik Fauzy yang menjadikannya repetitif.

## **I.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan dibantu latar belakang masalah yang telah dituliskan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang didapatkan adalah perlunya mencari dan menganalisis ciri visual atau identitas visual apa saja yang menjadikan ilustrasi karakter milik Fauzy Zulfikar mudah dikenali, dan apakah ciri visual dari karya-karya milik Fauzy Zulfikar ini memiliki kecenderungan dan kesinambungan dengan fenomena *Barbie Head Syndrome* yang marak terjadi di kalangan para ilustrator.

## **I.4 Batasan Penelitian**

Setelah identifikasi dan rumusan masalah dibuat, maka selanjutnya akan dilakukan pembatasan terkait masalah yang terdapat dalam *Barbie Head Syndrome* agar dapat terhindar dari penyimpangan atau peluasan pokok permasalahan, di antaranya adalah :

- Batasan masalah harus berputar pada ciri visual atau identitas visual yang terdapat pada karya milik Fauzy Zulfikar.

- Penelitian berfokus pada ciri visual pada wajah dikarenakan wajah merupakan sebuah identitas utama.
- Ilustrasi yang dipilih berasal dari website bernama Deviantart dimana karya-karya Fauzy diupload di situs Deviantart .
- Ilustrasi yang dipilih berfokus pada ilustrasi yang memiliki rentan jumlah favorites berkisar 600 sampai dengan 700 favorites.
- Tiga ilustrasi dipilih dari situs Deviantart milik Fauzy untuk penelitian ini, dan masing-masing ilustrasi merupakan sebuah *fanart* dari sebuah waralaba *video game* berjenis *game fighting*, hal tersebut dilakukan karena Fauzy kerap kali menggambar berbagai karakter dari waralaba *game fighting*, ilustrasi karakter tersebut diberi judul sesuai dengan nama dari karakter tersebut diantaranya Chun Li, Angel, dan Asuka in Kitana.
- Alasan dipilihnya tiga ilustrasi milik Fauzy dari situs Deviantart dikarenakan untuk memfokuskan analisis mengenai topik dan menghindari perluasan pembahasan ilustrasi milik Fauzy Zulfikar, sehingga tiga ilustrasi dipilih sebagai contoh dari keseluruhan karya milik Fauzy Zulfikar.

### **I.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian agar penelitian dapat lebih tersusun dan memiliki arah tujuan yang dapat dipahami yakni :

- Guna mengetahui ciri visual dan identitas visual dari ilustrasi milik Fauzy Zulfikar yang menjadikan karyanya mudah dikenali dengan metode analisis interpretasi komposisionals.
- Guna mengetahui adanya kesinambungan antara *Barbie Head Syndrome* dan karya-karya milik Fauzy Zulfikar.
- Mengetahui pemanfaatan identitas visual pada perkembangan gaya visual dan kesuksesan seorang seniman.

### **I.6 Manfaat Penelitian**

Adapula manfaat dari penelitian terkait pemanfaatan dari gaya visual *Barbie Head Syndrome* pada sebuah ilustrasi karena sebuah penelitian harus memiliki sebuah manfaat yang dapat dipetik oleh orang-orang yang membacanya, karena sebuah

manfaat merupakan bagian yang penting, manfaat dari penelitian terkait pemanfaatan dari gaya visual *Barbie Head Syndrome* pada sebuah ilustrasi ini diantaranya adalah :

- Secara teoritik manfaat dari penelitian ini sebagai sebuah informasi yang dapat digunakan untuk bahan penelitian dan guna menambah informasi penelitian mengenai identitas visual dan ciri khas visual.
- Secara praktis manfaat penelitian ini sebagai sebuah jawaban dan masukan bagi setiap ilustrator guna memberikan manfaat dan informasi perihal ciri visual dalam gaya visual.
- Dengan dipilihnya seorang ilustrator ternama yakni Fauzy Zulfikar yang memperkenalkan karya-karyanya dijadikan sebagai bahan penelitian terkait identitas visual pada wajah ilustrasi karakter miliknya yang juga untuk mengetahui kesinambungan dari gaya visual *Barbie Head Syndrome* pada seorang seniman dalam dunia ilustrasi.

