



Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual memiliki pengertian suatu ilmu yang memiliki tujuan untuk mempelajari berbagai konsep komunikasi yang diungkapkan secara inovatif dan kreatif melalui berbagai media visual yang telah diolah dengan berbagai elemen grafis sehingga menghasilkan suatu karya (Kustrianto, dalam Sari, 2010).

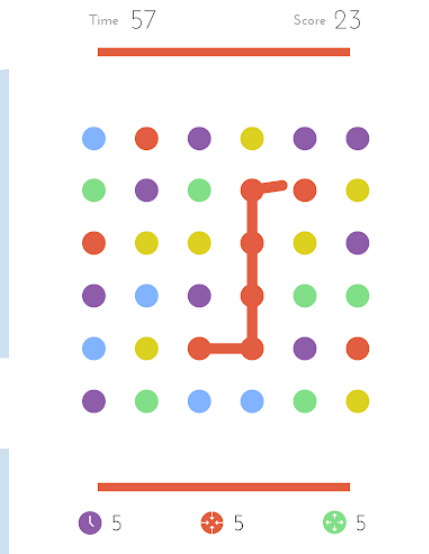
2.1.1 Elemen Desain

Merancang karya desain tidak lepas dengan elemen-elemen desain. Menurut Pujirianto (dalam Amar, 2013) untuk membuat suatu media komunikasi visual, dibutuhkan pemahaman mengenai elemen grafis. Elemen grafis adalah suatu unsur yang digunakan untuk membantu pembentukan suatu karya desain. Elemen desain terdiri atas tujuh elemen, yaitu titik, garis, bentuk, ruang, warna, terang-gelap, dan tekstur (Widya & Darmawan, 2016).

2.1.1.1 Titik

Titik adalah elemen desain yang mendasar. Titik dapat memberikan pesan komunikasi yang berarti di dalam suatu karya desain. Kegunaan titik adalah sebagai berikut (Widya & Darmawan, 2016):

- a. Titik dapat membentuk suatu makna tertentu, contohnya adalah titik tunggal yang bermakna selesai dan titik yang berkelompok dapat dimaknai sebagai kesatuan dan kebersamaan.
- b. Titik dapat memberikan nilai statis dan emosi.
- c. Titik dapat berperan sebagai pemberian aksen, seperti elemen emosi, dekoratif, dan bahasa gambar.



Gambar 2.1 Elemen Desain: titik
Sumber: PlayDots (2017)

2.1.1.2 Garis

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), garis adalah sebuah coretan panjang yang lurus, bengkok, atau lengkung. Setiap garis yang tergores memiliki kekuatan tersendiri dan membutuhkan suatu pemahaman.



Gambar 2.2 Elemen Desain: garis
Sumber: Price (2011)

Garis dapat digunakan sebagai lambang, menggambarkan sesuatu secara representatif, dan juga dapat digunakan sebagai medium untuk menerangkan sesuatu kepada orang lain (Seogeng dalam Witarsa, 2015).

Selain itu, Menurut Widya dan Darmawan (2016) garis juga memiliki beberapa fungsi, yaitu:

- a. Garis berfungsi sebagai garis tepi atau kontur pada sebuah benda.
- b. Garis dapat berfungsi untuk mengekspresikan suatu gerak dan emosi, contohnya garis horizontal yang melambangkan ketenangan atau mati, garis diagonal yang terkesan tidak stabil atau labil, garis bergelombang yang memberi kesan kehidupan atau kelembutan, dan garis zig-zag yang melambangkan retakan, tidak tenang, atau kehancuran.
- c. Garis dapat berperan sebagai pemberian aksen, seperti pembatas, kolom, dekoratif, dan lain-lain.

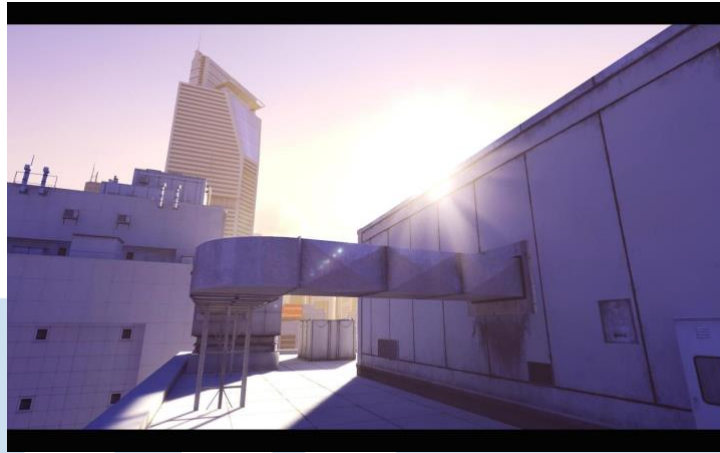
2.1.1.3 Bentuk

Bentuk adalah sebuah elemen desain yang tercipta karena adanya pertemuan antara titik awal garis dengan titik akhir garis. Terdapat dua dasar bentuk, yaitu geometris dan organis.



