

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Perancangan

Menurut Lauer & Pentak (2015), secara harafiah, perancangan merupakan penataan dan pembuatan suatu karya berdasarkan perencanaan yang telah dibuat. Sebuah perancangan bersifat abadi dan memiliki disiplin yang luas dan beragam yang berkisar dari seni rupa seperti lukisan dan patung hingga berdasarkan waktu seperti film dan animasi. Arsitektur juga termasuk bagian dari perancangan karena menggunakan seluruh prinsip dan unsur perancangan. Seluruh proses pembuatan mengandalkan perancangan, tergantung seorang perancang melaksanakannya.

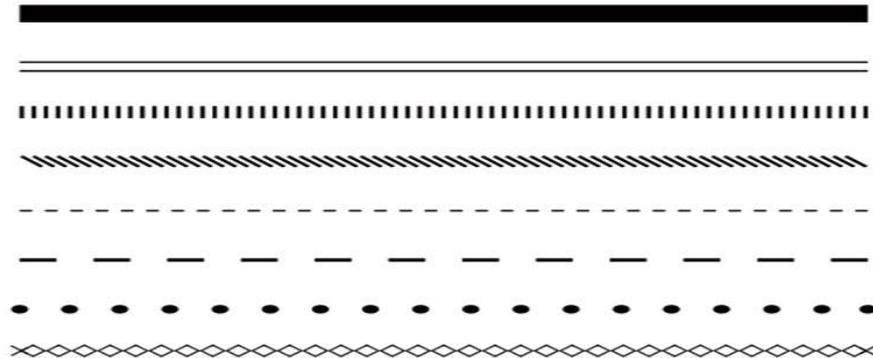
Lauer & Pentak menjelaskan bahwa salah satu fungsi perancangan adalah sebagai wadah untuk memecahkan masalah secara kreatif. Suatu kreativitas bersifat tetap dalam perencanaan untuk membuat suatu hasil karya lebih baik. Cara untuk menyelesaikan sebuah masalah melalui perancangan membutuhkan alat-alat yang manjur untuk memperoleh hasil yang lebih baik. Penekanan juga berperan dalam suatu perancangan yang harus diterapkan selama proses perancangan berlangsung.

2.1.1. Unsur Perancangan

Landa (2013) menjelaskan bahwa unsur-unsur perancangan sangat bermanfaat bagi perancang. Tujuan hadirnya unsur perancangan adalah untuk memberikan perancang ilmu mengenai potensi yang ada pada perancangan, sehingga perancang mampu menjelaskan komunikasi hasil visual dengan jelas.

Landa (2013) mengklasifikasikan elemen perancangan menjadi 4 bagian, yakni:

2.1.1.1. Garis



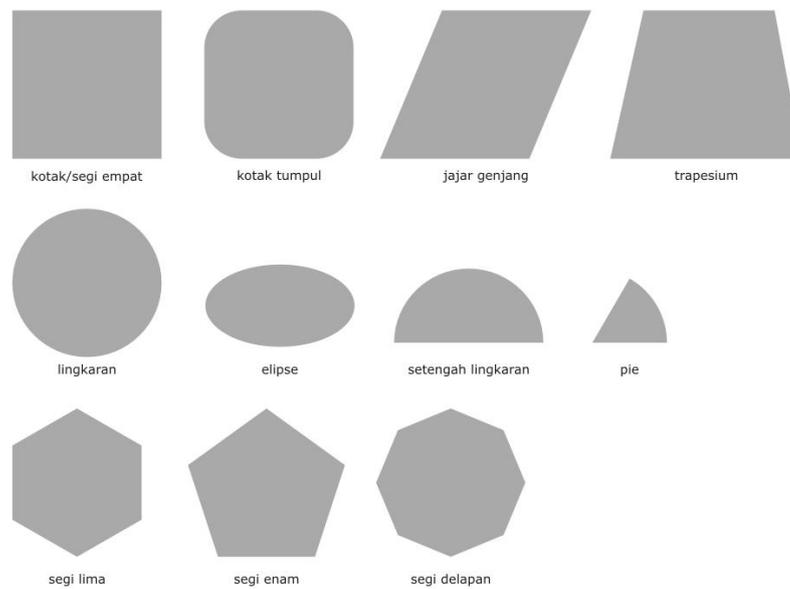
Gambar 2.1. Jenis-jenis garis. (Sumber: <https://254-online.com/wp-content/uploads/line-design-elements.jpg>)

Landa (2013) menjelaskan bahwa sebuah garis harus memiliki dua lebih yang dihubungkan dari titik yang satu dengan titik yang lain. Titik merupakan sebuah bagian terkecil dari sebuah elemen perancangan yang biasanya berbentuk lingkaran. Sebuah garis merupakan elemen yang tercipta dari sebuah goresan yang biasanya diketahui oleh panjangnya.

Landa juga menjelaskan bahwa peran dalam sebuah garis sangat banyak dalam komposisi dan komunikasi visual. Setiap garis ada yang bersifat lurus, melengkung, atau bersudut dan memiliki rentang kualitas rendah hingga tinggi.

2.1.1.2. Bentuk

Bentuk merupakan sekumpulan garis yang membentuk benda dua dimensi. Masing-masing bentuk diciptakan baik melalui garis maupun warna, pola, atau tekstur.



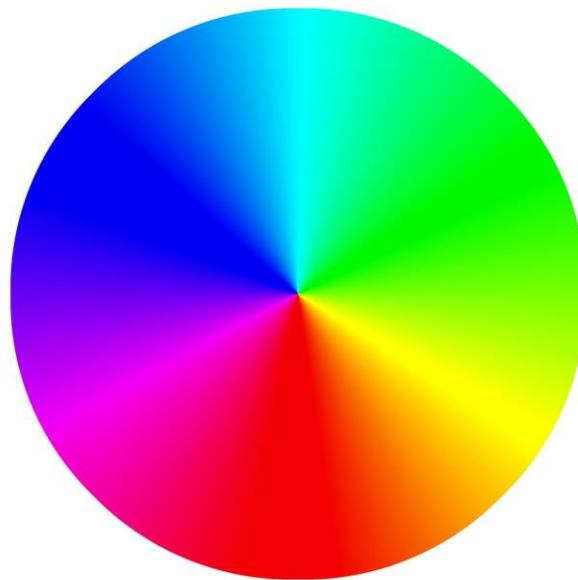
Gambar 2.2. Macam-macam Bentuk. (Sumber:

<https://desaingrfs.wordpress.com/2018/09/21/makna-bentuk-dalam-desain/>)

Landa menjelaskan bahwa setiap bentuk bersifat dua dimensi dan diukur berdasarkan panjang dan lebar serta memiliki tiga bentuk dasar, yakni segi empat, segi tiga, dan lingkaran. Bentuk juga memiliki tiga dimensi; seperti kubus, piramida, dan bola.

2.1.1.3. Warna

Warna berperan sangat penting dan kuat dalam prinsip perancangan yang mampu dilihat melalui cahaya. Sebuah warna atau cahaya yang dibiaskan merupakan warna yang dilihat pada permukaan pada suatu benda. Cahaya dari sebuah benda terserap saat sebuah cahaya mengenainya, sedangkan yang tidak terserap merupakan warna yang dibiaskan. Maka dari itu, cahaya yang dibiaskan dijelaskan sebagai warna subtraktif.



Gambar 2.3. Roda Warna. (Sumber:

https://cdn.pixabay.com/photo/2016/10/14/15/21/colour-wheel-1740381_960_720.jpg)

Salah satu elemen dari warna adalah pigmen yang dijelaskan sebagai zat kimia pada objek yang dipantulkan oleh cahaya untuk mengidentifikasi sebuah warna tertentu, misalnya warna kuning pada

pisang. Pigmen alami yang mengenai sebuah benda merupakan cahaya yang dibiarkan, tetapi warna-warna digital diklasifikasikan sebagai energi cahaya dan warna aditif yang merupakan sekumpulan cahaya yang menciptakan berbagai macam warna.

Landa mengklasifikasikan elemen warna menjadi 3 bagian, yakni *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* merupakan nama dari sebuah warna, seperti merah, hijau, dan biru. *Value* merupakan tingkat kekilauan atau terang gelap dari sebuah warna dan memiliki aspek *tint*, *tone*, and *shade*. Sedangkan *saturation* didefinisikan sebagai tingkat kecerahan dan kegelapan pada suatu warna yang disebut juga *chroma* atau kekuatan warna. Sebuah warna juga diklasifikasikan berdasarkan suhunya seperti suhu pada umumnya, yakni warna hangat dan warna sejuk. Contoh-contoh warna hangat adalah merah, jingga, dan hijau; sedangkan untuk warna sejuk adalah warna biru, hijau, dan ungu.

Landa membagi kategori warna menjadi dua jenis, yakni aditif dan subtraktif. Warna primer merupakan warna yang jika digabungkan seluruhnya, maka perpaduan warna tersebut adalah warna putih, sehingga warna tersebut dikategorikan sebagai warna aditif. Pada umumnya, warna-warna tersebut adalah warna merah, hijau, dan biru. Sedangkan warna subtraktif adalah warna yang dilihat sebagai pantulan dari permukaan, yang disebabkan oleh pengurangan gelombang cahaya terkecuali yang mampu dilihat.

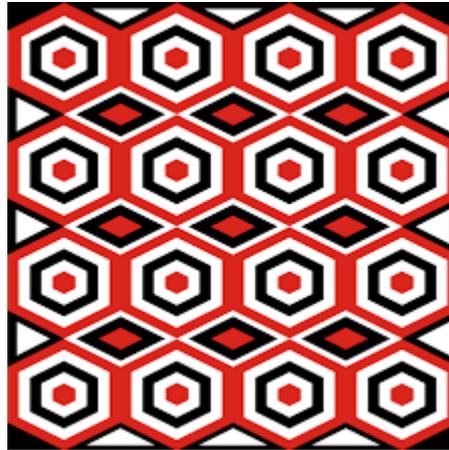
2.1.1.4. Tekstur



Gambar 2.4. Macam-macam Tekstur. (Sumber: <https://python-belajar.github.io/kami/post/tekstur-adalah-elemen-seni-visual-dalam-kaitannya-dengan-permukaan-benda-yang/>)

Menurut Landa, tekstur merupakan penggambaran dari permukaan yang diraba dan dilihat berdasarkan kualitasnya. Tekstur dalam seni visual dibagi menjadi dua kategori, yakni tekstur taktil dan visual. Tekstur taktil merupakan tekstur yang mampu dilihat dan diraba dan berkualitas asli, sedangkan tekstur visual merupakan tekstur maya yang menyerupai tekstur taktil dan bersifat buatan manusia. Masing-masing tekstur mampu ditemukan pada benda-benda fisik seperti patung dan keramik.

2.1.1.5. Pola



Gambar 2.5. Contoh Pola dalam Perancangan. (Sumber:

https://c.pxhere.com/photos/f1/6d/motif_batik_design_decorative_print_indonesian-1378736.jpg)

Pola sebagaimana dijelaskan oleh Landa adalah pengulangan tetap pada sebuah benda atau unsur perancangan tertentu. Masing-masing pola harus memiliki pengulangan yang sistematis untuk menarik perhatian orang banyak. Setiap susunan pola terdiri dari titik, garis, dan *grid*. Sebuah pola menciptakan sebuah bentuk abstrak atau makna yang berasal dari sebuah titik, kumpulan garis, dan sebuah *grid* yang terdiri dari dua unsur perancangan atau lebih.

2.1.2. Prinsip Perancangan

Landa (2013) memaparkan bahwa suatu proses perancangan harus mengandalkan prinsip-prinsip perancangan untuk menciptakan suatu hasil perancangan yang mampu menarik perhatian orang banyak sebagai unsur formal dalam proses perancangan.

Prinsip-prinsip dasar perancangan saling bergantung satu sama lain, seperti keseimbangan yang menciptakan komunikasi visual yang mampu dimengerti. Masing-masing prinsip dasar perancangan yang digunakan dalam komposisi pada suatu perancangan mengandalkan persatuan. Irama juga diandalkan dalam prinsip perancangan sebagai aliran yang menghubungkan satu elemen dengan yang lain.

1. Format



Gambar 2.6. Contoh Ukuran Format dalam Perancangan. (Sumber: <https://api.ndla.no/image-api/raw/bildeformat.jpg?width=1440>)

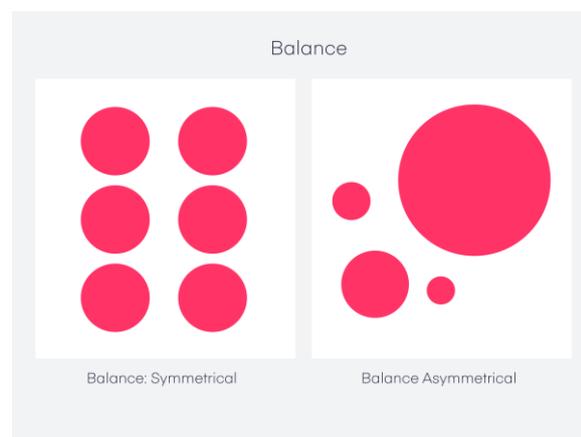
Format merupakan prinsip perancangan yang memiliki kaitannya dengan unsur dan prinsip perancangan lainnya dan garis keliling yang ditentukan, disebut juga dengan hasil luaran seperti poster, cover CD, dan gambar.

Masing-masing format memiliki rasio dan ukurannya tersendiri, seperti hasil karya digital dengan rasio 16:9 (*widescreen display*) dengan

ukuran 1920x1080 *pixel*. Akan tetapi, jika dihasilkan dalam bentuk fisik, hasil luaran tersebut akan mempengaruhi biaya yang harus dibayar, tergantung penggunaan dan tujuannya.

Sebuah format juga harus menjawab batasan-batasannya untuk menciptakan hasil perancangan yang jelas, khususnya antara satu elemen dengan yang lain. Unsur-unsur pada sebuah format sebagaimana Wassily Kandinsky jelaskan adalah penataan dasar komposisi, kegunaan dari tengah dan ujung pada suatu format, dan deretan yang menghubungkan titik awal ke garis yang membentuk suatu ruang.

2. Keseimbangan



Gambar 2.7. Ilustrasi keseimbangan pada prinsip perancangan. (Sumber:

<https://s3.amazonaws.com/www->

[assets.invisionapp.com/uploads/2018/10/Balance.png](https://s3.amazonaws.com/www-assets.invisionapp.com/uploads/2018/10/Balance.png))

Keseimbangan dalam prinsip perancangan menurut Landa (2013) adalah kesetaraan yang diciptakan oleh distribusi bobot visual yang merata pada sumbu axis dan pada seluruh komposisi. Keseimbangan berperan sangat penting dalam perancangan dan harus dikaitkan dengan prinsip-prinsip

lainnya karena berpengaruh pada apa yang dilihat orang banyak, sehingga sebuah keseimbangan harus terlihat positif untuk memuaskan orang banyak.

Bobot visual, tata letak, dan komposisi merupakan faktor-faktor visual yang membuat sebuah perancangan terlihat cocok bagi orang banyak. Bobot visual menentukan bobot pada karya 2-dimensi yang menciptakan beban, kekuatan, dan penekanan yang setara.

Seluruh unsur perancangan berperan penting dalam keseimbangan pada perancangan, khususnya pada tata letak yang mempengaruhi bobot visual, seperti sebuah benda yang diletakkan pada pojok atas, sehingga bobot visualnya berubah. Berdasarkan pandangan visual, masing-masing karya mampu dilihat berdasarkan bobot visualnya.

Pada prinsip keseimbangan pada perancangan, terdapat jenis keseimbangan simetris dan asimetris. Simetri merupakan kesetaraan pada bobot visual yang merupakan kesamaan pada masing-masing belahan suatu karya, sedangkan asimetri juga memiliki kesetaraan pada bobot visual, namun letak titik axisnya berbeda, sehingga menghasilkan perbedaan pada masing-masing ujung pada suatu karya. Setiap unsur perancangan di dalamnya harus melawan tanda yang lain, sehingga efek keseimbangan diciptakan dari unsur-unsur tersebut dan tata letaknya.

3. Penekanan

Hierarki visual sangat penting bagi perancang untuk membuat sebuah hasil perancangan menjelaskan makna dan isinya. Penjelasan makna dalam perancangan disebut juga dengan penekanan. Penekanan sebagaimana dijelaskan oleh Lauer (2013) adalah susunan unsur-unsur perancangan berdasarkan kepentingan pada unsur itu sendiri. Dalam menekankan sebuah perancangan, seorang perancang diharuskan untuk menentukan elemen yang terpenting itu sendiri lebih awal, sehingga ia mampu memilah mana yang perlu dan tidak perlu ditekankan. Hal tersebut merupakan cara untuk menciptakan sebuah penekanan.

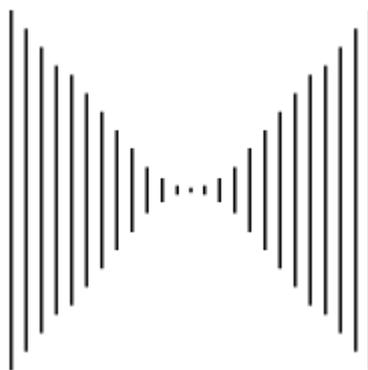


Gambar 2.8. Ilustrasi penekanan pada prinsip perancangan. (Sumber: https://img.cnull.de/1045000/preview/1046681_31aa1169b6d6ba1ffccaeb2389995bfb.jpg)

Dalam penekanan, unsur yang paling penting adalah titik fokus yang sangat ditekankan. Pembuatan sebuah titik fokus melibatkan seluruh unsur perancangan.

