

4. ANALISA DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Objek Penelitian

4.1.1. Brief

Eternal Dream Studio ingin memberikan pelatihan *game design* kepada intern mereka melalui suatu proyek terakhir dalam program *internship* di studio *video game* ini. Proyek tersebut adalah pembuatan ide *game* yang dikerjakan secara individu oleh tiap *intern* di program ini, dengan didampingi oleh mentor dalam pengerjaannya. Pembuatan ide *game* ini sepenuhnya dikerjakan oleh *intern*, mulai dari *brainstorming* ide *game* yang meliputi cerita *game* tersebut, pesan dan kesan yang ingin disampaikan, genre *video game*, *gameplay video game*, hingga *artstyle* visual *video game* yang ingin digunakan. Setelah itu, dilakukan pembuatan *moodboard* serta pengumpulan referensi untuk membuat tampilan visual *game* yang diinginkan dengan konsisten. Langkah berikutnya adalah pengerjaan aset visual *2D game* yang akan dibuat. Aset ini perlu bisa menjadi *mockup game* tersebut dengan baik, mampu menyampaikan apa yang ingin disampaikan menggunakan visual. Setiap langkah dari pengerjaan proyek ini didampingi dan dibantu oleh seorang mentor yang merevisi dan memberi masukan terhadap ide *game* yang intern buat.

Output dari proyek ini adalah gambar visual *mockup* dari *game* yang dibuat, yang cukup baik dan menarik untuk dipresentasikan dalam sebuah *pitch*. Di akhir proyek, *intern* akan melakukan latihan *pitch* terhadap CEO Eternal Dream Studio dan mentor, yang kemudian akan memberikan masukan dan revisi tentang apa hal dari *game pitch intern* yang bisa diperbaiki. Setelah itu, dilakukan *pitch* terakhir dan proyek pun selesai.

Tujuan dari proyek ini adalah melatih *intern* dalam *men-develop sense game design*, kemampuan untuk merancang sebuah *video game* yang meliputi semua aspek *video game* tersebut. Selain itu, proyek ini bertujuan untuk melatih kemampuan *intern* untuk melakukan *pitch*, sebuah presentasi untuk memberitahu dan mempromosikan kepada klien tentang proyek *game* yang sedang dikerjakan.

4.1.2. Deskripsi Objek Penelitian

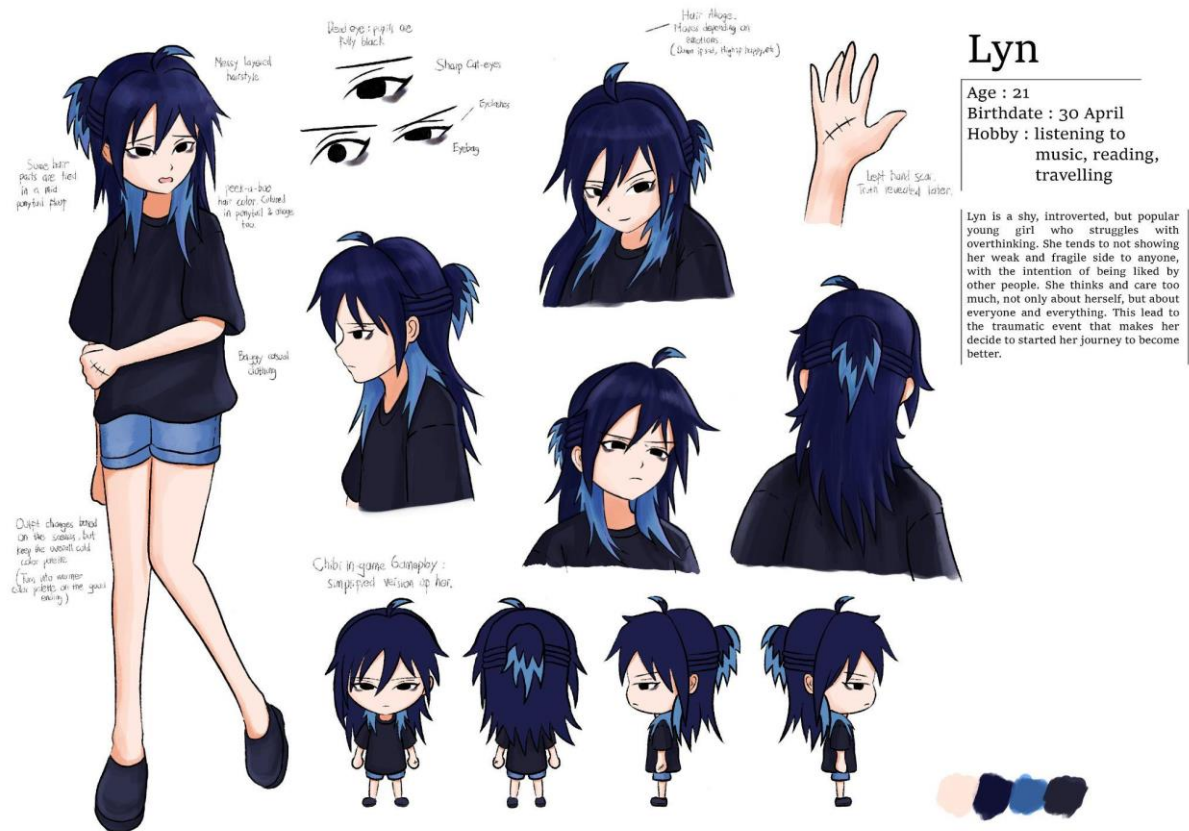
Game Proyek / Proyek Pitch adalah sebutan untuk proyek *intern* dari Eternal Dream Studio. *Intern* bebas menamai proyek ini sesuai dengan *game* yang mereka rancang, untuk memenuhi aspek latihan pembuatan *game* ini. Dari situlah, nama "*Project Fine*" tercipta,

sebuah ide *video game* bergenre *psychological horror narrative* tentang perspektif horor seseorang yang mengalami *overthinking*.

Ide dasar dari *game* ini adalah sebuah *game* naratif yang bercerita tentang seorang gadis bernama Lyn, yang mengalami masalah *overthinking* di masa kini disebabkan oleh trauma masa lalunya yang tak terselesaikan. Lyn pun perlu berpetualang di dunia di dalam kepalanya untuk mencari penyebab *overthinking* dirinya di masa kini, sekaligus berusaha memperbaiki dan menghilangkannya. Di dalam dunia di dalam kepalanya inilah, perjuangannya menghadapi teror *overthinking* terasa nyata dan menakutkan, tetapi harus Lyn taklukan untuk mencapai tujuannya. *Game* ini adalah *game* naratif yang menonjolkan *storytelling* dengan *gameplay exploration* dan *puzzle*, serta memiliki ending cerita yang berbeda-beda tergantung keputusan pemain di dalam *game* tersebut. *Game* ini memakai *artstyle semi cartoon-semi anime* untuk keperluan visual ceritanya, serta *artstyle chibi* dan *top-down world perspective* untuk keperluan visual *gameplay* nya.

Output dari *Project Fine* ini adalah kumpulan *mockup-mockup* visual yang mampu mempresentasikan tampilan *visual game* yang diinginkan. *Visual* ini berupa ilustrasi yang menggambarkan poster *game*, *concept art game* berupa karakter desain, tampilan *gameplay*, serta tampilan *cutscene*. Visual-visual tersebut harus mampu menjelaskan dan menceritakan apa yang ingin diceritakan, menggunakan metode *visual storytelling* dalam pembuatan ilustrasinya. Tiap visual dari proyek ini dapat dianalisis dari segi *visual storytelling*, tentang bagaimana tiap gambar yang ada mampu mengkomunikasikan pesan dan menyampaikan cerita dengan lebih efektif dan akurat.

