

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Teori Desain

Desain menurut Landa (2011) adalah sebuah bentuk dalam komunikasi visual yang mempresentasikan ide dengan gabungan dari pengaturan, kreasi dan pemilihan elemen visual sehingga dapat menyampaikan pesan atau informasi kepada penggunanya (hlm. 2). Solusi desain ini dapat membujuk, menginformasikan, mengidentifikasi, memotivasi, mengatur, melibatkan atau menyampaikan hal-hal sesuai dengan tujuan desain itu sendiri. Contoh saat ingin membeli antara makanan X atau Y maka kita akan memilih merek X karena desain kemasan yang menarik, sehingga dari hal ini sebuah solusi dari desain dapat mempengaruhi perilaku kita.

##### 2.1.1. Elemen Desain

Landa (2011) mengatakan elemen-elemen dasar yang ada pada dua dimensi adalah garis, bentuk, *figure*, warna dan tekstur (hlm. 16-23).

###### 1. Garis

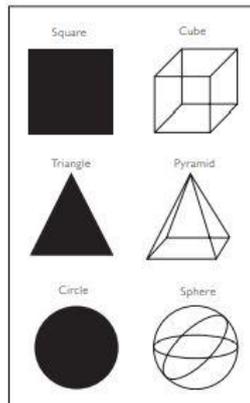


Gambar 2.1. Garis  
(cloudfront.net, 2013)

Kumpulan titik yang memanjang, jalur titik yang bergerak dan dapat digambarkan dengan berbagai cara melalui garis yang tebal atau tipis, lurus atau melengkung.

Garis linear adalah garis yang dapat digunakan untuk menyatukan komposisi atau membuat berbagai macam bentuk sebagai sebuah komunikasi dalam elemen desain.

## 2. Bentuk



Gambar 2.2. Bentuk  
(Landa, 2011)

Bentuk merupakan sebuah gambaran dari garis, warna, nada, atau tekstur pada permukaan dua dimensi dan hanya dapat diukur melalui lebar dan panjangnya. Terdapat tiga bentuk dasar dari bentuk yaitu persegi, segitiga dan lingkaran dan dapat dijadikan berbagai macam bentuk seperti volumetrik atau organik.

## 3. Figure



Gambar 2.3. Figure  
(Landa, 2011)

*Figure* merupakan prinsip dasar persepsi visual dan biasanya disebut dengan ruang positif dan negatif. *Figure* berguna untuk memisahkan objek dengan latar belakang, dimana bentuk ruang positif biasanya kita lihat sebagai objek dan negatif adalah latar belakangnya.

#### 4. Warna

Warna adalah sebuah elemen yang berpengaruh besar dalam desain. Warna berasal dan dapat kita lihat dari cahaya. Warna yang kita lihat di lingkungan kita merupakan pantulan cahaya atau pantulan warna.

##### a) *Warna Nomenclature*

*Warna Nomenclature* dibagikan menjadi tiga bagian menurut Landa (2011, hlm. 20).

##### 1) *Hue*



Gambar2.4 *Hue*  
(stripe.com, 2019)

*Hue* merupakan nama dari warna, seperti hijau, merah, kuning, biru, dan lain-lain.

##### 2) *Value*



Gambar 2.5 *Value*  
(stripe.com, 2019)

*Value* merupakan intensitas dari sebuah warna, gelap atau terangnya dari sebuah warna.

### 3) *Saturation*

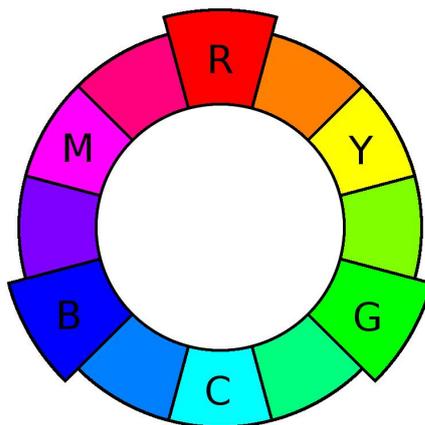


Gambar 2.6 *Saturation*  
(stripe.com, 2019)

*Saturation* merupakan ukuran kejernihan dari warna atau tingkat kepekatan warna.

#### b) Warna primer

Warna primer memiliki tiga warna yang dapat kita lihat melalui layar kita yaitu merah, hijau dan biru atau dalam dunia desain disebut dengan RGB (*Red, Green, Blue*). RGB dalam warna primer merupakan warna *additive* karena dapat menghasilkan warna baru jika dicampurkan, seperti berikut:



Gambar 2.7. Warna *Additive*  
(wtamu.edu, n.d)

*Blue + Red = Magenta*

*Blue + Green = Cyan*

*Green + Red = Yellow*

c) Semiosis Warna

Menurut Zuhriah (2018) semiosis warna merupakan pemaknaan tanda yang berasal dari persepsi dasar kemudian merujuk pada objek dan berakhir menjadi proses interpretan. Sedangkan menurut Syarif (2018) semiotika merupakan ilmu yang mempelajari sebuah proses penandaan yang berlangsung pada setiap tanda dan dapat memiliki makna yang berbeda-beda. Warna digunakan untuk mendesain agar tampil menarik secara visual, mencirikan karakter sebuah objek ataupun memiliki makna yang sama atau berbeda bagi masyarakat yang menggunakannya.

1) Putih

Warna putih menurut Zuhriah (2018) berarti aman, murni dan bersih. Warna putih memiliki kesan yang positif yang dapat melambangkan sebuah keberhasilan, kebaikan, kesucian dan kemurnian. Namun makna dari warna putih dapat berarti lain, seperti di Sulawesi Selatan jika terdapat kain putih yang ada di sekitar jalan dari penghuni rumah tersebut maka warna putih memiliki makna kedukaan atau kematian.

