

**PERANCANGAN ARTSCENES STORY GAME
“BULLET TO THE HEART”
PADA APLIKASI EPISODE**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh

Candra Krida Mustika

NIM 1712456024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN ARTSCENES STORY GAME
“BULLET TO THE HEART”
PADA APLIKASI EPISODE**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Candra Krida Mustika

NIM 1712456024

**Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Bidang Desain Komunikasi Visual**

2022

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

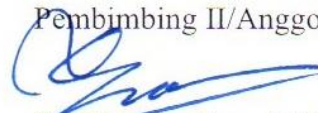
PERANCANGAN ARTSCENES STORY GAME “BULLET TO THE HEART” PADA APLIKASI EPISODE diajukan oleh Candra Krida Mustika, NIM 1712456024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 13 Januari 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn.
NIP: 19720909 200812 1 001

Pembimbing II/Anggota



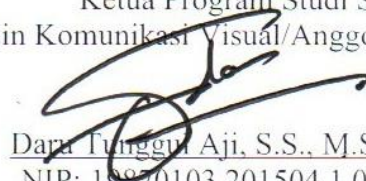
Edi Jatmiko.S.sn, M.Sn.
NIP: 19850103 201 504 1 001

Cognate Anggota



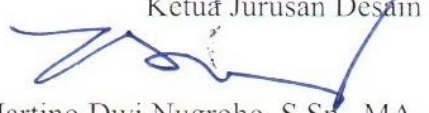
Drs. Arief Agung Swasono, M.Sn
NIP: 19671116 199303 1 001

Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual/Anggota



Dara Tunggal Aji, S.S., M.Sn.
NIP: 19870103 201504 1 002

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.
NIP: 19770315 200212 1002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Triambak Raharjo, M.Hum.
NIP: 19691108 199303 1 001

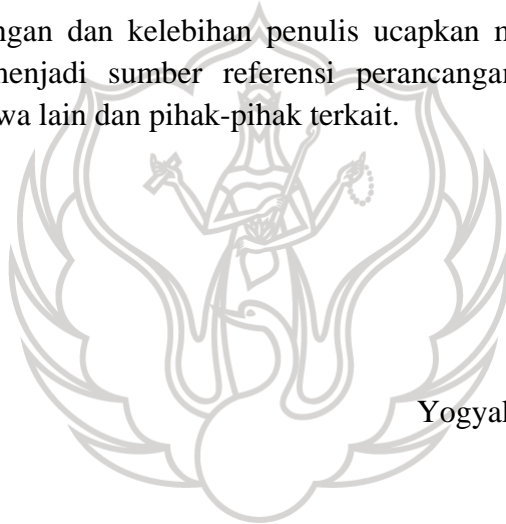
KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadirat Allah YME yang selalu memberikan hidayah-Nya berupa kesehatan dan ide-ide kreatif untuk menjalani masa studi perkuliahan dan menyelesaikan karya tugas akhir saya yang berjudul Perancangan Artscenes Story Game “Bullet to the Heart” Pada Aplikasi Episode. Shalawat serta salam selalu dilimpahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW beserta para sahabat-Nya yang dapat menjadikan teladan bagi kita semua.

Perancangan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas Akhir ini menjadi mata kuliah terakhir untuk menerapkan ilmu-ilmu yang sudah dipelajari selama perkuliahan.

Segala kekurangan dan kelebihan penulis ucapkan mohon maaf. Semoga karya ini dapat menjadi sumber referensi perancangan tugas akhir untuk membantu mahasiswa lain dan pihak-pihak terkait.



