



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

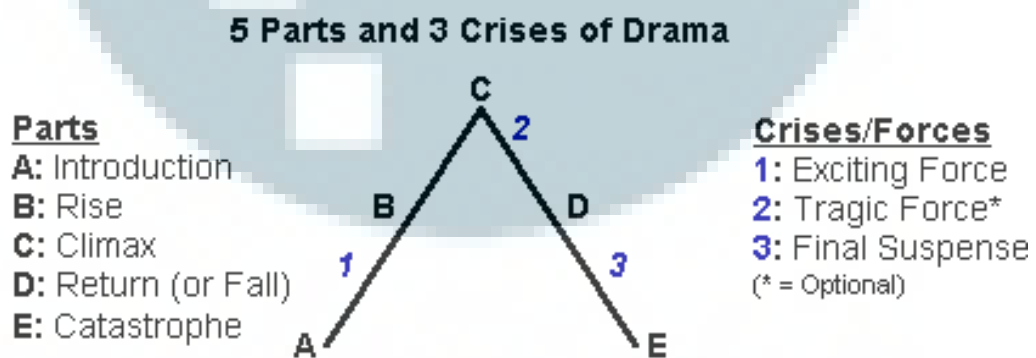
2.1. Media Interaktif

Menurut Marx (2010) di dalam bukunya yang berjudul *Write Your Way Into Animation and Games: Create a Writing Career in Animation and Games* menyatakan bahwa media interaktif merupakan istilah daripada penggunaan media baik *digital* maupun *non-digital* yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi melalui ekspresi dan juga unsur-unsur animasi yang ada di dalam komputer yang dapat dimengerti oleh para pengguna (hlm.211). Selanjutnya menurut England dan Finney (2011), di dalam bukunya yang berjudul *Interactive Media-What's That? Who's Involved?*, media interaktif adalah penggunaan media yang terdiri dari kombinasi antara teks, grafik, animasi gambar, dan juga penggunaan suara yang dirancang untuk berinteraksi dengan para pengguna untuk suatu tujuan tertentu yang akan dibahas (hlm.2). Cheok (2010) di dalam bukunya yang berjudul *Art and Technology of Entertainment Computing and Communication* juga menambahkan definisi media interaktif yang merupakan salah satu teknologi ciptaan dan inovasi yang baru yang dapat menciptakan interaksi antara manusia dengan mesin, interaksi antara dua atau lebih orang yang memiliki perbedaan jarak yang jauh, dan juga interaksi antara mesin dengan mesin (hlm.1).

2.2. Interactivity

Menurut Crawford (2008) dalam bukunya yang berjudul *The Art of Interactive Design: A Euphonious and Illuminating Guide to Building Successful Software*,

interactivity adalah suatu kegiatan yang menggambarkan suatu percakapan yang dilakukan oleh dua pemain atau objek di mana secara bergantian mereka mendengarkan, berpikir, berbicara (hlm.5). Anderson (2009) dalam buku yang berjudul *An Introduction to Interactive Media Theory* mendefinisikan bahwa *interactivity* adalah gambaran daripada tindakan yang dilakukan antara dua orang atau lebih, dan juga antara manusia dengan aplikasi informasi di dalam komputer yang seolah-olah aplikasi tersebut berinteraksi dengan manusia (hlm.2). Dalam sebuah proses interaksi antara, Freytag di dalam artikel yang berjudul *Foundation of Interactive Narrative* (2005) mengutarakan bahwa *interactivity* diibaratkan dengan alur sebuah cerita narasi yang menceritakan suatu kisah/kejadian. Alur tersebut dapat digunakan untuk memilih gaya cerita apa yang akan disampaikan dalam film tersebut.



Gambar 2.1. Struktur Dasar Narasi
(<http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/freytag.gif>)

Gambar 2.1 merupakan gambaran alur cerita yang naik dan turun yang di dalam ceritanya terdapat kondisi di mana pemeran utama (*hero*) yang mempengaruhi dunia dan juga kondisi di mana *hero* yang diganggu oleh lingkungan atau pemeran yang jahat. Alur tersebut yang menyebabkan penonton mengalami kedekatan emosional. Alur naik dan turun itu merupakan bagian yang

tidak selalu ada dalam cerita, namun ada juga elemen-elemen yang harus ada dalam sebuah interaksi seperti:

1. *Introduction*

Merupakan sebuah adegan yang berisi tentang pengenalan dan latar belakang daripada aplikasi yang digunakan.

2. *Exciting Force*

Merupakan sebuah poin yang menarik pengguna aplikasi sehingga ketika pengguna gagal untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh aplikasi tersebut maka ia akan tertarik untuk terus mencoba sampai pengguna berhasil menyelesaikan masalah.

3. *Rising Movement*

Setelah fitur pengenalan akan ada fitur tambahan yang diperkenalkan untuk menarik perhatian pengguna dan menambah wawasan.

4. *Climax*

Keadaan dimana pengguna sudah ada dalam tahap di mana mereka sudah berhasil menguasai para musuh atau sebaliknya.

5. *Tragic Force*

Merupakan bagian yang sama dengan *climax* dan tidak harus selalu ada.

6. *Falling Movement*

Merupakan bagian di mana pengguna harus fokus menyelesaikan alur cerita dan sudah tidak ada lagi fitur tambahan yang diperkenalkan.

7. *Force of Final suspense*

Merupakan suatu bagian di mana terdapat beberapa kesimpulan yang berbeda-beda daripada alur cerita yang disajikan.