2) Hitam

Warna hitam dapat memiliki konotasi positif dan negatif. Dimana makna konotasi positif menyampaikan kesan formal, elegan dan bergengsi seperti sepatu kulit hitam, kacamata hitam, jas hitam maupun mobil hitam. Makna

konotasi negatif warna hitam seperti kejahatan, pembunuhan, kematian, duka cita, pemakaman, ketakutan, kegelapan dan ancaman juga. Warna hitam juga sering dijadikan sebagai *background* agar warna lain tampak jelas dan lebih menonjol. Syarif (2018) juga mengatakan bahwa warna hitam digunakan oleh suku Madura dan memiliki makna keberanian dan kesederhanaan, berbeda jika dipakai oleh pemimpin yang memiliki arti kemampuan untuk memimpin.

### 3) Merah

Warna merah memiliki warna yang menarik perhatian atau mudah dilihat sehingga sering digunakan sebagai tanda rambu lalu lintas, larangan, alat pemadam kebakaran, *power* untuk menyala dan mematikan alat listrik dan peringatan ancaman. Merah juga dilambangkan sebagai keberanian dan keberuntungan dalam budaya Cina. Selain itu warna merah sering digunakan untuk menunjukkan energi, perang, kekuatan, tekad yang kuat, rasa malu, amarah, hasrat dan cinta.

### 4) Kuning

Makna konotasi positif warna kuning merupakan warna yang melambangkan kehangatan, keceriaan, kesetiaan, gembira dan membangkitkan energi. Makna konotasi negatif dihubungkan dengan penakut, ketidakstabilan, penyakit dan rasa cemburu. Menurut Syarif (2018) warna kuning digunakan pada bendera di masyarakat Jawa dan Palembang yang memiliki arti kematian.

### 5) Hijau

Warna hijau dapat melambangkan pertumbuhan, harmoni, keamanan, kesehatan dan kesuburan. Warna hijau berdasarkan budaya Bugis memiliki arti kebangsawan (status sosial), hal ini dikarenakan baju adat bodo asal Bugis yang berwarna hijau dan sering digunakan dalam acara perkawinan sebenarnya hanya boleh digunakan oleh keturunan bangsawan.

### 6) Biru

Biru melambangkan sebuah kepercayaan, kesetiaan, kebijaksanaan, kecerdasan, kedamaian dan ketenangan. Sama halnya dengan warna lainnya, biru dapat dimaknai secara beragam seperti halnya darah biru yang melambangkan status sosial atau bangsawan.

## 5. Tekstur

Sebuah kualitas sentuhan dari sebuah permukaan atau simulasi yang mempresentasikan dari kualitas permukaan yang ada. Tekstur dibagi menjadi dua kategori.

### a) *Tactile textures*



Gambar 2.8 *Tactile texture*  
(slideshare.net/amaiasans, 2017)

Merupakan tekstur yang dapat kita rasakan secara fisik melalui indera peraba.

b) *Visual textures*



Gambar 2.9 *Visual texture*  
(slideshare.net, 2017)

Tekstur yang dibuat secara *visual* (menggambar, melukis atau memotret) dengan mengikuti mirip tekstur aslinya.

6. *Typeface*

Menurut Kolenda (2016) huruf dalam desain memiliki berbagai macam persepsi seperti pada gambar berikut.



Gambar 2.10. Jenis-jenis *Font* Berdasarkan Sifatnya  
(Kolenda, 2016)

Dengan adanya macam-macam persepsi maka desainer memanfaatkan hal tersebut dan mencocokkan konteks dengan *font*. Selama mencocokkan jenis *font* Kolenda (2016) membuat sebuah perbandingan kesan antar *font*.

a) *Serif vs Sans-serif*



Gambar 2.11. *Serif vs Sans-serif*  
(Kolenda, 2016)

Menurut Kolenda (2016) dari segi bacaan *serif* mudah dibaca dalam media digital sedangkan *sans-serif* mudah dibaca dalam media cetak. Hanya saja untuk era sekarang sudah tidak terlalu dipikirkan lagi. Dalam segi persepsi *serif* memiliki sifat elegan, indah dan formal sedangkan *sans-serif* lebih informal, ringan dan tegas.

b) *Light vs Bold*



Gambar 2.12. *Light vs Bold*  
(Kolenda, 2016)

Dalam persepsinya *light* memberikan kesan rapuh, feminim dan pemalu sedangkan *bold* sebaliknya terkesan angkuh, padat dan maskulin. Sebuah ketebalan dalam *font* dapat diukur kemampuannya.



Gambar 2.13. *Readable* dari *Font*  
(Kolenda, 2016)

c) *Rounded vs Angular*



Gambar 2.14. *Rounded vs Angular*  
(Kolenda, 2016)

Untuk sebuah *font*, *rounded* lebih sering membawa kesan feminim, lembut dan melambangkan sebuah makanan yang manis. Hal ini berbanding terbalik dengan *angular* yang memiliki kesan formal, resmi dan melambangkan sebuah makanan asin. Penggunaan jenis *font* ini tergantung dengan konteks yang ada di dalamnya.

d) *Simple vs Complex*



Gambar 2.15. *Simple vs Complex*  
(Kolenda, 2016)

*Simple* memberikan kesan yang langsung tanpa basa-basi, hal ini ditunjukkan dengan jenis *font* yang tidak memiliki guratan-guratan lain halnya dengan

*complex* dimana menurut Kolenda (2016) *complex* membawa kesan unik dengan percaya bahwa semakin rumit jenis tulisan maka semakin unik objek tersebut.

e) *Slanted vs Straight*



Gambar 2.16. *Slanted vs Straight*  
(Kolenda, 2016)