4.2. Hasil Penelitian



Gambar 4.1. Desain Karakter Lyn dari Project Fine

Desain visual karakter dari tokoh / karakter yang dibuat, perlu merefleksikan karakteristik, sifat, hingga posisi tokoh tersebut dalam suatu cerita. Dalam hal ini, Lyn, seorang gadis muda yang diceritakan sebagai tokoh yang memiliki masalah dengan *overthinking*, memiliki trauma masa lalu, serta memiliki watak yang cenderung sedih, pemalu, murung, suram, negatif dan *introvert*. Di luar hal tersebut, Lyn sebagai tokoh utama juga perlu memiliki desain yang sederhana namun menarik dan dapat dikenali, serta memancarkan aura menonjol dan dominan yang membuatnya mampu dikenali sebagai tokoh utama dari cerita ini.

Desain Karakter

Lyn didesain sebagai gadis muda atraktif yang ramping dan tidak terlalu tinggi, berkulit pucat, memiliki mata tajam yang sendu dihiasi dengan kantung mata, berambut panjang yang memiliki gaya *messy-layered hairstyle* berwarna biru gelap, ditambah dengan aksen biru cerah *peek-a-boo* yang juga muncul di beberapa daerah lain. Rambutnya diikat dengan gaya *mid ponytail*, dan poninya dibiarkan menjuntai ke depan, agak berantakan. Di

punggung tangan kirinya, terdapat bekas luka sebagai suatu indikasi terjadinya sesuatu di masa lalu. Pakaian yang ia kenakan berupa kaos *oversize* berwarna hitam, celana pendek denim biru, dan sepatu slop hitam. Selain itu, Lyn lebih kerap menunjukkan ekspresi yang sedih dan takut, sementara emosi positifnya ia ekspresikan dengan tidak terlalu berlebihan dan tetap tenang. Lyn kerap menggunakan gestur tertutup, kaku, dan tidak dinamis dan terbuka.

Desain visual tersebut membuat Lyn menjadi karakter yang cukup unik dan mudah diingat, yang memenuhi perannya sebagai tokoh utama. Desain Lyn sebagai tokoh juga tetap memerlukan unsur *visual appeal*, yang digambarkan melalui keatraktifan tokoh ini. Tokoh utama harus bisa disukai, karena tokoh utama adalah fokus dari suatu cerita, yang harus mampu menjadi jembatan bagi audiens untuk memahami dunia cerita ini dari perspektif tokoh utama. *Visual appeal* ini penting bagi tokoh utama karena tokoh utama adalah tokoh yang akan menjadi fokus cerita, karena itulah kemenarikan dan visual yang cantik diperlukan untuk memastikan kepastian karakter ini sebagai tokoh utama, sekaligus membuatnya menjadi karakter yang bisa disukai.

Warna

Dalam menciptakan kesan-kesan watak yang dimiliki oleh Lyn ke dalam visual karakternya, teori warna perlu digunakan. Desain karakter Lyn perlu dibuat dengan menitikberatkan pada warna dingin, dikarenakan warna dingin yang memberikan kesan tenang dan diam. Selain itu, dengan menitikberatkan serta memaksimalkan penggunaan warna dingin, kesan yang diberikan oleh karakter ini dapat dibaca secara tersirat, yaitu kesan melankolis dan sedih. Dengan dasar tersebut, dipilihlah warna biru dan biru gelap sebagai warna dasar dan *color code* dari karakter ini. Biru, sebuah warna dingin yang bisa diasosiasikan dengan kesedihan. Penggunaan warna biru, didukung dengan *value* warna yang gelap, akan memberikan kesan depresif dan tenggelam dalam kesedihan. Ketiadaan *hue* lain dalam *color code* utama karakter ini memberikan kesan keselarasan dan konsistensi pada karakternya yang terus beraura negatif, dan makin menonjolkan kesan dan kekuatan dari warna biru. Teori warna yang digunakan berkorelasi dengan watak karakter yang ditulis, membuat visual karakter ini mampu menceritakan watak karakternya secara tersirat namun akurat.

Detil Lain

Detail visual lainnya yang bisa menjadi *visual storytelling* bagi karakter ini diantaranya adalah kantung mata yang mengisyaratkan kesulitannya tidur, yang mana hal itu berasal dari masalah Lyn dengan *overthinking*nya. Keberadaan luka di punggung tangan kirinya yang mengisyaratkan suatu kejadian di masa lalu yang belum diungkapkan. Ekspresi yang sedih dan negatif yang menggambarkan wataknya, serta emosi positif yang tidak diekspresikan dengan heboh, mendukung penyampaian cerita bahwa Lyn adalah gadis dengan watak yang demikian. Gestur nya yang tertutup mengindikasikan wataknya yang tertutup , malu, sedih, dll. Pilihan pakaian yang sederhana dan ala-ala rumahan, mengindikasikan dirinya yang nyaman berada di zona nyamannya, dan pilihan warna pakaiannya mengindikasikan wataknya dalam cerita ini.

Desain visual karakter tersebut perlu mampu menerjemahkan karakteristik, sifat, watak, dan cerita dari tokoh tersebut. Detail visual yang dimiliki karakter tersebut memiliki korelasi dengan cerita dan tokoh tersebut, menjadikan desain karakter Lyn ini memiliki cukup *visual storytelling* untuk mampu menjadi tokoh yang mampu membawa audiens ke dalam dunia cerita tersebut, serta menjadikan karakter ini sebagai karakter yang dapat dipahami korelasi antara cerita karakter tersebut dengan desain visual karakter tersebut.



Gambar 4.2. Desain Poster Game Project Fine

Desain poster *game* yang dibuat perlu mampu menjadi media yang mampu menstimulasi keingintahuan audiens tentang *game* dan cerita di dalam *game* yang ingin disampaikan. Poster *video game* berfungsi sebagai alat promosi yang efektif untuk

memperkenalkan *game* baru kepada pemain potensial dengan menampilkan visual yang menarik. Poster *game* juga perlu menciptakan *mood* dan atmosfer *game*, memberi gambaran kepada pemain tentang jenis pengalaman dan *mood* yang akan mereka dapatkan. Poster juga membantu menciptakan dan memperkuat *branding game* tersebut. Karena itulah, *visual storytelling* perlu diaplikasikan dalam pembuatan poster *game* sebagai penjamin korelasi antara informasi tentang isi, *mood*, cerita, dan *gameplay game* tersebut dengan gambar dalam poster yang mampu mengkomunikasikan hal tersebut secara visual.

Prinsip Desain

Desain poster proyek *game Fine* ini memiliki ide dasar menampilkan sebuah *scene* dimana sang tokoh utama, Lyn, sedang menatap sebuah tempat yang berhubungan dengan masa lalunya di dalam cerita tersebut. Atmosfer tragedi, kekelaman, dan kesedihan dari *game* naratif ini perlu ditunjukkan, dan komposisi dibuat sederhana dan cukup menonjolkan elemen-elemen yang penting yang ingin di menjadi poin vokal. Eksekusi dari ide tersebut adalah sebuah poster yang memiliki gambar sebuah *scene* dimana Lyn, memunggungi audiens dan melihat ke arah tempat yang misterius. Suasana sedang hujan, dan penggunaan warna biru sangat kuat. Atmosfir tebal, memberikan kedalaman bagi poster 2 dimensi ini. Komposisi sederhana berupa komposisi rata tengah. Terakhir, ditambahkan tipografi judul *game* ini sebagai informasi nama *game* ini.

