



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Visual Storytelling*

Shlomi Ron mengungkapkan *Visual storytelling* adalah sebuah cara mengkomunikasikan ide gagasan melalui jalan cerita pada pembaca dengan media visual imersif. Visual dapat diproses 60.000 kali lebih cepat ketimbang tulisan pada otak manusia dan 90% informasi yang ditransmisikan ke otak adalah dalam bentuk visual (dalam “*Top 10 Visual Storytelling Tactics to revamp your 2017 marketing strategy*”, 2017).

Mnurut Klepac (2016), cerita digunakan untuk membuat pengalaman dan membangun relasi dengan orang lain. Manusia lebih mengingat dan gemar melihat visual gambar ketimbang tulisan. Manusia mengingat 80% dari apa yang mereka lihat dan lakukan namun hanya 10% yang mereka baca. Karenanya, untuk mengkomunikasikan gagasan yang ingin disampaikan, komunikasi tidak hanya dilakukan dengan visual semata, namun komunikasi juga harus menarik dan interaktif.

Desain yang baik bermula dari *storyline* yang kuat. Hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan desain tersebut adalah warna, gambar, judul, tema, reaksi emosi yang ingin dicapai dan stimulasi tindakan yang akan pembaca lakukan. *Visual storytelling* tidak hanya mampu menyampaikan ide gagasan, namun dapat pula mengubah perilaku pembaca yang membaca. Sehingga imersifitas merupakan salah satu unsur penting dalam *visual storytelling*.

2.2 Interaktivitas

Interaktivitas ialah sebuah karakteristik dari teknologi yang mampu melakukan komunikasi ke beberapa direksi. Interaktivitas juga dapat didefinisikan sebagai fitur dalam sebuah medium yang ditekankan fungsionalitasnya, berupa *user control* dan partisipasi *user*. Interaktivitas dalam *visual storytelling* berarti komunikasi secara dengan cerita visual yang mengajak *user* sebagai partisipan dan membuat *user* menjadi lebih imersif. Interaktivitas *visual storytelling* tidak hanya merupakan suatu aksi satu arah, ataupun reaksi dua arah, namun melampaui itu. (McMillan, 2006, hlm. 205-221). Dalam penelitian, diidentifikasi 3 level dari Interaktivitas:

2.2.1 *User to User Interaction*

Bentuk interaktivitas ini berfokus pada cara individual berinteraksi antar satu sama lain. Dalam interaktif ini, percakapan empat mata tidak berarti mengarah pada interaksi, begitu pula *user* tidak harus berkomunikasi langsung empat mata untuk diklasifikasikan sebagai interaksi, namun bentuk komunikasi dapat difasilitasi sebuah media. *User to user interactivity* memiliki karakteristik interaktivitas antara pemberi dan penerima, lalu penerima memberikan reaksi *feedback* pada pemberi dan begitu seterusnya. Dalam *visual storytelling*, interaktivitas yang dilakukan pemberi dan penerima adalah bagaimana mereka bertemu pandang satu sama lain dan melakukan komunikasi. Bentuk interaktivitas tersebut dengan sendirinya menjadi sebuah kisah cerita yang merekam komunikasi yang dilakukan.

2.2.2 *User to Documents Interactivity*

Bentuk interaktivitas ini berfokus pada media yang menjadi jembatan antara *user* dan informasi. Interaktivitas ini terdiri tidak hanya dari interaksi interpersonal

namun juga interaksi parasosial. Interaksi parasosial ialah bagaimana keterbatasan interaktivitas dapat tetap dicapai walau mekanisme interaktivitas terbatas. Bentuk interaktivitas mengajak partisipasi audiens dalam pembentukan konten, sehingga konten tersebut menjadi dokumen dan terbentuklah interaksi antara *user* dengan dokumen. Pada interaktivitas *user to documents* ini, audiens yang aktif menjadi inti dari konsep komunikasi dan pencipta konten yang memiliki kontrol atas konten yang ingin disajikan. Dalam *visual storytelling*, interaktivitas *user to documents* terbentuk saat *user* turut berpartisipasi dalam pembentukan konten cerita visual. Kelanjutan kisah bergantung pada konten yang akan diberikan oleh *user*.

