



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. *Interactive Media*

Salah satu bentuk media yang ada adalah media interaktif, Finney (2011) menjelaskan bahwa media interaktif adalah gabungan dari teks elektronik, grafis, motion graphic, dan suara, dan semua hal tersebut digabungkan menjadi media digital yang bisa melakukan interaksi terhadap penggunanya. Media digital tersebut biasanya di sebar di lingkungan digital juga seperti internet atau TV interaktif. Bentuk media interaktif juga banyak jenisnya, seperti komik interaktif, *music video* interaktif, *video game*, dan *visual novel*.

2.1.1 *Visual Novel*



Gambar 2.1 Contoh gambar *visual novel*
(http://tyranobuilder.com/wp-content/uploads/2016/08/ss00_16x9.jpg)

Visual novel adalah salah satu media interaktif yang juga bisa disebut *game*. *Visual novel* adalah novel digital yang interaktif. Menurut Cavallro (2010) *visual novel* adalah *game* atau media interaktif yang berisikan narasi dan dialog antar karakter atau tokoh yang ditampilkan dalam bentuk karakter, ilustrasi, dan latar belakang

atau *environment* yang statis, *visual novel* juga bisa disebut *game adventure* karena fokusnya terhadap narasi. *Visual novel* juga memungkinkan penggunanya untuk ikut berpartisipasi dan membangun cerita di *visual novel* tersebut dengan interaksi yang ada, sehingga cerita tersebut bisa berubah dengan interaksi penggunanya. Hal ini membuat cara baru untuk menyampaikan cerita yang berbeda dari media lain.

Walaupun lebih diutamakan ke narasinya, visualnya dibutuhkan untuk lebih memberikan ketertarikan kepada pemainnya. Lambert (2010) mengatakan untuk memberikan ketertarikan kepada pemain *visual novel* tersebut, dibutuhkan *mood* dan suasana yang tepat, tetapi hal tersebut tidak bisa dicapai hanya dengan narasi saja, tetapi dengan visual juga. Dengan menfokuskan pemainnya ke visual yang tepat, pendesain *visual novel* tersebut bisa memberikan makna atau maksud tertentu tanpa menuliskannya sebagai bentuk tulisan. Oleh karena itu visual adalah hal yang sangat penting dalam *visual novel*, unsur visual tersebut ada banyak macamnya, dan salah satunya adalah *environment*.

2.2. Environment

Environment yang baik pada umumnya dibutuhkan untuk menyampaikan *mood* dan atmosfer terhadap media interaktif atau *game*-nya, begitulah yang dikatakan oleh Schuytama (2007). Dan dia juga mengatakan bahwa *game* yang tidak memiliki *environment* yang menarik adalah *game* yang tidak punya pijakan sendiri.

Tidak hanya itu saja, *environment* mempunyai fungsi yang jauh lebih besar lagi dalam media interaktif atau *game*. Sebagai contoh, menurut VanOrd (Gamespot, 2015, Bloodborne Review, para. 8) salah satu *game* yang mempunyai *environment* yang baik adalah “Bloodborne”, *game* ciptaan From Software. Karena *game* ini tidak hanya dikenal dengan cerita dan karakternya yang menarik, tetapi

juga *environment*-nya. *Environment* dalam *game* tersebut dinilai tidak hanya indah tetapi juga dapat menyampaikan cerita lewat *environment*-nya. Hal tersebut menunjukkan bahwa *environment* adalah unsur yang penting di dalam media interaktif dan *video game*. Bessen (2008) menjelaskan bahwa ada berbagai macam fungsi *environment* untuk sebuah media interaktif.

2.2.1. Signifikansi dalam *Environment*

Bessen (2008) mengatakan bahwa *environment* mempunyai tugas sendiri dalam berkomunikasi terhadap pengguna media interaktif tersebut. *Environment* bisa menunjukkan suatu keadaan dengan cara menunjukkan hasil kejadian di *environment* tersebut, contohnya aktifitas manusia atau kejadian alam, contohnya seperti kota yang terbengkalai dikarenakan bencana alam melanda kota tersebut sebelumnya. *Environment* juga bisa memberi tahu pengguna informasi lebih detail dengan kondisi di *environment* tersebut.



Gambar 2.2. Contoh signifikansi dalam *environment*
(<http://vignette3.wikia.nocookie.net/thelastofus/images/b/b4/The-Last-of-Us-environment.jpg>)

2.2.2. *Environment* dan *Mood*

Selanjutnya Bessen (2008) menjelaskan *environment* juga penting untuk menetapkan *mood* dalam suatu media interaktif. Untuk memunculkan suatu *mood* dalam *environment*, *style* adalah faktor yang sangat penting untuk di perhatikan. *Style* tersebut bisa di ubah atau di modifikasi untuk mencapai suatu *mood* tertentu. Contohnya di film “Fantasia”, hutan di film tersebut dibuat menjadi seram dengan mengubah *style* pohon di hutan tersebut menjadi rusak atau cabangnya terlihat membengkok sehingga terlihat menyeramkan, dan *mood* di *environment* tersebut menjadi menyeramkan.



Gambar 2.3 Contoh *environment* dan *mood*
(<https://img.apmcdn.org/293d4090981b766dd0080c1bde9336cd518f9627/uncropped/4e5456-20151113-fantasia-ave-maria.jpg>)

2.2.3. *Environment* dan Karakter

Bessen (2008) menjelaskan salah satu peraturan paling mendasar dalam *environment* adalah tidak melebihi atau menghalangi karakternya, tetapi secara bersamaan *environment* tersebut harus berhubungan dengan karakternya juga sehingga kedua hal tersebut bisa dipercayai untuk hidup di dunia yang sama. Keseimbangan dua elemen tersebut adalah hal yang penting untuk di perhatikan,

untuk mencapai keseimbangan tersebut diperlukan konsistensi dalam *style*, warna, tingkat detil, bahkan tingkat realisme-nya.