Desain, ilustrasi, dan pilihan komposisi visual dalam poster *game* tersebut semuanya memiliki makna dan peran dalam membuat poster tersebut menjadi media *visual storytelling* yang baik dan efektif, serta membuat poster *game* tersebut berfungsi secara optimal. Pertama, Lyn yang menghadap ke suatu tempat misterius ini, yang mana adalah sebuah gedung yang terbengkalai, mengisyaratkan pada audiens bahwa objek tersebut akan menjadi poin plot penting pada cerita *game* ini. Dalam cerita *game* ini, tempat ini adalah tempat terjadinya trauma masa lalu bagi Lyn, yang akan diungkapkan nanti seiring berjalannya cerita. Dengan menjadikan kedua objek ini sebagai poin vokal dan objek utama dari *game* ini, akan memberikan sedikit bocoran tentang plot cerita *game* ini nanti. Selain itu, komposisi rata tengah yang menempatkan Lyn dan gedung tersebut ditengah poster, beserta dengan proporsi ukuran keduanya yang dominan dalam komposisi, membuat hirarki visual dimana mada audiens langsung tertuju pada kedua objek ini, mengempasis objek ini supaya dapat langsung dilihat serta membuatnya menjadi vokal poin yang dapat mengisyaratkan pesan

dengan baik. Elemen lain selain kedua objek tersebut berfungsi sebagai pendukung, lebih seperti *negative space* yang memberi ruang pada komposisi untuk makin memperkuat hirarki visual, memfokuskan mata audiens pada kedua objek tersebut. Lalu, posisi Lyn yang membelakangi audiens dan melihat ke gedung tersebut memberikan kesan “masalah yang akan dihadapi sang tokoh utama” yang didapat dengan interpretasi seseorang yang sedang menghadapi sesuatu, dengan menatap ke arah masalah yang akan diselesaikan itu. Pesan ini pun berkorelasi dengan tujuan *game* ini yaitu bagi Lyn untuk dapat menyelesaikan trauma masa lalunya.

Suasana hujan mendukung kesan tragedi dan kesedihan dalam *scene* yang sedang digambarkan, karena hujan adalah cuaca yang kerap dikaitkan dengan kesedihan dan air mata. Hujan deras disertai kabut tebal membuat suasana yang memiliki kesan sedih, khawatir, dan tidak menyenangkan, yang bisa berkorelasi dengan konflik yang dialami sang tokoh utama dalam cerita ini. Keberadaan hujan dan kabut ini memberikan emosi ekstra kepada *scene* yang sedang digambarkan di poster *game* ini. Dalam komposisi, hujan dan kabut ini menciptakan *atmospheric perspective* yang membantu memberikan *depth* pada komposisi, serta memberikan *sense of scale* dan ilusi jarak pada gambar ini. Hal tersebut menciptakan kontras melalui value, yang membuat hirarki visual pada kedua objek utama bisa makin menonjol.



Gambar 4.3. Poster Black and White Project Fine

Sinematografi

Sinematografi juga berperan dalam membuat *shot scene* gambar ini menjadi lebih menarik. Penggunaan *shot worm eye perspective* memberikan hasil yang lebih dinamis untuk komposisi sederhana rata tengah seperti poster ini, dan memberikan kesan “menghadang sesuatu” bagi sang tokoh utama dalam melihat tempat yang menjadi awal dari masalah yang ia alami. Perspektif ini juga memberikan kesan kemegahan bagi objek.

Selain perspektif, sinematografi dalam penentuan *blocking* juga menentukan komposisi. Dalam poster dengan *worm eye perspective* seperti ini, tanah sebagai *foreground* bisa dimunculkan sebanyak yang diinginkan, dan tanah sebagai *foreground* disini mengisi cukup banyak komposisi sebagai *negative space*, memberikan ruang untuk peletakan *title* yang juga menjadi menonjol berkat kontras warna *title* dan warna *foreground*, serta mengempasis kedua poin vokal. *Foreground* juga makin memburam ketika dekat dengan mata, menjadikannya elemen pendukung hierarki visual dan tidak menjadikannya poin vokal yang penting. *Depth of field* memberikan kedalaman dan dimensi melalui efek blur pada *foreground* dan *background*, menciptakan kontras dan mengempasis focal point. Selain itu, keterpisahan yang jelas berkat perbedaan value yang baik antara *foreground* berupa tanah, *midground* berupa 2 poin vokal, serta *background* berupa gedung-gedung dan langit yang berada di kejauhan, menciptakan kesatuan dinamis dan seimbang yang memiliki *visual appeal* yang baik. *Foreground* gelap, *midground* mencerah, dan *background* yang cerah menciptakan kontras serta hirarki visual, dan memberikan *depth*. Percikan air hujan yang jatuh ke tanah juga membesar dan makin buram ketika makin dekat dengan mata, membantu *foreground* untuk berfungsi dengan baik, mengarahkan mata audiens ke arah *midground*, fokus utama dari komposisi.

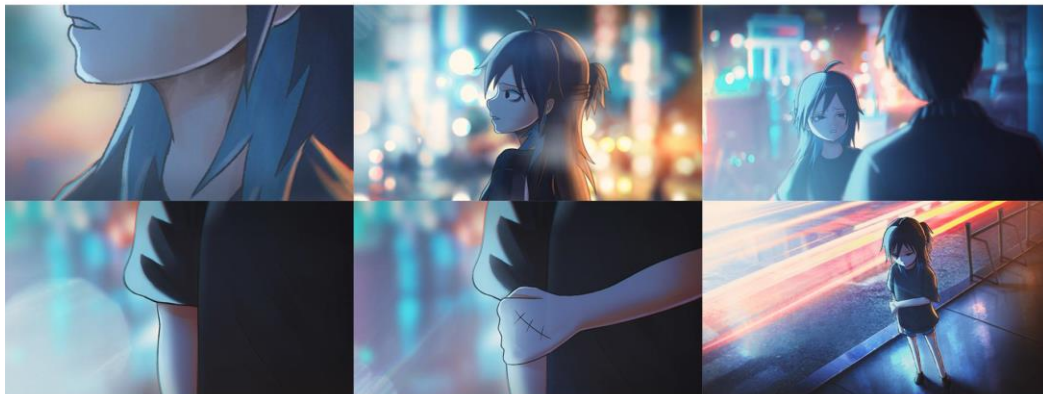
Warna dan Pencahayaan

Dalam hal *lighting*, ketiadaan *harsh lighting* dikarenakan adegan yang mengambil *setting* waktu pada sore hari menciptakan situasi pencahayaan yang cenderung gelap. *Lighting* utama berasal dari langit yang hanya menciptakan *ambient lighting* yang tidak kuat. Pencahayaan yang cenderung gelap ini mendukung kesan kesedihan dan tragedi pada poster ini. Dalam hal warna, poster *game* ini menggunakan pemilihan warna monokromatik yang

menekankan warna biru. Langit berwarna biru cerah hingga biru gelap, tanah berwarna gelap yang membiru terkena hujan, atmosfer dan kabut berwarna biru cerah, bangunan yang biru termakan oleh kabut, serta Lyn yang memiliki warna dominan biru, ditambah dengan penyesuaian warna dengan *background* yang membuatnya memiliki *color grading* mengarah ke warna biru. Dalam suatu adegan, penggunaan warna biru dengan maksimal akan menciptakan kesan depresif dan sedih, mendukung adegan yang sedang digambarkan.

Finishing

Finishing berupa *vignette* makin mengarahkan mata audiens pada tengah komposisi, mengempasis kembali poin vokalnya. *Color grading* memberikan 1 *tone* warna serta penggunaan *value* yang menciptakan kontras namun menaikkan *value* hitam dan mengurangi *value* putih. Semua aspek desain dan *visual storytelling* tersebut membuat hasil akhir poster yang tidak hanya menjadi visual yang *cinematic* dan memiliki visual appeal yang baik, tetapi juga mampu menjadi desain poster yang mampu mengkomunikasikan dan menceritakan cerita game yang ada melalui visualnya.



