

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA FENOMENA BARBIE HEAD SYNDROME

II.1. Gaya Visual

Setelah dilakukannya beberapa penelitian terkait latar belakang masalah hingga metode dari penelitian yang bersangkutan dengan identitas visual atau ciri visual diselingi dengan penjelasan dari *Barbie Head Syndrome*, dan topik utama itu sendiri yaitu karya ilustrasi Fauzy Zulfikar dan semua penelitian yang berkaitan telah dirangkum ke dalam penelitian ini.

Adapun serangkaian penelitian yang menyangkut penelitian mengenai analisis identitas visual dari karya milik Fauzy Zulfikar ini, yang pertama terkait dengan gaya visual, secara umum gaya visual dalam desain berarti sebuah ragam yang memiliki ciri khas tersendiri, gaya visual dapat diciptakan karena alasan estetika, adapun yang diciptakan karena alasan politik, adapun yang tercipta karena alasan untuk mendapatkan identitas (Hanafi 2021). Adapun yang beranggapan bahwa gaya visual merupakan sebuah hal yang penting bagi manusia karena manusia merupakan makhluk yang dapat mengenali visual dengan mudah tak seperti makhluk lainnya, gaya visual merupakan sebuah kumpulan elemen visual yang menarik dan dapat menarik minat audiens, sehingga para audiens dapat mengenali visual yang dimiliki oleh seorang ilustrator (Goldstein 2021).

Dapat disimpulkan gaya visual merupakan sebuah elemen-elemen yang menjadi sebuah ciri khas atau identitas bagi seorang seniman atau ilustrator, karena manusia merupakan makhluk yang dapat mengenali sebuah ciri melewati visual maka sebuah gaya visual yang menandakan ciri atau identitas pada sebuah karya diperlukan bagi seorang ilustrator, penelitian ini berfokus mencari gaya visual dan ciri visual dari karya ilustrasi milik Fauzy Zulfikar dan mengaitkan kecenderungannya dengan *Barbie Head Syndrome*.

II.2. Landasan Teori

Hasil dari penelitian milik Frederick Hartt telah dibukukan ke dalam beberapa jilid atau *volume*, dan digunakan sebagai salah satu acuan dari penelitian ini. Dikuatkan

juga oleh penelitian milik Jerold Levinson dalam bukunya yang bertajuk *The Oxford Handbook of AESTHETICS*, gaya visual itu sendiri sudah lahir ketika manusia prasejarah mulai menggambar pada gua, seiring berjalannya waktu gaya visual akan berkembang dan hal itu dibuktikan pada abad pertengahan atau era *medieval* hingga era *Renaissance* yang pada masa itu, karya seni dan lukisan-lukisan lebih merujuk kepada hal yang lebih religius, seiring berjalannya waktu kegunaan dari gaya visual juga akan berubah (Levinson 2005).

II.2.1 Pengertian Ilustrasi Karakter

Ilustrasi merupakan sebuah gambaran visual yang dibuat oleh seorang seniman, ilustrasi dapat berupa sebuah lukisan, foto, dan lainnya, ilustrasi merupakan suatu gambar yang memiliki fungsi sebagai sarana untuk menjelaskan suatu kejadian (Ghazali & Kasmana 2021) ,ilustrasi juga merupakan sebuah gambar yang dapat menjelaskan sesuatu kepada orang-orang yang melihatnya, atau juga dapat memberikan sebuah cerita pada audiens yang melihatnya (Akimova 2020), ilustrasi memiliki beragam jenis dan gaya yang berbeda sesuai dengan seorang seniman yang menganut gaya visual tersebut, gaya visual atau juga disebut sebagai *art style* sudah lahir sejak pertama kali bentuk seni dan menggambar itu diciptakan pertama kali, menurut Schapiro dalam buku (*The Oxford Handbook of Aesthetics* 1994).

