

BAB V

PENUTUP

A. Rangkuman

Ilustrasi memiliki banyak manfaat sebagai karya desain, seperti menguatkan identitas brand, membuat komunikasi yang lebih efektif, sebagai pembeda dari kompetitor, menguatkan emosi dan pesan, menambah perhatian dan interaksi, dan menambah partisipasi audiens.

Video game seperti Ensemble Stars!! memanfaatkan ilustrasi sebagai elemen utama penarik minat pemain. Ilustrasi memperkuat daya pikat karakter sekaligus membangun identitas merek yang mudah melekat dalam ingatan. Namun, ilustrasi-ilustrasi dengan tingkat kelangkaan 5-bintang ini hanya dapat diakses pemain dengan mendapatkan kartu karakternya dalam gim. Kartu dengan tingkat kelangkaan tertinggi menjadi aset virtual bernilai kolektibilitas tinggi yang memerlukan usaha atau investasi tertentu untuk dimiliki, sehingga tidak tersedia secara cuma-cuma.

Namun, respons pemain terhadap ilustrasi spesial tersebut terbelah. Sebagian mengkritik penggambaran ilustrasi, yang kemudian memicu urgensi penelitian ini untuk mengungkap perbedaan mendasar antara desain ilustrasi 5-bintang yang disukai dan kurang disukai oleh komunitas pemain. Guna menjawab pertanyaan ini, diperlukan metode analisis yang fokus pada evaluasi elemen visual dari ilustrasi tersebut.

Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini akan mengkaji kumpulan ilustrasi terpilih dengan menerapkan model analisis visual interpretasi komposisi karya Gillian Rose dan prinsip estetika ekspresionisme. Hasil analisis akan disajikan secara komprehensif melalui deskripsi atau narasi yang terorganisir, mendalam, dan sistematis untuk memastikan kejelasan temuan.

Berdasarkan analisis terhadap 6 sampel ilustrasi 5-bintang (terbagi dalam 3 ilustrasi disukai dan 3 kurang disukai), teridentifikasi pola visual antara kedua kelompok. Ilustrasi populer menunjukkan dinamisme yang lebih tinggi secara keseluruhan, sementara ilustrasi kurang populer

cenderung kurang dinamis, terutama dalam pewarnaan. Namun, tentu saja ada alasan lain yang membuat ilustrasi tersebut lebih populer, seperti keterikatan pemain terhadap karakter pada ilustrasi itu yang menjadi salah satu faktor terkuatnya.

B. Kesimpulan

Dengan bantuan teori ilustrasi, serta interpretasi komposisi Gillian Rose, dan pendekatan estetika ekspresionisme, dapat ditarik kesimpulan mengapa sampel-sampel yang dipakai untuk menganalisa beberapa kartu karakter Ensemble Stars!! bisa disukai dan tidak disukai.

Pada rangkuman hasil analisis, penelitian menemukan pola visual antara kedua kelompok. Ilustrasi populer menunjukkan dinamisme yang lebih tinggi secara keseluruhan, sementara ilustrasi kurang populer cenderung kurang dinamis, terutama dalam pewarnaan. Namun, tentu saja ada alasan lain yang membuat ilustrasi tersebut lebih populer, seperti keterikatan pemain terhadap karakter pada ilustrasi itu yang menjadi salah satu faktor terkuatnya.

a. Terdapat beberapa faktor mengapa ilustrasi-ilustrasi populer yang telah dipilih menjadi sampel secara visual lebih disukai oleh para pemain, sebab:

- Ilustrasi populer, seperti Reaper of Eternity (Ritsu Sakuma) dan Dream-Realizing Mad Party (Izumi Sena), menunjukkan pose dan perspektif yang dinamis dan bervariasi, termasuk penggunaan perspektif mata burung (bird's eye view) yang ekstrem atau tidak terlalu ekstrem, yang dinilai menarik oleh responden. Pose yang pas dengan latar dan karakter dinilai sangat cocok.
- Penggunaan skema warna dan permainan cahaya yang menarik dan dinamis, seperti skema warna komplementer biru tua-oranye pada ilustrasi Ritsu atau analog biru tua-ungu-magenta pada ilustrasi Izumi dan biru tua-ungu-merah tua pada ilustrasi Ibara. Pencahayaan dramatis (lighting) dan gradasi warna sangat disukai karena

membuat karakter menjadi fokus perhatian (vocal point) dan menambah daya tarik.

