

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Dasar Desain

Lauer dan Pentak (2012) menyatakan bahwa desain mempunyai makna yang umum tidak sekedar sesuatu yang bersifat komersial seperti *fashion* atau otomotif. Desain berarti merancang dan mengorganisasi suatu karya yang berdasarkan dengan ilmu seni, seperti menggambar atau melukis. Dengan hal yang termasuk dalam desain dapat berbentuk karya dua atau tiga dimensi (hlm. 4).

2.1.1. Prinsip Desain

Prinsip dalam desain ditegaskan lebih lanjut oleh Lauer dan Pentak (2012) bahwa mendesain perlu berdasarkan prinsip dan elemen yang nantinya akan diterapkan dalam desain tersebut. Prinsip desain adalah cara menghasilkan solusi dalam bentuk visual dari masalah yang ada. Bagaimana sebuah seni gambaran visual dapat mengkomunikasikan makna dan ide yang ingin disampaikan dengan penyelesaian yang kreatif. Setelah mendapatkan pesan yang ingin disampaikan baru dapat merancang bentuk desainnya seperti apa (hlm. 5).

2.1.1.1. *Unity*

Lauer dan Pentak (2012) kata *Unity* berarti adanya kesatuan dan kesesuaian di dalam elemen-elemen desain. Elemen yang berbeda seolah-olah dapat menjadi satu kesatuan yang sama ketika digabung dalam

sebuah karya desain. Istilah lain yang sering ada merupakan harmoni. Bagaimana suatu elemen tampak harmonis bersama dan tidak terpisah atau berantakan (hlm. 28).

2.1.1.2. Penekanan pada titik fokus

Menurut Lauer dan Pentak (2012) *Focal Point* merupakan cara desainer menarik mata *user* untuk tertuju kepada satu elemen desain. Emphasis yang ditekankan dapat berupa perbedaan kontras warna, ukuran besar dan kecil, isolasi, penempatan posisi dan banyaknya elemen yang digunakan pada suatu desain. Metode untuk mendapatkan titik fokus adalah dengan penekanan pada penempatan komposisi, menggunakan satu elemen, dan menggunakan area kosong (hlm. 62).

2.1.1.3. Scale dan Proportion

Lauer dan Pentak (2012) skala dan proporsi berhubungan dengan ukuran besar dan kecilnya suatu elemen desain dalam karya. Suatu benda dapat dikatakan besar jika ada perbandingannya dengan benda lain. Contohnya dengan menempatkan suatu objek yang sangat besar atau sangat kecil dalam kanvas. Seperti lukisan karya holland dengan komposisi skala yang tidak biasa, yaitu buah stroberi dan lemon. Penekanan yang dituju dapat menggunakan referensi skala tubuh manusia, referensi dari dalam gambar,

proporsi internal, kontras besar kecilnya skala, surealisme dan fantasi, dan bentuk ideal geometri. (hlm. 70-84).



Gambar 2.1. Sweet & Sour
(Glen Holland, 1998)

2.1.1.4. Balance

Mendesain sebuah keseimbangan pada karya visual seperti menggunakan satu jenis elemen yang sama pada karya desain. Penekanan yang dituju dapat berupa penggunaan pada ketidakseimbangan adanya perbedaan berat komposisi pada area gambar. Penempatan elemen secara horizontal dan vertikal yang tidak seimbang secara sengaja. Kemudian untuk mencapai keseimbangan pada karya dapat juga dengan menggunakan simetri, dengan menempatkan elemen yang sama di tiap sisi. Metode asimetri harus dirancang secara teliti satu persatu tiap elemennya. Cara menyatukan sesuatu yang tidak simetri menjadi memiliki kesatuan visual adalah dengan penggunaan warna kontras yang tepat, pola dan tekstur, dan pandangan mata.



Gambar 2.2. Supremely black.
(Ham Steinbach, 1985)

Contohnya adalah Patung karya Ham Steinbach gambar 2.4. menunjukkan bagaimana suatu elemen yang tidak seimbang dalam pengaturan asimetris. Dua pitcher hitam ada di rak merah yang berdekatan dengan tiga kotak deterjen di atas rak hitam. Bentuk asimetris ini dapat menjadi kesatuan visual karena penggunaan kontras sehingga menghasilkan komposisi yang terasa seimbang. Selain itu juga terdapat radial balance yang biasa ditemukan pada alam karena bentuknya yang melingkar. Terakhir adalah teknik yang jarang digunakan yaitu *crystallographic balance*, yang menggunakan pola allover, yang bisa menggunakan bentuk geometri yang simetri atau pola yang lebih abstrak (hlm. 88-110).

2.1.1.5. Ritme

Struktur ritme dalam seni visual dengan menggunakan sensasi seperti indra penglihatan, suara, dan pendengaran. Kemudian emphasis yang dituju berupa, ritme visual dengan menggunakan repetisi elemen garis, bentuk atau warna. Bentuk dan repetisi merupakan tentang pengulangan

elemen secara berirama. Pola dan sekuens seperti pola pada musim, siang dan malam, pasang surut, dan bahkan pergerakan planet-planet, semuanya menunjukkan irama teratur. Ritme ini terdiri dari pola yang berurutan di mana elemen yang sama akan muncul kembali secara teratur. Kemudian menyatukan pola dengan bentuk repetisi secara teratur serta metode menimbulkan ritme dengan kontras (hlm. 112-122).

2.1.2. Elemen Desain

Selain prinsip desain, terdapat juga elemen desain yang dapat mendukung ilmu mengenai desain. Ada 7 elemen desain menurut Lauer dan Pentak yaitu; garis, bentuk, pola dan tekstur, ilusi ruang, ilusi gerakan, *value*, dan warna (hlm. 125).

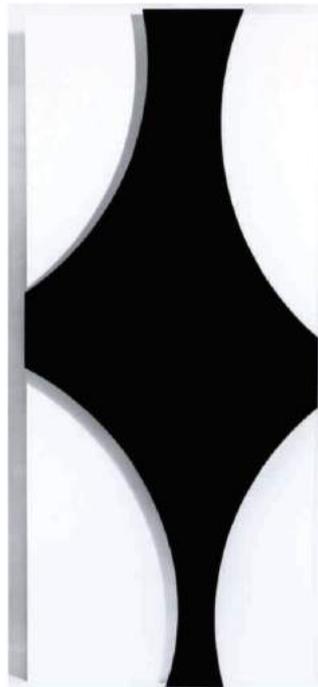
2.1.2.1. *Line*

Garis atau *line* merupakan suatu titik yang menjadi permulaan dalam gerakan. Garis, secara teori hanya menggunakan dimensi panjang. Contoh dari garis adalah saat kita menulis sesuatu dari garis tersebut terbentuk menjadi sebuah kata dan tulisan (hlm. 128). Jenis-jenis garis adalah aktual, implisit dan garis fisik, dengan arah garis ada vertikal, diagonal dan horizontal (hlm. 132).

2.1.2.2. *Shape*

Bentuk merupakan area yang dibuat dari penutupan pada garis atau dengan perubahan warna. Bentuk juga dapat disebut sebagai suatu *form*. Keduanya

sama hanya saja bentuk atau *shape*, lebih dapat memiliki visual yang jelas terlihat. Persepsi dalam bentuk dibedakan melalui cara manusia membedakan batasan yang memisahkan figur dan dasar. Bentuk mengartikan suatu elemen yang simple, seperti warna kontras yang terdapat pada hitam dan putih di gambar 2.3. Dengan gambaran tersebut manusia bisa menggambarkan suatu bentuk kontras yang terbentuk dari figur dalam area negatif pada bidang (hlm. 152-153).



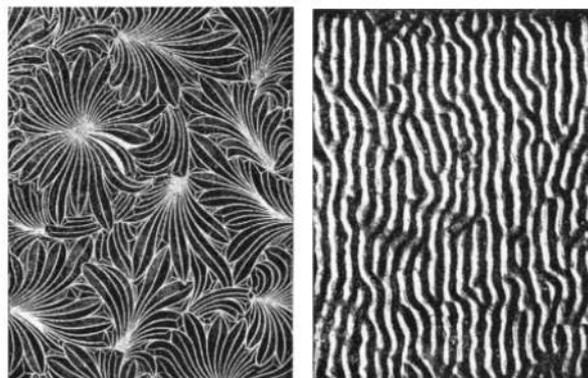
Gambar 2.3. Black Venus.
(Ellsworth Kelly, 1959)

Keunggulan yang terdapat pada bentuk seperti adanya volume dan massa, dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Dengan jenis bentuk dapat berupa naturalisme dan distorsi, naturalisme dan idealisme, abstrak, bentuk yang tidak objektif, bentuk melengkung, serta area positif dan

negatif, yang dapat membentuk optical ilusi dari dua satu gambar (hlm. 176).

