



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 PUSATAKA

2.1. *Game Design*

Dalam proses mendesain *game*, Brathwaite dan Schreiber (2009) menjabarkan beberapa hal yang harus di perhatikan:

1. *Game States*

Brathwaite dan Schreiber menjelaskan cara untuk memahami suatu permainan, yaitu menurut Brathwaite dan Schreiber seorang desainer perlu untuk melihat suatu permainan dengan sudut pandang yang lebih luas. Ini artinya untuk membayangkan sebuah permainan dan mempertimbangkan semua yang terjadi dalam permainan tersebut serta hal yang akan berubah disaat pemain menjalankan gilirannya.

Melihat dengan sudut pandang lebih luas ini disebut *Game States*. Sebuah kumpulan informasi visual bersifat penting yang mengalami perubahan dalam jalur permainan. Sebagai contoh adalah permainan catur *game states* terdiri dari jenis-jenis pion, posisi pion di papan, dan informasi gerakan pion di saat permainan.

2. *Players, Avatars, dan Game Bits*

Brathwaite dan Schreiber juga menjelaskan tentang pentingnya pemain. Sebuah permainan tidak akan menjadi permainan jika tidak ada pemain, karena pemainlah yang menjalankan peraturan permainan. Biasanya pada *board game*, pemain direpresentasikan dengan suatu obyek. Obyek ini dapat berbeda dari satu permainan ke permainan lainnya, tapi obyek ini biasanya disebut pion atau token.

Di lain sisi, *avatar* adalah sesuatu yang merepresentasikan pemain. Akan tetapi kadang kala ada juga permainan yang tidak memiliki *avatar* melainkan pemain merepresentasikan dirinya sendiri.

Terakhir, *Game bits* sendiri berbeda dari avatar. *Game bits* adalah barang-barang fisik yang dibutuhkan untuk memainkan suatu permainan. Seperti kartu, dadu dan sebagainya.

3. *Mechanics*

Aspek lain yang penting dari *game design* menurut Brathwaite dan Schreiber adalah *mechanics* atau mekanika. Menurut Brathwaite dan Schreiber, mekanika adalah hal yang membuat permainan menarik. Mekanika sendiri adalah bagaimana sesuatu bekerja. Sebagai contoh mekanika, jika seseorang melakukan X, maka Y terjadi. Jika X terjadi maka Y bisa dilakukan, dan banyak lainnya. Dalam contoh lain, mekanika di Monopoly adalah ketika seorang pemain mendarat di petak properti yang belum dimiliki maka pemain bisa membeli properti tersebut.

Lebih seringnya, mekanika dikenal sebagai peraturan yang mengatur *players*, *avatar*, dan *game bits*, serta menjelaskan cara-cara yang bisa merubah *game states*. Mekanika sendiri bisa di bagi menjadi 3 tahapan. Berikut adalah 3 tahapan tersebut:

a. *Set-up*

Set-up adalah peraturan yang menjelaskan bagaimana menyusun suatu permainan sebelum permainan tersebut dimulai. Biasanya, setidaknya ada

satu peraturan yang mengatur proses *set-up*. Contohnya adalah hal-hal seperti dimana pemain memulai, bagaimana papan disusun, dan lainnya.

b. *Victory Conditions*

Dalam kebanyakan permainan, selalu ada peraturan yang menjelaskan bagaimana permainan akan dimenangkan. Akan tetapi ada beberapa permainan seperti *open-ended* RPG yang tidak memiliki kondisi menang. Oleh karena itu, kadang kala permainan ini tidak dianggap sebagai permainan oleh seorang desainer. Namun bagi beberapa pemain, ada yang menganggap suatu *achievement* sebagai kemenangan sebelum berlanjut ke *achievement* berikutnya.

c. *Progression of Play*

Progression of Play adalah peraturan-peraturan yang mengatur bagaimana permainan akan berjalan. Sebagai contoh, peraturan yang mengatur siapa yang mulai dahulu serta bagaimana menentukannya.

4. *Dynamics*

Selain mekanisme permainan, menurut Brathwaite dan Schreiber, dinamika permainan juga sama pentingnya. Sebuah dinamika permainan adalah suatu pola permainan yang tercipta karena pemain menjalankan mekanika permainan. Beberapa contoh dinamika permainan yang cukup umum adalah: Lomba menuju *finish* dan perebutan teritori. Walaupun beberapa permainan memiliki dinamika yang sama akan tetapi mekanika yang digunakan untuk mencapai dinamika tersebut berbeda di setiap permainan.

Dinamika adalah bagian dari pengalaman bermain tapi tidak didefinisikan secara tegas oleh mekanika permainan. Sebagai contoh dinamika diluar mekanika permainan adalah interaksi antar pemain diluar *game states*. Seperti negosiasi antar pemain, diskusi, aliansi pemain, dan *trash talking*.

5. *Goals*

Secara sederhana, Brathwaite dan Schreiber menjabarkan *goals* sebagai tujuan akhir atau kondisi menang dari suatu permainan. Kadang kala *goals* juga disebut *mission* atau *quest* pada permainan lain.

6. *Themes*

Terakhir, Brathwaite dan Schreiber juga menjelaskan pentingnya tema. Beberapa permainan tidak memiliki tema yang diikuti. Sedangkan sebagian lainnya memiliki tema yang kuat.

Menurut Brathwaite dan Schreiber, tema adalah suatu konsep tentang apa permainan tersebut. Tema adalah sesuatu yang berada diluar mekanika permainan. Akan tetapi jika dipilih dengan baik tema dapat membuat mekanika terlihat lebih baik dan natural.

2.1.1. *Proses Game Design*

Dalam *game design* sendiri terdapat beberapa proses yang perlu dilalui oleh seorang game desainer. Berikut ini adalah proses tersebut, dijabarkan oleh Looney (2011):

1. *It All Begin with an Idea*

Looney menjelaskan tahapan pertama dari proses *game design* sebagai pencarian ide. Akan tetapi darimana ide tersebut datang, Looney tidak bisa menjelaskan. Menurut beliau, jika seseorang tidak sering mendapat ide secara random dan tiba-tiba mungkin untuk orang tersebut mendesain permainan akan menjadi hal yang sulit.

2. *Theme Driven vs Mechanics Driven*

Looney melanjutkan proses berikutnya dengan menemukan ide tema atau ide mekanika. Menurut Looney, menemukan tema yang cocok untuk sebuah permainan bersamaan dengan mekanika yang kuat adalah hal yang sulit. Memang ada permainan yang tidak memiliki tema atau mekanika yang kuat, yang lumayan dikenal. Akan tetapi bagi Looney permainan ini adalah kemungkinan terakhir. Karena sekecil apapun ide tema dari sebuah permainan, tetap dapat membantu menginspirasi proses desain selanjutnya. Walaupun ide tema kecil, akan tetapi adanya tema dapat menginspirasi peraturan baru yang sebaliknya juga memperkuat tema itu sendiri.

3. *Card Game vs Board Game*

Permainan *tabletop* sendiri biasanya dikenal dengan 2 jenis: *board game* dan *card game*. Akan tetapi Looney menjelaskan bahwa seringkali perbedaan antara dua permainan ini tidak terlalu terlihat. Banyak *card games* bisa dibayangkan adalah sebuah *board game* dengan papan yang tidak terlihat.

Perbedaan yang paling terlihat adalah bahwa *card games* hanya menggunakan satu komponen permainan berupa kartu. Dimana *board games* menggunakan banyak komponen permainan seperti kartu, pion, dadu dan lainnya.