Yogyakarta, 13 Januari 2022

Candra Krida Mustika
NIM 1712456024

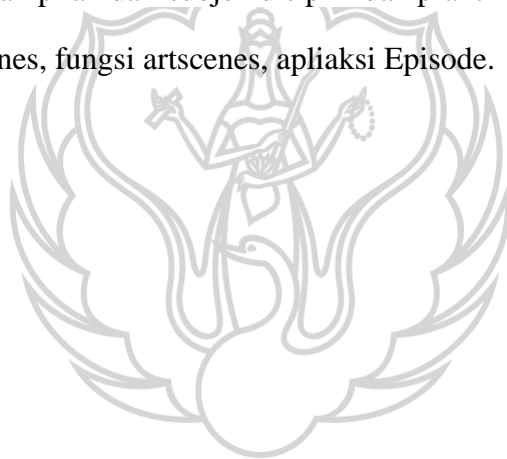
**PERANCANGAN ARTSCENES STORY GAME
“BULLET TO THE HEART” PADA APLIKASI EPISODE**

Oleh: Candra Krida Mustika

ABSTRAK

Artscenes dalam Aplikasi Episode merupakan art 2D yang mengilustrasikan adegan dari ending story game pada setiap chapter, dengan art yang estetik dan mampu menyampaikan pesan yang emosional, sehingga dapat menambah daya tarik pembaca game story di aplikasi Episode. Pembuatan artscenes ini bertujuan untuk menyediakan asset visual dalam bentuk gambar, yang dapat digunakan untuk keperluan story game, tak terkecuali story game “Bullet To The Heart” yang terdapat pada aplikasi Episode. Dalam hal ini artscenes merupakan hasil kerjasama antara author game story dengan illustrator, yang menciptakan tampilan dari subjek disiplin dan praktik seni visual.

Kata kunci : Artscenes, fungsi artscenes, aplikasi Episode.



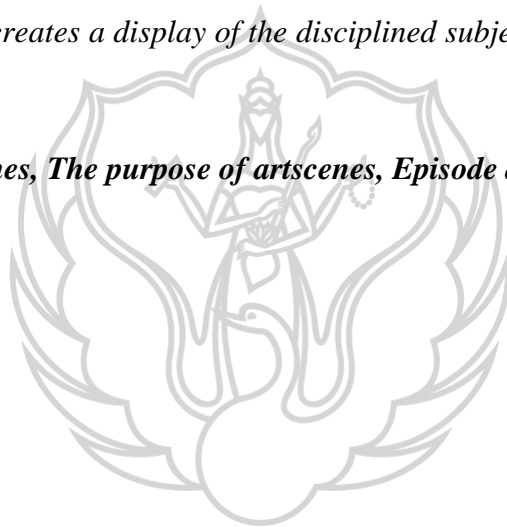
**DESIGNING ARTSCENES GAME STORY
“BULLET TO THE HEART” ON APLICATION EPISODE**

By: Candra Krida Mustika

ABSTRACT

The Artscenes in the Episode application are 2D art that illustrates the ending of the game story, with aesthetic art and adds to attraction of game story readers in the application. The purpose of making artscenes is to provide visual assets in the form of images, which can be used for story game purpose, not to mention the story game “Bullet To The Heart” contained in the episode application. In this case artscenes are the result of collaboration between the game story author and the illustrator who creates a display of the disciplined subject and practice of the visual arts.

Keywords : Artscenes, The purpose of artscenes, Episode application.



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR & TERIMA KASIH.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Lingkup Perancangan.....	3
D. Tujuan Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	4
F. Definisi Operasional.....	4
G. Metode Perancangan	5
H. Skematika Perancangan	6
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	7
A. Identifikasi	7
1. Tinjauan Tentang Ilustrasi Artsscenes untuk aplikasi Episode	7
2. Tinjauan Tentang Game Illstrator	20
3. Tinjauan Tentang Story Game "Bullet To The Heart"	23
4. Tinjauan Tentang Game Interaktif Episode	26
5. Tinjauan Tentang Komunitas Episode	35
B. Analisis Data	37
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	40
A. Konsep Media	40
B. Konsep Kreatif	46
1. Tujuan Kreatif	46