2.1.2.3. Patterns dan Texture

Lauer dan Pentak (2012) melanjutkan bahwa pembuatan elemen pola dan tekstur terdapat pada soal kesamaan dan perbedaan. Pola adalah istilah yang lebih umum mengacu pada pengulangan desain motif. Sedangkan tekstur merupakan suatu visual yang dapat dirasakan dengan cara diraba. Seperti saat mendesain suatu pola terdapat bentuk dan garis yang repetitif dan sama, sedangkan untuk membuat suatu tekstur perlu ada perbedaan tebal tipis di dalamnya. Bagaimana cara menunjukkan adanya kesan perasaan sentuhan pada suatu visual. Salah satu cara dalam membentuk pola yaitu sesuai dengan urutan dan variasi bentuk. Lalu dalam membuat tekstur perlu adanya ketertarikan visual sehingga manusia dapat menggambarkan bagaimana tekstur dari permukaan tersebut (hlm. 184).



Gambar 2.4. Figured Glass.
(Design Basic eight edition, 2012)

2.1.2.4. Ilusi ruang

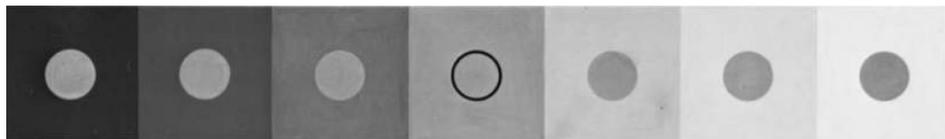
Teori mengenai pembuatan ilusi dari bentuk yang dua dimensi seakan-akan terlihat seperti bentuk tiga dimensi. Bentuk seni, seperti visual, lukisan, dan cetakan, dimana seniman ingin menyampaikan pesan bahwa ruang atau kedalaman tersebut seolah berasal dari tiga dimensi tetapi berupa bidang dua dimensi. Dalam hal ini ruang adalah ilusi, untuk gambar yang diberikan pada kertas, kanvas, atau papan guna menampilkan permukaan dan kedalaman. *Illusion of space* merupakan adanya komposisi ruang dan bentuk, perspektif dalam arsitektur dan kedalaman suatu ruangan (hlm. 196-226).

2.1.2.5. Ilusi gerak

Hampir semua kehidupan yang dialami manusia sebenarnya mengalami perubahan, contohnya aktivitas keseharian kita. Dalam desain hal ini dapat diterapkan seperti persepsi manusia dalam melihat, empati kinestetik, bentuk komik yang berasal dari potongan gambar figur orang atau karakter yang disusun menjadi suatu cerita. Kemudian seperti contoh fotografi *figure cropped* dari gerakan yang diambil saat seseorang melakukan suatu aksi dan ekspresi, atau fotografi blur yang menggambarkan outline gerakan dalam yang dilakukan. Kemudian ilusi gerakan juga dapat digunakan pada komposisi bentuk dan garis pada logo seolah logo tersebut bergerak dan memiliki kecepatan (hlm. 237).

2.1.2.6. *Value*

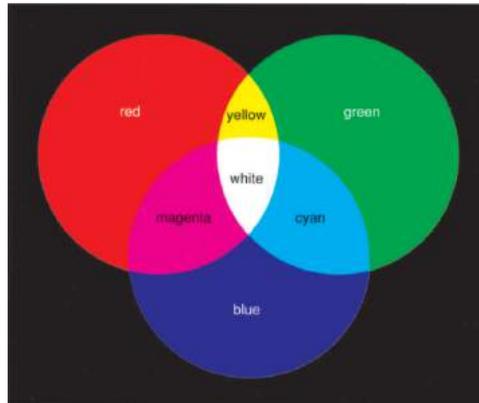
Value merupakan hubungan yang terdapat pada unsur gelap dan terang, Contohnya pada warna kontras yang ada pada tulisan antara bidang yang putih dan warna font yang hitam, hal tersebutlah yang menyebabkan suatu gambar dapat dilihat dengan jelas. Penekanan yang perlu diperhatikan adalah komposisi area gelap dan terang, variasi yang ada, keseimbangan pada distribusi *value*, serta penempatan yang menjadi titik pusat perhatian (hlm. 244-252).



Gambar 2.5. A value scale of gray.
(Design Basics eight edition, 2012)

2.1.2.7. **Warna**

Faktor utama yang terdapat pada suatu desain terdapat pada warna. Ketika berada di toko dan memilih suatu barang atau produk dengan variasi warna yang berbeda. Salah satunya adalah ilmu tentang teori warna yang terdiri dari warna primer, sekunder dan tersier. Warna primer pada cahaya yaitu merah, hijau dan biru, lalu saat dua warna bersatu menghasilkan warna sekunder *cyan*, *magenta*, kuning. Kemudian saat ketiga warna cahaya tersebut tumpang tindih bersamaan maka akan menghasilkan warna putih (hlm. 256-257).



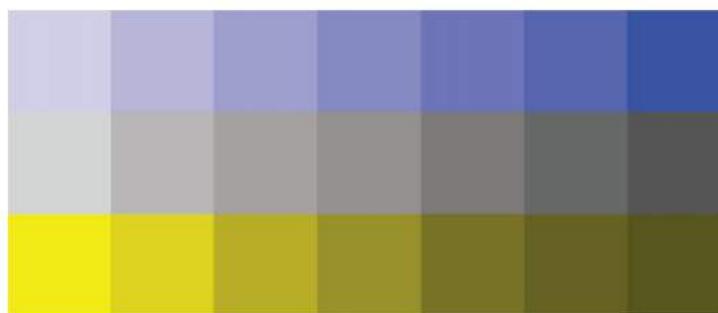
Gambar 2.6. Spectrum of colors 2.
(Design Basics eight edition, 2012)

Selain itu, terdapat juga properti warna pertama adalah *hue* yaitu warna spektrum. Warna menggambarkan sensasi visual dari berbagai bagian warna spektrum. Namun, satu *hue* dapat menghasilkan berbagai variasi warna. Contohnya *hue* yang terdapat pada *the color wheel* dengan tiga warna primer pada *color wheel* yaitu; merah, kuning, dan biru. Warna sekunder merupakan campuran dari dua warna primer. Lalu warna tersier merupakan campuran dari warna primer dan sekunder yang berdekatan (hlm. 260).



Gambar 2.7. Twelve-step color wheel.
(Johannes Itten)

Properti warna yang kedua adalah *value* yang mengartikan kondisi gelap dan terangnya suatu warna. Dalam pigmen berupa penambahan hitam atau putih. Penambahan putih guna menerangkan *hue* dinamakan *tint*, sedangkan menambahkan warna hitam yang akan menggelapkan *hue* dinamakan *shade* (hlm. 261).



Gambar 2.8. Value scale for blue, gray, and yellow.
(Design Basics eight edition, 2012)

Lalu properti warna yang ketiga intensitas atau kroma, merupakan saturasi dari sebuah warna. Sebuah warna dengan intensitas penuh, berarti warna

tersebut murni dan belum tercampur dari warna lain. Ketika mencampur dengan hitam dan putih akan menghasilkan *value* warna, begitu juga dengan intensitas. Jika mencampurkan satu warna dengan warna lain maka akan mengubah intensitas baru (hlm. 262-264).



Gambar 2.9. Tints and complementary color.
(Design Basics eight edition, 2012)

2.1.3. Tipografi dalam Desain

Tipografi menurut Carter, dkk. (2015) diklasifikasikan dalam dua jenis *typeface* yakni *serif* dan *sans serif*. Secara umum bentuk *sans serif* terkesan lebih simpel dibanding bentuk *serif*. Contoh *Typeface* yang termasuk ke dalam *sans serif* adalah *Helvetica*, *Futura*, *Univers*, atau *typeface* lain yang memiliki karakteristik serupa. *Sans serif* memberikan kesan lebih jelas, dibanding jenis *serif*. Biasanya seorang desainer menggunakan *sans serif* untuk keadaan tertentu yang cocok jika dipasangkan dengan konten. Memilih jenis *font* yang tepat akan berpengaruh pada keterbacaannya. Contohnya pada jenis *serif*, *slab serif* lebih mudah dibaca dibanding *old style* atau *modern typeface*, karena terkesan kotak-kotak dan kokoh.

Sehingga, desainer perlu membandingkan keterbacaan tiap *typefaces* dengan ukuran yang berbeda-beda dan melihat apakah *typeface* yang dipilih sudah tepat. (hlm. 139).