### **I.7 Penelitian Terdahulu & Posisi Penelitian**

Penelitian terkait ciri visual dari ilustrasi karakter milik Fauzy Zulfikar ini baru dilakukan dan tidak ada jejak penelitian terdahulu yang meneliti identitas visual pada wajah dari ilustrasi karakter milik Fauzy Zulfikar akan tetapi penelitian terkait *Barbie Head Syndrome* telah dilakukan beberapa kali, meskipun begitu terdapat penelitian-penelitian terdahulu yang dapat membantu proses penelitian terkait analisis ciri visual pada ilustrasi wajah karakter milik Fauzy Zulfikar diantaranya merupakan berbagai video analisis yang membahas perihal *Same Face Syndrome* pada karya ilustrasi. selain sebuah artikel dalam komunitas yang membahas topik yang sama yakni artikel yang bertajuk *Same face syndrome, and what does same face syndrome mean?* (Anderson 2021).

Dari artikel yang ditulis oleh Anderson bertajuk *Same face syndrome, and what does same face syndrome mean?*, Anderson menuliskan bahwa meski tidak diketahui dari mana asal muasal kata *Same Face Syndrome* berasal, tetapi istilah tersebut mulai terkenal pada tahun 2009, dalam situs seperti Deviantart, Reddit dan situs-situs yang berkaitan dengan karya ilustrasi lainnya, istilah ini biasa digunakan

oleh kalangan seniman yang biasa menciptakan karya ilustrasi bergaya visual layaknya manga dan anime. Di tahun 2015 istilah tersebut digunakan oleh banyak orang terutama pada situs dan forum-forum yang berbau ilustrasi, istilah tersebut juga sudah disahkan pada *Urban Dictionary* pada tahun 2013, tulis Anderson pada artikelnya.

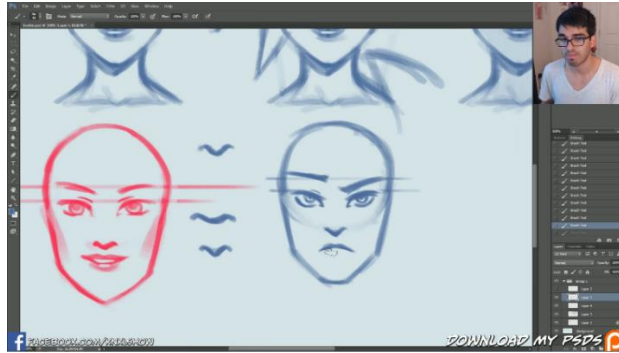
Pencetus dari istilah *Barbie Head Syndrome* itu sendiri, yakni Kienan Lafferty sendiri membuat sebuah video pada tahun 2015 silam di kanal akun Youtubanya dengan tajuk yang sama yakni *Barbie Head Syndrome* akan tetapi pada setiap pembahasan yang telah disebutkan tadi, topik yang dibahas terbilang selalu sama dengan pembahasan sebelumnya yakni bahaya dari gaya visual *Barbie Head Syndrome* atau disebut juga sebagai *Same Face Syndrome* dan tidak pernah terlepas dari hal-hal negatif tersebut.



Gambar I.3 *Barbie Head Syndrome* Kienan Lafferty  
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=3ZkhPHqUUKM&ab>  
(Diakses pada 20/05/2022)

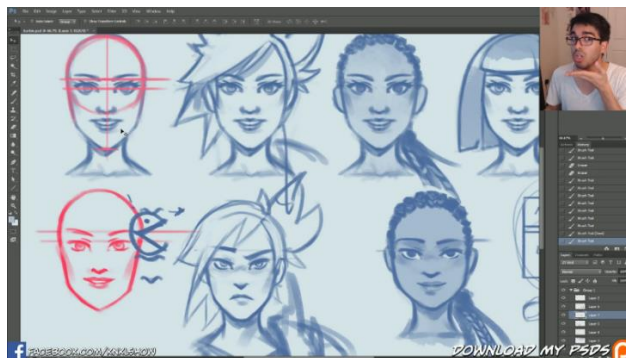
Di dalam videonya, Kienan Lafferty mengkritik dan menjelaskan dampak negatif dari fenomena *Barbie Head Syndrome* diawali dengan penjelasan mengapa *Barbie Head Syndrome* dapat terjadi pada karya ilustrasi seorang seniman digital, Kienan juga menjelaskan *Barbie Head Syndrome* terjadi diakibatkan oleh kerangka atau sketsa dari proporsi wajah yang digambarkan oleh seorang seniman sebelum memulai gambarnya selalu sama, atau repetitif dari setiap kerangka ke kerangka lainnya yang digambarkan sehingga gambar wajah yang digambar selalu sama atau repetitif.