Jenis *font slanted* yang miring membawa kesan sebuah pergerakan dan *straight* yang tegak membawa kesan keseimbangan atau kestabilan.

f) *Lowercase vs Uppercase*



Gambar 2.17. *Lowercase vs Uppercase*  
(Kolenda, 2016)

Lowercase memberi kesan seperti pengasuh atau kasih sayang sedangkan uppercase memberi kesan kekuatan dan keberanian. Penggunaan kedua jenis font ini lebih baik digabungkan karena lebih mudah dideteksi dan dibaca.

g) *Separated vs Connected*



Gambar 2.18. *Separated vs Connected*  
(Kolenda, 2016)

Pada *font separated* memberi kesan yang terpecah serta individual. *Connected* memiliki kesan kesatuan dan dekat jenis *font connected* tidak selalu tulisan sambung.

h) *Condensed vs Extended*



Gambar 2.19. *Condensed vs Extended*  
(Kolenda, 2016)

*Condensed* memiliki kesan yang erat dan presisi sehingga pembaca merasa tidak diberi ruang atau sempit. Sedangkan *extended* lebih rileks dan seolah-olah memberi ruang untuk membaca

i) *Short vs Tall*



Gambar 2.20. *Short vs Tall*  
(Kolenda, 2016)

*Font short* berkesan berat dan seimbang, sehingga untuk sebuah produk yang tahan lama dan konstan *font* jenis *short* cocok digunakan. Sedangkan *tall* memiliki kesan yang ringan, cepat dan mewah untuk produk kemewahan *font tall* cocok digunakan.

## 7. Karakter

Lebowitz dan Klug (2011) mengatakan terdapat banyak jenis karakter yang digunakan dalam *storytelling* (hlm 81-84), yaitu:

a) *The Young Hero*

Karakter tersebut biasanya berumur dua belas dan dua puluh lima tahun yang ingin berkespresi seperti berpetualang, berhasil dalam bisnis, melakukan tugas sulit atau melakukan hal yang sejenis. Karakter ini memiliki sifat periang, antusias, suka membantu dan optimis.



Gambar 2.21. Contoh Karakter *Young Hero*: Sora  
(Kingdomhearts.fandom.com, n.d)

b) *The Reluctant Hero*

Berbeda dengan karakter yang pertama, karakter ini justru dipaksa untuk melakukan pekerjaannya dan hanya fokus pada satu tujuan yaitu untuk menyelesaikan pekerjaannya. Karakter ini menghindari untuk membantu orang lain karena hanya menganggap hal itu hanya beban, walaupun bukan karakter yang pertama kali disukai sikapnya dapat berubah selama perjalanannya.



Gambar 2.22. Contoh Karakter *Relucant Hero*: Neku  
(twewy.fandom.com, n.d)

c) *The Best Friend*

Sahabat dari karakter utama ini dibentuk bertujuan untuk melengkapi karakter utama, terkadang antusias terkadang enggan. Jika karakter sahabat memiliki jenis kelamin yang berbeda dengan karakter utama biasanya mereka terkait sebuah hubungan.



Gambar 2.23. Contoh Karakter *Best Friend*: Lucca  
([chrono.fandom.com](http://chrono.fandom.com), n.d)

d) *The Special Person*

Terkadang dibuat menjadi orang baik yang membantu karakter, terkadang orang jahat. Karakter ini bersifat agak misterius dan penyendiri sehingga sangat sulit untuk didekati. Dikarenakan hidupnya yang rumit, karakter ini menutupinya dengan sifat yang antusias, optimis dan ceria.



Gambar 2.24. Contoh Karakter *Special Person*: Aerith  
([deviantart.com/crussong](http://deviantart.com/crussong), 2019)

e) *The Mentor*

Memiliki sikap yang bijaksana dan lebih berpengalaman serta penampilannya dibuat lebih tua dari karakter utama. Biasanya bertugas untuk membantu karakter utama dengan mempersiapkan dan mengajarnya. Karakter ini biasanya rela mengorbankan nyawanya demi karakter utama mencapai kesuksesan dalam menjalankan tugasnya.



Gambar 2.25. Contoh Karakter *Mentor*: Auron  
(home.eyesonff.com, n.d)

f) *The Veteran*

Merupakan pejuang yang tangguh dan telah menjalani banyak pertempuran. Dia akan meminjamkan bantuan dan pengalamannya kepada pahlawan. Karakter ini memiliki sifat yang kasar dan menyendiri atau bersantai dan ingin menikmati waktu yang dia miliki.



Gambar 2.26. Contoh Karakter *Veteran*: Snake  
(metalgear.fandom, n.d)

g) *The Gambler*

Dalam kehidupannya, karakter ini menganggap semua hal adalah permainan dan melakukan pekerjaan atas kesenangan dan tantangan. Karakter ini bisa berpihak kepada protagonis, antagonis atau tidak salah satunya dan memastikan bahwa dia akan memihak pada yang menang.



Gambar 2.27. Contoh Karakter *Gambler*: Joshua  
(twewy.fandom.com, n.d)

h) *The Seductress*

Karakter ini biasanya perempuan, dimana memiliki paras yang cantik dan percaya diri. Karakter ini bersifat cemburu, oportunistis dan rakus. Dia tanpa segan akan melakukan sesuatu yang jahat terhadap seseorang yang dianggapnya sebagai sebuah ancaman.



Gambar 2.28. Contoh Karakter *Seductress*: Caster  
(zerochan.net, 2012)

i) *The Hardened Criminal*

Karakter yang biasanya tinggal di perkumuhan dan melakukan apa saja untuk hidup, seperti menjual barang dengan harga yang bagus dan semacamnya. Karakter ini dapat dengan mudah menjadi seorang yang licik dan mengkhianati teman-temannya.