Gambar 2.3 Elemen Desain: bentuk organis
Sumber: Price (2011)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.4 Elemen Desain: bentuk geometris
Sumber: Widya & Darmawan (2016)

Bentuk geometris adalah bentuk-bentuk dasar seperti segitiga, persegi, lingkaran, ataupun bentuk arsitektural. Sedangkan bentuk organis adalah bentuk yang fleksibel dan natural dengan lengkungan, seperti bentuk tanaman atau pemandangan alam (Widya & Darmawan, 2016).

2.1.1.4 Ruang

Ruang adalah suatu elemen desain yang dikembangkan dari bentuk sehingga menciptakan suatu ruang imajiner sesuai dengan persepsi pengamatnya (Widya & Darmawan, 2016). Kegunaan ruang dalam desain adalah:

- a. Ruang dapat dijadikan sebagai bidang baru yang memiliki massa.
- b. Ruang kosong dapat dimanfaatkan sebagai *white space* agar karya desain tidak terlalu penuh.
- c. Ruang kosong juga dapat dimanfaatkan sebagai tanda pemisah.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



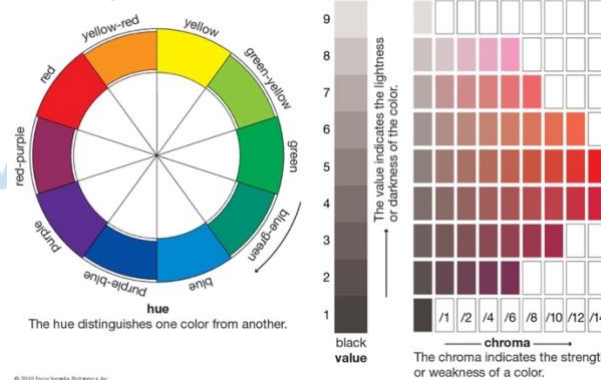
Gambar 2.5 *Empty Space*
Sumber: Price (2011)

2.1.1.5 Warna

Warna adalah sebuah gelombang cahaya yang di tangkap oleh mata dan menimbulkan suatu sensasi pada otak (Widya & Darmawan, 2016). Menurut Louis Prag (dalam Meilani, 2013) berdasarkan pemahaman secara estetika, warna dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

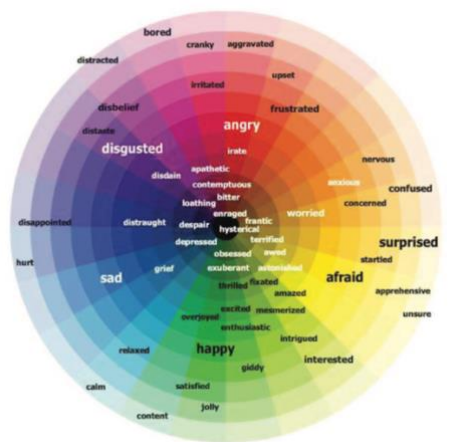
- Hue* adalah istilah yang dipergunakan untuk menunjukkan suatu warna. Warna yang dimaksud adalah seperti warna kuning, biru, merah, dan lain-lain.
- Value* adalah terang gelapnya suatu warna, semakin gelap warna maka warna akan menjadi hitam.
- Chroma* adalah istilah yang digunakan berhubungan dengan cerah atau gelapnya suatu warna. Biasa gelap dalam *chroma* di campur dengan warna abu-abu sehingga menghasilkan warna yang gelap namun kusam.

The Munsell system



Gambar 2.6 Hue, Value, dan Chorma
Sumber: Encyclopedia Britannica (2010)

Warna diperlukan untuk memperindah suatu objek atau karya desain, sehingga dibutuhkan *color wheel* untuk perpaduan warna yang harmonis. Selain itu, warna juga berfungsi untuk memberikan kesan volume, berat atau ringan suatu benda, komposisi, dan menciptakan *mood* tertentu.