Sedangkan untuk ilustrasi karakter yang menjadi poin utama pada penelitian ini, di dalam buku *Creating Character Illustration*, ilustrasi karakter merupakan sebuah ilustrasi yang berfokus tak hanya untuk menggambarkan visual dari karakter yang digambarkan, akan tetapi sifat atau *signature* yang terdapat pada karakter tersebut (*creating character illustration*, 2004). Gaya visual merupakan sebuah pendefinisian dari observasi yang telah dilihat oleh seorang seniman atau *artist* ke dalam karyanya. Dalam setiap zaman, setiap gaya seorang *seniman* dalam membuat karyanya sangatlah berbeda-beda dapat dilihat dari gaya-gaya lukisan era *Renaissance* yang kurang lebih cenderung ke arah hal-hal yang religius dalam agama Kristen, dan pada zaman abad 21 di mana gaya menggambar atau gaya visual sudah lebih dinamis, *colorful*, dan ekspresif.

Berkembangnya sebuah gaya visual juga dapat dipengaruhi oleh perkembangan zaman, hal ini disebabkan karena peminat sebuah karya seni juga sudah memiliki banyak pasar yang beragam. Dalam buku ART : A History of Painting, Sculpture, and Architecture ditulis oleh Frederick Hartt bahwasannya manusia merupakan makhluk yang memiliki kognisi akan seni dalam sifat manusia, hal ini menyebabkan terciptanya *sense of art* dalam diri manusia (Hartt 1976). Dapat dilihat dari lukisan-lukisan manusia gua pada zaman prasejarah di mana semua gambar yang terdapat merupakan gambar binatang dan telapak tangan digunakan untuk menandai wilayah tempat tinggal dan kekuasaan. Bergeser pada era *Renaissance* karya – karya yang dihasilkan cenderung lebih lekat dengan keagamaan terutama dalam agama Kristen, tak jarang ditemui dalam gereja-gereja dan katedral pada zaman itu dihiasi oleh lukisan-lukisan khususnya pada dinding dan langit-langit, pada zaman ini gaya visual disebut juga dengan lukisan gaya era *Renaissance*.

Pada zaman setelahnya gaya visual semakin beragam dan setiap *seniman* semakin lihai dalam menuangkan imajinasinya ke dalam karya yang dihasilkan, gaya visual yang unik tersebut dapat dilihat dari *seniman-seniman* yang mendunia contohnya adalah Vincent Van Gogh dan Pablo Picasso, keduanya memiliki gaya visual yang berbeda namun memiliki keunikan masing – masing mulai dari komposisi yang dihasilkan, bentuk, dan pemilihan warna. Keduanya memiliki keunikannya tersendiri. Dijelaskan bahwa sudah menjadi bagian dari diri manusia untuk menciptakan dan mengembangkan sesuatu, terdapat kepuasan tersendiri dalam melakukan hal tersebut. Hal ini menjadi pemicu terjadinya perubahan dalam gaya visual dari sebuah masa ke masa lainnya (Hartt 1976).

Di dalam bukunya Robert Cumming, menjelaskan dari masa ke masa gaya visual semakin berubah sesuai dengan kebutuhan dan target pasar, tak hanya itu tetapi unsur lain layaknya desain juga membutuhkan seni dan gaya visual tersendiri, hal tersebut menciptakan suasana baru bagi sebuah karya dan masyarakat (Cumming 2005). Pada zaman ini khususnya pada tahun 2021 berbagai media yang muncul membutuhkan gaya visual hal ini juga bertujuan guna mengkomunikasikan pada masyarakat tertentu, contohnya bagi anak-anak yang sedang tumbuh berkembang,

menurut (Ramsey 1982) untuk mengkomunikasikan dengan baik maka dibutuhkan gaya visual yang disenangi dan cocok untuk anak-anak mulai dari warna yang menarik dan bentuk-bentuk yang lembut.

Gaya visual tak hanya merupakan sebuah persepsi dan representasi dari sudut pandang seorang *seniman* perkembangan gaya visual juga dapat dilihat dengan jelas dan paling kentara pada setiap zaman, perkembangan ini akan terus lahir dalam setiap pikiran seorang *seniman* untuk menjadi yang paling berbeda dari pendahulunya, persepsi pandangan dan representasi ini akan terus berkembang sesuai kebutuhan zaman begitu pula gaya visual.