- Detail artistik yang kaya, termasuk efek visual seperti percikan api, manik-manik emas, atau elemen surealis, dinilai meningkatkan daya tarik ilustrasi.
- Latar belakang yang mendetail, relevan, dan memperkuat cerita atau tema pada kartu. Latar belakang pada ilustrasi populer dinilai mendukung narasi visual.
- Ekspresi wajah yang beragam, menarik, dan sesuai dengan karakter dinilai penting. Ekspresi yang sesuai dengan narasi karakter atau menunjukkan sisi tak terduga (gap moe) kerap disukai.
- Terdapat konsistensi antara desain ilustrasi dengan narasi karakter atau tema event, meskipun terkadang menampilkan sisi lain karakter, hal ini dinilai sangat penting oleh pemain.
- Fokus ilustrasi jelas, sehingga karakter menjadi pusat perhatian visual.

b. Lalu, faktor yang menyebabkan ilustrasi yang kurang populer kurang diminati, sebab:

- Pose karakter dinilai terlalu lurus, datar, biasa saja, atau kurang menarik/dinamis. Pada ilustrasi Apex of Twin Peaks (Hinata Aoi) dan Meteor with Red Resolve (Chiaki Morisawa), pose dinilai kurang bervariasi dibandingkan kartu 5-bintang lainnya.
- Ilustrasi dinilai kurang memiliki detail artistik atau efek visual seperti glitter, cahaya, atau tekstur, sehingga terkesan polos atau "hambar". Beberapa responden merasa detail pada kartu kurang populer kurang atau tidak memiliki permainan cahaya/gradasi.
- Skema warna dinilai kurang menarik, terlalu biasa, kurang cocok (menabrak), atau terlalu cerah/menyala. Pewarnaan yang kurang dinamis dibandingkan ilustrasi populer juga menjadi faktor.
- Latar belakang dianggap terlalu sederhana, polos, atau kurang

mendukung karakter/cerita. Latar belakang yang hanya berupa panggung biasa dinilai kurang bisa menggambarkan makna dari alur cerita.

- Perspektif yang digunakan dinilai kurang menarik atau terasa canggung, seperti kartu karakter Chiaki di ilustrasi Meteor with Red Resolve, yang dianggap terlalu plain.
- Terkadang, desain ilustrasi dinilai tidak sesuai dengan narasi karakter atau tema event (out of character / OOC), seperti meskipun ini lebih terkait persepsi individu pemain terhadap karakter.
- Kurang adanya fokus yang jelas atau karakter terasa bersaing dengan latar belakang.

Tabel 5.1 Perbandingan Visual Ilustrasi Populer & Kurang Populer

Aspek Visual	Ilustrasi Populer	Ilustrasi Kurang Populer
Pose & Perspektif	Dinamis, dominan menggunakan bird's eye view	Statis dan terasa kaku
Skema Warna	Kontras atau harmonis	Terlalu terang atau mencolok
Pencahayaan	Dramatis, mempertegas karakter	Minim pencahayaan dramatis, cenderung datar
Latar Belakang	Selaras dengan tema kartu	Kurang memperkuat narasi atau tema
Ekspresi Wajah & Gestur	Sesuai dengan karakter, walau ekspresi yang tidak terduga	Netral atau tidak ekspresif, kurang membangun emosi
Konsistensi	Selaras dengan tema event atau sisi karakter (meski menampilkan sisi lain)	Kadang tidak terasa sesuai karakter, kurang mendalam secara naratif
Fokus Visual	Jelas, karakter menjadi point utama yang jelas dalam komposisi	Tidak fokus, karakter dan latar belakang saling bersaing perhatian

C. Saran

Berdasarkan hasil analisis visual terhadap ilustrasi kartu 5-bintang Ensemble Stars yang dikategorikan populer dan kurang populer, serta didukung oleh tanggapan dan masukan dari responden survei pemain, berikut adalah beberapa saran yang dapat diajukan terkait pengembangan desain ilustrasi kartu 5-bintang di masa mendatang dan untuk penelitian selanjutnya:

1. Meningkatkan Variasi dan Kualitas dalam Elemen Visual Ilustrasi Kartu 5-Bintang

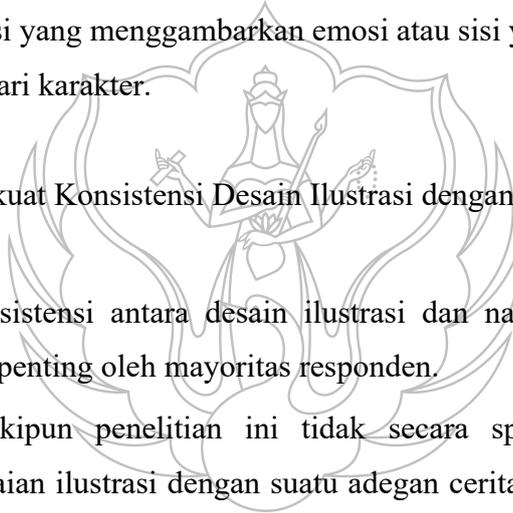
- Meskipun kartu 5-bintang diharapkan memiliki ilustrasi istimewa dengan kompleksitas visual tinggi, tanggapan pemain menunjukkan adanya ruang untuk peningkatan, terutama dalam hal dinamisme visual secara keseluruhan.
- Pose dan Perspektif: Pemain sangat menyarankan peningkatan variasi pose dan penggunaan perspektif yang lebih beragam. Ilustrasi populer seperti Ritsu Sakuma dan Izumi Sena dinilai menarik karena pose yang pas dengan latar dan karakter, serta penggunaan perspektif dinamis seperti bird's eye view yang ekstrem atau tidak terlalu ekstrem. Sebaliknya, pose yang terlalu lurus, datar, atau dinilai "biasa saja" dapat mengurangi daya tarik. Perlu juga dipertimbangkan penempatan karakter yang tidak selalu terpusat di tengah.
- Warna dan Pencahayaan: Penggunaan warna yang lebih menarik dan bervariasi disarankan, termasuk skema warna yang harmonis atau kontras yang jelas. Beberapa ilustrasi kurang populer dinilai memiliki warna yang kurang cocok/menabrak, terlalu polos, atau kurang memiliki gradasi/permainan cahaya. Peningkatan pencahayaan dramatis (lighting) dan gradasi warna sangat disarankan karena dapat membuat karakter menjadi fokus perhatian (vocal point) dan menambah daya tarik. Pencahayaan sebaiknya disesuaikan dengan tema kartu.
- Detail Artistik: Penambahan detail artistik secara umum dinilai

dapat meningkatkan daya tarik ilustrasi, termasuk efek visual seperti glitter, cahaya, atau tekstur, serta detail pada unbloom card. Penggunaan aset visual yang berulang secara cepat sebaiknya dihindari agar tidak terkesan monoton atau mass-produced.

- Latar Belakang: Latar belakang penting untuk lebih diperhatikan dan dikembangkan. Latar belakang seharusnya relevan dengan karakter atau cerita mereka, memperkuat cerita kartu, atau bahkan menggambarkan makna dari alur cerita. Latar belakang yang terlalu sederhana, kosong, atau kurang detail dinilai kurang menarik untuk kartu 5-bintang.
- Ekspresi Wajah: Menampilkan ekspresi wajah yang beragam, menarik, dan sesuai dengan karakter sangat disarankan, termasuk ekspresi yang menggambarkan emosi atau sisi yang tidak biasa (gap moe) dari karakter.

2. Memperkuat Konsistensi Desain Ilustrasi dengan Narasi Karakter dan Tema

- Konsistensi antara desain ilustrasi dan narasi karakter dinilai sangat penting oleh mayoritas responden.
- Meskipun penelitian ini tidak secara spesifik menganalisis kesesuaian ilustrasi dengan suatu adegan cerita pada kartu, penting bagi ilustrasi untuk tetap relevan dengan perkembangan cerita karakter secara umum, tema event story, atau main story. Elemen visual seperti pose, ekspresi wajah, latar belakang, warna, detail simbolis, dan tema baju sangat berpengaruh dalam menilai kesesuaian ini.
- Beberapa ilustrasi dikritik karena dirasa tidak sesuai dengan narasi atau kepribadian karakter atau karena temanya dirasa repetitif untuk karakter tertentu. Disarankan agar ilustrator memperhatikan aspek ini dan menghindari penggambaran yang out of character (OOC), kecuali jika penggambaran tersebut bertujuan menunjukkan sisi lain karakter dalam koridor narasi yang mendukung.



- Ide untuk menampilkan tema yang berbeda dari kepribadian karakter untuk menunjukkan sisi lain mereka atau bahkan perubahan penampilan sementara seperti gaya rambut dinilai menarik, asalkan tetap konsisten dengan pengembangan cerita karakter secara keseluruhan.

