

**ANALISIS DESAIN ILUSTRASI ASET VIRTUAL  
KARTU KARAKTER PADA *VIDEO GAME*  
DISNEY TWISTED WONDERLAND**



**PENGAJIAN**

**Oleh:**

**KAYINTA YONA GAFIRIN**

**NIM 1812510024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2024**

Tugas Akhir Pengkajian berjudul:

**ANALISIS DESAIN ILUSTRASI ASET VIRTUAL KARTU KARAKTER PADA VIDEO GAME DISNEY TWISTED WONDERLAND** diajukan oleh Kayinta Yona Gafirin, NIM 1812510024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada Tanggal 9 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima,

Pembimbing I

  
**Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.**


NIP 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

Pembimbing II

  
**Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T.**

NIP 19780221 200501 1 002/NIDN 0021027802

Cognate/Penguji Ahli

  
**Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds.**

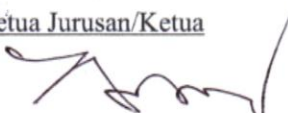
NIP 19821113 201404 1 001/NIDN 0013118201

Ketua Program Studi

  
**Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.**

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua

  
**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.**

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.**

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN 0019107005

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kayinta Yona Gafirin  
NIM : 1812510024  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam pengkajian saya yang berjudul **ANALISIS DESAIN ILUSTRASI ASET VIRTUAL KARTU KARAKTER PADA VIDEO GAME DISNEY TWISTED WONDERLAND** adalah hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 10 Januari 2024

Penulis



**Kayinta Yona Gafirin**

NIM 1812510024

## LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kayinta Yona Gafirin  
NIM : 1812510024  
Fakultas : Seni Rupa  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini saya memberikan karya pengkajian yang berjudul **ANALISIS DESAIN ILUSTRASI ASET VIRTUAL KARTU KARAKTER PADA VIDEO GAME DISNEY TWISTED WONDERLAND** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain, untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 10 Januari 2024

Penulis



**Kayinta Yona Gafirin**

**NIM 1812510024**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dan banyak terima kasih kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan ridho-Nya hingga dapat terselesaikannya skripsi dengan judul “Analisis Desain Ilustrasi Aset Virtual Kartu Karakter pada *Video Game* Disney Twisted Wonderland”. Penulisan tugas akhir ini dilaksanakan demi memenuhi syarat penyelesaian pendidikan Sarjana 1 sehingga dapat mengikuti kelulusan dan mendapatkan gelar Sarjana pada program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Meneliti salah satu bentuk seni desain yakni ilustrasi adalah demi memahami bagaimana dapat merancang sebuah gambar yang dapat menerjemahkan sebuah media tertulis menjadi media visual, terutama jika ilustrasi akan disebarluaskan secara luas atau dipublikasikan dengan kuantitas yang banyak, maka perlu dipelajari target audiens dari ilustrasi tersebut agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik.

Tentu penelitian ini jauh dari kata sempurna dan tak luput dari kesalahan maupun subjektivitas penulis, oleh karena kritik dan saran dari pembaca akan sangat diterima dengan tangan dan pikiran terbuka. Diharapkan penelitian ini akan dapat membantu dalam pengembangan teori ilustrasi di bidang Desain Komunikasi Visual, selain itu sebagai alat dalam menilai suatu ilustrasi sebagai karya desain dimana karya mengedepankan fungsi dan perannya tanpa melupakan sisi keindahannya.

Yogyakarta, 20 November 2023

Kayinta Yona Gafirin

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tidak akan dapat disempurnakan dan diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak yang ikut serta dalam berkontribusi mau itu dari doa, kritik dan saran, selagi penyemangat. Karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