Landa juga menjelaskan beberapa jenis penekanan dalam perancangan. Sebuah penekanan berdasarkan isolasi merupakan jenis penekanan yang berfokus pada titik fokus yang terdapat sebuah bobot visual berdasarkan tingkat isolasi dari penekanan tersebut. Untuk penekanan berdasarkan tata letak, seorang perancang harus menentukan tata letak yang sesuai untuk menarik perhatian orang banyak, baik itu di tengah maupun di pojok. Sedangkan penekanan berdasarkan skala merupakan penekanan dimana sebuah benda diukur berdasarkan kedalaman ruang dan semakin besar sebuah benda, maka semakin menarik benda tersebut pada umumnya, tetapi benda-benda kecil juga terlihat menarik apabila berlawanan dengan benda-benda yang besar.

4. Irama



Gambar 2.9. Contoh irama pada prinsip perancangan. (Sumber:

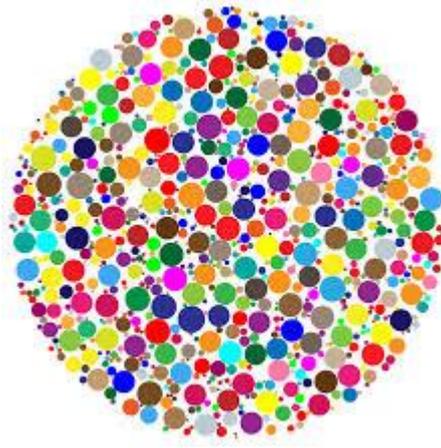
<https://static.thenounproject.com/png/530884-200.png>)

Irama sebagaimana dijelaskan oleh Landa (2013) merupakan hasil perpaduan antara pengulangan yang konsisten dan kuat serta pola elemen perancangan. Pengaturan tempo pada prinsip ini diatur berdasarkan selang waktu, sehingga irama dari sebuah perancangan mampu menarik perhatian orang banyak. Seperti irama pada musik, irama pada prinsip perancangan memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan dari satu unsur perancangan dengan yang lain.

Beberapa faktor yang mendukung irama dari sebuah perancangan adalah unsur-unsur perancangan yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Selain pengulangan sebagai bagian dari irama perancangan, terdapat juga variasi yang memberhentikan pengulangan pada irama dengan mengubah berbagai macam unsur-unsur perancangan seperti warna dan bobot perancangan. Hasil dari sebuah variasi dalam perancangan adalah kemampuan sebuah hasil karya dalam menarik perhatian orang banyak, tetapi jika terlalu banyak variasi, maka pola dari sebuah irama akan melemah.

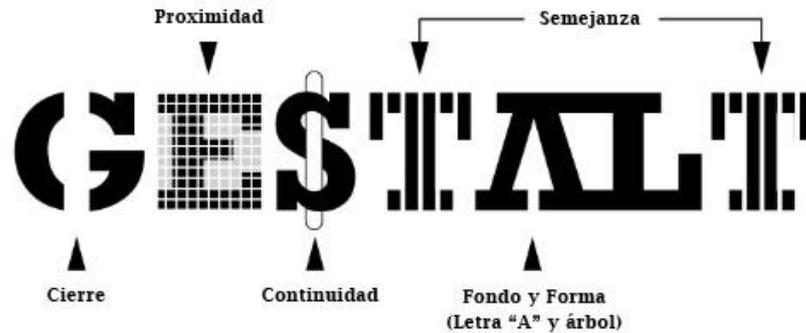
5. Kesatuan



Gambar 2.10. Ilustrasi contoh kesatuan pada prinsip perancangan. (Sumber: <https://snappygoat.com/b/b171d27ffad0ac4d791d4e980e2fb9cfc6a2b4a>)

Landa (2013) menjelaskan bahwa prinsip kesatuan terlihat seperti gabungan dari seluruh unsur-unsur perancangan yang dihubungkan menjadi satu. Istilah lain dari kesatuan dalam perancangan adalah unsur *gestalt*. Sebuah unsur *gestalt* menghasilkan pemikiran-pemikiran yang mampu memperoleh pemikiran visual berlandaskan penataan yang ideal, sehingga para perancang mampu menghasilkan sebuah perancangan yang mengandalkan kesatuan.

6. Aturan Penataan yang Ideal



Gambar 2.11. Ilustrasi contoh aturan penataan yang ideal. (Sumber:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/7/76/Leyes_Gestalt.jpg)

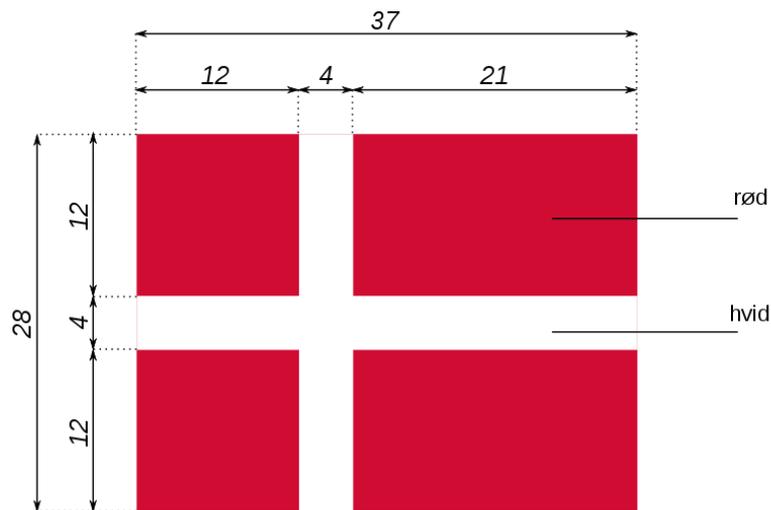
Landa (2013) menjelaskan bahwa terdapat aturan-aturan penataan yang ideal sebagai berikut, yakni:

1. Kesamaan. Setiap unsur perancangan memiliki berbagai macam kesamaan dalam cirinya, sehingga terlihat seperti biasanya. Elemen-elemen yang berbeda dari biasanya cenderung terpisah dari yang lain.
2. Kedekatan pada satu unsur perancangan dengan yang lain.
3. Kelanjutan. Masing-masing unsur perancangan memiliki hubungannya satu sama lain, sehingga membentuk sebuah kelanjutan, sehingga hasil kelanjutan tersebut mampu menghasilkan kesan dalam irama.
4. Penutupan yang cenderung berasal dari pikiran dalam mengubungkan satu unsur perancangan dengan yang lain.
5. Setiap unsur perancangan memiliki nasib yang sama, yakni jika mengikuti arah yang sama, maka hal-hal tersebut dianggap sebagai kesatuan.

6. Garis yang berkelanjutan yang menciptakan sebuah irama sehingga didefinisikan sebagai garis yang tersirat. Hal tersebut disebabkan oleh suatu garis yang selalu dijelaskan sebagai unsur sederhana dalam perancangan.

7. Skala dan Proporsi

Landa (2013) menjelaskan bahwa skala dalam perancangan merupakan ukuran yang menghubungkan satu unsur dengan yang lain dan bersifat proporsional pada setiap bentuk. Setiap ukuran unsur visual harus berhubungan dengan unsur yang lain, sebagai perbandingan antara satu benda dengan yang lain.



Gambar 2.12. Contoh skala dan proporsi pada prinsip perancangan. (Sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/6/64/Flag_of_Denmark-proportions-da.svg/1200px-Flag_of_Denmark-proportions-da.svg.png)

Dalam unsur perancangan tersebut, terdapat elemen terpenting, yakni proporsi. Proporsi merupakan ukuran relatif yang melawan unsur-unsur perancangan dan hukum kejiwaan (Lauer & Pentak, 2015).

2.2. Toleransi

Secara bahasa, Tim (1989:955) dalam Sena (2018) menuturkan bahwa toleransi berasal dari bahasa Latin “*Tolerare*” yang berarti sikap sabar serta menahan diri, memperbolehkan orang menyatakan pendapat lain, dan mengikhhlaskan diri dengan orang yang memiliki keragaman pendapat.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (“Toleransi”, n.d.), Toleransi merupakan sifat toleran. Toleransi juga didefinisikan sebagai batas yang diizinkan dalam penambahan atau pengurangan, serta kelainan yang masih dapat diterima dalam pekerjaan.



Gambar 2.13. Ilustrasi Toleransi di Indonesia. (Sumber:

<http://news.unair.ac.id/2019/11/19/ada-apa-dengan-toleransi-di-indonesia/>)

Devi (2020) mendefinisikan toleransi sebagai sikap sabar dan menjauhi diri dari sifat-sifat yang menyinggung dan melecehkan kepercayaan atau keyakinan orang-orang lain. Dan secara terminologi, toleransi merupakan sifat

dimana seseorang menghargai satu sama lain dengan berbeda pendapat atau yang bertentangan darinya.

Sifat dari konsep toleransi adalah terbuka dan adanya keinginan untuk menghargai satu sama lain dari berbagai macam suku, agama, ras, dan antargolongan, karena Tuhan menciptakan manusia dari berbagai macam kalangan seperti perbedaan bangsa, negara, agama, adat istiadat, dan sebagainya sehingga manusia diwajibkan untuk menaati sekaligus menerima fakta tersebut (Devi, 2020).

Devi (2020) juga menjelaskan bahwa dalam bertoleransi, semuanya selalu dimulai dari masing-masing individu dengan cara kita bersikap dalam menghargai sesama, terutama pada lingkungan keluarga. Sikap toleransi berawal dari adanya keselarasan antara satu dengan yang lain dan kesadaran bahwa setiap individu memiliki keunikan masing-masing. Dengan adanya hal-hal tersebut, kasih sayang dan saling pengertian secara langsung membentuk toleransi.

Kebebasan dan toleransi hingga saat ini masih menjadi perdebatan dalam kehidupan manusia, terutama pada berbagai jenis komunitas, terutama jika membahas mengenai agama. Maka dari itu, kebebasan beragama sering dianggap intoleran karena tidak adanya kemungkinan seseorang untuk memegang ketenangan orang lain, sehingga kerukunan dalam hubungan antaragama terhambat.

Sebaliknya, cara untuk menyelaraskan individu-individu antaragama merupakan hal yang kontroversial karena mampu membatasi kebebasan orang lain.

2.2.1. Sifat-Sifat Toleransi

Devi (2020) mengelompokkan sifat-sifat toleransi menjadi 3, yakni:

1. Toleransi Negatif. Sifat toleransi tersebut tidak dihargai karena adanya isi ajaran yang sesat sehingga terlantar begitu saja yang diakibatkan oleh keterpaksaan, seperti Partai Komunis Indonesia (PKI) atau pelaku-pelaku komunis pada awal kemerdekaan Republik Indonesia.
2. Toleransi Positif. Meskipun isi ajarannya ditolak, isi ajaran beserta penganutnya saling menghargai satu sama lain; seperti dalam ajaran agama Islam, penganutnya harus menolak ajaran-ajaran kepercayaan lain berlandaskan keyakinan penganut itu sendiri, tetapi masih menghargai penganut agama lain.
3. Toleransi Ekumenis. Toleransi jenis ini merupakan toleransi dimana isi ajaran beserta penganutnya sama-sama dihargai, karena terdapat isi-isi kebenaran yang mengembangkan jati diri manusia sebagai makhluk spiritual; seperti orang satu dengan yang lain memiliki kepercayaan yang sama, namun berbeda pemahaman.

2.2.2. Butir-Butir Refleksi

Tillman (2004) dalam Japar (2020) menjelaskan bahwa terdapat butir-butir refleksi dalam bertoleransi, yakni:

1. Kedamaian hanya dapat dicapai melalui toleransi saja.

2. Toleransi terbuka bagi semuanya untuk menghargai perbedaan.
3. Toleransi menghargai perbedaan secara positif dan membuang energi negatif terhadap sesama.
4. Melalui pemahaman, toleransi adalah menghormati satu sama lain.
5. Ketakutan dan ketidakpedulian merusak toleransi.
6. Kasih dan pemeliharaan menambah cinta sehingga membuahkan toleransi.
7. Ada cinta, ada toleransi.
8. Yang memiliki pengetahuan mengenai kepedulian terhadap orang lain beserta keadaannya memiliki toleransi.
9. Toleransi juga merupakan kemampuan untuk menghadapi rintangan yang menantang.
10. Toleransi terhadap pahitnya hidup dengan melemahkan orang lain.
11. Peningkatan pesat dalam hubungan disebabkan oleh pikiran yang terbuka dan kritis, serta praktek toleransi.

2.2.3. Unsur-unsur Toleransi

Sena (2018) memaparkan bahwa terdapat berbagai macam unsur toleransi yang wajib dilaksanakan terhadap orang lain, yakni:

2.2.3.1. Memberikan Kebebasan

Sena (2018) menjelaskan bahwa setiap orang memiliki kebebasan untuk melakukan sesuatu seperti menentukan nasib sendiri. Kebebasan ini berasal dari pencipta alam semesta dan harus dilindungi. Setiap negara memiliki hukum sosial yang terkait dengan bebas.

2.2.3.2. Mengklaim Hak Asasi Manusia

Sena (2018) juga menuturkan bahwa setiap orang wajib memiliki sifat toleransi. Dalam berkomunitas, masing-masing anggota mampu menghormati opininya jika dikorelasikan dengan toleransi sosial, seperti dalam mengambil keputusan untuk memilih suatu organisasi atau agama. Seorang individu harus menghormati kepastian yang beragam dengan kelompoknya sendiri.

2.2.3.3. Menghormati Keyakinan Orang Lain

Sena (2018) menjelaskan bahwa masing-masing dapat mempengaruhi akhlak dan konsekuensinya. Sudah lama terbukti bahwa akhlak yang dijalankan menghormati hak orang lain bertujuan untuk memperdamai suasana kehidupan bermasyarakat.

2.2.3.4. Saling Mengerti

Sena (2018) memaparkan bahwa sebagai makhluk sosial, manusia harus saling mengerti dan menghormati satu sama lain. Sebaliknya, kebencian disebabkan oleh tidak adanya sifat-sifat tersebut.

2.2.4. Bentuk-bentuk Toleransi

Secara umum, toleransi merupakan sikap sabar akan perilaku-perilaku yang menyinggung atau diskriminasi terhadap suku, agama, ras, antargolongan, dan budaya. Sikap toleransi memiliki pengaruh dari lingkungan seperti pendidikan, lingkungan pergaulan, pengalaman pribadi, dan lain-lain. Sebagai makhluk sosial, seorang individu diharuskan untuk menghargai satu sama lain agar dapat diterima

di masyarakat. Berikut ini adalah bentuk-bentuk toleransi menurut Japar et al. (2020):

- a. Memahami dan menghormati orang lain;
- b. Mampu menghargai orang lain dari beragam suku, agama, ras, budaya, dan jenis kelamin; dan
- c. Menghindari diri dari sifat atau perilaku mengganggu atau membatasi kebebasan orang lain dalam memilih agama atau kelompok.

Suparlan (2008) dalam Japar et al. (2020) mengelompokkan berbagai macam bentuk toleransi, antara lain:

- a. Mengikhlaskan diri dalam menerima keberagaman sebagai karunia Tuhan yang Maha Esa.
- b. Menghargai teman-teman dengan berbagai macam keyakinan.
- c. Tidak memaksakan hak orang lain dalam memilih keyakinan, khususnya agama.
- d. Tidak memaksakan hak orang lain dalam memilih keyakinan, khususnya agama.
- e. Membiarkan orang lain beribadah tanpa menggangu.
- f. Tetap berkomunikasi dan memiliki solidaritas dengan orang-orang dengan keyakinan yang beragam.
- g. Menghargai orang lain saat beribadah.
- h. Menghargai dan menerima perasaan dan pendapat orang lain dengan berbeda keyakinan atau pendapat.

2.2.5. Masalah Intoleransi di Indonesia

Japar (2020) memaparkan bahwa munculnya intoleransi di suatu wilayah atau komunitas merupakan akibat kurangnya pemahaman mengenai nilai-nilai toleransi. Sedangkan intoleransi dalam bermasyarakat atau berkomunitas disebabkan oleh adanya sifat merendahkan golongan atau kepercayaan lain atau perbedaan pendapat yang diakhiri dengan suatu konflik.

Pujiono et al. (2019) dalam Japar menyebutkan penyebab-penyebab kurangnya toleransi sebagai umat beragama, antara lain ideologi pendapat mengenai agama, berkonflik dengan suku atau ras lain, berkonflik dengan masalah pribadi, dan adanya rasa terganggu saat berlangsungnya acara keagamaan tertentu.

Digdoyo (2018) dalam Japar (2020) menjelaskan tentang penyebab-penyebab adanya konflik antaragama, yakni:

1. Kurangnya pemahaman seorang individu mengenai toleransi antaragama.
2. Melampaui batas antara memegang teguh prinsip-prinsip agama dan bertoleransi dalam berkomunitas atau bermasyarakat.
3. Misi dan isi dakwah yang terkandung dalam tanggung jawab seorang umat beragama.
4. Kurangnya pemahaman seorang individu dalam mengemukakan pendapat, terlebihnya lagi jika masing-masing pelaku lintas agama.
5. Tidak adanya rasa menghormati orang lain sebagai akibat dari fanatisme golongan dan sifat tidak mampu mengendalikan dirinya.

6. Adanya keprihatinan dalam toleransi antaragama, baik secara internal maupun eksternal, termasuk dengan pemerintah.
7. Masalah ketidakadilan sosial dan ekonomi yang menimbulkan perselisihan sehingga terjadinya konflik jika dilihat dari segi ekonomi.