Gambar I.4 *Barbie Head Syndrome* Kienan Lafferty  
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=3ZkhPHqUUKM&ab>  
(Diakses pada 20/05/2022)

Kienan juga menjelaskan bagaimana cara menghindari *Barbie Head Syndrome* dengan memainkan sketsa dari proporsi wajah sebelum menggambar wajah tersebut. Kienan juga mempraktekkan teknik tersebut dan terbukti hanya dengan mengganti sedikit proporsi wajah pada sketsa dapat membuat sebuah perubahan yang signifikan dibandingkan dengan sketsa wajah yang sebelumnya dibuat, Kienan bahkan menambahkan atribut layaknya rambut dan mengganti warna kulit pada wajah yang digambar dan hasil dari sketsa wajah yang sebelumnya terlihat sama dari ketiga wajah yang dibuatnya.



Gambar I.5 *Barbie Head Syndrome* Kienan Lafferty  
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=3ZkhPHqUUKM&ab>  
(Diakses pada 20/05/2022)

Adapun beberapa video analisis yang membahas topik serupa dari Kienan Lafferty yakni *Same Face Syndrome*, video analisis terkait *Same Face Syndrome* ini juga dibuat oleh para seniman profesional yang sudah menekuni bidang ilustrasi ini sejak lama, sehingga video analisis yang dibuat diharapkan memuat data yang dapat membantu penelitian ini.



Gambar I.6 *Same Face Syndrome* LavenderTowne  
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=kdlANr4osVs&ab>  
(Diakses pada 20/05/2022)

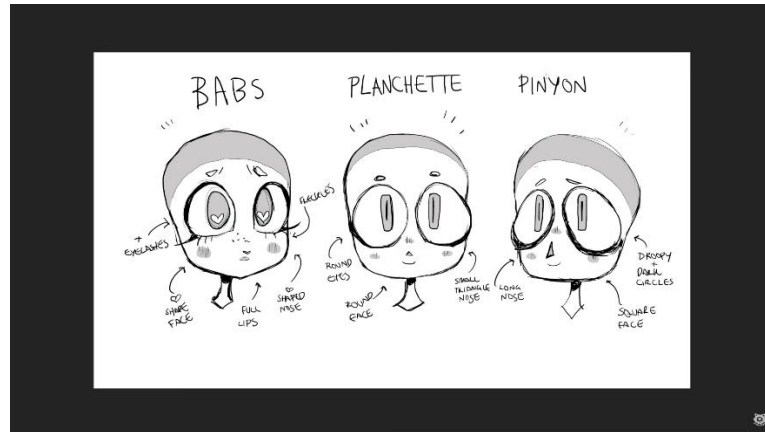
Yang pertama datang dari kanal Youtube bernama LavenderTowne, di dalam videonya, Lavender menjelaskan bahwa *Same Face Syndrome* adalah sebuah fenomena yang biasa dijumpai di kalangan seniman-seniman muda yang baru memasuki dunia ilustrasi, tentunya hal tersebut merupakan hal yang biasa bagi seorang ilustrator muda, akan tetapi Lavender juga menjelaskan bahwa *Same Face Syndrome* adalah hal yang sebisa mungkin dihindari oleh kalangan para ilustrator karena dapat membuat karya yang dihasilkan menjadi aneh dan kurang baik tentunya.



Gambar I.7 *Same Face Syndrome* LavenderTowne  
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=kdlANr4osVs&ab>  
(Diakses pada 20/05/2022)

Meski begitu, Lavender pada videonya menjelaskan *Same Face Syndrome* tidak hanya muncul pada seorang seniman yang bersifat individual, akan tetapi media-media besar yang mempekerjakan seniman-seniman profesional juga masih memiliki gaya visual *Same Face Syndrome* ini terlebih lagi pada studio produksi

animasi terbesar layaknya Disney, Lavender di sini menjelaskan untuk media-media besar alasan mengapa gaya visual *Same Face Syndrome* ini diterapkan adalah sebagai sebuah identitas dari studio produksi atau sebuah waralaba, sedangkan seniman independen sebaiknya tidak melakukan hal tersebut.