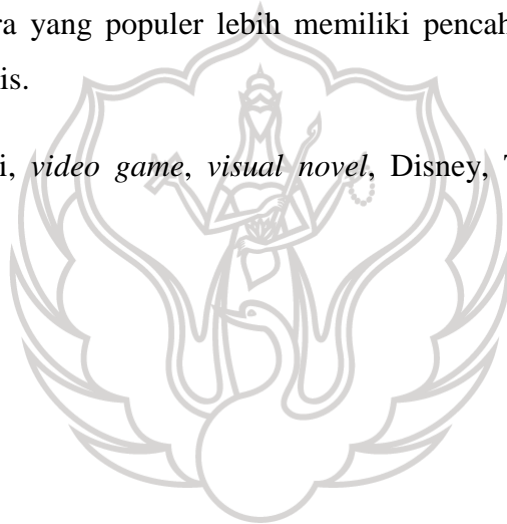
1. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Daru Tunggal Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang ikut serta dalam membantu dan membimbing pelaksanaan tugas akhir ini dengan memberikan masukan kritik dan saran demi mengoreksi kesalahan dan kecerobohan penulis hingga penelitian selesai.
6. Bapak Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T. selaku Dosen Pembimbing II yang membantu dalam memberikan arahan saat pelaksanaan tugas akhir, baik berupa masukan kritik dan saran, terutama inspirasi dan informasi perihal referensi yang diperlukan.
7. Bapak FX Widyatmoko, S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali penulis yang membantu dalam memberikan arahan dan bimbingan semasa perkuliahan.
8. Seluruh dosen di program studi Desain Komunikasi Visual yang berperan dalam memberikan dan menambah pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis.

Dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang juga telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Banyak pujian dan ucapan terima kasih tidak akan pernah cukup untuk mengungkapkan rasa terima kasih ini. Semoga semua kebaikan ini akan dibalaskan oleh Allah SWT.

## ABSTRAK

Penelitian ini berfokus dalam mempelajari dan mendalami rancangan ilustrasi *groovy* pada *video game* Disney Twisted Wonderland sebagai pendamping cerita, terutama cerita kartu karakter (*vignette*), menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode analisis visual milik Edmund B. Feldman, didukung teori ilustrasi dan Interpretasi Komposisi dari Gillian Rose. Penelitian akan dilaksanakan dalam 4 tahap, yaitu: deskripsi, analisis, interpretasi, dan penilaian. Dari hasil analisis yang didapatkan, terdapat 6 ilustrasi *groovy* yang tidak mengangkat *vignette*, yang mana empat di antaranya berasal dari kategori populer. Selain itu, perbedaan ilustrasi populer dan kurang populer dapat dilihat dari bagaimana ilustrasi kurang populer lebih rinci dalam penggambaran objek dan lokasi, sementara yang populer lebih memiliki pencahayaan yang dramatis dan pose yang dinamis.

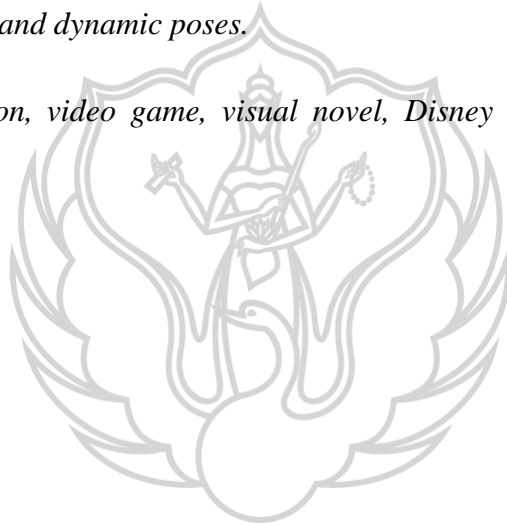
Kata Kunci: ilustrasi, *video game*, *visual novel*, Disney, Twisted Wonderland, *anime*, *manga*



## **ABSTRACT**

*This research focused on learning and understanding the groovy illustration designs of Disney Twisted Wonderland video game as a story companion, especially vignette, using qualitative method with visual analysis method by Edmund B. Feldman, supported by illustration theory and Gillian Rose's Compositional Interpretation. The research was carried out in 4 stages, i.e.: description, analysis, interpretation, and judgment. From the obtained analysis result, there were 6 groovy illustrations that didn't base on card story (vignette). Aside from that, the difference between popular and unpopular illustrations could be seen from how unpopular illustrations had more detailed depiction of objects and locations, meanwhile the popular illustrations had more dramatical lightings and dynamic poses.*