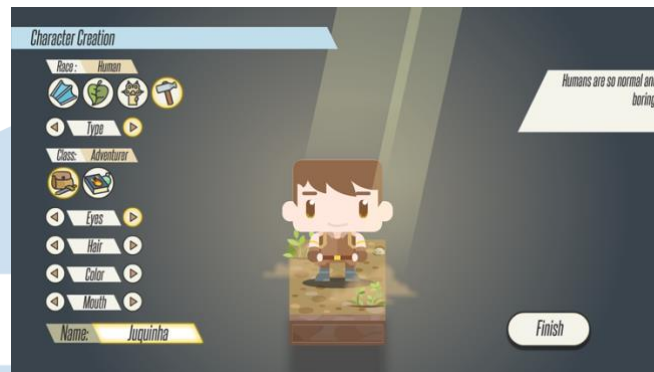
Gambar 2.7 *Mood* warna secara universal
Sumber: Widya & Darmawan (2016)

2.1.1.6 Terang Gelap

Terang-gelap atau gradasi adalah elemen desain untuk membuat nuansa tiga dimensi atau realistis (Widya & Darmawan, 2016). Terang-gelap disesuaikan dari sumber cahaya yang diinginkan. Fungsi dari terang-gelap adalah sebagai berikut:

- Sebagai arsiran untuk membuat *highlight* dan *shadow* pada suatu benda atau gambar.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.8 Elemen Desain: gradasi
Sumber: Daniel (2016)

- b. Untuk menghasilkan suasana yang realistis di dalam sebuah desain, gambar, atau fotografi.
- c. Dapat digunakan sebagai dekoratif.



Gambar 2.9 Contoh penggunaan gradasi pada desain
Sumber: Vatchkov (2017)

2.1.1.7 Tekstur

Tekstur adalah suatu karakteristik atau sifat dari sebuah permukaan. Menurut Widya & Darmawan (2016) tekstur dapat ditangkap

oleh dua indra sekaligus, yaitu visual dan raba. Fungsi dari elemen tekstur, yaitu:

- a. Tekstur dapat memperkaya visual
- b. Dapat membangkitkan perasaan untuk meraba suatu objek.
- c. Tekstur juga dapat dipakai untuk memvisualisasikan suatu objek.



Gambar 2.10 Elemen Desain: tekstur
Sumber: Nintendo (2015)

2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Widya & Darmawan (2016) dalam merancang suatu karya desain dibutuhkan prinsip-prinsip desain, yaitu:

2.1.2.1 Komposisi

Komposisi adalah penyusunan dari elemen-elemen desain dengan cara menata elemen-elemen tersebut hingga menjadi satu kesatuan dan menghasilkan sebuah karya desain.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.11 Prinsip Desain: komposisi
Sumber: Shindler (2016)

2.1.2.2 Keseimbangan

Dalam desain dibutuhkan keseimbangan agar komposisi karya desain menjadi serasi atau selaras. Dalam desain, keseimbangan memiliki dua macam, yaitu simetris dan asimetris.



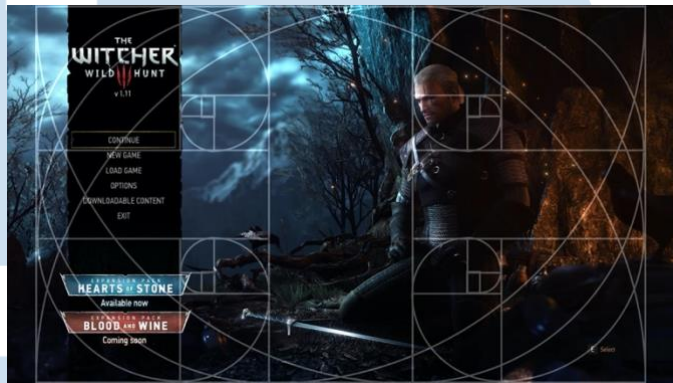
Gambar 2.12 *rational symetry*
Sumber: Price(2011)

2.1.2.3 Irama/Gerak

Irama digunakan untuk memberikan gambaran gerak pada suatu karya desain. Selain itu, irama juga dapat digunakan untuk penekanan suatu informasi. Gerak juga dapat memengaruhi psikologi manusia melalui mata. Secara psikologi, manusia akan selalu mengarah ke warna yang lebih gelap ke terang.

2.1.2.4 Proposisi

Proposisi adalah prinsip desain yang menentukan baik buruknya suatu komposisi. Dimana informasi yang ingin disampaikan harus ditata sesuai dengan proposisinya masing-masing agar pesan dapat tersampaikan dengan baik. *Golden ratio* adalah sebuah proposisi yang sering dipakai pada suatu karya.