Gambar 2.4 Contoh *environment* dan karakter
(http://www.otakustudy.com/wp-content/uploads/2013/05/gallery_m_007.jpg)

2.3. Ilustrasi

2.3.1. Pengertian Ilustrasi

Bentuk dari sebuah *environment* bisa bermacam-macam tergantung di media apa *environment* tersebut berada, salah satu bentuknya adalah ilustrasi. Menurut Wingan (2009) ilustrasi merupakan alat komunikasi visual yang bersifat imajinatif dan personal, dan juga bisa sebagai alat penyelesaian masalah, hiburan, dekorasi, edukasi, inspiratif, pencerita, pemberi informasi, dan lain-lain. Male (2007) juga mengatakan bahwa ilustrasi adalah tentang mengkomunikasikan pesan dengan konteks yang spesifik kepada audiens yang dituju.

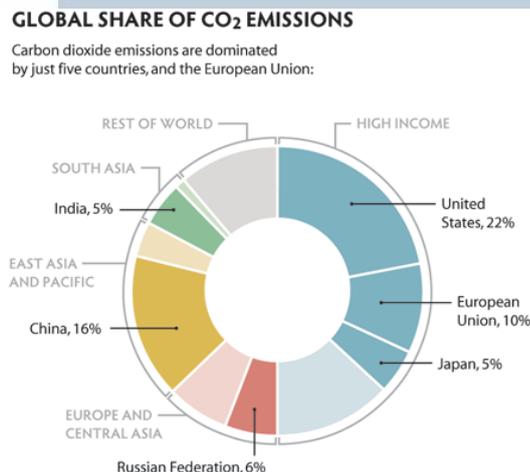
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.3.2. Peran-Peran Ilustrasi

Male (2007) dia juga mengatakan bahwa ilustrasi juga memiliki peran yang berbeda-beda, dia mengungkapkan jenis-jenis peran ilustrasi adalah:

1. Ilustrasi sebagai Informasi

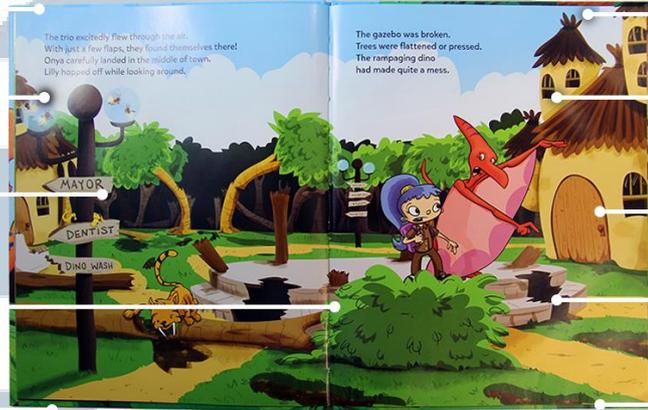
Ilustrasi juga dapat dijadikan sebagai alat pemberi informasi, dengan adanya visual informasi tersebut lebih mudah dicerna oleh audiens yang dituju. Hal tersebut dikarenakan informasi lebih mudah dicerna ketika disampaikan dengan visual.



Gambar 2.5 Contoh ilustrasi sebagai informasi (<https://i.stack.imgur.com/dKHT1.gif>)

2. Ilustrasi untuk Anak-anak

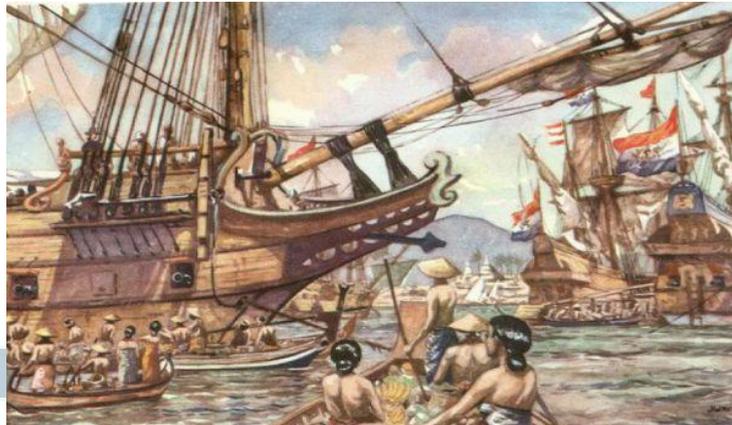
Ilustrasi juga bisa berguna untuk penyampaian edukasi dan informasi kepada anak-anak, contohnya seperti buku gambar yang lebih didominasi oleh visual daripada tulisan supaya anak-anak yang membacanya lebih tertarik dan lebih mudah mencerna informasinya.



Gambar 2.6 Contoh ilustrasi untuk anak-anak
(<https://www.rackcdn.com/images/product-pages/childrens-book-printing-product-tour.png>)

3. Ilustrasi untuk Sejarah dan Budaya

Ilustrasi juga digunakan untuk memberi visualisasi sejarah dan budaya. Contoh ilustrasi ini dapat ditemukan di ensiklopedia, museum, buku sejarah, malah, film dokumenter, dan lain-lain.

