

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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. Setiap orang mempunyai ekspektasi yang tinggi saat ingin membaca story game yang baru. Maka dari itu, author harus memiliki panduan tentang bagaimana membuat story yang baik dan menarik dimata semua orang salah satunya dengan menghadirkan ilustrasi Artscenes.

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.

B. Saran

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

d. 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.

Perancangan ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan waktu dalam proses penelitian dan perancangan. Oleh karena itu masih terbuka untuk penelitian serta perancangan selanjutnya untuk lebih peka terhadap fenomena serta persoalan yang terjadi di lingkungan. Diharapkan perancangan ini menjadi inspirasi bagi perancangan-perancangan mendatang baik dengan tema yang serupa ataupun gaya yang serupa sehingga mampu menjadi lebih baik. Dan menjadi acuan ilmu DKV dalam menghadirkan perancangan yang menjadi solusi dari permasalahan yang muncul di masyarakat.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Soedarso, S.P. (2009). *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sarana.
- Rohidi, R Tjetep (1984). *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Nurhadiat, D. (2004). *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: PT Grasindo Poulin.
- Danesi, Setyarini dan Piantari, (2012). *Pesan, Tanda dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Graver, Amy, & BenJura, (2012). *Grids and Page Layouts*, Masachusets: Rockport Publishers.
- Graver, Amy, & BenJura, (2012). *Grids and Page Layouts*, Masachusets: Rockport Publishers.
- Rustan, Surianto, (2008), *Layout, Dasar & Penerapannya*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Ambrose, Gavin, & Paul Harris, (2011), *Basic Design Layout*, Switzerland: AVA Publishing SA.
- Sihombing, Danton (2011), *Tipografi dalam Desain Grafis*, Jakarta: Penerbit Gramedia Pustaka Utama

Webtografi

- www.episodeinteractiveguidlines.com
- www.episodeinteractive.com
- www.cgspectrum.com
- <https://www.cgspectrum.com/career-pathways/game-illustrator>
- <https://home.episodeinteractive.com/about/>
- <https://www.instagram.com/episode/?hl=en>
- <https://www.idntimes.com/tech/games/rachel-rinesya/-game-episode/>

Wawancara

- Eevie. 2021. Tentang Story Game “Bullet To The Heart”. Wawancara oleh penulis . Banjarnegara. 19 Maret 2021.
- Eevie. 2022. Tentang Update guidelines artscenes story game pada aplikasi Episode. Wawancara oleh penulis . Banjarnegara. 15 Januari 2022.