II.2.2 Pengertian Barbie

Boneka Barbie pertama kali dipajang di American Toy Fair, New York city pada tahun 1959, diciptakan oleh Ruth Handler yang sekaligus pendiri Mattel Inc. pertama kali ide Boneka Barbie dicetuskan ketika sang pencipta Boneka Barbie yaitu Ruth Handler tengah melihat putrinya yang mengabaikan boneka bayi yang diberikannya dan malah memainkan boneka kertas, ide untuk membuat sebuah boneka yang menggambarkan seorang gadis pun lahir dan akhirnya boneka Barbie diciptakan, nama Barbie ini diambil dari nama putri Ruth Handler itu sendiri yakni Barbara (Widiastuti 2021).

Tujuan dari dimasukkannya boneka Barbie ke dalam penelitian ini ialah karena boneka Barbie memiliki kesamaan dari satu boneka ke boneka lainnya, kesamaan tersebut terletak dalam wajah yang terdapat pada boneka Barbie, setiap boneka yang diproduksi memiliki wajah yang sama. Wajah tersebut mudah dikenali dan sangat digemari oleh anak-anak perempuan, wajah tersebut juga yang menjadi ciri khas atau identitas dari boneka Barbie, mulai dari bentuk wajah, ukuran kepala pada setiap boneka Barbie bahkan ekspresi pada wajah dari boneka Barbie selalu sama pada setiap Boneka yang diproduksi, sehingga wajah dari boneka Barbie tersebut menjadi sebuah ciri khas atau identitas dari boneka Barbie, hal tersebut yang menjadikan fenomena dari *Barbie Head Syndrome* ini lahir.



Gambar II.1 *Barbie Head*
Sumber : Dokumen Pribadi
(Diakses pada 31/05/2022)

II.2.3 Pengertian Sindrom

Dalam (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2022) sindrom merupakan sebuah gejala atau himpunan dari gejala yang terjadi secara bersamaan, meski istilah tersebut terdengar tidak asing di kalangan kedokteran dan psikologis, akan tetapi istilah sindrom dalam penelitian ini bukanlah sebuah penyakit pada fisik maupun psikologis, melainkan sebuah kebiasaan yang sering terjadi pada kehidupan sehari-hari (Cambridge Dictionary 2022).

Alasan dimasukkannya istilah sindrom pada penelitian ini yakni dengan adanya sebuah fenomena sindrom dalam dunia ilustrasi yang dikenal sebagai *Barbie Head Syndrome*, sindrom ini pertama kali dicetuskan oleh seorang ilustrator bernama Kienan Lafferty yang juga merupakan seorang youtuber dengan kanal Youtube dengan nama yang sama, Kienan menjelaskan bahwa bila seorang ilustrator atau seniman menggambar sebuah wajah yang sama pada setiap ilustrasinya mulai dari proporsi wajah dan anatomi lain yang terdapat pada wajah disebut juga sebagai *Barbie Head Syndrome* atau bisa juga disebut sebagai *Same Face Syndrome*.

Sindrom ini sudah kerap kali dibahas oleh para ilustrator profesional pada kanal Youtube dan juga beberapa artikel sudah menjelaskan *Barbie Head Syndrome* ini,

sehingga sindrom ini sudah cukup terkenal di kalangan para ilustrator profesional terutama pada kalangan ilustrator digital, sindrom ini diyakini dapat membuat ilustrasi yang dibuat oleh seorang ilustrator menjadi repetitif dan Kieran Lafferty meyakini bahwa sebuah karya ilustrasi yang memiliki gaya visual *Barbie Head Syndrome* ini dapat membuat audiens yang melihatnya merasa jenuh bahkan kebingungan karena karakter yang digambar memiliki wajah yang sama dari satu karakter ke karakter lainnya.

Beberapa ilustrator yang membahas topik ini juga menilai gaya visual *Barbie Head Syndrome* sebagai sesuatu yang negatif dan dinilai dapat menghambat perkembangan individual dalam dunia ilustrasi, sehingga para ilustrator profesional juga mengkritisi dan mengasumsikan bahwa *Barbie Head Syndrome* merupakan hal yang negatif bagi para ilustrator.