4. *Reality Check*

Looney juga menjelaskan, dari awal proses desain seorang desainer sudah harus memikirkan apakah permainan yang akan ia rancang bisa diproduksi secara massal. Lebih baik seorang desainer mendesain sesuatu yang memang bisa di manufaktur, daripada mengharapkan mendesain suatu permainan yang menarik tapi sangat sulit untuk diproduksi. Menetapkan batasan ini juga membantu seorang desainer untuk lebih fokus dengan apa yang akan ia desain.

Poin lain adalah desain yang didasari dengan lisensi properti yang dimiliki orang lain. Dalam kasus ini, proses desain harus dilakukan dengan hati-hati. Karena permainan tersebut tidak akan bisa dipublikasikan jika pemegang lisensi tersebut dapat menjatuhkan desainer.

5. *Write a Design Memo*

Bagi Looney, penemuan ide sudah seperti suatu penemuan ilmiah. Oleh karena itu, Looney menyimpan berbagai buku catatan penuh dengan ide-ide yang ia punya. Jika suatu ide terlihat menarik, maka lebih baik ditulis dengan detail bagaimana ide itu mungkin dapat berjalan. Dengan

melakukan ini juga akan membantu memisahkan ide yang masuk akal dengan yang tidak masuk akal.

6. *Develop the Idea*

Sama seperti menjelaskan dari mana ide datang, Looney juga merasa langkah ini adalah satu langkah yang sulit untuk dijelaskan. Secara sederhana, pengembangan ide harus menarik bagi semua orang dan untuk mengembakan ide maka seorang desainer harus menambahkan dan mengurangi apa yang ia rasa akan sesuai.

7. *Know Your Audience*

Looney juga menjelaskan bahwa untuk mendesain sesuatu yang dapat dinikmati semua orang bukanlah hal yang memungkinkan. Setiap orang memiliki perasaan yang berbeda. Oleh karena itu dalam proses desain sangat penting untuk mengenali *audience*.

Akan tetapi, Looney melanjutkan dengan menyatakan bahwa baginya *audience* yang paling penting baginya adalah sang desainer sendiri. Menurut Looney, seorang *game designer* harus bisa menikmati permainan yang ia desain. Tentunya, seorang desainer juga akan merasa sengsara jika permainan yang ia ciptakan sendiri bukanlah permainan yang ia nikmati.

8. *(Re)build a Prototype*

Dalam pembuatan *prototype* masing-masing desainer memiliki caranya sendiri. Looney menjelaskan cara yang ia gunakan dalam proses desainnya.

Looney sendiri seringnya mencari gambar dari *online* dan ia cetak dalam kertas stiker. Kemudian ia gunting dan ia tempelkan di kartu lama. Akibatnya adalah kartu menjadi agak tebal dan sulit untuk di acak. Akan tetapi cara ini adalah cara yang bisa digunakan untuk memudahkan proses pembuatan *prototype*.

9. *Write the Rules*

Bagi Looney, peraturan permainan sudah seperti program yang dijalankan oleh komputer. Oleh karena itu, suatu peraturan harus membahas semua skenario yang mungkin akan terjadi di permainan tersebut.

Menuliskan suatu peraturan permainan walaupun belum selesai merupakan satu langkah yang sangat penting. Karena menurut Looney, menuliskan peraturan dapat membantu menemukan celah dalam desain permainan.

10. *The Sweet Spot*

Langkah ini, menurut Looney adalah suatu langkah dimana desainer merasa lega dan puas. Fase ini terjadi ketika seorang desainer sudah selesai membangun suatu *prototype*. Pada fase ini, desainer merasa permainan berjalan dengan baik. Nantinya mungkin akan muncul masalah-masalah baru namun pada fase ini, seorang desainer masih bisa bernafas lega karena *prototype* yang baru ia bikin telah berhasil menutup celah-celah dari *prototype* sebelumnya.

11. *Playtest, Playtest, Playtest!*

Looney menjelaskan bahwa permainan yang sukses adalah permainan yang diuji dan dimainkan berulang kali hingga sang desainer yakin bahwa permainan sudah berjalan dengan baik. Looney juga menjelaskan pentingnya melakukan *playtest* dengan berbagai kelompok yang berbeda. Karena satu kelompok pemain tertentu mungkin akan merasa permainan ini menyenangkan dikarenakan dalam kelompok tersebut tidak ada orang yang berani mencoba suatu strategi yang bisa merusak permainan. Kelompok lain juga mungkin menemukan kombinasi faktor yang dapat merusak permainan. Kombinasi faktor ini mungkin tidak terpikirkan hingga situasi tersebut terjadi. Oleh karena itulah pentingnya melakukan banyak *playtest* dan dengan kelompok orang yang berbeda.

12. *Inner Circle*

Bagi Looney sendiri, ia biasa memulai *playtest* dari kelompok inti pertemanannya. Looney menjelaskan ia memiliki sekelompok teman yang berani mencoba hal-hal yang aneh dan berbeda. Akan tetapi penting untuk menekankan ke kelompok ini untuk memberikan opini dengan jujur.

13. *Get Defensive and Brood*

Dalam proses mendesain game, tak jarang akan ada kritik yang diterima. Looney menjelaskan bahwa kadangkala kritik memang susah untuk diterima. Terlebih lagi ketika kritik tersebut membuat desainer sadar bahwa permainan yang ia desain telah gagal. Satu strategi yang baik menurut

Looney adalah dengan menerima kekalahan dan mencoba untuk bersifat sportif. Tapi tentunya itu bukan hal yang mudah, dan terasa mengecewakan. Seorang desainer akan merasa ingin menjelaskan mengapa ia berpikir bahwa seharusnya situasi berjalan dengan berbeda. Mungkin malah desainer ingin menyalahkan pemain karena telah gagal untuk bersenang-senang dalam bermain permainan yang ia desain. Tapi seorang desainer yang baik harus mendengarkan kritik dengan baik dan kemudian mencoba lagi.

Kemudian seorang desainer seharusnya berpikir ulang mengenai apa yang salah hingga sang desainer menemukan rencana baru. Kemudian revisi *prototype* atau buat *prototype* baru dan cobalah lagi. Pastikan untuk mencatat apa yang sebelumnya tidak bekerja dan hal-hal apa saja yang baru. Setelah itu seorang desainer akan kembali ke fase '*The sweet spot*'.

14. *The Fun Test*

Looney menjelaskan cara bagaimana seorang desainer dapat memahami apakah permainannya sudah menyenangkan apa belum. Menurut Looney, cara yang paling mudah adalah ketika seseorang kalah dalam permainan tersebut apakah ia akan berhenti bermain, atau akan mencoba bermain lagi.

Jika ia telah kalah tapi mau mencoba lagi maka permainan tersebut bisa dikatakan menyenangkan.

15. *Outer Circle*

Setelah suatu desain dirasa lulus *the fun test* di dalam kelompok inti pertemanan, menurut Looney maka seorang desainer harus kembali melakukan *playtest*. Namun kali ini ditujukan kepada kelompok pertemanan yang tidak sedekat kelompok inti. Seringnya, pada fase ini desain sudah berjalan dengan baik dan yang tersisa hanyalah menyelesaikan masalah-masalah kecil. Namun kadangkala kelompok pertemanan ini dapat mengajukan masalah yang luput dari kelompok inti pertemanan dan malah mungkin mengirim desainer kembali ke fase *get defensive and brood*.

16. *The Random Strangers and Trial by Rulesheet*

Setelah lulus *playtest* dari kelompok pertemanan, maka menurut Looney berikutnya desainer harus melakukan *playtest* dengan orang asing. Orang asing ini bisa berupa orang-orang yang ada di konvensi permainan atau di tempat-tempat lain dimana biasanya permainan dimainkan. Sekali lagi Looney mengingatkan untuk mengingat *audience*. Karena jangan sampai orang asing yang kita minta *playtest* malah tidak tertarik dengan permainan.

