

VISUALISASI *EVENT GATHERING LOVE AND DEEPSPACE* PADA MEDIA ILUSTRASI

Angel Juliana

angelxdp2000@gmail.com

Universitas Esa Unggul

ABSTRAK

Visualisasi pada acara *gathering event "Love and Deepspace"* menjadi salah satu aspek penting untuk meningkatkan pengalaman dan interaksi pengunjung. Namun, desain visual vektor yang tepat dan menarik masih menjadi tantangan dalam menciptakan atmosfer yang sesuai dengan tema acara. Tujuan penelitian ini adalah bagaimana menghasilkan visualisasi vektor yang efektif dan sesuai dengan tema "*Love and Deepspace*" untuk acara *gathering*, serta bagaimana teknik desain grafis berbasis vektor dapat diterapkan untuk mencapai tujuan tersebut. Metode yang digunakan merupakan metode desain penelitian dan juga penelitian kualitatif melalui hasil wawancara dan observasi secara langsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) visualisasi berbasis vektor mampu menciptakan kesan modern dan (2) desain vektor dapat membuat kesan rapi & terstruktur sesuai dengan konsep acara, dengan elemen-elemen yang mudah diadaptasi dalam berbagai media promosi. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan desain vektor dalam visualisasi acara *gathering "Love and Deepspace"* efektif dalam memperkuat daya tarik dan menciptakan pengalaman yang mendalam bagi peserta acara.

Kata Kunci: Visualisasi, Desain Vektor, *Gathering Event, Love and Deepspace*.

ABSTRACT

Visualization at the "Love and Deepspace" gathering event is an important aspect to improve visitor experience and interaction. However, appropriate and attractive vector visual design is still a challenge in creating an atmosphere that matches the event theme. The aim of this research is how to produce vector visualization that is effective and in line with the theme "Love and Deepspace" for gathering events, as well as how vector-based graphic design techniques can be applied to achieve this goal. The method used is a research design method and also qualitative research through interviews and direct observation. The research results show that (1) vector-based visualization is able to create a modern impression and (2) vector design can create a neat & structured impression in accordance with the event concept, with elements that are easily adapted to various promotional media. The conclusion of this research is that the use of vector design in the visualization of the "Love and Deepspace" gathering event is effective in strengthening the attraction and creating an immersive experience for event participants.

Keywords: Visualization, Vector Design, *Gathering Event, Love and Deepspace*.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Strategi media adalah rencana terstruktur yang digunakan untuk mengelola dan memanfaatkan berbagai platform media untuk mencapai tujuan tertentu. Strategi media merupakan salah satu metode penting dalam komunikasi modern. Dalam konteks *branding* ilustrator, strategi media mencakup langkah-langkah yang dirancang untuk menyampaikan pesan, menarik audiens, dan membangun citra *brand* seorang ilustrator. Jika ingin menarik audiens tertentu, contohnya audiens perempuan dalam fandom *anime* atau jejepangan, gaya ilustrasi yang populer adalah gaya *anime* karakter laki-laki yang mempunyai desain unik dan menarik di mata perempuan.¹ Mereka menganggap desain karakter tersebut sebagai "*oshi*" atau idola mereka, yang membuat para perempuan ingin membeli atau berinteraksi dengan ilustrasi tersebut di *event*. Oleh karena itu, gaya

¹ Animate Girls Festival 2022 Event Report - What Makes This Girl-Only Event Different from Others?

ilustrasi sangat penting untuk *branding*.

Event gathering yang akan difokuskan kali ini adalah *event gathering* dari sebuah game dari Cina yaitu *Love and Deepspace*, sebuah game dimana kita sebagai pemain bisa berinteraksi dengan karakter laki-laki yang memiliki visual 3D seperti game *Final Fantasy*. Game ini populer di kalangan perempuan diatas 18 tahun karena isi konten game yang diberikan tidak cocok untuk kalangan 17 tahun kebawah.

Ilustrator memiliki peran penting dalam mendesain materi visual untuk berbagai jenis event, salah satunya menggunakan gaya vektor. Gaya vektor memberikan keunggulan dalam pembuatan desain atau visual yang dinamis, terukur, dan mudah disesuaikan dengan warna kekinian sehingga cocok untuk dalam ilustrasi pembuatan event². Dalam konteks event *Love and Deepspace*, penggunaan ilustrasi vektor dapat memengaruhi banyak aspek, mulai dari branding event, promosi, hingga materi visual yang digunakan pada acara tersebut.