Gambar I.8 *Same Face Syndrome* LavenderTowne  
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=kdlANr4osVs&ab>  
(Diakses pada 20/05/2022)

Dalam videonya juga Lavender menjelaskan cara untuk membedakan wajah setiap karakter yang dibuatnya, tak hanya memainkan proporsi wajah yang digunakan akan tetapi bentuk setiap anatomi wajah yang digunakannya juga harus berbeda agar dapat menciptakan wajah yang unik tuturnya. Hal tersebut juga dapat membantu ketika menggambar dua karakter atau lebih sehingga orang-orang atau audiens yang melihat karya tersebut tidak akan kebingungan saat melihat karakter yang ditampilkan karena sudah tampak cukup berbeda dari karakter yang ada pada karya ilustrasi tersebut.

Yang berikutnya merupakan video dari kanal Youtube bernama Brookes Eggleston, Brookes menjelaskan bahwa *Same Face Syndrome* merupakan sebuah kecenderungan yang dialami oleh kalangan seniman atau ilustrator baru, atau seorang ilustrator atau seniman yang tidak biasa menggambar sesuatu yang berbeda dan takut untuk mencoba sehingga apa yang digambar sesuai dengan apa yang tertanam di pikiran seniman tersebut mulai dari proporsi wajah dan anatomi wajah lainnya, hal tersebut akan tertanam dalam *Muscle Memory* dari seorang seniman tersebut ujarnya.



Gambar I.9 *How to defeat SAME FACE SYNDROME*  
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=HpC4AXvroNQ&ab>  
(Diakses pada 20/05/2022)

Brookes menjelaskan bahwa untuk menghindari *Same Face Syndrome* pada sebuah karya ilustrasi maka seorang seniman dapat mencoba menggunakan bentuk-bentuk yang berbeda untuk menggambar anatomi pada wajah yang dapat menghindarkan terjadinya *Same Face Syndrome*, mulai dari bentuk mata dan hidung, mengkombinasikan bentuk-bentuk yang berbeda dapat menghasilkan hasil ilustrasi wajah yang bervariasi, lebih menarik dan lebih ekspresif.



Gambar I.10 *How to defeat SAME FACE SYNDROME*  
Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=HpC4AXvroNQ&ab>  
(Diakses pada 20/05/2022)

Video lainnya berasal dari seorang komikus manga asal Amerika Serikat yaitu Whyt Manga, Whyt menjelaskan dalam videonya bahwa *Same Face Syndrome* merupakan hal yang sangat sering ditemui dalam manga, anime, bahkan animasi disney atau pixar untuk menanggulangi hal tersebut para seniman atau ilustrator manga dan anime biasanya menambahkan ciri khas lain yang dapat membuat karakter yang digambar terlihat berbeda dengan karakter lainnya, tak hanya dengan

menambahkan ciri khas unik kepada karakter yang digambar akan tetapi Whyt juga menjelaskan beberapa hal kecil dalam anatomi wajah jika dirubah dapat membuat wajah yang benar-benar baru.



Gambar I.11 *Get Rid of Your Same Face Syndrome*

Sumber :

[https://www.youtube.com/watch?v=qhGFB42AhFQ&ab\\_channel=WhytManga](https://www.youtube.com/watch?v=qhGFB42AhFQ&ab_channel=WhytManga)  
(Diakses pada 20/05/2022)

Maka dapat disimpulkan, perbedaan dari penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan dan penelitian ini, yaitu penelitian terdahulu lebih membahas terkait hal-hal negatif dari gaya visual *Barbie Head Syndrome* saja, sedangkan penelitian ini lebih berfokus pada dampak positif dari *Barbie Head Syndrome* sebagai ciri visual dari sebuah karya ilustrasi yang mana lebih berfokus pada aspek-aspek positif dari *Barbie Head Syndrome*, terutama pada ilustrasi karakter milik Fauzy Zulfikar.