2.	Storyline	47
3.	Kreative Brief.....	49
BAB VI VISUALISASI		51
1.	Data Visual.....	51
2.	Visualisasi	71
BAB V PENUTUP		78
1.	Kesimpulan	78
1.	Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA		79
Lampiran.....		90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh sketch artscene (Sumber pribadi)	12
Gambar 2.1 Contoh color artscenes (Sumber Pribadi)	15
Gambar 2.2 Contoh Artscenes siap publish (Sumber Pribadi)	16
Gambar 2.3 Contoh Artscenes dengan teks (Sumber Pribadi)	16
Gambar 2.4 Contoh ilustrasi Artscenes (Sumber Pribadi).....	19
Gambar 2.5 Contoh Artscenes dengan typografi (Sumber Pribadi)	20
Gambar 2.6 Contoh layout Artscenes (Sumber Pribadi)	21
Gambar 2.7 Game Illustrator	23
Gambar 2.8 Tampilan Big Cover.....	25
Gambar 2.9 Tampilan Small Cover	25
Gambar 2.10 Episode Interaktif	26
Gambar 2.11 Logo Episode	27
Gambar 2.12 Pases dan Diamond.....	29
Gambar 2.13 Story Episode.....	30
Gambar 2.14 Komunitas Episode	35
Gambar 2.15 Study Color	51
Gambar 2.16 Study Brush.....	52
Gambar 2.17 Female Character	57
Gambar 2.18 Male Character.....	60
Gambar 2.19 Study Character.....	61
Gambar 2.20 Study Outfit.....	62
Gambar 2.21 Study Ekspresi	64
Gambar 2.22 Study Typeface	66
Gambar 2.23 Study Enviroment	67
Gambar 2.24 Study Layout.....	69
Gambar 2.25 Visualisasi Cover	71
Gambar 2.26 Visualisasi Chapter	72

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bermula dari pengalaman penulis yang hampir 3 tahun berpartisipasi dalam pembuatan artscenes story game untuk aplikasi Episode, sehingga hal ini menjadi daya tarik bagi penulis untuk mengangkat topik ini sebagai tugas akhir perancangan. Pertama kali mendapatkan tawaran dari akun Instagram salah satu author Indonesia yang tertarik untuk dibuatkan cover game story Episode saat melihat gaya ilustrasi penulis di instagram, dari situlah banyak author dari berbagai negara mengunjungi akun instagram penulis dan tertarik juga untuk dibuatkan cover maupun artscenes story game mereka. Sampai saat ini penulis telah membuat sekitar hampir 100 artscenes maupun cover game story aplikasi Episode dari berbagai macam author berbagai negara diseluruh dunia. Dari author yang jumlah pembacannya 100.000 sampai author yang pembacanya 62 juta. Ini menjadi sebuah kebanggaan bagi penulis telah ikut berpartisipasi dalam pembuatan artscenes story game dari aplikasi Episode dan menjalin hubungan dengan author terkenal dari berbagai negara. Ini menjadi dampak positif karena merasa kemampuan penulis lebih dimanfaatkan secara maksimal sebagai ilustrator, selain itu penulis juga baru pertama kali mendapatkan bayaran dollar, akun instagrampun menjadi dikenali oleh banyak orang dari berbagai negara sehingga mendapatkan banyak followers dalam waktu singkat.

Dari permintaan author story game aplikasi Episode yang memerlukan suatu ilustrasi yang dapat digunakan untuk artscenes story game aplikasi Episode mereka. Ilustrasi artscenes yang mampu menggambarkan adegan dari ending disetiap chapter story game mereka, dengan gaya art yang estetik dan dapat menyampaikan pesan yang emosional, sehingga mampu menambah daya tarik pembaca game story aplikasi Episode. Dalam hal ini artscenes merupakan hasil kerjasama antara author dan ilustrator, yang menciptakan tampilan dari subjek disiplin dan praktik seni visual. Author dari pembuat story game aplikasi Episode membutuhkan ilustrator yang mampu mewujudkan keinginan mereka untuk mendapatkan artscenes yang sesuai dengan brief yang diberikan dan mampu membuat story game mereka lebih menarik.