2.3. Media Interaktif

Cvetkovic (2019) mendefinisikan media interaktif sebagai alat komunikasi yang mengandalkan hubungan manusia dengan komputer. Meskipun memiliki tujuan yang sama, hasil masukan dari media interaktif mampu menciptakan hasil luaran berupa interaktivitas. Media interaktif meliputi interaksi berdasarkan ide perancangan, media baru, interaktivitas, interaksi manusia dengan komputer, antarmuka pengguna, budaya digital, perancangan interaktif, dan realitas maya. Peran-peran penting dan aktif dalam media interaktif adalah interaksi manusia dan komputer.

2.3.1. Jenis-jenis Interaksi Manusia dengan Komputer

Hubungan manusia dan komputer merupakan bagian yang unsur yang sangat utama dalam media interaktif. Sebuah interaksi antara manusia dan komputer berhasil jika keduanya memiliki hubungan yang erat. Manfaat interaksi manusia dengan komputer adalah untuk memperdalam pengetahuan sebuah interaksi yang sedang berlangsung dan meningkatkan kemampuan memecahkan suatu permasalahan. Cvetkovic (2019) mengategorikan jenis-jenis interaksi manusia dan komputer sebagai berikut:

2.3.1.1. Hal-hal Interaksi

Cvetkovic (2019) menjelaskan bahwa terdapat tiga unsur dalam hal-hal interaksi, yakni *domain*, *tasks*, *objective*, dan *intention*. *Domain* dalam media interaktif bertugas untuk menentukan keahlian dan suatu aktivitas yang mengandung konsep untuk menegaskan hal-hal penting di dalamnya. *Tasks* (tugas) berfungsi untuk memanipulasi konsep pada suatu domain. *Objective* (tujuan) merupakan penentuan hasil luaran (*output*) pada suatu tugas yang dipadukan dengan *intention* (niat) yang merupakan langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas.

2.3.1.2. Ergonomi

Ergonomi pada perancangan media interaktif sangat berkaitan dengan kajian mengenai interaksi terhadap ciri fisik; yakni pengendalian dalam perancangan, letak dari lingkungan interaksi, penataan, dan alat-alat fisik yang menampilkan hasil luaran yang dirancang. Tujuan utama dari ergonomi dalam perancangan adalah pengaruh antarmuka terhadap performa dari penggunaannya. Cvetkovic (2019) membagikan beberapa jenis dari ergonomi sebagai unsur dari media interaktif, yakni:

1. Tampilan dan pengaturan pengendalian. Aspek-aspek fisik merupakan bagian yang penting dalam ergonomi perancangan, dimana seluruh bagian perancangan disatukan untuk memberi pengguna akses yang optimal, seperti pesawat terbang.
2. Interaksi terhadap lingkungan fisik. Fungsi dari ergonomi adalah untuk memperbagus media interaktif yang dirancang dan memfasilitasi

perancangan pada lingkungan kerja. Kesehatan dan keselamatan sangat diperhatikan pada penggunaan sistem pada lingkungan fisik.

3. Masalah kesehatan, dimana terlalu lama menggunakan komputer sebaiknya dianggap aman dan sehat bagi pengguna. Faktor-faktor yang mempengaruhinya adalah posisi pengguna dimana seorang pengguna diharuskan untuk beristirahat setelah menatap layar terlalu lama, suhu yang mempengaruhi fokus pengguna, penggunaan cahaya dalam lingkungan kerja yang harus diperhatikan dengan saksama, tingkat suara dimana jika terlalu keras maka pengguna akan mengalami gangguan pendengaran, dan penggunaan waktu yang sebaiknya digunakan secara efisien.

2.3.1.3. Cara Berinteraksi

Interaksi manusia dengan komputer merupakan unsur pokok dalam media interaktif. Masing-masing antarmuka pada suatu aplikasi sebaiknya memiliki kesan yang sesuai dengan temanya dan berpengaruh besar terhadap kata-kata yang disajikan pada aplikasi tersebut. Berbagai macam gaya antarmuka pengguna sebagaimana disebutkan oleh Cvetkovic (2019) adalah antarmuka baris perintah, menu, bahasa alami, dialog yang berisikan pertanyaan dan penjelasan, unsur-unsur penting dalam sebuah antarmuka, dan antarmuka tiga dimensi.

2.3.2. Perancangan Interaksi

Media interaktif sebagaimana dijelaskan oleh Cvetkovic (2019) merupakan hasil perancangan yang mengandalkan hubungan manusia dengan permainan atau

komputer. Tampilan-tampilan pada media interaktif merupakan hasil perancangan, begitu juga dengan antarmukanya.

Perancangan interaksi, khususnya media interaktif, baik fisik maupun digital, mengandalkan fokus yang kuat. Selain pernyataan bahwa perancangan interaksi mengandalkan media baik fisik maupun digital, perancang disediakan petunjuk, cara, dan sistem bantuan maya.

2.3.2.1. Unsur-unsur Perancangan Interaksi Secara Umum

Cvetkovic (2019) menjelaskan bahwa terdapat unsur-unsur perancangan interaksi secara umum, yakni:

1. Tujuan perancangan yang mengandalkan pengguna.
2. Batasan perancangan yang melibatkan bahan-bahan yang akan digunakan dalam perancangan, taraf, biaya, waktu, dan kebutuhan vital seperti kesehatan.
3. Pertukaran. Seorang perancang harus menentukan tujuan atau batasan secara dasar, dan setiap batasan perancangan harus dikurangi total.

2.3.2.2. Proses Perancangan

Cvetkovic (2019) menjelaskan bahwa dalam perancangan, perancang harus fokus terhadap keinginan dan tujuan sasaran pengguna agar hal-hal tersebut mampu dipenuhi secara optimal. Berikut ini adalah tahap proses perancangan media interaktif menurut Cvetkovic sebagai berikut.

1. Kebutuhan. Setiap perancangan pasti membutuhkan kebutuhan-kebutuhan baik pengguna maupun sasaran pengguna untuk memaksimalkan proses pengerjaan perancang dan memenuhi

kebutuhan pengguna. Sebelum memasuki tahapan tersebut, perancang harus mengetahui dan menentukan permasalahan yang sedang terjadi.

2. Analisis. Dalam tahapan ini, hasil penelitian dan observasi yang dikumpulkan harus disampaikan untuk menentukan persona pengguna sebagai teknik pengumpulan data yang jelas. Skenario pengguna dalam proses perancangan yang melibatkan analisis tugas menghasilkan interaksi yang menakjubkan.
3. Perancangan. Setelah menentukan pengguna dan masalah sebelumnya, pengguna masuk ke tahap perancangan. Pada tahapan tersebut, perancang menggunakan unsur-unsur dan prinsip perancangan untuk menciptakan hasil perancangan yang mampu menarik perhatian orang banyak.
4. Perancangan purwakarya dan pengulangan. Hasil-hasil perancangan harus terus dikembangkan lagi berdasarkan kebutuhan dan umpan balik pengguna karena sifat manusia itu rumit, sehingga orang banyak diharuskan untuk menjalankan dan menikmati proses kehidupannya dan perkembangan pada suatu hasil perancangan.
5. Implementasi. Setelah suatu hasil perancangan mendapatkan banyak umpan balik yang positif, hasil perancangan tersebut diharuskan untuk dirilis ke publik. Unsur-unsur yang sesuai, laporan perkembangan, dan petunjuk dilibatkan dalam pengimplementasian hasil perancangan.

2.4. Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (1971) dalam Sumiharsono dan Hasanah (2017:9), media edukasi merupakan sarana multimedia untuk memahami, mengolah, dan mensortir kembali informasi yang sudah disampaikan sebelumnya.

2.4.1. Fungsi Media Pembelajaran

Sumiharsono dan Hasanah (2017; 10-11) menyebutkan beberapa fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

1. Memaparkan pesan sehingga tidak perlu menghafal;
2. Meningkatkan jumlah ruang, waktu, dan baik tenaga fisik maupun tenaga indera;
3. Memunculkan interaksi langsung antara murid dan materi yang diajarkan;
4. Mengajarkan anak untuk belajar mandiri dan mengembangkan bakat dan keahlian yang dimilikinya;
5. Memberi rangsangan, pengalaman, dan opini yang sama.

Sumiharsono dan Hasanah juga menyebutkan 6 macam fungsi utama media pembelajaran, antara lain:

1. Sebagai alat bantu dalam efektivitas proses kegiatan belajar mengajar selain sebagai fungsi tambahan;
2. Sebagai fungsi dasar dari berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar;
3. Memiliki fungsi dasar dalam berlangsungnya proses pengajaran;
4. Sebagai hiburan dan pelengkap dalam proses pengajaran;
5. Sebagai alat utama untuk memperlancar proses kegiatan belajar mengajar dan komunikasi yang efektif antara murid dan guru; dan

6. Sebagai sarana peningkatan mutu dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Levie & Lentz (1982) dalam Sumihartono & Hasanah mengelompokkan fungsi kegiatan belajar mengajar menjadi empat hal sebagai berikut.

1. Fungsi Atensi. Dalam media pembelajaran, fungsi atensi merupakan fungsi pokok dalam berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar, yang berfungsi untuk menarik perhatian siswa terhadap pelajaran tertentu yang berkorelasi dengan aset visual yang ditampilkan atau buku pelajaran. Dengan adanya *overhead projector* (OHP) yang menyajikan aset-aset visual, para siswa akan merasa puas dan tidak mudah bosan dalam berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, karena pada awal pelajaran, mayoritas siswa memiliki minat yang kurang dalam suatu pelajaran yang menyebabkan siswa tidak fokus pada pelajaran tersebut.
2. Fungsi Afektif. Media visual berperan untuk mengidentifikasi kenyamanan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar, dimana setiap media visual mampu mempengaruhi emosi dan sikap siswa.
3. Fungsi Kognitif. Media visual seperti gambar-gambar yang disajikan pada berlangsungnya proses pengajaran mampu membuat siswa memahami suatu materi tertentu secara manjur, sehingga tujuan siswa tercapai dengan mudah.
4. Fungsi Kompensaris. Media visual bertujuan untuk memfasilitasi siswa yang kurang mampu menerima isi pelajaran baik melalui teks maupun secara verbal, sehingga siswa yang memiliki kemampuan tersebut mampu mengatur tulisan yang disajikan dan membacanya kembali.

2.4.2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Bretz dalam Wibawanto (2017) menjelaskan bahwa jenis-jenis media pembelajaran terdapat unsur utama, yakni suara, visual, dan gerak. Gambar, garis, dan simbol mampu ditangkap dan didiaki dengan cepat oleh para peserta secara terus menerus. Bretz juga mengklasifikasikan menjadi 8 jenis; yakni media audio visual gerak dan diam, media visual gerak dan diam, media visual dan audio semi gerak, audio, dan cetak.

Gagne (1992) dalam Wibawanto (2017) menjelaskan bahwa terdapat tujuh macam media pembelajaran; yakni benda untuk ditampilkan, komunikasi verbal, media cetak, gambar diam, animasi, film dengan audio, dan alat belajar.

Seels dan Richey (dalam Arsyad, 2006) sebagaimana dikutip oleh Wibawanto (2017) mengelompokkan media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi sebagai berikut:

1. Media hasil teknologi cetak. Media pembelajaran tersebut merupakan media pembelajaran yang dijelaskan dengan secara fisik yang terdiri dari foto, teks, dan tulisan-tulisan yang digunakan sebagai bahan materi.
2. Media hasil teknologi audio visual. Media pembelajaran yang digunakan berbasis teknologi tinggi yang menyajikan suara dan gambar, seperti video.
3. Media hasil teknologi berbasis komputer. Media pembelajaran yang mengandalkan mikro-prosesor sebagai cara penyampaian materi. Beragam jenis hasil teknologi berbasis komputer dalam proses pengajaran disebut juga dengan *computer-assisted instruction* (pengajaran berbasis komputer).

4. Media hasil teknologi campuran. Media pembelajaran yang mengandalkan gabungan dari ketiga jenis teknologi di atas sebagai cara untuk menyampaikan materi pembelajaran tertentu yang dikendalikan oleh komputer. *Virtual Reality* (VR) merupakan salah satu contohnya.

2.4.3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting bagi semua orang, khususnya pada institusi pendidikan dan berperan besar dalam membantu seorang individu untuk mencapai tujuan atau cita-cita yang diinginkan. Wibawanto (2017) menyebutkan manfaat-manfaat media pembelajaran sebagai berikut.

1. Memperjelas cara mengajar dengan menyajikan jenis-jenis media pembelajaran sehingga penonton puas menikmatinya.
2. Memfasilitasi ruang, waktu, dan daya inder; seperti suatu benda yang besar mampu digantikan dengan gambar atau film; khususnya saat pengajar atau narasumber menjelaskan suatu peristiwa bersejarah.
3. Mengatasi sifat pasif bagi siswa atau peserta dengan menyajikan variasi dalam metode pembelajaran, sehingga siswa atau peserta mampu meningkatkan motivasi belajarnya, menimbulkan interaksi antara siswa dengan lingkungan, dan meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar sesuai dengan minat bakatnya masing-masing.
4. Memberikan kesamaan perangsang, menyetarakan pengalaman, dan menciptakan pemahaman yang sama dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Hal tersebut berlaku di seluruh institusi pendidikan.

2.5. Buku Cetak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku merupakan benda berjilid yang mengandung kumpulan kertas yang mengandung tulisan.

Sebuah buku juga disebut sebagai kitab, sebagai kata serapan dari bahasa Arab yang berarti buku, yang berarti hasil penjilidan kertas yang berisi tulisan atau gambar menjadi satu. Kitab biasanya mengarah ke tulisan kuno yang mengandung undang-undang yang tertulis pada zamannya.

2.5.1. Sejarah Buku

Sebuah sumber menyebutkan bahwa buku tercipta pada tahun 2400 SM, dimana orang-orang pada era Mesir kuno menciptakan kertas papirus. Kertas papirus tersebut kemudian digulung, sehingga lahirlah buku pertama yang tercatat dalam sejarah.

Sumber lainnya juga menuturkan bahwa buku tercipta pada era Budha, karena Budha menuliskan wahyunya pada daun dan mengulangi pembacaannya. Berabad-abad kemudian, para cendekiawan asal Tiongkok menuliskan huruf-hurufnya di atas lidi, yang menciptakan sebuah karya tulis vertikal pertama di dunia.

Kemudian, pada tahun 200 SM, Tsai Lun berhasil menciptakan sebuah kertas yang terbuat dari dasar bambu, yang mengubah inovasi dunia. Teknologi penciptaan kertas di Tiongkok lalu disebarkan ke Eropa oleh para pedagang muslim pada permulaan abad ke-11.

Mesin cetak sebagaimana ditemukan oleh Guthenberg memainkan peran dalam revolusi perkembangan dan inovasi buku, yang tercipta dari sejumlah kertas yang ringan yang dijilid menjadi satu (dosenpendidikan.co.id, 2020).

2.5.2. Jenis-jenis Buku

Berikut ini adalah jenis-jenis buku sebagaimana dijelaskan dalam dosenpendidikan.co.id (2020).

1. Novel

Novel merupakan sebuah hasil karangan pengarang yang menyajikan sebuah cerita dengan setidaknya 40,000 kata atau lebih. Kata “novel” berasal dari bahasa Italia yang merupakan sebuah peristiwa.

Pada sebuah novel, pada umumnya, mengandung peristiwa yang mengandung kehidupan sehari-hari dari seorang tokoh, yang berfokus pada sisi keanehannya pada tokoh tersebut.

Di Indonesia, terdapat perbedaan novel dengan roman. Yang membuat roman lebih unggul dari novel adalah rumitnya alur cerita dan banyaknya tokoh-tokoh yang ditampilkan pada sebuah cerita.

2. Majalah

Majalah merupakan hasil penerbitan yang dicetak dengan tinta pada kertas secara berkala, yang berkisar dari mingguan hingga bulanan. Isi dari sebuah majalah adalah artikel-artikel dalam berbagai macam topik yang disajikan dengan gaya bahasa yang membuat pembaca mudah mengerti. Sumber pendanaan majalah sebagai berikut adalah iklan,

harga penjualan, dan biaya produksi yang harus dibayar pada awal bulan.

3. Kamus

Kamus merupakan sekumpulan kata-kata yang mengandung definisi dari masing-masing kata yang ditampilkan untuk menambah kosakata dan penalaran orang. Fungsi lain dari kamus adalah untuk menjelaskan asal usul kata beserta pelafalannya dan contoh penggunaan pada kalimat. Gambar-gambar yang disajikan pada kamus berfungsi untuk menciptakan penekanan pada kamus, sehingga lebih mudah mengerti kata tersebut berwujud seperti apa.

4. Komik

Komik merupakan kumpulan peristiwa-peristiwa yang dijelaskan dalam bentuk gambar yang tenang sehingga dijadikan sebuah cerita bergambar. Ciri khas komik adalah penyajian berbagai macam gambar yang disertai dengan kata-kata yang berkaitan dengan suatu peristiwa yang bersangkutan. Publikasi komik bisa ditampilkan melalui koran, buku, atau majalah.

5. Ensiklopedia

Ensiklopedia merupakan sekumpulan tulisan yang mengandung berbagai macam informasi yang disajikan di dalamnya secara luas, rinci, dan mudah dipahami dalam menjelaskan ilmu-ilmu pengetahuan di dalamnya, baik secara umum maupun khusus yang mampu dijadikan sebuah artikel pada topik pembahasan tertentu. Ensiklopedia

pada umumnya disusun berdasarkan abjad dan dicetak secara berkala menurut edisi yang bersangkutan.

6. Kitab suci

Kitab suci secara harafiah berasal dari kata kitab dari bahasa Arab yang berarti buku dan suci yang didefinisikan sebagai pedoman untuk menjauhi larangan-larangan yang diajarkan pada sebuah kepercayaan atau agama. Sebuah kitab suci selalu berisikan ajaran tentang aspek-aspek kehidupan sebagai wahyu Tuhan yang Maha Esa.