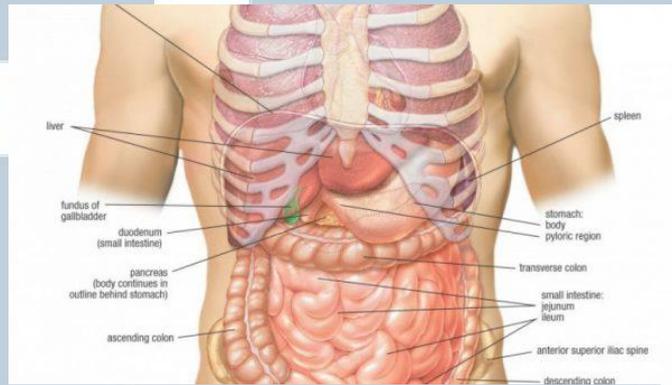


Gambar 2.7 Contoh ilustrasi untuk sejarah dan budaya
(http://cdn.bantenhits.com/media/k2/items/cache/cbbcf4fa489d61b42aa4a35932850e0b_XL.jpg)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

4. Ilustrasi untuk Medis dan Teknologi

Ilustrasi juga dibutuhkan dalam medis dan teknologi untuk memvisualisasikan bagian-bagian anatomi biologis atau teknologi, dan memudahkan penyampaian informasi.



Gambar 2.8 Contoh ilustrasi untuk medis

(<http://learnandreturn.com/wp-content/uploads/2017/01/Awesome-Human-Anatomy-Lower-Abdomen-71-In-human-anatomy-pictures-with-Human-Anatomy-Lower-Abdomen-600x340.jpg>)

5. Ilustrasi sebagai Alat Penyampaian Cerita

Ilustrasi juga digunakan dalam menyampaikan cerita secara visual.

Ilustrasi tersebut bisa memunculkan dramatisasi dengan penggunaan komposisi dan warna yang baik. Selain itu, ilustrasi juga dapat memunculkan atmosfer dalam sebuah cerita.

Jenis ilustrasi yang penulis akan gunakan adalah ilustrasi sebagai alat penyampaian cerita, dikarenakan ilustrasi *environment* yang penulis akan buat berdasarkan dari plot ceritanya.

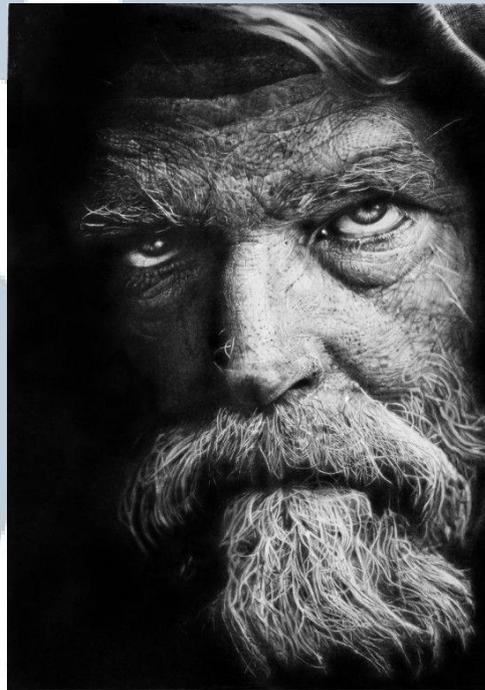
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.3.3. Gaya Ilustrasi

Male (2007) juga mengatakan ada beberapa jenis-jenis atau *style* ilustrasi, salah satunya adalah ilustrasi literal. Ia mengatakan bahwa hampir semua ilustrasi masuk kedalam kategori literal. Jenis-jenis ilustrasi literal adalah:

1. *Hyperrealism*

Hyperrealism adalah *style* ilustrasi yang sangat menekankan detail sehingga gambar tersebut terlihat *photo-realistic*. Tujuan dari *style hyperrealism* adalah menciptakan ulang suatu gambar yang tidak bisa dibuat oleh fotografi.



Gambar 2.9 Contoh *Hyperrealism*
(<https://i.pinimg.com/736x/11/3d/f6/113df6edd706fa10335dbcc00fccc341--pencil-illustration-art-illustrations.jpg>)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2. *Stylized Realism* atau *Semi Realism*

Berbeda dari *style hyperrealism*, *stylized realism* atau *semi realism* masih menunjukkan sedikit realis tetapi juga bisa menunjukkan tidak terlalu realis. Misalnya, bentuk badan, muka, atau bangunan di ilustrasi tersebut masih realis tetapi pewarnaannya atau *shading*-nya tidak realis, begitu juga sebaliknya.



Gambar 2.10 Contoh *Stylized Realism*

(<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/003/779/785/large/arseniy-chebynkinstolovka.jpg?1477415214>)

2.3.4 Teori RWD dan NPM

Menurut Tabrani (2012) dalam seni rupa seperti ilustrasi terdapat dua tipe sistem, yaitu Naturalis Perspektif Momen-opname (NPM) dan Ruang Waktu Datar (RWD). NPM adalah sistem yang berasal dari barat, dimana sistem menggambarnya adalah lebih deskriptif, sistem NPM juga menggunakan teori perspektif, dan hasil jadinya seperti membuat foto dikarenakan NPM menggambar dari satu tempat, arah, atau waktu. Sistem NPM sangat menunjukkan ilusi ruang yang kuat, dan lebih mudah dimengerti saat dilihat.



Gambar 2.11 Gambar dengan tipe NPM
(http://pix.com.ua/db/art/painting/dutch_masters/b-492096.jpg)

Sedangkan RWD adalah sistem menggambar dari timur, seperti di Indonesia. RWD adalah cara menggambar yang tidak terlalu menunjukkan ilusi kedalaman dalam suatu gambar. RWD juga tidak terlalu deskriptif, gambar yang dihasilkan bisa berupa dari sudut mana saja, arah mana saja, dan wtu apa saja, contohnya seperti relief-relief, wayang, dan lain-lain. Tidak hanya relief atau wayang, sistem RWD sudah ada dari sejak kecil seperti gambar yang dibuat oleh anak-anak.

Sistem RWD bisa menampilkan bermacam-macam momen hanya dengan satu gambar, dibandingkan dengan sistem NPM yang hanya menampilkan satu momen dalam satu gambar seperti foto. Dia juga menjelaskan ada beberapa cara dalam menyatakan ruang dalam suatu gambar seperti menggambar tanpa garis tanah, distorsi, dan lain-lain. Hal-hal tersebut juga bisa disebut tata ungkapan, salah satunya adalah tata ungkapan dalam menyatakan ruang.



Gambar 2.12 Gambar dengan tipe RWD
(http://pix.com.ua/db/art/painting/dutch_masters/b-492096.jpg)

Ia juga mengatakan bahwa kedua sistem gambar ini dibutuhkan untuk masa kini maupun masa depan, dan penggunaanya sesuai kebutuhan masing-masing. Dia juga mengatakan jika ingin menunjukkan sesuatu apa adanya, lebih baik menggunakan sistem NPM, dan jika ingin memberi tahu atau mengekspresikan sesuatu lebih baik menggunakan RWD atau kombinasi keduanya. Kombinasi NPM dan RWD juga bisa dilakukan seperti para desainer grafis masa kini.

2.3.5 Audiens dan Gaya Visual

Feldman (2000) mengatakan bahwa gaya visual juga dipengaruhi oleh target audiensnya, sehingga dalam merancang suatu visual dibutuhkan gaya yang tepat untuk umur dan kalangan tertentu. Dengan gaya visual yang tepat dengan audiensnya, visual tersebut dapat lebih menarik terhadap audiensnya. Dia juga mengatakan bahwa untuk umur 12-21 tahun laki-laki lebih tertarik kepada gaya visual kartun, realis, atau semi-realis, sedangkan perempuan umur 12-21 lebih menyukai gaya kartun, oleh karena itu keseimbangan gaya visual yang tepat perlu diperhatikan untuk membuat visual tersebut cocok dengan audiensnya.

2.4. Warna

Pada *environment* warna juga berpengaruh terhadap bagaimana visual *environment* tersebut menceritakan sesuatu, hal tersebut bisa berhubungan dengan *mood environment*-nya. Fraser dan Banks (2004) mengatakan bahwa warna tidak hanya untuk memperindah visual saja. Warna juga bisa membuat yang melihatnya merasakan sesuatu hanya dengan melihat warna tersebut. Setiap warna juga memiliki karakter dan sifatnya sendiri, sehingga dalam memasukan warna kedalam suatu ilustrasi *environment* tidak bisa sembarangan saja, diperlukan warna yang cocok untuk mencapai mood yang tepat. Berikut jenis-jenis warna beserta dengan nilai positif dan negatif dibaliknya.



Gambar 2.11 Abu-abu
(https://www.babybedding.com/images/fabric/silver-gray-minky-fabric_large.jpg)

1. Abu-Abu

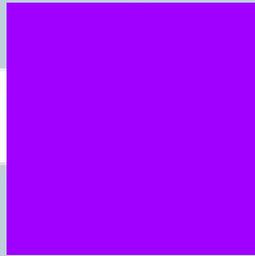
- Positif: Psikologi yang netral.
- Negatif: Kurang percaya diri, kelembaban, depresi, hibernasi, kurang tenaga.



Gambar 2.12 Coklat
(http://www.designindaba.com/sites/default/files/news/brown_0_0.jpg)

2. Coklat

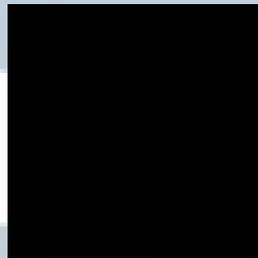
- Positif: Keseriusan, kehangatan, alam, kebumian, kepercayaan, bantuan.
- Negatif: kurang humor, rasa berat. kuno, kotor



Gambar 2.13 Ungu
(<http://weknowyourdreams.com/images/violet/violet-09.jpg>)

3. Ungu

- Positif: Kepekaan spiritual, penahanan, visi, kemewahan, kebenaran, kualitas.
- Negatif: introversi, kemunduran, penindasan, inferioritas.



Gambar 2.14 Hitam
(https://images.urbanoutfitters.com/is/image/UrbanOutfitters/30968168_001_s.jpg)

4. Hitam

- Positif: efisiensi, mempesona, perlindungan.
- Negatif: Opresi, kedinginan, kematian, kejahatan.



Gambar 2.15 Biru
(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/ff/Solid_blue.svg/225px-Solid_blue.svg.png)

5. Biru

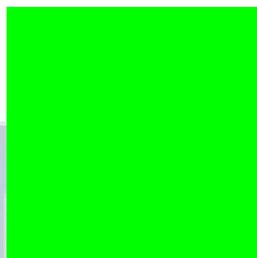
- Positif: Kepintaran, komunikasi, kepercayaan, kesejukan, ketenangan.
- Negatif: Kedinginan, kurang emosi, tidak bersahabat, sikap acuh tak acuh.



Gambar 2.16 Merah
(<http://homepages.neiu.edu/~asalaza5/cs300/images/redimage.png>)

6. Merah

- Positif: Keberanian fisik, kekuatan, kehangatan, maskulin, kesenangan, cinta.
- Negatif: Marah, kekerasan, tantangan, darah, bahaya, perang.

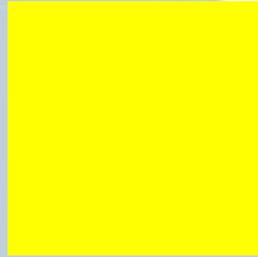


Gambar 2.17 Hijau
(http://www.colores.org.es/imagenes_colores/lime-web-x11-verde.jpg)

7. Hijau

- Positif: Harmonis, keseimbangan, kesegaran, rasa alam, kedamaian, relaksasi.
- Negatif: Kebosanan, hambar, kurang kebersihan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.18 Kuning

(<https://is1-ssl.mzstatic.com/image/thumb/Purple128/v4/d5/e6/05/d5e60595-94e9-e014-613a-78134a1af9e4/source/1200x630bb.jpg>)

8. Kuning

- Positif: Optimis, harga diri, kepercayaan diri, bersahabat, kreativitas.
- Negatif: ketakutan, kegelisahan, bunuh diri, lemah emosi.

2.5. Environment Design

Setelah mengetahui dasar *environment* dan teori mengenai ilustrasi serta warna, merancang *environment* tidak bisa dilakukan dengan sembarangan saja. Galuzin (2016) mengatakan dalam mendesain *environment* ada hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

- Ide: Setiap *environment* membutuhkan ide untuk diwujudkan menjadi *setting* media interaktif atau *game* tersebut
- *Setting*, Lokasi, dan Tema: diperlukan untuk menentukan apa *setting* yang digunakan, dimana *environment* tersebut berada, dan tema yang digunakan untuk media interaktif atau *game* tersebut.
- Tujuan Proyek: kenapa *environment* tersebut dibuat, maka *environment* media interaktif atau *game* tidak sembarang dibuat.
- Riset: dibutuhkan riset penelitian tentang *setting environment* tersebut.
- Cerita: setiap *environment* ada cerita yang menggambarkan kenapa *environment* tersebut seperti itu.

- *Focal Point*: kadang di *environment* tersebut ada suatu bangunan atau objek yang menjadi pusat *environment* tersebut.
- Visual: visual dalam *environment* tersebut harus sesuai dengan tema media interaktif atau *game* tersebut, dan visual tersebut dapat memunculkan atmosfer dalam media interaktif atau *game* tersebut.

Dan juga dia mengatakan bahwa ada elemen-elemen yang penting dalam membuat atau merancang *environment* dalam media interaktif atau *game* yaitu:

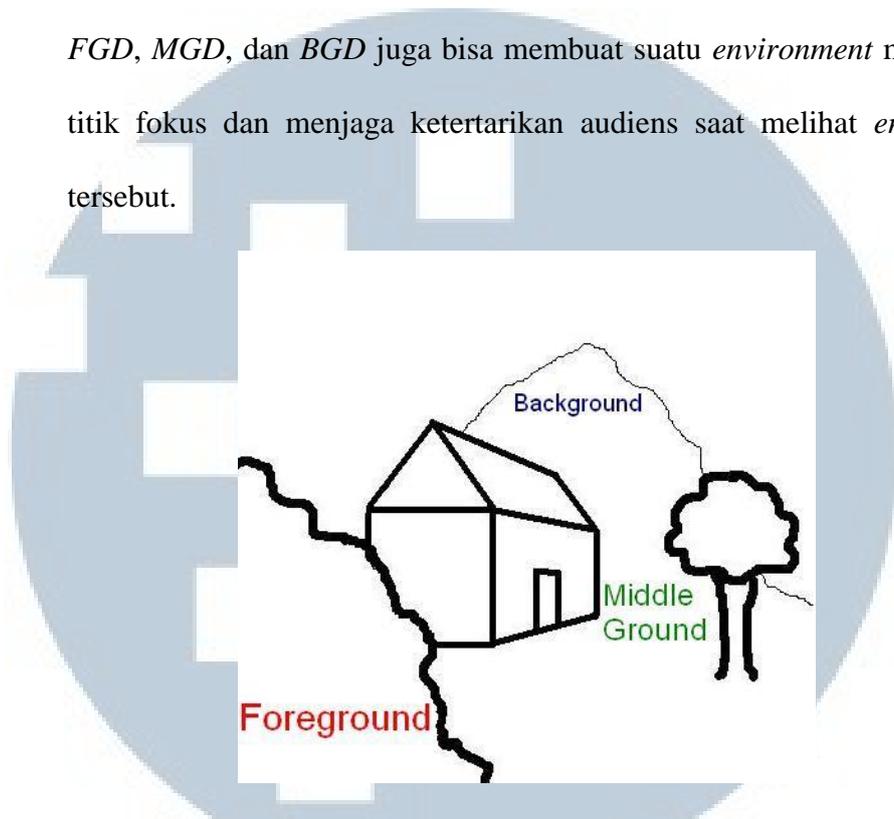
- Perencanaan dan pra-produksi: mempunyai rencana untuk di jalankan, dan memiliki visi yang jelas terhadap *environment* media interaktif atau *game* tersebut.
- Visual/Artistik: estetika dari *environment* media interaktif atau *game* tersebut.
- Teknikal: pengetahuan tentang *software* apa yang akan digunakan, prinsip seni dan desain.

Hal-hal tersebut sebenarnya tidak perlu di implementasikan semua jika media interaktif atau *game* tersebut tidak membutuhkannya. (2016 hlm. 9, 16, 1)

2.5.1. Foreground, Middle-Ground, dan Background

Mitchell menjelaskan (2012) saat mendesain *environment*, terutama pada dua dimensi (2D) harus dibedakan menjadi beberapa bagian yaitu *foreground* (FGD), *middle-ground* (MGD), *background* (BGD). Hal tersebut membuat *environment* tersebut memiliki kedalaman walaupun *environment* tersebut hanyalah berbentuk 2D. Hart (2008) juga menjelaskan

FGD, *MGD*, dan *BGD* juga bisa membuat suatu *environment* mempunyai titik fokus dan menjaga ketertarikan audiens saat melihat *environment* tersebut.