2.2.3 *User to System Interactivity*

Dalam interaktivitas ini, individual berinteraksi dengan satu sama lain dengan sebuah media dalam suatu sistem. Interaksi mereka dalam sistem tidak hanya dengan dokumen namun juga dengan pencipta dokumen tersebut. Dalam interaktivitas *user to system* ini, setiap partisipan dapat menjadi pengirim ataupun penerima dari isi konten. Dalam konten yang dibuat secara bersama ini, semua partisipan ikut andil menjadi pencipta konten. Sistem dibentuk agar terdapat interaktivitas antar individu dan individu menjadi pencipta arus berjalannya pertukaran konten. Dalam *visual storytelling*, interaktivitas ini dapat mengubah lajur arah cerita hingga mengubah akhir cerita.

2.3 **Media Interaktif**

Finney (2011) menjelaskan media interaktif merupakan media digital yang tergabung atas teks digital, grafis, *motion graphic* dan suara sebagai suatu susunan digital yang dapat berinteraksi dengan penggunanya. Di era digital yang mencakup

internet, komunikasi dan interaktif digital televisi, konsep interaktif media sangatlah penting dalam penyebaran suatu informasi.

Cheng (2009) juga mengatakan bahwa multimedia interaktif ialah sebuah media yang menyalurkan pembelajaran dalam bentuk 3D, musik, visual, video, animasi dan menciptakan interaksi dengan pengguna yang umumnya menggunakan alat pendukung elektronik. Pembelajaran interaktif dengan menggunakan perangkat digital, yang menjadikan perangkat diibaratkan sebagai guru. Model pembelajaran dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan.

2.4 Komik Interaktif

McCloud (2002), memaparkan bahwa komik memiliki definisi gambar yang disusun, terletak dalam panel, membentuk narasi, adanya simbol selain gambar (balon kata, *caption*, efek suara), dan susunan panel dan/atau gambar dengan khas komik yang dapat memberikan respon terhadap pembacanya.

Tidak hanya itu, Sudjana dan Rifai (2011) menambahkan, komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar. Adapun media pembelajaran yang di dalamnya terdapat jalan cerita seperti komik yang menuangkan potensi lokal daerah disebut dengan *local wisdom-education*.

Berdasarkan definisi Finney, Cheng, McCloud, Sudjana dan Rifai, komik interaktif diartikan sebagai gambar di dalam panel yang disusun dengan rangkaian tertentu hingga menceritakan kisah sesuai yang diharapkan pembuat komik dengan

media digital yang dapat berinteraksi dengan pembaca. Dengan tambahan interaktif yang berarti penambahan musik, animasi, ataupun *motion graphic*.

2.4.1 Unsur-Unsur Komik Interaktif

Dalam perancangan komik, terdapat unsur-unsur yang membentuk komik, Unsur-unsur tersebut antara lain sebagai berikut:

2.4.1.1 Panel

Merupakan bidang yang biasanya berisikan gambar dan digunakan untuk membatasi bagian-bagian pada komik. Posisi dan bentuk panel sangat berperan besar dalam menentukan arah baca dan laju baca. Panel dibagi menjadi 2 macam:

a. Panel Tertutup

Panel ini dibatasi dengan garis ataupun dengan ornament pembatas. Bentuk pembatas tersebut dinamakan *frame*. Panel ini digunakan untuk membedakan satu panel dengan panel lain dengan garis konkrit.

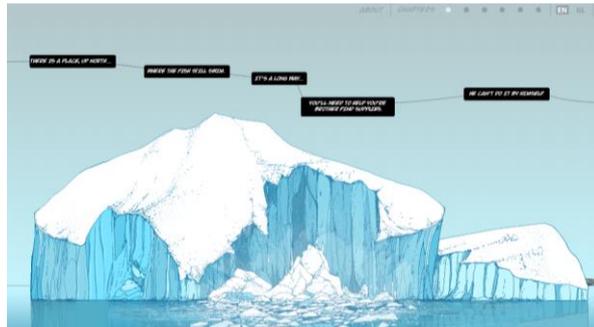


Gambar 2.1. Panel Tertutup dalam Komik Interaktif

(<http://ocean.sutueatsflies.com/>, diakses pada 2 September 2019 pukul 12:47 AM)

b. Panel Terbuka

Panel ini terkadang ditutupi oleh panel tertutup karena tidak memiliki garis batas yang mengelilinginya. Batasan panel tidak diketahui dengan garis konkrit oleh pembaca namun melalui warna dari *background* ataupun dari pola *screen tone* yang membentuk suatu bidang tertentu.