Gambar 2.29. Contoh Karakter *Hardened Criminal*: Niko (deviantart.com, 2017)

j) *The Cold, Calculating Villain*

Karakter yang kejam dan tidak ragu untuk menghancurkan apapun yang menghalangi jalannya. Memiliki satu tujuan yang besar dan kompleks, seperti mencari kekuasaan, kekayaan, balas dendam atau hadiah lainnya. Karakter ini bahkan tak sadar jika dirinya adalah seorang penjahat.



Gambar 2.30. Contoh Karakter *Calculating Villain*: Wilhelm (xenosaga.fandom.com, n.d)

## 8. *Icon*

Menurut Wiley (2014) *icon* pada *digital game* memiliki ciri-ciri sebagai berikut (194-195):

### a) *Clarity*

Gunakanlah gambaran yang mudah untuk dilihat seperti menggunakan siluet untuk membuat gambar yang sederhana dan mudah dipahami.

### b) *Iconic Design*

Sebuah *icon* harus didesain seunik mungkin dan mewakili permainan. Desain yang dibuat dapat memiliki berbagai kesan seperti lucu, seram, keren atau dapat digambarkan dengan mewakili salah satu karakter atau *game*.

### c) *Color*

Penggunaan warna dapat dimanfaatkan dengan penerapan teori warna yang ada. Seperti warna kontras biru dan oranye atau hitam dan putih yang memiliki kesan untuk menonjolkan *icon*.

### d) *No text or numbers*

Penggunaan desain dalam *icon* jika menggunakan teks sangat beresiko tidak terlihat dan tidak dapat di baca.

## 2.1.2. Prinsip Desain

Sebuah prinsip desain selalu ada dalam sebuah desain komunikasi visual, keempat prinsip yang akan dijabarkan menurut Landa saling berpengaruh dengan satu sama lain.

## 1. Keseimbangan



Gambar 2.31. Keseimbangan Simetris dan Asimetris  
(Landa, 2011)

Keseimbangan dalam desain yaitu menciptakan sebuah stabilitas sehingga desain terlihat merata dalam elemen dan komposisinya. Keseimbangan terdapat dua jenis, yaitu keseimbangan simetris dimana desain memiliki dua sisi yang sama dan sempurna dan keseimbangan asimetris dimana sebuah peletakan desain memberikan visual yang tidak kaku tapi masih tetap nyaman untuk dilihat.

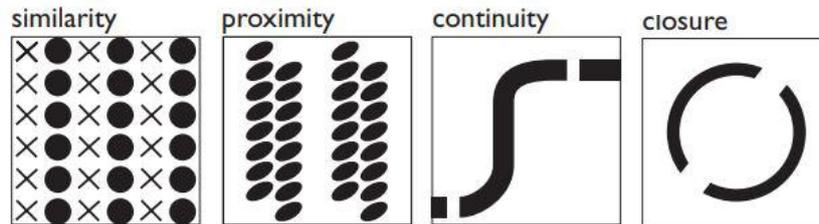
## 2. Tekanan

Sebuah prinsip elemen yang menekankan kepada informasi yang penting atau sebagai pusat perhatian dari desain tersebut. Sebuah tekanan atau *emphasis* dapat dilakukan dengan peletakan, ukuran, warna dan sebagainya.

## 3. Irama

Sebuah pola yang dimunculkan secara repetisi dan konsisten dan menghasilkan sebuah irama dalam desain dan menciptakan keseimbangan.

#### 4. Kesatuan



Gambar 2.32. *Unity*  
(Landa, 2011)

Prinsip elemen desain dimana semua elemen-elemen desain berhubungan satu sama lain secara keseluruhan. Dalam hukum Gestalt sebuah kesatuan dapat dibangun dalam sebuah komposisi dengan mengelompokkan elemen-elemen desain tersebut. Hukum Gestalt tersebut adalah:

a) *Similarity*

Elemen yang serupa dengan yang lain.

b) *Proximity*

Elemen yang berdekatan dengan elemen lainnya.

c) *Continuity*

Elemen yang berkelanjutan dan selaras dengan elemen yang sebelumnya.

d) *Closure*

Elemen yang menghubungkan elemen lain dan dapat menghasilkan sebuah bentuk.

#### 2.2. Interactive Storytelling

Berdasarkan Miller (2020) *storytelling* merupakan hal yang ajaib dan kuat yang dapat memotivasi audiensnya untuk melakukan hal yang baik, mengajar serta melatih target audiens dan menyampaikan informasi yang penting. *Storytelling* sudah ada semenjak zaman batu yang divisualisasikan melalui pahatan batu atau vas. Pada era sekarang

*storytelling* berkembang menjadi *digital storytelling* dimana dapat dijangkau oleh audiens melalui teknologi yang tersedia dengan cepat dan disimpan dengan mudah. *Digital storytelling* memiliki ciri khas berupa interaksi antara audiens dengan objeknya sehingga pemain dapat menjadi pemain yang aktif dalam narasi dan bahkan memiliki dampak langsung terhadapnya (hlm. 3-8).

Jenis *game* yang memiliki cerita seperti halnya *digital storytelling* memiliki struktur yang dibagi oleh Marx (2013) menjadi tiga, yaitu: *set-up*, *conflict*, dan *resolution*.

### 1. *Set-up*

Saat memulai permainan, pemain setidaknya harus diberitahu latar belakang kondisi karakter pemain, konflik yang muncul bahkan informasi mengenai karakter yang akan dimainkan oleh pemain (jika ada) dan target apa yang ingin dicapai oleh pemain saat itu (hlm 162).