II.2.4 Pengertian *Same Face Syndrome*

Dalam ilmu Psikologi wajah merupakan tanda pengenal yang berkaitan dengan penampilan, hal tersebut menjadi krusial karena pada sebuah foto dan kenyataan terkadang sebuah wajah dapat terlihat berbeda, karena orang yang sama dapat terlihat berbeda alih-alih untuk dijadikan sebagai identitas foto, wajah malah dapat dijadikan untuk kepentingan lain karena hasil foto yang berbeda dan sulit dikenali, maka wajah merupakan identitas utama bagi setiap orang.

Penampilan wajah juga dapat menjadi tolak ukur bagi pandangan orang lain, satu individu akan menganggap individu lain sebagai orang yang lebih atraktif bila memiliki wajah yang lebih bersih dan terawat (Jenkins & White 2011). Terkait wajah yang atraktif hal tersebut merupakan hal yang diidamkan oleh setiap kalangan bahkan di antaranya rela untuk menjalani operasi plastik demi mendapatkan wajah yang atraktif, merujuk ke pada *trend* yang tengah ramai dalam dunia yakni Korea Selatan, tak sedikit dari *public figure* di Korea Selatan yang memiliki wajah yang serupa atau disebut juga *Same Face*, hal tersebut merupakan tolak ukur bagi masyarakat Korea Selatan sebagai wajah yang atraktif.



Gambar II.2 Woozi (SEVENTEEN) dan Suga (BTS)
Sumber : <https://www.koreaboo.com/lists/idols-look-alike-pairs/>
(Diakses pada 20/05/2022)



Gambar II.3 MJ dan Jin Jin (ASTRO)
Sumber : <https://www.koreaboo.com/lists/idols-look-alike-pairs/>
(Diakses pada 20/05/2022)

Gambar di atas merupakan salah satu dari contoh *Public Figure Entertainment* dari Korea Selatan, keduanya memiliki wajah yang serupa dan kedua individu tersebut merupakan salah satu contoh dari begitu banyak orang yang memiliki wajah yang serupa, bila hal demikian terjadi semakin banyak, maka akan banyak pula dampak negatif yang hadir di antaranya adalah sulit mengidentifikasi individu karena memiliki wajah yang serupa, dengan kata lain wajah merupakan sebuah Identitas yang krusial bila setiap individu memiliki wajah yang serupa maka akan terjadi kesulitan identitas dan hal tersebut dapat memicu krisis identitas.

Di dalam konteks penelitian ini, selayaknya yang sudah disebutkan pada bagian awal penelitian mengenai *Barbie Head Syndrome*, tak hanya di dunia nyata saja

akan tetapi istilah *same face* ini berlaku juga pada dunia ilustrasi, selayaknya di dunia nyata dimana seorang individual memiliki wajah yang serupa dengan individual lain, sedangkan di dalam dunia ilustrasi fenomena *Barbie Head Syndrome* atau *Same Face Syndrome* ini terjadi dikarenakan seorang seniman atau ilustrator menggambar wajah yang sama berulang kali pada ilustrasi yang berbeda, sehingga *same face* di dalam konteks penelitian ini lebih mengarah kepada ranah dunia ilustrasi. Karena fokus utama penelitian ini berfokus pada ciri visual atau identitas visual dan aspek utama pada hal tersebut berupa wajah maka dari itu penelitian ini akan lebih berfokus pada wajah dalam ilustrasi milik Fauzy Zulfikar saja, peranan *Barbie Head Syndrome* juga akan dilihat dalam analisis ini apakah terdapat kesinambungan antara ciri visual yang dimiliki oleh Fauzy Zulfikar dalam karya ilustrasinya.