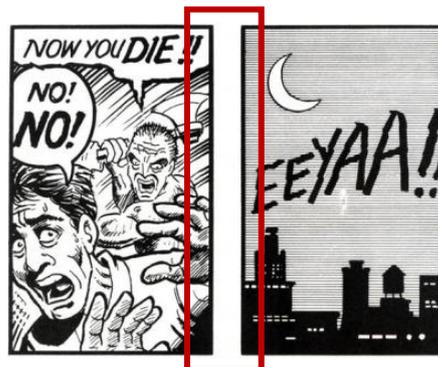


Gambar 2.2. Panel Terbuka dalam Komik Interaktif

(<http://ocean.sutueatsflies.com/>, diakses pada 2 September 2019 pukul 12:51 AM)

2.4.1.2 Gutter

Merupakan jarak yang membatasi antar panel. Walau hanya sebuah ruang kosong, *gutter* berperan penting dalam memberikan ketegangan dan misteri pada cerita. *Gutter* dapat pula diartikan sebagai definisi waktu dalam komik. Pembaca diberikan hak dan kesempatan untuk berimajinasi dalam *gutter*.



Gambar 2.3. *Gutter* dalam Komik

(Understanding Comics, 1993)

Pada *gutter* di atas, pembaca diberi kesempatan untuk menentukan siapa yang berteriak, mengapa ia berteriak, dan bagaimana kerasnya pukulan dari kapan tersebut. Pembaca diajak untuk ikut berpartisipasi dalam pembunuhan tersebut secara tidak langsung.

2.4.1.3 Balon Kata

Sebuah ruang yang berisikan kata, huruf atau tanda baca yang berhubungan dengan semua aspek komik baik *character* maupun *environment*. Digunakan untuk komunikasi antar tokoh dan mendiferensiasikan percakapan tokoh dalam cerita, namun tokoh bisa tidak berada dalam panel saat balon kata muncul.



Gambar 2.4. Balon Kata dalam Komik Interaktif

(<https://www.studiomik.nl/> , diakses pada 2 September 2019 pukul 12:57 AM)

2.4.1.4 Narasi

Keterangan paragraph untuk membantu pembaca memahami alur dan adegan cerita lebih baik. Digunakan untuk mempersingkat panel gambar yang dibuat, sehingga narasi yang berperan dalam menyampaikan cerita.

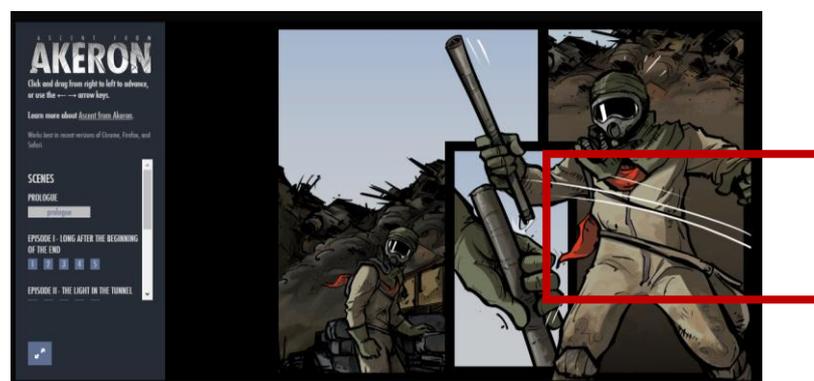


Gambar 2.5. Narasi dalam Komik Interaktif

(<https://ascentfromakeron.com/> , diakses pada 2 September 2019 pukul 12:42 AM)

2.4.1.5 Efek

Digunakan agar pembaca dapat lebih merasakan dan mengerti adegan dalam komik. Efek yang diberikan dapat berupa efek suara ataupun efek gerak. Efek suara yang digunakan bisa dalam bentuk tulisan untuk membuat suara yang mewakili adegan ataupun suara yang dirasakan indera telinga agar pembaca mengetahui suara yang dihasilkan dalam suatu adegan, sementara efek gerak berupa garis yang menunjukkan kecepatan dan gerakan suatu adegan.