8. *Catastrophe*

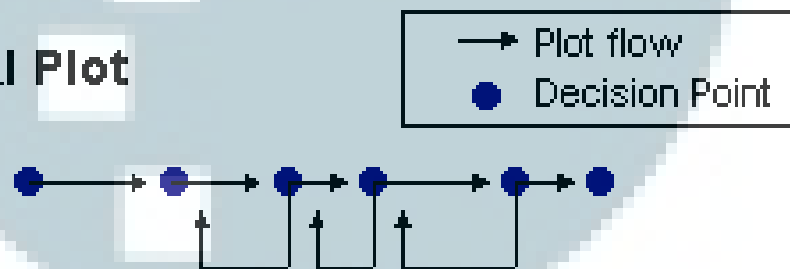
Bagian terakhir daripada alur cerita di mana ada terdapat hasil yang dicapai oleh pengguna, baik hasil yang menyenangkan maupun hasil yang membuat pengguna kecewa.

2.2.1. Pola Interaksi

Dalam aplikasi terdapat juga pola interaksi yang telah disusun oleh Tomaszewski (2005) yang terbagi menjadi 3 jenis menurut perbedaan pola jaringannya. Ketiga pola tersebut adalah *Nodal Plot*, *Modulated Plot*, dan *Open Plot*.

1. *Nodal Plot*

Nodal Plot

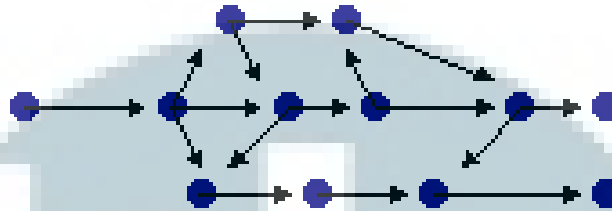
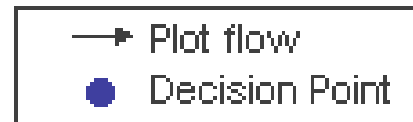


Gambar 2.2. *Nodal Plot*
(<http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/nodal.gif>)

Alur *nodal plot* pada sebuah aplikasi hanya memiliki satu alur yang mengarah ke level selanjutnya. Untuk aplikasi yang menggunakan *nodal plot*, penulis harus menyelesaikan permainan aplikasi tersebut sampai benar-benar akhir karena pengguna hanya akan mendapatkan satu *ending*. Jika pengguna berhasil menyelesaikannya, pengguna akan masuk ke poin yang selanjutnya dan jika gagal maka pengguna akan mengulanginya pada poin yang gagal tersebut.

2. *Modulated Plot*

Modulated Plot

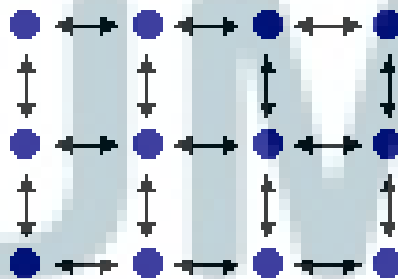
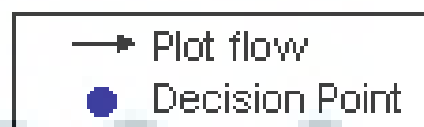


Gambar 2.3. Modulated Plot
(<http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/modulated.gif>)

Modulated Plot menyediakan pilihan alur dalam jumlah lebih dari satu. Dalam aplikasi yang menggunakan alur *modulated plot*, pengguna kemungkinan akan mendapatkan ending lebih dari satu dan pengguna dapat memilih ending tersebut sesuai keinginan pengguna. Dengan adanya alur ini, pengguna dapat menggunakan aplikasi tersebut berulang kali dengan alur permainan yang berbeda-beda.

3. *Open Plot*

Open Plot



Gambar 2.4. *Open Plot*
(<http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/open.gif>)

Dengan adanya penggunaan alur open plot, pengguna dapat berpindah poin secara bebas dan pengguna juga dapat menciptakan alur cerita narasi tersebut dengan perpindahan poin yang mereka ciptakan.

2.3. Elemen Desain

2.3.1. Prinsip Desain

Menurut Williams (2008) di dalam bukunya yang berjudul *The Non-Designer's Design Book*, prinsip-prinsip desain adalah sebagai berikut (hlm.13):

1. *Contrast*

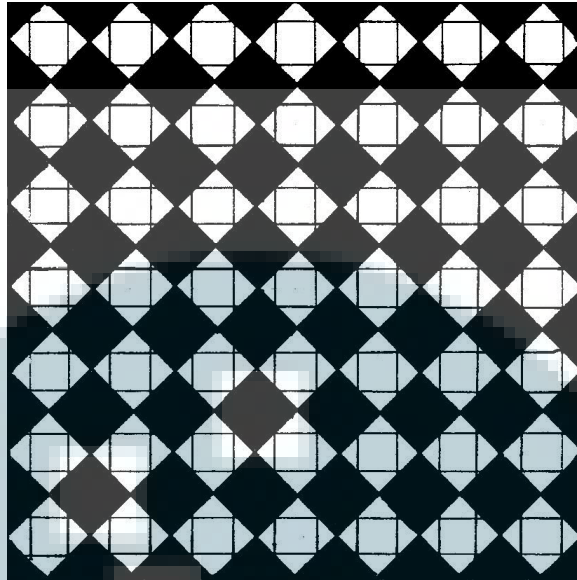
Kontras merupakan sebuah prinsip penting untuk membuat sebuah desain yang atraktif dengan unsur-unsur seperti jenis, ukuran, garis, ketebalan, bentuk, ruang, dan lain-lain yang berbeda.



Gambar 2.5. *Contrast*
(<http://maddisondesigns.com/wp-content/uploads/2009/03/5-basic-principles-of-design.jpg>)

2. *Repetition*

Pengulangan dapat dilakukan pada elemen warna, bentuk, *font*, ukuran, dan lain-lain. Hal ini dilakukan untuk memperkuat kesan seperti kelompok yang memiliki kesatuan yang kuat.