Pada fase ini, fokusnya berpindah dari membuat permainan berfungsi menjadi membuat peraturan yang jelas. Biasanya, selagi suatu desain berkembang begitu juga dengan peraturannya. Tapi desainer harus tahu apakah peraturan tersebut sudah lengkap dan dapat di mengerti dengan baik. Untuk mengetahui apakah peraturan sudah jelas, maka cara sederhana yang bisa dilakukan adalah dengan melakukan percobaan berdasarkan

peraturan. Ini berarti orang yang bermain tidak akan mendapatkan instruksi dari desainer melainkan hanya membaca peraturan yang ada di *rulesheet*. Pada uji ini, mungkin akan sulit bagi desainer untuk menahan diri dari menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pemain. Akan tetapi desainer harus menahan diri dan di akhir permainan baru membahas poin-poin yang membingungkan bagi pemain. Semua dilakukan selagi memikirkan cara untuk membuat peraturan tertulis lebih jelas.

17. *Simplify, Simplify, Simplify*

Looney mengatakan bahwa kadang kala, dalam proses desainnya sebuah permainan malah berakhir jadi terlalu kompleks. Memang cukup sulit secara emosional untuk memotong sebagian besar dari desain permainan. Tapi terkadang melakukan ini adalah suatu langkah penting yang bisa diambil oleh seorang desainer. Bisa jadi melakukan ini menjadi pemecahan masalah yang dicari-cari oleh sang desainer.

Meninggalkan suatu kebiasaan bukanlah hal yang mudah. Tapi menyadari dan meninggalkan kebiasaan tersebut bisa menjadi keputusan yang terbaik. Pada dasarnya, di setiap fase seorang desainer harus berpikir apakah tiap elemen dalam desain bekerja dengan baik dan apa yang akan terjadi jika elemen tersebut dihilangkan.

18. *Publish*

Fase terakhir ini adalah ketika permainan akhirnya diberikan lampu hijau untuk dipublikasi. Looney menjelaskan bahwa pada fase ini desainer sudah

menemukan siapa yang akan menerbitkan permainannya tapi ia belum tahu kapan permainan tersebut akan sampai ke pasar. Oleh karena itu di fase ini desainer harus mulai memikirkan desain lain yang masih dalam bentuk *prototype*, bagian mana yang bisa dikembangkan dan apa yang perlu diperbaiki hingga *prototype* ini semakin dekat dengan kemungkinan diterbitkan.

2.1.2. *Board Game*

Thompson, Berbank-Green dan Cusworth (2007) menjelaskan definisi *board game*. Menurut mereka, *board game* adalah suatu jenis permainan yang menggunakan komponen papan. Papan ini didesain secara spesial untuk memenuhi kebutuhan permainan tersebut. *Board game* juga merupakan bentuk *game* yang dapat mencakup banyak tema. Dari permainan yang tidak memiliki tema seperti Catur dan Go, hingga permainan bergaya simulasi seperti Monopoly dan Risk.

Thompson, Berbank-Green dan Cusworth melanjutkan dengan mengatakan bahwa *board game* juga merupakan permainan yang menghibur bagi keluarga dan biasanya tidak membutuhkan banyak waktu. Apapun subyeknya, biasanya *board game* memiliki perbedaan dalam aspek yang menentukan kemenangan pemain. Aspek ini bisa berupa keberuntungan atau kemampuan pemain. Permainan yang bergantung pada keberuntungan (dengan mekanika seperti lempar dadu dan penarikan kartu) tidak memberikan ruang lingkup yang luas untuk pemain. Artinya, pemain tidak bisa melakukan banyak hal selain menerima keberuntungan mereka. Dilain sisi, permainan yang lebih bergantung pada kemampuan strategis pemain

biasanya dinilai lebih menarik, karena pemain diharuskan berpikir dan mengarahkan kemampuannya untuk memenangkan permainan.

Board game seperti Icehouse dan Carcassonne adalah jenis permainan yang memiliki faktor random akan tetapi tetap bergantung dengan kemampuan pemain. Kebanyakan *board game* yang modern dan inovatif berasal dari Eropa, terlebihnya dari Jerman. *Board game* tersebut biasanya memiliki peraturan sederhana namun memiliki mekanika yang kreatif. Maka dari itu, *board game* dengan ciri seperti itu mudah untuk dipelajari tapi memberikan banyak opsi strategi bagi pemain. Biasanya, *board game* seperti ini memiliki waktu main yang singkat serta memiliki tujuan untuk menghasilkan interaksi sosial diantara pemainnya. *Board game* seperti ini dinilai sangat baik diantara pemain *board game* sebagai permainan yang menyenangkan.

2.1.2.1. Genre Board Game

Oxland (2004) menjelaskan arti kata *genre*, dari bahasa Perancis, *genre* berarti tipe. Permainan juga dibagi menjadi dalam beberapa kategori dan tipe. Hanya ada beberapa jenis *genre* permainan. Hampir tidak mungkin bagi seseorang untuk membuat *genre* yang baru. Bukan berarti seseorang tidak akan menciptakan sesuatu yang baru, akan tetapi apa yang diciptakan biasanya akan jatuh ke satu kategori *genre* yang sudah ada.

Ada kemungkinan *genre* yang bertumpang tindih, menurut Oxland ini diakibatkan dari desainer yang mencoba mencampur dua *genre* utama.

Campuran ini bisa menjadi sepopuler dari permainan dengan *genre* utama dan telah menciptakan ide-ide baru di masa lalu.

Genre utama adalah kumpulan jenis permainan yang ada di pasar yang memiliki definisi singkat dari kontennya. Dalam poin utama setiap *genre*, ada komponen fundamental yang membuat *genre* tersebut. *Genre* utama biasanya bisa dideskripsikan dengan satu kata, Oxford menjabarkan diantaranya:

1. *Sports*
2. *Adventure*
3. *Action*
4. *Simulation*
5. *Strategy*
6. *Puzzle*
7. *Role-Play*
8. *Management*
9. *Uncategorised.*

2.1.2.2. Board Game Sebagai Sarana Belajar

Bandura (1970) menjelaskan tentang suatu teori yang dinamakan *social learning theory*. Teori ini menggambarkan suatu metode pembelajaran satu individu dengan individu lain dalam situasi sosial melalui observasi. Menurut Kapp (2012), Teori ini didasari dengan pemikiran bahwa observasi dan imitasi membawa perubahan dan pembelajaran pada tingkah laku

seseorang. Kapp melanjutkan dengan menjelaskan bahwa dari hasil riset lain, suatu model sosial bisa membawa perubahan kepada seorang individu dalam bentuk tingkah laku, kepercayaan, atau sikap.

Kapp juga menjelaskan bahwa manusia dapat dipengaruhi oleh *avatar*. Sebagaimana seorang individu dapat dipengaruhi dengan model sosial, penggunaan model dalam bentuk virtual juga dapat mendemonstrasikan suatu tingkah laku dan dapat menyampaikan tingkah laku ini pada pelajar. Adapun penggunaan *avatar* sebagai bentuk model sosial memiliki beberapa kegunaan:

1. Pertama, penggunaan *avatar* bisa dilakukan dimana saja artinya pelajar dapat berinteraksi dengan *avatar* tersebut kapan saja selama pemain berinteraksi dengan permainan tersebut. Sehingga, tingkah laku yang diinginkan bisa diproyeksikan kapanpun dibutuhkan.
2. Kedua, dengan penggunaan *avatar*, tingkah laku dapat diproyeksikan di lingkungan yang diinginkan dibandingkan dengan lingkungan kelas pada biasanya. Sehingga lingkungan permainan sesuai dengan konteks dimana tingkah laku dimodelkan dan tidak dibatasi oleh lingkungan kelas.
3. Ketiga, dengan adanya kemudahan penggunaan dan pengulangan sebuah permainan maka pengalaman belajar dapat diulang berkali-kali untuk membantu mengingat.