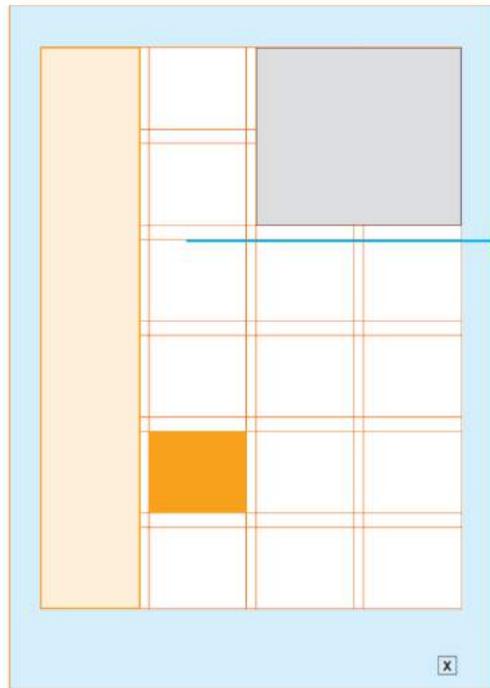
| | Futura | Garamond | Meta | Rotis Sans | Serifa | Univers |
|-------------------|-----------------------------|-------------------------------|---------------------------|---------------------------------|-----------------------------|------------------------------|
| Futura | Futura Futura | Garamond Futura | Meta Futura | Rotis Sans Futura | Serifa Futura | Univers Futura |
| Garamond | Futura Garamond | Garamond Garamond | Meta Garamond | Rotis Sans Garamond | Serifa Garamond | Univers Garamond |
| Meta | Futura Meta | Garamond Meta | Meta Meta | Rotis Sans Meta | Serifa Meta | Univers Meta |
| Rotis Sans | Futura Rotis Sans | Garamond Rotis Sans | Meta Rotis Sans | Rotis Sans Rotis Sans | Serifa Rotis Sans | Univers Rotis Sans |
| Serifa | Futura Serifa | Garamond Serifa | Meta Serifa | Rotis Sans Serifa | Serifa Serifa | Univers Serifa |
| Univers | Futura Univers | Garamond Univers | Meta Univers | Rotis Sans Univers | Serifa Univers | Univers Univers |

Gambar 2.10. Selecting Typefaces.
(Typographic design: Form and communication sixth edition, 2015)

2.1.4. *Layout* dan *Grid* dalam Desain

Menurut Tondreau (2019), didalam *layout* suatu halaman terdapat *grid* yang berfungsi sebagai pembagi konten dan informasi. Komponen utama dari *grid* dibagi menjadi 6. Pertama, *margins* merupakan batas area dalam konten suatu halaman, biasanya dapat diisi catatan atau teks pada akhir halaman. Kedua, *markers* berfungsi sebagai penanda yang memudahkan pembaca dalam mencari suatu konten dari dokumen, penempatannya selalu sama seperti nomor halaman. Ketiga, *columns* merupakan sebuah ruang vertikal yang bisa berisi tulisan atau gambar. Keempat, *flowlines* merupakan sebuah garis yang membagi ruang menjadi horizontal. Kelima, modul merupakan bagian dari area yang jika

digabung dapat menjadi sebuah kolom. Terakhir, *spatial zones* yang merupakan kumpulan dari modul atau kolom untuk membentuk suatu informasi spesifik. (hlm. 10).

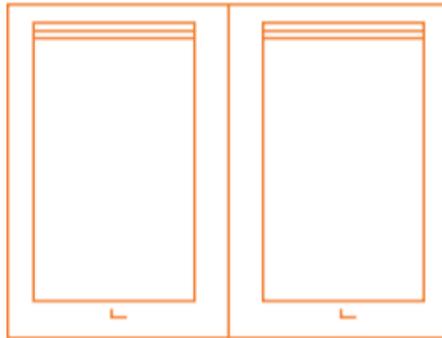


Gambar 2.11. Element of a grid.
(Layout Essentials Revised and Updated: 100 Design Principles for Using Grids, 2019)

2.1.4.1. Struktur dasar *grid*

1. *Single-Column Grid*

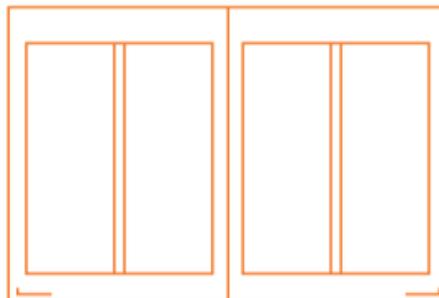
Digunakan ketika membuat teks secara panjang seperti buku, esai, laporan atau katalog. Fitur utama menggunakan *grid* ini adalah kumpulan teks.



Gambar 2.12. Single-column grid.
(Layout Essentials Revised and Updated: 100 Design Principles for Using Grids, 2019)

2. *Two-Column Grid*

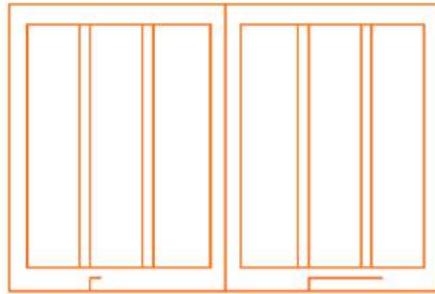
Digunakan untuk mengatur dan membagi banyaknya informasi teks menjadi beberapa kolom. Biasanya digunakan pada website.



Gambar 2.13. Two-Column Grid.
(Layout Essentials Revised and Updated: 100 Design Principles for Using Grids, 2019)

3. *Multicolumn Grids*

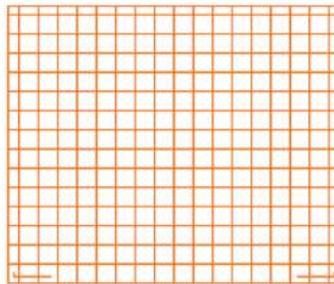
Merupakan kombinasi dari berbagai kolom, penggunaan *grid* ini juga lebih fleksibel dibanding menggunakan satu atau dua kolom. Biasa digunakan pada tampilan majalah atau website.



Gambar 2.14. Multicolumn Grids.
(Layout Essentials Revised and Updated: 100 Design Principles for Using Grids, 2019)

4. *Modular Grids*

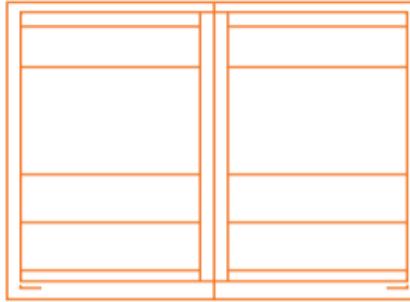
Umumnya digunakan untuk membagi berbagai jenis informasi yang rumit, seperti mendesain agenda, tabel, diagram dan surat kabar. *Grid* ini merupakan penggabungan antara kolom mendatar dan lurus sehingga menjadi kotak-kotak kecil.



Gambar 2.15. Modular Grids.
(Layout Essentials Revised and Updated: 100 Design Principles for Using Grids, 2019)

5. *Hierarchical Grids*

Grid ini membagi halaman menjadi bentuk horizontal. Umumnya digunakan untuk membuat tampilan pada website secara sederhana, sehingga memudahkan pembaca.



Gambar 2.16. Hierarchical Grids.
(Layout Essentials Revised and Updated: 100 Design Principles for Using Grids, 2019)

2.2. Desain Interaktif

Menurut Sharp, Preece dan Rogers (2015) merancang sebuah produk interaktif berarti membuat produk yang didasarkan pada *user experience*. Desain interaktif merupakan sebuah produk yang memiliki interaksi dan komunikasi dengan *user*. Ada hubungan timbal balik antara pengguna dan produk yang dapat membantu *user* menjalani aktivitas sehari-hari. Desain Interaktif mencakup beberapa aspek seperti desain produk, mendesain web, dan tampilan pengguna.

2.2.1. Tipe desain interaktif

Terdapat 4 tipe utama dalam desain interaktif menurut Sharp, Preece dan Rogers (2015) yaitu: *instructing*, *conversing*, *manipulating*, and *exploring*.

1. *Instructing*

Sistem interaksi yang dilakukan menggunakan instruksi. Ada beberapa cara, seperti menekan tombol, mengetikkan perintah, memilih pilihan menu

melalui layar sentuh, gesture, perintah langsung lewat suara, dan sebagainya.

Contohnya adalah pada sistem perintah *vending machine*.

2. *Conversing*

Dalam interaksi ini terdapat sebuah sistem komunikasi, dimana terjadi interaksi antara pengguna dan produk. Cara yang dapat dilakukan seperti memberikan pertanyaan pada sistem secara tertulis atau verbal.

3. *Manipulating*

Pengguna melakukan interaksi dengan produk secara fisik atau virtual dengan manipulasi. Contoh pada produk fisik adalah memindahkan, membuka, memegang, menaruh. sedangkan pada produk virtual berupa memperbesar atau memperkecil objek lewat layar.

4. *Exploring*

Tipe interaksi ini mengharuskan pengguna bergerak menjelajahi lingkungan secara virtual atau fisik. Pada bentuk virtual, pengguna dapat menjelajahi lingkungan menggunakan sistem 3D, seperti *virtual reality*. Kemudian pada bentuk fisik, menggunakan interaksi dengan lingkungan berupa teknologi sensor seperti pada *smart rooms*.