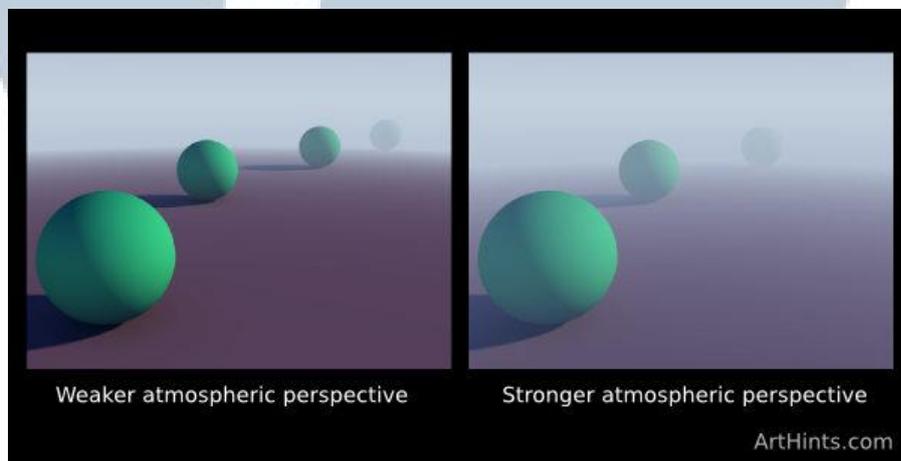
Gambar 2.19 Contoh *FGD*, *MGD*, dan *BGD*
(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/6a/2b/08/6a2b082948dc69312b4b9630fe9f9bbd--landscape-drawings-art-elements.jpg>)

2.5.2. Perspektif

Selain *FGD*, *MGD*, dan *BGD*, perspektif juga dibutuhkan untuk mencapai kedalaman dalam sebuah *environment* tersebut. Norling (1999) mengatakan bahwa perspektif dapat membuat suatu objek dalam sebuah ilustrasi memiliki dimensi dan kedalaman, perspektif juga memberikan kesan ruang dan volume. Mattingly (2011) juga mengatakan bahwa walaupun suatu gambar dibuat dengan teliti, jika tidak mengikuti peraturan perspektif lukisan tersebut tidak akan terlihat “benar”. Oleh karena itu perspektif adalah sebuah alat utama dalam memberikan kedalaman dalam sebuah gambar. Dia juga mengatakan ada beberapa jenis perspektif:

2.5.2.1. Atmospheric Perspective

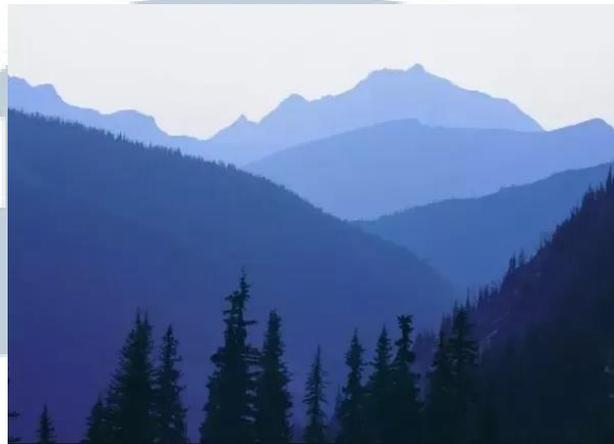
Mattingly (2011) mengatakan Perspektif atmosfer didasarkan dari variasi nilai cahaya dan gelap dari *foreground* sampai *background*. Nilai yang paling gelap dan paling terang hampir selalu paling dekat kepada pengelihatnya. Semakin jauh suatu objek kepada cakrawala, perbandingan antara nilai gelap dan terang menurun, dan objek yang paling jauh dari pengelihat memiliki detail minim dan kadang-kadang hanya berupa siluet.



Gambar 2.20 Contoh *Atmospheric Perspective*
(http://www.arthints.com/wordpress/wp-content/uploads/atmospheric_perspective_strong_weak.jpg)

2.5.2.2. Color Perspective

Mattingly (2011) menjelaskan Perspektif warna adalah ketika suatu objek menyusut kedalam *background*, objek tersebut lebih mengambil warna langit. Biasanya, warna tersebut adalah warna biru, dalam beberapa kasus *foreground* lebih hangat dibandingkan *background*. Ketika saat matahari terbenam, proses tersebut terbalik, dikarenakan langit saat matahari terbenam suhunya hangat, dan cahaya yang datang dari belakang dingin. Objek di *background* lebih hangat daripada *foreground*.



Gambar 2.21 Contoh *Color Perspective*

(<https://qph.ec.quoracdn.net/main-qimg-e8881017b0730cc86219fbc37a735341>)

