



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

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

### **Copyright and reuse:**

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

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. *Visual Novel*

*Visual Novel* adalah sebuah *genre* untuk media interaktif atau *game* yang berasal dari Jepang, dimana gambar-gambar yang ada di dalamnya menggunakan *style* anime. Dua unsur utama yang terdapat dalam *visual novel* adalah gambar (visual) dan cerita atau literatur yang biasanya diwakilkan oleh satu atau lebih tokoh utama mengenai lingkungan sekitarnya (novel). Cerita yang disajikan dalam *visual novel* biasanya bercabang atau memiliki lebih dari satu *ending* memberikan pemain rasa menguasai alur cerita yang ada (Cavallaro, 2010).



Gambar 2.1. Contoh Visual Novel

(<https://steamcdn->

[a.akamaihd.net/steam/apps/495480/ss\\_8ca64b7cd90b83b254d9c56412c0aa13fd1cd6e6.1920x1080.jpg?t=1563876909](https://steamcdn-a.akamaihd.net/steam/apps/495480/ss_8ca64b7cd90b83b254d9c56412c0aa13fd1cd6e6.1920x1080.jpg?t=1563876909))

Sama seperti sebuah literasi atau cerita pada umumnya, visual novel memiliki *genre* dan unsur-unsur lainnya untuk membuat satu visual novel yang utuh.

### 2.1.1. Unsur Pembangun Novel Visual

#### 2.1.1.1. *Genre*

*Genre* berasal dari bahasa Perancis yang memiliki arti ‘jenis’ atau ‘kelas’. Istilah ini dipakai luas dalam teori literatur, teori media dan digunakan juga untuk membedakan tipe *genre* (Chandler, 1997). Kristin (2005) menyusunnya dalam beberapa kategori berikut,

##### 1. *Comedy*

*Comedy* atau Humor adalah *genre* yang menceritakan hal-hal yang dapat membuat pembaca tertawa, baik dikarenakan suatu peristiwa atau karakteristik dari karakter yang terdapat dalam cerita.



Gambar 2.2. Novel Visual Komedi “Gakuen Hetalia”

(<https://s.vndb.org/sf/24/56624.jpg>)

## 2. *Fantasy*

*Genre* fantasi adalah cerita yang tidak nyata, khayalan, atau dalam angan-angan, dimana dunia ataupun karakter tidak mungkin ada di dunia nyata dan adanya eksistensi sebuah kekuatan yang bersifat gaib atau magis.

## 3. *Historical Fiction*

Sejarah fiktif merupakan genre yang mengangkat kisah masa lalu yang merupakan sejarah namun tidak sepenuhnya terjadi secara nyata. Contohnya seperti cerita rakyat yang menceritakan asal-usul terjadinya sebuah peristiwa.



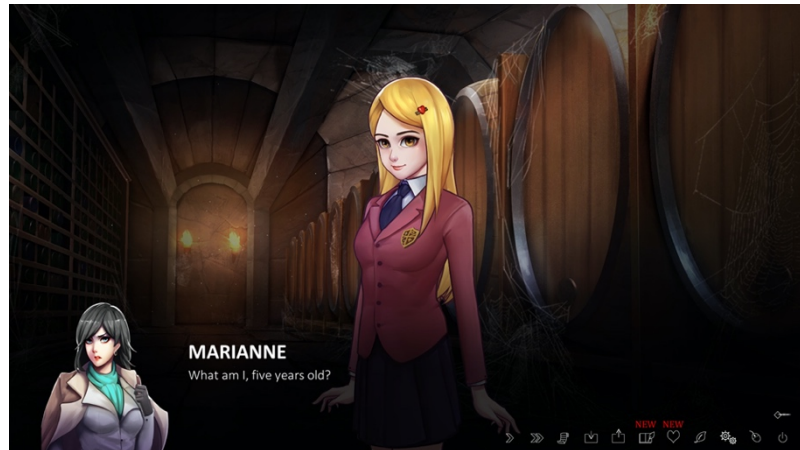
Gambar 2.3. Novel Visual “Hakuoki”

([https://pixelheals.files.wordpress.com/2014/06/group1\\_1024x768.jpg?w=700&h=353](https://pixelheals.files.wordpress.com/2014/06/group1_1024x768.jpg?w=700&h=353))

## 4. *Horror*

*Genre* horor adalah genre yang dapat menceritakan sebuah pengalaman yang dapat menimbulkan perasaan takut atau tidak nyaman, baik

dikarenakan sebuah peristiwa yang bisa terjadi atau sebuah eksistensi gaib yang menyeramkan.



Gambar 2.4. Novel Visual “The Letter”

([https://steamcdn-a.akamaihd.net/steam/apps/460430/ss\\_68f8fbfbcfd3832f26170666d000e90faa017f5f.1920x1080.jpg?t=1582553320](https://steamcdn-a.akamaihd.net/steam/apps/460430/ss_68f8fbfbcfd3832f26170666d000e90faa017f5f.1920x1080.jpg?t=1582553320))

##### 5. *Mystery*

*Genre* misteri menceritakan sebuah kejadian yang terjadi secara misterius, dimana adanya karakter yang akan menginvestigasi seperti detektif, atau profesional lainnya, menyelesaikan kasus atau mengupas asal-usul kejadian yang terjadi. Ada cerita yang pada akhirnya menceritakan kenapa kejadian itu bisa terjadi, ada cerita yang membuat pembaca ikut berpikir.