Selain keempat tipe interaksi utama ini, terdapat juga interaksi lain yang dapat digunakan seperti aktivitas bekerja, mencari, belajar, bersosialisasi, memecahkan masalah, informasi, bermain, menulis, dan lain-lain.

2.3. Game

Menurut Fullerton dalam bukunya yang berjudul *Game Design Workshop* (2014), *Game* merupakan sebuah sistem peraturan yang terpisah dari dunia nyata. Dengan tujuan dari *game* adalah untuk mengajak dan melibatkan pemain. Dalam *game*, terdapat tantangan pada pemain untuk menyelesaikan *goal* dari game tersebut dengan mengikuti aturan yang ada. Tantangan inilah yang disebut sebagai sistem dalam permainan, dengan hasil yang tidak selalu adil.

2.3.1. Persuasive games

Dilanjutkan menurut Fullerton (2014) sebuah *game* memiliki tujuan untuk mengajak pemain terlibat dalam permainan. *Persuasive games* diartikan sebagai cara agar suatu permainan dapat mengekspresikan ide. Ketika dikatakan sebuah permainan yang dapat meyakinkan dan mengajak seseorang untuk melakukan sesuatu, hal tersebut menunjukkan mereka mengajak melalui sistem yang bekerja dalam permainan. Saat merancang sebuah game, *designer* memulainya dengan menggunakan sistem yang ada di dunia nyata. Dari sistem yang sudah ada ini, maka perilaku tersebut diadaptasikan ke dalam sebuah permainan.

Membuat sebuah *persuasive game* berarti membuat aturan sesuai dengan perilaku yang ingin dituju. Cara ini juga dapat dipakai untuk mengajak pemain melihat dunia dari sisi yang berbeda melalui game. Bagaimana rasanya jika menjadi peran yang berbeda dari yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Sehingga

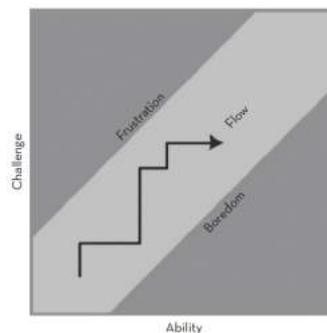
persuasive games mengambil ide dari dunia nyata dan cara kerjanya, untuk diadaptasi menjadi sebuah game.

2.3.2. *Dramatic Element dalam game*

Berdasarkan Fullerton (2014) elemen ini digunakan untuk melibatkan perasaan pemain terhadap pengalaman dalam bermain game. Konten dalam *dramatic element* adalah memberikan konsep terhadap *gameplay*, *challenge*, *play*, *premise*, *character*, dan *story*. Eksplorasi pada *dramatic element* dapat membantu untuk terbentuknya ide baru pada perancangan *game* (hlm. 97).

2.3.2.1. *Challenge*

Fullerton (2014), hal yang membuat orang tertarik untuk bermain *game* adalah karena adanya tantangan. Tetapi hal ini tergantung dengan tingkat kesulitan tantangan yang diberikan, apakah terlalu sulit atau terlalu mudah bagi pemain. Berdasarkan hal ini maka, terdapat teori “flow”, ketika pemain baru pertama kali belajar cara bermain maka kemampuan yang mereka miliki rendah dan jika diberikan tantangan yang sulit maka pemain akan merasa frustrasi, begitu juga sebaliknya (hlm. 98-99).



Gambar 2.17. Flow Diagram.
(Game Design Workshop third edition, 2014)

2.3.2.2. Play

Menurut Fullerton (2014), *play* berarti kebebasan gerakan dari ekspresi pemain ketika bermain dalam aturan *game*. Dalam aktivitasnya suatu *play* dalam permainan dapat dikategorikan sebagai permainan kompetitif, berdasarkan keberuntungan, akting atau meniru, dan sebagainya. Kemudian dari kategori tipe permainan tersebut, dapat juga diidentifikasi jenis pemain ketika bermain dalam *game*. Tindakan dan perilaku pemain ketika dihadapkan dalam suatu peraturan, apakah mereka bermain secara serius, kompetitif, penasaran atau menganggapnya sebagai candaan saja (hlm. 102-104).

2.3.2.3. Premise

Berdasarkan Fullerton (2014) *premise* adalah *setting* cerita awal dalam sebuah permainan. Suatu konsep awal yang membuat pemain tertarik untuk memulai permainan. Sebuah *premise game* melibatkan karakter dan cerita yang dramatis. Dengan adanya *premise* sebuah *game* yang tadinya hanya berupa sistem yang abstrak, jadi dapat berekspresi dan memiliki cerita (hlm. 105-108).

2.3.2.4. Character

Fullerton (2014) mengatakan dalam sebuah *game*, jika terdapat *premise* yang berisi *setting* awal cerita, maka ada juga karakter yang bermain di dalam cerita tersebut. Identifikasi karakter, apa yang menjadi tujuannya,

masalah apa yang dihadapi, apa yang dibutuhkan, apa yang menjadi harapan pemain, dan apa yang ditakutkan. Dengan mengidentifikasi psikologi karakter, maka pemain dapat berempati terhadap karakter yang terdapat di dalam cerita permainan (hlm. 108-109).

Dilanjutkan menurut teori Crossley (2014), Ia menjelaskan cara mendesain sebuah karakter dari awal sketsa kasar. Umumnya mendesain karakter dimulai dari adanya ide dan cerita tentang karakter tersebut, kemudian mulai membuat sketsanya. Lalu setelah memiliki tema maka desainer dapat menggunakan referensi. Disarankan untuk menggunakan referensi foto yang nyata dari berbagai sisi. Hal ini penting guna mendapatkan konsep dari pembuatan karakter secara 3D dan lebih hidup. Dengan adanya referensi desainer dapat mendesain karakter lebih akurat. Foto referensi yang diambil dapat melalui internet atau foto pribadi. Berikut adalah contoh pembuatan karakter Rex (*the King of Space*) menurut Duddle.



Gambar 2.32. *Rex, the King of Space gets his Warbot!*
(Jonny Duddle)

2.3.2.5. *Story*

Menurut Fullerton (2014) setelah terdapat *premise* dan karakter maka, yang berikutnya adalah membuat jalan cerita. Sebuah cerita dapat dimasukkan dalam bentuk naratif ketika memulai permainan atau mencapai tahap tertentu. Dengan adanya cerita maka pemain dapat lebih terlibat dalam permainan (hlm. 112-115).

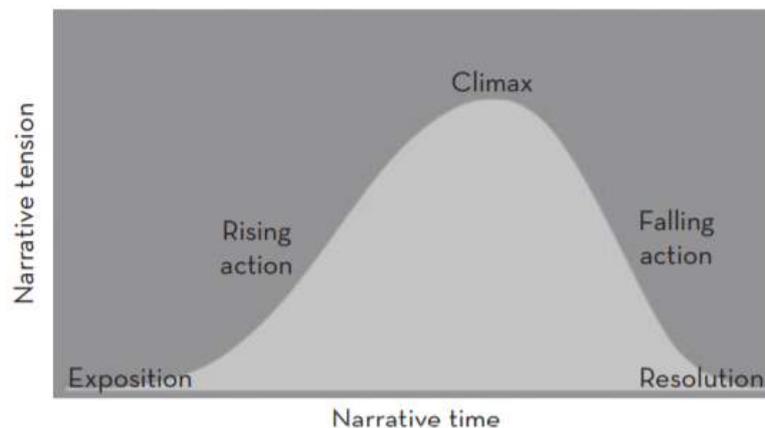
2.3.2.6. *World Building*

Fullerton (2014) mengatakan setelah membuat konsep dari cerita, berikutnya adalah menentukan bagaimana bentuk dunia dimana karakter tersebut tinggal. Dalam merancang dunia fiksi perlu dipikirkan bagaimana sistem yang bekerja dalam dunia tersebut. Contohnya bentuk map, sejarah, bahasa, politik, dan ekonomi yang berlaku pada dunia yang akan

dibangun. Hal ini dapat membantu *designer* dalam membuat properti yang ingin dimasukkan dalam *game* (hlm. 115).

2.3.2.7. *The Dramatic Arc*

Fullerton (2014) ketika merancang sebuah konsep cerita maka perlu dibentuk sebuah konflik. Hal inilah yang membuat drama itu menarik dan diikuti dengan mudah oleh penontonnya. Hal ini berlaku juga pada *game*, dalam membuat sebuah cerita *designer* sebaiknya merancang permasalahan yang dapat menghalangi pemain dalam menyelesaikan *goal* yang terlalu mudah. Berikut ini adalah jenis *dramatic arc* yang umum ditemui dalam sebuah *game*. Bermula dari eksposisi, dengan konflik yang sedikit, hingga menuju klimaks, dan akhirnya sampai ke resolusi yang berarti akhir dari cerita (hlm. 116-118).