Visualisasi gaya vektor yang diminati pengunjung event saat merupakan bentuk siluet dari karakter laki-laki game bersamaan dengan simbol-simbol atau barang yang menggambarkan sifat mereka. Selain untuk menarik perhatian, pembuatan gaya vektor untuk siluet karakter ini juga sebagai “*sneak peek*” dalam event, supaya para pengunjung merasa terlibat dalam mengetahui event yang akan diselenggarakan merupakan seperti apa dan karakter yang akan ditampilkan adalah karakter siapa.³

Secara keseluruhan, gaya ilustrasi vektor akan menguntungkan untuk event *Love and Deepspace* karena faktor efisiensi dalam produksi, fleksibel dalam desain, dan konsisten dalam branding. Hal ini menjadikan vektor sebagai media ilustrasi yang sangat efektif untuk memaksimalkan dampak visual acara tersebut, serta memberikan pengalaman yang lebih dinamis dan menarik bagi peserta acara.

Saat ini, banyak ilustrator menggunakan event gathering sebagai sarana media branding. Hal ini terjadi karena selain untuk membangun branding mereka sebagai ilustrator dan menyalurkan kemampuan dan kreativitas mereka dengan membuat merchandise di event tersebut, mereka ingin mendekatkan diri dan bertemu dengan peserta event yang memiliki kesamaan dalam hobi dan kegemaran.⁴ Karena kepopuleran game *Love and Deepspace* ini, banyak ilustrator dan *creative creator* seperti *VFX artist*, *cosplayer*, *music composer* ikut serta dalam membuat event gathering bersama penggemar lain.

Penelitian ini dilakukan untuk analisa dan melihat bagaimana strategi ilustrator menggunakan *event gathering Love and Deepspace* sebagai media *branding* mereka menggunakan media vector art agar dikenal di kalangan penggemar, selain itu juga untuk menarik pembeli baik dari pengunjung lokal maupun internasional untuk mengikuti *brand* mereka dan bagaimana ketertarikan mereka dalam mengikuti *brand* ilustrator melewati *merchandise* yang diberikan di *event gathering* tersebut.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh penggunaan ilustrasi vektor terhadap daya tarik audiens, terutama perempuan di kalangan penggemar game *Love and Deepspace*, dalam meningkatkan interaksi pada *event gathering* tersebut?
2. Apa ilustrator dapat membangun hubungan dengan audiens di game *Love and*

² Teuku Giara Gaesaro Syah, Elda Franzia. 2017. *ANALISIS ILUSTRASI BARONG PADA MEDIA PROMOSI JAVA JAZZ 2015*. *Jurnal Desain dan Demokrasi*, Volume.2, No.1(2017), 74. <https://doi.org/10.25105/jdd.v2i1.1878>

³ *The Power of a Sneak Peek - Raquel John Events*

⁴ Dinar, R. E., Abidin, Z., & Rifai, M. (2022). Fan Culture dan Perkembangan Kreativitas Remaja KPopers. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 7(1), 113–129. <https://doi.org/10.35706/jpi.v7i1.6863>

Deepspace dan memanfaatkan event gathering untuk memperkenalkan dan mengembangkan brand mereka di pasar lokal?

Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat pada penelitian ini adalah ;

1. Mengetahui apakah penggunaan visualisasi desain vektor dapat mempengaruhi daya tarik audiens untuk mengikuti acara gathering "*Love and Deepspace*".
2. Mengetahui apakah illustrator dapat membangun *branding* dan nama mereka dengan mengikuti acara *Love and Deepspace* ini sebagai ilustrator desain vektor baik dalam poster maupun merchandise.

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka ini bertujuan untuk menggali berbagai teori dan konsep yang relevan dengan pembuatan visualisasi acara fan gathering "*Love and Deepspace*" menggunakan desain berbasis vektor. Beberapa kajian terkait desain grafis, visualisasi, dan fan gathering akan dibahas untuk memberikan landasan teoritis bagi penelitian ini.