7. Biografi

Biografi merupakan kisah hidup seseorang yang tidak hanya sekadar tanggal kelahiran dan kematiannya saja. Sebuah biografi juga mengandung perasaan yang terlibat pada peristiwa-peristiwa yang dilewatinya tersebut.

Perjalanan hidup seorang tokoh dijelaskan secara luas dan rinci pada sebuah biografi, dari lahir hingga meninggal. Seluruh hasil karya, tindakan, dan jasa-jasanya dijelaskan oleh pengarang dari sebuah biografi yang tidak lain ditulis oleh orang lain.

8. Naskah

Naskah merupakan hasil tulisan tangan pada kertas yang dibedakan dari hasil karya cetak seperti buku fisik pada umumnya. Berasal dari kata '*naskhatum*' dari bahasa Arab yang berarti potongan kertas.

2.6. Buku Digital

Buku digital sebagaimana dijelaskan dalam situs dosenpendidikan.co.id (2020), adalah bentuk digital dari sebuah buku fisik. Perbedaan pada buku fisik dan buku digital adalah jika buku fisik hanya terdapat jilid, lembaran-lembaran, teks, dan gambar saja; sedangkan dalam buku digital, terdapat audio, video, dan elemen-elemen dalam pembukuan.

2.6.1. Fungsi Buku Digital

Fungsi buku digital sebagaimana dikutip dari dosenpendidikan.co.id (2020) adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.
2. Membuat proses kegiatan belajar-mengajar (KBM) lebih menarik dan menyenangkan dengan adanya konten multimedia yang disajikan pada buku digital, sehingga lebih manjur jika dibandingkan dengan buku fisik.
3. Sebagai sarana berbagi informasi.
4. Lebih mudah untuk disebarluaskan dari buku fisik; khususnya dalam pembelajaran maya, terutama melalui audio atau video.
5. Sebagai sarana pengembangan dalam membuat buku karangan dan menciptakan penerbitan secara sendiri.

2.6.2. Tujuan Buku Digital

Selain fungsi yang penting yang terdapat pada buku digital, buku digital memiliki tujuan menurut situs dosenpendidikan.co.id (2020), yakni:

1. Memberikan kesempatan bagi pembuat konten untuk berbagi informasi secara lebih mudah dan efektif, sehingga penyampaian cerita tersebut terlihat

informatif dan interaktif. Pembuat konten tidak diharuskan untuk pergi ke kantor penerbit, sehingga pembuat konten mampu mendistribusikan bukunya secara daring.

2. Melindungi informasi yang disajikan pada buku digital.
3. Untuk melindungi dari kecacatan fisik dari bencana atau peristiwa tertentu yang membedakan buku fisik dan buku digital. Jika data tersebut hilang, pengguna mampu mencari buku yang sama di situs lain dan kemudian mengunduhnya kembali.
4. Mempermudah pengguna dalam memahami suatu pelajaran dalam berlangsungnya proses pembelajaran.
5. Seorang guru memberikan materinya melalui catatan-catatan tertentu mengenai materi yang dijelaskan selama pembelajaran secara maya berlangsung dan menampilkan audio dan video untuk mempermudah siswa-siswi dalam memahami sekaligus materi yang disajikan secara manjur dan efisien.

2.6.3. Format Buku Digital

Pada situs dosenpendidikan.co.id (2020), buku digital memiliki format-format sebagai berikut:

1. AZW (*Amazon World*) selaku format buku digital yang dikembangkan oleh perusahaan Amazon yang mirip dengan format MOBI yang sebagiannya mengandung Manajemen Hak Digital, atau *Digital Rights Management* (DRM). Format DRM hanya eksklusif pada Amazon.

2. EPUB (*Electronic Publication*), sebuah publikasi digital yang dijelaskan oleh *International Digital Publishing Foundation* (IDPF). Sistem pada format buku digital sedang mengalami perkembangan dan berstandar XHTML dan XML.
3. *Adobe, Barnes & Noble, dan Apple* selaku format buku digital DRM yang berdiri sendiri, yang mengakibatkan ketidakcocokan pada sistem operasi satu dengan yang lain. Format ePub3 selaku format baru dari hal tersebut merupakan versi terbarunya, namun masih digunakan secara terbatas.
4. KF8 (*Kindle Fire 8*) dari Amazon. Prinsip dari format buku digital sama dengan ePub yang dikemas dengan Palm File Database (PFB) dan DRM yang juga milik Amazon itu sendiri.
5. MOBI (MobiPocket) yang berbasis perangkat lunak untuk membaca sendiri. Sebagian besar PDA pada ponsel pintar menggunakan format tersebut. Pada *Windows*, aplikasi Mobipocket mampu mengubah berbagai macam format lain seperti PDF ke format ini. Kindle juga merupakan bagian dari format MOBI.
6. PDB (*Palm File Database*) yang menyajikan berbagai jenis buku digital yang bersasarkan pada *file-file* berbasis sistem operasi Palm. PalmDoc (AportisDoc) dan eReader merupakan sasaran utama format PDB.
7. PDF (*Portable Document Format*) yang diciptakan oleh *Adobe* untuk perangkat lunak *Acrobat*. Fungsi dari format buku digital tersebut secara tidak langsung adalah untuk bertukar dokumen. Format tersebut sangat familiar terhadap mayoritas penduduk dunia karena digunakan pada hampir semua sistem operasi, khususnya *Windows*.

Akan tetapi, sayangnya, format PDF hanya bisa digunakan oleh beberapa perangkat, karena terdapat sebagian perangkat yang tidak mampu berjalan dengan baik saat membuka suatu *file* PDF karena kata-kata yang ditampilkan pada format tersebut terlihat kurang optimal sehingga pengguna sulit membacanya. Salah satu ponsel pintar yang optimal saat membuka *file* PDF adalah Sony PRS505 karena mampu memuat layar kecil.

2.7. Cerita

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), cerita merupakan penjelasan yang rinci tentang terjadinya suatu peristiwa. Cerita juga didefinisikan sebagai karangan yang berisikan rangkaian perbuatan, pengalaman, atau peristiwa yang terjadi baik secara realita maupun khayalan belaka, serta lakon yang diperlihatkan dalam wujud hidup.

Forster (1970: 35) dalam Nurgiyantoro (2013) mendefinisikan cerita sebagai sebuah narasi yang mengandung berbagai macam peristiwa secara berurutan. Dalam kaitannya dengan teknik-teknik penyampaian cerita pada setiap peristiwa, pengarang mampu menciptakan dua kemungkinan yang mempengaruhi perasaan pembaca, yakni untuk melanjutkan atau memberhentikan ceritanya. Sebuah cerita yang menarik melibatkan pembaca dengan cara yang unik, sehingga pembaca penasaran akan kelanjutan ceritanya dengan baik dan membangkitkan ketegangan selaku unsur terpenting dalam fiksi. Sebaliknya, cerita yang kurang menarik tidak memiliki keterlibatan antara isi dari cerita dengan ketertarikan pembaca terhadap isi dari cerita tersebut.

2.7.1. Jenis-jenis Cerita

Jenis-jenis cerita sebagaimana dikategorikan dalam literaryterms.net (2018) adalah sebagai berikut:

2.7.1.1. Cerita Fiksi

Cerita fiksi atau khayalan merupakan cerita yang didasarkan oleh khayalan atau pemikiran penulis, di antaranya dongeng, Cerita Rakyat, Mitos, Legenda, Epics, Drama, Kisah petualangan, Cerita khayalan bersejarah, Fantasi, Fiksi Ilmiah, Cerita Romantis, Cerita Seram, dan Cerita Pengantar Tidur.

2.7.1.2. Cerita Nonfiksi

Cerita nonfiksi merupakan cerita yang menyajikan pengalaman atau peristiwa yang terjadi secara nyata. Contoh-contohnya adalah peristiwa bersejarah, peristiwa-peristiwa yang baru saja terjadi, biografi dan autobiografi, kenangan dan pengalaman, sejarah kebudayaan, cerita ilmiah, cinta, keluarga, kisah perjalanan dan kisah penyintas.

2.7.2. Alur Cerita

Menurut Nurgiyantoro (2013), alur cerita merupakan serangkaian peristiwa-peristiwa selama berlangsungnya sebuah cerita dan memiliki peran yang sangat penting dalam cerita. Biasanya, dalam alur cerita, akhir sebuah cerita bisa saja merupakan baik akhir dari seluruh cerita maupun bagian dari cerita. Pengarang bebas memilih awal dari sebuah cerita, sehingga memiliki alur cerita yang beragam, seperti konflik yang sedang berlangsung, tidak harus berawal dari pengenalan tokoh dan latar situasi.

Nurgiyantoro juga menjelaskan bahwa sebuah cerita juga memiliki keragaman alur cerita, misalnya pada sebuah sastra, terdapat alur cerita utama (*plot*) dan sampingan (*subplot*). Alur cerita utama merupakan alur cerita pokok yang menjelaskan perselisihan atau permasalahan utama yang sedang berlangsung, sedangkan alur cerita sampingan merupakan alur cerita tambahan yang berfungsi untuk menekankan dan memperjelas suatu cerita. Akan tetapi, sebuah alur sampingan diharuskan memiliki hubungan yang erat terhadap alur cerita utama.

2.7.2.1. Jenis-jenis Alur Cerita

Klein (2016) mengelompokkan jenis-jenis alur cerita sebagai berikut:

1. Konflik. Dalam sebuah cerita, Klein menjelaskan bahwa konflik atau pertentangan merupakan pertentangan antara keinginan suatu tokoh dengan tokoh yang lain. Dalam berlangsungnya suatu konflik, masing-masing tokoh menyampaikan argumen hingga suatu permasalahan yang terjadi selesai, seperti tokoh utama (protagonis) melawan tokoh penjahat (antagonis). Jenis alur cerita tersebut secara langsung memberikan kepuasan pada pembaca pada umumnya karena terdapat penentuan pada tahapan alur cerita dari klimaks hingga peleraian.
2. Misteri, dimana seorang tokoh utama mencari sebuah kebenaran dari suatu rahasia yang berlandaskan ide pada umumnya, seperti seorang detektif yang mencari seorang pencuri untuk mengambil kembali keadilan.

3. *Lack*, jenis cerita yang berisikan tokoh utama yang mencari pemenuhan kebutuhan emosionalnya. Seorang tokoh utama yang awalnya terlihat polos diharuskan untuk mencari jati diri yang sebenarnya secara emosional dengan mengembangkannya dengan baik. Sebagai contoh, seorang pria mencari cinta ke wanita dan menyatakannya secara emosional dengan mengembangkan emosinya. Sebagian cerita emosional dan cinta masuk ke kategori tersebut.

2.7.2.2. Prinsip Pembuatan Alur Cerita

Klein (2016) menjelaskan bahwa terdapat 8 prinsip alur cerita sebagai berikut.

1. Sebuah cerita merupakan serangkaian peristiwa yang dikumpulkan menjadi satu, yang menciptakan sebuah alur cerita yang menyajikan penampilan tindakan tokoh yang dinamis dan menyampaikan arti dari sebuah cerita dengan jelas.
2. Seorang pengarang mampu menganalisa alur cerita melalui perubahan yang ada pada sebuah cerita. Lingkungan pada tokoh utama dan tokoh utama sendiri berubah selama berlangsungnya alur cerita. Perubahan seorang tokoh utama (protagonis) biasanya disebut juga dengan titik emosional. Sebuah alur cerita harus memiliki perubahan secara fisik dan emosional untuk menciptakan dinamisme pada cerita.
3. Dimensi-dimensi pada sebuah alur cerita adalah dimensi tindakan dan emosional. Dimensi alur cerita berdasarkan tindakan merupakan perubahan pada lingkungan tokoh utama, sedangkan dimensi

emosional merupakan perubahan pada sifat dan tingkah laku dari tokoh utama. Sebuah alur cerita harus memiliki fokus utama yang berlangsung dari awal cerita hingga penyelesaian pertentangan pada klimaks.

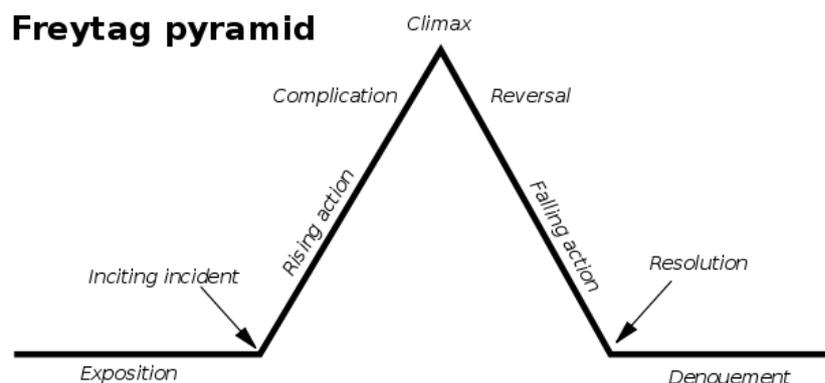
4. Permulaan dari alur cerita adalah sebuah perubahan. Seorang pengarang harus memulai ceritanya sedekat mungkin dengan peristiwa yang memunculkan suatu konflik, sambil menetapkan tokoh dan hubungannya pada suatu cerita.
5. Tindakan dan perubahan pada tokoh harus mengembangkan alur cerita. Perkembangan dan tindakan suatu tokoh berperan seperti sebuah DNA, yakni jika seorang tokoh memiliki keinginan, maka ia harus bertindak sesuai keinginannya sehingga keinginan tersebut tercapai. Siklus tindakan dan perubahan tersebut terus dilakukan secara berulang sehingga ia mampu mencapai klimaks dari sebuah peristiwa dengan mempelajari lingkungannya lebih dalam lagi.
6. Suatu alur cerita berakhir dengan selesainya perubahan pada tokoh dan lingkungannya atau aspek-aspek penting pada cerita sudah selesai. Jika belum selesai, maka suatu cerita akan terlihat tidak jelas dan tidak bermakna.
7. Setiap buku memiliki alur cerita yang berbeda-beda dan alur tersebut tidak harus seimbang. Dalam berjalannya alur cerita, tokoh utama harus menghadapi suatu konflik hingga klimaks dan akhir cerita dengan mengandalkan hubungan alur cerita dengan tokoh utama yang

memunculkan tindakan-tindakan beserta dampaknya terhadap peristiwa selanjutnya.

8. Suatu alur cerita menarik perhatian pengguna dengan adanya para tokoh pada suatu cerita. Seorang pengarang harus menciptakan tokoh utama yang mampu menarik perhatian pengguna baik dari segi fisik maupun tingkah lakunya. Sebaliknya, jika pembaca tidak tertarik dengan tokoh-tokohnya, suatu tokoh tidak memiliki sisi emosional dalam bertindak, sehingga pembaca memutuskan untuk berhenti menikmati cerita tersebut.

2.7.3. Struktur Cerita Menurut Freytag

Klein (2016) mendefinisikan struktur cerita sebagai pola yang mengandung irama dan bentuk dalam sebuah cerita, dimana para pembaca dan aksi cerita mampu mengetahui isi dari cerita tersebut.



Gambar 2.14. Piramida Struktur Cerita Menurut Freytag (Sumber:

https://annaubrey.files.wordpress.com/2014/08/freytag_pyramid.png?w=640)

Klein (2016) menjelaskan bahwa untuk membuat sebuah cerita yang menarik, struktur cerita menurut Gustav Freytag selaku penulis dan pemeran

drama asal Jerman sangat diperlukan. Klein juga memaparkan bahwa Freytag menciptakan struktur yang berbentuk piramida pada drama-drama yang dibuat, namun perjalanan menuju klimaks dan kejadian-kejadian berikutnya bisa dipraktekkan dalam seni drama Barat. Selain membuat cerita semakin menarik, pembaca harus mengikuti struktur cerita untuk menciptakan perkiraan pada lanjutan suatu cerita, sehingga pembaca benar-benar mengetahui perkiraan tersebut.

Dalam struktur cerita Freytag, terdapat 4 bagian dari cerita, yaitu *the inciting incident* (kejadian yang mendorong), *the escalating and complicating action* (tindakan yang meningkat), *climax* (klimaks cerita), dan *resolution* (penyelesaian cerita). Penjelasan struktur cerita Freytag dipaparkan sebagai berikut.

2.7.3.1. *Exposition* (Eksposisi)

Klein menjelaskan bahwa sebuah eksposisi merupakan penyusunan dalam sebuah cerita dimana tokoh utama dan keadaannya muncul, sebelum terjadinya tahapan berikutnya, yakni *the inciting incident* (kejadian yang mendorong). Sebuah eksposisi sebaiknya menjelaskan pembaca mengenai ketidaksadaran akan keadaannya jika tokoh utamanya tidak mengetahui titik emosionalnya pada suatu cerita.

Sebuah eksposisi bisa saja terjadi sebelum awal cerita, agar pembaca mampu merespon terjadinya perubahan pada suatu tokoh secara langsung.

2.7.3.2. *The Inciting Incident* (Kejadian yang Mendorong)

Sebuah kejadian yang mendorong merupakan kejadian yang mengantarkan pembaca kepada sebuah konflik atau misteri, membuat peristiwa tersebut fenomenal kepada tokoh utama, menciptakan tujuan baru, atau seluruhnya.

Klein juga memaparkan bahwa terdapat alasan bahwa seorang tokoh utama pertama kali menemukan alur ceritanya dengan baik karena sebuah elemen cerita memengaruhi tokoh utama tersebut maupun sang tokoh utama langsung memulai perjalanannya dengan sesuatu. Hal tersebut merupakan awal dari perubahan dari sebuah cerita dan pengenalan bagi pembaca dalam menikmati cerita tersebut.