4. Terakhir, dengan penggunaan media permainan memberikan kesempatan pada pelajar untuk melatih tingkah laku yang diobservasi di lingkungan yang aman dan nyaman.

2.2. Gaya Visual

Rollings dan Adams (2003) menjelaskan bahwa karakter yang dikembangkan dari sumber visual yang kuat biasanya lebih formal dan satu dimensi dibandingkan karakter yang disumberkan dari cerita (*story-based*). Untuk beberapa permainan, memang tidak diperlukan karakter yang terlalu dilatar belakangi oleh cerita. Kadang kala, lebih baik membuat karakter yang terlihat seperti papan kosong dan membiarkan pemain mengembangkan karakter mereka sendiri. Ini dapat membantu pemain untuk lebih masuk ke dalam permainan. Sedikit latar cerita mungkin dapat memberikan pemain arahan, tapi memaksa pemain untuk masuk ke dalam suatu peran adalah hal yang percuma. Utamanya, adalah bagaimana menciptakan suatu hubungan antar pemain dengan karakter (baik karakter *story-based* atau *art-based*) sehingga pemain merasa tertarik untuk memainkan permainan.

Rollings dan Adams mencontohkan, dalam periklanan kadang kala beberapa fitur dibesar-besarkan untuk menarik suatu respon spesifik dari pembacanya. Contoh klasik adalah ukuran kaki wanita akan diperpanjang, pinggangnya akan dibikin terlihat lebih kecil, dan pinggulnya akan terlihat lebih besar. Ini membuat pemain untuk lebih tertarik pada karakter.

Selain itu, faktor imut juga bekerja dengan baik. Beberapa permainan mencoba untuk meningkatkan keinginan protektif pemain dengan membuat karakter dalam

game tersebut terlihat sangat imut. Sehingga pemain memiliki rasa empati terhadap karakter sebagaimana ia berempati pada seorang bayi atau binatang peliharaan. Dibandingkan binatang dewasa, biasanya anak binatang akan memiliki kepala dan mata yang besar. Ini digunakan oleh desainer berpengalaman untuk menciptakan kesan imut. Biasanya gaya visual ini ditujukan pada pemain berumur muda.

2.2.1 Warna

2.2.1.1 Komponen Warna

Kolenda (2016) menjelaskan mengenai *The Munsell System* (Munsell,1912) yang mengatakan bahwa warna memiliki tiga komponen yaitu: *Hue*, *Value*, dan *Chroma*. Masing-masing komponen ini berperan dalam bagaimana warna terlihat, dan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Hue*

Hue adalah nama dari masing-masing warna secara keseluruhan. Kolenda menjelaskan bahwa kebanyakan pemasar berfokus pada *hue* tapi Kolenda menjelaskan bahwa ini adalah kesalahan serta bahwa riset telah menunjukkan kalau dua komponen berikutnya lebih berperan dalam dampak emosional.

2. *Value*

Value adalah tingkat terang suatu warna. Seberapa terang dan seberapa gelap suatu warna diatur oleh *value*. Kolenda

menjelaskan bahwa warna dengan *value* rendah disebut “*shades*” sedangkan warna dengan *value* tinggi disebut “*tint*”.

3. *Chroma*

Chroma adalah tingkatan saturasi warna. Warna dengan *chroma* rendah terlihat kurang intensitas sedangkan warna dengan *chroma* tinggi terlihat cerah.

2.2.1.2 **Harmoni Warna**

Color Harmony adalah teknik mencampur warna yang mendasar berdasarkan dari *color wheel*. Ada 6 jenis Color Harmony, yaitu:

1. *Complementary*

Complementary adalah harmoni warna yang memasangkan dua warna yang bersebrangan di *color wheel*, kedua warna ini dinilai komplementer. warna komplementer memiliki kontras yang tinggi sehingga menghasilkan kesan yang terang terlebih jika digunakan dalam saturasi yang tinggi. Harmoni warna ini harus digunakan hati-hati sehingga tidak terlihat menggelegar. Warna komplementer susah untuk digunakan tapi berguna jika menginginkan sesuatu untuk menonjol.

U
M
M
N

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. Analogus

Harmoni warna analogus menggunakan tiga warna yang bersebelahan di *color wheel*. Harmoni warna ini biasanya cocok dan menciptakan desain yang nyaman dan tenang. Harmoni warna analogus sering ditemukan di alam serta harmonis dan menyenangkan mata. Dalam penggunaan harmoni warna analogus, penting untuk memiliki kontras yang cukup.

3. Triad

Harmoni warna triad menggunakan tiga warna yang berjarak sama di *color wheel*. Harmoni warna triad biasanya terlihat terang, walaupun menggunakan warna yang saturasinya kurang. Untuk menggunakan warna triad, penting untuk ada keseimbangan. Gunakan satu warna sebagai warna utama dan dua warna lain sebagai warna aksen.

4. Split Complementary

Split-complementary adalah harmoni warna yang merupakan variasi dari harmoni warna complementary. Pilih satu warna dan dua warna berikutnya menggunakan warna yang berseberangan untuk melengkapi. Harmoni warna ini memiliki kontras visual yang kuat tapi tidak setegang *complementary*.

5. Rectangle (tetradic)

Harmoni warna *rectangle* menggunakan empat warna yang disusun dalam dua pasangan warna komplementer. Harmoni warna ini bersifat kaya dan memberikan banyak kemungkinan untuk variasi. Harmoni warna ini bekerja bagus jika satu warna dibiarkan dominan, selain itu penting juga untuk menjaga keseimbangan warna yang bersifat *warm* dan *cool*.

6. Square

Mirip dengan harmoni warna *rectangle*, tapi pada harmoni warna *square* keempat warna memiliki jarak yang sama di *color wheel*. Sama seperti warna *rectangle*, harmoni warna *square* juga bekerja baik jika dibiarkan satu warna yang dominan dan penting juga untuk menjaga keseimbangan warna yang bersifat *warm* dan *cool*.

2.2.1.3 Psikologi Warna

Kolenda (2016) juga menjelaskan bahwa masing-masing warna memiliki kesan dan arti sendiri seperti pada tabel dibawah ini. Tabel tersebut adalah hasil dari berbagai studi akademik.