### 2. *Conflict*

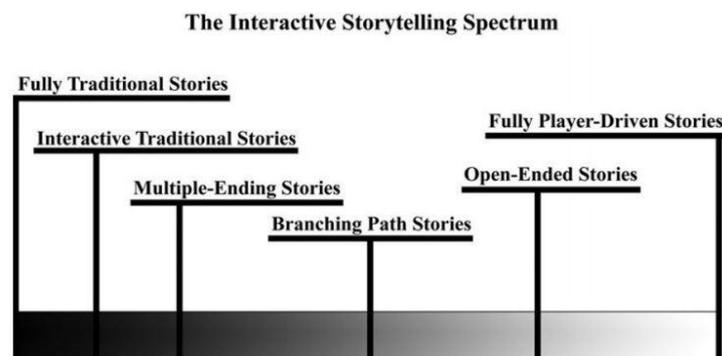
Setelah mengalami *set-up* atau *act 1* terjadilah konflik yang mempengaruhi cerita dan *game*. Marx mengutip penjelasan Cannel bahwa konflik tidak selalu berupa fisik, namun terdapat konflik sosial, emosional, spiritual, budaya, internal, hubungan hingga psikologis (hlm 162-163).

### 3. *Resolution*

Hasil akhir dari cerita. Resolusi tersebut dapat bervariasi apakah tokoh utama mencapai tujuannya atau tidak, menang atau kalah. Resolusi yang diberikan harus setimpal dengan apa yang telah dilakukan oleh pemain untuk terlibat dalam cerita dan sampai ke babak tiga (hlm 163).

### 2.2.1. Jenis cerita dalam *game*

Lebowitz dan Klug (2011) menjelaskan berbagai jenis cerita dalam sebuah *interactive storytelling* menjadi sebuah spektrum yang terdiri dari enam jenis yaitu *fully traditional stories*, *interactive traditional stories*, *multiple-ending stories*, *branching path stories*, *open-ended stories* dan *fully player-driven stories*.



Gambar 2.33 Jenis Cerita Interaktif Dalam Spektrum  
(Lebowitz dan Klug, 2011)

#### 1. *Fully Traditional Stories*

Merupakan cerita yang sepenuhnya tidak memiliki interaktif sama sekali antara pemain dengan cerita. Pemain disini merupakan penonton yang hanya bisa menerima informasi apa adanya dan tidak akan mengalami perubahan walau dibaca berulang kali (hlm 125).

#### 2. *Interactive Traditional Stories*

Sama halnya dengan *Fully Traditional Stories* dimana akhir ceritanya tidak dapat berubah hanya saja memiliki kegiatan interaktifitas sehingga pemain dapat berinteraksi dengan dunia dan karakter secara bebas (hlm 131).

#### 3. *Multiple-Ending Stories*

Jenis *game* ini memberikan pemain kontrol penuh untuk mengubah dua atau lebih akhir cerita tergantung atas pilihan yang dipilih oleh pemain, akan tetapi tidak dapat mempengaruhi cerita utama (hlm 149).

#### 4. *Branching Path Stories*

Berbeda dengan *Multiple-Ending Stories* dimana pemain hanya dapat mempengaruhi akhir cerita saja. *Branching path stories* memungkinkan pemain untuk mempengaruhi keseluruhan cerita dari yang tidak berpengaruh hingga sangat berpengaruh. Akhir cerita dari *Branching Path Stories* ini memiliki banyak akhir dengan berbagai alur cerita juga (hlm 181).

#### 5. *Open-Ended Stories*

Pada jenis cerita ini pemain memegang kendali. Hanya pemain yang dapat memutuskan kapan cerita tersebut berakhir, bagaimana penyelesaian cerita tersebut dan seperti apa alur cerita tersebut terjadi. Cerita utama dari *Open-Ended Stories* ini terkadang dilewati atau rusak sehingga biasanya cerita utamanya ditulis pendek dan sederhana (hlm 205-206).

#### 6. *Fully Player-Driven Stories*

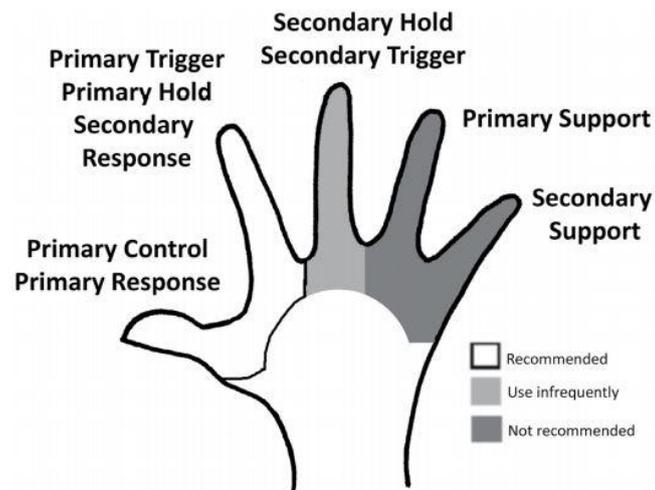
*Fully Player-Driven Stories* biasanya tidak memiliki cerita utama yang harus diselesaikan oleh pemain. Jenis cerita ini membiarkan pemain untuk membuat cerita sendiri dimana semua interaksi mempengaruhi dunia dan karakter yang telah disediakan (hlm 227).

### **2.2.2. Interaksi Dalam *Digital Storytelling***

Interaksi yang dapat digunakan dalam merancang sebuah permainan disebutkan oleh Wiley (2014) hal ini disesuaikan dengan bagaimana pemain memegang dan menggunakan pengontrol terhadap perangkat keras.

Saat merancang kontrol dalam permainan dengan penetapan aturan desain untuk skema pengontrolan berdasarkan pada tangan, contohnya seperti *game FPS* maka *keyboard* digunakan untuk penggerakan karakter dan *mouse* untuk membidik lalu

menembak adalah hal yang umum. Dalam penggunaan *keyboard* gunakan *keyboard* yang biasanya digunakan seperti QWERTY atau AWSO agar pemain gampang beradaptasi (hlm. 165).

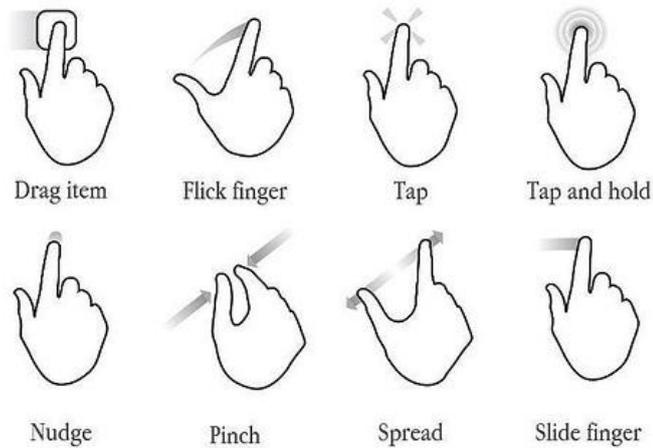


Gambar 2.34. Skema Kontrol Pada Tangan (Wiley, 2014)

Pada skema kontrol tersebut dijelaskan bahwa:

1. Jempol: Sangat fleksibel dalam jangkauan dan bagus untuk menggerakkan dan responnya cepat
2. Telunjuk: Kuat dan cepat, berguna untuk merespon atau menahan gerakan
3. Tengah: Lebih lemah tapi masih bisa digunakan untuk menahan gerakan dan memiliki jangkauan terbatas.
4. Manis: Lemah dan susah dalam jangkauan lebih baik untuk stabilitas.
5. Kelingking: Lemah, butuh bantuan untuk menjangkau.

Selain menggunakan *mouse* dan *keyboard* interaksi juga dapat dilakukan dalam media *touchscreen* pada *mobile devices* dengan interaksi yang sama seperti:



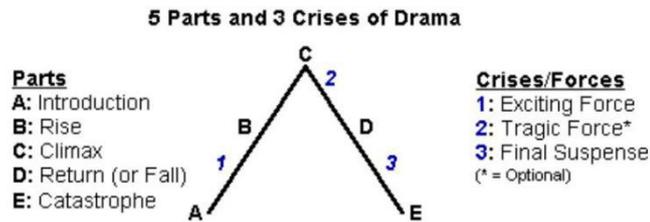
Gambar 2.35 *Touchscreen Gesture*  
(curiox.files, 2010)

1. *Tap*: Biasanya aksi yang digunakan untuk memilih *item* atau melakukan aksi sementara dan tempo interaksinya cepat.
2. *Double tap*: Dengan mengetuk dua kali dengan tempo yang cepat seperti *tap* pada biasanya digunakan untuk mengkonfirmasi aksi yang akan dilakukan.
3. *Timed tap*: Digunakan pada permainan yang memiliki ritme dalam permainannya dan mengharuskan *user* untuk berinteraksi sesuai pada waktu yang ditentukan.
4. *Staccato pokes*: Memiliki urutan yang rumit dan acak, biasanya muncul dalam gerakan akhir suatu momen aksi yang dramatis.
5. *Peck*: Memiliki gerakan singkat seperti mematuk yang biasanya digunakan saat ingin mengetik.
6. *Touch and hold*: Digunakan untuk pergerakan dalam sebuah *game*.
7. *Hold and drag*: Interaksi yang ditekan lalu diegeser dan biasanya digunakan untuk menggerakkan objek yang ada.

8. *Flick*: Interaksi yang meniru aksi dalam karakter seperti melempar barang.
9. *Page up or down*: Interaksi yang dapat bergerak bebas dan biasanya digunakan untuk *scrolling* halaman atau *menu*.
10. *Pull and release*: Gerakan untuk menarik dan melepaskan seperti yang ada pada permainan “*Angry Birds*” atau dapat meniru alat pegas seperti *pinball*.
11. *Scrubbing*: Biasanya digunakan sebagai penghapus yang membungkus objek yang ada.
12. *Swipe*: Gerakan interaksi yang menunjukkan garis arah dan lurus seperti garis.
13. *Shape drawing*: Mengubah *pointer* atau jari menjadi alat tulis dimana pengguna dapat mengubah ukuran dan memberi warna pada layar.
14. *Shape tracing*: Pemain akan menggunakan jarinya untuk menggambar atau menjiplak bentuk seperti lingkaran, *zig-zag*, segitiga dan lainnya yang ada pada layar.
15. *Pinch*: Gerakan mencubit yang biasanya digunakan untuk *zoom out* layar.
16. *Swirl*: Menggambarkan sebuah lingkaran terus menerus dan memiliki sebuah tempo saat memutarnya.

### **2.2.3. Plot Cerita**

Sebuah media interaktif seperti *interactive storytelling* seharusnya memiliki alur cerita dan narasi yang baik. Tomaszewski (2005) menyebutkan bahwa sebuah *plot* cerita dapat dijabarkan menjadi 5 bagian dan 3 krisis dasar dalam drama, yaitu:



Gambar 2.36. Struktur Naratif  
(zach.tomaszewski.name, 2005)

### 1. *Introduction*

Penetapan *setting* dan karakter tokoh utama. Membuat suasana untuk membangun *mood* pengguna walaupun pada akhirnya akan berlawanan dengan *mood* awal.

### 2. *Rising Movement*

Penentuan dimana tokoh utama menentukan arah jalan cerita ataupun sebaliknya. Pada bagian ini masing-masing tokoh mulai membangun karakternya.

### 3. *Climax*

Titik dimana pemain menemukan masalah atau sebaliknya, ini merupakan adegan utama dalam cerita. Pada titik ini harus terhubung dengan sesi sebelumnya.

### 4. *Return*

Sesi dimana tidak adanya penambahan materi apapun, seperti tokoh ataupun latar belakang lainnya. Agar perhatian *user* tetap dalam cerita dan masih berlanjut dari sesi sebelumnya.

### 5. *Catastrophe*

Sesi akhir dari cerita, dimana tokoh utama telah selesai melalui tragedi dan berakhir dengan solusi yang tepat.

Dan terdapat tiga krisis yang dijabarkan

### 1. *Exciting Force*

Titik ini berada diantara *introduction* dan *rising movement*. Hal ini merupakan sesi dimana tokoh utama ataupun sebaliknya memulai untuk mempengaruhi cerita selanjutnya.

### 2. *Tragic Force*

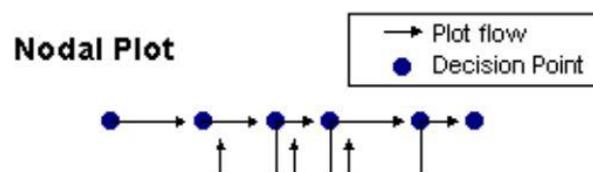
Berikatan erat dengan *climax* dimana hal ini merupakan langkah awal bagi lawan tokoh utama. Sesi ini tidak selalu ada di semua cerita.

### 3. *Final Suspense*

Dimana tragedi tidak bisa dihindari oleh tokoh utama dan penonton dapat memberikan kesimpulan terhadap tokoh tersebut. Titik ini sebagian besar didasarkan pada apa yang telah terjadi sebelumnya. Sesi ini tidak selalu ada di semua cerita.

Tomaszewski juga menjelaskan bahwa media interaktif dimaksud dimana pengguna dapat mempengaruhi perubahan yang signifikan terutama pada narasi dan membagikannya menjadi berbagai macam pola yang dapat digunakan untuk media interaktif, yaitu:

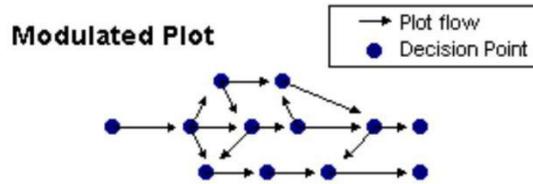
#### 1. *Nodal Plot*



Gambar 2.37. *Nodal Plot*  
(zach.tomaszewski.name, 2005)

Memiliki pola yang paling naratif dan sudah dibangun sebelumnya, memiliki satu akhir cerita dan poin keputusan yang dapat memungkinkan pengguna untuk kembali ke poin sebelumnya atau awal.

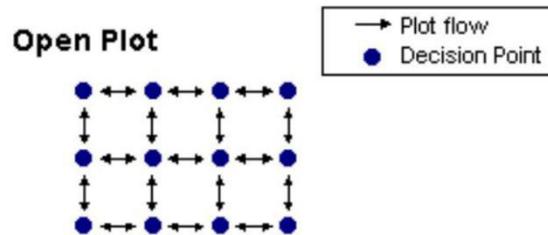
## 2. *Modulated Plot*



Gambar 2.38. *Modulated Plot*  
(zach.tomaszewski.name, 2005)

*Plot* yang memiliki banyak akhir cerita yang dibuat oleh pengguna sehingga dapat menghasilkan urutan peristiwa yang berbeda dengan akhir cerita yang telah disediakan juga.

## 3. *Open Plot*



Gambar 2.39. *Open Plot*  
(zach.tomaszewski.name, 2005)

*Open Plot* memiliki alu cerita yang bebas sehingga membuat penggunanya untuk secara leluasa menjelajahi cerita, sehingga mereka harus menentukan akhir cerita mereka atas tindakan mereka sendiri.

### 2.3. Cerita Rakyat

Danandjaja (1986) mengatakan bahwa folklor adalah pengindonesiaan dari kata inggris *folklore* dimana definisi folklor adalah kebudayaan yang tersebar dan diwariskan secara turun-temurun sehingga bisa saja terjadi sedikit perbedaan dicerita, dalam bentuk lisan maupun tulisan atau dengan contoh yang dapat disertai dengan isyarat atau alat pembantu

peringat (hlm 1-2). Danandjaya juga menyebutkan bahwa folklor memiliki ciri-ciri utama, yaitu:

1. Biasanya disebarkan secara lisan atau dengan sebuah gerakan isyarat atau alat pembantu peringatan dari generasi ke generasi.
2. Bersifat tradisional dan disebarkan diantara kelompok tertentu dengan rentang waktu yang lama, minimal dua generasi.
3. Folklor ada dengan berbagai versi sehingga tidak hanya lisan saja tapi dapat melalui cetakan atau rekaman, sehingga folklor mudah mengalami perubahan tanpa mengganggu keseluruhan ceritanya.
4. *Anonim*, atau tidak diketahui siapa pembuatnya.
5. Menggunakan kata-kata yang rumit dipahami untuk menggambarkan sebuah ekspresi dari apa yang dirasakan oleh karakter dalam cerita atau hiperbola.
6. Folklor memiliki fungsi untuk pembelajaran, menghibur, bahkan mengekspresi perasaan yang terpendam.
7. Folklor merupakan milik masyarakat, dikarenakan pembuat cerita rakyat yang bersifat *anonim*.
8. Folklor merupakan proyeksi emosi manusia sehingga wajar terdapat kata-kata yang spontan.

Menurut Bascom (1965) dia membagikan cerita rakyat menjadi tiga kategori, yaitu mitos (*myth*), legenda (*legend*), dan dongeng (*folktale*) (Fikri, 2013).