Klein membagi jenis cerita menjadi tiga macam, yakni konflik, misteri, dan *lack plot* (alur cerita kekurangan). Pada cerita konflik, awal peristiwa disebabkan oleh sang antagonis dari suatu cerita yang memiliki sisi keburukannya. Dalam cerita misteri, awal ceritanya pun lebih penting dari biasanya, yakni peristiwa misteri yang terjadi sebelum cerita dimulai dan kesadaran tokoh utama pada misteri yang disajikan dalam cerita tersebut. Sedangkan untuk cerita yang berkekurangan biasanya memiliki dua peristiwa yang muncul, baik sang tokoh utama menemui seseorang yang memenuhi kekurangannya maupun kekurangan yang terdapat pada sang tokoh utama sebagai ruang negatif, tergantung kesadaran tokoh utama tersebut.

2.7.3.3. *The Escalating and Complicating Action* (Tindakan yang Meningkat)

Setelah penjelasan awal cerita yang mengandung eksposisi dan kejadian yang mendorong pada penjelasan sebelumnya, terdapat tindakan yang meningkat dimana sang tokoh utama bekerja keras untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah yang disajikan dalam suatu cerita, serta mencari solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Tujuan penjelasan atau penulisan tahapan cerita tersebut adalah untuk merubah aturan cerita dan mengembangkan keterikatan pada pembaca, serta membuat membuat narasi yang lembut untuk tokoh utama, sehingga pembaca mampu mengetahui bagaimana sang tokoh utama menjalani proses penyelesaian suatu masalah atau misi dengan menarik.

Contoh-contoh rising action pada suatu cerita dikategorikan sebagai berikut.

- a. Pada cerita yang mengandung konflik, terdapat persaingan antara dua karakter.
- b. Pada cerita misteri, terdapat penemuan yang mengandung informasi baru, seperti adegan kriminal.
- c. Pada cerita yang mengandung kekurangan seorang tokoh utama, yakni proses percintaan. Dalam proses tersebut, harus ada langkah-langkah dimana sang tokoh utama menjalani proses tersebut pada bagian cerita yang sebelumnya.

2.7.3.4. *Climax* (Klimaks)

Klein menjelaskan bahwa klimaks cerita merupakan transisi dari elemen-elemen tindakan pada sebuah cerita, yakni pergeseran dari langkah-langkah permasalahan ke bagian cerita dimana para tokoh menyelesaikan permasalahan atau misi yang sedang dijalani. Dalam klimaks cerita, terdapat akibat-akibat dari serangkaian tindakan yang sudah dilakukan sebelumnya. Kualitas-kualitas dalam sebuah klimaks selaku cerminan dari tahapan alur cerita pada sebelumnya memiliki beberapa syarat sebagai berikut:

1. Harus berhubungan dengan kejadian-kejadian nyata, bukan dari segi dialog sebagai contoh.
2. Sebuah klimaks setidaknya mayoritas dirancang oleh tokoh utama sebagai dampak tokoh utama dalam menjalani proses perjalanannya. Secara ideal, klimaks merupakan bagian alur cerita yang emosional sehingga sangat berhubungan dengan tindakan-tindakan yang dilakukan oleh tokoh utama. Dalam tahapan cerita tersebut, terdapat sebuah keharusan bagi tokoh utama untuk dimengerti dan menciptakan hasilnya pada peristiwa yang meningkat sebelumnya.
3. Sebuah klimaks juga diharuskan untuk memiliki hasil yang diperbuat, terutama pada tokoh utama pada peristiwa-peristiwa sebelumnya. Alur cerita yang disajikan juga menampilkan poin tematik dengan menghubungkan peristiwa yang sebelumnya dengan peristiwa yang lain.

4. Sebuah klimaks cocok untuk menekankan aksi pada sebuah cerita yang disajikan.

Seorang pengarang diperbolehkan untuk membuat beberapa klimaks dalam sebuah cerita sebagai alur emosional dan hasil pembuatan ide yang dituangkan dari kepala. Mayoritas dari pembaca atau penonton berpikir bahwa sebuah klimaks merupakan peristiwa terbesar dalam sebuah cerita, sehingga pembaca atau penonton merasakan setelahnya ibarat antiklimaks. Dalam penulisan buku, setelah terjadinya sebuah klimaks, sebuah novel secara optimal sudah selesai dalam 3 bagian untuk menghasilkan sebuah cerita yang manjur.

2.7.3.5. Resolution (Penyelesaian Cerita)

Klein menjelaskan bahwa resolusi atau penyelesaian cerita merupakan akhir dari cerita dimana sang tokoh memiliki perubahan dalam sikap dan perilaku sebagai hasil dari perjalanan pada peristiwa-peristiwa sebelumnya dan kebalikan dari tahap *exposition* yang memunculkan *status quo* baru.

2.7.4. Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik pada Sebuah Cerita

Nurgiyantoro (2013) menjelaskan bahwa setiap cerita memiliki dua unsur terpenting dalam cerita, yakni unsur intrinsik dan ekstrinsik dimana para pengamat karya sastra menganalisis kandungan dari karya tersebut.

2.7.4.1. Unsur Intrinsik

Menurut Nurgiyantoro (2013), unsur intrinsik merupakan komponen-komponen terpenting dalam suatu karya sastra. Unsur-unsur tersebut menciptakan sebuah karya sastra yang diciptakan dengan baik dan setiap

hubungan satu unsur intrinsik dengan yang lain menciptakan sebuah cerita. Sedangkan dari sudut pandang pembaca, para pembaca menemukan banyak unsur-unsur tersebut. Unsur-unsur intrinsik meliputi peristiwa, cerita, alur cerita, penokohan, tema, latar, sudut pandang pendongengan, gaya bahasa, dan lain-lain.

2.7.4.2. Unsur Ekstrinsik

Unsur ekstrinsik menurut Nurgiyantoro (2013) adalah unsur-unsur yang berada di luar suatu karya sastra, tetapi unsur-unsur tersebut memiliki pengaruh terhadap berlangsungnya suatu cerita dan tidak memiliki peran penting di dalamnya, meskipun unsur-unsur tersebut juga penting dalam suatu karya sastra. Memahami unsur-unsur ekstrinsik berperan penting bagi setiap pengarang untuk mengarang sebuah karya sastra karena setiap karya sastra berasal dari berbagai macam budaya yang ada.

2.7.5. Pendongengan Interaktif

Definisi dari cerita interaktif yang pantas untuk didefinisikan menurut Roth (2015) hingga saat ini masih diperdebatkan, sehingga konsep cerita interaktif secara ketat masih belum ditetapkan sejauh ini. Dalam proses pembuatan cerita interaktif, para pengarang lebih fokus ke pengembangan sistem cerita interaktif atau menyamakan cerita interaktif dengan media hiburan lainnya.

Menurut Mark Cavazza selaku ahli pembuat cerita interaktif yang berasal dari Universitas Teeside, Inggris, sebagaimana dikutip oleh Charles (2012) dalam Roth (2015), pendongengan interaktif adalah hasil karya dari seorang pengarang yang menciptakan sebuah sistem yang menghasilkan sebuah cerita dinamis

sehingga pembaca mampu berinteraksi dengan cerita tersebut. Roth juga menjelaskan bahwa pendongengan interaktif berfokus pada visi pengarang dan harus dijelaskan secara lebih rinci dan mendalam.

Porteous et al. (2012) dalam Roth (2015) menjelaskan bahwa tujuan utama dalam perancangan cerita interaktif adalah untuk mengembangkan sebuah media interaktif dalam menyajikan cerita yang dikembangkan dan mampu dipengaruhi secara langsung. Cerita interaktif bisa diaplikasikan dalam media-media interaktif seperti aplikasi dan permainan video yang merupakan hasil dari usaha keras dari seorang pengarang.

Roth juga mengategorikan pendongengan interaktif sebagai media hiburan interaktif yang berlandaskan komputer. Sebagian besar pengarang menyarankan bahwa berdasarkan narasi yang disajikan, pendongengan interaktif pada masing-masing permainan video berbeda-beda.

2.7.5.1. Ciri-ciri Pendongengan Interaktif

Berikut ini adalah ciri-ciri pendongengan interaktif menurut Roth (2015):

1. Berbasis komputer. Terdapat banyak media interaktif yang bersifat fisik dan menyajikan cerita. Pendongengan interaktif juga terdapat di media-media digital dimana konsep tersebut dikerucutkan menjadi pendongengan interaktif digital.
2. Bersifat interaktif. Interaktivitas memiliki cakupan yang luas sehingga perlu dikerucutkan dan diobservasi lebih lanjut dan lebih dalam lagi, seperti penjelasan yang disajikan pada sebuah cerita interaktif. Pendongengan interaktif mengandalkan interaksi antara komputer

dengan manusia dimana sebuah tokoh pada permainan video merupakan tokoh yang dikendalikan oleh komputer. Pada ilmu komunikasi, terdapat hubungan manusia dengan komputer dan mengandalkan interaktivitas sebagai bagian dari interaksi.

3. Berfungsi sebagai media hiburan. Media interaktif memberikan penggunanya kenikmatan dalam penggunaannya berdasarkan kegunaan dan penampilan dari antarmukanya. Pendongengan interaktif juga mampu didefinisikan sebagai perpaduan antara permainan video dan film. Kenikmatan dan kepuasan penonton dan pengguna dari permainan video dan film sangat diutamakan pada industri pemroduksian media-media interaktif tersebut, di antaranya adalah unsur-unsur pada video yang sensasional yang menghasilkan kepuasan terhadap pengguna.
4. Menyajikan narasi yang non-linear yang mampu dipengaruhi oleh pengguna. Sebuah cerita dengan pendongengan interaktif harus dilandaskan dengan cerita yang non-linear yang dipengaruhi oleh pengarang. Konsep dari pendongengan interaktif sangat membutuhkan pengembangan yang lebih dalam lagi dan pengembangan tersebut bersifat sangat penting.
5. Sebuah cerita interaktif ditengahkan oleh unsur-unsur yang ditampilkan di sana. Pada cerita interaktif, sistem yang digunakan membuat pengguna fokus menikmatinya dan memahami unsur-unsur cerita yang disajikan. Setiap proses pembuatan cerita diharuskan untuk

memiliki kreativitas dan inovasi yang luas, karena interaksi manusia dengan komputer yang memiliki kurangnya pemahaman terhadap bahasa dan ketidakjelasan pengetahuan di dalamnya. Mekanisme pendongengan interaktif juga ditemukan pada media interaktif fisik seperti permainan pendongengan yang mengandalkan kartu atau dadu dan *Live-Action Role-Playing* (LARP) dimana pemeran harus berperilaku seperti tokoh yang dimainkan secara nyata. Maka dari itu, baik pengguna maupun pengarang harus menjaga cerita interaktif sebaik mungkin dengan mengandalkan naskah cerita, yang berfungsi sebagai petunjuk bagi pengguna untuk mengetahui penokohan pada suatu tokoh selama berlangsungnya alur cerita.

2.7.5.2. Unsur-unsur Penting Pendongengan Interaktif

Kim et al. (2011) dalam Roth (2015) menjelaskan bahwa terdapat tiga unsur penting pendongengan interaktif sebagai berikut.

1. Struktur Naratif. Unsur-unsur pada struktur naratif meliputi unsur-unsur penyampaian cerita, tokoh dan teknik penokohan, niat, dan hubungan suatu tokoh dengan tokoh yang lain yang memunculkan suatu konflik.
2. Perwujudan struktur naratif melalui bahasa naskah. Sebuah sistem dimana pengarang menyampaikan sebuah cerita melalui komputer melalui berbagai bahasa dengan jelas, sehingga komputer mampu memproses cerita tersebut dengan mudah. Unsur ini mengandung

rutinitas yang mampu mengerti masukan sesuai dengan keinginan pengguna dalam hubungan struktur naratif tertentu.

3. Alat pembuatan cerita dalam membantu pengarang menulis cerita dan struktur naratif tanpa pengetahuan yang lebih dalam mengenai pemrograman. Pengarang harus mendukung lingkungan pengembangan untuk membantu pengarang membuat cerita tanpa pengetahuan mengenai bahasa skrip secara mendalam. Proses dari pembuatan cerita adalah pembuat cerita menjelaskan saran pengguna dalam bentuk naratif, mengembangkannya menjadi bahasa skrip, dan kemudian dikemas menjadi sebuah cerita.

2.8. Tokoh dan Penokohan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, tokoh didefinisikan sebagai bentuk, rupa, atau jenis. Tokoh juga berarti orang yang memiliki nama dari berbagai bidang. Dalam sastra, tokoh merupakan pemeran utama dalam suatu karya sastra, termasuk novel.

Nurgiyantoro (2013) menjelaskan bahwa penokohan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses produksi karya sastra. Jones dalam Nurgiyantoro (2013) mendefinisikan penokohan sebagai penggambaran seseorang yang jelas dalam suatu cerita.

2.8.1. Jenis-jenis tokoh

Lukens (2003:76) dalam Nurgiyantoro (2018) menjelaskan bahwa tokoh fiksi tampil dengan pendiriannya masing-masing karena kemudian masing-masing tokoh akan dibedakan satu sama lain. Maka dari itu, pembaca mampu mengetahui

identitas tokoh tersebut dengan adanya aspek kualitas pendirian sehingga dapat difokuskan dalam suatu cerita. Masing-masing tokoh dikategorikan sebagai seseorang yang memiliki keunikan gabungan kualitas mental, emosional, dan sosial dengan adanya hubungan ciri fisik atau nonfisik dari suatu tokoh.

Abrams dalam Nurgiyantoro (2018) menuturkan bahwa masing-masing tokoh dalam cerita didefinisikan sebagai seseorang yang ditampilkan dalam karya sastra dengan adanya kualitas moral, pengekspresian tokoh melalui baik ucapan maupun tindakan yang ditafsirkan oleh pembaca.

Nurgiyantoro mengklasifikasikan tokoh-tokoh dalam cerita sebagai berikut.

2.8.1.1. Tokoh Rekaan dan Tokoh Sejarah

Nurgiyantoro (2018) menjelaskan bahwa tokoh rekaan dan tokoh sejarah merupakan tokoh hasil karangan pengarang itu sendiri, sehingga tokoh-tokoh rekaan dan sejarah disebut juga tokoh khayalan. Pengarang diperbolehkan untuk mengarang berbagai macam tokoh dari berbagai macam inspirasi, misalnya dari tokoh dalam kehidupan nyata, pengalaman hidup pengarang, atau pemikiran-pemikiran pengarang. Dalam perancangan sebuah tokoh, pengarang mengangkat sebagian jati dirinya dari dunia nyata ke sebuah tokoh rekaan, terlebihnya lagi jika diambil dari tokoh dari kehidupan nyata karena dasarnya berasal dari kenyataan.

Sedangkan untuk tokoh sejarah, jati diri yang ditampilkan dalam suatu cerita hanya separuhnya saja dengan adanya hakikat fiksi berdasarkan khayalan pengarang yang memiliki unsur penciptaan. Dalam

sebuah sastra, kehadiran masing-masing tokoh memberikan kesan-kesan kenyataan pada pembacanya. Sedangkan jika tokoh tersebut adalah tokoh utama, maka cerita yang disajikan menjadi berdasarkan khayalan pengarangnya.

2.8.1.2. Tokoh Protagonis (Utama) dan Antagonis (Penjahat)

Nurgiyantoro menjelaskan bahwa terdapat hubungan protagonis (tokoh utama) dan antagonis (tokoh penjahat), yakni sebuah cerita akan menarik dengan adanya kehadiran tokoh-tokoh tersebut, sehingga terjadinya pertentangan antar tokoh. Kedua jenis tokoh memiliki peran penting dalam cerita karena masing-masing tokoh memiliki permasalahan mereka sendiri, sehingga terjadinya konflik di antara dua tokoh yang membuat sebuah cerita menarik, seru, dan puas terhadap pengguna dengan adanya pembantaian atau kegagalan misi dari tokoh antagonis.

Dalam sastra, tokoh protagonis dan antagonis seringkali digambarkan dan ditampilkan secara tegas karena salah satu fungsi sastra, khususnya cerita, adalah untuk menanam nilai-nilai moral sebagaimana sang protagonis bertindak. Hal tersebut seringkali terlihat dalam cerita-cerita yang bertemakan fantasi layaknya *Lord of the Rings*. Jika suatu cerita terlihat realistis, maka terdapat berbagai macam konflik selain pertentangan antara protagonis dan antagonis secara fisik. Akan tetapi, penentuan mana tokoh protagonis dan antagonis itu sukar.

Menurut Nurgiyantoro, protagonis atau tokoh yang baik kerap kali dikategorikan sebagai tokoh utama yang membawa nilai-nilai kebaikan

dan pengabdian kebenaran, sehingga tokoh utama sering diklasifikasikan sebagai pahlawan yang menunjukkan para pembaca beragam jenis kebaikan dan kebenaran.

Sedangkan antagonis atau tokoh penjahat merupakan tokoh yang memulai sekaligus membawa masalah dan malapetaka kepada tokoh-tokoh yang lainnya, terutama protagonis, sehingga para pembaca memiliki rasa benci terhadap sifat yang dimilikinya.

2.8.1.3. Tokoh Putih dan Tokoh Hitam

Tokoh putih dan tokoh hitam sebagaimana yang dimaksud oleh Nurgiyantoro (2018) secara sah adalah tokoh yang baik dan buruk, seperti yang dijelaskan pada hal sebelumnya. Tokoh putih merupakan pembawa kebenaran dan kebaikan sedangkan tokoh hitam hanya membawa malapetaka dan bencana saja kepada tokoh-tokoh lainnya, terutama tokoh putih.