II.2.5 Pengertian *Barbie Head Syndrome*

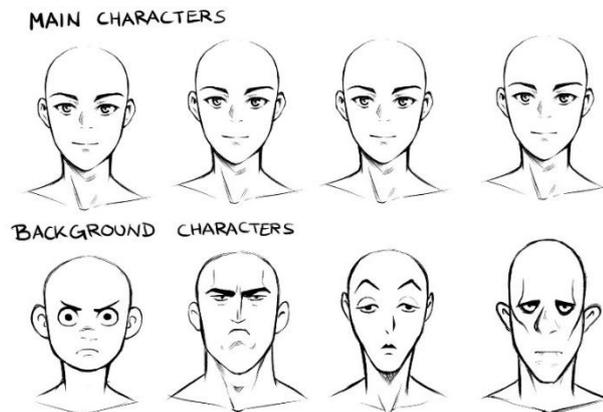
Pertama kali dikemukakan oleh Kieran Lafferty seorang ilustrator atau seniman digital profesional asal Amerika Serikat, meski istilah *Same Face Syndrome* sudah mulai terkenal sejak tahun 2009 pada forum-forum bertemakan ilustrasi dan istilah tersebut disahkan oleh *Urban Dictionary* pada tahun 2015 seperti yang sudah dijelaskan pada poin-poin di atas, sebagai contoh diambil beberapa hasil karya dari seniman yang terkenal dan sudah bekerja sebagai ilustrator di sebuah industri-industri kreatif besar, beberapa seniman yang telah dipilih juga merupakan seniman yang memiliki identitas khusus yang mudah dikenali dari setiap karyanya.



Gambar II.4 ArtGerm

Sumber : <https://m.facebook.com/Stanleyartgermlau/posts/lets-share-our-same-face-syndrome>
(Diakses pada 20/05/2022)

ArtGerm merupakan salah satu Seniman *International* yang terkenal, ArtGerm merupakan ilustrator asal Singapura, ArtGerm sangat dikenal karena hasil karyanya yang mengagumkan dan mudah untuk dikenali oleh masyarakat luas, sering kali menjadi *Cover* Seniman untuk serial buku komik produksi MARVEL dan DC tak hanya itu, ArtGerm juga mengakui bahwa karya-karya yang dihasilkannya memiliki wajah yang serupa atau *Barbie Head Syndrome* meskipun begitu karya yang dihasilkannya sangat baik dan hal tersebut yang menjadikannya mudah dikenali. Meski ArtGerm sendiri mengakui bahwa ArtGerm memiliki *Same Face Syndrome* atau *Barbie Head Syndrome* akan tetapi hal tersebut menjadi kelebihan dari ArtGerm dan kerap kali para audiens yang melihat karyanya tidak memperdulikan hal tersebut.

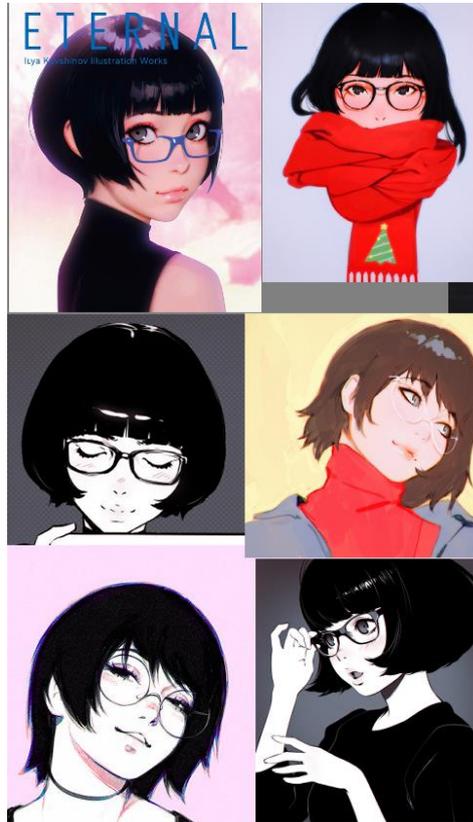


Gambar II.5 Miyuliart

Sumber : <https://twitter.com/miyuliart/status/1258492086275526658>
(Diakses pada 20/05/2022)

Kedua ada MiyuliArt merupakan seorang ilustrator komik yang juga memberikan *Tutorial* di halaman *Social Media* pribadinya, Miyuli juga merupakan seorang Seniman yang terkenal karena sering membuat *Tutorial* yang berguna untuk seniman-seniman pemula, dalam ilustrasi yang tertera Miyuli menjelaskan bahwa dalam serial buku komik manapun setiap tokoh-tokoh yang penting selalu ditampilkan lebih baik ketimbang tokoh lainnya secara visual, hal ini menjadikan adanya *Barbie Head Syndrome* atau *Same Face Syndrome*, karena dalam serial buku komik atau animasi tokoh penting selalu digambarkan memiliki wajah yang rupawan sehingga hal tersebut diterapkan terus menerus sehingga terjadi *Barbie Head Syndrome* atau *Same Face Syndrome*.