Gambar 2.6. *Repetition*
(<http://phobos.ramapo.edu/~tfurman/wk1principals/images/repetition.jpg>)

3. *Alignment*

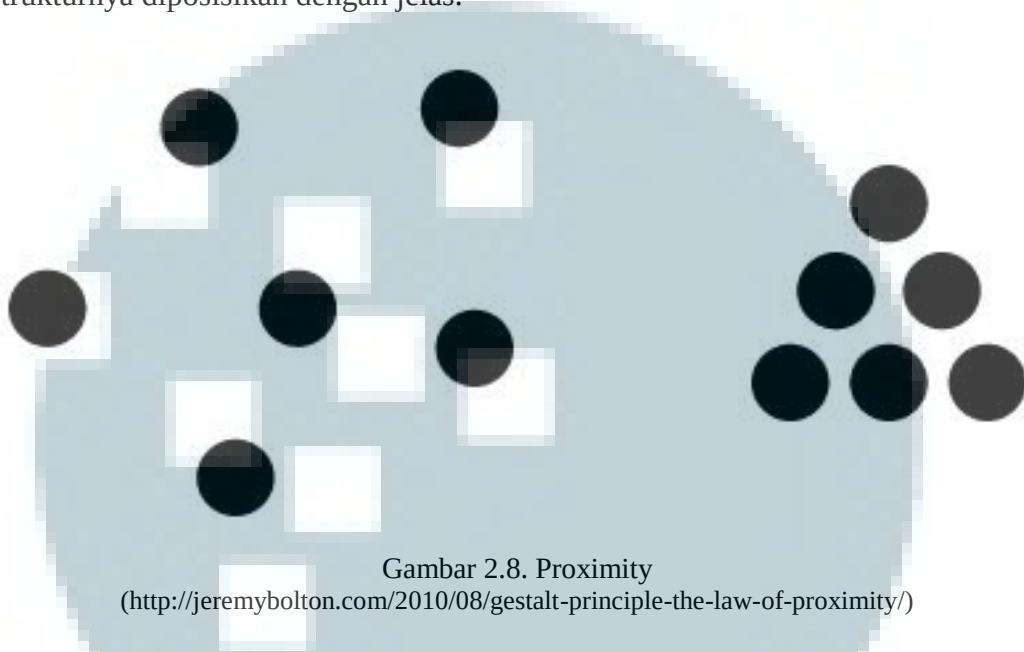
Alignment merupakan penempatan gambar yang rapi/berjajar dengan satu dengan yang lain. Hal itu bertujuan agar gambar keseluruhan terlihat lebih rapi, bersih, dan tampak segar.



Gambar 2.7. *Alignment*
(<http://www.bestrack.com/wp-content/uploads/2013/06/alignment.jpg>)

4. *Proximity*

Objek yang berkaitan satu sama lain harus diposisikan secara berdekatan agar terlihat sebagai satu pengelompokkan dan agar lebih nyaman dibaca karena strukturnya diposisikan dengan jelas.



Gambar 2.8. Proximity
(<http://jeremybolton.com/2010/08/gestalt-principle-the-law-of-proximity/>)

2.3.2. *Text*

Menurut Sihombing (2001) di dalam bukunya yang berjudul *Tipografi Dalam Desain Grafis*, huruf merupakan suatu elemen dasar yang terdiri dari kumpulan yang dapat memberikan suatu makna daripada objek dan juga dapat menyuarakan suatu citra atau kesan secara visual. Phil Baines dan Andrew Haslam (2005) di dalam bukunya yang berjudul *Type & Typography*, menambahkan bahwa teks dan tipografi di dalam dunia desain grafis adalah suatu penataan dan pengaturan bahasa visual serta rancangan karakter dalam penyampaian pesan (hlm. 6). Dalam tipografi, menurut James O'Rourke, Sedlack, Barbara L. Shwom, Keller (2009) di dalam bukunya yang berjudul *Module 2: Graphic and Visual Communication for Managers*, jenis-jenis *font* menjadi dua jenis yaitu font dengan bentuk sherif dan sansherif (hlm.11).

2.3.3. Warna

1. Color Wheel

Menurut Mollica (2013) di dalam bukunya yang berjudul *Color Theory: An Essential Guide to Color-From Basic Principles to Practical Application*, warna yang terdiri dari warna primer, sekunder, dan tersier dapat disusun dengan menggunakan diagram warna yang berbentuk lingkaran yang bernama *color wheel*.

a. Warna Primer

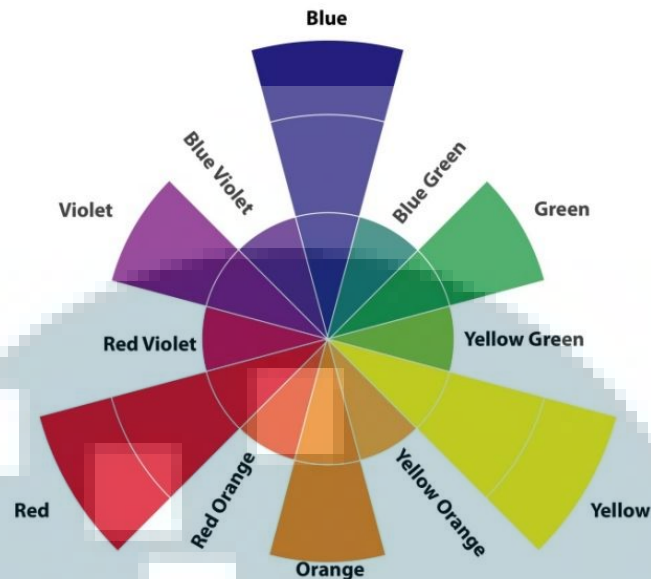
Warna primer adalah warna utama yang tidak berasal dari campuran-campuran warna lain dan dapat dicampurkan satu sama lain untuk menciptakan warna yang lain (Contoh: merah, kuning, biru)

b. Warna Sekunder

Warna sekunder adalah warna yang berasal dari campuran 2 warna primer yang menjadi warna yang baru (Contoh: merah dicampur kuning menjadi oranye, kuning dicampur biru menjadi hijau, dan biru dicampur merah menjadi ungu)

c. Warna Tersier

Warna tersier adalah warna yang berasal dari campuran 1 warna primer dan 1 warna sekunder yang dicampur menjadi warna yang baru (Contoh: Warna campuran antara merah dengan ungu, merah dengan oranye, oranye dengan kuning, kuning dengan hijau, hijau dengan biru, dan biru dengan ungu) (hlm.12).



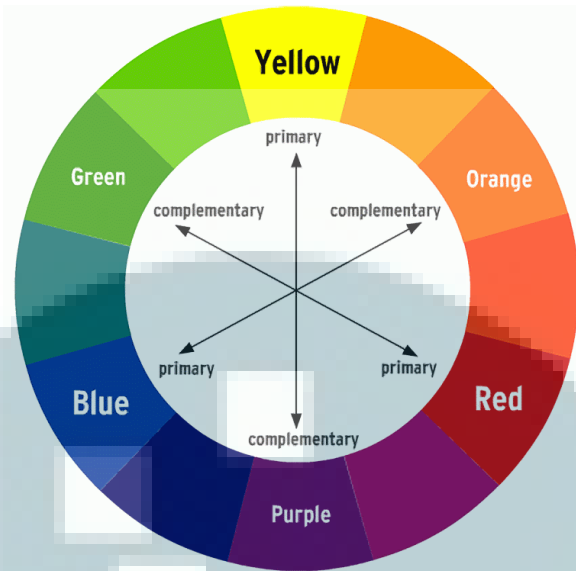
Gambar 2.9. *Color Wheel*

(http://s3images.coroflot.com/user_files/individual_files/246429_G_nwbJGYu8vZ8wHF_s87VDXhd.jpeg)

Dalam *color wheel* terdapat juga macam-macam jenis warna berdasarkan peletakan dan posisi warna. Menurut Mollica (2013), dan juga ditambah dengan teori menurut Ovrík, Stinson, Wigg, Bone, dan Cayton (2009) yang tertulis di dalam bukunya yang berjudul *Art Fundamentals Theory and Practice*, jenis-jenis warna menurut peletakkan di dalam *color wheel* adalah sebagai berikut (hlm.183).

1.) *Complementary Color*

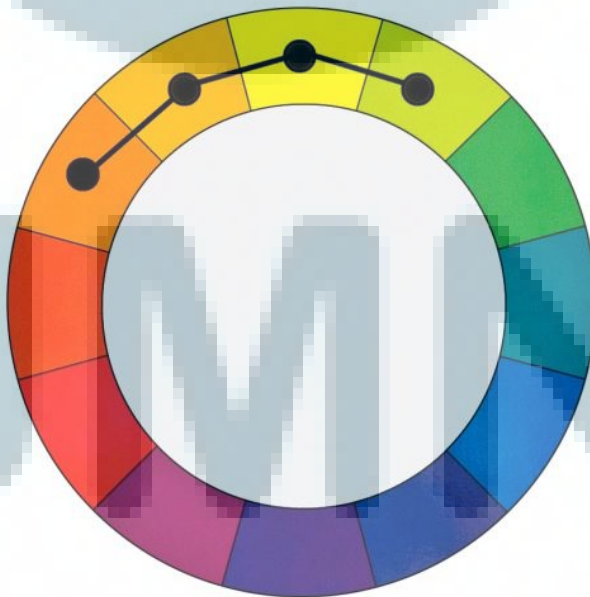
Complementary Color merupakan warna sekunder yang ada di arah yang berlawanan dengan warna primer dan warna yang terletak berlawanan tersebut kontras satu sama lain (Mollica, 2013). Contoh *complementary color* adalah warna merah (primer) dengan warna hijau (sekunder) yang berlawanan letaknya, warna biru (primer) dengan warna oranye (sekunder), dan seterusnya.



Gambar 2.10. Complementary Color
(<http://willkempartschool.com/wp-content/uploads/2011/08/colourwheel01.gif>)

2.) *Analogous Color*

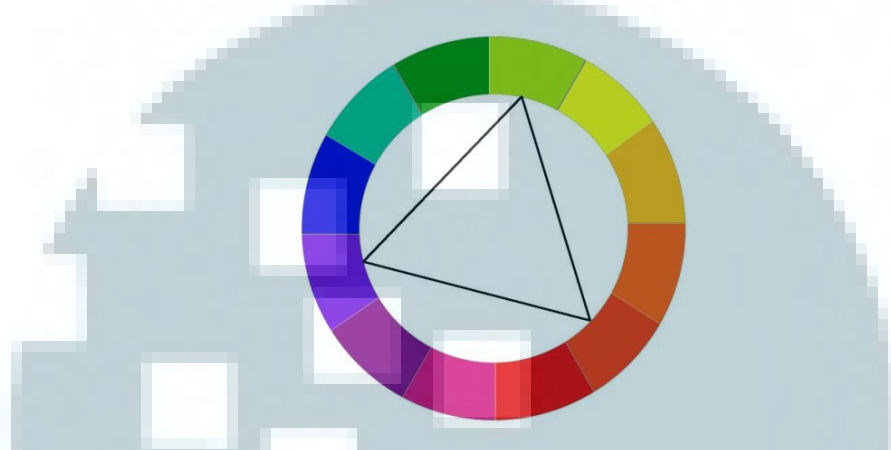
Analogous color merupakan warna penempatannya diletakan secara bersebelahan berdasarkan gradasi warna yang sesuai sehingga ada unsur-unsur warna tersebut berkaitan.



Gambar 2.11. Analogous Color
(http://luminous-landscape.com/articleImages/3-Analogous_2_copy.jpg)

3.) *Color Triad*

Color Triad merupakan penempatan 3 warna yang seimbang dalam *color wheel* yang membentuk segitiga sama sisi dengan 12 warna lainnya sebagai langkah dalam titik warna segitiga tersebut.

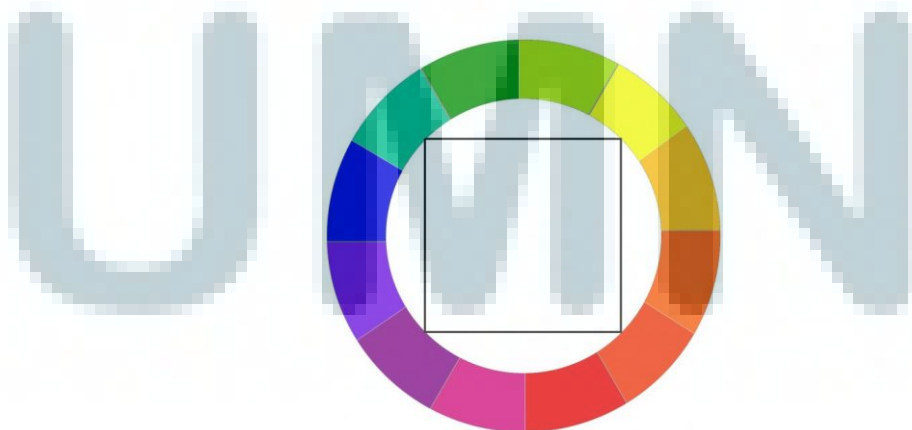


Gambar 2.12. *Color Triad*

. (<http://realmountainvalues.com/wp-content/uploads/2011/11/triad-600x600.jpg>)

4.) *Color Tetrad*

Color tetrad merupakan jenis teori warna yang hampir sama dengan *color triad*, namun untuk *color tetrad* titik-titik dalam *color wheel* terdiri dari 4 titik warna yang berbentuk segi empat. Penempatan tersebut juga disertai dengan pemilihan 2 warna terang dan 2 warna gelap secara seimbang.



Gambar 2.13. *Color Tetrad*

(<http://realmountainvalues.com/wp-content/uploads/2011/11/tetrad-600x600.jpg>)

2. *Color Model*

Menurut Bleicher (2012) di dalam bukunya yang berjudul *Contemporary Color: Theory and Use*, jenis pengaturan standar pewarnaan yang dapat digunakan terdiri dari 4 model yang terdiri dari kategori *RGB*, *LAB*, *HSB*, dan *CMYK*. Berikut adalah definisi daripada 4 *color mode* (model warna) yang sering digunakan dalam proses pembuatan dan pewarnaan gambar (hlm.108).

a. *RGB*

RGB mode merupakan model warna yang biasa digunakan dalam media multimedia seperti website, dan video animasi karena warna yang dipakai sudah merupakan warna asli di dalam layar komputer.

b. *LAB*

LAB merupakan singkatan daripada L yang berarti *Lumiance* (ukuran cerah) sedangkan A dan B merupakan pembatas daripada dua kawasan warna.

c. *HSB*

HSB merupakan singkatan daripada *Hue*, *Saturation*, dan *Brightness* yang ada di dalam sebuah ruang warna. Definisi daripada *Hue*, *Saturation*, dan *Brightness* adalah sebagai berikut.

1.) *Hue* merupakan warna yang direfleksikan dari objek yang buram yang terdapat pada ukuran roda warna yang terdapat daripada ukuran dari 0° sampai dengan 360°

2.) *Saturation* atau dapat disebut *Chroma*, merupakan warna yang ditentukan dengan komposisi warna abu-abu yang dapat diukur

3.) dari 0% sampai dengan 100% dengan ukuran roda warna dari titik tengah sampai ke tepian.

4.) *Brightness* merupakan penentuan antara warna yang cerah dengan warna yang gelap dengan komposisi warna hitam yang dapat diukur dari 0% (warna cerah) sampai dengan 100% (warna gelap).

d. *CMYK*

CMYK merupakan singkatan daripada empat warna yang terdiri dari cyan (biru muda), magenta, kuning (*yellow*), dan hitam yang warna hitam tersebut digunakan untuk menentukan ukuran kecerahan daripada warna gambar tersebut (hlm.107).

3. Psikologi Warna

Menurut Eiseman (2006) di dalam bukunya yang berjudul *Color - Message & Meanings: A PANTONE Color Resource*, mengutarakan bahwa penggunaan warna di dalam area dapat dipengaruhi oleh warna tersebut dan warna tersebut juga dapat menyampaikan pesan kepada pengamat (hlm.4). Teori tersebut lalu digabungkan dengan psikologi warna menurut Anne Damera (2007) yang di dalam bukunya yang berjudul *Color Basic: Panduan Dasar Warna untuk Desainer & Industri Grafika* (hlm.29).

a. Merah

Merah merupakan warna aliran kehidupan, jantung, kepribadian yang keras, emosi yang kuat, bahaya, berhenti, mewah, dan seksi.

b. Merah Muda

Merah muda merupakan warna perasaan yang manis, gadis (feminism), asmara, halus, jiwa muda, sensitif, dan nyaman.

c. Oranye

Oranye merupakan warna yang hangat, fleksibel, rasa buah, ceria, natural, indah, aktif, panas, *friendly* (persahabatan), dan kreatif.

d. Kuning

Kuning merupakan warna matahari, sumber cahaya, kecerdasan, ide baru, kejujuran, pemulihan, dan semangat.

e. Hijau

Hijau merupakan warna daun, sejuk, segar, ringan, menyenangkan, keberuntungan, kesejahteraan, dan relaksasi.

f. Biru

Biru merupakan warna yang sejuk, santai, tenang, kepercayaan, kebijaksanaan, kematangan, dan teknologi canggih.

g. Ungu

Ungu merupakan warna yang mencerminkan keagungan, keindahan, unik, mistis, angkuh, ringan, menyenangkan, kerajaan, dan sakral.

h. Putih

Putih merupakan warna yang mencerminkan keagungan, bersih, murni, jujur, polos, higienis, ikhlas, sehat, monoton, dan kaku.

i. Hitam

Hitam merupakan warna yang abadi, anggun, hening, modern, elegan, mewah, magis, dan merusak.

j. Coklat

Coklat merupakan warna yang alami, kesederhanaan, hangat, produk daur ulang, netral, tidak cerah, tidak bersih, dan tidak steril.

k. Abu-Abu

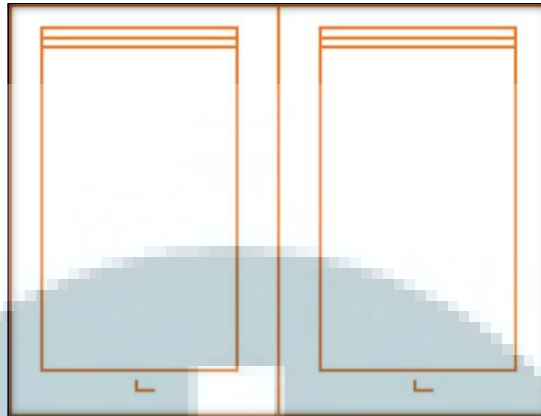
Abu-abu, yang disebut juga dengan warna netral, adalah warna yang aman, sopan, klasik, fleksibel untuk semua warna, dan warna latar belakang.

2.3.4. Layout

Menurut Ambrose dan Harris (2005) di dalam bukunya yang berjudul *Basic Design 02: Layout*, *Layout* merupakan unsur desain yang berhubungan dengan tata letak dan manajemen di dalam bentuk dan ruang yang bertujuan untuk menciptakan unsur visual dan penyusunan teks yang dapat memisahkan informasi satu dengan yang lain sehingga pembaca dapat menemukan dengan mudah informasi apa yang ingin dicari (hlm.5). Menurut Tondreau (2009) di dalam bukunya yang berjudul *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grid*, menambahkan bahwa untuk menentukan layout dibutuhkan penentuan tata letak yang dilakukan dengan menggunakan *grid* (pembatas). Struktur-struktur dasar dalam penggunaan *grid* adalah sebagai berikut (hlm.11).

1. *A Single Column Grid*

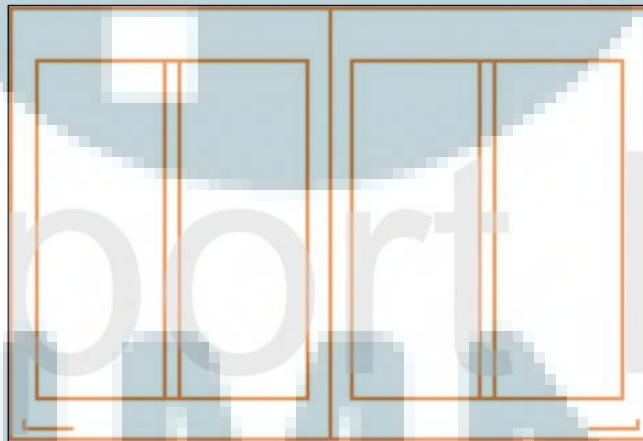
Sistem ini digunakan untuk sebuah esai, cerita buku, dan laporan yang menggunakan beberapa barisan teks kalimat yang berjalan terus-menerus yang kemudian terbagi menjadi dua bagian.



Gambar 2.14. A Single Column Grid
(Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grid, 2009)

2. *A Two Column Grid*

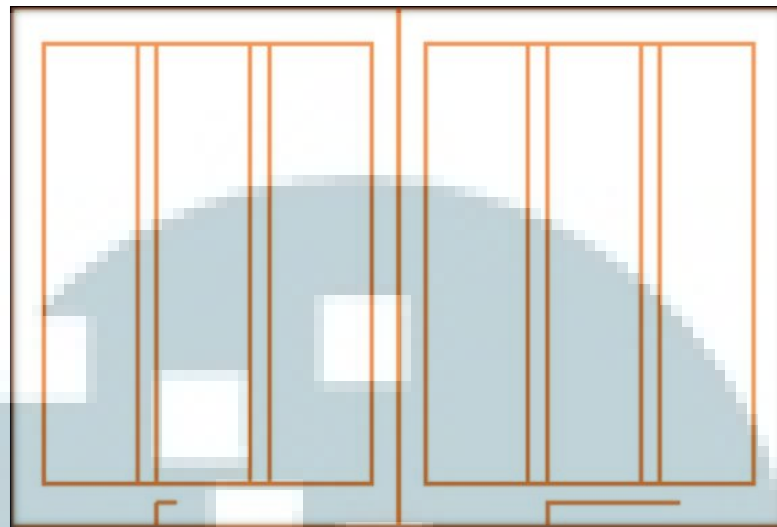
Dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam bentuk teks yang berbeda-beda yang dipisahkan dalam beberapa kolom dan kolom tersebut dapat diatur dengan ukuran lebar yang sama atau tidak sama dalam proporsi yang ideal.