Pada umumnya, masing-masing tokoh dalam cerita fiksi dapat dikategorikan sebagai tokoh putih dan tokoh hitam, sehingga tokoh-tokoh tersebut ditampilkan dan dikelompokkan secara jelas, sehingga pembaca dapat mengetahui penokohan tersebut dengan baik. Seperti contoh, pada cerita yang disajikan pada dongeng Putri Tidur, Aurora dan Raja Philip sebagai tokoh putih dan sebaliknya *Maleficent* sebagai tokoh hitam.

Namun, dalam sebuah novel, penampilan tokoh hitam bersifat pilihan, begitu juga dengan tokoh fantasi. Meskipun cerita-cerita pendek

fantasi tidak memiliki tokoh hitam, cerita tersebut tetap saja menarik. Seperti halnya dalam cerita pendek “Putri dan Bintang” oleh Yanuari N..

2.8.1.4. Tokoh Datar dan Tokoh Bulat

Nurgiyantoro menjelaskan bahwa terdapat tokoh datar dan tokoh bulat. Forster dalam Nurgiyantoro menjelaskan bahwa masing-masing tokoh dibuat berdasarkan tingkat kerumitannya. Diperlukan analisis dan penelitian untuk mengetahui seorang tokoh, sehingga pengarang mampu menentukan wataknya baik melalui tindakan, tingkah lakunya, atau gaya pengucapannya, sehingga pengarang mampu mengeksekusi dalam pengelompokan tokoh tersebut baik ke tokoh datar maupun tokoh bulat.

Tokoh datar sebagaimana dijelaskan oleh Nurgiyantoro adalah tokoh yang bersifat kaku. Lukens (2003:82) dalam Nurgiyantoro menjelaskan bahwa tokoh datar memiliki pengembangan yang sedikit meskipun terdapat unsur yang berguna, sehingga dianggap kurang penting. Unsur-unsur yang berguna pada tokoh datar membuat pengguna mudah mengenali tokoh tersebut karena keunikan tindakan tokoh tersebut berdasarkan polanya. Tokoh datar pada umumnya juga sering ditemukan pada cerita pendek atau cerita anak karena cakupan pengarangnya yang masih kurang. Tokoh anak usia dini juga dikategorikan sebagai tokoh bulat karena sifatnya yang lugu dan sedikit bertingkah, sehingga tokoh tersebut kurang cocok ditampilkan.

Tokoh bulat dapat diidentifikasi dengan kehadirannya beragam jenis penokohan dan bahkan kritik yang baik terhadap tokoh tersebut dan

mampu baik menjadi protagonis maupun antagonis. Lukens (2003:83) dalam Nurgiyantoro menjelaskan bahwa tokoh bulat memiliki pengembangan yang mantap dan ditampilkan dalam suatu cerita. Ciri dari suatu tokoh bulat adalah tampilan-tampilan visual seperti penampilan, tindakan, dan pencitraan dalam kehidupan tokoh tersebut secara nyata, sehingga pembaca atau penonton puas menikmatinya. Contohnya sebagaimana diterangkan oleh Nurgiyantoro pada novel *Harry Potter* adalah Harry Potter dan Hermione Granger sebagai tokoh protagonis bulat dan Lord Voldemort sebagai antagonis bulat.

2.8.1.5. Tokoh Statis dan Berkembang

Nurgiyantoro menjelaskan bahwa tokoh statis dan berkembang memiliki hubungan dengan jenis-jenis tokoh yang dijelaskan sebelumnya.

Tokoh statis merupakan tokoh yang tidak memiliki perkembangan dan perubahan pada berlangsungnya alur cerita. Sifat pada tokoh statis juga tidak berubah, seperti jika tokoh tersebut merupakan tokoh baik, dia masih terlihat baik, dan sebaliknya. Jati diri seorang tokoh statis tidak dijelaskan dengan baik, sehingga tidak patut diklasifikasikan sebagai tokoh sastra yang sepantasnya bahkan menjadi tuntutan cerita.

Tokoh berkembang merupakan tokoh yang memiliki banyak perkembangan dan perubahan dalam cerita. Pada berlangsungnya alur cerita, seorang tokoh berkembang memiliki banyak perubahan pada setiap peristiwa yang ia lalui untuk menyesuaikan sifat dan jati dirinya. Sehingga tokoh yang bersifat berkembang pantas diklasifikasikan sebagai tokoh

bulat dimana tokoh tersebut menyesuaikan penokohnya dengan alur cerita.

2.8.2. Teknik Kehadiran Tokoh

Nurgiyantoro (2018) menjelaskan bahwa dalam bertemu orang baru, diperlukan pemahaman sendiri terhadap orang tersebut agar mampu mengenalinya, sama seperti tokoh-tokoh yang disajikan dalam suatu cerita, karena belum tentu jati diri orang tersebut diketahui secara penuh. Melalui observasi, kita langsung mampu mengetahui sikap dan perilaku, tutur kata, cara bergaul dengan masyarakat sekitar, dan keunikan-keunikan lainnya yang menjadi ciri khas orang tersebut.

Dalam suatu cerita, kehadiran tokoh fiksi juga sejalan dengan alurnya, sehingga pembaca tidak langsung mengetahui jati dirinya secara instan. Secara garis besar, Nurgiyantoro mengelompokkan jenis kehadiran tokoh fiksi, yakni teknik narasi (*telling*) atau teknik ragaan (*showing*). Teknik ragaan merupakan teknik dimana secara langsung tokoh tersebut diceritakan oleh pengarang, sedangkan teknik ragaan merupakan teknik dimana pengarang memperlihatkan tindakan dan tingkah lakunya melalui cerita.

Lukens (2003:78) menjelaskan bahwa suatu tokoh hadir dengan berbagai macam tindakan, cara pengucapan, penampilan, dan komentar masyarakat serta pengarang itu sendiri. Seluruhnya adalah teknik ragaan terkecuali komentar pengarang yang diklasifikasikan sebagai teknik narasi. Masih ada teknik-teknik kehadiran tokoh lainnya dimana pengarang bebas memilih salah satu di antaranya.

Tujuan dari penggunaan teknik kehadiran tokoh adalah untuk menciptakan peralihan pendirian tokoh, kelengkapan dalam cerita, dan ketertarikan pembaca atau penonton terhadap cerita yang disajikan sehingga puas menikmatinya.

2.8.2.1. Teknik Tindakan

Nurgiyantoro menjelaskan bahwa teknik tindakan merupakan teknik kehadiran tokoh melalui diperlihatkannya tindakan-tindakan yang ditampilkan dalam suatu cerita. Tindakan-tindakan dan cara tokoh tersebut bersikap mencerminkan pendirian tokoh itu sendiri. Cara untuk memahami penokohan dari suatu tokoh adalah untuk mengetahui sifat dan tindakan dari tokoh tersebut dengan baik. Suatu cerita harus terdapat hubungan yang jelas antara tindakan suatu tokoh dengan sikap dan kepribadiannya.

2.8.2.2. Teknik Pengucapan

Jika pada hakikatnya teknik tindakan merupakan teknik kehadiran tokoh secara non-verbal, maka teknik pengucapan sebagaimana didefinisikan oleh Nurgiyantoro adalah teknik kehadiran tokoh secara verbal, yakni melalui pengucapan kata-kata. Seperti teknik tindakan, teknik kehadiran tokoh melalui pengucapan juga mencerminkan pendirian dan perilaku dari tokoh itu sendiri. Cara untuk memahami tokoh melalui teknik pengucapan adalah sama seperti teknik tindakan, namun melalui kata-kata yang diucapkan oleh suatu tokoh.

2.8.2.3. Teknik Penampilan

Nurgiyantoro (2018) menjelaskan bahwa teknik penampilan merupakan teknik kehadiran tokoh yang dilihat dari keseluruhannya, baik dari segi fisik, maupun pendirian atau perilaku. Teknik tersebut memiliki hubungan antara tampilan fisik maupun perilaku dan pendirian suatu tokoh dengan adanya ciri khas serta keunikannya.

Sebagai contoh, Kunti merupakan seorang gadis muda yang memiliki tutur kata yang ditekankan dan baik hati. Penokohan Kunti juga dijelaskan melalui kemampuannya dalam bermain bola seperti laki-laki sebayanya.

2.8.2.4. Teknik Komentar Masyarakat

Nurgiyantoro menjelaskan bahwa selain adanya pemahaman masyarakat mengenai suatu tokoh melalui penyajian sikap, tingkah laku, dan tindakan; terdapat juga komentar-komentar dari masyarakat sekitar. Dengan adanya komentar-komentar tersebut, pengarang juga mampu mengembangkan suatu tokoh yang belum ditampilkan dalam teknik lain atau mengembangkan teknik-teknik lain dalam menyajikan suatu tokoh, baik diklasifikasikan sebagai tokoh positif maupun negatif. Komentar-komentar orang lain mampu mengembangkan sekaligus melengkapi suatu tokoh sehingga pembaca mudah memahaminya. Seperti kehadiran tokoh Lord Voldemort yang dianggap sangat kejam sebelum Harry Potter menemukannya.

2.8.3. Teori Perancangan Tokoh

Perancangan tokoh adalah hasil luaran dari sebuah sketsa yang menampilkan sebuah tokoh untuk sebuah media visual. Sebuah tokoh pada dasarnya harus sesuai dengan media-media yang menyajikan pendongengan visual yang berisikan adegan-adegan tertentu seperti pada sebuah cerita baik pada sebuah buku bergambar maupun permainan video (Bankroft, 2006). Dalam merancang suatu tokoh, terdapat beberapa hierarki yang mengandalkan berbagai macam gaya berdasarkan peran dan kegunaan selama berlangsungnya alur cerita. Bankroft mengklasifikasikan beberapa jenis hierarki tokoh sebagai berikut:

1. *Iconic*. Jenis tokoh tersebut terlihat sangat sederhana dan terlihat seperti gambaran tangan. Pada umumnya, ekspresi tokoh tersebut terlihat kurang dan bentuk matanya bulatan hitam saja. Sebagai contoh, *Hello Kitty* dan versi awal dari *Mickey Mouse*.
2. *Simple*. Secara visual, penggambaran dan gaya tokoh tersebut terlihat sangat sederhana dan memiliki ekspresi yang lebih baik dari tokoh-tokoh *iconic*. Jenis tokoh tersebut kerap kali muncul di TV dan internet. Contoh-contoh dari hierarki tokoh tersebut adalah Fred Flintstone (*The Flintstones*), Sonic the Hedgehog (*Sonic*), dan Dexter (*Dexter's Laboratory*).
3. *Broad*. Jenis tokoh tersebut memiliki ekspresi yang lebih baik dari jenis tokoh *iconic* dan *simple* yang lebih cocok untuk muncul di sebuah serial animasi. Ciri khas dari jenis tokoh tersebut adalah mata dan mulut yang besar karena ekspresi yang sangat cocok

untuk sebuah humor. Sebagai contoh, sang serigala di kartun Tex Avery dan *Roger Rabbit*.

4. *Comedy Relief*. Jenis tokoh tersebut memiliki sisi humoris yang kurang dari tokoh-tokoh dengan hierarki-hierarki sebelumnya, tetapi sisi humoris tersebut mampu dicapai dengan teknik tindakan atau ucapan. Sisi menonjol dari sifat tokoh tersebut adalah muka yang kurang luas. Para tokoh dengan hierarki seperti ini memiliki usaha tambahan melucu, namun harus memiliki gaya penokohan yang lebih jelas. Contoh-contoh dari jenis hierarki tokoh tersebut adalah Nemo, Mushu, dan Kronk.
5. *Lead character*. Tokoh-tokoh dengan jenis hierarki seperti ini memiliki ekspresi wajah, anatomi, dan penokohan yang realis. Tujuan dari perancangan tokoh dengan hierarki tersebut adalah untuk menciptakan ketergantungan seorang individu dengan tokoh tersebut sehingga mampu menjadi inspirasi. Pada umumnya, anatomi pada tokoh jenis *lead character* harus memiliki proporsi tubuh yang realistis. Contohnya adalah *Sleeping Beauty*.
6. *Realism*. Hierarki tokoh tersebut memiliki tingkatan yang tinggi pada realisme secara visual, yang dekat dengan gaya gambar realis dan mengandalkan karikatur. Mayoritas dari tokoh-tokoh pada buku komik pada umumnya jatuh ke kategori ini.

Selain hierarki-hierarki dalam perancangan tokoh, Bankroft memaparkan bahwa terdapat unsur-unsur awal yang seorang individu harus perhatikan, yakni

penggunaan bentuk-bentuk yang menggambarkan suatu tokoh. Setiap bentuk merupakan landasan awal dalam merancang suatu tokoh. Dalam merancang suatu tokoh, seorang individu harus mengandalkan aturan-aturan dan konsep perancangan untuk menciptakan sebuah perancangan tokoh yang maksimal. Bankroft menjelaskan beberapa bentuk beserta fungsi dan artinya sebagai berikut.

1. Lingkaran. Bentuk tersebut menciptakan sebuah tokoh yang baik dan menarik dengan sifat lucu dan bersahabat. Sebagai contoh, Santa Claus dan binatang-binatang yang berbulu halus.
2. Segi Empat. Tokoh-tokoh yang memiliki bentuk tersebut biasanya dapat diandalkan, kuat, atau berat. Para superhero pada umumnya mengandalkan bentuk seperti ini.
3. Segitiga. Para tokoh dengan bentuk seperti ini biasanya memiliki sifat jahat dan menyeramkan. Darth Vader merupakan salah satu tokoh yang menggunakan bentuk seperti ini.

2.8.4. 3-Dimensional Character

Menurut Wiesner (2017), tokoh 3 dimensi (3-Dimensional Character) sangat berguna dalam membuat suatu cerita untuk menghasilkan sebuah cerita yang realistis dan dinamis. Sifat dari tokoh 3 dimensi adalah rumit dan rinci dari segi sikap dan perilaku. Sebuah tokoh 3 dimensi memiliki tiga aspek yang mendukungnya, yakni dirinya pada 3 masa, yakni masa lalu yang menjelaskan dirinya di masa tersebut, masa kini dimana sebuah cerita terjadi, dan masa depan yang merupakan hasil dari tindakan-tindakan dari seorang tokoh pada masa lalu. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan suatu tokoh adalah keadaan

saat berlangsungnya suatu konflik dan konflik itu sendiri, serta lingkungan-lingkungan di sekitarnya. Pengarang menciptakan suatu tokoh 3 dimensi dengan mengandalkan aspek-aspek tersebut.

Dalam perancangan tokoh 3 dimensi, Wiesner menyatakan bahwa seorang pengarang harus memahami tokohnya secara mendalam dan benar. Dengan adanya pemahaman yang mantap pada suatu tokoh, seorang pengarang mampu menghadirkan tokoh dengan jelas dan manjur yang membuat pembaca lebih paham mengenai penokohan dari tokoh tersebut. Suatu tokoh harus beradaptasi dengan lingkungan, peristiwa, dan latarnya serta penampilannya harus jelas. Dalam perancangan suatu tokoh, perancang juga membutuhkan penelitian dan observasi yang mendalam untuk menciptakan sebuah tokoh yang terlihat lebih realistis.

Tahapan selanjutnya dalam merancang tokoh 3 dimensi adalah penjabaran dan pernyataan ide pada tokoh berdasarkan hasil penelitian sebelumnya. Proses pernyataan ide sangat panjang dan penting untuk merancang sebuah tokoh dan lingkungan-lingkungannya. Tahapan tersebut sangat membantu pengarang dalam menentukan aspek-aspek tersebut dengan baik.

Bagian terakhir dari proses pengembangan tokoh 3 dimensi adalah penjelasan pada tokoh, alur cerita, dan latar yang sangat penting dalam mengarang sebuah cerita. Peran masing-masing unsur cerita secara 3 dimensional adalah untuk menghubungkan satu sama lain terhadap sebuah cerita. Pada masing-masing dimensi suatu tokoh, pengarang harus menganalisis keterkaitan suatu tokoh dengan aspek-aspek lain dan berperan penting dalam sebuah cerita. Suatu

tokoh tiga dimensional memiliki beberapa aspek yang harus ditampilkan; di antaranya bentuk fisik, sikap dan perilaku, kelebihan, kekurangan, hubungan, keterampilan, tujuan, dan motivasi. Dalam proses pembuatan cerita, dibutuhkan keseimbangan dan hubungan satu aspek pada tokoh dengan aspek yang lain agar pembaca tertarik untuk membacanya.

2.8.5. Konflik dan Kelemahan

Ballon (2009, 11) dalam Nieminen (2017) menjelaskan bahwa masing-masing tokoh memiliki kelebihan dan kekurangan, dimana masing-masing kekurangan pada suatu tokoh membantu tokoh tersebut menghadapi rintangan-rintangan tertentu. Dalam berjalannya alur cerita, setiap tokoh bereaksi terhadap suatu situasi tertentu yang berpengaruh terhadap perubahan nilai dan motivasinya masing-masing hingga berakhirnya suatu cerita.

Nieminen juga mengklasifikasikan 3 macam konflik pada setiap tokoh dalam suatu cerita sebagai berikut.

1. *Man Against Nature* (Manusia Melawan Alam). Konflik tersebut merupakan situasi dimana suatu tokoh menghadapi suatu peristiwa berupa bencana alam atau bencana lainnya.
2. *Man Against Man* (Manusia Melawan Manusia), sebuah konflik yang melibatkan suatu tokoh dengan tokoh-tokoh yang ada di lingkungan tokoh tersebut, dimana masing-masing tokoh melawan satu sama lain untuk menyampaikan kebenaran dan menyelesaikan suatu konflik yang sedang berlangsung.