3. Menjelajahi Ide Desain Ilustrasi Baru yang Menarik Pemain

Responden memberikan berbagai ide menarik yang dapat dieksplorasi, antara lain:

- Penggunaan metafora visual atau ilustrasi yang kurang realistis/tidak selalu di panggung.
- Menampilkan adegan dari animated MV.
- Ide yang paling sering disebutkan: menampilkan cameo karakter lain, termasuk karakter pemain (Anzu/produser), karakter lain dalam unit/event, atau bahkan NPC penting. Ide cameo ini dinilai dapat membuat ilustrasi lebih ramai, berasa ada cerita di baliknya, dan menampilkan momen interaksi antar karakter.
- Penggunaan berbagai gaya visual (artstyle).
- Menambahkan elemen interaktif atau animasi pada kartu.
- Menggambarkan emosi atau interaksi karakter dengan lingkungan.
- Mengangkat tema-tema baru seperti fairy tale, tokoh sejarah, atau memanfaatkan elemen budaya.
- Mencoba perspektif unik seperti vertical card.
- Membuat ilustrasi yang terhubung dari sudut pandang dua karakter berbeda.
- Menampilkan detail makeup yang lebih jelas.

4. Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini menunjukkan bahwa ilustrasi dalam video game memiliki fungsi penting, tidak hanya sebagai penghias tetapi juga aset

komersial dan alat komunikasi visual. Diharapkan penelitian selanjutnya dapat memperdalam pemahaman mengenai ilustrasi dalam konteks desain komunikasi visual, khususnya peran ilustrasi yang tidak secara langsung mendampingi cerita atau berdiri sendiri, namun tetap diciptakan untuk klien dengan tujuan tertentu.

Diperlukan variasi dan perbandingan antar penelitian, misalnya dengan menganalisis ilustrasi dari game atau franchise lain, untuk mengembangkan pengetahuan tentang ilustrasi sebagai aset strategis dalam video game dan industri kreatif secara lebih luas



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Creswell, John W. 2016. *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. (Achmad Fawaid, Rianayati Kusmini Pancasari, Terjemahan). Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Fleishman, M. (2015). *The Power of Illustration: Communicating Ideas Through Visuals*. London: Thames & Hudson.
- Rose, Gillian. 2020. *Metodologi Visual: Sebuah Pengantar untuk Menginterpretasi Materi Visual*. (Daru Tunggul Aji, Penerjemah). Bantul: Badan Penerbit ISI.
- Grove, S. (2013). *Evaluating Illustration Aesthetically: Points for Consideration for Those New to The Field*. London: Bloomsbury Academic.
- Maharsi, Indiria. *Ilustrasi*. Bantul: Badan Penerbit ISI, 2016.
- 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 dan Artikel

- Aditia, P., & Noviyanti, R. (2018). Visual Analysis of Children's Book Illustration as a Psychiatric Therapy. *Journal of Art and Design Studies*, 12(3), 45-60.

Grisendi, L. (2020). The Art of Storytelling: How Illustrations Can Convey Complex Concepts and Emotions. *Visual Communication Quarterly*, 27(2), 78-92.

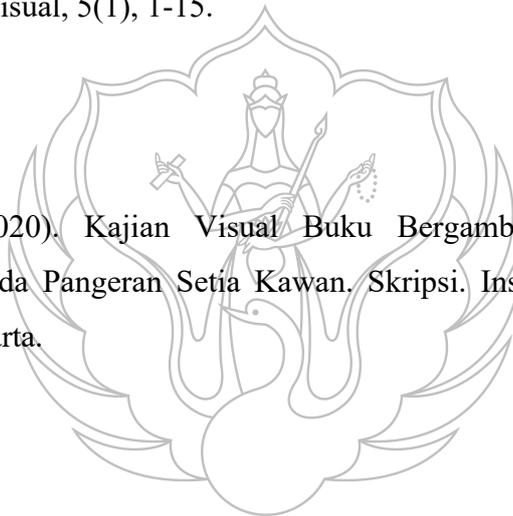
Pratama, D., Gunarti, W. W., & Akbar, T. (2021). Understanding Visual Novel as Artwork of Visual Communication Design. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 36(1), 112-125.

S., Caecilia Tridjata, & Piliang, Y. A. (2015). Semiotika Ketaksadaran pada Karya Lukis Penyandang Skizofrenia Residual. *Ritme: Jurnal Seni dan Desain*, 7(2), 89-104.

Witabora, J. (2017). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 1-15.

Skripsi/Tesis

Ivana, F. (2020). *Kajian Visual Buku Bergambar Karya Handaka Vijjananda Pangeran Setia Kawan*. Skripsi. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



DAFTAR LAMAN

Cleghorn, T. (2015). Virtual Assets in Gaming: A New Economy. Diakses dari www.gamingeconomics.com/virtual-assets pada 10 Juni 2023

Eden Gallery. (2022). Fine Art vs Illustration: Key Differences. Diakses dari www.eden-gallery.com/fine-art-vs-illustration pada 15 Juni 2023.

Sumber Game

Happy Elements K.K. (2020). Ensemble Stars!! Music [Video Game].
Japan: Happy Elements.