2.5.2.3. *Linear Perspective*

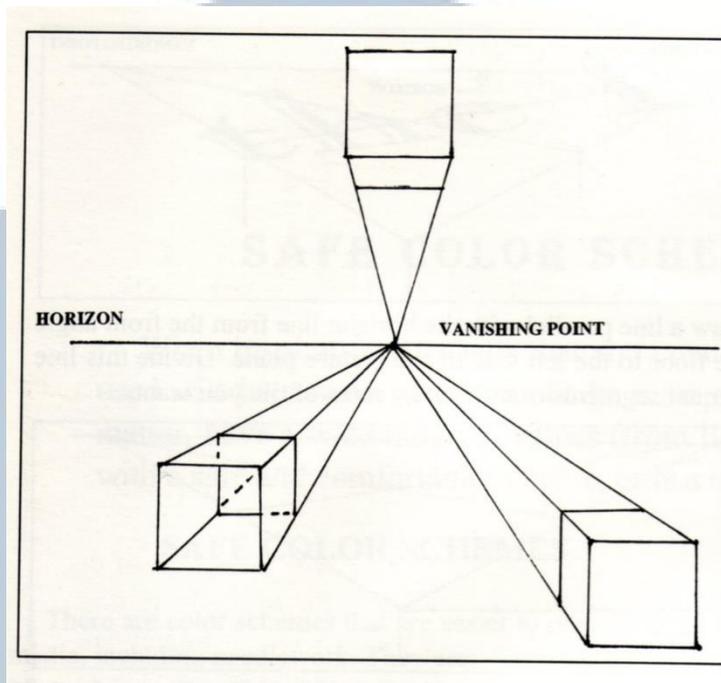
Mattingly (2011) menjelaskan bahwa dalam menggambar sebuah bangunan, objek mekanikal, dan semua barang buatan tangan manusia membutuhkan perspektif. Untuk menggunakan *linear perspective*, dibutuhkan garis cakrawala dan membuat garis bantu saat melukis objeknya. Lalu, dia juga mengatakan bahwa ada tiga bentuk *linear perspective*. Jenis-jenis tersebut adalah:

1. *One-Point Perspective*

Perspektif satu titik adalah bentuk perspektif yang paling sederhana.

Perspektif satu titik menggunakan satu titik hilang, dan perspektif satu titik berhubungan dengan kekuatan, kekokohan, dan simetris.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

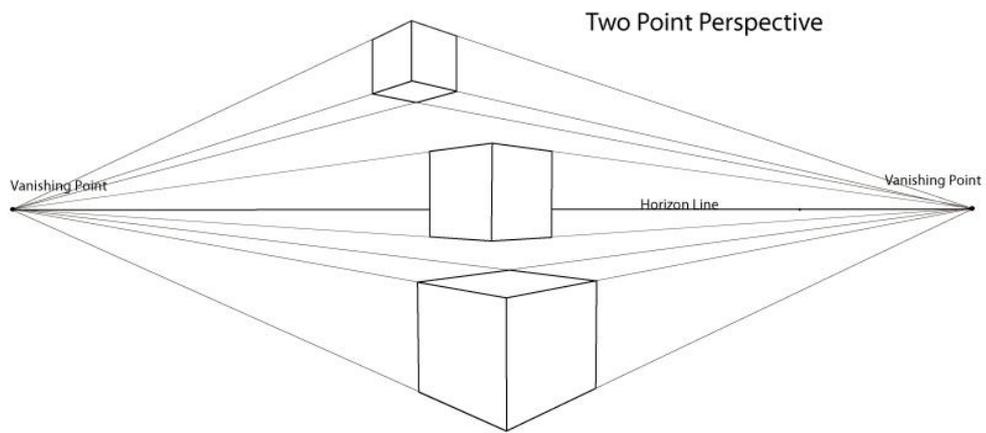


Gambar 2.22 Contoh *One-Point Perspective*
(<https://piaart.files.wordpress.com/2009/09/example3.jpg>)

2. *Two-Point Perspective*

Perspektif dua titik adalah bentuk perspektif yang paling sering ditemukan, perspektif dua titik menggunakan dua titik hilang. Contoh perspektif dua titik bisa ditemukan dimana saja, seperti ketika melihat bangunan dengan pandangan lurus di jalan.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



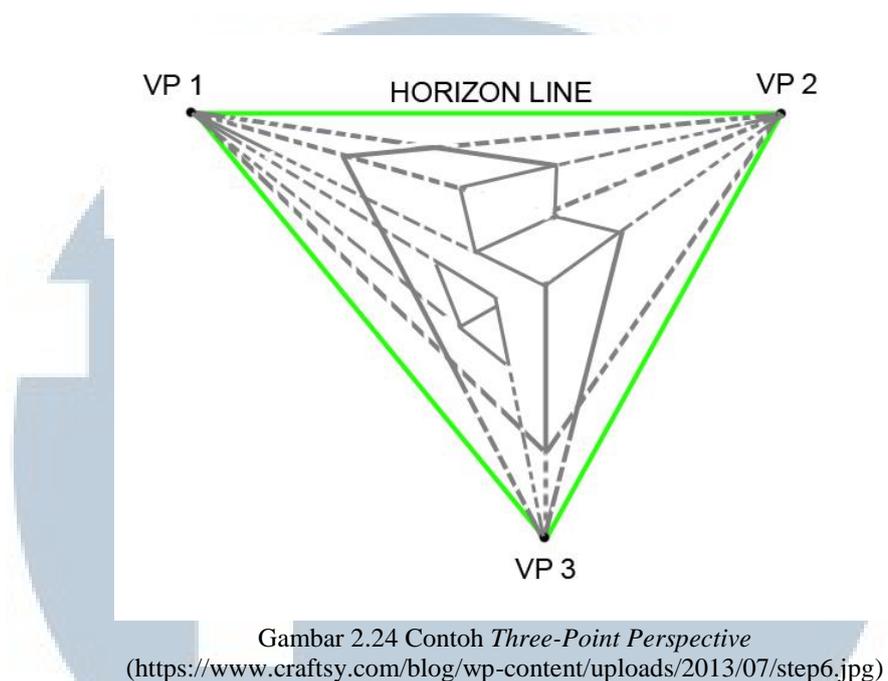
Gambar 2.23 Contoh *Two-Point Perspective*

(http://2.bp.blogspot.com/_CKHEK3fLVDo/TJQ7L9uQzJI/AAAAAAAAABkw/ENWjCdkOIGQ/s1600/2-pt-perspective.jpg)