3. *Man Against Himself* (Manusia Melawan Dirinya). Konflik tersebut melibatkan suatu tokoh dengan kecanduan, perubahan, atau tanggapan tokoh-tokoh lain pada konflik yang lain.

Masing-masing konflik kembali ke masing-masing tokoh, dimana suatu tokoh harus bereaksi terhadap rintangan-rintangan yang ia hadapi untuk menyelesaikan sebuah permasalahan. Suatu konflik belum tentu menyelesaikan permasalahan tersebut, karena pengaruh dari masing-masing konflik berdampak besar pada cerita dengan jangka panjang.

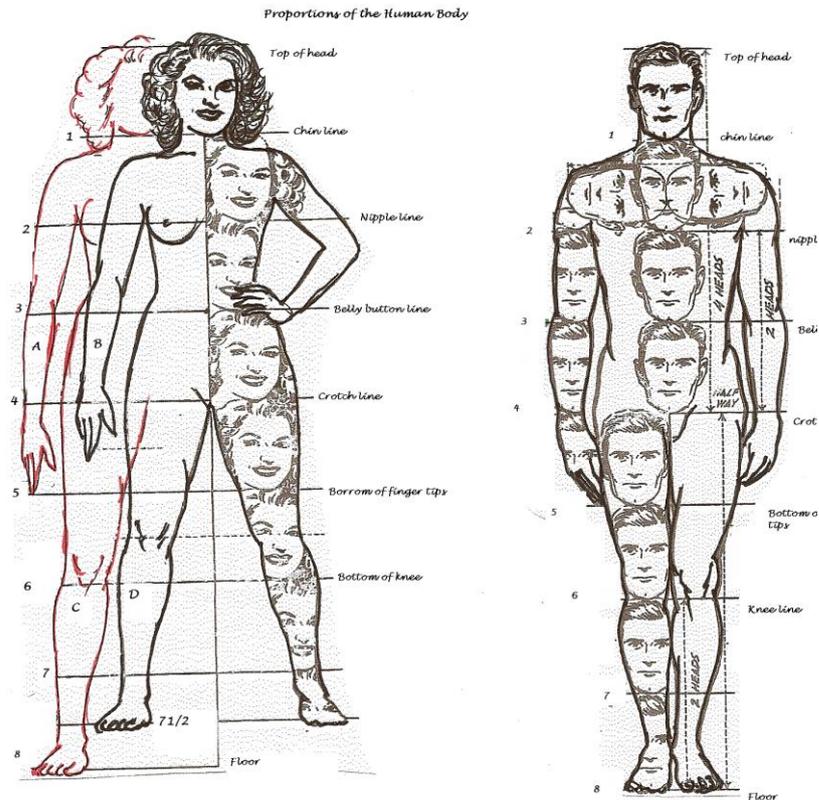
Setiap tokoh sudah pasti memiliki kekurangan, dimana setiap kekurangan memiliki intisari yang menarik pada suatu tokoh, sehingga penonton dan pembaca mampu mengetahui tokoh tersebut secara mendalam, sehingga setiap kekurangan mampu meningkatkan kemampuan tokoh tersebut untuk menghadapi masing-masing permasalahan secara manjur. Dalam menghadapi suatu permasalahan, dengan adanya kekurangan-kekurangan yang ada pada suatu tokoh, tokoh tersebut mendapatkan motivasi apabila ia mampu menerima kelemahan-kelemahan tersebut.

Kekurangan dari setiap tokoh memiliki suatu kelebihan, yakni setiap kekurangan tidak membutuhkan dorongan dari luar pada suatu cerita, sehingga masing-masing tokoh harus berdamai dengan kekurangannya. Dengan adanya kekurangan tersebut, suatu tokoh harus berubah untuk baik menjadi orang yang lebih baik maupun buruk. Jika suatu tokoh tidak memiliki kekurangan dalam menikmati jalannya, maka teknik kehadiran tokoh dan pendongengan akan terlihat kurang maksimal terhadap sasaran pengguna dan penontonnya.

2.8.6. Proporsi Tubuh

Ernawati et al. (2008) dalam Aulia & Sihite (2017) mendefinisikan proporsi tubuh sebagai bagian ilmu dari anatomi yang menunjukkan keserasian dari satu bagian tubuh dengan bagian tubuh yang lain secara keseluruhan. Ernawati et al. dalam Aulia & Sihite juga menjelaskan bahwa terdapat perbandingan pada proporsi tubuh manusia, yakni:

1. Tinggi tubuh manusia adalah $7 \frac{1}{2}$ kepala secara perbandingan anatomis.
2. Anatomi dari sebuah model memiliki 8 hingga $8 \frac{1}{2}$ kepala, khususnya pada perancangan busana.
3. Secara ilustrasi, perbandingan tubuh pada seorang tokoh adalah 9 hingga 12 kepala.



Gambar 2.15. Proporsi tubuh manusia (Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/475622410629361633/>)

Fungsi dari anatomi manusia adalah untuk mengetahui pergerakan busana, tata letak yang tepat secara anatomis pada sebuah busana, ukuran busana yang cocok pada tubuh, dan menarik perhatian sebuah busana secara luas.

2.8.7. Teori Kostum

Adhyasmara (1983) dalam Ningtyas et al. (2016) mendefinisikan kostum sebagai pakaian dan perlengkapan yang ditampilkan dalam suatu kisah atau pertunjukan. Unsur-unsur yang terdapat dalam kostum secara mayoritas sudah dilihat oleh penonton atau pembaca, mulai dari pakaian hingga perlengkapan-perengkapan yang ditampilkan dalam penokohan.

Widagdo & Gora (2004) dalam Ningtyas et al. menjelaskan bahwa fungsi dari kostum adalah untuk merancang bahkan merevolusi isi bayangan pada pemikiran seseorang.

Hadisurya (2010) dalam Ningtyas et al. menjelaskan bahwa kostum merupakan busana khusus yang digunakan dalam pesta atau pertunjukkan, salah satu di antaranya adalah busana tradisional.

2.8.8. Teori Gestur

Menurut Solarski (2017), gestur merupakan petunjuk besar pada suatu tokoh dalam menyampaikan kepribadian dan keadaan. Seseorang mampu mengidentifikasi petunjuk pada gestur dengan melihat tingkah lakunya dan aktivitasnya, seperti balet menari atau keadaan bahwa suatu tokoh mengalami kelelahan. Dalam perancangan tokoh dalam suatu cerita, perancang tokoh harus menambahkan unsur sensitivitas pada suatu tokoh agar tokoh tersebut tampil realistis.

Solarski (2017) menjelaskan bahwa terdapat unsur psikologis dalam gestur. Setiap tokoh pasti memiliki penampilan emosi yang berkisar dari positif hingga negatif. Seperti contoh; pada Mario, Luigi, dan Wario dari Super Mario Bros., masing-masing memiliki teknik penokohan yang beda meskipun berasal dari seri yang sama. Menurut Anton Chekov, gestur psikologis adalah penyampaian suatu tokoh dalam mengekspresikan emosi, pemikiran, dan tingkah lakunya yang disampaikan melalui gerakan pada suatu tokoh dimana seorang perancang atau pengarang menerangkan aspek-aspek tersebut.

Aspek lain dari gestur sebagaimana dijelaskan oleh Solarski (2017) adalah pose atau gestur dinamis pada suatu tokoh pada media interaktif. Setiap tokoh memiliki perubahan gestur sesuai keadaan dan perasaannya masing-masing dalam berkomunikasi. Padahal, gestur dinamis sangat rumit untuk digambar dan memakan banyak waktu untuk menciptakannya, begitu juga dengan ekspresi yang ditampilkan pada tokoh sebagai akibat dari kerumitannya.

2.9. Ilustrasi

Male (2017) mendefinisikan ilustrasi sebagai penggambaran secara visual dengan menyampaikan pesan kepada penonton-penontonnya. Ilustrasi pada umumnya juga memiliki teknik penyampaian dan gaya yang senantiasa berbeda, seperti kartun dan lukisan-lukisan yang ada di gambar, sehingga ilustrasi memiliki hubungannya dengan desain grafis dan seni rupa pada umumnya. Tujuan dari pembuatan sebuah ilustrasi adalah untuk menyampaikan pesan melalui gambar secara mendalam dan luas.

Menurut sejarah, Male memaparkan bahwa setiap tanggapan orang-orang terdahulu memiliki pengaruh yang berasal dari karya-karya lawas yang bertemakan perang. Sedangkan ilustrasi kontemporer juga mempengaruhi manusia-manusia masa kini dengan adanya perkembangan industri seperti media cetak dan digital yang terus pesat sehingga kesempatan orang-orang untuk melihat gambar menjadi lebih mudah. Salah satu jenis ilustrasi yang berpengaruh adalah buku cerita anak, sebagai jenis buku yang mampu meningkatkan kemampuan daya imajinasi pada setiap orang. Manfaat dari buku cerita bergambar anak bagi masyarakat adalah meningkatkan indera visual dan

kecerdasan dalam menciptakan sebuah karya yang kreatif. Kreativitas pada setiap individu pada umumnya bersifat luas dan bebas untuk menciptakan sebuah suasana berdasarkan imajinasi dari setiap individu yang terutama berlandaskan kenyataan, meskipun kreativitas jauh dari kebenaran dan keperluan kontekstual.

2.9.1. Sejarah Ilustrasi Buku Anak

Menurut sejarah sebagaimana Male (2017) jelaskan, hasil karya buku ilustrasi anak bermula pada akhir abad ke-16. Pada zaman tersebut, hasil luaran buku ilustrasi anak yang pertama berlandaskan media ukiran kayu dan konteks pada sebuah cerita menitikberatkan pada penjelasan dan aturan dibanding struktur cerita naratif. Teknik pembuatan ilustrasi di masanya adalah munculnya pencetakan warna melalui penemuan litografi selaku landasan awal dalam ilustrasi secara inovatif.

Kemudian pada abad ke-20, terdapat perkembangan yang pesat pada teknik-teknik perancangan buku ilustrasi anak. Sebagai contoh, pada buku *Alice's Adventures in Wonderland* oleh Lewis Carroll pada tahun 1865, mengandalkan teknik surealis dan teknik pewarnaan hitam-putih. Begitu juga dengan ilustrasi-
ilustrasi karya Sir John Tenniel yang mengandalkan kualitas untuk sebuah buku cerita untuk anak dan Kate Greenaway yang tenar pada periode Victoria. Masing-masing karya memiliki kesederhanaan yang juga menyertakan pewarnaan dan penyampaian karya dengan penggunaan majas pada beberapa objek dan menjadi orang-orang pertama yang menggunakan teknik percetakan warna.

Penerbitan buku-buku anak memiliki perkembangan yang sangat pesat pada abad ke-20, di mana terdapat berbagai macam ilustrator yang terkenal seperti

E. H. Shepard and Beatrix Potter dan munculnya beberapa pelopor buku anak dengan ilustrasi yang kaya akan warna seperti N. C. Wyatt dan Maurice Sendak. Pada tahun 1950an, terdapat perkembangan pada gaya bahasa dan komunikasi visual pada buku anak yang mewarnai buku-buku cerita anak pada zamannya. Unsur-unsur pada buku cerita tersebut meliputi pewarnaan datar, bentuk yang abstrak, dan ruang kerja yang lebih sesuai untuk para ilustrator. Hal-hal lain yang mempengaruhi perkembangan yang pesat pada buku dan gaya gambar anak tersebut adalah isi, materi pembelajaran, dan unsur-unsur intrinsik pada sebuah cerita. Gaya penyampaian visual untuk buku-buku anak menyajikan isi yang jelas dan memiliki makna yang penuh.

2.9.2. Ilustrasi Buku Anak Kontemporer

Male menjelaskan bahwa ilustrasi buku anak kontemporer memiliki berbagai macam gaya gambar dan isi-isinya. Ilustrator-ilustrator buku anak kontemporer seperti Quentin Blake, Michael Foreman, dan Richard Scarry merupakan beberapa inspirasi utama bagi individu-individu lainnya, khususnya para ilustrator yang berfokus pada bidang ilustrasi. Setiap pengarang pasti menuangkan hasil imajinasinya pada setiap ilustrasi pada buku anak, yang menyampaikan hasil karyanya dengan maksimal.

Beberapa faktor yang mempengaruhi gaya dan cara penyampaian visual buku anak kontemporer adalah keragaman budaya beserta pengaruhnya, terutama pada sasaran yang masih muda. Setiap ilustrator hanya mampu fokus terhadap beberapa genre yang terkesan menarik. Gaya visual, alur cerita, dan adegan-adegan pada ilustrasi buku anak masih baik dengan pendekatan yang dangkal dan

unsur-unsur tersebut bertentangan dengan pendekatan Eropa. Pendekatan Eropa pada buku tersebut menggunakan teknik narasi yang mengandalkan media-media pembelajaran dan narasi.

Para ilustrator yang bekerja di bidang tersebut tetap berani terhadap tema-tema yang sensitif atau kemauan dari seorang tokoh. Maka dari itu, sebuah buku harus memiliki sasaran dan kebutuhan yang sesuai, selaku hal penting bagi para ilustrator untuk menentukan segmentasi sasaran pengguna. Male kemudian menjelaskan bahwa terdapat jenis-jenis buku beserta isinya yang sesuai berdasarkan usia sebagai berikut.

1. 6 bulan hingga 2 tahun: Buku interaktif dengan papan yang berbentuk dengan bahasa yang sederhana. Orangtua dari anak dengan rentang usia tersebut membaca buku tersebut.
2. 2 hingga 5 tahun: Cerita bergambar dengan tampilan *pop-up* yang menyajikan kalimat yang sesuai dengan usianya.
3. 5 hingga 8 tahun: Buku dengan berbagai macam bab dengan menyajikan gambar yang berkesinambungan dengan teks cerita.
4. 8 hingga 12 tahun: Novel pertama.
5. 12 tahun ke atas: Pustaka untuk dewasa muda.

Pengklasifikasian usia dan cocok untuk usia anak secara keluruhan berlandaskan kemampuan dan kebutuhan potensial bagi setiap individu. Selain berdasarkan usia, setiap buku anak juga harus menyesuaikan kebutuhan-kebutuhan dari segi latar belakang, pembelajaran, kemampuan motorik, dan minat dari masing-masing anak.

Sebuah buku bergambar untuk anak pada umumnya bersasar anak dengan rentang usia 2 hingga 5 tahun. Gambar-gambar pada buku tersebut berperan lebih penting dari teks. Sedangkan buku bab memiliki kecocokan untuk anak dengan rentang usia 5 hingga 8 tahun berkat kemampuan membaca anak. Setiap buku anak modern memiliki teknik penceritaan dan penyampaian visual yang canggih.

Dalam sebuah buku ilustrasi untuk anak, meskipun terdapat banyak unsur-unsur komunikasi visual seperti bentuk tokoh dan teknik penokohan, setiap karakter harus memiliki kejelasan terhadap beberapa unsur penokohan yang meliputi bahasa tubuh, gestur, ekspresi, dan pergerakan. Unsur-unsur penokohan tersebut berperan penting dalam teknik penokohan untuk menentukan bagaimana setiap tokoh bersikap yang berlandaskan penelitian dan pengamatan. Sifat dan emosi pada setiap tokoh juga memiliki kejelasan yang pantas. Gestur dan ekspresi pada suatu tokoh juga sangat berpengaruh terhadap teknik penokohan.

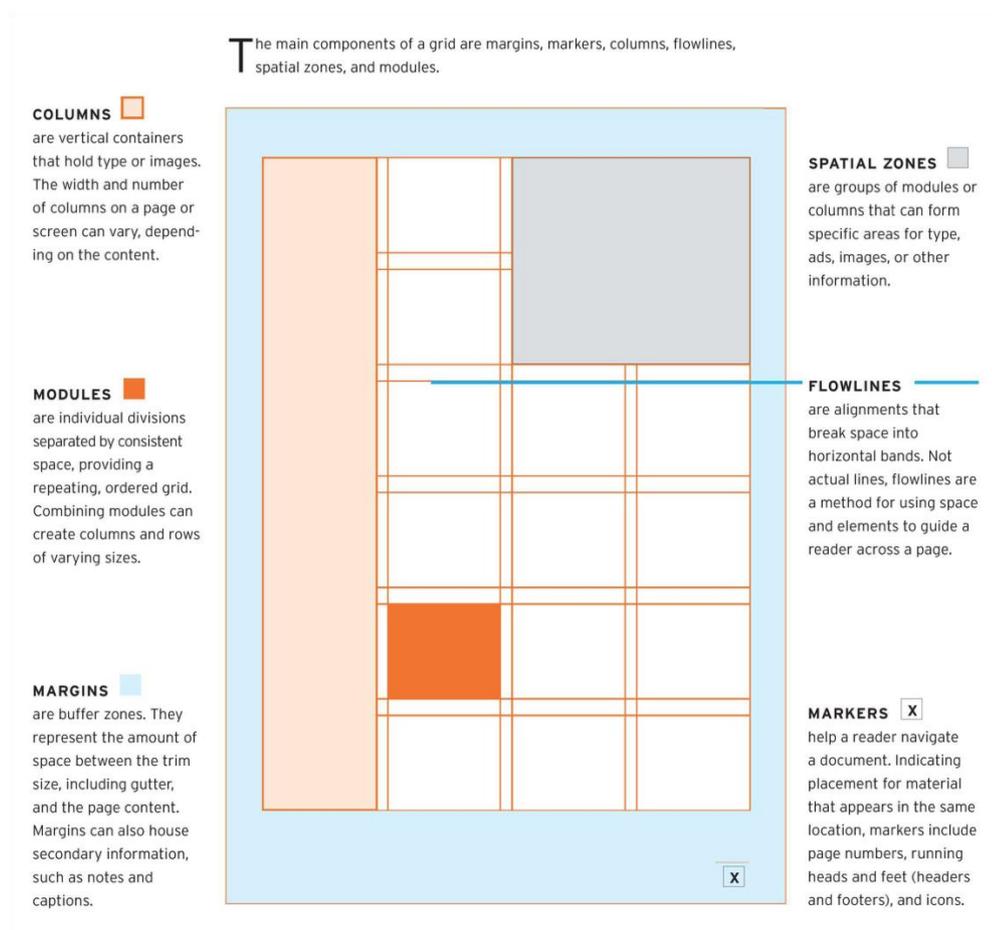
2.10. Grid

Menurut Tondreau (2009), penggunaan *grid* bertujuan untuk memberikan pengguna informasi dan keleluasaan dalam memainkan ruang pada sebuah hasil perancangan. Secara sejarah, *grid* pertama kali muncul pada tahun 1940an dengan kesan yang monoton yang menyebabkan kebosanan. Akan tetapi, semakin pesatnya perkembangan zaman, sebuah *grid* memiliki peran yang sangat penting bagi perancang dalam proses perancangan.