Gambar 2.13 Golden Ratio
Sumber: Otislnf (2015)

2.1.2.5 Kesatuan

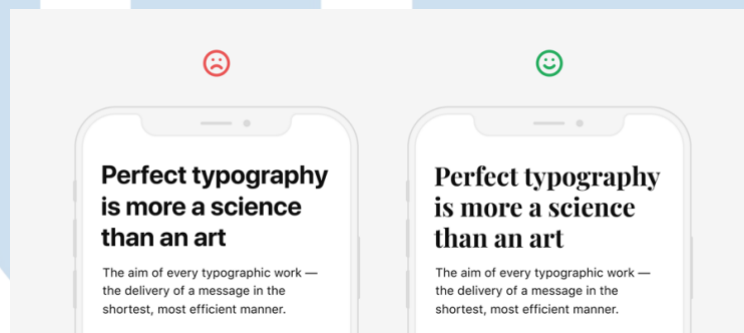
Kesatuan atau keharmonisan berhubungan dengan keteraturan elemen-elemen desain yang lain. Untuk menggabungkan elemen-elemen tersebut, diperlukan keseimbangan, proposisi, dan irama dalam satu komposisi agar semuanya menjadi satu kesatuan dan menghadirkan suatu karya desain yang nikmat untuk dipandang.

2.1.3 Tipografi

Tipografi adalah sebuah sarana yang digunakan untuk memindahkan suatu kata-kata ke dalam suatu media yang dapat dibaca. Tipografi juga dapat digunakan untuk mengomunikasikan informasi yang ingin disampaikan (Aresta, 2013). Dalam desain grafis, tipografi adalah ilmu yang mempelajari mengenai seluk beluk suatu huruf (Sihombing, dalam Sekarlatanti, 2013).

2.1.3.1 Tipe Tipografi

Menurut Cuello dan Vittone (2013) tipe tipografi yang digunakan untuk mendesain aplikasi adalah *serif* dan *sans serif*. Umumnya, aplikasi ponsel menggunakan tipe tipografi *sans serif* karena tipe tersebut lebih terlihat bersih. Namun, penggunaan tipe tipografi *serif* juga dapat digunakan sebagai judul utama. *Serif* umumnya tidak digunakan untuk bacaan yang panjang karena akan membuat keterbacaannya semakin sulit. Keterbacaan tipografi dalam aplikasi merupakan dasar yang sangat penting. Oleh karena itu, pemilihan tipe tipografi sama pentingnya dengan elemen visual lainnya.



Gambar 2.14 Contoh penggunaan *sans serif* dan *serif*
Sumber: Hu (2020)

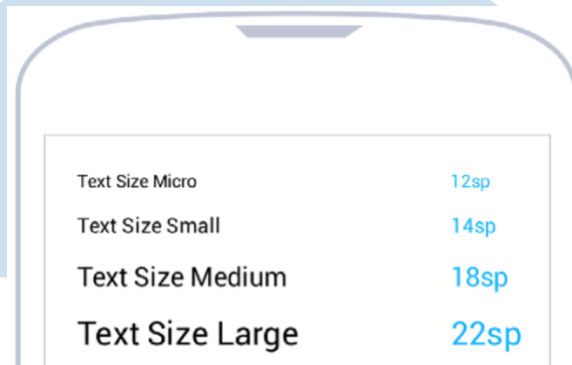
2.1.3.2 Ukuran Minimum Tipografi

Pemilihan ukuran *typeface* juga dipengaruhi oleh media digital yang digunakan berdasarkan dari jarak antara media digital dengan mata pengguna. Pengguna umumnya memegang *smartphone* lebih dekat dengan mata dibandingkan memegang tablet.

Ukuran minimum pada aplikasi umumnya bervariasi sesuai dengan sistem operasi, resolusi layar, dan *font*. Saat menggunakan ukuran *font* yang kecil, disarankan untuk memilih jenis *font* yang sederhana, memiliki spasi dan margin yang cukup agar tulisan mudah terbaca.

Pada Android, ukuran *font* diukur dalam sp (*scaled pixels*). Ukuran tipografi untuk Android yang paling umum adalah antara 12sp dan 22sp. Pada iOS, penggunaan judul umumnya berukuran 34px dan ukuran tulisan pada tombol yang penting berukuran 28px. Penggunaan tipografi tidak disarankan untuk menggunakan ukuran yang lebih kecil dari 20px. Pada

Windows Phone, tidak direkomendasikan untuk menggunakan ukuran yang lebih kecil dari 20px untuk teks. Halaman judul umumnya menggunakan *font* dengan ukuran 70px (Cuello & Vittone, 2013).



Gambar 2.15 Contoh ukuran *font* pada Android
Sumber: Cuello dan Vittone (2013)

2.1.3.3 Hierarki

Menurut Cuello dan Vittone (2013) tipografi juga wajib memiliki hierarki. Hal ini penting untuk menentukan tingkat kepentingan yang berbeda dalam sebuah teks. Hierarki tidak hanya dapat dibedakan dengan ukuran *font*, tetapi juga dapat dibedakan dengan menggunakan variabel lain (*bold*, *regular*, atau *light*) dan warna.