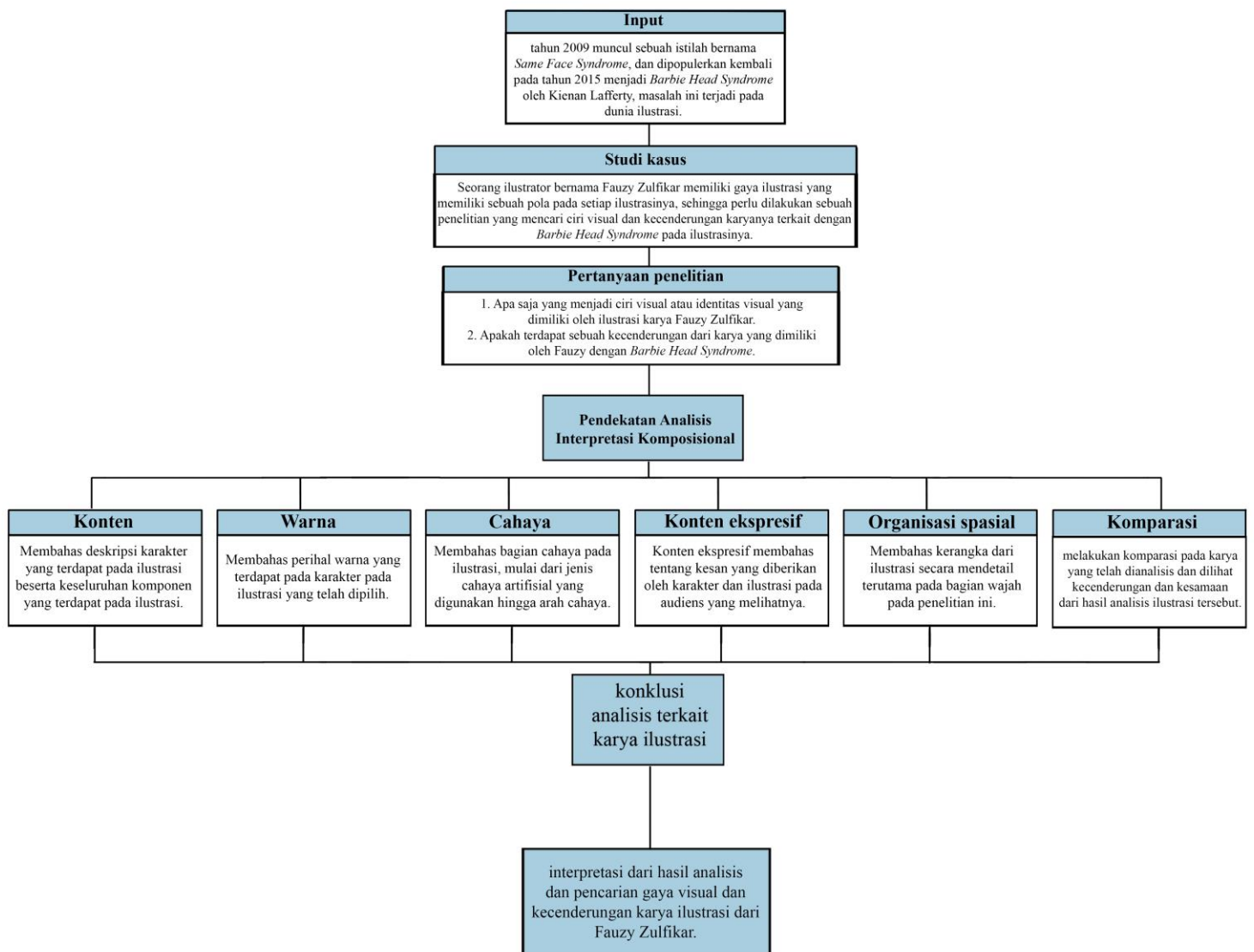
### **I.8 Metode Penelitian**

Pendekatan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif, sedangkan metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian teori analisis metodologi visual (Rose 2001), metode ini akan membahas komponen-komponen dari karya yang telah dipilih secara mendetail dari mulai latar yang ditampilkan hingga karakter yang ditampilkan, akan tetapi penelitian tetap berfokus pada bagian wajah pada karakter. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan mengumpulkan beberapa karya ilustrasi yang akan digunakan untuk dilakukannya analisis penelitian, beberapa tahapan analisis yang digunakan pada metodologi visual lebih mendetail diantaranya :