2.10.1. Komponen Grid

Menurut Trondeau (2019), sebuah *grid* pada umumnya terdiri dari margin, kolom, markers, flowlines, zona spasial, dan modul. Penggunaan dari masing-masing

komponen bertujuan untuk mempermudah perancang untuk menentukan sebuah *layout* yang terlihat maksimal.



Gambar 2.16. Anatomi dari sebuah *grid* (Sumber: <https://riyanthisianturi.com/wp-content/uploads/2020/04/image-86.png>)

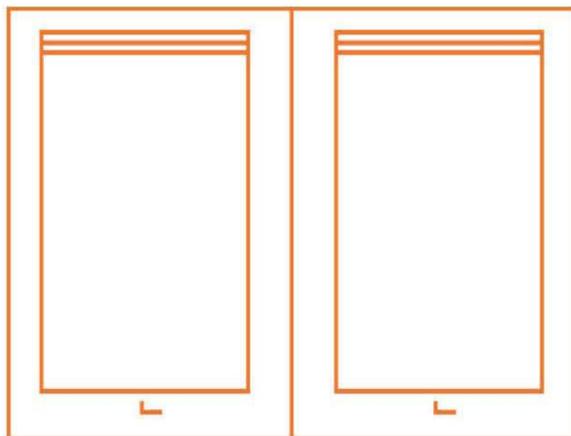
Pada diagram tersebut, Tondreau kemudian menjelaskan anatomi-anatomi dari sebuah *grid* sebagai berikut.

1. Kolom. Sebuah kolom pada sebuah *grid* merupakan wadah untuk menyajikan beberapa gambar. Panjang dan lebar dari sebuah kolom menyesuaikan sebuah konten, sehingga memiliki variasi yang banyak.

2. *Modul*. Sebuah ruang yang tetap menciptakan sebuah modul yang terletak di satu ruang dengan ruang yang lain, sehingga menciptakan sebuah *grid* yang benar. Perpaduan antara satu modul dengan yang lain mampu menciptakan kolom dan baris yang sesuai dengan *layout* dari suatu hasil perancangan.
3. *Margin*. Sebuah *margin* merupakan daerah yang netral dan merupakan sebuah parit yang berjarak di antara *gutter* dan isi halaman dengan berbagai macam ukuran. Sebuah margin juga menyediakan ruang untuk mencatat sebuah informasi.
4. *Spatial Zones*. Sebuah zona spasial merupakan gabungan dari beberapa modul yang mampu menciptakan sebuah ruang untuk media-media informasi berupa tulisan atau gambar.
5. *Flowlines*. Sebuah *flowline* menciptakan pecahan ruang untuk sebuah pita horizontal. Unsur tersebut berperan penting dalam menggunakan prinsip ruang dalam perancangan, sehingga para pembaca mampu menjalani proses membaca dengan baik.
6. *Markers*. Sebuah tanda berfungsi untuk menavigasikan pembaca atau pengguna pada sebuah hasil karya. Letak dari sebuah tanda selalu sama dan biasanya menggunakan angka, *header*, *footer*, dan ikon.

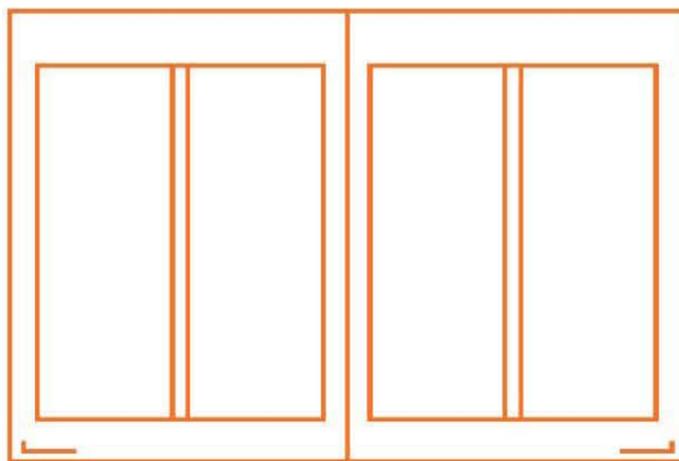
2.10.2. Struktur Dasar *Grid*

Selain bagian-bagiannya, Tondreau juga menjelaskan struktur-struktur dasar dari sebuah *grid* sebagai berikut.



Gambar 2.17. *Single-column grid* (Sumber: <https://riyanthisianturi.com/wp-content/uploads/2020/04/image-87.png>)

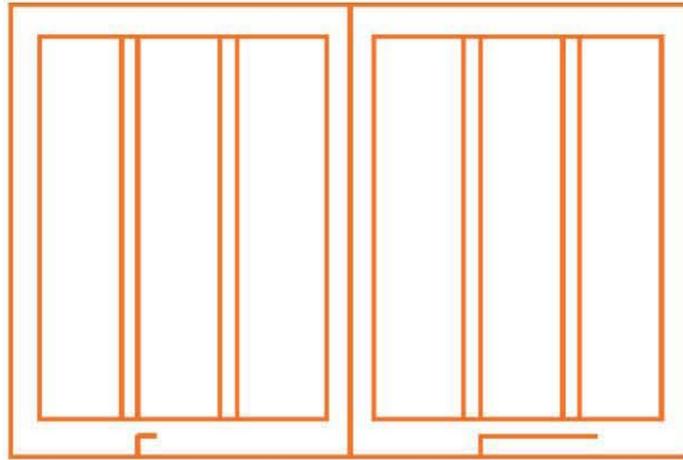
1. *Single-column grid*. Sebuah *grid* berkolom tunggal merupakan jenis *grid* yang terus berjalan, biasanya muncul pada sebuah karya tulis esai, laporan, atau buku. Tampilan utama pada setiap halaman atau *spread* adalah sebuah blok teks.



Gambar 2.18. *Double-column grid* (Sumber: <https://riyanthisianturi.com/wp-content/uploads/2020/04/image-89.png>)

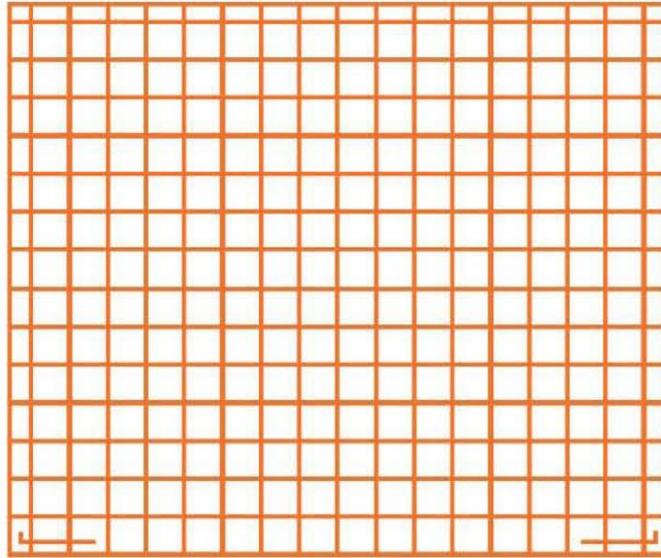
2. *Double-column grid*. Sebuah *grid* berkolom dua berfungsi untuk mengendalikan sebuah teks atau menyajikan informasi-informasi yang

berbeda pada kolom yang berbeda. *Grid* jenis ini mampu mencakupi sebuah kolom baik dengan lebar yang sama maupun berbeda.



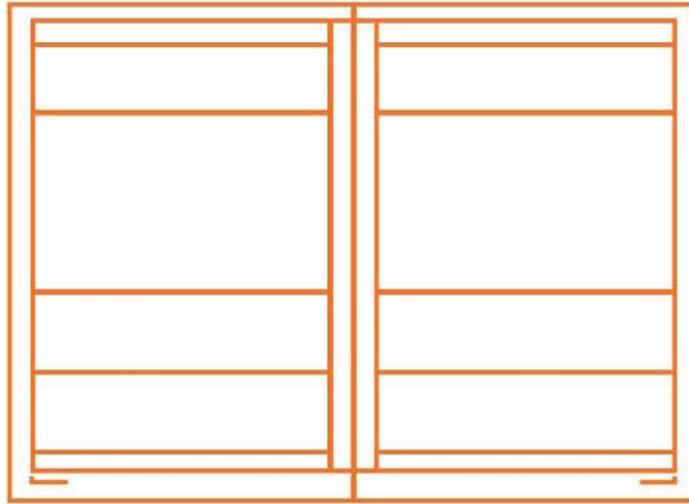
Gambar 2.19. *Multicolumn grid* (Sumber: <https://riyanthisianturi.com/wp-content/uploads/2020/04/image-90.png>)

3. *Multicolumn grid*. Sebuah *grid* dengan jenis kolom yang berbeda menyajikan keleluasaan dalam merancang sebuah *layout* dengan kelebaran yang beragam. Penggunaan *grid* jenis ini sangat berguna baik untuk sebuah situs maupun majalah.



Gambar 2.20. *Modular grid* (Sumber: <https://riyanthisianturi.com/wp-content/uploads/2020/04/image-90.png>)

4. *Modular Grid*. Sebuah *grid* dengan *layout* kotak-kotak sangat berguna untuk mengendalikan informasi yang rumit seperti pada sebuah koran, kalender, bagan, atau tabel. Sebuah *modular grid* menggabungkan *grid* vertikal dan horizontal, yang mengecilkan unsur-unsur ruang pada sebuah struktur.



Gambar 2.21. *Hierarchical Grid* (Sumber: <https://riyanthisianturi.com/wp-content/uploads/2020/04/image-99.png>)

5. *Hierarchical Grids*. Sebuah *grid* yang terbagi menjadi beberapa bagian. Mayoritas dari *grid* jenis ini terdiri dari kolom jenis horizontal. Sebagian majalah menggunakan *hierarchical grid* untuk mengatur halaman-halamannya secara horizontal, sedangkan penggunaan *grid* pada mayoritas alat terpecah menjadi beberapa bagian.

2.11. Tipografi

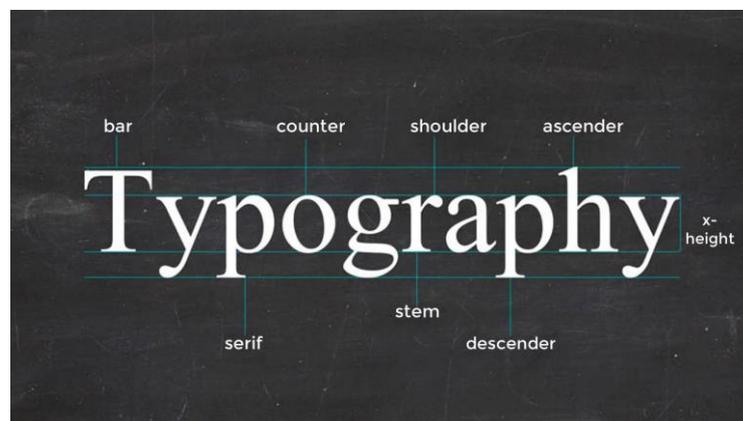
Landa (2014) menjelaskan bahwa sebuah tipografi (*typeface*) merupakan sekumpulan karakter berlandaskan unsur-unsur visual lainnya. Sebuah unsur visual menciptakan kesan untuk sebuah *typeface* yang masih terlihat sama meskipun sudah berubah wujud. Pada umumnya, sebuah tipografi mencakupi huruf, angka, dan tanda baca.

2.11.1. Pengukuran Tipografi

Landa (2014) menjelaskan bahwa pengukuran tipografi pada umumnya menggunakan dua unit dasar, yakni *point* dan *pica*. Pengukuran sebuah tipografi pada umumnya menggunakan satuan *point*, khususnya untuk mengukur ketinggian sebuah tipografi. Sedangkan untuk lebar atau sebuah garis menggunakan satuan *pica* yang menentukan kelebaran dari sebuah karakter.

2.11.2. Anatomi Tipografi

Sebuah huruf merupakan sebuah simbol yang menyajikan cara pengucapan dan merupakan huruf individu dari sebuah abjad. Setiap huruf harus memiliki pelestarian yang maksimal, yang menghasilkan keterbacaan yang menakjubkan dari sebuah huruf. Landa (2014) menjelaskan beberapa bagian dari sebuah tipografi sebagai berikut.



Gambar 2.22. Anatomi tipografi (Sumber:

<https://design.tutsplus.com/id/articles/typography-the-anatomy-of-a-letter--cms-29828>)

1. *Bar*. Sebuah garis horizontal yang menghubungkan dua sisi dari bentuk huruf, seperti pada huruf A, H, dan e. *Bar* disebut juga sebagai *crossbar*.

2. *Serif*. Sebuah goresan yang ditambahkan pada atas atau bawah dari bagian utama dari sebuah karakter.
3. *Counter*. Sebuah ruang yang terletak di tengah-tengah goresan. Biasanya terletak pada huruf O.
4. *Stem*. Goresan utama pada sebuah huruf.
5. *Shoulder*. Sebuah goresan berlekuk pada huruf kecil, terutama pada huruf h, m, dan n.
6. *Ascender*. Sebuah bagian dari huruf kecil yang melampaui x-height. Huruf-huruf yang mengandung *ascender* adalah b, d, f, k, h, l, dan t.
7. *X-height*. Ukuran dari sebuah huruf kecil pada umumnya, tidak termasuk *ascender* dan *descender*.

2.11.3. Jenis-jenis Tipografi

Meskipun sudah terdapat banyak jenis tipografi yang sudah ada seiring perkembangan zaman, Landa mengklasifikasikan jenis-jenis tipografi sebagai berikut.

1. *Old Style atau Humanist*: Tipografi jenis Romawi yang muncul pada akhir abad ke-15, yang berlandaskan tulisan tangan melalui sebuah pena. Ciri umum dari jenis tipografi tersebut adalah serif yang bersudut. Contoh-contohnya adalah Caslon, Garamond, dan *Times New Roman*.
2. *Transitional*. Tipografi jenis ini masuk ke kelompok tipografi serif yang memiliki transisi dari gaya lama ke gaya baru. Gaya tipografi transisional pertama kali muncul pada abad ke-18. Contoh-contohnya adalah *Baskerville*, *Century*, dan *ITC Zapf International*.

3. *Modern*. Tipografi modern berkembang pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19, dengan bentuk yang geometris. Ciri lain dari tipografi modern adalah kontras garis yang mengandalkan ketipisan dan ketebalan, sehingga tipografi jenis ini merupakan jenis tipografi yang simetris. Contohnya adalah Didot, Bodoni, dan Walhaum.
4. *Slab Serif*. Tipografi jenis ini tidak memiliki serif dan ciri-cirinya adalah berat dan berbentuk seperti lempengan yang muncul pada abad ke-19. Contoh-contohnya adalah *American Typewriter*, *Clarendon*, *ITC Lubalian Graph*, *Egyptian*, *Bookman*, dan *Memphis*.
5. *Sans Serif*. Tipografi jenis ini memiliki kesamaan pada *slab serif*, yakni tidak adanya *serif* dan juga muncul pada awal abad ke-19. Sebagian tipografi jenis *sans serif* memiliki goresan yang tipis dan tebal. Beberapa tipografi yang menggunakan jenis ini di antaranya adalah Futura, Helvetica, Univers, *Grotesque*, *Franklin Gothic*, dan Frutiger.
6. *Blackletter*. Tipografi jenis ini berlandaskan tulisan tangan pada abad ke-13 hingga abad ke-15 dan memiliki arti yang lain, yaitu *Gothic*. Ciri-ciri umum dari tipografi jenis tersebut adalah penggunaan goresan yang berat dan ringkas dengan sedikit lekukan. Contoh-contoh dari tipografi dengan jenis Blackletter adalah Rotunda, Schwabacher, dan Fraktur.
7. *Script*. Berlandaskan tulisan tangan, setiap huruf cenderung bersifat miring. Jenis tipografi ini mampu menirukan berbagai macam bentuk dengan berbagai macam media, di antaranya pena, pensil, atau kuas.

Beberapa tipografi yang menggunakan tipografi jenis *script* adalah *Brush Script*, *Shelley Allegro Script*, dan *Snell Roundhand Script*.

8. *Display*. Jenis tipografi seperti ini sangat cocok untuk sebuah tajuk utama dan judul sehingga memiliki legibilitas dan kejelasan yang baik karena ciri yang menonjol pada jenis tipografi tersebut adalah ukuran yang besar. Tipografi jenis ini memiliki kecocokan pada salah satu jenis tipografi lain karena memiliki sifat rumit, dekoratif, dan berdasarkan tulisan tangan.