Gambar 2.18. Classic Dramatic Arc.
(Game Design Workshop third edition, 2014)

2.4. Board game

Menurut Selinker dalam buku *The Kobold Guide to Board Game Design* (2011) permainan dalam *board game* adalah cara untuk bermain dengan kumpulan aturan. Dengan mendesain aturan yang baik dapat membantu orang menemukan kesenangan dalam bermain, dan sebaliknya dengan aturan yang buruk. Adanya mekanisme permainan dalam sebuah game merupakan inti keseluruhan dari game tersebut. Seperti sebuah permainan dapat memiliki tema, mekanik, merek, dan gaya hidup, yang kemudian unit tersebut dapat beresonansi, menarik perhatian, melibatkan pemain, dan menjadi bagian dari kehidupan mereka (hlm. 11).

2.4.1. Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan yang dilakukan adalah dengan menggunakan board game menurut Selinker dari bukunya yang berjudul "*The Kobold Guide to Board Game Design.*"

1. Concepting

Mengetahui game apa yang akan dibuat, *game mechanics* seperti apa, siapa targetnya dan impresi apa yang ingin ditekankan ke mereka.

2. Design

Menentukan bagaimana *gameplay* dari game yang akan dibuat, apakah bagus atau tidak. Pada tahap ini Looney menjelaskan cara mendesain sebuah game:

a. *It all begins with an idea*

Mendesain sebuah game dimulai dari ide apa yang terpikirkan.

b. *Theme driven Vs Mechanic Driven*

Memilih permainan dengan cara menentukan dengan tema atau mekanisme. Misalnya mencari tema yang bagus untuk desain yang sudah ada mekaniknya. Begitu juga sebaliknya menentukan mekanik dari tema yang sudah ada. Sebuah tema dapat menginspirasi satu atau dua aturan baru yang membuat tema tersebut menjadi lebih kuat.

c. *Card Game Vs Board Game*

Permainan Tabletop sering dimasukkan kedalam dua jenis kategori *card game* atau *board game*. Perbedaannya jika *card game*, hanya menggunakan kartu, sedangkan *board game* menggunakan unsur lain seperti, pion, dadu, kartu dan papan.

d. *Reality Check*

Mempertimbangkan bagaimana cara produksi *board game* pada awal proses. Fokuskan pikiran untuk mendesain, apa yang bisa dihasilkan daripada asal membuat.

e. *Write a Design Memo*

Menulis semua ide - ide yang didapat dengan notebook atau memo. Ketika menemukan sebuah ide yang bagus, tulislah dulu kedalam catatan dan pikirkan belakangan apakah ide tersebut akan berhasil atau tidak.

f. *Develop the Idea*

Setelah mendapat dan mengumpulkan semua ide yang ada, tahap berikutnya adalah mencoba mengembangkan ide tersebut.

g. *Know Your Audience*

Tentukan siapa audience yang akan dituju karena kita tidak dapat memaksakan suatu desain pada semua orang. Caranya adalah coba sendiri bermain game yang dibuat apakah menyenangkan atau tidak.

h. *Re(Build) a Prototype*

Gunakan kertas untuk membuat prototipe awal seperti set kartunya, dipotong dengan gunting dan ditempelkan dengan lem. Prototipe kertas ini nantinya akan diganti dengan *final art*, gambar yang saat ini hanya untuk tujuan pengujian.

i. *Write the Rules*

Buatlah Lembar aturan yang akan dijalankan pada *board game*. Dimulai dari aturan umum untuk bermain, sampai peraturan kecil dan detail lainnya. Penting untuk menulis aturan dalam *game* yang akan dirancang bahkan jika belum lengkap.

j. *The Sweet Spot*

Tahap ketika prototipe sudah selesai, yaitu ketika ide dan semua draft dari peraturan telah dibuat. Saat ini adalah ketika orang lain dapat mencoba bermain *game* yang dibuat, sehingga ketika ada masalah muncul dan dapat segera diperbaiki.

k. *Playtest, Playtest, Playtest!*

Sebuah *game* yang sukses dapat terjadi jika terus dilakukan *playtest* secara berulang-ulang. Usahakan untuk dilakukan pada berbagai tipe grup orang yang berbeda sehingga jika ada kombinasi yang belum pernah dicoba dapat berhasil.

l. *Inner Circle*

Tes bermain dimulai dari lingkaran dekat, yaitu diri sendiri dan teman terdekat. Kembangkan ide-ide dan inovasi baru bersama teman, kemudian coba ganti dengan mengubah aturan untuk *game* ketika dimainkan.

m. *Get Defensive and Brood*

Menerima sebuah kritik dan coba menerapkannya dalam permainan yang dibuat. Tidak semua game akan langsung berhasil dengan rules yang sempurna, karena itu dalam prosesnya harus bersabar. Jika memang tidak bagus maka jangan dipaksakan dan coba buat ulang.

n. *The Fun Test*

Ketika tim yang kalah, mengatakan untuk ingin bermain lagi, dibanding menyerah dan mencoba kegiatan lain.

o. *Outer Circle*

Mencoba *playtest* keluar grup teman dekat. Terkadang ada hal yang dapat terlewatkan oleh *Inner Circle*, karena itu dicoba pada grup lain.

p. *Random Stranger and Trial by Rulesheet*

Permainan yang telah dicoba oleh orang lain akan dicoba ke tingkatan yang lebih jauh yaitu orang asing. Idealnya hal ini akan dilakukan di gaming convention, dan coba perbaiki rules sehingga dapat mudah dimainkan dan dibaca hanya dengan tulisan.

q. *Simplify, Simplify, Simplify*

Game yang baik adalah permainan yang dapat dengan mudah dimainkan dengan orang lain. Gunakan kata-kata sederhana dan rules yang sederhana juga. Cobalah berpikir dengan jika menghilangkan elemen ini apakah yang akan terjadi.

r. *Publish*

Terakhir ketika *game* telah berhasil dibuat, maka langkah selanjutnya adalah memproduksinya.

3. *Development*

Menyeimbangi peraturan yang ada pada *game*, menulis ulang, melakukan *playtest* lagi, sampai akhirnya menjadi *game* yang dapat dimainkan.

4. *Presentation*

Saat *board game* siap untuk diterbitkan ke masyarakat.

2.4.2. Unsur dalam mendesain *board game*

2.4.2.1. *Game State*

Menurut Brathwaite & Schreiber dalam bukunya yang berjudul *Challenge for Game Designers*, menjelaskan bagaimana cara memahami sebuah *game* dengan cara melihat secara keseluruhan. Semua yang terjadi selama permainan dapat diperoleh informasi didalamnya. Seperti informasi status setiap pemain, langkah yang telah diambil dan yang mungkin terjadi

setelahnya. Perubahan - perubahan langkah yang ada pada permainan inilah yang disebut sebagai status dalam sebuah permainan (hlm. 25).

2.4.2.2. *Players, Avatars, dan Game Bits*

Dalam setiap permainan pasti terdapat pemain atau yang disebut sebagai *players*. Pemain inilah yang akan memulai jalannya sebuah permainan. Dalam *game digital* pemain umumnya disebut sebagai *Avatars*. Sedangkan pada *board game*, pemain biasanya digambarkan sebagai sebagai pion atau token. Terkadang dalam sebuah permainan, pemain tidak selalu direpresentasikan dalam bentuk avatar. Tetapi pemain itu sendiri lah yang menjadi player (contohnya pada permainan *Poker*). Selain itu jika pada *board game* juga diperlukan komponen lain berupa benda yang disebut sebagai *Game bits*. Seperti properti berupa kartu, dadu, potongan plastik, dan yang lainnya (hlm. 27).



Gambar 2.19. *Pawn Board Game.*
(Nietjuh, 2019)

2.4.2.3.Mechanics

Berikut adalah beberapa mekanika umum yang biasa ditemukan dalam permainan menurut Brathwaite & Schreiber (hlm. 29).

1. *Setup*: Aturan yang menjelaskan bagaimana suatu permainan dimulai.
2. *Victory conditions*: Sebuah aturan yang mendefinisikan bagaimana sebuah kondisi kemenangan dalam suatu permainan. Seperti tujuan apa yang harus dicapai sebagai tanda untuk mencapai kemenangan.
3. *Progression of play*: Bagaimana proses perjalanan selama permainan. Jika dalam bentuk giliran, bagaimana urutannya dan berikutnya seperti apa. Pemain bergerak sesuai arah jarum jam, pemain yang memiliki kemampuan khusus, atau metode lain yang menentukan jalannya permainan.
4. *Player actions*: Merupakan salah satu mekanisme penting dalam permainan. Mendeskripsikan apa yang pemain lakukan dan akibat yang ditimbulkan dari tindakan tersebut.
5. *Definition of game view(s)*: Mekanisme yang mendefinisikan informasi apa yang terdapat pada tiap pemain berdasarkan pada waktu dan keadaan tertentu.