1. **Desain Grafis dan Visualisasi Acara** adalah suatu proses komunikasi visual yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan cara yang menarik dan efektif. Menurut Meggs (2016), desain grafis tidak hanya melibatkan elemen-elemen visual seperti gambar, warna, dan tipografi, tetapi juga mengharuskan penerapan prinsip desain yang dapat membangun pemahaman dan pengalaman bagi audiens. Dalam konteks acara, visualisasi yang tepat akan mendukung tema dan tujuan acara, serta menciptakan atmosfer yang dapat memperkuat hubungan emosional dengan peserta.
2. **Penggunaan Desain Vektor dalam Grafis Desain Vektor**, yang berbasis pada elemen-elemen grafis yang dapat diskalakan tanpa kehilangan kualitas, semakin populer dalam pembuatan desain grafis acara (Lupton, 2017). Keunggulan utama desain vektor adalah fleksibilitas dan ketersebarannya di berbagai format dan media. Desain ini memungkinkan pengorganisasian visual yang lebih terstruktur dan konsisten, yang sangat penting dalam menciptakan identitas acara yang kuat dan mudah dikenali.
3. **Fan Gathering dan Pengaruh Visualisasi Fan Gathering** merupakan acara yang menyatukan penggemar dengan minat yang sama, dalam hal ini berkaitan dengan tema atau tokoh tertentu, seperti yang diterapkan pada acara "*Love and Deepspace*". Menurut Jenkins (2006), acara semacam ini memberikan ruang bagi para penggemar untuk merayakan minat mereka, berbagi pengalaman, dan terhubung dengan komunitas yang memiliki ketertarikan serupa. Dalam hal ini, visualisasi yang digunakan dalam acara harus menciptakan atmosfer yang mendalam dan menyatu dengan tema yang diusung, sehingga memperkuat pengalaman emosional pengunjung.
4. **Teori Desain Berbasis Pengalaman Teori pengalaman pengguna (user experience)** menurut Norman (2013) menekankan pentingnya peran desain dalam menciptakan pengalaman yang menyeluruh bagi pengguna. Dalam konteks fan gathering, visualisasi bukan hanya sekedar elemen dekoratif, tetapi juga bagian integral dari pengalaman yang dirasakan peserta. Desain yang efektif dapat meningkatkan keterlibatan peserta, memberi mereka rasa kepemilikan terhadap tema acara, dan memperkuat kenangan yang mereka bawa pulang setelah acara selesai.

Dengan merujuk pada kajian-kajian tersebut, penelitian ini akan mengeksplorasi penerapan desain grafis berbasis vektor dalam visualisasi acara fan gathering "*Love and Deepspace*", yang bertujuan untuk menciptakan desain yang tidak hanya estetik, tetapi juga sesuai dengan konteks dan tujuan acara tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian desain yang mempertimbangkan beberapa media promosi seperti poster, merchandise, dan konten video dan metode penelitian kualitatif dengan observasi dan wawancara secara langsung mengenai permasalahan yang akan diteliti. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan wawancara dan dokumentasi terkait hasil observasi dalam penelitian ini. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi pengumpulan data, penyajian data, dan kesimpulan data. Data tersebut berasal dari kegiatan wawancara dan hasil observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fan Gathering Love and Deepspace terdiri dari beberapa grup penggemar, oleh karena itu acara yang dilakukan tidak hanya satu dan berbagai bentuk media poster, terutama visual bentuk grafis vektor, sangat beragam dan variatif. Dalam promosi acara *fan gathering*, sosial media yang biasa digunakan untuk menarik audiens dan pengunjung acara adalah Instagram. Instagram merupakan sosial media yang sering dipakai oleh fans dari game “*Love and Deepspace*”, baik dari ilustrator, cosplayer, maupun pengunjung biasa.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, promosi di Instagram sangat menarik audiens, namun jika ingin menarik pengunjung, interaksi audiens, dan mendapat *likes* di postingan promosi acara, membutuhkan waktu yang cukup lama jika desain dan visualisasi vektor yang diberikan tidak menarik atau terlalu sederhana.