*Keywords: illustration, video game, visual novel, Disney Twisted Wonderland, anime, manga*





## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Rumusan Masalah .....	3
D. Tujuan Pengkajian.....	3
E. Batasan Pengkajian.....	4
F. Manfaat Pengkajian.....	4
G. Metode Pengkajian .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN</b> .....	6
A. Kajian Pustaka .....	6
B. Landasan Teori .....	8
1. Disney Twisted Wonderland .....	8
2. Ilustrasi .....	14
3. Metode analisis Visual Edmund B. Feldman .....	17
4. Interpretasi Komposisi Gillian Rose.....	18
C. Kerangka Pemikiran .....	25
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	27
A. Metode dan Rancangan Penelitian .....	27
B. Populasi dan Sampel.....	28

C.	Metode Pengumpulan Data .....	29
D.	Sumber Data Penelitian .....	31
E.	Teknik Analisis Data .....	32
F.	Definisi Operasional .....	33
G.	Prosedur Penelitian .....	34
BAB IV	ANALISIS DATA .....	36
A.	Disney Twisted Wonderland .....	36
B.	Analisis Ilustrasi <i>Groovy SR (Super Rare)</i> .....	37
1.	Ilustrasi Populer .....	37
2.	Ilustrasi Kurang Populer .....	52
C.	Analisis Ilustrasi <i>Groovy SSR (Super Special Rare)</i> .....	67
1.	Ilustrasi Populer .....	67
2.	Ilustrasi Kurang Populer .....	83
BAB V	PENUTUP .....	104
A.	Rangkuman .....	104
B.	Kesimpulan .....	107
C.	Saran .....	108
DAFTAR PUSTAKA	.....	110
DAFTAR LAMAN	.....	112
LAMPIRAN	.....	113

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anggota Asrama Heartslabyul .....	9
Gambar 2.2 Anggota Asrama Savanaclaw.....	9
Gambar 2.3 Anggota Asrama Octavinelle .....	9
Gambar 2.4 Anggota Asrama Scarabia.....	10
Gambar 2.5 Anggota Asrama Pomefiore .....	10
Gambar 2.6 Anggota Asrama Ignihyde .....	10
Gambar 2.7 Anggota Asrama Diasomnia .....	11
Gambar 2.8 Ilustrasi SR <i>Ceremonial Robe</i> Ace Trappola .....	12
Gambar 2.9 IlustrasiSSR <i>Dorm Uniform</i> Ace Trappola .....	13
Gambar 2.10 Ilustrasi <i>Groovy</i> SSR.....	13
Gambar 2.11 Skema Warna Komplementer .....	20
Gambar 2.12 Posisi Cahaya .....	23
Gambar 2.13 Diagram Kerangka Pemikiran.....	25
Gambar 3.1 Sampel Ilustrasi-Ilustrasi <i>Groovy</i> .....	29
Gambar 3.2 Diagram Prosedur Penelitian.....	34
Gambar 4.1 Ilustrasi <i>Groovy</i> SR <i>Ghost Marriage</i> Riddle Rosehearts.....	38
Gambar 4.2 <i>Grayscale</i> Ilustrasi.....	39
Gambar 4.3 Penampilan <i>Ghost Marriage</i> Riddle Rosehearts.....	40
Gambar 4.4 Ilustrasi <i>Groovy</i> SR <i>Fairy Gala</i> Ace Trappola .....	43
Gambar 4.5 <i>Grayscale Ilustrasi</i> .....	44
Gambar 4.6 Penampilan Ace Trappola dengan kostum <i>Fairy Gala</i> .....	45
Gambar 4.7 Ace Trappola di acara <i>Fairy Gala</i> .....	45
Gambar 4.8 Ruang Dansa Asrama Pomefiore .....	46
Gambar 4.9 Ilustrasi <i>Groovy</i> SR <i>Striped Ribbon</i> Grim.....	49
Gambar 4.10 <i>Grayscale</i> Ilustrasi.....	49
Gambar 4.11 Murid-murid Kelas 1 dengan Seragam NRC .....	50
Gambar 4.12 Ilustrasi <i>Groovy Anniversary</i> Kedua dan Ketiga.....	52
Gambar 4.13 Ilustrasi <i>Groovy</i> SR <i>Fairy Gala</i> Jamil Viper .....	54
Gambar 4.14 <i>Grayscale</i> Ilustrasi.....	55
Gambar 4.15 Penampilan Jamil Viper dengan kostum <i>Fairy Gala</i> .....	55
Gambar 4.16 Pemandangan Kebun Botani NRC saat <i>Fairy Gala</i> .....	56