Gambar 2.16 Contoh hierarki pada game
Sumber: Ranim (2017)

2.1.4 Ilustrasi

Menurut Ross (dalam Salam, 2017) ilustrasi bukanlah hanya sebuah gambar semata. Ilustrasi adalah representasi dari kepribadian seseorang dalam bentuk suatu karya yang berwarna atau tidak berwarna yang dapat membangkitkan gairah, semangat, motivasi, dan menggugah perasaan. Karena itu, ilustrasi dapat memperkuat suatu karya seni. Selain dapat memperkuat suatu karya seni, ilustrasi juga dapat memperjelas suatu informasi yang ingin disampaikan (Witabora, 2012).

2.1.4.1 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki berbagai fungsi atau peran, yaitu:

a. Ilustrasi sebagai media informasi

Ilustrasi banyak digunakan di dalam buku-buku pengetahuan alam, ensiklopedi, dan pendidikan untuk membantu menjelaskan suatu ilmu secara detail.



Gambar 2.17 Contoh ilustrasi sebagai informasi
Sumber: Syahid (2021)

Dalam bidang kedokteran, ilustrasi biasanya digunakan untuk menggambar anatomi tubuh manusia yang dapat dijadikan sebagai pendidikan dan pelatihan. Fungsi ilustrasi sebagai media informasi ini banyak sekali, seperti untuk belajar memainkan alat musik, berolahraga, merakit sesuatu, dan lain-lain (Witabora, 2012).

b. Ilustrasi sebagai media untuk bercerita

Ilustrasi yang digunakan sebagai media untuk bercerita disebut juga ilustrasi narasi. Contoh dari ilustrasi narasi adalah *picture book*, komik, novel grafis, dan lain-lain.



Gambar 2.18 Buku anak *What Do You Do with an Idea?*
Sumber: Yamada (2014)

Gaya ilustrasi biasanya akan disesuaikan dengan genre narasi yang ingin dibuat.

c. Ilustrasi sebagai media persuasi

Ilustrasi dalam media persuasi memiliki kekuatan dan peran yang besar. Contohnya adalah ilustrasi yang digunakan untuk kebutuhan komersial. Melalui ilustrasi komersial dapat menarik *audience* untuk membeli produk yang ditawarkan. Saat ini, ilustrasi juga digunakan untuk membuat kampanye untuk mengubah perilaku masyarakat yang dinilai kurang tepat atau kurang baik.

d. Ilustrasi sebagai identitas

Peran ilustrasi sebagai identitas digunakan untuk membuat *point of sale* atau dapat dijadikan sebagai alat untuk *brand recognition*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.19 Macam-macam logo
Sumber: The Logo Creative (2020)

Contoh penggunaan ilustrasi sebagai identitas adalah sebuah logo. Logo biasanya harus mencerminkan produk, visi, misi, budaya perusahaan, dan lain-lain.

2.1.5 *Grid*

Grid adalah garis-garis yang digunakan untuk mengatur ruang dan informasi bagi pembacanya. Selain itu, *grid* juga digunakan untuk menempatkan informasi sesuai dengan seberapa penting informasi tersebut (Tondreau, 2009).

2.1.5.1 *Grid Components*

Terdapat beberapa komponen utama dari *grid*, yaitu:

a. *Margin*

Margin adalah zona aman yang digunakan untuk mengatur jarak tepi dengan halaman konten. *Margin* juga dapat menampung informasi sekunder.

b. *Markers*

Markers atau penanda dapat membantu pembaca dalam mengarahkan sebuah dokumen. Contoh penanda adalah nomor halaman, catatan kaki, *header*, atau *icon*.

c. *Columns*

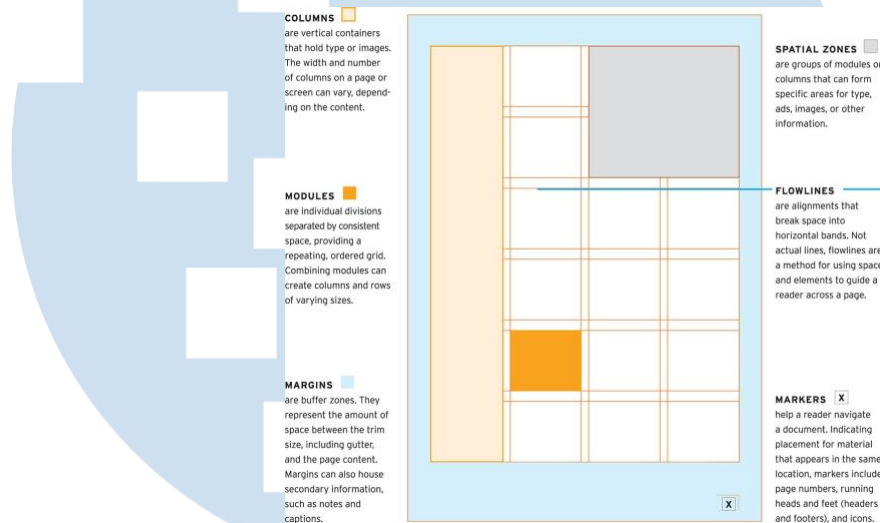
Columns adalah kotak vertikal yang digunakan untuk menata gambar atau informasi. Lebar pada kolom biasanya bervariasi tergantung dengan konten yang ada.

d. *Flowlines*

Flowlines adalah sebuah garis atau alur yang digunakan untuk memecah ruang menjadi horizontal.

e. *Spatial Zones*

Kumpulan modul dan kolom yang membentuk menjadi area tertentu dan digunakan untuk menempatkan gambar, iklan, atau informasi lainnya.



Gambar 2.20 *Grid components*

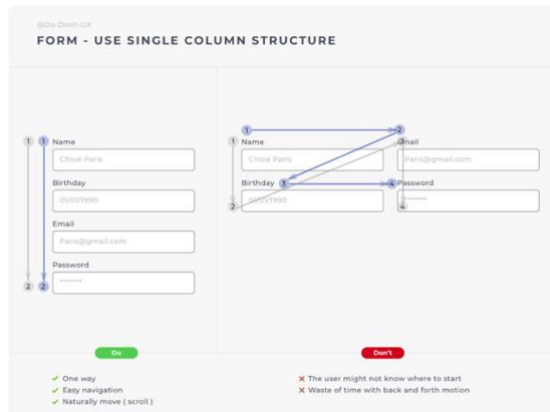
Sumber: Tondreau (2009)

2.1.5.2 *Grid Types*

Terdapat lima tipe *grid* menurut Tondreau (2009). Namun penulis hanya akan memakai dua tipe *grid*, yaitu:

a. *Single column grid*

Saat menggunakan *single column grid* lebih baik menggunakan tipografi yang simpel dan memperhatikan spasi dan ukuran teks agar pembaca nyaman dan tulisan dapat dibaca dengan jelas.



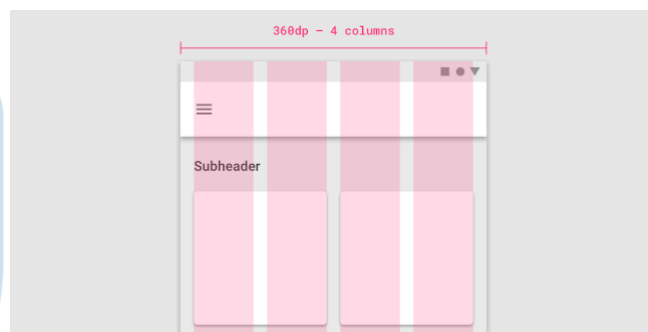
Gambar 2.21 *Single column grid*

Sumber: https://cdn.dribbble.com/users/1430698/screenshots/5926214/form_-_use_single_column_structure.png

Apabila tulisan pada halaman banyak, maka lebih baik menggunakan margin yang cukup besar. Selain itu, tetap perhatikan proposisi dalam desain.

b. *Multicolumn*

Multicolumn adalah *grid* yang baik untuk mengatur berbagai elemen yang harus ditempatkan pada satu halaman.



Gambar 2.22 *Multicolumns*

Sumber: Material Design (n.d)

Grid ini cocok untuk memberi tahu sebuah instruksi agar dapat diikuti dengan mudah. Pada umumnya *grid* ini biasa digunakan untuk membuat suatu *website*.

2.2 *User Interface*

User interface adalah sebuah media interaktif yang dirancang secara khusus untuk media digital yang menghubungkan interaksi antara manusia dan sistem digital (Djarmiko, 2020). Menurut Tidwell (dalam Djarmiko, 2020) *user interface* tidak hanya terfokus pada visual media digital, tetapi juga berfokus pada pemahaman pengguna, preferensi pengguna, fitur yang digunakan pengguna, dan bagaimana pengguna berinteraksi. Dalam mendesain *user interface*, desainer harus memahami kebutuhan dan keinginan pengguna, serta memahami masalah apa yang ingin diselesaikan oleh pengguna.