Gambar 4.4. Kolase *Cutscene Project Fine*

Cutscene adalah media penyampaian cerita, dimana *cutscene* bisa berupa video (audio visual) ataupun kumpulan ilustrasi maupun gambar. Tujuan dari *cutscene* adalah menyampaikan cerita. Karena itulah, *visual storytelling* perlu diterapkan supaya audiens mampu memahami cerita yang ingin diberikan dengan lebih maksimal dan efektif. Dalam *cutscene* tanpa dialog seperti desain *cutscene* pada proyek ini, visual akan jauh lebih menonjol lagi dalam menyampaikan suatu cerita, karena itulah tiap gambar perlu didesain dan dipikirkan dengan baik supaya bisa menjadi *visual storytelling* yang efektif.

Dalam proyek ini, terdapat sebuah *cutscene* yang terdiri dari 6 gambar. *Cutscene* ini berperan sebagai pengantar cerita game ini, yaitu *scene* awal permulaan dimana sang tokoh utama akan mengalami kejadian yang menjadi pemicunya untuk kembali mengingat trauma masa lalunya, yang kemudian menjadi alasan baginya untuk menyelesaikan masalah yang dimilikinya. *Cutscene* tersebut sederhana, menceritakan adegan saat Lyn ditinggalkan oleh pacarnya. *Cutscene* ini terjadi pada malam hari, dengan *setting* tempat trotoar perkotaan, dengan suasana pencahayaan yang terang dari lampu-lampu perkotaan dan lampu-lampu kendaraan. Eksekusi yang diperlukan adalah bagaimana menerjemahkan adegan tersebut dalam 6 gambar visual tanpa melibatkan informasi verbal.

Hasil akhir dari *cutscene* dalam proyek ini adalah 6 gambar yang bertujuan untuk menyampaikan cerita. Desain dan ide *shot* serta *scene* adalah sebagai berikut :

1. Gambar 1 *extreme shot close up* ekspresi Lyn
2. Gambar 2 *medium shot zoom out cutscene 1*, memperlihatkan wajah secara keseluruhan
3. Gambar 3 *over the shoulder shot* memperlihatkan ekspresi Lyn dan tampilan siluet dari pacarnya
4. Gambar 4 *shot close up* tangan Lyn
5. Gambar 5 *shot close up gesture* yang Lyn buat
6. Gambar 6 *shot zoom out high angle shot*, membuat Lyn terlihat berdiri sendiri



Gambar 4.5. Gambar 1 *Cutscene Project Fine*

Sinematografi

Gambar 1 *cutscene* ini berupa *extreme close up shot* ekspresi Lyn. Untuk *shot* pertama ini, *frame* difokuskan pada ekspresi wajah bawah Lyn, atau tepatnya mulutnya. Tujuan dari *shot* ini adalah menunjukkan ekspresi tokoh yang mengartikan suatu kejadian ataupun konflik. Lyn dan ekspresinya menjadi poin vokal, dapat terlihat dari ketajaman gambarnya. *Background* berupa *environment* perkotaan. Dalam hal ini, Lyn terlihat menunjukkan ekspresi yang tidak tersenyum, bisa dilihat dari mulutnya. Ekspresinya akan terlihat jelas melalui gambar *shot* ke 2 nantinya. Untuk gambar pertama, pilihan *shot* ini sudah cukup untuk menjadi petunjuk awal kejadian yang sedang terjadi dalam cerita ini.

Shot ini mengempasis ekspresi dari sang tokoh. Dengan hanya memperlihatkan wajah bagian bawah, *shot* ini memberikan petunjuk awal tentang apa yang sedang terjadi dan sedang dirasakan oleh tokoh tersebut. Ekspresi tidak tersenyum yang terlihat ini akan mengarahkan audiens untuk berpikir kalau sesuatu yang tidak menyenangkan sedang terjadi pada tokoh ini. Tidak tersenyum ini pun bisa mengisyaratkan banyak emosi, dan justru multitafsir itulah yang menjadi petunjuk kalau *scene* yang sedang diceritakan ini bukanlah *scene* yang baik-baik saja. Ekspresi Lyn akan terlihat sepenuhnya pada *shot* berikutnya, memberikan kesinambungan pada tiap-tiap *shot*nya untuk menjadi 1 kesatuan *cutscene*.

Warna

Color grading utama dalam *shot* ini adalah mengarahkan visual ke warna biru. *Setting* waktu malam hari membuat memungkinkan bagi *shot* untuk memiliki warna dominan biru. Selain atribut dari Lyn sendiri yang sudah berwarna biru, kondisi *background* dan pencahayaan dari kota juga memiliki warna dominan biru. Hal ini mendukung emosi yang ingin dibawa oleh *cutscene* ini, yaitu *shock* dan kesedihan. Selain itu, *value* keseluruhan *shot* yang cenderung gelap akibat malam. membuat skema warna rata-rata *shot* menjadi biru gelap juga memberikan kesan sedih dan tak berdaya. Meski memiliki skema warna utama biru, *shot* ini juga menggunakan kombinasi warna komplemen. Hal ini diaplikasikan pada *lighting* bagi karakter, dimana selain warna pencahayaan biru, digunakan juga pencahayaan berwarna oranye yang merupakan warna komplementer dari warna biru. Penggunaan *lighting* dengan 2 warna yang saling berkomplemen seperti ini akan menciptakan kontras, memberi kedinamisan sebuah skenario *lighting*, dan memperkaya tampilan visual. Penempatan *lighting* pada karakter ini bukan tanpa tujuan, yakni untuk mengempasis karakter untuk dapat makin menonjol dan menjadi *focal point*. *Lighting* biru yang menciptakan *rim light* utama pada ujung siluet karakter,

dan *lighting* oranye yang menciptakan *rim light* kecil pada sisi lainnya. Selain itu, terdapat *bounce light* biru kecil yang arahnya dari bawah, membantu karakter yang memiliki *value* gelap akibat suasana malam ini menjadi lebih menonjol dengan *framing* siluet dari cahaya.

Prinsip Desain

Background berupa *environment* perkotaan yang mendapat efek *blur* akibat *depth of field*, berfungsi sebagai *negative space* yang mengarahkan mata untuk lebih dulu melihat ke arah objek dibandingkan dengan *backgroundnya*. *Blur* akibat *depth of field* juga memberikan kedalaman dan dimensi pada gambar 2d ini, serta memberikan *sense* jarak. *Depth of field* memberikan fokus lebih pada objek yang menjadi *focal point*, dan membuat keseluruhan *shot* menjadi sinematik dan memiliki *visual appeal* yang baik. *Value background* dan *value* objek berbeda, menciptakan kontras yang makin mengempasis objek untuk lebih menonjol lagi.



Gambar 4.6. Gambar 2 *Cutscene* Project Fine

Sinematografi

Gambar 2 *cutscene* ini berupa versi *zoom out* dari *shot* 1, menjadikan *shot* ini *medium shot*. Kali ini, seluruh wajah Lyn terlihat dari samping dan terlihat jelas ekspresi *shock* dan sedih yang ada pada wajahnya. Kini, *shot* ini menjadi penjelas tentang apa yang sedang dirasakan oleh Lyn. Komposisi menempatkan Lyn sebagai *focal point* di tengah *frame* dan terlihat bagian pundak hingga atas kepalanya, memfokuskan pada ekspresi karakter. *Background environment* perkotaan yang dihiasi oleh lampu-lampu dan pencahayaan kota.

Dalam *shot* 2 ini, tafsiran ekspresi Lyn dari *shot* pertama sudah ter jelaskan. Ekspresi tersebut adalah ekspresi kaget dan juga sedih. *Medium shot* memberikan tampilan yang jelas tentang ekspresi dari karakter ini. Penggambaran ekspresi dan gestur karakter mampu menjadi *visual storytelling* untuk menyampaikan bahwa sedang terjadi sesuatu yang menyedihkan secara mendadak yang membuat sang tokoh utama dapat menunjukkan ekspresi tersebut. *Shot* 1 dan *shot* 2 ini mengisyaratkan bahwa Lyn sedang berada dalam suatu kondisi dimana dia baru saja melihat ataupun mendengar informasi yang tidak mengenakkan bagi dirinya.