Gambar 2.6. Efek Gerak dalam Komik Interaktif

(<https://ascentfromakeron.com/> , diakses pada 2 September 2019 pukul 12:53 AM)

2.5 *Environment* dalam Komik Interaktif

Kennedy (2013, hlm 50-69) menjelaskan bahwa *environment* merupakan segala aset dengan pengecualian karakter, seperti properti, kendaraan, dan bangunan, yang berupa latar belakang ataupun pemandangan. *Environment* merupakan aspek penting agar pembaca dapat lebih imersif dan meningkatkan *experience* pada pembaca.

Pratama (2018), memaparkan *environment* merupakan salah satu unsur penting dalam komik interaktif. Lingkungan atau *environment* adalah semua aspek pembentuk dunia yang menjadikan karakter agar lebih hidup. Sehingga karakter dapat tampil, bergerak dan berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain. Tidak hanya karakter, pembaca sendiri juga dapat berinteraksi melalui interaktivitas dengan *environment*. Dengan demikian, imersifitas yang dimiliki oleh komik interaktif dapat membuat pembaca seolah ikut menjadi karakter.

2.5.1 *Environment Design* dalam Komik Interaktif

Ahearn (2017) mengatakan pembuatan *environment* harus memperhatikan pembuatan dari gedung bangunan, jalan hingga bagian kecil seperti properti, dekorasi, tanaman, dan bebatuan. Setiap bagian kecil tersebut dikomplikasikan hingga menjadi sebuah latar yang dapat mewadahi karakter dan menyampaikan kisah yang baik pada audiens.

Galuxin (2016) menjelaskan tahap pembuatan *environment* terdiri atas 3 tahap besar:

2.5.1.1 *Setting*

Daerah kejadian atau latar belakang terjadinya kisah secara general. Seperti contoh di kota, gurun, hutan, *indoor*, danau, laut, sungai, dan sebagainya.



Gambar 2.7. Di Pinggir Jalan

(<https://www.studiomik.nl/> , diakses pada 29 Agustus 2019 pukul 12:14 AM)



Gambar 2.8. Rumah Dekat Hutan

(<https://www.studiomik.nl/> , diakses pada 29 Agustus 2019 pukul 12:10 AM)

2.5.1.2 *Location*

Tempat letak kisah terjadi. Lokasi yang lebih spesifik ketimbang penjelasan *setting* dengan mempersempit daerah *setting* hingga suatu lokasi tertentu.



Gambar 2.9. Gudang Tempat Penyimpanan

(<https://www.studiomik.nl/> , diakses pada 29 Agustus 2019 pukul 12:15 AM)



Gambar 2.10. *Truck Stop*

(<https://www.studiomik.nl/> , diakses pada 29 Agustus 2019 pukul 12:12 AM)

2.5.1.3 Theme

Tema adalah suasana dan keadaan dari lokasi yang menyelaraskan *environment*. Dapat berupa gaya desain visual, latar waktu, cuaca, atmosfer, maupun peristiwa acara di lokasi *environment*. Poin detail pada lokasi *environment* agar terkesan lebih hidup dan dapat dirasakan oleh pengguna.



Gambar 2.11. Truk Menabrak Kendaraan Lain

(<https://www.studiomik.nl/> , diakses pada 29 Agustus 2019 pukul 12:13 AM)

2.5.2 Parallax dalam *Environment* Komik Interaktif

Parallax berasal dari Bahasa Yunani yang berarti alternasi. Bila pembaca melihat sebuah objek dalam suatu *angle* tertentu, maka objek tersebut akan nampak dalam bentuk yang spesifik. Namun bila objek yang sama diubah ke posisi yang berbeda, maka akan terlihat perubahan gerakan yang jelas pada objek. Fenomena ini yang dinamakan parallax. Objek dalam parallax dibagi menjadi 2 jenis, environment yang menjadi latar belakang (*foreground*) dan environment yang menjadi objek di depan latar (*foreground*) (Tutorials Point, 2018)

Penggunaan parallax akan membantu pembaca untuk mengidentifikasi objek dan latar belakang dengan mudah. Pembaca pun juga dapat mengidentifikasi objek yang memiliki interaktivitas dan mengharuskan pembaca untuk mengetuk ataupun menggeser objek tersebut. Hal tersebut karena parallax memberikan kedalaman pada *environment*.