Merah	Anxiety, Arousing, Daring, Dominant, Energy, Excitement, Health, Life, Love, Passion, Power, Protection, Spirited, Stimulating, Strength, Up-to-Date
-------	--

Jingga	Abundance, Arousing, Comfort, Daring, Excitement, Extraversion, Fun, Happiness, Lively, Security, Sensuality, Spirited, Warmth
Kuning	Arousing, Cheerful, Confidence, Creativity, Excitement, Extraversion, Friendliness, Happiness, Optimism, Self-Esteem, Sincerity, Smiley, Spirited
Hijau	Calm, Comfort, Equilibrium, Harmony, Health, Hope, Nature, Prosperity, Outdoorsy, Peace, Prosperity, Relaxation, Security, Serenity, Soothing, Tender
Biru	Calm, Comfort, Competence, Coolness, Dignified Duty, Efficiency, Intelligence, Logic, Peace, Reflection, Relaxation, Reliability, Security, Serenity, Soothing, Successful, Tender, Tranquility, Trust
Ungu	Authenticity, Charming, Dignified, Exclusive, Luxury, Quality, Regal, Sensuality, Sophistication, Spiritual, Stately, Upper Class
Pink	Charming, Cheerful, Feminine, Gentle, Sincerity, Soft, Sophistication, Tranquility, Warmth
Coklat	Nature, Outdoorsy, Reliability, Ruggedness, Security, Support, Tough
Hitam	Dignified, Elegance, Efficiency, Emotional Safety, Glamour, Power, Richness, Ruggedness, Security, Sophistication, Stately, Substance, Tough, Upper Class
Putih	Calm, Clarity, Cleanliness, Down-to-Earth, Happiness, Heaven, Honest, Hygiene, Innocence, Peace, Purity, Serenity, Sincerity, Soothing, Tender

2.2.2 Layout

2.2.2.1 Elemen *Invisible* Layout

Rustan (2009) menjelaskan bahwa elemen *invisible* adalah fondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen layout lainnya. Selayaknya fondasi suatu bangunan, elemen *invisible* ini adalah

yang biasanya dirancang terlebih dahulu oleh desainer sebelum elemen teks dan visual menyusul. Selain itu, sesuai namanya elemen *invisible* tidak akan terlihat pada hasil akhir suatu desain. Elemen ini memiliki fungsi yang sangat penting, sebagai contoh jika desain akan menggunakan banyak elemen teks maka elemen *invisible* akan berfungsi sebagai salah satu pembentuk *unity* dari keseluruhan layout. Elemen ini terbagi menjadi dua yaitu:

1. *Margn*

Rustan menjelaskan bahwa *margin* adalah elemen yang menentukan jarak antar pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen layout. *Margin* mencegah agar elemen layout tidak terlalu jauh ke pinggir halaman, karena hal ini kurang menguntungkan secara estetika dan malah bisa menyebabkan elemen layout terpotong pada produksi. Akan tetapi, kadang kala ada juga yang sengaja meletakkan elemen layout di pinggir halaman dikarenakan konsep desain mengharuskan dan sudah melalui pertimbangan estetis sebelumnya.

2. *Grid*

Selain *margin*, Rustan juga menjelaskan mengenai *grid*. Ia menjelaskan bahwa *grid* sangat bermanfaat dalam me-layout.

Grid membantu desainer menentukan di mana elemen layout

harus diletakkan dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan layout. Dalam membuat *grid*, halaman dibagikan menjadi beberapa kolom dengan garis vertikal atau horizontal. Sedangkan untuk merancangnya harus mempertimbangkan beberapa faktor seperti: berapa ukuran dan bentuk bidangnya, konsep dan style desainnya, berapa banyak informasi yang ingin dicantumkan, dan sebagainya.

2.2.2.2 Prinsip Layout

Rustan menjelaskan empat jenis prinsip layout: *Sequence*, *Emphasis*, *Balance*, dan *Unity*.

1. *Sequence*

Rustan menjelaskan prinsip ini sebagai dimana seorang desainer membuat prioritas dan mengurutkan elemen yang akan dibaca oleh pembaca, apa yang dibaca pertama dan mana yang dibaca belakangan. *Sequence* diperlukan karena bila semua informasi ditampilkan sama kuatnya, maka pembaca akan kesulitan menangkap pesannya. *Sequence* membantu pembaca secara otomatis mengurutkan pandangan matanya sesuai dengan yang diinginkan desainer. *Sequence* dapat dicapai karena adanya prinsip *emphasis*.

2. *Emphasis*

Emphasis adalah penekanan yang kuat untuk membuat suatu elemen menjadi pusat perhatian. *Emphasis* dapat dicapai dengan beberapa cara diantaranya:

- a. Memberi ukuran yang jauh lebih besar dibandingkan elemen lainnya.
- b. Warna yang kontras/berbeda sendiri dengan latar belakang dan elemen lainnya.
- c. Posisi strategis yang dapat menarik perhatian.
- d. Penggunaan bentuk atau style yang berbeda dengan sekitarnya.

3. *Balance*

Selain kedua prinsip sebelumnya, yang perlu diperhatikan adalah prinsip *balance*. Pembagian berat yang merata pada keseluruhan layout. Pembagian berat yang merata bukan berarti seluruh bidang layout harus dipenuhi dengan elemen, melainkan menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen yang dibutuhkan dan diletakan pada tempat yang tepat. Tidak hanya pengaturan letak, tapi juga ukuran, arah, warna, dan atribut lainnya. Ada dua jenis keseimbangan yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.

4. *Unity*

Terakhir, Rustan menjelaskan bahwa sebuah layout memberi efek yang kuat bagi pembacanya, layout harus mempunyai kesan *unity*. Tiap elemen dalam layout harus dipadu-padankan apakah saling cocok atau tidak. Prinsipnya sama dengan kesatuan antara elemen desain. Teks, gambar, warna, ukuran, posisi, style, dan lainnya. Semua elemen harus saling berkaitan dan disusun secara tepat. Kesatuan mencakup selarasnya elemen yang terlihat secara fisik serta pesan yang ingin disampaikan dalam konsepnya.

2.2.3 Ilustrasi

Ilustrasi adalah salah satu elemen desain yang penting dalam *board game*. Secara definisi, National *Museum of Illustration* di Rhode, USA menjelaskan bahwa ilustrasi adalah penggabungan ungkapan pribadi sang ilustrator dengan media gambar dengan tujuan menyampaikan suatu ide.

Penjelasan ini dilanjutkan oleh Zeegen (2012) dengan mengatakan bahwa gambar yang diilustrasikan adalah hal yang menangkap imajinasi seorang penonton dan tidak dapat dipisahkan dari suatu momen dalam sejarah pribadi seseorang.

Ilustrasi selalu memiliki peran yang penting. Dari awal ketika anak kecil pertama dikenalkan dengan buku ilustrasi hingga ketika anak tersebut menginjak umur remaja dan mulai mengagumi rekaman dan CD.

Zeegen menjelaskan esensi dari ilustrasi adalah pemikiran, ide, dan konsep yang dikomunikasikan oleh gambar tersebut. Memberikan hidup dan bentuk visual dari suatu pesan adalah peran seorang ilustrator.

Menurut Zeegen, banyak pelajar ilustrasi yang mengira bahwa metode bekerja adalah hal yang paling penting. Namun Zeegen menjelaskan bahwa ini adalah salah paham. Sama penting dengan metode bekerja adalah kemampuan memiliki pendekatan yang unik. Memiliki kemampuan untuk merancang suatu gambar yang didukung dengan pemikiran kreatif dan ide serta dapat membawakan penyelesaian masalah adalah hal yang penting.

Ilustrasi bagus adalah ilustrasi yang mendorong penglihatnya untuk berpikir dan mengambil suatu kesimpulan yang lebih dari tulisan yang pertama dilihat oleh mata untuk memahami lebih baik. Ilustrasi bagus bisa terlihat seperti suatu cerita naratif yang memerlukan keterlibatan penglihatnya untuk memahami pesan yang ingin disampaikan.

2.2.3.1 Pengembangan Ide pada Ilustrasi

Ide dan konsep adalah hal yang penting dalam ilustrasi. Zeegen (2012) juga menjelaskan beberapa proses yang bisa membantu mengembangkan ide dalam ilustrasi, yaitu:

1. *Information Gathering*

Zeegen menjelaskan langkah pertama adalah mengumpulkan informasi dasar tentang proyek yang akan dijalani. Pengetahuan

dan pengertian mengenai suatu proyek bersifat sangat penting. Banyak yang gagal untuk memahami pentingnya untuk mendapatkan segala fakta dan informasi relevan dari awal proyek.