- Metode pengumpulan data  
tahap ini akan mengambil tiga ilustrasi karakter dari Fauzy Zulfikar dari situs Deviantart dengan jumlah *favorite* atau *like* terbanyak sehingga terdapat sebuah relevansi yang terdapat pada karyanya dari para audiensnya juga agar terdapat sebuah kesinambungan yang hadir pada karya-karya yang dipilih, penelusuran pada internet juga dilakukan guna memenuhi data yang dibutuhkan terkait pencarian ciri visual atau identitas visual yang dibutuhkan untuk penelitian ini.
- Analisis data  
Tahap analisis ini akan menggunakan tahapan analisis metodologi visual dari Gillian Rose, setiap ilustrasinya akan dibahas mulai dari mata hingga kaki dari karakter yang terdapat pada ilustrasi yang telah dipilih, termasuk konten-konten yang terdapat pada ilustrasi juga akan dibahas.
- Tahap penelitian  
Di dalam tahap penelitian terkait pencarian ciri visual pada ilustrasi wajah karakter milik Fauzy Zulfikar sembari mencari kecenderungan karyanya dengan Barbie Head Syndrome, maka penelitian akan difokuskan pada bagian wajah pada ilustrasi akan tetapi setiap konten dari ilustrasi yang telah dipilih akan dilakukan analisis masing-masing pada setiap ilustrasi yang telah dipilih dari situs Deviantart, analisis pembahasan akan meliputi konten, organisasi spasial, cahaya, konten ekspresif, dan yang terpenting adalah pada bagian wajah mulai dari proporsi wajah hingga kepada bentuk anatomi wajah yang digambar.

### **I.9 Kerangka Penelitian**

Penelitian yang digunakan untuk mencari data terkait analisis ciri visual pada karya ilustrasi karakter Fauzy Zulfikar ini, berikut merupakan kerangka dari metode penelitian yang akan dilakukan terkait analisis ciri visual dari ilustrasi karakter milik Fauzy Zulfikar yang dipakai dalam meneliti objek :



Gambar I.12 Kerangka penelitian  
Sumber : dokumen pribadi  
(Diakses pada 07/08/2022)

### I.10 Sistematika Penulisan

Guna mempermudah saat dilakukannya penelitian dari objek yang akan diteliti maka diperlukannya sebuah sistematika penulisan yang berguna sebagai sebuah kerangka dalam sebuah penulisan laporan penelitian atau sebuah thesis atau skripsi, hal tersebut sangat penting untuk diperhatikan agar penulisan dari topik penelitian yang diangkat dapat tersusun secara runtut dan rapih. Adapun sistematika penulisan sebagai berikut :

- **Bagian Awal Penelitian**  
 Bagian awal dari sebuah penelitian yang diantaranya berupa sebuah *cover* atau sampul halaman, lembar pengesahan, lembar pernyataan, abstrak, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar lampiran dan glossary atau kosakata jika diperlukan.
  
- **Bagian Utama Penelitian**
  - **BAB I PENDAHULUAN**  
 Pada bagian bab I dari sebuah penelitian berupa latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu, metode penelitian, kerangka penelitian dan yang terakhir sistematika penulisan.
  
  - **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**  
 Pada bagian bab II dari sebuah penelitian yakni berupa tinjauan pustaka yang terdiri dari serangkaian teori-teori dan penelitian-penelitian terdahulu yang digunakan sebagai sebuah acuan atau referensi terkait objek penelitian dalam hal ini berupa *Barbie Head Syndrome* yang menjadi sebuah objek penelitian.
  
  - **BAB III OBJEK PENELITIAN**  
 Pada bagian bab III dari sebuah penelitian yang berupa informasi baik data primer maupun sekunder dari sebuah objek penelitian yang diteliti dalam hal ini objek yang diteliti merupakan pemanfaatan dari karya ilustrasi *Barbie Head Syndrome*.
  
  - **BAB IV ANALISIS OBJEK**  
 Pada bagian bab IV dari sebuah penelitian ini berupa sebuah uraian dan pembahasan terkait permasalahan dari objek penelitian yang diteliti dalam hal ini yakni pemanfaatan karya ilustrasi *Barbie Head Syndrome*.



- **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bagian bab V dari sebuah penelitian ini berupa sebuah kesimpulan dari keseluruhan terkait penelitian yang telah dilakukan, terdapat juga beberapa saran terkait cara mengatasi permasalahan yang terdapat terkait proses penelitian.

- **Bagian Akhir Penelitian**

Pada bagian akhir dari sebuah penelitian berupa hal-hal yang berperan sebagai penutup dari sebuah penelitian biasanya terdiri dari daftar pustaka yang berisikan sumber-sumber dan referensi yang diambil untuk menyusun sebuah penelitian dan sebuah lampiran guna melampirkan hal-hal yang dimuat dalam penelitian yang dilakukan, kedua hal tersebut menjadi komponen yang berperan sebagai penutup sebuah laporan penelitian atau skripsi.