2.5.3 Komposisi dalam *Environment* pada Komik Interaktif

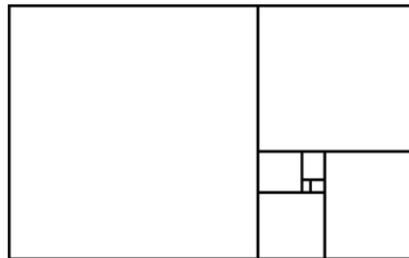
Menurut Patterson (2013), komposisi dalam *environment* adalah susunan dari elemen visual hingga menjadi suatu tatanan yang padu tanpa memiliki subjek di

dalamnya. Komposisi ini dapat sangat berpengaruh pada pembaca, dengan komposisi maka *environment* akan lebih nyaman untuk dilihat oleh pembaca. Dalam komik interaktif, komposisi ini berarti susunan bagaimana tata letak *background* dan *foreground* dipadukan agar terlihat jelas dan nyaman dalam suatu panel adegan. Terdapat 3 prinsip utama dalam komposisi:

2.5.3.1 Rule of Thirds

a. The Golden Ratio

Merupakan sebuah ratio dengan angka 1:1,618. Saat dua buah objek telah terdeskripsikan dalam ratio ini, maka dapat dikatakan mereka berada dalam “Golden Mean”.



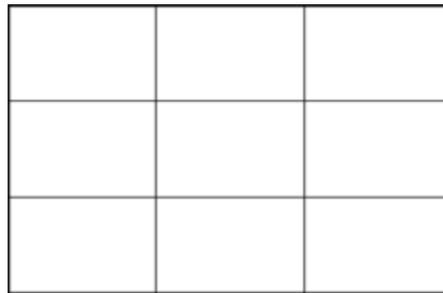
Gambar 2.12. Golden Ratio

(Rules & Elements of Composition, 2013)

Bagian kanan bawah dengan segera menjadi titik fokus pada mata. Susunan ini juga memberikan keseimbangan dalam environment, kotak kecil di kanan memiliki berat yang sebanding dengan kotak besar yang di kiri. Menggunakan skala ini, pembaca dapat dengan mudah dialihkan fokusnya pada bagian yang memang membutuhkan titik fokus.

b. *The Rule of Thirds*

Merupakan simplikasi dari *Golden Rule* walau tidak memberikan *ratio* 1:1,618 namun memberikan efek yang tidak jauh berbeda. Salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam pengaplikasian *Rule of Thirds* ialah janga meletakkan objek utama di tengah *environment*.



Gambar 2.13. *Rule of Thirds*

(*Rules & Elements of Composition*, 2013)

Cara pengaplikasiannya misal dengan meletakkan horizon pada garis $1/3$ atau $2/3$ dari bawah *environment*. Dapat pula diaplikasikan dengan meletakkan elemen gambar pada garis $2/3$ dari kiri ataupun kanan *environment*.

2.5.3.2 *Lines*

Merupakan elemen yang kuat dalam sebuah *environment*. Dengan mengatur garis dengan baik, maka dapat mengarahkan pandangan pembaca pada arah yang dituju, memberikan penekanan pada suatu objek ataupun menyampaikan gerakan tertentu. Garis yang tidak ditata dengan baik dapat membuat pembaca tidak menerima pesan yang disampaikan dalam gambar.

Garis disini bukan berarti garis dalam arti literal, namun dapat diartikan sebagai perbedaan warna dari tepi objek ataupun perbandingan antara gelap dan terang.