Sedangkan tokoh-tokoh yang tidak penting digambarkan memiliki wajah yang unik dan beragam, meskipun begitu pada umumnya alasan mengapa tokoh penting digambar dengan wajah yang lebih rupawan dibandingkan dengan tokoh lain agar terlihat lebih menarik di mata para audiens.



Gambar II.6 Kuvshinov Ilya

Sumber : https://www.reddit.com/r/Ghost_in_the_Shell/comments/g6wg8k/
(Diakses pada 20/05/2022)

Ketiga adalah seorang Seniman di era digital paling terkenal yakni Kuvshinov Ilya, merupakan seorang *Illustrator*, *Animator*, *Character Designer* dan *Comic artist* asal Russia yang bekerja di industri-industri besar di Jepang bahkan Kuvshinov pernah menggarap proyek animasi besar garapan Netflix yakni Ghost in the Shell SAC_2045, Kuvshinov Ilya terkenal karena ilustrasi *portrait* wajah-wajah gadis yang cantik dan atraktif, karya-karyanya sangat mudah dikenali karena Kuvshinov Ilya memiliki gaya visual yang ikonik, terutama pada bagian utama dari ilustrasi yang dibuatnya yakni pada bagian wajah, ilustrasi wajah yang Kuvshinov buatlah yang membuat Kuvshinov Ilya terkenal.

Perpaduan *art style* dari serial animasi Jepang yakni *anime* dan juga bentuk wajah yang realistis digabungkan menjadi sebuah gaya visual yang baru dan unik, Kuvshinov Ilya juga mengaku bahwa ilustrasi wajah yang digambarnya memiliki kesamaan dalam proporsi wajah dan penggambaran, karena Kuvshinov Ilya senang menggambarkan wajah gadis yang cantik dan imut maka Kuvshinov memiliki standar proporsi wajahnya tersendiri dalam menggambar wajah, hal tersebut juga yang membuat karya-karyanya menjadi terkenal dan mudah dikenali oleh kalangan luas. Kuvshinov juga mengaku bahwa wajah yang Kuvshinov gambar memiliki kesamaan namun hal tersebut Kuvshinov jadikan *Trademark* tersendiri, dalam kata lain keberadaan *Same Face Syndrome* atau *Barbie Head Syndrome* yang ada di dalam ilustrasi yang Kuvshinov gambar merupakan keunikan dan sesuatu yang menjadikannya menjadi seorang *illustrator* yang terkenal.

Selanjutnya merupakan seorang komikus atau seniman komik asal Jepang yakni Hirohiko Araki yang terkenal dengan seri *manga* buatannya yaitu JOJO'S BIZARRE ADVENTURE, meski tidak seperti gaya visual *manga* pada umumnya yang terkesan imut dan lebih dibuat sederhana dan mudah dicerna oleh mata, akan tetapi Araki memiliki gaya yang berbeda dari seniman *manga* yang lain, Araki lebih senang menggambar karakternya bak seorang model *fashion* dan patung-patung karya Michael Angelo, hal tersebut lebih terlihat estetik di matanya.