3. *Three-Point Perspective*

Perspektif tiga titik hilang adalah bentuk perspektif yang dapat menumbuhkan kesan dramatis pada suatu gambar, seperti melihat gedung pencakar langit yang menjulang keatas. Untuk melihat sudut yang ekstrim seperti melihat kebawah atau keatas membutuhkan tiga titik hilang, tetapi hanya satu titik hilang yang terlihat. (2010 hlm 10, 20, 48, 49)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.24 Contoh *Three-Point Perspective*
 (<https://www.craftsy.com/blog/wp-content/uploads/2013/07/step6.jpg>)

2.5.3. *Lighting pada Environment*

Selain perspektif, salah satu hal yang membuat environment tersebut lebih menarik adalah *lighting* (pencahayaan). Katatikarn dan Tanzillo (2017) menjelaskan bahwa *lighting* memiliki tiga tujuan, yang pertama adalah mengarahkan pandangan audiens. Yang kedua adalah membuat suatu ketertarikan visual dengan mempertegas bentuk pada semua objek yang ada. Dan yang ketiga dan paling penting adalah membantu cerita dalam menentukan *mood*-nya. Mereka juga mengatakan bahwa pada *environment* terdapat jenis *lighting* yang berbeda, yaitu:

2.5.3.1. *Interior Lighting*

Katatikarn dan Tanzillo (2017) menjelaskan *Interior lighting* adalah tipe pencahayaan yang berada di dalam ruangan. *Interior lighting* merupakan salah satu jenis pencahayaan yang paling sulit diterapkan karena banyaknya

sumber cahaya dalam satu ruangan. Hal-hal yang perlu diperhatikan pada *interior lighting* adalah:

1. Sumber Cahaya Buatan

Sumber cahaya yang ada di dalam ruangan tidak hanya berasal dari alam, tetapi juga ada dari buatan manusia. Contohnya seperti lampu atau obor, setiap jenis lampu seperti *LED*, bohlam, atau *neon* memiliki karakteristik dan intensitas yang berbeda-beda, begitu juga dengan lampu minyak, lilin, dan sebagainya.



Gambar 2.25 Contoh sumber cahaya buatan
(<http://topyaps.com/wp-content/uploads/2014/06/LED-Light-Emitting-Diodes.jpg>)

2. Cahaya Jendela

Cahaya jendela tidak hanya berasal dari cahaya alam saja, tetapi juga bisa gabungan dari cahaya buatan. Contohnya ketika malam tidak hanya cahaya dari bulan, tetapi juga ada cahaya dari lampu di luar. Selain itu, saat siang hari tidak hanya cahaya yang berasal dari matahari, warna langit dan elemen eksterior lain juga berpengaruh kepada cahaya yang masuk lewat kaca jendela.



Gambar 2.26 Contoh cahaya jendela
 (<https://img.kelbymediagroup.com/planetphotoshop/uploads/2006/12/light-thru-window.jpg>)

3. *White Balance*

White balance fungsinya adalah membuat keseimbangan warna putih dalam suatu gambar. *White balance* digunakan untuk menyeimbangkan warna hangat saat siang hari atau warna dingin pada malam hari.



Gambar 2.27 Contoh white balance
 (<https://img.kelbymediagroup.com/planetphotoshop/uploads/2006/12/light-thru-window.jpg>)

4. Dinding dan Sudut

Saat cahaya menerangi dinding, cahaya tersebut tidak hanya menerangi secara rata. Semakin dekat dinding tersebut dengan sumber cahaya, semakin terang dinding tersebut. Semakin terekspose dinding

tersebut, semakin banyak cahaya ambien yang diterima dinding tersebut. Sehingga, bagian dinding yang paling lebar lebih terang daripada bagian sudut dikarenakan bagian dinding tersebut lebih terekspose cahaya ambien.

2.5.3.2. Exterior Lighting

Selain *interior lighting*, *exterior lighting* juga perlu diperhatikan. Salah satu hal yang terpenting di pada *exterior lighting* adalah *atmospheric perspective*. *Atmospheric perspective* sangat dipengaruhi oleh cahaya bagaimana warna tersebut akan terlihat. Hal-hal yang perlu diperhatikan pada *exterior lighting* adalah:

1. *God Rays*

God rays adalah tipe cahaya volumetrik yang terjadi hanya pada saat kondisi cahaya yang cocok. Hal tersebut terjadi saat cahaya matahari menembus awan sehingga memunculkan cahaya berbentuk radial. *God rays* dapat membuat suatu *environment* menjadi terlihat lebih bersahabat, epik atau romantik.





Gambar 2.28 Contoh *god rays*
(<https://qph.ec.quoracdn.net/main-qimg-42e57d7eed17d447c7a07e883ba110ca-c.jpg>)

2.5.4. *Environment* dalam *Visual Novel*

Di dalam media interaktif berjenis *visual novel environment* tersebut berbeda dengan *environment* di media interaktif lain. Cavallro (2009) mengatakan bahwa *environment* di dalam *visual novel* lebih berfungsi sebagai pembantu dalam cerita di *visual novel* tersebut. Dia menjelaskan *environment* di *visual novel* berfungsi untuk menunjukkan *setting* dan tema di cerita tersebut, dan juga untuk menambah atmosfir dan dramatisasi dalam cerita tersebut. Walaupun rata-rata *environment* di *visual novel* lebih berbentuk sebagai ilustrasi, fungsi dan pentingnya *environment* sangatlah besar untuk menunjukkan atau menyampaikan sesuatu yang diinginkan oleh pendesain dengan tanpa tulisan saja dan juga untuk menambah ketertarikan dan kesan estetik terhadap pemainnya juga.