2.2.1 *Elemen User Interface pada Gim Seluler*

Menurut Hight & Noval (dalam Djarmiko, 2020) terdapat beberapa elemen *user interface* yang biasanya digunakan dalam merancang suatu gim seluler, elemen-elemen tersebut adalah:

- a. Navigasi, biasanya digunakan untuk berjalan, melompat, atau terbang.
- b. Orientasi dunia maya, digunakan dalam mengakses peta dan memperbesar atau memperkecil peta.
- c. Mengontrol karakter yang dapat dimainkan, digunakan pada aktivasi keterampilan karakter dan mengakses inventaris.
- d. Manajemen inventaris, digunakan saat ingin memakai kostum, menggunakan senjata, atau melengkapi senjata.
- e. Berinteraksi menggunakan NPC, digunakan saat terlibat dalam pertempuran atau memulai suatu percakapan.
- f. Pemantauan status karakter yang dimainkan, digunakan untuk melihat kesehatan, keuangan, atau poin yang telah didapatkan.
- g. Menggunakan item khusus, digunakan untuk membuka pintu, membuka peti, atau menggunakan kunci.
- h. Mengakses opsi pengaturan, digunakan untuk menyesuaikan visual, bahasa, atau tombol sesuai dengan keinginan pengguna.
- i. Menyimpan atau memuat data gim

- j. Bergabung atau memulai sesi *multiplayer*
- k. Berkomunikasi dengan perangkat
- l. Mencari bantuan atau informasi
- m. Berhenti atau mengakhiri permainan.

Beberapa *user interface* memiliki hubungan secara langsung dengan pemain melalui fitur-fitur yang ada dalam gim. Salah satu contohnya adalah UI yang disajikan dalam menu inventaris seperti kompas, teleskop, dan lain-lain.

2.2.2 Prinsip *User Interface* pada Gim

Menurut Adams (2014) terdapat beberapa prinsip *user interface* yang berlaku pada semua genre gim. Prinsip-prinsip tersebut, yakni:

- a. Konsisten, desain yang dirancang harus konsisten dari segi estetika maupun fungsional. Penggunaan warna, kapitalisasi, jenis huruf, dan tata letak dalam mendesain gim harus konsisten.
- b. Memberikan *feedback* yang baik, ketika pemain berinteraksi dengan permainan, pemain akan mengharapkan reaksi dari gim. Contohnya, saat pemain menekan tombol yang di layar, gim akan menghasilkan sebuah respons.
- c. Ingatlah bahwa pemain yang memegang kendali, pemain ingin merasa bertanggung jawab dalam mengontrol karakternya dalam gim. Oleh karena itu, jangan merebut kendali karakter dan membuatnya melakukan sesuatu yang mungkin tidak diinginkan pemain.
- d. Membatasi jumlah langkah untuk mengambil sebuah tindakan. Tetapkan maksimal tiga tombol dalam mengontrol karakter untuk membuat gerakan khusus.
- e. Izinkan pembatalan tindakan dengan mudah. Jika pemain melakukan kesalahan, izinkan pemain untuk dapat membatalkan tindakan tersebut dengan menetapkan batas.

- f. Minimalkan stres fisik. Video gim pada umumnya menyebabkan jempol pemain lelah dan cedera karena terlalu sering digunakan. Desainer harus membuat tombol yang mudah digunakan oleh pemain untuk menghindari cedera pada pemain.
- g. Jangan membebani memori pemain. Desainer harus menyediakan cara agar pemain mencari tahu informasi yang mereka butuhkan dan menampilkan informasi yang pemain butuhkan melalui *feedback* pada layar.
- h. Mengelompokkan layar berbasis kontrol dan mekanisme umpan balik pada layar. Dengan begitu, pemain dapat melihat informasi yang dibutuhkan dalam sekejap daripada harus melihat keseluruhan layar untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk membuat sebuah keputusan.
- i. Menyediakan jalan pintas untuk pemain yang sudah berpengalaman. Setelah pemain sudah berpengalaman dalam memainkan gim yang telah dirancang, pemain tidak akan ingin melalui tahapan tutorial. Oleh karena itu, dibutuhkan tombol “lewati” agar pemain yang sudah berpengalaman tidak perlu melalui tahapan tutorial lagi.

2.3 Mobile Games

Aplikasi *game* atau aplikasi yang diciptakan untuk membuat penggunanya terhibur termasuk ke dalam kategori hiburan (Cuello & Vittone, 2013). Penggunaan grafik, animasi, dan efek suara membuat aplikasi hiburan menjadi lebih menarik dan membuat perhatian penggunanya tidak terputus.

2.3.1 Genre Gim

Game genres adalah sebuah kategori gim yang ditentukan oleh jenis tantangan tertentu, terlepas dari latar gim. Berikut adalah beberapa jenis *game genres* menurut Ernest Adams (2014):

2.3.1.1 Shooter Games

Dalam gim menembak, pemain akan menembak dari kejauhan menggunakan senjata jarak jauh. Oleh karena itu, kunci utama dalam permainan ini adalah keterampilan membidik. Dalam gim ini, pemain harus memusatkan perhatiannya pada dua tempat sekaligus, yaitu area di sekitar karakter dan target atau sasaran yang ingin di tembak. *Shooter games* juga dibagi menjadi dua, yaitu *2D shooter* dan *3D shooter*.