Akan tetapi hal tersebut tidak menghindarkan Araki dari *Barbie Head Syndrome* atau *Same Face Syndrome*, dalam setiap karya ilustrasi dan panel-panel komik yang telah dibuatnya terdapat sebuah keunikan dalam gaya Araki menggambar tak hanya dari elemen-elemen yang menjadikan gambar tiap panelnya menarik tetapi konsistensi dirinya dalam menggambar wajah yang serupa dalam tiap panel dan ilustrasinya, hal tersebut juga yang menjadi sebuah *trademark* bagi Araki sendiri sehingga para fans serial JOJO dan fans *manga* atau *anime* menyebut-nyebut gaya visual Araki sebagai *JOJO style*. Hal tersebut juga yang menjadikan Araki populer dan orang-orang dapat dengan mudah mengenali karya-karya buatan Araki baik itu *manga* atau ilustrasi-ilustrasi *fashion* buatannya.



Gambar II.7 JOJO'S BIZARRE ADVENTURE part 7
Sumber : <https://mobile.twitter.com/kohakudoori/status/1292759946183028736>
(Diakses pada 20/05/2022)

Dalam media *entertainment* seperti film atau series terutama animasi dan video game juga tak lepas dari keberadaan *Barbie Head Syndrome* karena dalam setiap media *entertainment* terdapat beberapa Seniman yang menangani setiap proyek dan dalam sebuah proyek dinaungi oleh seorang *art director* yang mana setiap Seniman yang bekerja dalam proyek tersebut harus mengikuti arahan dari *art director*, tak jarang juga *art style* yang dituju dan dijadikan acuan oleh para seniman yang bekerja dalam sebuah proyek memiliki *Barbie Head Syndrome*.



Gambar II.8 Love Live : School idol Project
Sumber : <https://cheezburger.com/8509564416/anime-memes-love-live-same-faces>
(Diakses pada 23/01/2022)

Pertama adalah sebuah animasi buatan studio jepang yakni Love Live : School Idol Project garapan Sunrise animation, disutradarai oleh Takahiko Kyogoku, dan

karakter desain dikerjakan oleh Masaru Oda, yang menarik dari Waralaba animasi serial Love Live adalah penggambaran karakter yang terdapat dalam serial tersebut memiliki proporsi wajah yang serupa dari satu karakter ke karakter lainnya, atau dapat dikatakan *Barbie Head Syndrome* juga muncul dalam waralaba serial animasi ini.

Hal tersebut justru membuat waralaba Love Live menjadi salah satu waralaba serial animasi yang sukses dan terkenal tak hanya di Jepang saja akan tetapi di dunia, tak hanya cerita yang disajikan sangatlah menarik terutama di kalangan remaja tetapi peran *art style* yang dimiliki oleh waralaba ini yang membuatnya ikonik, para audiens dengan mudah melihat karakter dari serial ini dan menyebutkan bahwa karakter tersebut merupakan karakter dari waralaba Love Live, ilustrasi buatan Masaru Oda sukses membuat waralaba ini menjadi terkenal hingga saat ini, tentunya hal tersebut juga dibantu oleh keberadaan *Barbie Head Syndrome* sebagai ciri khas dari waralaba ini yang menjadikannya ikonik.



Gambar II.9 *Arknights Same Faces*
Sumber : <https://www.facebook.com/ShikikansCloset/photos>
(Diakses pada 23/01/2022)

Kedua adalah *video game* Arknights, *video game* berbasis ponsel ini merupakan sebuah *video game* yang terkenal, dikembangkan oleh Hypergryph studio *video game* Arknights ini dapat dimainkan di ponsel, yang menarik dari *game* ini ialah ilustrasi yang ditampilkan dalam bagian pengenalan karakter memiliki wajah yang sama, keberadaan *Barbie Head Syndrome* atau *Same Face Syndrome* di sini juga

berperan besar karena hal tersebut memudahkan para pemain *game* ini mengindikasikan bahwa karakter tersebut dari *game* Arknights.

Berikut merupakan peranan dan sedikit contoh dari gaya visual *Barbie Head Syndrome* dalam beberapa media internasional mulai dari karya ilustrator atau seniman-seniman profesional yang sudah bekerja di studio-studio besar, hal tersebut dapat memberikan informasi bahwa fenomena ini tak hanya terjadi pada seniman-seniman yang baru belajar atau baru merintis di dunia ilustrasi saja, beberapa contoh di atas juga menjelaskan aspek-aspek positif dari *Barbie Head Syndrome* pada seorang ilustrator.