2.4.2.4. Dynamics

Dinamika dalam sebuah permainan adalah sebuah pola permainan yang diciptakan pemain dari *game mechanics*. Jenis dinamika yang umum ditemukan adalah perlombaan sampai akhir dan jenis pengembangan wilayah. Dinamika dalam sebuah permainan tidak selalu terpaku pada *game mechanics*. Contohnya adalah pengalaman pemain yang terjadi di luar *game state*. Seperti melakukan negosiasi, diskusi, aliansi, dan *online chat* (hlm. 30).

2.4.2.5. Goals

Tujuan utama dari sebuah permainan adalah mencapai tujuan dari *victory conditions*. Agar pemain dapat terus termotivasi dalam *game*, selama perjalanan menuju tujuan biasanya diberikan *rewards*. Seperti mempermudah pemain menuju tujuan dengan senjata yang lebih baik (hlm. 31).

2.4.2.6. Theme

Tema merupakan sebuah konsep yang ada dalam permainan. Setiap *game* memiliki tema yang berbeda-beda. Ini dapat diartikan sebagai alur cerita, warna, naratif, dan sebagainya. Dengan memilih tema yang baik maka hal ini akan terasa lebih natural jika digabungkan dengan *game* mekanik (hlm. 32).

2.4.3. Jenis - jenis *board game*

Menurut situs *gamehubhq* sebuah *board game* dapat dikategorikan menjadi 6 jenis yaitu:

1. *Cooperative games*

Permainan kooperatif merupakan permainan dengan tujuan dimana semua pemain memiliki tujuan yang sama dan menang sebagai kelompok saat tujuannya tercapai. Tiap pemain tidak bersaing satu sama lain tetapi bekerjasama untuk menang. Contoh *board game* dengan jenis permainan kooperatif adalah *Pandemic*, dan *Tiny Epic Zombie*.



Gambar 2.20. The Spruce.
(Sarah Vanbuskirk, 2019)

2. *Social Deduction*

Game deduksi merupakan permainan dengan aturan untuk mengurangi jumlah pemain di tiap gilirannya. Dalam permainan pemain dapat berkompetisi dalam grup atau individu. Komponen seperti papan, pion dan

dadu bukan hal utama yang dimainkan, melainkan keterampilan pemain dalam membaca perilaku dan menipu pemain lain. Tujuannya adalah untuk mencari tahu di mana posisi pemain lain. Dipihak mana pemain berada untuk menemukan strategi dalam mencapai kemenangan, seperti permainan *Werewolf*, *Resistance*, dan *Secret Hitler*.



Gambar 2.21. Secret Hitler
(<https://theplayersaid.com/2016/09/26/review-secret-hitler/>, 2016)

3. Party Games

Permainan ini adalah jenis permainan yang ingin dimainkan bersama grup dengan melakukan berbagai aktivitas menarik. Sebagian besar permainan melibatkan kegiatan seperti menggambar, berakting, atau mengatakan hal-hal lucu dan konyol di depan kelompok. Jenis permainan ini cocok untuk pemain yang hanya ingin bersenang-senang ditambah dengan unsur komedi, contohnya *Apples 2 Apples* atau *Cards Against Humanity*.



Gambar 2.22. Apple to apple
(ToyTMA, 2010)

4. *Strategy/Eurogames*

Merupakan jenis kategori yang cukup kompleks dan sulit untuk dimainkan. Permainan Strategi atau Euro adalah permainan yang sebagian besar didasarkan pada keterampilan bukan keberuntungan, dan membutuhkan banyak rencana dalam sebelum bertindak. Lama memainkan *game* ini cukup lama dan terbilang berat yaitu sekitar 1,5 - 2 jam bermain *game*. Contoh *game* yang termasuk adalah *Ticket to Ride*.



Gambar 2.23. Ticket to train
(Board game brother, 2017)

5. *Family games*

Merupakan jenis permainan dengan gaya bermain kekeluargaan. Permainan cukup mudah dimainkan oleh berbagai kalangan dengan unsur yang mendidik serta dapat meningkatkan keterampilan. *Board game* jenis ini menyenangkan untuk dimainkan secara berulang-ulang. Contoh *game* adalah *Codenames*, *Reef*, dan *Kingdomino*.



Gambar 2.24. Reef
(*theboardgamefamily.com*, 2019)

6. *Classic games*

Permainan klasik merupakan sebuah *game* yang berasal dari tahun 80-an dan sering ditemui serta dimainkan oleh anak-anak. Jenis permainan ini berkesan lebih tradisional yang biasanya pernah orang mainkan dalam kehidupan mereka. Contoh permainan yang termasuk kategori ini adalah Catur, *Othello*, dan Domino.



Gambar 2.25. Domino
(<https://www.pikist.com/free-photo-xvzcu>)

2.4.4. Manfaat *board game*

Byron (2019) mengatakan beberapa manfaat yang didapat dari bermain *board game*.

1. Mengembangkan kemampuan sosial

Umumnya permainan pada *board game* dapat dimainkan bersama dengan orang lain. Ini berarti secara tidak langsung kemampuan untuk bersosialisasi dengan orang lain meningkat. Baik pada permainan kooperatif atau kompetisi melawan orang lain. Berdasarkan jenis permainan yang dimainkan, maka berbeda juga kemampuan interaksi yang dimiliki seperti negosiasi, diskusi, *role-play*. Selain itu dengan bermain *board game*, *player* juga dapat berkonsentrasi terhadap permainan sehingga terhindar dari penggunaan *gadget*. Hal ini juga dapat meningkatkan waktu berkumpul bersama keluarga.

2. Mengurangi stres

Bermain board *game* dapat melepas stres, misalnya stres dari tuntutan pekerjaan atau atasan. Dalam survey *RealNetworks Inc* menunjukkan 53% orang menggunakan board *game* untuk melepas stres dan 64% orang menggunakan *board game* sebagai media untuk beristirahat. Ketika bermain board *game* terjadi banyak aktivitas seperti berbicara, tertawa, memperdalam hubungan dengan orang lain. Sehingga otak mengeluarkan zat endorphin yang membantu mengurangi tekanan darah.

3. Membangun waktu bersama keluarga

Berkembangnya teknologi membuat orang semakin jarang menghabiskan waktu bersama dengan keluarga. Dengan menjadikan waktu bermain *board game* bersama keluarga satu atau dua minggu sekali sebagai bentuk tradisi, dapat menambah waktu yang dihabiskan bersama keluarga. Selain itu *board game* juga dapat memperdalam hubungan antara orang tua dan anak dimasa sibuk mereka. Membantu mengumpulkan keluarga bersama, tidak fokus sendiri dengan *gadget* atau menonton TV.

4. Sebagai media hiburan

Fungsi utama *board game* adalah sebagai media hiburan yang menyenangkan untuk dimainkan. Salah satu cara untuk menghabiskan waktu luang dan dapat dimainkan berulang-ulang.

5. Meningkatkan kemampuan kehidupan sehari-hari

Board game dalam berfungsi sebagai media pembelajaran mengenai kehidupan sehari-hari. Contohnya pada permainan monopoly diajarkan

mengenai manajemen pembayaran dalam dunia seperti nilai mata uang dan adanya sistem bayar pajak.

2.5. *Quality Time*

Kata “*quality time*” atau yang biasa disebut waktu berkualitas, merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris. Menurut kamus Oxford *quality time* adalah waktu yang dihabiskan bersama anak, pasangan, atau orang yang dicintai dengan perhatian penuh, dalam arti memperdalam hubungan diantaranya.

Kemudian menurut Singh (2017) *quality time* adalah bagaimana waktu yang dihabiskan bersama orang yang dekat seperti teman, pasangan dan keluarga. Ini bukan soal berapa lama waktu yang dihabiskan tetapi soal apakah waktu yang dihabiskan tersebut memiliki manfaat dan berkualitas seperti berbicara dan saling mendengarkan. Menurutnya penting untuk mengetahui bahwa menghabiskan waktu bersama keluarga dapat berguna mempererat hubungan antar keluarga, mengajarkan dan memotivasi anak, saling membantu bersama, dsb.

2.5.1. Hubungan *quality time* dengan *gadget*

Pada kenyataannya *quality time* sudah jarang dilakukan oleh banyak keluarga. Berdasarkan data dari hasil riset yang dilakukan oleh Mullan, K. dan Chatzitheochari, S. melalui data penggunaan waktu dari sampel orang Inggris yang terdiri dari sekitar 5.000 anak dan orang tua. Mereka menemukan bahwa antara tahun 2000 dan 2015, terjadi peningkatan waktu yang dihabiskan anak dan

orang tua bersama di lokasi yang sama. Peningkatan yang dialami sebanyak 9%, yaitu 379 menit per hari tahun 2015, sedangkan tahun 2000 hanya sebanyak 347 menit per hari, waktu yang dihabiskan anak bersama orang tuanya. Tetapi ditemukan bahwa peningkatan ini juga bersamaan dengan banyaknya teknologi dan *gadget* yang digunakan pada keluarga.