- c. Garis vertikal dapat menyampaikan bentuk dan kekuatan dalam panel portrait, sementara garis vertikal dalam panel horizontal dapat memberikan kesan membagi gambar.
- d. Garis horizontal yang paling sering digunakan ialah garis horizon atau pembatas langit dengan daratan. Garis horizon ini haruslah dibuat dengan level horizontal yang baik agar tidak meresahkan mata pembaca.
- e. Garis diagonal mampu menyampaikan gerakan dalam *environment* dan dapat menarik perhatian mata pada titik fokus dalam *environment*. Beragam garis diagonal dapat memberikan kesan aksi kegiatan ataupun kekacauan.
- f. Garis konvergen memberikan kedalaman dan perspektif dalam *environment*. Bila diarahkan ke pojok kanan atas atau kiri, garis ini dapat memberikan kesan jauh dan gerakan dalam *environment*.
- g. Garis lengkung dapat memberikan kesan gerakan, kedalaman, perspektif dan keceriaan. Elemen garis ini lebih mudah didapat dalam *angle* yang lebih tinggi.

2.5.3.3 Negative Space

Ialah area dalam *environment* yang bukan merupakan objek utama. *Negative space* didefinisikan dari posisi objek utama, sehingga *negative space* mudah diacuhkan. Namun area di sekeliling objek utama ataupun subjek sangat penting pada keseluruhan *environment*. Apabila terlalu ramai makan akan terasa sesak, namun bila terlalu kosong makan kekuatan objek atau subjek akan kurang dirasakan.

Depth-of-field dapat menjadi alat yang kuat dalam menciptakan relasi *negative/positive space*. Dengan *depth of field*, objek utama (*foreground*) dapat dibuat focus sementara latar belakang (*background*) dibuat tidak fokus. Dengan demikian, pembaca dapat mengidentifikasi kedalaman jarak antara objek dengan latar dalam *environment*.

2.6 Sejarah Indonesia

Sejarah Indonesia menurut Widja adalah studi masa lampau bangsa Indonesia yang meninggalkan jejak waktu di waktu Indonesia yang sekarang. Terutama pada hal yang bersifat khusus dan urutan perkembangannya disusun hingga menjadi sebuah kisah sejarah Indonesia. (I Gede Widja, 1989)

Sejarah Indomesia menurut Kartodirdjo S. adalah sebuah gambaran mengenai masa lalu Indomesia dan lingkungan sekitarnya sebagai makhluk sosial yang tersusun secara ilmiah dan lengkap. Fakta yang bercampur dengan tafsiran dan penjelasan sehingga memberikan pengertian pemahaman mengenai suatu hal yang telah berlalu. (Sartono Kartodirdjo, 1993)

Dilihat dari pengertian sejarah di atas, dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah ilmu yang mempelajari kembali peristiwa yang telah terjadi di masa lampu manusia dengan lingkungan sekitarnya. Dengan adanya pembelajaran sejarah, manusia dapat dengan mudah memahami perilaku manusia pada masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang.

1. Proklamasi

Proklamasi berasal dari kata Yunani *proclamation* yang berarti pengumuman kepada seluruh rakyat. Rinardi, H. (2017) menjabarkan proklamasi sebagai salah satu bagian penting dalam perjalanan sejarah Indonesia. Karena dengan proklamasi lah Indonesia dapat menyatakan kemerdekaan sehingga memiliki keberadaan yang sejajar dengan bangsa-bangsa lain. Kejadian yang terjadi pada 17 Agustus 1945 tidaklah berdiri secara tunggal namun terdapat rangkaian proses dan merupakan puncak dari kejadian yang terjadi sebelumnya. Dengan tumpah darah dari segenap bangsa Indonesia, kemerdekaan berhasil diperoleh Indonesia. Merdeka berarti mulai saat itu bangsa Indonesia mengambil sikap menentukan nasibnya dan nasib tanah airnya dalam segala bidang.

Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945 menjadi awal mula bagi bangsa Indonesia untuk menegakkan hak asasinya sebagai bangsa yang setara dengan bangsa-bangsa lain. Bersamaan itu, proklamasi juga menjadi dasar hukum bagi pelaksanaan tatanan hukum dan dasar hukum bagi berlakunya hukum nasional. Proklamasi sebagai landasan atas dihapuskannya hukum kolonial dan menjadi awal bagi kesejahteraan dan kemakmuran bangsa Indonesia.