Warna

Masih sama seperti *shot* sebelumnya, *color grading* yang digunakan dominan warna biru, yang mendukung emosi sedih dari *scene* yang sedang diceritakan. Namun, dalam *shot* ini, kombinasi warna komplementernya terlihat dengan jelas. Keberadaan cahaya biru dan cahaya oranye bekerja bersama membuat Lyn memiliki warna yang dinamis dan memberikannya *rim light* yang memisahkannya dari *background*. Dalam *shot* ini, terlihat Lyn terkena cahaya biru yang berasal dari *background* dan depan, memberikannya *rim light* biru pada bagian depan wajahnya. *Lighting* oranye berasal dari belakang Lyn yang memberikannya *rim light* oranye yang berada pada bagian belakang dirinya. Pencahayaan biru sebagai warna dingin di depan dan pencahayaan oranye sebagai warna hangat di belakang mengisyaratkan bahwa Lyn sedang melihat ke situasi yang menyedihkan, dan meninggalkan situasi yang bahagia di belakangnya. Selain itu, keberadaan 2 *lighting* yang saling berkomplemen ini menciptakan kontras yang baik pada objek, memberinya kedinamisan dan *visual appeal*, serta berfungsi sebagai *framing* siluet karakter yang membuatnya menonjol sebagai *focal point*, mendukung aspek *visual storytelling* melalui ekspresi karakter lebih jauh lagi.

Prinsip Desain

Background juga merupakan versi *zoom out* dari *shot* 1, memberikan *negative space* yang cukup untuk objek mendapatkan hirarki visual yang baik. *Depth of field* juga mendukung *shot* untuk mendapatkan kedalaman dan dimensi, serta membuat tampilan *shot* menjadi sinematik. Dalam *shot* ini, keberadaan lampu-lampu dan pencahayaan buram yang berada di kejauhan mendukung *background* untuk memiliki *value* yang lebih terang, membuatnya makin

kontras dengan objek yang cenderung memiliki *value* yang gelap, membuat objek makin menonjol melalui siluetnya.



Gambar 4.7. Gambar 3 *Cutscene* Project Fine

Sinematografi

Gambar 3 *cutscene* ini adalah *shot* depan yang memperlihatkan keseluruhan wajah dan ekspresi Lyn, dan dia sedang berhadapan dengan pacarnya yang sedang menyampaikan informasi dan keputusan menyedihkan tersebut. *Background* berupa tampilan yang dapat terlihat dari trotoar yang berada di perkotaan. Dalam *shot* 3 ini, *visual storytelling* pertama disampaikan melalui ekspresi Lyn, lalu keberadaan tokoh lain dan penempatannya dalam komposisi, serta warna, cahaya, dan *mood*. *Shot* 3 ini menambah informasi yang sebelumnya tidak diketahui dari rentetan cerita yang mampu disampaikan oleh *shot* 1 dan 2.

Cerita kembali dijalankan penyampaianya melalui *shot* ke 3 ini. Dalam *shot* ini, wajah Lyn terlihat sepenuhnya dan terlihat sedang berekspresi dengan sedih dan tidak terima, bukan kaget lagi. Hal ini dapat dilihat dari matanya. Ekspresi Lyn tersebut mengisyaratkan bahwa kejadian telah berlanjut karena perubahan ekspresi pada Lyn, yang semula sedih dan *shock* menjadi sedih dan sulit menerima. Dalam *shot* inipun diketahui bahwa kejadian atau situasi tidak mengenakan tersebut didapatnya dari sebuah percakapan dengan seseorang yang sedang berada di hadapannya, dan dari *shot* ini bisa diasumsikan bahwa orang ini memberitahu atau membuat suatu keputusan yang tidak mengenakan bagi sang tokoh utama. Melalui siluet orang ini, bisa dilihat bahwa dia adalah seorang laki-laki yang seumuran dengan Lyn. Meski tidak disampaikan dengan verbal, opsi konflik yang ada di pikiran audiens saat melihat *shot* ini akan terus digiring hingga ke akhir *cutscene*. Informasi baru yang didapat

oleh audiens melalui *shot* ke 3 ini adalah keberadaan laki-laki yang sedang berbincang dengan Lyn, yang perbincangan ini memberikan ekspresi yang sangat sedih pada wajah Lyn.

Warna

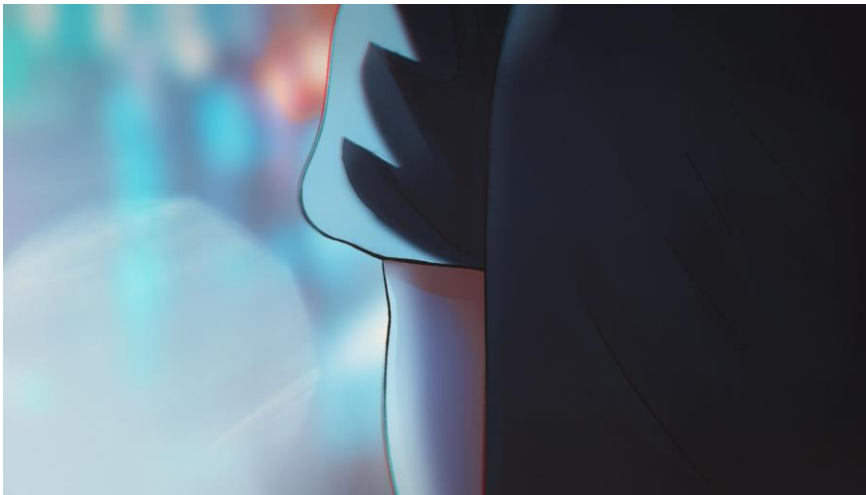
Secara konsisten, warna biru tetap mendominasi *color grading shot* ini. Begitu pula dengan penggunaan kombinasi warna komplemen yang melibatkan *lighting* berwarna biru dan *lighting* berwarna oranye. Perbedaannya adalah, dengan perspektif pengambilan *shot* yang diambil dari hadapan depan Lyn, yang membuat *lighting* biru yang berasal dari perkotaan berada di sebelah kiri, akan membuat cahaya biru lebih banyak terlihat pada Lyn, dan membuat *lighting* oranye di belakang Lyn tidak terlalu banyak terlihat. Kini, *lighting* biru terlihat sangat dominan dan *lighting* oranye terlihat sangat lemah dan hanya berfungsi sebagai aksen. Dengan penggunaan warna biru secara maksimal ini, kesan emosi tenggelam dalam kesedihan makin bisa ditonjolkan.

Pemilihan *shot over the shoulder* ini, ditata juga dengan penempatan karakter pada *grid rule of third*, memberikan fokus objek serta hirarki visual yang terarah. *Over the shoulder shot* mendukung tampilan percakapan antara keduanya. Didukung dengan *depth of field*, *blur* pada *background* dan pada pacar Lyn membuat Lyn menjadi *focal point* yang paling menonjol, membuat *visual storytelling* melalui ekspresi Lyn bisa disampaikan dengan maksimal. *Blur depth of field* pada pacar Lyn membuatnya menjadi *foreground* yang membuatnya menjadi fokus ke 2, dikarenakan keberadaannya pada komposisi ini hanyalah berperan untuk menyampaikan keberadaannya pula. Lyn dan pacarnya yang sedang berhadapan mengisyaratkan percakapan antara keduanya.

Prinsip Desain

Selain itu, pengambilan *shot* yang memposisikan kamera agak dari atas dan dari pundak pacar Lyn, menciptakan komposisi dimana Lyn berada di *midground* dan lebih jauh jaraknya dari kamera dibandingkan dengan pacarnya. Dalam komposisi, pemilihan *shot* ini membuat Lyn terlihat lebih kecil lagi, memberi kesan bahwa dia adalah pihak yang tidak berdaya disini, menghadap ke sesuatu yang lebih kuat dan lebih berotoritas yang membuatnya berada dalam suasana dan situasi yang membuatnya tidak berdaya ini.