1. Mitos cerita yang dianggap nyata dan suci oleh pemiliknya, biasanya mengisahkan kejadian yang tidak dapat dijelaskan. Karakter yang ada berupa dewa atau setengah dewa dan tempat kejadian tidak ada di dunia nyata.

2. Legenda campuran dari fakta dan mitos, mirip dengan sebelumnya tetapi tidak dianggap suci. Memiliki tempat yang nyata di dunia dan biasanya karakter yang ada berupa manusia walaupun terkadang memiliki kekuatan supranatural dan sering dibantu oleh makhluk ajaib.

3. Dongeng merupakan cerita yang tidak dianggap nyata dan tidak adanya keterikatan antara tempat dan waktu, dengan karakter yang mengalami kejadian ajaib dan hidup bahagia pada akhirnya.

### **2.3.1. Teori Adaptasi**

Hutcheon (2006) menjelaskan bahwa adaptasi bukanlah sebuah plagiarisme melainkan sebuah karya asli yang ingin dibuat ulang oleh seseorang tetapi dengan media yang berbeda, pengadaptasian ini dapat menjadi berbagai macam bentuk seperti lagu, film, buku dan sebagainya. Sebuah karya dikatakan adaptasi jika transposisi yang diakui dari karya lain dan dapat dikenali, tindakan sebagai penyelamatan dari suatu karya dengan cara yang kreatif dan keterlibatan dan pendekatan agar dapat memahami teks yang sudah ada sebelumnya untuk dijabarkan saat mengadaptasi (hlm 8-9).

Peters (2013) menjabarkan teori adaptasi Hutcheon mengenai metodologi pembuatan karya adaptasi, dengan menggunakan metode jurnalistik yang menanyakan apa, siapa, mengapa, bagaimana, di mana dan kapan.

#### 1. “Apa”

Berarti melihat dalam bentuk apa pengadaptasian itu akan dibentuk dan disampaikan kepada pengguna, dengan “Apa” kita dapat mengetahui cara pesan disampaikan.

#### 2. “Siapa” dan “Mengapa”

Hal ini bersangkutan dengan pengarang asli maupun pengarang adaptasi untuk menyampaikan karya tersebut dari “Siapa” memotivasi kita untuk menanyakan “Mengapa” penulis mau melakukan adaptasi terhadap karya.

### 3. “Bagaimana”

Berhubungan dengan bagaimana reaksi dan interaksi penonton terhadap menerima karya adaptasi tersebut nantinya.

### 4. “Dimana” dan “Kapan”

Dilihat dari mana karya adaptasi itu dibuat dan dimana karya adaptasi itu dapat diterima. Adaptasi ada pada waktu, tempat, dan budaya tertentu.

Hutcheon (2007) dalam artikelnya menuliskan bahwa adaptasi dapat mengingatkan orang-orang mengenai karya aslinya tersebut. Seperti misalnya novel yang diadaptasi menjadi film membuat masyarakat yang belum membaca novel tersebut menjadi ingin membacanya. Sehingga salah satu manfaat adaptasi dapat menambahkan segmentasi pelanggan yang awalnya bukan target dari karya originalnya menjadi mengetahui karyanya.

#### **2.3.2. Asal-Usul Tanjung Penyusuk**

Cerita rakyat “Asal-Usul Tanjung Penyusuk” merupakan cerita yang berasal dari Kota Belinyu, Bangka Utara. Cerita ini mengangkat kebudayaan Melayu yang ada pada masyarakat di Pulau Sumatera. Dimana berdasarkan buku cerita rakyat “Asal-Usul Tanjung Penyusuk” karya Dwi Oktarina (2016) terdapat sepasang kekasih dari kerajaan Bangka Utara yaitu Raja Hasyim dan Ratu Malika yang telah lama menikah namun belum memiliki keturunan. Lalu keinginan tersebut terkabulkan setelah Ratu Malika bertemu dengan Kakek Tua yang menyuruhnya untuk mencari penyu hijau di laut bagian

utara. Setelah ditemukan lahirlah Putri Komala yang berparas cantik tetapi berakhlak buruk dari sinilah kisah dan pesan moral tersebut dianggap terjadi.

Sebelumnya cerita rakyat Asal-Usul Tanjung Penyusuk tidak memiliki buku khusus, hanya ada dalam kumpulan cerita rakyat saja dan itu juga jarang ditemukan. Dwi Oktarina menjelaskan saat melakukan penulisan ulang mengenai cerita Asal-Usul Tanjung Penyusuk dia menjabarkan terkait latar, karakter tokoh dan sejarah Bangka Belitung dimana pada buku cerita rakyat kumpulan tidak ada sebelumnya. Cerita rakyat Asal-Usul Tanjung Penyusuk memiliki akhir cerita yang tidak biasa dimana Putri Komala yang memiliki peran antagonis lalu mendapatkan ganjaran yang berat saat masih kecil akibat perbuatan jeleknya.

Cerita rakyat Asal-Usul Tanjung Penyusuk memiliki nilai moral yang dapat disampaikan kepada masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara kepada Dwi Oktarina selaku pengadaptasi cerita rakyat tersebut, nilai moral ini berkaitan dengan hubungan antara anak dan orang tua, ditunjukkan dari sifat Putri Komala yang keras kepala, egois, sewenang-wenang dan suka membentak orang tua. Selain memberikan nilai moral untuk anak, nilai moral untuk orang tua juga ada tersirat dari pesan penyusuk hijau untuk mendidik anaknya agar menjadi anak yang berbudi. Hal ini dikarenakan sebaik apapun orang tua jika anaknya tidak mendapatkan pendidikan karakter yang baik dari orang tuanya sendiri maka karakter anak akan seperti Putri Komala. Sehingga nilai moral yang dibawa, penulis berharap agar kejadian yang buruk pada cerita tidak terjadi dalam masyarakat.