Beberapa fakta yang sangat penting untuk diketahui ketika menjalani suatu proyek ilustrasi adalah: Bagaimana harapan ilustrasi akhir akan terlihat, ukurannya, dan warnanya. Menyadari kapan *deadline* ilustrasi tersebut harus diselesaikan juga sangat penting. Jika ilustrasi ini ditujukan kepada klien yang mungkin baru dikenal, maka sangat penting juga bagi ilustrator untuk memahami *audience* serta meneliti proyek lama yang pernah diterbitkan oleh klien tersebut. Sehingga sang ilustrator akan mendapatkan gambaran bagaimana gaya ilustrasinya dapat sesuai dengan proyek yang diterbitkan klien tersebut.

2. *Getting Started*

Zeegen melanjutkan dengan menjelaskan bahwa menguasai proyek secepat mungkin sangatlah penting. Karena seringkali suatu ide datang di kala tidak diduga. Tapi datangnya ide ini hanya bisa terjadi setelah proyek benar-benar diinvestigasi dan sudah dicerna dari awal.

Membaca informasi proyek berulang kali dan memenuhi otak dengan segala informasi relevan proyek tersebut akan membantu dalam proses generasi ide. Ide kreatif yang baik

membutuhkan waktu untuk dibentuk. Seorang ilustrator juga harus melatih otak untuk tidak bersikap panik ketika proses pengembangan ide ini berjalan lambat karena ini termasuk dalam proses kreatif. Esensinya, jangan menatap kertas kosong dengan rasa tidak siap. Baca ulang informasi yang diterima, pahami *audience* dan siapkan catatan untuk menuliskan segala ide yang mungkin datang.

3. *Making Notes*

Zeegen juga menjelaskan pentingnya membuat catatan. Menurutnya, tiap ilustrator memiliki gaya mereka sendiri dalam membuat suatu catatan. Gaya ini bisa berupa berbagai cara. Mungkin dengan menuliskan satu kata atau frasa, mungkin dengan menuliskan ide dengan panjang dan detail, atau malah mencatat dengan menggambarkan kombinasi sketsa dan lainnya. Penting untuk menemukan metode yang nyaman bagi masing-masing individu.

Pastikan untuk memiliki interpretasi jelas mengenai suatu proyek. Interpretasi ini mungkin berbeda dari gambaran awal proyek yang dimiliki sang ilustrator, sebelum mencerna informasi dari proyek tersebut. Oleh karena itu seorang ilustrator harusnya menahan keputusan dalam proyek hingga selesai membaca informasi mengenai proyek tersebut secara mendetail.

Zeegen juga merekomendasikan untuk membaca ulang informasi tersebut berulang kali. Setelah itu ilustrator seharusnya mulai membuat catatan. Catatan ini dapat berupa bentuk apapun karena catatan ini tidak akan ditunjukkan kepada *audience*, melainkan hanya untuk pengingat sang ilustrator. Catatan ini harus bisa dimengerti oleh sang ilustrator, karena kadang kala sang ilustrator mungkin tidak melihat catatan ini dalam beberapa hari dan catatan tersebut harus dapat mengingatkan sang ilustrator.

Langkah ini dilakukan hanya untuk memantapkan pemikiran awal dan menghubungkan ide yang ada. Pada fase ini, seorang ilustrator tidak boleh panik karena sudah banyak informasi yang diserap mengenai proyek ini dan dalam beberapa waktu kedepan, otak akan mulai menggunakan informasi tersebut.

4. *First Visual Representation*

Menurut Zeegen, langkah selanjutnya adalah untuk merubah kata-kata, frasa dan mungkin visual kecil yang ada di catatan menjadi visual yang lebih merepresentasikan ide ilustrator. Visual ini biasanya terbentuk dari coretan kasar, garis yang digunakan juga sederhana. Gambar ini harus dikenali sebagai tahapan pertama untuk mengvisualisasikan bahasa tertulis. Visual ini mungkin tidak merepresentasikan ilustrasi akhir dan mungkin akan berubah

dalam kurun waktu. Tapi visual ini akan memulai proses menuju visual akhir.

5. *Gathering Inspiration*

Berikutnya Zeegen menjelaskan pentingnya inspirasi. Inspirasi untuk suatu proyek juga tidak akan datang dengan sekedar meneliti tentang proyek tersebut. Seorang ilustrator harus selalu mencari inspirasi dan materi referensi. Kebanyakan ilustrator melakukan ini dengan membuat suatu arsip berisi gambar atau obyek dan diorganisasikan ke dalam suatu folder. Koleksi ini adalah sumber dari inspirasi.

Melihat dan merekam secara berulang kali apa yang ada di sekitar mereka adalah pekerjaan sehari-hari seorang ilustrator. Inspirasi ada di mana saja. Zeegen menjelaskan beberapa hal yang dapat memberikan inspirasi dalam pengembangan ide:

a. *Sketchbook*

Buku sketsa adalah sahabat dari seorang ilustrator. Buku sketsa adalah pendamping seorang ilustrator dan barang yang selalu diandalkan. Buku sketsa inipun berguna untuk merekam semua catatan dan gambar yang bisa menjadi bahan inspirasi.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

b. *Project File*

Project file adalah suatu file yang diciptakan untuk menyimpan semua bahan, ide dan inspirasi yang berhubungan dengan proyek tersebut. *Project file* ini dapat berupa bentuk digital maupun analog. *Project file* ini seharusnya menyimpan semua aspek dari proyek tersebut dan bahan-bahan yang akan mendukung dalam menginspirasi ide.

c. *Creative Environment*

Selain dua hal di atas, bekerja di lingkungan yang positif dapat membantu pengembangan ide kreatif. Bagi banyak orang, tempat yang sunyi dan tenang biasanya berguna. Lebih baik juga untuk mematikan handphone dan menutup aplikasi e-mail, sehingga waktu untuk mengembangkan ide tidak terganggu oleh komunikasi dari dunia luar.

Zeegen juga menjelaskan bahwa semakin lama seseorang telah menjadi ilustrator, semakin mudah ia menemukan cara-cara yang cocok untuk ia menemukan inspirasi. Kenali waktu dan tempat dimana ide dirasa mengalir dan pergunakan waktu tersebut dengan baik.

Kenali juga kapan ketika kreativitas tidak berjalan. Tidak mendapatkan ide bukanlah hal yang menyenangkan,

tapi hal ini memang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan memaksakan untuk mengembangkan ide tidak akan membantu. Seorang ilustrator juga harus tahu kapan harus berhenti dan kapan harus memulai.

6. *Brainstorming*

Sama seperti membuat catatan, Zeegen juga menjelaskan bahwa masing-masing orang memiliki cara *brainstorming* yang berbeda. Secara sederhana, definisi *brainstorming* adalah kegiatan yang menyatukan segala riset, catatan, coretan serta ide kemudian menciptakan suatu kumpulan konsep yang lebih terdefiniskan.

Sekumpulan ide dan konsep adalah cara yang paling baik untuk mendefinisikan proses kerja *brainstorming*. Tuliskan semua ide dan pemikiran di suatu kertas. Kemudian periksa semua kemungkinan yang ada. Proses *brainstorming* sendiri dapat dibagi menjadi tiga menurut Zeegen:

a. *The Investigation of Ideas*

Setelah adanya ide yang terbentuk, Bagaimana menggunakan ide yang sudah adalah langkah berikutnya. Mengevaluasi ide juga bisa sama susahny dengan menciptakan suatu konsep. Kenali suatu ide dan kerjakan melewati sekumpulan pemikiran kreatif menuju langkah

berikutnya. Langkah ini adalah salah satu aspek dari proses yang memperbaiki suatu ilustrasi.