Background shot ini memberikan informasi keberadaan mereka di trotoar sebuah kota. Dengan efek *blur* dari *depth of field*, *background* ini berfungsi sebagai *negative space* yang memberi ruang pada Lyn dan pacarnya untuk menjadi objek yang akan dilihat oleh audiens. *Depth of field* memberikan kedalaman dan dimensi, dimana *blur* pada *background* lebih kuat daripada *blur* pada *foreground*, pacar Lyn. *Value* yang berbeda2, makin jauh makin cerah, pada *shot* ini memberikan kontras dan memisahkan tiap bagiannya, memberikan dimensi pada gambar 2d ini dan menjadikan *shot* ini memiliki hirarki visual, kesatuan, dan keseimbangan yang baik.



Gambar 4.8. Gambar 4 *Cutscene* Project Fine

Gambar 4 *cutscene* ini kembali menunjukkan reaksi Lyn terhadap peristiwa ini, yang ditunjukkan dengan gesturnya. *Shot* ke 4 ini menunjukkan *close up shot* dari lengan Lyn, yang akan dilengkapi dengan *shot* 5, melengkapi gestur yang ditunjukkan oleh Lyn. *Background* berupa *environment* trotoar perkotaan yang masih sama seperti sebelumnya, memberikan kesinambungan *setting* tempat yang tidak berpindah.

Shot ini tidak bisa berdiri sendiri karena merupakan kesatuan dari 2 *shot* yang menunjukkan pergerakan gestur. Saat audiens melihat *shot* 4 ini, masih belum bisa disimpulkan gestur apa yang akan dia tunjukkan. Informasi *visual storytelling* yang didapat dari *shot* 4 ini adalah Lyn sedang terdiam, menanggapi kejadian yang sedang terjadi. Pemilihan *close up shot* ini bertujuan untuk memberikan fokus visual pada gestur yang Lyn buat, yang bertujuan untuk menceritakan reaksinya. Lyn tidak menunjukkan pergerakan yang heboh, mengisyaratkan kepasrahannya dalam menanggapi situasi yang sedang terjadi.

Dalam *shot* ini, warna biru mendominasi penggunaan warna. *Lighting* biru dari kota menerangi Lyn, memberikan *rim light* di lengannya yang makin mengempasis gestur yang

ditunjukkan Lyn sebagai *focal point*. Warna biru yang muncul secara menyeluruh disini kembali berkorelasi dengan emosi kesedihan yang sedang terjadi.

Background yang sederhana dan sama seperti sebelumnya, mendapat *blur* akibat *depth of field* yang mendukung fokus terhadap objek serta memberikan dimensi dan kedalaman. *Background* juga berfungsi sebagai *negative space* yang mengarahkan mata pada objek yang ingin ditunjukkan.



Gambar 4.9. Gambar 5 *Cutscene* Project Fine

Sinematografi

Scene dari *shot* ke 4 dilanjutkan oleh *shot* ke 5 ini, dimana Lyn membuat pergerakan dalam menunjukkan gestur ini. Lyn memegang lengan kanannya dengan tangan kirinya. *Close up shot* ini bertujuan untuk menunjukkan Lyn yang sedang membuat gestur ini. *Background* masih sama seperti *shot* 4. Dengan keberadaan *shot* 5 ini, *shot* 4 dan *shot* 5 menjadi utuh dalam menyampaikan cerita, menunjukkan reaksi lanjutan Lyn terhadap situasi melalui visual gambar.

Gestur yang Lyn tunjukkan mengisyaratkan kerapuhan, dan dalam cerita ini, Lyn seringkali menunjukkan gestur ini ketika sedang *overthinking*. Gestur ini menunjukkan hasil dari pikirannya tersebut, yang melambangkan ketertutupan diri dan kelemahan. Selain itu, detil yang bisa didapat dari *shot* ini adalah keberadaan luka pada punggung tangan kiri Lyn, yang akan menjadi *foreshadowing* tentang peran luka ini dalam plot cerita nantinya. Tanpa narasi dan informasi secara verbal, detil visual yang disampaikan secara sekilas ini mampu menjadi penyampaian cerita yang memicu keingintahuan audiens tentang relevansi visual yang ditunjukkan oleh *cutscene* ini dengan ceritanya nanti.

Warna

Skenario *lighting* dan *color grading* masih sama seperti *shot* 4, dan dalam *shot* ini terlihat kembali *bounce light* dari cahaya yang memantul pada tangan kiri Lyn, memberikan skenario pencahayaan yang konsisten dengan *shot-shot* gambar sebelumnya. *Background* juga masih memiliki peran dan fungsi yang sama seperti *shot* sebelumnya.



Gambar 4.10. Gambar 6 *Cutscene* Project Fine

Sinematografi

Shot 6 yang juga merupakan penutup dari *cutscene* ini, menggunakan *bird eye perspective / high angle shot* yang memperlihatkan Lyn yang sedang berdiri sendiri di trotoar sebuah kota. *Shot* ini menjadi kesimpulan dari semua *shot* sebelumnya. Aspek *visual storytelling* utama dari *shot* ini adalah gestur, ekspresi, dan apa yang sedang dilakukan Lyn, juga melalui kesendiriannya dan juga suasana yang sedang terjadi pada *environment* tempatnya berdiri.

Melalui ekspresi Lyn, dapat disimpulkan bahwa dia sedang hancur, hatinya sedang patah dan dia tidak berdaya dan tidak bisa berbuat apa-apa. Gestur yang dia tunjukkan, yakni berdiri diam dan memegang lengan kanannya, mengisyaratkan dirinya yang sedang tenggelam dalam pikirannya yang kacau dan hancur, meratapi nasibnya. *High Angle shot* dengan *bird eye perspective* ini membuatnya terlihat kecil dan berada di bawah, memberikan kesan dirinya yang sedang hancur. Selain itu, letak Lyn dalam komposisi *shot* ini membuatnya terlihat berdiri sendiri, mengisolasi, yang melambangkan kesendiriannya dan

ketidakberdayaannya. Lyn yang sedang berdiri sendiri mengartikan bahwa laki-laki di hadapannya telah pergi dan meninggalkannya, membuat Lyn bereaksi terhadap hal tersebut, dan menghasilkan *shot* ini. Informasi ini belum didapat pada *shot* ke 4 dan 5, dan baru dapat diketahui kesendiriannya pada *shot* terakhir ini.

Warna

Warna biru menjadi warna utama *shot* ini, Lyn yang terkena biru malam juga mendapat *lighting* biru dari perkotaan yang makin mengempasis keberadaannya sebagai *focal point*. Kombinasi warna kontras terbagi digunakan dalam *shot* ini, dimana *lighting* oranye di belakang Lyn masih ada, mengisyaratkan dia yang masih tidak berpindah tempat. pemilihan warna dan *lighting* ini mendukung kesan kehancuran yang sedang dirasakan oleh Lyn, ditambah dengan keberadaan cahaya merah berupa *light trail* dari kendaraan yang berlalu lalang di jalan raya. Warna hangat ini juga mengisyaratkan dunia di luar dunia Lyn yang tetap baik-baik saja di hadapan kehancuran hati Lyn, yang memberikan fakta pahit bahwa kehancuran hati yang seseorang alami, tidak lantas membuat dunia berhenti tertawa. Dunia tetaplah berjalan sebagaimana mestinya.