Hal ini yang disebut sebagai *alone - together*, anak dan orang tua berada di lokasi yang sama tetapi keduanya sibuk dengan teknologi dan *gadget* yang digunakan. Terhitung meningkatnya waktu *alone - together* sebesar 43%, yaitu 136 menit per hari pada tahun 2015. Contohnya, ditemukan bahwa saat waktu makan bersama keluarga, kurang lebih 20 menit, anak sering mengecek ponsel mereka selama 1,5 menit. Sedangkan orang tua menggunakan ponsel mereka dua kali lipat lebih banyak dari yang dilakukan anak. Waktu yang dihabiskan memang sedikit tetapi hal ini dapat mengganggu atau terputusnya percakapan yang seharusnya timbul di antara keduanya.

2.5.2. Hal yang mengganggu *quality time*

Menurut Kushlev, K. dan Dunn W. E. tahun 2018 dalam “*Journal of Social and Personal Relationship*”, berkembangnya zaman membuat orang semakin terpacu pada teknologi setiap hari; seperti *smartphone*, *laptop*, dan *computer*. Hal ini dikarenakan teknologi ini contohnya; *smartphone* selalu berada di dekat kita dan terhubung dengan dunia. Dengan adanya teknologi orang dapat mudah berkomunikasi dengan sesama secara instan, seperti sms atau email. Koneksi atau hubungan antar orang lain inilah yang menyebabkan *smartphone* dapat

berpengaruh pada aktivitas manusia secara *offline*. Karena *smartphone* dapat mengganggu terjadinya interaksi sosial yang seharusnya terjadi, terutama pada keluarga.

Menurut hasil observasi Kushlev, K. dan Dunn W. E. tahun 2018, untuk membuktikan adanya pengaruh penggunaan *smartphone* pada interaksi yang terjadi antara hubungan orang tua dan anak, mereka melakukan 2 studi eksperimen. Studi 1 untuk mengetahui bagaimana waktu yang dihabiskan antara orang tua dan anak dengan penggunaan *smartphone* yang tinggi, sedangkan studi 2 orang tua disarankan menggunakan *smartphone* secara minim. Kemudian hasilnya didapat bahwa dalam studi 1, dimana orang tua yang menghabiskan banyak waktu menggunakan *smartphone*, terdapat gangguan dalam berkomunikasi dengan anaknya. Mereka cenderung kurang memahami emosi yang dialami anaknya dan merasa terganggu dengan adanya *smartphone*. Sedangkan pada studi 2 ditemukan bahwa orang tua lebih memberikan perhatian pada anak dan lebih mengerti mengenai perasaan anaknya.

2.5.3. Pentingnya *quality time* pada keluarga

Hal yang menjadi alasan mengapa *quality time* perlu dilakukan antara orang tua dan anak adalah karena pola perilaku anak sebenarnya sangat ditentukan oleh kondisi lingkungan tempat anak berkembang, yaitu keluarga. Menurut Astuti (2016) anak yang kurang diberikan perhatian dari orang tua dapat memberikan pengaruh buruk pada sikap dan pembentukan karakter anak. Penyebab kurangnya

waktu yang diberikan pada anak adalah karena kesibukan bekerja, oleh karena itu anak sering ditiptkan pada pembantu rumah tangga. Setiap harinya anak lebih sering menghabiskan waktu dengan pembantu rumah tangga dibanding dengan orang tuanya. Sehingga anak mulai meniru tindakan dan perilaku dari pembantu rumah tangga tersebut. Hal ini juga dikatakan menurut Wiryadi (2018) dalam kompasiana bahwa keluarga memiliki peran penting dalam perkembangan perilaku anak bahkan untuk pencegahan narkoba. Faktor utama yang menentukan perkembangan karakter dan pribadi anak adalah keluarga. Kurangnya perhatian dan dukungan dari keluarga maka anak akan terlibat dalam perilaku buruk seperti narkoba. Dalam mendidik anak, terkadang orang tua hanya berbicara satu arah saja dan tidak mendengarkan anaknya. Hal inilah yang sebenarnya menjadi masalah, dalam komunikasi seharusnya terdapat interaksi satu sama lain, ada yang berbicara dan mendengarkan.

Menurut berita online *the nations health*, yang ditulis oleh Johnson, tahun 2011, anak yang menghabiskan lebih banyak waktu dengan orang tua, cenderung jarang terlibat dalam perilaku bermasalah. Dalam artikel terdapat penelitian yang dilakukan oleh Pusat Nasional tentang Kecanduan dan Penyalahgunaan Zat di Universitas Columbia. Ditemukan, remaja yang jarang makan malam keluarga cenderung sering terlibat dalam kecanduan senyawa atau zat berbahaya. Jika remaja menghabiskan makan malam dengan keluarga kurang dari tiga kali seminggu, maka mereka cenderung empat kali lipat mungkin untuk merokok, dua kali lipat mungkin menggunakan alkohol dan dua setengah kali mungkin

menggunakan ganja. Selain itu mereka juga memiliki kemungkinan serta akses lebih untuk terkena narkoba atau obat-obatan. Sedangkan remaja yang sering makan malam dengan keluarga sekitar lima kali atau lebih dalam seminggu. Mereka akan cenderung untuk tidak terlibat dalam kecanduan terhadap zat atau obat-obatan tersebut, serta memiliki relasi yang lebih baik dengan orang tua dan saudaranya.

2.5.4. Meningkatkan *quality time*

Dalam artikel online *Focus on the Family* tahun 2010, Mengatakan bahwa penting untuk disadari bahwa tidak selalu memungkinkan untuk merencanakan *quality time* antara orang tua dan anak. Walaupun terdapat banyak waktu dimana anda bersama anak anda, tetapi hal itu berarti "*quantity*" bukan "*quality*". Salah satu cara untuk membuat lebih banyak waktu pada orang terdekat adalah dengan mematikan TV. Di Amerika rata-rata rumah tangga menyalakan televisi selama 49 jam seminggu. Sebaliknya, jumlah rata-rata waktu yang dihabiskan kedua orang tua dalam *meaningful conversation* dengan anak mereka adalah 39 menit seminggu. Daripada menonton TV, dapat lakukan hal lain seperti membaca bersama, bermain *board game*, berjalan-jalan ke taman lokal, atau duduk dan berbicara.

Kemudian menurut Merrill dalam bukunya yang berjudul *Life Matters: Creating a Dynamic Balance of Work, Family, Time & Money* terdapat beberapa

hal yang dapat diaplikasikan untuk mengoptimalkan *quality time* bersama keluarga.

1. Membuat misi bersama keluarga

Membuat sebuah rencana mengenai visi dan tujuan tiap anggota keluarga.

Apa yang menjadi keinginan dan pencapaian tiap anggota. Dengan begitu tiap anggota keluarga dapat saling mengerti dan ikut membantu keinginan dari masing-masing anggota.

2. Mengadakan “*Family time*” tiap minggu

Meluangkan waktu setiap minggu untuk berkumpul bersama keluarga. Jika *family time* sudah dilakukan sejak dini maka orang tua dan anak akan mulai terbiasa dan menganggapnya sebagai sebuah tradisi dalam keluarga.

Hal yang dapat dilakukan seperti bermain bersama, bernyanyi, bercerita, atau jalan-jalan.

3. Waktu bersama pasangan

Selain beraktivitas bersama anak, meluangkan waktu untuk pasangan juga penting untuk dilakukan. Hal ini untuk mencegah terjadinya pertengkaran atau konflik yang dapat merugikan anak.

4. Kegiatan didalam dan diluar

Hal menyenangkan yang dapat dilakukan bersama keluarga adalah dengan melakukan berbagai kegiatan baik didalam atau diluar rumah. Kegiatan yang dapat dilakukan didalam rumah adalah menonton film dan bermain

game. Jika kegiatan diluar berarti pergi makan, menonton ke bioskop, belanja, atau bahkan jalan-jalan ke luar kota.

5. Mengadakan pembicaraan bersama orang tua secara rutin

Ketika melakukan kegiatan bersama merupakan cara untuk memperdalam relasi, pembicaraan orang tua membantu untuk mendidik anak. Inti dari pembicaraan adalah apa yang akhir-akhir ini sedang dilakukan dan apa yang bisa dibantu.

6. Mengadakan “*wisdom time*” setiap hari

Menambah pengetahuan, berinteraksi, dan memperkuat relasi bersama keluarga dengan membaca buku atau berbicara bersama. Komunikasikan ide dan hal yang ingin dilakukan hari itu pada keluarga minimal 10 menit.