Gambar 2.15. A Two Column Grid
(Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grid, 2009)

3. *Multicolumn Grid*

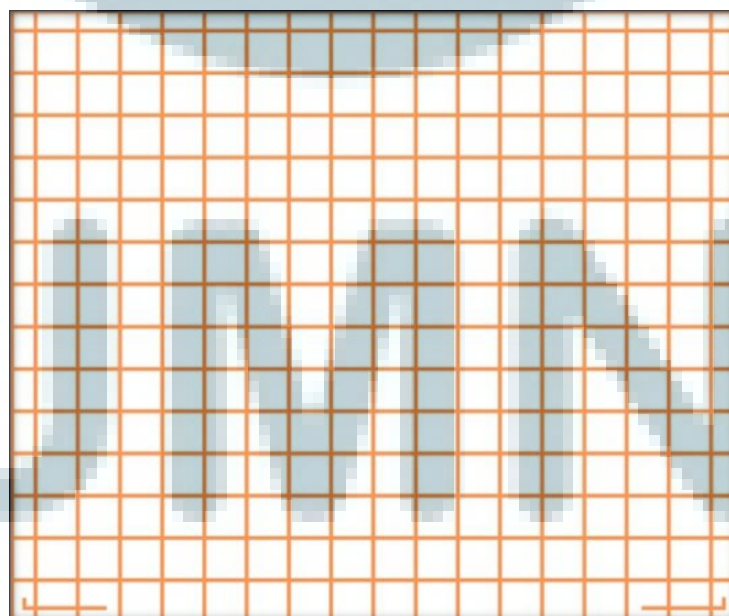
Menggunakan beberapa kolom yang variatif dengan ukuran lebar yang beragam yang biasanya digunakan dalam pembuatan majalah atau Koran.



Gambar 2.16. Multicolumn Grid
(Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grid, 2009)

4. *Modular Grid*

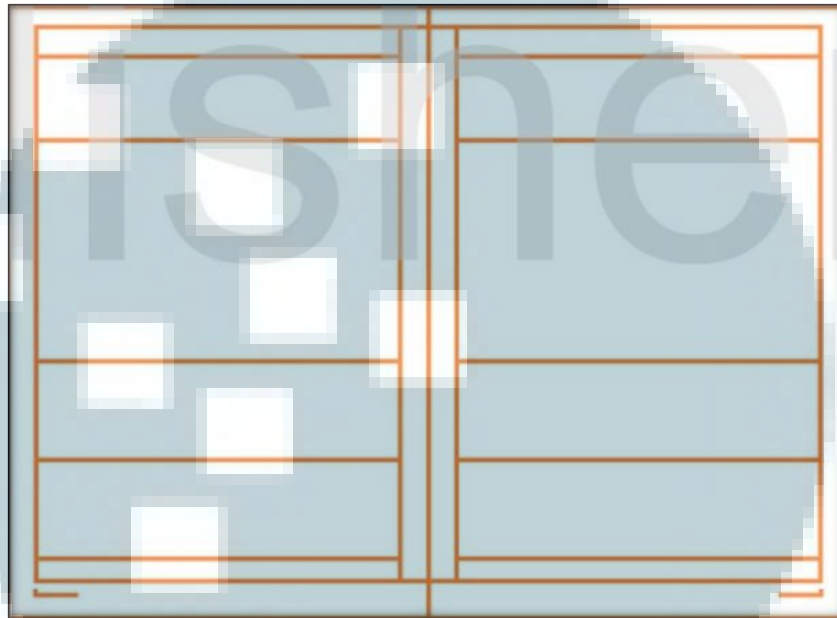
Sistem ini digunakan untuk informasi-informasi kompleks seperti kalender, grafik, dan table yang menggabungkan kolom vertical dan horizontal dengan potongan-potongan kecil.



Gambar 2.17. *Modular Grid*
(Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grid, 2009)

5. *Hierarchical Grid*

Membagi kumpulan teks yang menjadi beberapa zona (wilayah) dengan ukuran vertical yang sama namun dengan ukuran horizontal yang bermacam-macam.



Gambar 2.18. Hierarchical Grid
(Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grid, 2009)

2.4. **GUI (Graphical User Interface)**

Menurut Fischer (2005), sistem modern seperti Microsoft Windows, Apple MacOS, dan juga sistem operasi Unix seperti Linux dan Solaris sudah menggunakan tampilan antarmuka grafis (GUI) (hlm. 1). Fischer menambahkan bahwa GUI (*Graphical User Interface*) merupakan tampilan antarmuka yang dapat berinteraksi dengan pengguna dengan cara menggerakkan mouse, menekan tombol, dan memilih item menu yang diinginkan dan setelah itu program akan membalasnya dengan sebuah peristiwa yang diinginkan oleh pengguna (hlm. 3). Elemen-elemen yang ada di dalam *Graphical User Interface* adalah sebagai berikut (hlm. 9).

1. *Frames*

Frames merupakan area persegi panjang (terletak di atas *windows*) yang diisi dengan judul yang berupa sebuah teks dan juga terdapat tiga tombol yang berfungsi untuk menutup sebuah aplikasi (*close*), memaksimalkan dan mengecilkan sebuah tampilan aplikasi (*fullscreen and restore down*), dan menutup sebuah aplikasi untuk sementara (*minimize*) (hlm. 9).

2. *Panels and Layouts*

Panels merupakan sebuah area persegi panjang di bawah *Frames* yang dapat digunakan untuk dua tujuan utama, yaitu sebagai sebuah kertas kosong/kanvas dan yang lain digunakan untuk menampilkan elemen grafis yang menarik (hlm. 14). Sedangkan *Layout* merupakan sebuah perbatasan yang digunakan untuk mengatur sebuah gambar, teks, maupun elemen grafis lainnya yang dapat diatur sedemikian rupa sehingga tata letak menjadi rapi (hlm. 16).

3. *Button* (tombol)

Button merupakan area persegi panjang yang di dalamnya terdapat teks sebagai petunjuk untuk pengguna agar mereka dapat mengetahui sebuah peristiwa yang pada akhirnya dapat memicu peristiwa yang diinginkan oleh pengguna dengan menekan tombol kiri pada *mouse* (hlm. 28).