Visual Storytelling

Visual storytelling yang ditunjukkan oleh Lyn melalui ekspresi dan gesturnya ini didukung oleh *environment* yang terlihat, yaitu *shot* trotoar yang berada di pinggir jalan raya. Pada jalan raya ini, terlihat *light trail* berwarna merah yang berasal dari kendaraan yang berlalu lalang. *Light trail* ini dapat tercipta sebagai efek dari *long exposure*, teknik pengambilan gambar yang melibatkan waktu tangkap yang lama, menciptakan garis yang berasal dari pergerakan objek yang bercahaya. dalam hal ini, kendaraan berlalu lalang dan membuat *light trail* ini. Hal ini mengisyaratkan Lyn yang tetap terdiam di tempat itu selama beberapa saat, memberi informasi bahwa Lyn yang masih tidak beranjak dari tempatnya dan berada di posisi tersebut. Hal tersebut berdampak pada penyampaian cerita yang menceritakan bagaimana hancurnya Lyn dalam menerima masalah ini. *Background* dalam *shot* ini memiliki *depth of field* di ujung-ujung *shot* nya, memberikan kedalaman dan dimensi. Secara keseluruhan, *backgroundnya* tajam sebagai upaya untuk memberikan informasi tambahan penyampaian cerita melalui visual *shot* ini.

Secara keseluruhan, visual dari *cutscene* ini konsisten dan menunjukkan kesinambungan di tiap *shot* nya. Penggunaan warna biru menyatukan semua scene ini sekaligus menyampaikan *mood* pada suasana yang sedang terjadi. Untuk memberi *visual appeal*, semua *shot* diberi finishing berupa *vignette*, yang memberikan fokus lebih kepada *focal point* tiap *shot* yang ingin diperlihatkan. Lalu, *curve color grading* yang meningkatkan kontras visual tetapi mengurangi level hitam dan level putih memberikan tampak sinematik pada tiap *shot*. ke 6 *shot* ini bekerja sebagai 1 kesatuan dan mampu menyampaikan cerita melalui visual, tanpa melalui informasi verbal berupa narasi maupun tulisan.



Gambar 4.11. Map 1 Project Fine

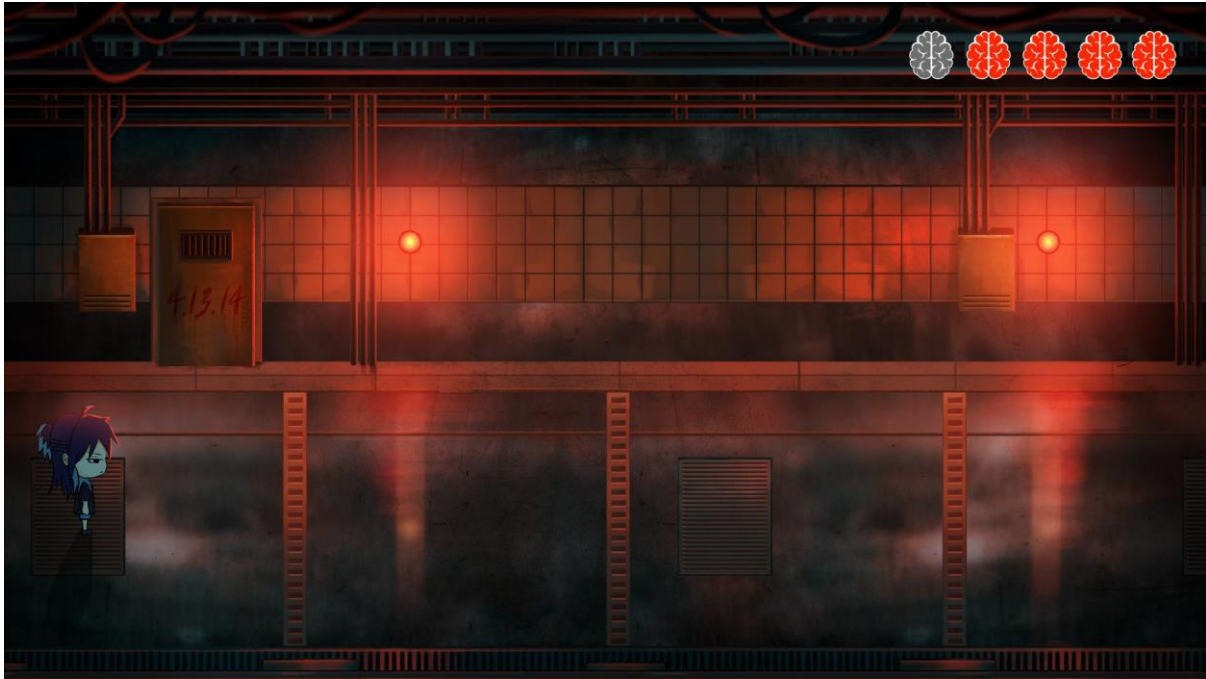
Mockup visual project game "Fine" berikutnya berupa desain tampilan *gameplay game* ini yang memperlihatkan *environment* yang bisa dijelajahi dan karakter yang kita gunakan. *Gameplay game* ini menggunakan tampilan *top down view*, tampilan *game* yang memungkinkan pemain untuk melihat *map environment* dari atas dan depan *environment* tersebut, memberikan tampilan luas sebagai *third person perspective* yang mampu memperlihatkan sebagian besar *map* tersebut di layar, seperti kita melihat sebuah peta. tampilan *top down view* ini memberikan perspektif unik pada pemain dimana pemain dapat melihat sisi atas *environment*, digabungkan dengan sisi depan *environment*, memberikan tampilan artistik yang tidak berdasarkan pada realita. Pada *game* dengan *gameplay exploration* dan *puzzle* seperti ini, penggunaan perspektif ini ideal untuk merealisasikan *game*

dengan *gameplay* tersebut, karena pemain dapat melihat *maps environment* secara luas yang memungkinkan pemain untuk menjelajahi setiap sudut *maps* yang terlihat.

Unsur *visual storytelling* yang perlu disampaikan dalam sebuah desain *gameplay* yang menitikberatkan pada desain *environment* tidaklah rumit, dikarenakan tampilan *environment* tersebut akan langsung dapat memberikan informasi visual yang jelas tentang isi konten dari *map* tersebut. Pada proyek *game* ini, hal tersebut bisa ditingkatkan lebih jauh dikarenakan pemilihan *artstyle* pada *gameplay game* ini, *artstyle* semi realis *chibi* yang membuat semua objek lebih sederhana namun tetap mempertahankan unsur realita dalam menyampaikan kesan sinematiknyanya. Sinematik adalah kata kunci dari *artstyle* unik untuk *gameplay game* ini, dimana *lighting* dan *mood* tetap diaplikasikan pada *environmentnya*, membuat tampilan tiap *map* bisa berkorelasi dengan suasana yang ingin disampaikan.

Map pertama dalam *game* ini adalah sebuah *environment* apartemen tempat tinggal Lyn. Hal ini disampaikan melalui tampilan sebuah apartemen yang luas dan rapi, yang berisi ruang santai, kamar mandi, dan dapur. Di sisi bawah *map* terlihat sebuah bagian yang terlihat bisa dimasuki oleh pemain, mengindikasikan *map* ini bisa meluas dan pemain bisa pindah ke ruangan lain, mungkin kamar ataupun gudang di dalam sebuah apartemen ini.

Cerita yang ingin disampaikan pada *map* pertama ini, adalah kejadian setelah *cutscene* yang sebelumnya ditampilkan. Kesan suasana yang ingin disampaikan dalam *map* pertama ini adalah kesendirian dan kekosongan, dimana apartemen Lyn terlihat rapi namun terlihat seperti tidak memiliki kehidupan, namun terlihat normal dan wajar. Hal ini dibantu oleh pemilihan warna dan kombinasi warna komplemen, yang cenderung memiliki warna biru pada bagian yang terkena bayangan. Cahaya jendela yang ada berwarna oranye, komplemen dari warna biru. Dengan jumlah cahaya yang lebih sedikit daripada bayangan, memberikan nuansa sedih, gelap, namun tenang pada *environment* ini,. *Environment* apartemen yang luas membuat Lyn terlihat kecil dan sendirian, mengempasis kesan kehampaan dan kesedihan yang sedang dirasakan oleh sang tokoh.