Gambar 4.17 Ilustrasi <i>Groovy SR Halloween</i> Ace Trappola.....	58
Gambar 4.18 <i>Grayscale</i> Ilustrasi.....	59
Gambar 4.19 Penampilan Ace Trappola dengan kostum <i>Halloween</i> .....	60
Gambar 4.20 <i>Jack o-lantern</i> .....	60
Gambar 4.21 Ilustrasi <i>Groovy SR Halloween</i> Leona Kingscholar .....	61
Gambar 4.22 Ilustrasi <i>Groovy SR Labwear</i> Azul Ashengrotto .....	64
Gambar 4.23 <i>Grayscale</i> Ilustrasi.....	64
Gambar 4.24 Karakter-karakter dalam Ilustrasi.....	65
Gambar 4.25 Ruang Santai Asrama Ignihyde.....	66
Gambar 4.26 Ilustrasi <i>Groovy SSR Fairy Gala</i> Ortho Shroud .....	70
Gambar 4.27 <i>Grayscale</i> Ilustrasi.....	70
Gambar 4.28 Dua versi kostum <i>Fairy Gala</i> Ortho Shroud.....	71
Gambar 4.29 Ace Trappola di acara <i>Fairy Gala</i> .....	72
Gambar 4.30 Perbandingan Kedua Desain Lilia.....	73
Gambar 4.31 Ilustrasi <i>Groovy SSR Right General's Armor</i> Lilia .....	74
Gambar 4.32 <i>Grayscale</i> Ilustrasi.....	75
Gambar 4.33 Ilustrasi <i>Groovy SSR Glorious Masquerade</i> Malleus.....	80
Gambar 4.34 Kostum <i>Glorious Masquerade</i> Malleus .....	81
Gambar 4.35 Ruang Kuliah Noble Bell College.....	81
Gambar 4.36 Ilustrasi <i>Groovy SSR Dorm Uniform</i> Lilia .....	84
Gambar 4.37 <i>Grayscale</i> Ilustrasi.....	85
Gambar 4.38 Seragam Asrama Diasomnia Lilia.....	86
Gambar 4.39 Ilustrasi <i>Groovy SSR Dorm Uniform</i> Lilia Vanrouge.....	87
Gambar 4.40 Ilustrasi <i>Pre-groovy SSR Dorm Uniform</i> – Lilia Vanrouge .....	88
Gambar 4.41 Ilustrasi <i>Groovy SSR Tsumsitter</i> Kalim al Asim .....	91
Gambar 4.42 <i>Grayscale</i> Ilustrasi.....	91
Gambar 4.43 Kalim al Asim, Jamil Viper, dan Tsum Kalim.....	92
Gambar 4.44 Gedung Asrama Scarabia .....	93
Gambar 4.45 Perbandingan warna kulit Kalim al Asim .....	94
Gambar 4.46 Ruang Santai Asrama Scarabia .....	94
Gambar 4.47 Ilustrasi-ilustrasi <i>Groovy Tsumsted Wonderland</i> .....	95
Gambar 4.48 Ilustrasi <i>Groovy SSR Dorn Uniform</i> Jade Leech.....	98

Gambar 4.49 <i>Grayscale</i> Ilustrasi.....	99
Gambar 4.50 Karakter-karakter dalam Ilustrasi .....	100
Gambar 4.51 <i>Mirror Heels</i> dari Ténèbres.....	100
Gambar 4.52 Sepatu Vil.....	100
Gambar 4.53 Ruang Santai Asrama Pomefiore .....	101
Gambar 4.54 Bangku Kaki dan Sendok Sepatu .....	102
Gambar 4.55 Tampilan cerita SSR <i>Dorm Uniform</i> – Jade Leech.....	103