2.5. Navigasi

Permana (2004) berpendapat bahwa navigasi, yang biasa digunakan pada sebuah situs dan aplikasi, merupakan sesuatu yang mirip dengan petunjuk jalan atau peta yang dapat memberikan pilihan kepada pengunjung (hlm.99). Permana menambahkan bahwa navigasi merupakan elemen penting dalam sebuah situs

maupun aplikasi karena pengunjung akan merasa tidak senang jika mengunjungi sebuah situs dengan navigasi yang menyesatkan (hlm.99). Kalbach (2007), di dalam bukunya yang berjudul *Designing Web Navigation*, juga berpendapat bahwa Navigasi dapat didefinisikan melalui tiga proses, yaitu (hlm.5):

1. Proses sebuah teori dan praktek tentang bagaimana pengguna website bergerak dari halaman yang satu ke halaman yang lain
2. Proses di mana pengguna website mencari dan menemukan informasi (*browsing*)
3. Proses di mana terdapat link, label, dan elemen lain yang menyediakan akses ke halaman dan membantu pengguna untuk menyesuaikan diri dalam berinteraksi dengan situs web.

Kalbach menambahkan bahwa desain navigasi dalam sebuah web atau aplikasi dapat dipengaruhi oleh banyak factor sehingga untuk merancanganya diperlukan pertanyaan-pertanyaan yang mendasar, seperti (hlm.19):

1. Mengapa anda membangun situs/aplikasi?
Langkah pertama dalam desain navigasi adalah memahami tujuan dan motivasi untuk situs web atau aplikasi secara keseluruhan.
2. Siapa yang akan menggunakan situs/aplikasi ini?
Penelitian tersebut tidak hanya berdasarkan sikap, tetapi juga berdasarkan kepentingan atau kebutuhan pengunjung.
3. Akses apakah yang akan disediakan dalam navigasi?
Rancangan desain navigasi harus dapat bertugas untuk menyediakan konten yang tepat untuk memberikan jawaban yang dicari oleh pengunjung.

4. Bagaimana pengaturan isi situs/aplikasi?

Alur susunan informasi merupakan struktur yang mendasar yang memberi gambaran dan makna daripada isi dan fungsi sebuah situs/aplikasi yang berdampak besar pada desain navigasi.

5. Bagaimana cara mengarahkan pengunjung ke konten yang dibutuhkan?

Tata letak halaman dan desain grafis memberikan navigasi akhir untuk para pengunjung situs/aplikasi dengan. Pengaturan halaman, jenis font, ukuran, dan warna sudah menjadi elemen penting yang dapat membuat sistem navigasi.

2.6. *Character Design*

Menurut Sheldon (2004) di dalam bukunya yang berjudul *Character Development and Storytelling for Games*, dimensi karakter dibagi menjadi 3 yang terdiri dari dimensi psikologi, dimensi fisiologi, dan dimensi sosiologi (hlm.37).

2.6.1. Dimensi Psikologi

Sheldon (2004) melanjutkan bahwa dimensi psikologi merupakan kepribadian karakter berdasarkan watak dan perilakunya dalam sebuah cerita. Isbister (2006) menambahkan di dalam bukunya yang berjudul *Game Better Characters by Design: A Psychological Approach*, bahwa dimensi psikologi merupakan dimensi yang mempelajari tentang kepribadian daripada karakter yang terdiri dari 3 kepribadian dasar daripada karakter tersebut. 3 kepribadian dasar tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Opennes*

Opennes merupakan kepribadian karakter yang selalu ingin mencoba tantangan, selalu tidak puas, dan terbuka dengan sesamanya.

2. *Conscientiousness*

Conscientiousness merupakan kepribadian karakter yang suka membuat rencana dengan rapi untuk suatu tujuan tertentu, yang berperan sebagai karakter pemandu atau pengarah untuk para pemain.

3. *Neuroticism*

Neuroticism merupakan kepribadian karakter yang cenderung mengalami emosi negatif, mudah marah, suasana hati selalu berubah, dan cepat merasa cemas.

Gumelar (2011) menambahkan di dalam kutipan bukunya yang berjudul *Comic Making*, kepribadian karakter dibagi menjadi 3 yang dapat diterapkan pada rancangan desain tokoh, yaitu sebagai berikut.

1. *Protagonis*

Protagonis merupakan karakter yang memiliki sifat yang positif (baik), seperti: jujur, berwibawa, sabar, berpikiran positif, dan berani mempertaruhkan nyawanya untuk memberikan pengaruh baik.

2. *Antagonis*

Antagonis merupakan karakter yang memiliki sifat bertentangan dengan karakter protagonis. Karakter tersebut memiliki sifat jahat dan suka melakukan hal yang buruk demi kepentingan diri-sendiri.

3. *Netralis*

Netralis merupakan sifat karakter yang tidak berpihak baik kepada karakter protagonis maupun karakter antagonis. Karakter ini hanya menjadi pengawas di dalam cerita dan biasanya memiliki sifat yang bijak (hlm.91).

2.6.2. Dimensi Fisiologi

Menurut Fogelstrom (2013) di dalam bukunya yang berjudul *Investigation of Shapes and Colours as Elements of Character Design*, bentuk dasar yang mewakilkan sifat karakter adalah sebagai berikut.

1. Persegi (*square*)

Mencerminkan karakter yang stabil, percaya, jujur, tertib, keamanan, kesetaraan, dan maskulin.

2. Segitiga (*triangle*)

Mencerminkan karakter yang enerjik, licik, suka beraksi, konflik, tegang.

3. Lingkaran (*circle*)

Mencerminkan karakter yang selalu lengkap, anggun, ceria, suka menghibur, kesatuan (tidak ada putus), perlindungan, kekanak-kanakan (hlm.5).

2.6.3. Dimensi Sosiologi

Menurut Lankoski, Helio, dan Ekman (2003) dimensi sosiologi karakter dapat ditentukan berdasarkan kelas, pekerjaan, pendidikan, kehidupan keluarga, agama, ras dan kebangsaan, komunitas, politik, dan hobi (hlm.143).

UMN