Ilustrasi yang dihasilkan harus bersifat realistis. Artinya, gambar harus tetap menyampaikan pesan yang ingin disampaikan serta tetap memiliki tingkat kreatifitas yang tinggi. Mengingat diri dengan hal ini dapat membantu ilustrator pada proses *brainstorming*. Bersifat realistis juga berarti ide yang aneh dan unik dijauhkan dari konsep yang ada. Akan tetapi hasil ilustrasi juga harus tetap bersifat baru, agak riskan dan bergaya.

Ada banyak cara untuk menginvestigasi ide dan merubahnya menjadi bentuk yang lebih konkrit. Beberapa contoh adalah dengan melihat konsep dari sudut pandang yang berbeda, penggunaan warna juga memberi pengaruh pada suasana dari gambar tersebut, selain itu penggunaan metafora juga dapat membantu menggeser perhatian dari suatu ide dan konsep.

b. Risk-taking in Illustration

Resiko seringkali berarti bahaya, dan bagi orang lain mungkin menganggap kemungkinan seorang ilustrator setiap harinya dihadapi dengan bahaya adalah hal yang tidak masuk akal. Bentuk mengambil resiko yang dialami

oleh seorang ilustrator adalah ketika ia harus memilih ide yang tidak aman dibandingkan ide yang dinilai aman.

Mencoba hal yang baru tanpa adanya perlindungan dari ide yang aman dan familier merupakan suatu bentuk keberanian. Mengatasi suatu masalah yang ada di proyek dengan pemikiran yang baru adalah salah satu esensi dari seorang ilustrator.

Mengambil resiko adalah aspek penting dalam pekerjaan seorang ilustrator. Untuk terus maju dalam suatu proyek penting untuk menjelajahi pemikiran yang baru. Kadangkala dengan melakukan ini, barulah penemuan baru bisa ditemukan dan secara bersamaan membantu pekerjaan sang ilustrator. Tapi mengambil resiko juga kadang tidak berakhir baik karena tidak semuanya berhasil.

c. Ideas into Visuals and Roughs

Seorang ilustrator harus menemukan suatu ide dan representasi visual yang membuat seorang ilustrator puas serta sesuai dengan informasi proyek. Tapi ilustrator juga harus memastikan bahwa klien akan puas dengan pekerjaan sang ilustrator.

Biasanya, seorang ilustrator tidak mendapatkan kebebasan yang utuh dalam proses pengerjaan proyek.

Terlebih lagi untuk langsung mengerjakan *artwork* akhir tanpa menyediakan suatu visual yang mendeskripsikan pemikiran sang ilustrator.

Walaupun visual yang diserahkan masih kasar, tapi setidaknya tetap harus bisa memberikan gambaran secara sederhana tentang apa yang akan muncul di pekerjaannya.

Walaupun pada tahapan ini pekerjaan tidak diselesaikan secara mendetail.

7. *Explaining Ideas into Visuals*

Biasanya, setelah suatu ide sudah dikonsepskan dengan baik maka visual ini akan dikirimkan ke klien. Biasanya dalam bentuk e-mail.

Tapi mengirimkan konsep ini via e-mail tanpa adanya penjelasan yang jelas dapat menghasilkan respon negatif. Ini tidak selalu terjadi, namun merupakan suatu resiko yang sebaiknya dihindari dari awal. Oleh karena itu seorang ilustrator harus dapat menjelaskan kepada klien tentang apa yang dilihat sang klien.

Tuliskanlah sebuah penjelasan yang ringkas dan sederhana mengenai proyek tersebut. Ringkaskan pemikiran dibalik proyek tersebut dan detail apa yang mungkin berubah dalam proses pengerjaannya. Buatlah referensi untuk warna dan tekstur yang mungkin nantinya berubah, serta catat elemen dalam desain tersebut yang akan memerlukan pekerjaan lebih. Penggambaran

yang lebih mendetail juga mungkin diperlukan di beberapa bagian dari proyek tersebut. Jangan lupa kalau klien mungkin harus menjelaskan tentang konsepmu ke orang lain. Mungkin orang itu adalah *editor* atau *creative director* yang lebih senior. Mungkin juga dibawa ke klien lain yang tidak terlalu sadar mengenai bahasa visual seperti seorang desainer.

Ketika menyampaikan ide dan pendekatan visual yang akan ia gunakan seorang ilustrator harus bisa menyampaikannya dengan sikap percaya diri. Penting untuk bicara secara jelas dan dengan penggunaan visual untuk mengilustrasikan penjelasan tersebut. Seorang ilustrator harus siap untuk membicarakan pekerjaannya dan siap menerima komentar dari orang yang melihat karya tersebut. Kritik dan nasehat juga harus disikapi dengan positif, jangan sampai dimasukan kehati. Catat apa yang penting dan jangan lupa untuk bersikap sopan. Tapi jika sang ilustrator merasa memiliki bahasan yang benar maka cobalah untuk menyampaikannya dengan sopan. Karena seorang ilustrator juga harus membawa suatu sudut pandang baru kedalam suatu proyek.

2.2.3.2 Proses Ilustrasi

Bancroft (2012) menjelaskan suatu proses ilustrasi, dalam hal ini ia menjelaskan mengenai proses ilustrasi karakter. Akan tetapi hal yang sama dapat diaplikasikan pada ilustrasi lainnya. Proses itu dibagi menjadi 5 tahapan:

1. *Research, Research, Research!*

Langkah pertama yang disebutkan Bancroft adalah proses riset. Bancroft menjelaskan bahwa kapanpun proyek baru dimulai, sangat penting untuk melakukan riset sebanyak mungkin mengenai subyek yang akan diilustrasikan. Bancroft mencotohkan, jika ia mendesain suatu karakter beruang maka ia akan melakukan riset pada beruang asli juga pada beruang kartun. Dari beruang asli ia akan meneliti anatomi dari beruang tersebut. Dalam proses desainnya juga harus dipikirkan mengenai aspek yang membuat beruang tersebut menjadi beruang.

2. *Character Design*

Langkah kedua, Bancroft menjelaskan bahwa ia akan memulai sketsa desain suatu karakter. Bancroft mengatakan ia akan berfokus pada bentuk yang membentuk karakter tersebut. Karena desain merupakan desain karakter maka akan dilengkapi dengan pose dan ekspresi muka. Langkah ini mungkin terlihat terlalu mendetail. Tapi dengan melakukan ini, akan membantu memantapkan bentuk karakter tersebut. Kadangkala, Bancroft juga akan mensesuaikan desain tersebut hingga menemukan desain yang ia suka.

3. *Thumbnail Layout*

Setelah karakter utama telah selesai. Berikutnya Bancroft akan mulai memikirkan gambar seperti apa yang ingin ia ciptakan dari karakter tersebut. Bancroft memiliki latar dalam bidang animasi oleh karena itu pada karya yang ia ciptakan biasanya ia memberikan gerakan. Biasanya, Bancroft membuat banyak sketsa setidaknya 9. Penting juga untuk memikirkan komposisi dari ilustrasi sehingga semua elemen dalam desain tersebut terlihat bagus. Elemen-elemen ini seharusnya secara visual menuntun mata orang yang melihat ke fokus dari ilustrasi tersebut.

Dari banyak sketsa yang telah dibuat Bancroft biasanya memiliki pose dan komposisi yang berbeda. Dari banyak sketsa tersebut ia akan melihat hal-hal yang dinilai bagus dan hal-hal yang dinilai kurang bagus. Dari situ ia kembali membuat beberapa sketsa dengan mempertimbangkan hal yang bagus serta menghilangkan hal yang kurang bagus. Proses ini ia ulang hingga mendapatkan sketsa yang dinilai paling cocok.