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sampel-sampel Ilustrasi <i>Groovy</i> Populer.....	28
Tabel 3.2 Sampel-sampel Ilustrasi <i>Groovy</i> Kurang Populer.....	29
Tabel 5.1 Rangkuman Hasil Penelitian.....	105



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Persetujuan Ujian Tugas Akhir .....	113
Lampiran 2 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing I.....	114
Lampiran 3 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing I.....	115
Lampiran 4 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing II .....	116
Lampiran 5 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing II .....	117
Lampiran 6 Pertanyaan 1 Kuesioner Pertama.....	118
Lampiran 7 Pertanyaan 2 Kuesioner Pertama.....	118
Lampiran 8 Pertanyaan 3 Kuesioner Pertama.....	118
Lampiran 9 Pertanyaan 4 Kuesioner Pertama.....	119
Lampiran 10 Pertanyaan 5 Kuesioner Pertama.....	119
Lampiran 11 Pertanyaan 6 Kuesioner Pertama.....	121
Lampiran 12 Pertanyaan 7 Kuesioner Pertama.....	123
Lampiran 13 Pertanyaan 8 Kuesioner Pertama.....	123
Lampiran 14 Pertanyaan 9 Kuesioner Pertama.....	125
Lampiran 15 Pertanyaan 1 Kuesioner Kedua.....	125
Lampiran 16 Pertanyaan 2 Kuesioner Kedua.....	126
Lampiran 17 Pertanyaan 3 Kuesioner Kedua.....	126
Lampiran 18 Pertanyaan 4 Kuesioner Kedua.....	126
Lampiran 19 Pertanyaan 5 Kuesioner Kedua.....	127
Lampiran 20 Pertanyaan 6 Kuesioner Kedua.....	127
Lampiran 21 Hasil <i>Poll</i> SR Populer TWST.....	128
Lampiran 22 Hasil <i>Poll</i> SR Kurang Populer TWST.....	129
Lampiran 23 Hasil <i>Poll</i> SSR Populer TWST.....	130
Lampiran 24 Hasil <i>Poll</i> SSR Kurang Populer TWST.....	131
Lampiran 25 Dokumentasi Pameran Tugas Akhir.....	132
Lampiran 26 Dokumentasi Pameran dan Sidang Tugas Akhir.....	133

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Bercerita menggunakan ilustrasi adalah hal yang umum kita temukan pada karya sastra, baik media cetak maupun media digital. Ketika mengimplementasikan sebuah ilustrasi pada cerita yang kita bawakan, tidak hanya membantu pembaca dalam memahami naskah, tetapi juga menambah daya tarik bagi cerita itu sendiri karena kemudahannya untuk dicerna dan diingat. Seperti yang diungkapkan oleh Figueiras (2014) dalam artikelnya “*How to Tell Stories Using Visualization*”, bahwa kita (manusia) lebih mengenal dalam menginterpretasi sebuah representasi visual sehingga telah menjadi cara favorit dalam mengonsumsi informasi.

Tidak hanya sekedar untuk karya sastra, ilustrasi juga diterapkan dalam berbagai macam media seperti majalah, poster, bahkan pakaian. Dengan kegunaannya tersebut, maka tidak heran bahwa ilustrasi ditujukan untuk dipublikasikan, terutama untuk keperluan komersial mau itu untuk profit dan tidak. Kepentingan tersebut juga dilandaskan bahwa ilustrasi banyak digunakan oleh perusahaan-perusahaan sehingga ilustrator harus mempelajari bagaimana ilustrasi dapat dirancang agar dapat memenuhi *brief* dari klien mereka.

Pada era modern ini, ilustrasi banyak diterapkan pada media lain seperti *video game*. Ilustrasi pada *video game* banyak digunakan untuk menghias plot cerita yang dibawakan gim agar pemain tidak mudah bosan dan bisa fokus pada jalan cerita. Salah satu jenis gim yang menggunakan metode ini adalah *visual novel*. Jenis gim yang dipopulerkan oleh Jepang tersebut dikenal dengan *gameplay* yang sederhana dan mudah, mereka kebanyakan menggunakan gambar statis yang menjadi ciri khasnya serta sebuah kotak teks yang menunjukkan dialog antara pemain dengan karakter, sementara pemain hanya perlu mengikuti cerita sambil memilih pilihan-pilihan yang disediakan. Lalu untuk menambah daya tarik, visual novel memberikan CGI atau *computer graphic imagery* yang menggambarkan adegan-adegan yang ada di cerita; di sinilah peran ilustrasi bersinar. Kehadiran ilustrasi dalam gim ini



membantu dalam memotivasi pemain untuk memainkan permainan yang ditawarkan, dengan menginspirasi imajinasi mereka serta mendorong tujuan untuk mengoleksi CGI-CGI yang tersedia.

Disney Twisted Wonderland, disingkat TWST, adalah gim milik Walt Disney Japan dan Aniplex yang mengemas cerita menggunakan *visual novel*. Namun, CGI tidak akan ditemukan pemain dalam cerita utamanya, melainkan sebuah sub-cerita yang akan mereka peroleh melalui kartu karakter. Cerita yang disebut pemain sebagai “*vignette*” ini mengisahkan karakter-karakter dari kartu, mau itu tentang kesehariannya, hobi, dan semacamnya. Cerita ini lalu diikuti dengan ilustrasi yang disebut “ilustrasi *groovy*.” Nama tersebut didapatkan karena, pemain diharuskan melakukan suatu proses dan syarat tertentu demi mendapatkannya; dan proses tersebut dinamakan *groovyfication*.

Ilustrasi *groovy* diterima baik oleh pemain, banyak dari mereka yang mengantisipasi gambar spesial tersebut setiap kartu karakter baru dirilis. Tetapi, tidak sedikit juga yang mengungkapkan kekecewaan, bahkan menyatakan bahwa mereka tidak menyukainya. Menurut dari survei yang disebarkan melalui angket pada tanggal 8 Februari 2023, 78.6% responden tidak menyukai sebagian dari ilustrasi *groovy* melebihi dari *pre-groovy* dan hanya 57.1% yang menyukai ilustrasi *groovy*. Opini tiap pemain mengenai kepentingan ilustrasi *groovy* pun bervariasi; ada yang berpendapat “penting” karena (1) menjadi penambah nilai pada kartu, (2) membantu dalam melihat sisi lain karakter kesukaan mereka, (3) memvisualisasikan cerita, atau (4) karena memotivasi pemain untuk menaikkan (*level up*) kartu.

Dari data tersebut, dapat dipahami ilustrasi *groovy* memiliki peran penting sebagai nilai penjual Disney Twisted Wonderland, terutama pada kartu karakter. Oleh sebab itu, pro-kontra mengenai ilustrasi tersebut mendorong penelitian ini untuk mengetahui bagaimana desain ilustrasi *groovy* dalam memvisualisasikan *vignette*, terutama pada ilustrasi favorit dan tidak dari pemain TWST. Urgensi dalam penelitian ini adalah untuk menunjang serta mengembangkan teori ilustrasi sebagai pendamping cerita yang akan disenangi atau menarik perhatian audiens tetapi juga meluncurkan *brief* dari klien, terutama dalam lingkup *video game*.

Karena itu, penelitian ini akan menganalisis desain ilustrasi *groovy* yang populer dan kurang populer di kalangan pemain TWST dalam bagaimana mereka menyampaikan cerita sebagaimana tugasnya sebagai pendamping cerita. Dalam menilai sebuah ilustrasi, penulis akan menggunakan analisis visual yang dikemukakan oleh Edmund B. Feldman, dibantu dengan Interpretasi Komposisi milik Gillian Rose dan dengan dukungan teori ilustrasi. Dengan begitu, diharapkan penelitian ini akan dapat menilai ilustrasi *groovy* sebagai penerjemah visual cerita kartu mereka masing-masing.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari apa yang telah disampaikan melalui latar belakang, dapat diidentifikasi masalah-masalah dari topik ini adalah:

1. Pro dan kontra antara pemain mengenai penggambaran ilustrasi *groovy* pada *video game* Disney Twisted Wonderland.
2. Perbedaan antara ekspektasi pemain dengan ilustrasi *groovy* dengan hasil akhir ilustrasi yang akhirnya menimbulkan kekecewaan di pihak pemain.
3. Mulai bermunculannya ilustrasi *groovy* yang tidak mengangkat suatu cerita ataupun tidak membawa “*vignette*” sehingga memudarnya kegunaannya sebagai pendamping cerita.

## **C. Rumusan Masalah**

Dapat ditarik rumusan masalah yakni, bagaimana desain ilustrasi *groovy video game* Disney Twisted Wonderland sebagai pendamping cerita kartu karakter?

## **D. Tujuan Pengkajian**

Tujuan dari pengkajian ini adalah mengetahui ilustrasi *groovy* sebagai pendamping cerita kartu karakter, dengan memahami serta mempelajari desain ilustrasi secara rinci untuk mencari korelasi antara cerita kartu (*vignette*) dan ilustrasi.

## **E. Batasan Pengkajian**

Objek pengkajian akan dibatasi dengan mengambil sampel dari ilustrasi-ilustrasi *groovy* kartu, yaitu ilustrasi-ilustrasi *groovy* paling populer dan ilustrasi-ilustrasi *groovy* yang tidak populer pada SSR dan kartu SR.

## **F. Manfaat Pengkajian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Diharapkan dapat membantu dalam mempelajari ilustrasi dari segi desain dengan memahami komposisi atau unsur yang menyambungkan gambar dengan skenario cerita yang diangkat. Dengan begitu, ilustrasi dapat menjadi bagian dari bidang desain komunikasi visual.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Pemerintah**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam menyalurkan edukasi mengenai desain terutama dalam bidang ilustrasi.

#### **b. Akademik/Institusi**

Menambah pengetahuan sekitar ilustrasi yang didapati dari penelitian-penelitian sebelumnya serta meningkatkan sumber referensi, terutama di bidang desain komunikasi visual, dengan begitu penelitian ini dapat membantu kepada penelitian-penelitian selanjutnya.

#### **c. Komunitas/Asosiasi**

Sebagai penambah ilmu atau wawasan ilustrasi kepada para ilustrator atau yang sedang/ingin menekuni bidang tersebut.

#### **d. Media Massa**

Menyebarkan serta memberikan informasi sekeliling ilustrasi kepada masyarakat tertentu atau umum, terutama ilustrasi yang akan digunakan sebagai “penghias” cerita dalam sebuah *video game*.

#### **e. Industri Kreatif**

Menjadi edukasi kepada para ilustrator ataupun industri kreatif yang ingin menciptakan/merancang ilustrasi untuk mendampingi cerita/naskah mereka mau itu dalam media cetak atau digital, terutama dalam *video game*.

## G. Metode Pengkajian

### 1. Metode Pengumpulan Data

#### a. Data Primer

Data primer untuk penelitian merupakan gim Disney Twisted Wonderland milik Walt Disney Japan dan Aniplex, lebih utama adalah ilustrasi *groovy* dari kartu karakter SSR dan SR. Sementara itu, data yang didapatkan melalui angket yang disebarakan secara *online* dengan menargetkan para pemain dan penikmat gim Disney Twisted Wonderland. Angket disebarakan untuk mencari data antara lain:

- 1) Data pro dan kontra mengenai ilustrasi *groovy*.
- 2) Data popularitas ilustrasi *groovy* kartu karakter.

#### b. Data Sekunder

Bisa didapatkan melalui studi kepustakaan dengan mencari referensi dari karya tulis seperti skripsi, jurnal, maupun situs *online*. Data-data ini diharapkan dapat membantu penulis untuk menciptakan karya tulis yang efektif dan efisien.

### 2. Metode Analisis data

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif yang mana hasil penelitian akan dijabarkan dalam bentuk deskripsi ataupun narasi, dengan begitu hasil dari analisis visual ilustrasi *groovy* Disney Twisted Wonderland akan diperjelas lebih dalam. Hasil pengamatan serta pengalaman dari objek penelitian akan diperlukan untuk menunjang penelitian ini. Sementara itu, analisis hasil data akan menggunakan analisis visual Edmund B. Feldman, dibantu dengan Interpretasi Komposisi milik Gillian Rose.