

BAB V

PENUTUP

A. Rangkuman

Ilustrasi memiliki banyak kegunaan sebagai karya desain, salah satunya adalah penerjemah visual suatu narasi. Dengan manfaat ini, ilustrasi umumnya bertugas mendampingi cerita sebagai penggambaran suatu adegan. *Video game* seperti Disney Twisted Wonderland (TWST) menerapkan ilustrasi sebagai pendamping cerita mereka untuk menambah daya tarik dan menciptakan *brand* yang akan mudah diingat oleh pemainnya. Tetapi, ilustrasi ini hanya dapat diperoleh pemain melalui kartu-kartu karakter yang disediakan gim. Ilustrasi spesial ini disebut ilustrasi *groovy* dan mereka mengilustrasikan suatu adegan cerita yang hanya dibawakan oleh kartu karakter tersebut (*vignette*).

Tetapi terdapat pro dan kontra antara pemain mengenai ilustrasi-ilustrasi spesial tersebut, dimana tidak sedikit dari mereka menunjukkan kekecewaan atas bagaimana ilustrasi tersebut digambarkan. Permasalahan ini lalu mendorong penelitian ini demi menemukan perbedaan antara desain ilustrasi *groovy* yang populer dan kurang populer di kalangan pemain. Untuk menemukan hal tersebut, akan diperlukan metode yang dapat menunjang analisis visual desain ilustrasi.

Dengan menggunakan metode kualitatif, penelitian ini akan menganalisis ilustrasi-ilustrasi yang telah dikumpulkan, dibantu dengan metode analisis visual Edmund B. Feldman dan Interpretasi Komposisi Gillian Rose. Hasil penelitian akan dijabarkan dengan jelas, padat, dan dalam sehingga berbentuk sebuah deskripsi ataupun narasi yang terstruktur dan rapi.

Penelitian mendapatkan dari 6 ilustrasi populer, terdapat 4 ilustrasi yang tidak menggambarkan adegan di *vignette*, sementara dari 6 ilustrasi kurang populer terdapat 2 ilustrasi yang tidak mengilustrasikan adegan *vignette*. Hasil ini menunjukkan bahwa dari 12 sampel yang didapati, setengah dari sampel tidak memiliki korelasi atau hubungan dengan cerita kartu (*vignette*), hal tersebut juga disebabkan antara; (1) kartu tidak memiliki *vignette*, (2) ilustrasi *goovy* lebih cocok untuk menceritakan naskah yang di

luar *vignette* seperti *main story* atau *event story*, dan (3) ilustrasi memiliki peran selain sebagai pendamping cerita atau ilustrasi berdiri sendiri tanpa ada cerita yang diangkat. Berikut tabel yang dirangkum untuk menyimpulkan hasil tersebut:

Tabel 5.1 Rangkuman Hasil Penelitian

No.	Ilustrasi <i>Groovy</i>	<i>Vignette</i>	Sesuai/Tidak Sesuai
1.	 <p>SR <i>Ghost Marriage</i> - Riddle Rosehearts</p>	Riddle yang pantang menyerah dalam menghadapi pasukan hantu walaupun sendirian dalam waktu yang lama.	Sesuai
2.	 <p>SR <i>Fairy Gala</i> - Ace Trappola</p>	Tidak ada adegan di <i>vignette</i> yang sesuai dengan lingkungan/latar belakang.	Tidak Sesuai
3.	 <p>SR <i>Striped Ribbon</i> - Grim</p>	Tidak ada adegan di <i>vignette</i> yang sesuai dengan lingkungan/latar belakang maupun karakter-karakternya, kecuali Grim.	Tidak Sesuai
4.	 <p>SR <i>Fairy Gala</i> - Jamil Viper</p>	Adegan diambil saat Jamil menari untuk penampilannya di Fairy Gala dengan penuh semangat.	Sesuai
5.	 <p>SR <i>Halloween</i> - Ace Trappola</p>	Tidak ada adegan di <i>vignette</i> yang sesuai dengan lingkungan/latar belakang.	Tidak Sesuai

6.	 <p>SR <i>Labwear</i> - Azul Ashengrotto</p>	Adegan akhir saat Azul mendapatkan <i>chip</i> yang dia incar dengan “bantuan” Grim.	Sesuai
7.	 <p>SSR <i>Fairy Gala</i> - Ortho Shroud</p>	Tidak ada adegan di <i>vignette</i> yang sesuai dengan lingkungan/latar belakang.	Tidak Sesuai
8.	 <p>SSR <i>Right General's Armor</i> - Lilia Vanrouge</p>	Kartu tidak memiliki <i>vignette</i> .	-
9.	 <p>SSR <i>Glorious Masquerade</i> - Malleus Draconia</p>	Malleus yang mengajak Yuu menari dengannya saat pesta dansa berlangsung.	Sesuai
10.	 <p>SSR <i>Dorm Uniform</i> - Lilia Vanrouge</p>	Lilia melepas kelelawar yang telah ia rawat ke langit malam untuk ikut bersama kawanannya yang lain.	Sesuai
11.	 <p>SSR <i>Tsumsitter</i> - Kalim al Asim</p>	Tidak ada adegan di <i>vignette</i> yang sesuai dengan lingkungan/latar belakang.	Tidak Sesuai

12.	 <p data-bbox="448 416 730 472">SSR <i>Dorm Uniform</i> - Jade Leech</p>	Jade yang berhasil mendapatkan sepatu hak incaran Vil, membantunya untuk memasangkannya ke kaki Vil.	Sesuai
-----	---	--	---------------

B. Kesimpulan

Dengan bantuan teori ilustrasi, analisis visual Edmund B. Feldman, serta Interpretasi Komposisi Gillian Rose, dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak semua sampel-sampel kartu karakter Disney Twisted Wonderland menggunakan ilustrasi *groovy* untuk menggambarkan *vignette*.

Pada rangkuman hasil analisis, penelitian menemukan setengah dari ilustrasi-ilustrasi *groovy* yang menjadi sampel tidak ada sangkut pautnya dengan *vignette*, dimana 4 dari ilustrasi tersebut berasal dari kategori populer. Terdapat beberapa alasan mengapa ilustrasi-ilustrasi *groovy* tidak memiliki sangkut paut dengan cerita kartu mereka, seperti;

1. Tidak adanya cerita kartu (*vignette*), hal ini terjadi semenjak dirilisnya kartu *event* baru pada *event story* yang diulang, dimana karakter yang menjadi bintang utama tersebut terlihat hadir pada cerita *event* namun kenyataannya mereka tidak ada hubungan dengan cerita baik *event story* dan *vignette*. Contoh ilustrasi dari sampel yang tidak memiliki *vignette* adalah **SSR *Right General's Armor* – Lilia Vanrouge**.
2. Lebih ditujukan pada cerita lain; hal ini merujuk pada ilustrasi *groovy* yang lebih cocok untuk menggambarkan adegan yang di luar naskah *vignette* seperti *main story* dan *event story*. Contohnya adalah (1) **SR *Fairy Gala* – Ace Trappola**, (2) **SR *Striped Ribbon* – Grim**, dan (3) **SSR *Right General's Armor* – Lilia Vanrouge**
3. Lalu ilustrasi *groovy* yang berdiri sendiri, yaitu ilustrasi yang tidak menggambarkan adegan cerita manapun, baik itu *vignette*, *main story*, atau *event story*. Contohnya (1) **SR *Halloween* – Ace Trappola**, (2) **SSR *Fairy Gala* – Ortho Shroud**, dan (3) **SSR *Tsumsitter* – Kalim al Asim**.

Lalu kepada ilustrasi *groovy* yang mengikuti alur cerita, 6 di antaranya adalah 4 dari kategori kurang populer. Hal ini berbanding terbalik dengan hasil ilustrasi *groovy* yang tidak menjadi pendamping *vignette*. Beberapa poin yang dapat dikemukakan dari hasil ini adalah:

1. Ilustrasi *groovy* kurang populer lebih memiliki rincian yang detail pada ilustrasinya, seperti objek dan lingkungan. Dengan begitu, dapat diperoleh informasi seperti lokasi atau bagaimana sebuah adegan terjadi, suatu yang sulit diperoleh dari gambar statis dan dialog antar karakter.
2. Jika dilihat kembali, **SR *Ghost Marriage* – Riddle Rosehearts** dan **SSR *Dorm Uniform* – Lilia Vanrouge** memiliki konten yang sama, dimana mereka juga memiliki minimnya objek yang bisa menginformasikan lokasi mereka berada.
3. Hal tersebut dapat kita bandingkan juga paralel antara **SR *Ghost Marriage* – Riddle Rosehearts** dan **SR *Fairy Gala* – Jamil Viper** yang mana ilustrasi Jamil lebih memiliki banyak objek dan pose yang dinamis, lalu perbedaan kontras dan saturasi yang mana ilustrasi Riddle lebih gelap dibandingkan ilustrasi Jamil yang didominasi dengan warna putih.

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan juga bahwa ilustrasi yang populer belum tentu menggambarkan cerita lebih baik daripada ilustrasi yang kurang populer dikarenakan minimnya korelasi antara cerita kartu (*vignette*) dan ilustrasi *groovy*. Walaupun begitu, hal tersebut tidak mempengaruhi popularitas ilustrasi, tetapi rancangan ilustrasi itu sendirilah yang menentukan. Misalnya ilustrasi yang kurang populer dimana mereka memiliki penggambaran lingkungan yang lebih spesifik dan detail; dimana objek-objek tersebut tidak disebutkan dalam dialog percakapan namun hadir dalam ilustrasi. Sementara itu, ilustrasi populer lebih memainkan pencahayaan yang dramatis dan/atau pose yang dinamis.

C. Saran

Penelitian yang mengangkat topik ilustrasi, terutama untuk *video game*, masih berjumlah sedikit. Karena itu peneliti berharap akan ada lanjutan dalam membahas seputar lingkup ruang tersebut agar didapatkan variasi serta perbandingan antar penelitian, sehingga pengetahuan mengenai ilustrasi

sebagai bahan atau aset dalam *video game* akan dapat dikembangkan. Maka dari itu, berikut beberapa saran agar penelitian selanjutnya dapat terbantu:

1. Memperdalam teori dan pengertian mengenai ilustrasi karena membedakan ilustrasi sebagai karya seni murni dan karya desain sangatlah sulit. Baiknya peneliti untuk lebih meneliti tujuan dan fungsi ilustrasi, terutama di bidang desain.
2. Hanya karena ilustrasi tidak mengangkat suatu cerita, belum berarti ia bukanlah “ilustrasi”. Pada dasarnya, ilustrasi memiliki klien yang harus dipuaskan dengan hasil gambar tersebut, dengan demikian gambar yang diilustrasikan akan memiliki tujuan dan fungsi yang berbeda. Hal tersebut tergantung dengan keinginan klien.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Creswell, John W. 2016. *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. (Achmad Fawaid, Rianayati Kusmini Pancasari, Terjemahan). Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Feldman, Edmund Burke. 1967. *Art as Image and Idea*. New Jersey: PRENTICE-HALL, INC.
- Gurney, James. 2010. *Color and Light: A Guide for The Realist Painter*. Missouri: Andrews McMeel Publishing.
- Maharsi, Indiria. *Ilustrasi*. Bantul: Badan Penerbit ISI, 2016.
- Rose, Gillian. 2020. *Metodologi Visual: Sebuah Pengantar untuk Menginterpretasi Materi Visual*. (Daru Tunggul Aji, Penerjemah). Bantul: Badan Penerbit ISI.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2019. *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Sleman: PT Kanisius (IKAPI).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Sugiyono. 2015. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Sumartono. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif Seni Rupa & Desain*. Jakarta: Pusat Studi RRVL.
- Zeegen, Lawrence. 2009. *What is Illustration?*. Swiss: RotoVision.

Jurnal

- Cenadi, Christine Suharto. "Elemen-elemen Dalam Desain Komunikasi Visual." *Nirmana* Vol. 1, no. 1 (1999): 1-11.
- Cleghorn, J. dan Griffiths, M. "Why Do Gamers Buy 'Virtual Assets'? An Insight in to The Psychology Behind Purchase Behavior." *Digital Education Review*, no. 27 (2015): 85-104.
- Figueiras, Ana. "How to Tell Stories Using Visualization." 2014 18th International Conference on Information Visualisation (2014): 18.

Grove, Jaleen. “*Evaluating Illustration Aesthetically: Points for Consideration for Those New to The Field.*” *The Situation Gallery*, no. 1: Illustration (2013): 7.

Meilani. “Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana.” *Humaniora* 04, no.1 (2013): 326-338.

Pratama, Dendi, Winny Gunarti, dan Taufiq Akbar. “*Understanding Visual Novel As Artwork of Visual Communication Design.*” *Mudra Jurnal Seni Budaya* 32, no. 3 (2017)

Tridjata, Cecilia dan Yasraf Amir Piliang. “Semiotika Ketaksadaran pada Karya Lukis Penyandang Skizofrenia Residual.” *Ritme* 01, no. 1 (2015): 292.

Karya Ilmiah

Aditia, Patra dan Rahma Noviyanti. “*Visual Analysis of Children Book Illustrations As a Psychiatric Therapy.*” 6th Bandung Creative Movement 2019, Bandung, Indonesia, October 2019. Universitas Telkom, 2019.

Ivana, Felicia. “Kajian Visual Buku Bergambar Karya Handaka Vijjananda Pangeran Setia Kawan.” Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2022.

Pramesti, Dea Yunia Putri. “Sensualitas Desain Karakter Pria Dalam *Video Game Online* Bersistem Gacha.” Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2022.

Rahmat, Sujud Puji Nur. “Metode Penelitian DKV.” Modul, Universitas Bina Nusantara, 2021.