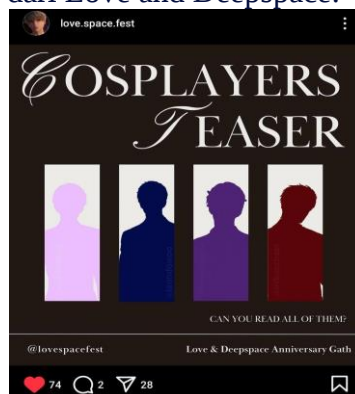
Desain postingan acara dalam visual gaya vektor dapat membantu peningkatan dalam jumlah pengunjung acara maupun jumlah *likes* di postingan di Instagram. Berikut terlampir data – data mengenai jumlah *likes* di postingan dan peserta yang hadir di acara dari tahun 2025 hingga saat ini ;

Tabel 1
Data Jumlah Pengunjung dan Interaksi Instagram berdasarkan *likes*.

NAMA GRUP	TAHUN	JUMLAH PESERTA	JUMLAH LIKES
Reverie Haven	2024	20	12
Philos Heart	2025	70	50
Bulding Memories	2025	50	70
Lovespacefest	2025	86	74

Berdasarkan data yang diambil melalui sosial media Instagram dan jumlah peserta yang hadir ke acara *fan gathering Love and Deepspace*, peningkatan yang terjadi pada tahun 2025 meningkat drastis karena jumlah peminat dan daya tarik audiens pada game tersebut dan visualisasi desain untuk promosi acara *fan gathering*.

Salah satu promosi yang memiliki jumlah *likes* terbanyak dengan jumlah 71 *likes* adalah post *Cosplayers Teaser* dari Love and Deepspace:



Gambar 1 untuk Cosplayers Teaser di Instagram Post (Lovespacefest)

Postingan tersebut memperlihatkan desain vektor siluet dari tiap karakter di game *Love and Deepspace*. Selain mudah dilihat dan mengenal tersebut, visualisasi dalam poster yang *to the point* membuat orang-orang mengerti tujuan dari post tersebut yaitu memperkenalkan *cosplayer* dalam *event fan gathering* ini siapa yang akan menjadi karakter tersebut. Jumlah likes dan form pendaftaran acara juga naik secara signifikan terhadap grup Lovespacefest pada saat mereka menunjukkan nama ilustrator yang membuat desain & merchandise acara tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa ilustrator dapat membawa audiens juga memikat audiens dengan menjadi desain grafis acara *fan gathering*.



Gambar 2 Jumlah Peserta yang daftar ke Lovespacefest mencapai 86 orang

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai penggunaan visualisasi gaya vektor sebagai media promosi *fan gathering Love and Deepspace* kesimpulan yang dapat diambil adalah ;

1. Desain vektor tidak hanya menciptakan kesan modern dan terstruktur, tetapi juga memberikan fleksibilitas dalam adaptasi pada berbagai media promosi seperti poster dan merchandise.
2. Visualisasi vektor dapat memperkuat memikat pengunjung, serta memudahkan interaksi antara audiens dan penggemar acara *Loce and Deepspace*.
3. Ilustrator dapat memanfaatkan acara *fan gathering* sebagai sarana untuk membangun brand mereka serta memperkenalkan karya mereka kepada audiens lokal dan internasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, N. M. H., & Sutejo, N. A. (2023). Penerapan desain vector pada mural di dinding kolam renang alas outbound Edukasi Dusun Ngingas Desa Simpang. *ASPIRASI Publikasi Hasil Pengabdian Dan Kegiatan Masyarakat*, 2(1), 17–29. <https://doi.org/10.61132/aspirasi.v2i1.114>
- Armstrong, G., & Kotler, P. (2017). *Marketing: An Introduction* (13th ed.). Pearson.
- Chaffey, D., & Ellis-Chadwick, F. (2019). *Digital Marketing: Strategy, Implementation, and Practice* (7th ed.). Pearson.
- Codignola, F. (2015). The globalization of the art market. In *Advances in marketing, customer*

relationship management, and e-services book series (pp. 82–100).
<https://doi.org/10.4018/978-1-4666-8262-7.ch005>

Ismail, U., & Khan, M. (2023). K-pop Fans practices: Content consumption to Participatory approach. *Global Digital & Print Media Review*, VI(II), 238–250.
[https://doi.org/10.31703/gdpmr.2023\(vi-ii\).16](https://doi.org/10.31703/gdpmr.2023(vi-ii).16)

Syawal, M. S. (2023). Parasocial Intimacy and Fan Culture with K-Pop Artists in Indonesian Digital Media: A Study of Fan-Idol Relationships on Social Media Platforms. *Edunity Kajian Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(11), 1383–1393.
<https://doi.org/10.57096/edunity.v2i11.181>