Gambar 2.5. Novel Visual Dangan Ronpa

([https://vignette.wikia.nocookie.net/danganronpa/images/1/13/Danganronpa\\_Reload\\_official\\_art\\_MakotoKyokoChiakiHajimeNagitoUsamiMonokuma.jpg/revision/latest?cb=20140820105407](https://vignette.wikia.nocookie.net/danganronpa/images/1/13/Danganronpa_Reload_official_art_MakotoKyokoChiakiHajimeNagitoUsamiMonokuma.jpg/revision/latest?cb=20140820105407))

#### 6. *Realistic Fiction*

*Genre* yang menceritakan kisah realistis yang mungkin terjadi atau pengalaman dari penulis sendiri namun pemeran utama atau karakter yang ada tidaklah nyata. Latar tempat, waktu dan sosial berasal dari kehidupan nyata.

#### 7. *Romance*

*Genre* romansa adalah cerita yang memiliki fokus terhadap hubungan relasi yang romantis antara dua karakter atau lebih. Genre ini paling banyak ditemui dalam game novel visual.

#### 8. *Science-Fiction*

*Genre* sains-fiksi adalah cerita yang memiliki unsur sains dan pengetahuan namun memiliki unsur fiksional karena belum terbukti dan

diakui secara umum akan adanya hal yang berkaitan. Contohnya, makhluk luar angkasa atau UFO (*Unidentified Flying Object*).

#### **2.1.1.2. Tema**

Dasar yang menopang sebuah karya sastra dan terdapat dalam teks sebagai struktur cerita. Tema dalam cerita mengikat karena akan membantu ditentukannya peristiwa-peristiwa dan konflik yang terjadi (Habibah, 2013). Dalam perancangan visual novel ini, tema yang diambil oleh penulis adalah upaya untuk revisitasi TMII.

#### **2.1.1.3. Alur Cerita**

Runtutan peristiwa yang diceritakan berdasarkan sebab-akibat sehingga membentuk sebuah cerita utuh. Dalam visual novel, pemain berperan penting dalam alur cerita karena dapat menghasilkan runtutan peristiwa yang beragam. Berdasarkan waktunya, plot dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Plot linear, lurus, atau progresif jika peristiwa yang diceritakan bersifat kronologis.
2. Plot *flashback* adalah alur yang diceritakan secara tidak runtut, memungkinkan cerita mulai dari tengah atau tahap akhir.

#### **2.1.1.4. Penokohan**

Tokoh adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu, seperti ucapan dan tindakan (Abrams dalam Habibah, 2013). Tokoh dalam novel adalah orang-orang bayangan yang

diciptakan oleh pengarang atas gambaran orang-orang hidup di kehidupan nyata.

Penokohan adalah suatu usaha dan penetapan tokoh untuk memiliki ciri khas atau hal yang dapat dibedakan dengan tokoh lainnya, baik secara lisan, yaitu dari gaya bahasa yang digunakan serta tindakan yang dijelaskan, maupun secara visual.

#### **2.1.1.5. Latar**

Latar dalam sebuah cerita adalah tempat, hubungan waktu dengan lingkungan sosial terjadinya peristiwa yang diceritakan. Tempat dapat berupa negara, pulau, atau kota, dimana peristiwa diceritakan. Hubungan waktu membicarakan mengenai tahun, tanggal, pagi atau malam ketika peristiwa terjadi. Unsur latar dapat dibedakan dalam tiga unsur yaitu tempat, waktu dan sosial (Habibah, 2013).

1. Latar tempat
2. Latar waktu
3. Latar sosial

#### **2.1.1.6. Amanat**

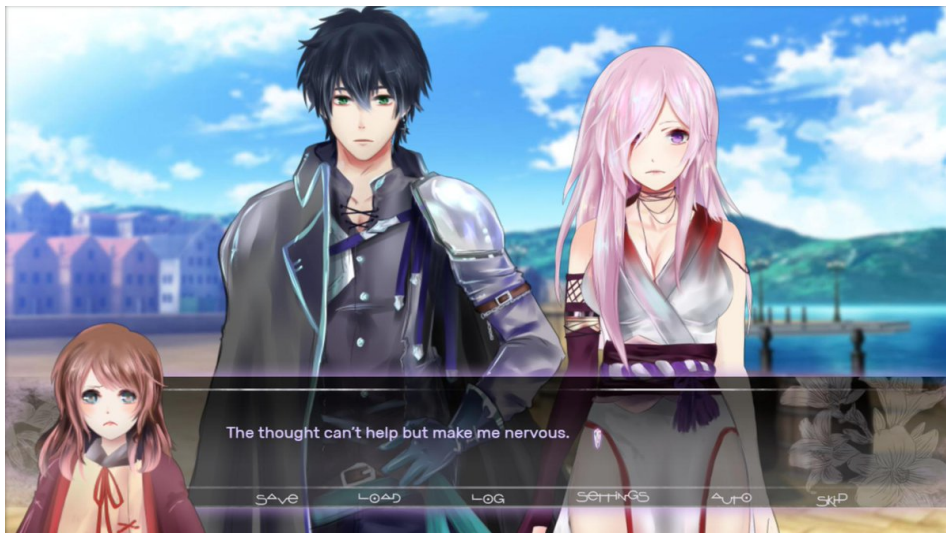
Nilai yang terdapat dalam cerita baik secara tersurat ataupun tersirat. Nilai tersurat adalah ketika nilai dari cerita yang ingin disampaikan ditulis langsung dalam cerita, sedangkan nilai tersirat dapan di interpretasikan oleh pembaca.



### 2.1.1.7. Sudut Pandang/*Point of View*

Merupakan cara pandang yang digunakan pengarang untuk menceritakan tokoh atas tindakan, latar, dan peristiwa yang terjadi. Sudut pandang dibedakan menjadi tiga jenis:

1. Sudut pandang orang pertama/*First person point of view* dimana cerita dibawakan dari sudut pandang pemeran utama, membawa pembaca seakan bagian dari sang tokoh utama. *Visual novel* pada umumnya memiliki sudut pandang orang pertama, dimana pemain menjadi karakter utama dan dapat memilih jalan ceritanya sendiri.



Gambar 2.6. Novel Visual dengan Sudut Pandang Pertama.

(<https://pbs.twimg.com/media/D764K5AVsAAvMSP.jpg>)

2. Sudut pandang orang ketiga adalah ketika pembaca menjadi serba tahu akan kehidupan tokoh utama dan tokoh lainnya dikarenakan narator menggunakan kata ganti ia, dia, mereka.

3. Sudut pandang campuran dalam sebuah cerita novel bisa menandakan bahwa baik sudut pandang orang pertama atau sudut pandang orang ketiga, digunakan pada satu bagian cerita tertentu.

### 2.1.2. Elemen Visual dalam *Visual Novel*

Elemen dari desain *visual* adalah bahan-bahan yang dapat digunakan oleh desainer (Gatto, 2011). Berikut jenis-jenis elemen dan penjelasannya menurut Gatto (2011):

1. *Line*

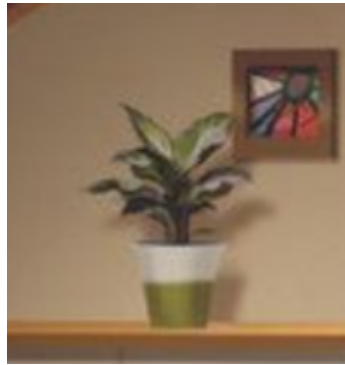
Gatto mengidentifikasi adanya 6 jenis *line* yaitu *structural line*, *outline*, *contour line*, *gesture line*, *sketch line*, dan *implied line*. *Outline* dapat diartikan sebagai garis yang terlihat dalam sebuah gambar sedangkan *countour line* digunakan untuk mendeskripsikan bentuk (*shape*) dari sebuah objek.

2. *Shape*

*Shape* atau bentuk adalah obyek dua dimensi yang merupakan gabungan dari garis dan dikategorikan menjadi dua yaitu geometris serta organik.



Gambar 2.7. Bentuk Geometris dalam Novel Visual



Gambar 2.8. Bentuk Organik dalam Novel Visual.

### 3. *Value*

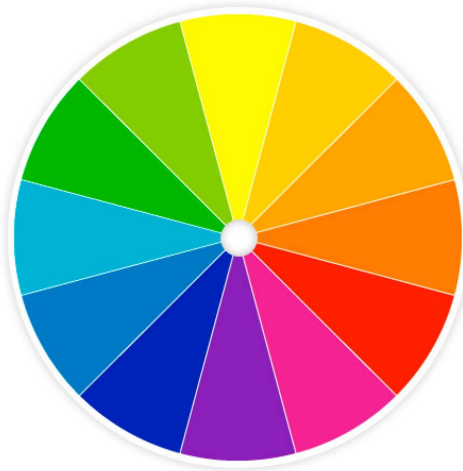
*Value* adalah intensitas dari warna putih dari sebuah warna yang biasa disebut dengan *brightness* dan *luminance*. Warna dengan *value* lebih tinggi disebut warna pastel atau muda dan warna dengan *value* lebih rendah disebut gelap atau tua.



Gambar 2.9. *Value*

### 4. *Color*

Warna adalah elemen sangat penting sebagai elemen dari desain visual yang dapat menentukan *mood* dari sebuah desain. Seperti warna merah yang dapat mewakili perasaan gairah, oranye yang dapat dilihat sebagai sesuatu yang bersemangat, warna kuning yang dapat melambangkan cerah, dan seterusnya.



Gambar 2.10 *Color*

#### 5. *Space*

*Space* adalah sebuah tempat dimana sebuah obyek, baik dua dimensi maupun tiga dimensi, berada. Metode untuk dapat menggambarkan sebuah tempat itu dua dimensi atau tiga dimensi adalah dengan perspektif. Tempat atau bagian dimana tidak ada obyek disebut *white space* atau *negative space*. Penggunaan *space* dengan efektif penting untuk menciptakan sebuah desain yang menarik.

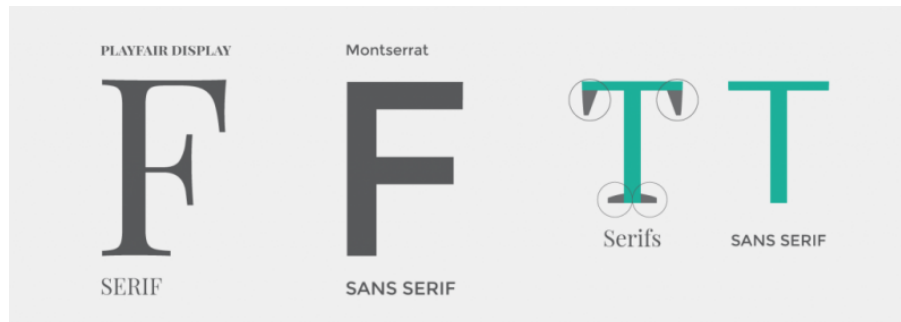
#### 6. *Texture*

Tekstur adalah kualitas atau detail dari permukaan sebuah obyek.

#### 7. *Typeface*

Terdapat tiga jenis *typeface* yaitu, serif, sans serif, dan dekoratif. *Typeface* sans serif didapati lebih *legible* atau terbaca, dan serif didapati lebih *readable* atau mudah dibaca. *Legible* atau *Legibility* didefinisikan mengenai seberapa mudah sebuah teks singkat dapat dibaca seperti

*headings, bullets, dan signings*, sedangkan *readable* atau *readability* membahas seberapa mudah sebuah teks panjang dapat terbaca.



Gambar 2.11 Serif dan Sans Serif

## 2.2. Pariwisata

Pariwisata dapat diartikan sebagai sebuah perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar dari satu tempat ke tempat lain, dalam Bahasa Inggris disebut dengan kata “*tour*”, dan pengertian jamaknya “Kepariwisataan” dapat digunakan kata “*tourism*” (Yoeti, 1996). Kamus besar bahasa Indonesia menjabarkannya sebagai sebuah kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan rekreasi. Untuk gambaran yang lebih jelas, Yoeti (1996) memberikan batasan dan pengertian mengenai kata-kata yang biasa digunakan dalam hal ini:

1. Wisata: perjalanan; disamakan dengan “*travel*” dalam bahasa Inggris.
2. Wisatawan: orang yang melakukan perjalanan atau “*travellers*”.
3. Pariwisata: perjalanan yang dilakukan dari tempat ke tempat lain atau “*tour*”.
4. Pariwisatawan: orang yang melakukan perjalanan *tour*.
5. Kepariwisataan: hal-hal yang berhubungan dengan pariwisata atau “*tourism*”.

Ciri dari pariwisata yang dapat dipahami dari batasan-batasan kata di atas adalah dilakukan dalam jangka waktu yang sementara dan berpindah dari satu tempat ke tempat lain. Pariwisata identik dengan tamasya atau rekreasi.

Fungsi pariwisata adalah sebagai tempat rekreasi masyarakat sekitar dan menjadi salah satu tempat sumber penghasilan bagi masyarakat sekitar dan membangun ekonomi di daerah tersebut.

### **2.2.1. *Revisit Intention***

*Revisit intention* merupakan upaya atau hasil yang dapat diamati dari sisi *customer behavior* dimana terjadinya kepuasan pelanggan (*experiential*) sehingga terjadinya ‘pengunjungan ulang’ atau ‘pembelian ulang’. Suatu dorongan yang muncul dari kostumer ketika mereka mengalami pengalaman atau kesan yang positif ketika melakukan kunjungan atau pembelian pertama kali (Ali, 2015). Agar memungkinkan terjadinya revisitasi sebuah tempat pariwisata, penulis mendapatkan teori sebagai berikut:

#### **2.2.1.1. *Creative Tourism***

Konsumen ingin mendapatkan pengalaman yang memuaskan dari penyedia jasa atau barang. Dan apabila mereka mendapatkannya, mereka akan memberikan respon yang baik. Ali (2015) dalam jurnalnya mengenai *creative tourism* menyatakan bahwa konsumen tidak hanya berfokus pada barang yang mereka beli atau akan mereka beli, namun pengalaman yang didapat ketika mereka membeli barang tersebut. Fokus bisnis pada masa kini sudah berubah dari produk, menjadi servis jasa, hingga pengalaman.

Pralahad dalam jurnal Ali (2015) mengemukakan sebuah sudut pandang baru dibutuhkan; sesuatu yang dapat memberikan kostumer dengan aktif membangun asumsi mereka sendiri terhadap sebuah barang atau jasa melalui pengalaman pribadi mereka, menghasilkan nilai yang unik bagi masing-masing individu. Ketika kostumer berpartisipasi atau melakukan interaksi dengan materi atau media sederhana, mereka sedang mengalami pengalaman unik yang bisa disebut “*creative experience*” yang berkembang menjadi suatu pengalaman pariwisata yang juga disebut *creative tourism*.

#### **2.2.1.2. *Storytelling in Tourism***

Dalam esensi kehidupan manusia, turun-temurun manusia memiliki ketertarikan untuk mendengarkan sebuah cerita. (Bassano, 2019). Orang yang tinggal atau tumbuh besar dalam sebuah lingkungan akan memiliki banyak pengalaman terhadap tempat tersebut dan lambat laun memunculkan keterikatan akan tempat tersebut. Cerita menarik seperti pengalaman pribadi tersebut dapat memunculkan ketertarikan pada turis atau wisatawan dan memotivasi wisatawan baik lokal maupun internasional untuk mengalami sendiri tempat tersebut.

*Storytelling* dalam dunia digital memiliki peran yang sangat penting karena dapat digunakan sebagai alat untuk persaingan ketat dunia pariwisata, untuk perkembangan ekonomi serta mengkomunikasikan budaya dan pengetahuan. Sebagai sebuah media komunikasi yang inovatif bermodalkan wilayah, pengalaman, serta cerita yang disebarluaskan.

Meningginya kompetisi antar tempat wisata di masing-masing daerah membuat *storytelling* menjadi suatu poin yang memberi dampak lebih. Bentuk dari *storytelling* itu sendiri memiliki banyak ragam di dunia digital, selama nilai pengalaman dapat tersampaikan.

### **2.3. Korelasi antara *Visual Novel* dan *Revisit Intention***

Dalam upaya menerapkan *creative tourism* agar lebih banyak menggapai lingkup masyarakat yang lebih luas dan modern, aspek *storytelling* dibutuhkan, dan *visual novel* merupakan media yang cocok untuk dijadikan medium sebagai media interaktif yang memiliki poin utama menyampaikan cerita.

Informasi penting lainnya mengenai TMII baik berupa sejarah, kondisi dan lingkungan dapat dirangkai menjadi sebuah cerita yang kemudian akan digambarkan dalam sebuah visual dan teks.

### **2.4. *Game Design Element***

Sebuah *game* tersusun dari elemen-elemen dasar yang dapat membentuk sebuah *game experience*. Sebuah *game* tidaklah harus mencakup semua elemen yang ada. Elemen yang ditemukan di dalam *game* itu sendirilah yang menjadi elemennya. Susunan elemen tersebut dapat membuat sebuah pola yang dapat menjadi motivasi.

Adams dalam Sillaots (2009) menjabarkan elemen dalam sebuah *game* berdasarkan definisi *game* itu sendiri, yaitu:



### **2.4.1. Gameplay**

*Gameplay* adalah konsep utama dalam sebuah game dan merupakan relasi antara *challenge* dan *action*, dimana *challenge* yang ada dalam game dapat diselesaikan dengan aksi yang pemain atau *user* lakukan.

1. *Interaction* merupakan interaksi antara *player* dengan dunia *game* itu sendiri, dengan avatar atau karakter lain dalam *game*, dan *user interface*. Interaksi dalam *game* didesain melalui *interaction model* dan *feedback*.
2. *Cooperation* adalah interaksi antara dua karakter atau *player* yang memiliki tujuan masing-masing. Kooperatif menempatkan pemain untuk berada dalam sebuah situasi *win-win* dimana mereka saling menggunakan satu-sama lain untuk mencapai tujuan mereka. Kolaborasi atau *collaboration* memacu kepada sebuah kerja sama tim, dimana pemain satu dan yang lainnya memiliki tujuan yang sama dan merasa *challenge* yang ada terlalu berat untuk dilakukan sendiri.

### **2.4.2. Challenges**

*Challenges* atau tantangan merupakan tugas yang diberikan oleh *game* atau sebuah pelatihan. Tergantung dari *genre game* itu sendiri, bentuk tantangan dapat berupa fisik, emosional, ekonomi, taktik, eksplorasi dan logis. Tantangan dapat dijabarkan dalam beberapa hal berikut:

1. *Resource accumulation*
2. *Creative play*.
3. *Descision making*.

#### 4. *Risk*.

##### **2.4.3. Goals**

Semua *game* memiliki akhir dan tujuan (*goals*). *Goals* dalam sebuah *game* memiliki koneksi dengan tantangan yang diberikan atau cerita yang disampaikan. Beberapa *game* memiliki *open-ended goals* contohnya dalam tantangan yang memberikan pelajaran atau *problem-based challenge*.

1. *Achievement* merupakan salah satu bentuk dari tujuan dan merupakan kombinasi antara tantangan (*challenge*), hadiah (*reward*), dan perkembangan (*progress*).
2. *Progress* atau kemajuan dari *player* bisa dikategorikan sebagai sebuah tujuan, dimana *game* itu sendiri memberikan atau dapat menempatkan seberapa jauh perjalanan sang *player* dalam *game* tersebut.

##### **2.4.4. Feedback**

*Feedback* adalah respon yang diberikan oleh *game* terhadap aksi dari *player*. Salah satu sisi dari *experience* yang baik adalah ketika *feedback* yang didapat instan dan bermakna. Hal ini dapat membantu memberi tahu *player* jika mereka telah berhasil atau gagal dalam melakukan sesuatu.

##### **2.4.5. Rules**

Peraturan dalam *game* merupakan set kompleks dari *game resources* atau obyek dalam *game* dan interaksinya dengan mereka. *Rules* membatasi dan memberikan garis jelas terhadap *player* mengenai hal yang bisa dan tidak bisa dilakukan. Dalam peraturan juga terdapat cara bagaimana *player* dapat mendapatkan penghargaan,

bagaimana *game* tersebut dapat dibedakan dari *level* satu ke yang lainnya dan apa kondisi dari berhasil dan gagal.

1. *Difficulty*
2. *Competences*
3. *Levels*

#### **2.4.6. Game World**

*Game world* atau dunia *game* adalah tempat imajinatif tempat atau dunia *player* bermain. Bantuan dari cerita dan grafik dapat memberikan gambaran atau representasi mengenai kondisi dunia dan lingkungan *gamenya*. Beberapa aspek lain yang dibutuhkan dalam *game world* adalah sebagai berikut:

1. *Time*
2. *Aesthetics*
3. *Story*
4. *Charaters*
5. *Self-expression*
6. *Socialization*
7. *Alturism*

#### **2.4.7. Reward**

*Reward* adalah elemen dalam *game* yang dapat memberikan rasa puas terhadap *player* sebagai sebuah pencapaian dan memotivasi *player* untuk meraih lebih.

*Game* dapat memberikan penghargaan dalam bentuk ekstrinsik atau hal yang tidak menambah makna penting seperti *point* dan *badge* dan intrinsik atau hal yang berfungsi dan bermanfaat seperti *skill* atau *level*.

#### **2.4.8. Emotions**

*Game* adalah media yang baik untuk menciptakan emosi para pemainnya. Emosi tersebut dapat terciptakan melalui *gameplay*, *storytelling* atau *socialization*. Emosi yang positif seperti terkejut, rasa ingin tahu, dan sesuatu yang mendebar-debarkan dapat menjadi motivasi untuk pemain tetap bermain. Tidak mustahil bila pemain memiliki motivasi ketika mereka merasa memiliki kuasa penuh atas alur cerita atau proses dari *game* itu sendiri.

Ada pemain lain yang bisa menyukai *game* karena hal tersebut merupakan media dimana pemain bebas mengalami perasaan takut, galau, rasa mengingini atau frustrasi. Emosi yang tidak menyenangkan dapat menjadi pengalaman yang tak terlupakan bila dibutuhkan untuk menyelesaikan sebuah tugas.

#### **2.4.9. Other Game Elements**

Elemen-elemen yang terdapat dibawah ini merupakan elemen yang sulit untuk dikategorikan dalam struktur sebelumnya, namun mereka masih memiliki koneksi dengan keseluruhan pengalaman dengan *game*:

1. *Variety*
2. *Voluntary*
3. *Not Essential*

#### **2.4.10. Immersion**

*Immersion* mencakup hal-hal berikut:

1. *Enjoyment* adalah perasaan positif yang dialami ketika melakukan hal yang disukai. Pada umumnya, motivasi akan terasa memuaskan dan terpenuhi ketika kita merasa puas atau menikmatinya. Csikszentmihalyi

(1990) menyatakan hal yang dapat dilakukan untuk mengalami kepuasan adalah melalui aktifitas yang memacu motivasi. Dalam sisi edukasi, kondisi ini dapat dicapai melalui kompetisi, pencapaian kreatif, dan performa sekolah.

2. *Involvement* mengacu pada keterikatan atau keikutsertaan. *Involvement* adalah suatu aksi untuk berpartisipasi dalam suatu kegiatan dan berhubungan dengan rasa ingin tahu sebuah grup dan aktifitas kelompok yang meliputi tiga tahap yaitu ketertarikan, keterlibatan, dan *immersion*.
3. *Engagement* atau keterlibatan adalah upaya untuk membuat partisipan atau *user* aktif dalam tugas atau aktifitas yang diberikan. Dalam *game* digital, *engagement* dapat dicapai melalui factor seperti *fun*, *socialization*, *identity*, *challenges*, *goals*, *rules* dan *feedback*. *Engagement* dapat menyebabkan hilangnya *sense of time*.
4. *Fun* adalah suatu hal yang lucu atau menyenangkan atau mengasyikan. *Fun* dapat dihasilkan melalui tantangan (tujuan yang jelas), fantasi (keterlibatan emosional, kompetisi), dan rasa ingin tahu.

#### **2.4.11. Character Design**

Dalam mendesain karakter, penulis menerapkan *bone structure* oleh Lajos Egri yang menjabarkan tiga pilar penting:

1. *Physiology* atau kondisi fisik yang dapat dilihat oleh karakter lain atau yang dapat digambarkan secara fisik dari jenis kelamin karakter, umur,

tinggi karakter dan berat karakter, warna rambut, warna kulit dan lainnya.

2. *Sociology* membahas mengenai kondisi lingkungan dimana sang karakter tumbuh, dimana karakter bekerja atau melakukan aktivitasnya, bagaimana sang karakter dalam keluarganya dan bagaimana keluarganya membangun karakter tersebut, ras, nasionalitas, hal yang disukai maupun hobi.
3. *Psychology* membahas mengenai kondisi mental karakter tersebut, bagaimana pandangan karakter terhadap moral, bagaimana cara berpikir karakter dalam kehidupannya, temperamen yang dimiliki sang karakter, kemampuan karakter, kualitas karakteristik yang dimiliki, ambisi karakter atau hal yang dapat membuat karakter frustrasi.

#### **2.4.12. Ilustrasi**

Ilustrasi adalah seni gambar atau seni lukis yang dibuat untuk kepentingan lain, yaitu memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian (Soedarso, 1990).

Ilustrasi dapat dijabarkan menurut fungsi, teknik pembuatan dan gaya visualnya.

##### **2.4.12.1. Fungsi Ilustrasi**

Arif dan Kurisanto (2009) menjelaskan fungsi-fungsi dari ilustrasi sebagai berikut,

###### **1. Fungsi Deskriptif**

Ilustrasi memiliki fungsi untuk membantu menjelaskan sebuah kalimat atau uraian panjang menjadi bentuk yang lebih mudah untuk dipahami.

## 2. Fungsi Ekspresif

Ilustrasi dapat mewakili suatu gagasan, perasaan, situasi, atau konsep yang abstrak menjadi sesuatu yang nyata.

## 3. Fungsi Analitis

Ilustrasi dapat menjelaskan dengan lebih detail sebuah struktur, bagian demi bagian dari sebuah benda, atau sistem, atau proses.

## 4. Fungsi Kualitatif

Ilustrasi yang terdapat dalam daftar, tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, skema, dan symbol.

### **2.4.12.2. Teknik**

Berdasarkan teknik pembuatan ilustrasi, Bilyana (2017)

mengelompokkannya kedalam dua group besar yaitu ilustrasi tradisional dan *modern style*.

#### 1. Tradisional

- a. *Woodcutting*. Proses pembuatan ilustrasi dengan cara memahat kayu dan merupakan salah satu teknik tradisional yang sudah ada sejak abad pertengahan.



Gambar 2.12 *Woodcutting*

b. *Metal etching*

Teknik ini dilakukan dengan melapisi benda berbahan metal (biasanya tembaga) dengan tanah lilin atau *waxing ground*, lalu menggoreskannya dengan jarum agar dapat tercipta garis ditempat dimana jarum digoreskan.



Gambar 2.13 *Metal Etching*

c. *Pencil Illustration*

Merupakan salah satu teknik ilustrasi yang paling populer. Pelukis dapat membuat bayangan yang lembut, gradasi dan transisi, serta garis yang akurat dan tajam.





Gambar 2.14 *Pencil Illustration*

d. *Charcoal Illustration*

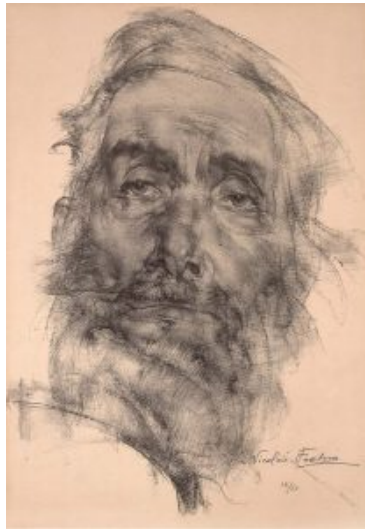
*Charcoal* atau menggambar menggunakan arang, tidaklah seakurat ketika menggunakan pensil, namun sangat diminati bagi para artis yang ingin menyampaikan cerita singkat atau bereksperimen dengan tekstur.



Gambar 2.15 *Charcoal Illustration*

e. *Lithography*

Litografi adalah sebuah teknik untuk menggambar diatas sebuah permukaan yang licin seperti metal dengan minyak, lemak, atau lilin. Warna yang terbentuk dalam teknik ini memberikan kesan pucat.



Gambar 2.16 *Lithography*

f. *Watercolor Illustration*

Ilustrasi menggunakan *watercolor* dapat menciptakan nuansa dan level transparansi yang berbeda dengan menambahkan air ke warna tersebut. Ilustrasi yang diciptakan melalui teknik ini dapat memberikan kesan lembut dan *depth*.



Gambar 2.17. *Watercolor Illustration*

g. *Gouache Illustration*

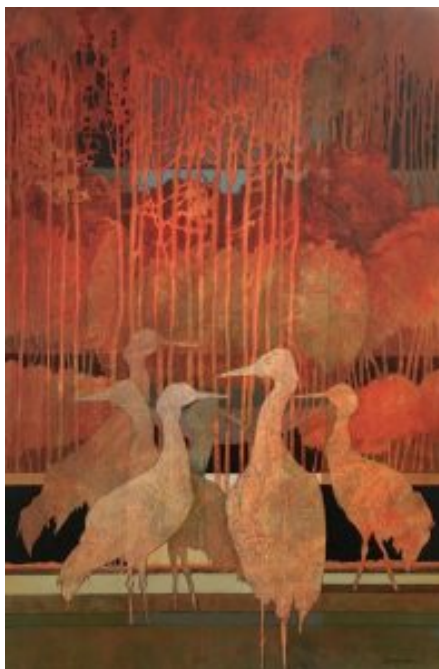
Mirip dengan ilustrasi *watercolor* hanya saja warna yang digunakan terlihat lebih tebal, tegas dan jelas dibandingkan *watercolor*. Teknik ini banyak digunakan untuk membuat poster, ilustrasi dan komik komersil.



Gambar 2.18. *Gouache Illustration*

*h. Acrylics Illustration*

Merupakan teknik yang paling bersahabat untuk pemula karena lebih mudah untuk digunakan dibandingkan *watercolor* dan *oil paint*, namun hasilnya dapat menciptakan efek seperti yang dapat dibuat dengan *watercolor* dan *oil*.



Gambar 2.19. *Acrylics Illustration*

i. *Collage Illustration*

*Collage* berasal dari Bahasa Perancis yang artinya lem. Karya dari teknik ini terbentuk dengan menempelkan benda-benda dengan ragam material atau bentuk menjadi sebuah karya yang baru.



Gambar 2.20. *Collage Illustration*

j. *Pen and Ink Illustration*

Teknik ini menggunakan pena dan tinta pada permukaan yang lebih terang dari warna yang digunakan. Menggunakan teknik dapat menciptakan visual dengan kontras yang kuat. Menciptakan gradasi dengan alat ini agak sulit namun dapat dicapai menggunakan titik dan garis yang diatur sedemikian rupa jaraknya untuk menciptakan efek demikian.



Gambar 2.21. *Pen and Ink Illustration*

## 2. *Modern Style*

Dengan berkembangnya era digital, kesempatan seseorang untuk dapat mengekspresikan dirinya dalam berkarya telah berkembang pesat. Teknologi yang sudah canggih seperti *pen tablet* banyak digunakan dalam menciptakan karya digital. Para pelukis menggunakan permukaan *tablet* dan *pen* dari *pen tablet* untuk mengirimkan gambarnya ke *software* menggambar yang digunakan.

### a. *Freehand digital illustration*

*Freehand illustration* memungkinkan terciptanya ilustrasi digital yang memiliki pencahayaan lembut, transisi bayangan, latar belakang kompleks bahkan detail.

b. *Vector Graphics*

Karya dari gambar vektor memiliki kelebihan berupa kualitas gambarnya yang tidak akan berkurang walaupun diubah ukurannya. Proses pembuatannya lebih sulit namun hasil yang dari gambar vektor memberikan manfaat lebih, seperti *style* gambar yang lebih menonjol dikarenakan bentuk serta warnanya yang jelas.



Gambar 2.22. *Vector Graphics*

**2.4.12.3. Gaya Visual**

Dalam ilustrasi terdapat beberapa *style*. Biliyana (2017) menyatakan jenis-jenis nya sebagai berikut,

## 1. *Concept Art*

Tipe ilustrasi termasuk ilustrasi fantasi, ilustrasi untuk *gaming* dan animasi. Dalam konsep ilustrasi, sang ilustrator atau pelukis memiliki menciptakan beberapa interpretasi (konsep) dari tema tertentu.



Gambar 2.23 *Concept Art*

## 2. *Children's*

Gaya yang digunakan untuk ilustrasi anak dapat sangat beragam, dari gambar yang realistis penuh detail hingga *simplified*, atau seperti gambar anak-anak yang lugu.



Gambar 2.24. *Children's*

### 3. *Comics/Graphic Novels*

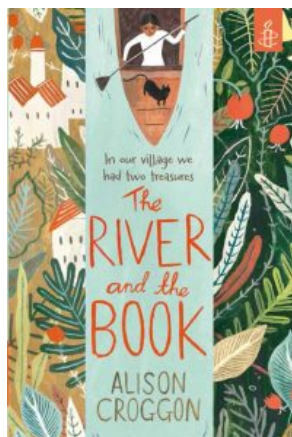
Komik biasanya berbentuk kumpulan gambar yang tersusun. Digunakan sebagai media untuk menyampaikan ide melalui gambar yang sering digabung oleh teks atau visual informatif lainnya.



Gambar 2.25. *Comics/Graphic Novels*

### 4. *Books/Publication/Editorial*

Ilustrasi yang berada dalam sampul buku yang diciptakan oleh para ilustrator agar dapat menarik perhatian pembaca sehingga tercipta suatu karya yang begitu *eye catching* sehingga memiliki gayanya sendiri.



Gambar 2.26. *Book Cover Illustration*