Dari sebuah artikel berdasarkan presentasi oleh Dr. Mata Haggis di GDC Talk 2017 yang bertema “Storytelling Tools to Boost Your Indie Game’s Narrative and Gameplay”. Story game adalah permainan yang mampu berinteraksi dengan pemainnya dengan cara storytelling. Tidak seperti novel ataupun komik, pemain dapat menciptakan cara bermain yang unik terhadap game yang dimainkan. Sehingga storytelling juga dipengaruhi oleh pemain itu sendiri sesuai dengan pilihan yang telah dibuat oleh author.

Semua story game pasti mempunyai cerita yang ingin disampaikan author kepada pemainnya. Banyak game yang popularitasnya melonjak disebabkan oleh story yang menyentuh hati para pemain berkat story dan artscenes sebagai pendukungnya. Biasanya saat pertama kali ingin bermain story game, kita berpikir memilih story yang sangat keren dan sesuai dengan genre yang kita inginkan. Walaupun di mata kita itu story game yang sangat keren, bukan berarti semua orang berpendapat sama. Setiap orang mempunyai ekspektasi yang tinggi saat ingin membaca story game yang baru. Maka dari itu, author mempunyai panduan tentang bagaimana membuat story yang baik dan menarik dimata semua orang salah satunya dengan menghadirkan ilustrasi Artscenes. Urgensi dalam pembuatan artscenes ini yakni perlunya era storytelling dalam komunikasi untuk saat ini, maka membutuhkan hal yang dapat menafsirkan scene dalam cerita secara keseluruhan. Problemnya yakni dalam hal bagaimana mengkomunikasikannya, dan menghasilkan output dalam bentuk ambar. Dalam hal ini, mengapa artscenes yang dipilih, bukan shoot atau sequence didalam game tersebut, tentu karena dalam pembuatan game story Episode ini, pembuatnya melalui pengcodingan, semua gerakan karakter, background, shoot dan juga sequence bisa diatur melalui pengcodingan tersebut, sehingga bisa menentukannya sendiri melalui aplikasi Episode. Namun untuk artscenes, tidak bisa dibuat dalam pengcodingan, maka dibutuhkan ilustrator untuk membuatnya.

Sekarang ini, banyak sekali story game di aplikasi Episode yang sudah memberikan *artscenes* didalam ceritanya, termasuk story game berjudul ‘Bullet to the Heart’. Story game garapan dari sang penulis bernama Eevie ini akan dipublish di bulan Juni 2021 di aplikasi Episode. Story game interaktif ini bergenre Drama, yang menceritakan kisah mengenai dua jiwa yang hancur kehilangan kepercayaan dan keyakinan pada cinta sejati, namun apa jadinya bila

seseorang membuka hati sekali lagi dan orang itu menjadi targetnya. Menurut sang penulis, story game ini nantinya akan dibumbui dengan adegan yang mencengkamkan dan juga mengharukan didalamnya. Namun tidak semua pengcodingan bisa membuat adegan yang bisa menunjukkan hal yang berkaitan dengan ekspresi tersebut, maka penulis story tersebut mencari illustrator yang dapat membuat *artscenes* yang nantinya mampu memperlihatkan agar karakter didalam story game ‘Bullet to the Heart’ tersebut terasa lebih emosional dan pembaca bisa mendalami alur ceritanya.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *artscenes* dalam story game ‘Bullet to the Heart’ mampu menggambarkan ilustrasi dari ending story game disetiap episodanya, dengan art yang estetik dan dapat menyampaikan pesan yang emosional, sehingga mampu menambah daya tarik pembaca story game aplikasi Episode .

D. Batasan dan Ruang Lingkup Perancangan

1. Perancangan ini berupa *artscenes* dari game story ‘Bullet to the Heart’ yang akan dipublish di aplikasi Episode.
2. Target audience dalam perancangan ini adalah remaja hingga dewasa. Karena pada dasarnya game story di aplikasi Episode dibatasi oleh usia pembacanya, yakni usia 17 – 30 tahun, karena cerita mengandung unsur kedewasaan dan terdapat *artscenes* dengan ilustrasi yang beradegan 18+.
3. Perancangan ini meliputi pembuatan *artscene* yang berbeda-beda adegan yang akan dipublish disetiap episodanya. Setiap pose *artscenes* dirancang sesuai cerita di setiap episodanya.
4. Perancangan *artscene* ini harus sesuai dengan karakter yang ada didalam cerita sebelumnya, baik dari karakteristik fisik karakter dan juga outfitnya.

E. Tujuan Perancangan

1. Melalui perancangan ini, diharapkan nantinya para pembaca game story ‘Bullet to the Heart’ dapat lebih merasakan emosional dan mendalami game story saat melihat *artscene* di ending episodanya.

2. Merancang sebuah *artscene* dengan ilustrasi yang menarik sehingga mampu menambah minat pemain untuk lanjut ke cerita episode selanjutnya.

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Perancangan ini dapat memperluas wawasan dalam merancang sebuah media komunikasi visual berupa *ilustrasi artscene* game story ‘Bullet to the Heart’ yang didasari data-data dari cerita yang dibuat oleh penulis,.

2. Bagi Masyarakat

Perancangan *artscene* game story ‘Bullet to the Heart’ yang telah dibuat diharapkan mampu membuat para pembacanya game interaktif Episode merasakan emosional mereka dan mendalami isi cerita saat melihat *artscene* di ending cerita.

3. Bagi Institusi

Menambah referensi karya dalam perancangan Desain Komunikasi Visual.

G. Definisi Operasional

1. Perancangan

Perancangan adalah proses, cara, atau perbuatan merancang. Dapat disimpulkan sebagai suatu proses perencanaan dalam mewujudkan berbagai gagasan. (Nurhadiat, 2004)

2. Artscene

Art adalah sebuah karya seni sedangkan scene adalah adegan cerita sebagai runtutan alur peristiwa dalam naskah cerita. Artscene berarti sebuah karya seni yang menampilkan adegan sesuai peristiwa didalam cerita. (asiaaudiovisualrb09oktyas.wordpress.com)

3. Episode

Episode merupakan aplikasi game interaktif dengan desain untuk smartphone yang merupakan game rilisn PocketGmes yang membungkus story telling yang visualnya dalam bentuk game.

<https://www.idntimes.com/tech/games/rachel-rinesya/-game-episode/3>)

H. Metode Perancangan

1. Teknik Pengumpulan Data

Perancangan *artscene* ini tentunya membutuhkan data-data yang ada didalam story game 'Bullet to the Heart' untuk dapat membantu proses perancangan, agar mendapatkan karakter visual yang sesuai dengan apa yang ada didalam ceritanya. Data-data yang dibutuhkan diantaranya:

a. Data Primer: Didapatkan melalui wawancara kepada penulis story game 'Bullet to the Heart' yaitu Eeviee, terkait dengan *artscene* yang akan dibuat berdasarkan cerita si penulis, baik adegan maupun karakteristik karakter. Dan juga wawancara mengenai guidelines dalam pembuatan *artscenes* sesuai dengan yang telah ditetapkan oleh tim Episode.

b. Data Sekunder: Utamanya diperoleh dari penelitian kepustakaan yang terkait dengan topik perancangan. Sumber pustaka tersebut contohnya buku ilustrasi, maupun media lainya seperti di internet untuk mencari referensi contoh pose yang sesuai dengan *artscenes* yang akan dibuat.

2. Teknik Analisis Data

Dari seluruh data yang nantinya diperoleh, selanjutnya akan dianalisis dengan metode 5W + 1H , apa (what), siapa (Who), dimana (Where), kapan (When) dan bagaimana (How).

I. Skematika Perancangan