Gambar 4.12. Map 2 Project Fine

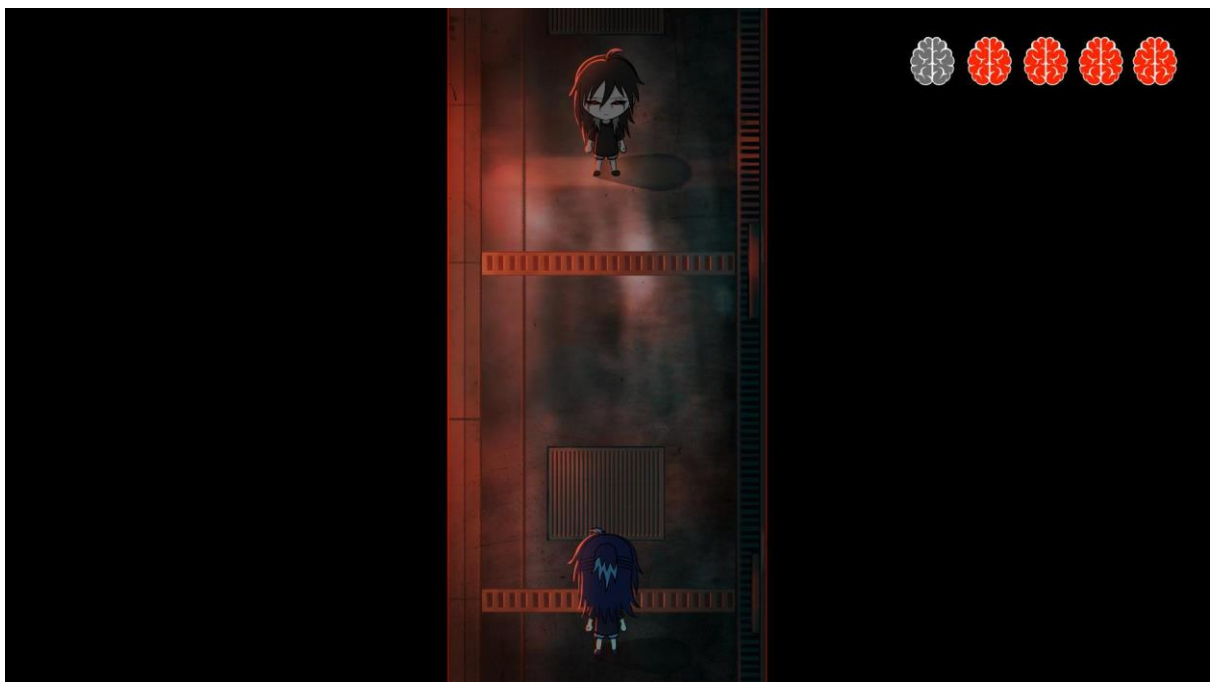
Map berikutnya adalah tampilan *environment* realisasi dunia di dalam kepala Lyn yang akan Lyn jelajahi untuk menemukan dan menyelesaikan trauma masa lalunya. Suasana yang ingin disampaikan dalam *map* ini adalah horor, ketegangan, dan tantangan. Karena merupakan dunia di dalam kepala Lyn, *map* ini bukanlah realita, dan *map* akan memiliki desain tempat yang tidak menyenangkan dengan pencahayaan yang memberi kesan tidak nyaman.

Environment dalam *map* ini adalah sebuah lorong bawah tanah yang kotor dan menyeramkan, yang berisikan pintu-pintu dengan informasi yang akan berguna dalam plot *gameplay game* ini, dengan pencahayaan berwarna merah. *Map* ini adalah bagian utama dari dunia di dalam kepala Lyn, dimana pintu yang ada di *map* ini akan membawanya ke sebuah ingatannya di masa lalu. Lorong sempit yang kotor dan menyeramkan ini merupakan realisasi dari kumpulan ingatan Lyn, yang merupakan ruang dimana ingatan-ingatannya terkumpul, dengan kata lain otak Lyn. Lorong yang sempit, kotor, dan menyeramkan mengisyaratkan kondisi kepala Lyn yang tidak baik-baik saja. Kesempitan lorong ini memberikan kesan *claustrophobic* yang tidak nyaman dan kotor serta mencekamnya lorong ini memberikan nuansa aspek horor pada *gameplay game* ini, dimana nuansa horor ini hanya terjadi di dalam kepala Lyn. Selain itu, terdapat detail-detail visual yang relevan terhadap plot *gameplaynya*. Keberadaan tulisan pada pintu mengisyaratkan tulisan tersebut sebagai suatu *hint* bagi pemain untuk mengeksplorasi dan menyelesaikan teka-teki pada *map* ini.

Penggunaan warna dalam *map* ini adalah kombinasi warna komplemen. Pertama, warna merah yang berasal dari *lighting* merah dominan digunakan, yang memberikan kesan

tidak nyaman, dikarenakan warna merah memiliki kesan agresif dan offensif. Selain itu, warna merah merupakan warna yang kuat ditangkap oleh mata manusia, membuat *map* dengan dominan warna merah memiliki kesan tidak nyaman yang berkorelasi dengan nuansa yang ingin dibawakan oleh *map* ini. Lawan komplemen dari warna merah, hijau, ada sebagai warna bayangan dan aksen pada *map* ini, memberikan kontras yang baik dan membuat warna merah menjadi makin menonjol.

Informasi visual lain yang didapat adalah keberadaan *health bar* pemain di pojok kanan atas. *health bar* ini mengindikasikan berapa sisa darah pemain yang masih ada untuk Lyn melanjutkan eksplorasinya di dunia di dalam kepalanya ini. *Health bar* ini di modifikasi dengan *icon* otak, dikarenakan dunia ini bukanlah dunia nyata dan hanya merupakan dunia di dalam kepala Lyn.



Gambar 4.13. Map 3 Project Fine

Map selanjutnya masih merupakan tampilan lanjutan dari *map* ke 2 saat pemain meneruskan eksplorasi. *Environment* ini masih *environment* yang sama, sebuah lorong sempit yang kotor dan menyeramkan. lorong kali ini membuat Lyn untuk maju ke depan dikarenakan perbedaan arah lorong, membuat Lyn hanya bisa melalui jalan setapak untuk melanjutkan eksplorasi. Di hadapannya, Lyn berhadapan dengan dirinya yang lain.

Diri Lyn yang lain yang berwarna hitam putih ini merupakan personifikasi dari sifat *overthinking*nya tersebut, dan dalam cerita ini, sosok ini mencoba membunuhnya. Hal ini

mengisyaratkan sifat *overthinking* yang bisa mencelakai seseorang, apabila seseorang kalah dengan pikirannya sendiri tersebut.

Aspek *visual storytelling* dalam map ini didukung oleh arah dari lorong ini, yang tidak memberikan Lyn pilihan untuk pergi kemanapun. Ketidadaan tampilan dinding membuat suasana memiliki kesan ketidakberdayaan, dan yang bisa dilakukan hanyalah lari. *Lighting*, warna, dan *mood* masih sama seperti *map 2*, memberikan kesan horor yang mencekam dan tidak nyaman. Pertemuan Lyn dengan dirinya yang lain merupakan *scene* horor yang akan relevan terhadap *gameplay game* yang akan berjalan.

Semua desain *map gameplay game* ini menggunakan *artstyle* yang bertujuan untuk menyampaikan visual semi realis yang sinematik. Unsur-unsur realis yang mendukung sebuah sinematik sebuah adegan dimasukkan dalam desain *environment* ini. Cahaya berinteraksi terhadap objek di *environment* satu sama lain melalui refleksi dan bayangan, menambahkan unsur realis dan memberikan *visual appeal*. Cahaya juga berinteraksi terhadap karakter yang dimainkan, membuat karakter tersebut menyatu dengan dunia tempatnya berdiri dan memberikan tampilan *gameplay game* yang unik.