7. Membuat peran yang jelas dalam keluarga

Mengatur pemberian tugas pada tiap anggota keluarga. Seperti siapa yang membersihkan cucian, membayar tagihan, memasak, dsb. Sertakan juga peran anak dalam hal ini.

8. Memberi cerita inspiratif

Membuat kesempatan pada anak untuk berpartisipasi dalam hal pelayanan. Ceritakan lah sebuah cerita inspiratif yang berdasarkan dengan pahlawan di dunia nyata seperti pertolongan pertama, pemadam kebakaran, dll. Hal ini dapat memotivasi anak untuk melakukan pelayanan tersebut di masa yang akan datang.

2.6. Ilustrasi

Pengertian ilustrasi menurut Male (2017) merupakan cara menyampaikan suatu pesan kepada target pengguna dalam bentuk visual. Setiap bentuk ilustrasi memiliki makna yang berbeda-beda. Awalnya bentuk ilustrasi adalah lukisan, tetapi karena generasi yang sudah berganti maka mulai menggunakan media cetak. Dengan adanya ilustrasi dapat membantu memahami informasi secara lebih mudah, memberikan identitas, mengutarakan pendapat atau narasi, dan mempromosikan produk, dll.

2.6.1. Peran dari Ilustrasi

Peran ilustrasi menurut Male (2017) adalah sebagai berikut.

2.6.1.1. Ilustrasi anak

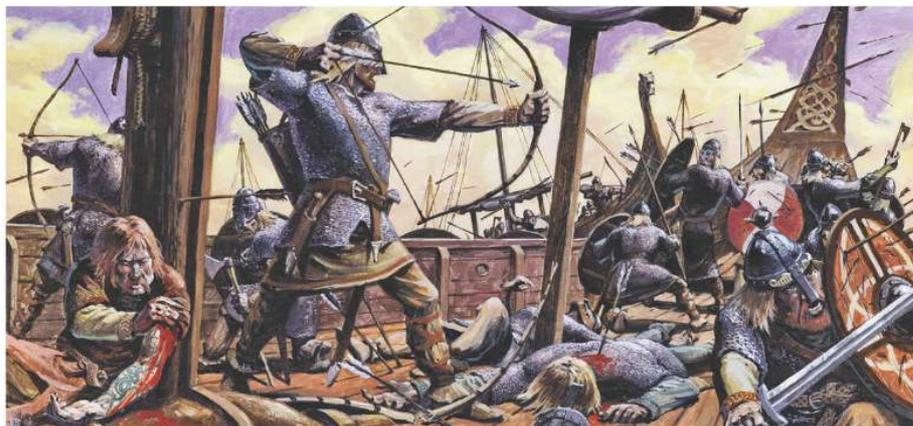
Sebuah bentuk ilustrasi yang ditujukan untuk anak-anak. Hal penting dalam membuat ilustrasi ini adalah dengan berempati dan ikut terlibat pada perasaan anak, seperti eksplorasi. Ilustrasi anak juga dapat digunakan untuk memudahkan anak dalam belajar, seperti membaca buku, menghitung dan alfabet. Contohnya adalah ilustrasi anak buatan Emma Yarlett untuk memahami tentang perbedaan yang ada di masyarakat melalui variasi bentuk topi.



Gambar 2.26. *Diverse society.*
(Emma Yarlett)

2.6.1.2. Ilustrasi pada Sejarah dan Budaya

Tema yang diambil dari sejarah manusia. Ilustrasi ini berusaha membangkitkan sesuatu yang ada di masa lalu. Bentuk ilustrasi dengan memberikan berbagai detail visual pada sejarah dan budaya. Ilustrasi ini sering ditemukan pada buku ensiklopedia, sejarah, arkeologi, museum, dll.



Gambar 2.27. *Battle from Viking history.*
(Eivind Bøvor)

2.6.1.3. Ilustrasi Ilmu Pengetahuan Alam

Ilustrasi dalam bentuk ilmiah dan memiliki konteks yang luas. Dapat berbentuk ilustrasi mengenai alam, hewan, atau bagian dari anatomi. Ilustrasi ini merupakan sebuah visual untuk mempermudah orang dalam mempelajari sains. Jenis ilustrasi ini dapat ditemukan pada buku riset pengetahuan.



Gambar 2.28. *Mad About Monkeys*.
(Owen Davey)

2.6.1.4. Ilustrasi Medis

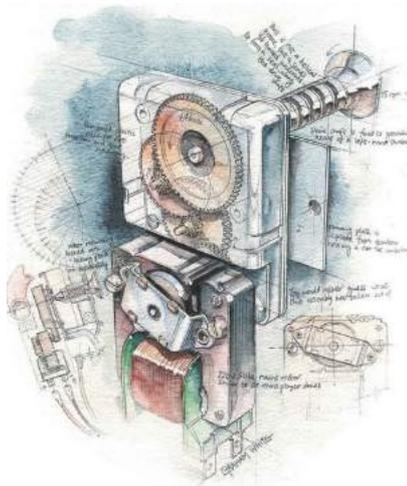
Jenis ilustrasi ini cukup kompleks karena membutuhkan bantuan ahli mengenai keakuratan data dan visual yang diberikan. Dalam membuat ilustrasi medis maka perlu dipahami juga referensi dan material yang ingin dikerjakan. Inti dari ilustrasi ini adalah membentuk anatomi yang sesuai seperti prosedur medis.



Gambar 2.29. *Cardiovascular and Renal Operation and Function.*
(Jean-Claude Michel)

2.6.1.5. Ilustrasi Teknologi

Visual yang digunakan untuk bagian produksi dan konstruksi suatu mesin. Ilustrasi ini berfungsi untuk memberikan informasi secara detail terhadap cara kerja teknologi tersebut.



Gambar 2.30. *A traditional rendition of a complex mechanism.*
(Graham White)

2.6.2. Jenis Digital Ilustrasi

Menurut Hoare (2020) digital ilustrasi merupakan jenis ilustrasi yang digambar menggunakan tangan dengan *software digital*. Berikut ini adalah jenis ilustrasi yang umumnya digunakan.

a. Karikatur

Bentuk visual yang diambil dari bentuk nyata kemudian disederhanakan dan biasanya karakter memiliki bentuk kepala yang sangat besar. Karikatur sering digunakan untuk tujuan politik secara humor atau hinaan.

b. Kartun

Ilustrasi berupa gambaran yang disederhanakan dan tidak realistik. Sehingga biasa digunakan untuk ilustrasi anak, pada buku bergambar atau buku cerita.

c. Buku bergambar

Jenis ilustrasi yang terdapat pada buku bergambar anak. Gambar dapat membantu anak memahami cerita yang ada. Sebagian besar halaman dalam buku cerita berisi gambar ilustrasi dibandingkan tulisan.

d. Anime

Merupakan jenis ilustrasi yang berdasarkan animasi jepang. Bentuk ilustrasi menggunakan berbagai macam warna dan terkesan berlebihan.

e. Komik

Terdiri dari kumpulan adegan sehingga membentuk panel cerita. Bentuk ilustrasi bersifat narasi dengan balon percakapan.

f. Gambar komersial

Biasa digunakan untuk meningkatkan perhatian pada pembaca, seperti poster, logo, dan papan iklan. Tujuannya adalah untuk mempromosikan suatu produk atau jasa.

g. Konsep Gambar

Ilustrasi yang berupa pembuatan original karakter. Jenis ini biasa terdapat untuk mempromosikan suatu film atau *video games*.

h. Fantasi

Bentuk ilustrasi yang realis dan menyerupai lukisan dengan tema-tema fantasi.

i. Seni rupa

Dibanding jenis komersial yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan, jenis seni rupa lebih tertuju ke bagaimana cara mengekspresikan diri.

j. *Line art*

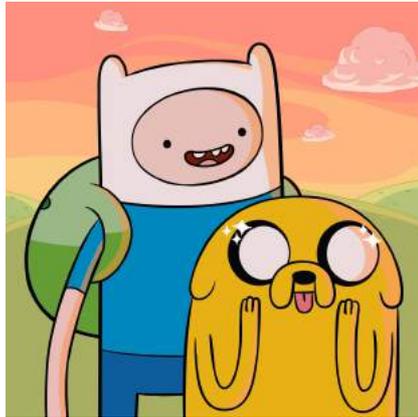
Bentuk ilustrasi tanpa warna atau latar belakang, hanya hitam putih. Umumnya ditemukan pada buku literatur dan komik.

k. Realis

Seni realistik yang kompleks karena dibuat sangat menyerupai aslinya, secara detail.

l. Retro

Jenis ilustrasi yang digunakan pada masa lalu, dan terkesan tua.



Gambar 2.31. Contoh Ilustrasi Kartun.
(Cartoon Network, April 2020)