4. *Inks*

Setelah layout, desain dan pose karakter telah selesai, langkah berikutnya Bancroft memulai pembuatan *artwork* akhir. Tergantung dengan siapa yang akan mewarnai, dirinya sendiri atau orang lain maka sketsa pensil yang ia gunakan akan berubah. Jika

mewarnainya sendiri maka Bancroft akan menggunakan garis yang lebih besar dan langsung mewarnai di computer. Tapi jika diwarnai oleh orang lain, maka Bancroft akan memberikan kebebasan dalam mewarnai dengan menggunakan *linework* yang kecil dan tipis. Selain itu file *artwork* juga dibuat di Photoshop dengan layer yang berbeda. Masing-masing elemen juga digambar terpisah sebelum ia scan dan satukan seperti pada sketsa awal.

5. *Color Wizardry*

Dalam proses sebelumnya, Bancroft sudah mulai memiliki gambaran tentang warna apa yang akan dia gunakan dalam ilustrasi tersebut. Ia akan menyajikan instruksi warna dalam bentuk referensi warna yang spesifik. Aspek cahaya juga harus diperhatikan. Dari mana cahaya itu akan datang? Apakah cahaya dapat memberi aksent pada karakter? Dan lainnya.

Kebanyakan ilustrator mewarnai dimulai dengan warna gelap ke warna terang. Pertama-tama yang diwarnai adalah karakter yang menjadi fokus utama. Setelah itu barulah pengerjaan berfokus pada pewarnaan latar untuk melihat bagaimana warna-warna tersebut dapat bekerja bersama.

Setelah proses pewarnaan yang cukup panjang, tiba di saat proses pemberian detail pada ilustrasi. Pada tahapan ini, semua keputusan besar telah diambil. Perubahan besar setelah ini adalah

ketika *linework* pada latar belakang dihapus. Perubahan ini membuat latar belakang terlihat lebih lembut sedangkan karakter terlihat lebih menonjol. Langkah terakhir adalah *linework* pada karakter dan obyek utama yang awalnya hitam digantikan dengan *linework* yang berwarna. Perubahan ini membuat karakter utama terlihat lebih hidup dan lebih menonjol dari latar belakang.

2.3. Menghemat Uang

Secara definisi, Te'eni-Harari (2016) menjelaskan bahwa menghemat uang adalah proses penundaan gratifikasi. Artinya, untuk melupakan suatu pembelian dengan tujuan memungkinkan pembelian yang lebih penting di masa mendatang. Banyak yang bisa menjadi alasan mengapa seorang konsumen tidak ingin menabung, salah satunya adalah pengendalian diri.

2.3.1 Kebiasaan Menghemat Uang

Sonuga-Barke dan Webley (1993) menjelaskan bahwa perkembangan tingkah laku menabung dipengaruhi oleh dua hal. Pertama, godaan dari melakukan pembelian. Kedua, dipengaruhi oleh konsekuensi yang akan terjadi di masa depan akibat mengeluarkan uang di masa kini.

Selain umur anak, faktor utama yang mempengaruhi kesadaran keuangan pada diri anak-anak adalah faktor keluarga. Gudmunson dan Danes (2011) menjelaskan tentang teori sosialisasi keuangan keluarga. Teori ini menjelaskan bahwa pengaruh utama yang meningkatkan kesadaran keuangan pada anak-anak

adalah faktor keluarga. Oleh karena itu, keluarga merupakan faktor penting dalam membentuk kebiasaan menabung.

Ada juga faktor lain yang mempengaruhi kebiasaan menabung seorang anak. Antara lain: pengaruh budaya, media, kelompok sosial, jumlah uang yang dipegang oleh seorang anak dan edukasi tentang konsep keuangan. Selain itu, anak-anak juga bisa belajar dari contoh yang ada di dunia nyata.

Furnham (1985) juga menjelaskan bahwa jumlah seseorang menabung biasanya bergantung pada jumlah pendapatan mereka dan biasanya persentase yang ditabung adalah sejumlah 5% hingga 25% mengingat kebutuhan lainnya ketika seseorang sudah dewasa.

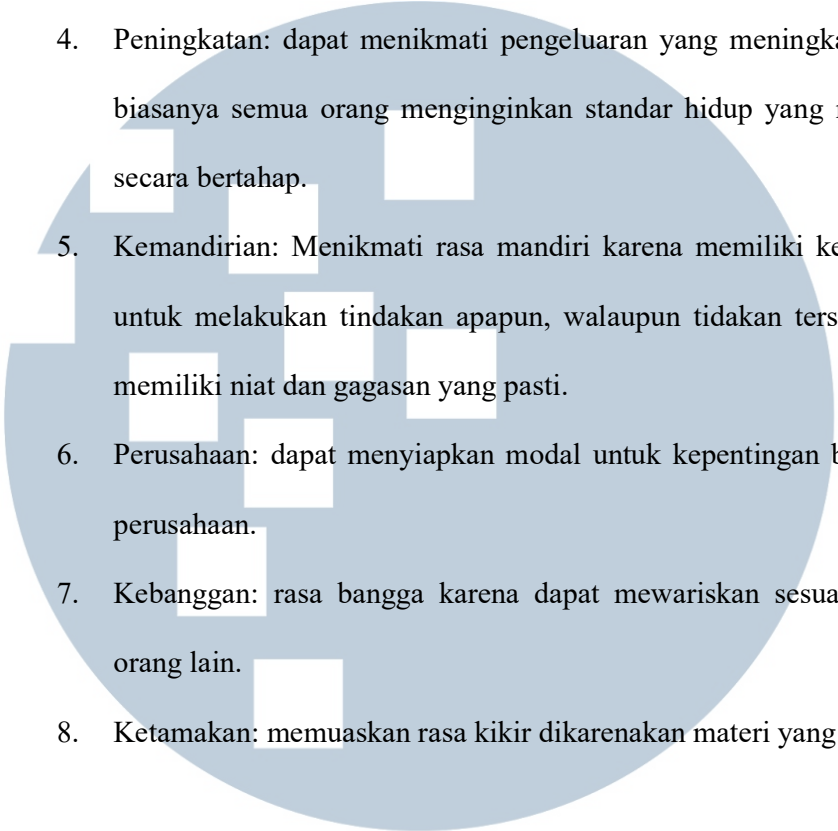
2.3.1 Fungsi Menghemat Uang

Tentunya, menghemat uang memiliki beberapa fungsi. Keynes (1936) membagi fungsi tersebut kedalam beberapa jenis, yaitu:

1. Pencegahan: memiliki cadangan uang sehingga dapat mencegah dan mengatasi ketika hal-hal yang tidak diinginkan terjadi.
2. Prediksi masa depan: antisipasi pada perubahan pendapatan dan pengeluaran di masa depan yang mungkin berbeda dengan masa kini.

Artinya mungkin pengeluaran dimasa depan akan naik.

3. Perhitungan: mendapatkan keuntungan, karena lebih baik memiliki jumlah konsumsi yang besar di masa depan daripada memiliki jumlah konsumsi sekarang yang kecil.

- 
4. Peningkatan: dapat menikmati pengeluaran yang meningkat. Karena biasanya semua orang menginginkan standar hidup yang meningkat secara bertahap.
 5. Kemandirian: Menikmati rasa mandiri karena memiliki kemampuan untuk melakukan tindakan apapun, walaupun tindakan tersebut tidak memiliki niat dan gagasan yang pasti.
 6. Perusahaan: dapat menyiapkan modal untuk kepentingan bisnis atau perusahaan.
 7. Kebanggaan: rasa bangga karena dapat mewariskan sesuatu kepada orang lain.
 8. Ketamakan: memuaskan rasa kikir dikarenakan materi yang dimiliki.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA