

**ANALISIS DESAIN ILUSTRASI KARTU KARAKTER *VIDEO*
*GAME ENSEMBLE STARS!!***



SKRIPSI

**Oleh
NAUFARA ADRIYA MAWARDI
NIM 18125610124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2025**

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

**ANALISIS DESAIN ILUSTRASI KARTU KARAKTER VIDEO GAME
ENSEMBLE STARS!!** diajukan oleh Naufara Adriya Mawardi, NIM
1812561024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain,
Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi:
90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada
tanggal 10 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

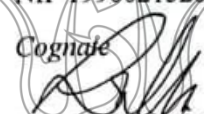

Petrus Gogor Bangsa S.Sn., M.Sn.

NIP 197001062008011017/ NIDN 0006017002

Pembimbing II


Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

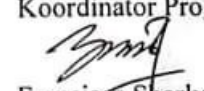
NIP 199002152019032018/ NIDN 0015029006


Cognate

Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.

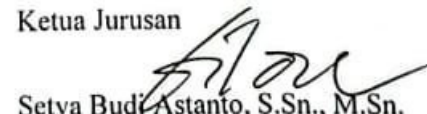
NIP 198106152014041001/ NIDN 0015068106

Koordinator Program Studi


Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/ NIDN 0015029006

Ketua Jurusan


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001/ NIDN 0029017304


Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 197010191999031001/ NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Naufara Adriya Mawardi

NIM : 1812561024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

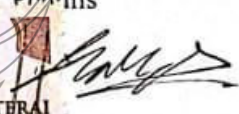
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam pengkajian saya yang berjudul **ANALISIS DESAIN ILUSTRASI KARTU KARAKTER VIDEO GAME ENSEMBLE STARS!!** 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, 26 Mei 2025

Penulis




Naufara Adriya Mawardi

NIM 1812561024

LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Naufara Adriya Mawardi
NIM : 1812561024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini saya memberikan karya pengkajian yang berjudul **ANALISIS DESAIN ILUSTRASI KARTU KARAKTER VIDEO GAME ENSEMBLE STARS!!** 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, 26 Mei 2025

Penulis



Naufara Adriya Mawardi

NIM 1812561024

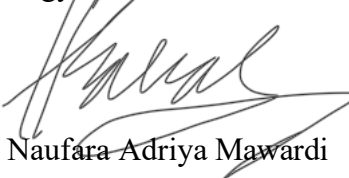
KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan ridho-Nya, sehingga penulisan skripsi yang berjudul “Analisis Desain Ilustrasi Kartu Karakter Video Game Ensemble Stars!!” ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulisan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat akademik untuk meraih gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperdalam pemahaman mengenai ilustrasi sebagai salah satu bentuk seni dalam desain. Penekanan khusus diberikan pada bagaimana ilustrasi dapat diminati banyak orang. Terlebih jika ilustrasi tersebut akan diproduksi dan disebarluaskan dalam jumlah besar, maka penting untuk mempertimbangkan penerimaan audiens terhadap aspek estetika dan pesan visual yang disampaikan.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna dan tidak terlepas dari kekurangan maupun unsur subjektivitas. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan sebagai masukan demi perbaikan di masa mendatang. Besar harapan penulis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori ilustrasi di ranah Desain Komunikasi Visual, sekaligus menjadi acuan dalam mengevaluasi ilustrasi sebagai karya desain yang mengedepankan fungsi serta nilai estetika.

Yogyakarta, 26 Mei 2025



Naufara Adriya Mawardi

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 selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II dan Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang ikut serta dalam membantu dan membimbing pelaksanaan tugas akhir ini.
6. Bapak Prayanto Widy Harsanto, M.Sn. selaku dosen wali penulis yang membantu dalam memberikan arahan dan bimbingan.
7. Seluruh dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah berkontribusi dalam memperluas wawasan serta memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun telah memberikan bantuan dalam proses penyelesaian skripsi ini. Segala bentuk apresiasi dan ucapan terima kasih rasanya takkan mampu menggambarkan betapa besarnya rasa syukur saya. Semoga segala kebaikan yang diberikan dibalas oleh Allah SWT dengan pahala yang berlipat ganda.

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada analisis desain visual ilustrasi kartu karakter 5-bintang dalam video game Ensemble Stars!!. Tujuannya adalah untuk memahami elemen visual yang membuat ilustrasi tersebut menarik bagi pemain. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan pendekatan analisis visual berdasarkan Interpretasi Komposisi Gillian Rose. Penelitian ini mengkaji sampel ilustrasi kartu 5-bintang yang paling populer dan kurang populer. Hasil analisis menunjukkan bahwa ilustrasi populer cenderung menampilkan dinamisme visual yang lebih tinggi, ditandai dengan pose dan perspektif dinamis, penggunaan skema warna menarik dan pencahayaan dramatis, detail artistik kaya, latar belakang relevan dan mendetail, serta konsistensi dengan narasi karakter. Sebaliknya, ilustrasi yang kurang populer sering dikaitkan dengan pose yang kurang dinamis, minim detail artistik/efek visual, pewarnaan kurang menarik/datar, latar belakang sederhana, perspektif kurang menarik, atau dirasa tidak sesuai dengan narasi karakter. Meskipun keterikatan pemain pada karakter menjadi faktor kuat popularitas, elemen desain visual yang kuat dan konsisten secara naratif sangat menentukan daya tarik ilustrasi.

Kata Kunci: ilustrasi, kartu karakter, video game, Ensemble Stars!!, analisis visual

ABSTRACT

This research focuses on analyzing the visual design of 5-star character card illustrations in the video game Ensemble Stars!!. The aim is to identify the visual elements that make these illustrations appealing to players. The study employs qualitative research methods, utilizing a visual analysis approach based on Gillian Rose's Compositional Interpretation. The study examines a sample of both the most popular and least popular 5-star card illustrations. The analysis reveals that popular illustrations tend to exhibit higher visual dynamism, characterized by dynamic poses and perspectives, the use of compelling color schemes and dramatic lighting, rich artistic details, relevant and intricate backgrounds, and narrative consistency with the characters. In contrast, less popular illustrations are often associated with static poses, minimal artistic details/visual effects, unappealing or flat color palettes, simplistic backgrounds, less engaging perspectives, or perceived misalignment with character narratives. While player attachment to characters remains a strong factor in popularity, visually robust and narratively consistent design elements significantly determine the appeal of the illustrations.

Keywords: illustration, character cards, video games, Ensemble Stars!!, visual analysis

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
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	x

BAB I PENDAHULUAN1

A.	Latar Belakang	1
B.	Identifikasi Masalah.....	2
C.	Rumusan Masalah	3
D.	Tujuan Pengkajian.....	3
E.	Batasan Pengkajian	3
F.	Manfaat Pengkajian.....	3
	F.1. Pemerintah	3
	F.2. Akademik/Institusi.....	3
	F.3. Komunitas/Asosiasi.....	4
	F.4. Media Masa	4
	F.5. Industri Kreatif.....	4
G.	Metode Pengkajian.....	4
	G.1. Metode Pengumpulan Data.....	4
	G.2. Metode Analisis Data	5

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN.....6

A.	Kajian Pustaka.....	6
B.	Landasan Teori.....	8
	B.1. Ensemble Stars.....	8
	B.2. Ilustrasi	14
	B.3. Interpretasi Komposisi Gillian Rose	16
	B.4. Estetika Ekspresionisme	23
C.	Kerangka Teori	24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
A. Metode dan Rancangan Penelitian	25
B. Populasi dan Sampel	26
C. Metode Pengumpulan Data	27
D. Sumber Data Penelitian	29
D.1. Data Primer	29
D.2. Data Sekunder	29
E. Teknik Analisis Data	29
F. Definisi Operasional	30
G. Prosedur Penelitian	32
 BAB IV ANALISIS DATA	 34
A. Ensemble Stars	35
B. Analisis Ilustrasi Kartu Karakter	35
B.1. Reaper of Eternity (Ritsu Sakuma)	35
B.2. Dream-Realizing Mad Party (Izumi Sena)	38
B.3. The One with Target (Ibara Saegusa)	40
B.4. Apex of Twin Peaks (Hinata Aoi)	43
B.5. Meteor with Red Resolve (Chiaki Morisawa)	45
B.6. Confusing Sports Fes (Aira Shiratori)	48
 BAB V PENUTUP	 51
A. Rangkuman	51
B. Kesimpulan	52
C. Saran	55
 DAFTAR PUSTAKA	 59
DAFTAR LAMAN	61
LAMPIRAN	62
1. Lembar Persetujuan Ujian Tugas Akhir	62
2. Lembar Konsultasi Pembimbing I	63
3. Lembar Konsultasi Pembimbing II	65
4. Pertanyaan 1 Kuisioner Pertama	67
5. Jawaban 1 Kuisioner Pertama Part 1	67
6. Jawaban 1 Kuisioner Pertama Part 2	68
7. Pertanyaan 2 Kuisioner Pertama	69

8.	Jawaban 2 Kuisisioner Pertama Part 1	69
9.	Jawaban 2 Kuisisioner Pertama Part 2	70
10.	Jawaban 2 Kuisisioner Pertama Part 3	71
11.	Pertanyaan 3 Kuisisioner Pertama	72
12.	Jawaban 3 Kuisisioner Pertama Part 1	72
13.	Jawaban 3 Kuisisioner Pertama Part 2	73
14.	Jawaban 3 Kuisisioner Pertama Part 3	73
15.	Jawaban 3 Kuisisioner Pertama Part 4	73
16.	Dokumentasi Pameran Tugas Akhir	75
17.	Dokumentasi Pameran Tugas Akhir	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Teori	24
Gambar 3.1. Prosedur Penelitian	32
Gambar 4.1. Ilustrasi Kartu Karakter Reaper or Eternity Ritsu Sakuma	35
Gambar 4.2. Ilustrasi Kartu Karakter Dream-Realizing Mad Party Izumi Sena	38
Gambar 4.3. Ilustrasi Kartu Karakter The One with Target Ibara Saegusa	40
Gambar 4.4. Ilustrasi Kartu Karakter Apex of Twin Peaks Hinata Aoi	43
Gambar 4.5. Ilustrasi Kartu Karakter Meteor with Red Resolve Chiaki Morisawa	45
Gambar 4.6. Ilustrasi Kartu Karakter Confusing Sports Fes Aira Shiratori	48



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan Karakter Kartu *5 Populer & Kurang Populer	26
Tabel 3.1. Prosedur Penelitian.....	32
Tabel 5.1. Perbandingan Ilustrasi Populer & Kurang Populer	54



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ensemble Stars!! merupakan franchise game Jepang bertema idol yang dikembangkan oleh Happy Elements. Game ini pertama kali dirilis pada 28 April 2015 sebagai game simulasi kehidupan berbasis mekanisme gacha. Pada Maret 2020, franchise ini direbranding menjadi Ensemble Stars!! dengan pembagian menjadi dua aplikasi: Basic (game manajemen idola) dan Music (game ritme). Popularitasnya menjadikan Ensemble Stars!! berkembang menjadi proyek multimedia, termasuk adaptasi manga, panggung sandiwara, dan serial anime yang tayang pada 2019. Dalam permainan gacha ini, pemain mengumpulkan kartu ilustrasi karakter sebagai aset virtual. Kartu SSR (Super Super Rare) atau dengan indikasi 5-bintang menjadi yang paling dicari karena ilustrasinya yang istimewa dan nilai kolektibilitasnya.

Dalam ranah desain game, ilustrasi karakter memegang peranan penting. Haake dan Gulz (2008) menekankan bahwa desain karakter sangat terkait dengan presentasi visual yang membentuk kesan pemain terhadap karakter. Aspek visual seperti proporsi, gaya, dan ekspresi karakter bisa menjadi unsur penentu daya tarik sebuah ilustrasi. Secara konseptual, desain karakter memberi "jiwa" pada game dan sering digunakan sebagai titik jual. Hal ini kian relevan pada game berjenis koleksi: studi menunjukkan bahwa dalam game seperti Pokémon dan Genshin Impact, keterikatan emosional pemain kepada karakter merupakan inti daya tarik permainan. Dengan demikian, ilustrasi kartu 5-bintang Ensemble Stars berpotensi besar membentuk hubungan afektif pemain dengan karakter kesukaan mereka. Kepemilikan aset virtual seperti kartu karakter ini memungkinkan pemain mengekspresikan diri dan merasakan kepuasan; penelitian Woods (2024) bahkan menemukan bahwa pemain cenderung mengkurasi kumpulan aset visual virtual sebagai ekspresi estetis diri mereka.

Pendekatan penelitian ini menggunakan analisis visual untuk

memahami desain ilustrasi kartu 5-bintang. Menurut prinsip desain karakter, elemen desain harus mengedepankan fungsi, estetika, dan kepribadian visual. Dalam konteks ini, ilustrasi kartu 5-bintang dapat dianalisis melalui komposisi pose, perspektif, palet warna, dan elemen artistik lainnya. Elemen-elemen tersebut akan dipelajari untuk melihat bagaimana mereka bersama-sama menciptakan tampilan yang menarik dan kohesif.

Penelitian ini bertujuan memahami elemen-elemen visual yang membuat ilustrasi kartu 5-bintang Ensemble Stars menarik secara desain. Fokus analisis meliputi: komposisi visual (pose, framing, perspektif), elemen estetika (warna, pencahayaan, detail artistik), dan persepsi subjektif pemain terhadap ilustrasi tersebut. Secara khusus, penelitian akan mengkaji apa saja fitur visual yang menambah daya tarik desain kartu serta bagaimana pemain merespons desain ilustrasi tersebut (baik apresiasi maupun kritik. Dengan mengacu pada teori ilustrasi, estetika dan temuan penelitian terdahulu—yang menegaskan pentingnya narasi, karakter, dan aspek visual dalam keterlibatan pemain—penelitian ini diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara desain ilustrasi dan kepuasan estetis pemain.

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 kartu karakter pada *video game* Ensemble Stars!!.
2. Adanya kemiripan pose dan komposisi pada beberapa ilustrasi kartu karakter.
3. Mulai bermunculannya ilustrasi dari karakter populer yang tidak sesuai dengan ekspektasi para pemain yang menggemari karakter tersebut.

C. Rumusan Masalah

Dapat ditarik rumusan masalah yakni, bagaimana desain ilustrasi kartu karakter *video game* Ensemble Stars!! dapat lebih menarik secara visual untuk pemain?

D. Tujuan Pengkajian

Tujuan dari pengkajian ini adalah untuk mengetahui seperti apa ilustrasi kartu karakter yang menarik secara visual, dengan memahami serta mempelajari desain ilustrasi secara rinci untuk menemukan titik terang dari keinginan pemain gim ini atas ilustrasi kartu karakternya.

E. Batasan Pengkajian

Objek pengkajian akan dibatasi dengan mengambil sampel dari ilustrasi-ilustrasi kartu 5-bintang pada gim ini, yaitu ilustrasi-ilustrasi paling populer dan ilustrasi-ilustrasi yang kurang populer.

F. Manfaat Pengkajian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat membantu dalam mempelajari ilustrasi dari segi visual dengan memahami komposisi atau unsur yang membuat ilustrasi lebih menarik. 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 menjadi nilai jual dalam sebuah *video game*.

e. Industri Kreatif

Menjadi edukasi kepada para ilustrator ataupun industri kreatif yang ingin menciptakan/merancang ilustrasi yang menarik bagi audiens mereka, terutama jika audiens utama mereka wanita, 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 Ensemble Stars!! milik Happy Elements, lebih utama adalah ilustrasi 5-bintang. Sementara itu, data yang didapatkan melalui angket yang disebarkan secara *online* dengan menargetkan para pemain dan penikmat franchise Ensemble Stars!!. Angket disebarkan untuk mencari data antara lain:

- 1) Data pro dan kontra mengenai ilustrasi kartu karakter 5-bintang.
- 2) Data popularitas ilustrasi kartu karakter 5-bintang.

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

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, di mana hasil temuan disajikan dalam bentuk narasi atau deskripsi yang mendalam. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara rinci ilustrasi kartu karakter dalam Ensemble Stars!!. Observasi langsung serta pengalaman peneliti terhadap objek kajian menjadi elemen penting dalam mendukung analisis. Untuk menganalisis data, penelitian ini mengandalkan Metode Interpretasi Komposisi yang dikembangkan oleh Gillian Rose, guna memahami struktur visual dari ilustrasi yang diteliti secara lebih menyeluruh.