- a. *2D ss shooter*, dalam gim *2D shooter* aksi dalam menembak biasanya digambarkan dari perspektif *top-down*, *side-view*, atau dari perspektif pemain yang menghadap target atau musuh. Dalam gim ini, biasanya pemain akan diserang oleh banyak musuh dan pemain harus menembak musuh secepat mungkin.



Gambar 2.23 Contoh 2D Shooter Games
Sumber: Adams (2014)

- b. *3D shooter* lebih realistis dari gim *2D shooter* karena *3D shooter* sering kali menghadirkan dunia ya familier dari dunia asli.



Gambar 2.24 Contoh 3D Shooter Games
Sumber: Adams (2014)

Pada gim 3D *shooter* juga lebih realistis karena konsep dari fisika digunakan pada gim ini sehingga suasana, objek, atau suara dari gim ini terasa lebih nyata.

2.3.1.2 Platform Games

Gim platformer adalah gim kartun dimana karakternya akan bergerak melalui dunia atau lingkungan yang digambarkan secara vertikal. Tindakan yang dapat dilakukan pada gim ini umumnya hanya melompat, menghindari tantangan, atau melawan musuh. Karakter dalam gim ini juga umumnya memiliki kemampuan melompat yang cukup tinggi. Gim platformer ini biasanya menggunakan fisika yang tidak realistis, sehingga tingkat keakuratan dengan dunia nyata sangat kecil.



Gambar 2.25 Contoh Platformer Games
Sumber: Adams (2014)

2.3.1.3 *Fighting Games*

Fighting games adalah permainan dimana pemain memiliki tuntutan besar pada keterampilan fisik. Permainan ini mensimulasikan pertarungan tangan kosong atau dengan menggunakan senjata. Biasanya mengandalkan gerakan yang cepat, dan seni bela diri. Contoh *fighting games* adalah Mortal Kombat, Real Boxing 2, dan lain-lain.



Gambar 2.26 Contoh *Fighting Games*
Sumber: Adams (2014)

2.3.1.4 *Strategy Games*

Dalam *strategy games*, pemain harus menyelesaikan tantangan dengan membuat sebuah strategi, berpikir logis, atau secara taktis. Permainan strategi membuat pemain harus mencapai kemenangan dengan perencanaan dan tindakan yang diambil. Contoh dari *strategy games* adalah catur, *Plants vs. Zombies*, *Clash Royale*, dan lain-lain.



Gambar 2.27 Contoh *Strategy Games*
Sumber: Adams (2014)

2.3.1.5 *Role Playing Games*

Role playing game adalah sebuah gim yang menawarkan pengalaman yang mustahil di dunia nyata, contohnya seperti orang biasa yang memiliki kekuatan super. RPG ini juga memiliki peran yang lebih banyak dibandingkan genre gim lain.



Gambar 2.28 Contoh RPG
Sumber: Adams (2014)

2.3.1.6 *Sports Games*

Sports games adalah salah satu genre gim yang paling populer di semua video gim. Gim ini juga menyenangkan dan membuat pemainnya dapat merasakan atau mengetahui seperti apa rasanya menjadi atlet profesional dan bagaimana cara permainan tersebut dimainkan. Walaupun, gim olahraga di angkat dari olahraga yang sesungguhnya, tetapi ada pembuat gim yang menyederhanakan permainan sehingga dapat lebih mudah dimainkan.



Gambar 2.29 Contoh Sports Games
Sumber: Adams (2014)

2.3.1.7 *Adventure Games*

Adventure games bukanlah sebuah gim kompetisi ataupun simulasi. *Adventure games* biasanya menawarkan sebuah petualangan yang memiliki cerita interaktif mengenai karakter yang dikendalikan oleh pemain. Dalam merancang gim petualangan, desainer harus menghidupkan cerita dan *world building* yang ada di dalam gim. Gim petualangan ini biasanya juga menyediakan sebuah pemecahan masalah atau teka-teki dan eksplorasi.



Gambar 2.30 Contoh *Adventure Games*
Sumber: Adams (2014)

2.3.1.8 *Puzzle Games*

Puzzle games adalah permainan dengan memecahkan teka-teki yang ada di dalam alur cerita. Jenis teka teki yang ditawarkan adalah mengenali pola, membuat deduksi logis, atau memahami suatu proses. Terdapat juga permainan *puzzle* berbasis fisika seperti *Angry Birds* atau *Cut the Rope*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.31 Contoh *Puzzle Games*
Sumber: Adams (2014)

2.3.2 Struktur Gim

Pada buku *Fundamentals of Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* yang ditulis oleh Tracy Fullerton (2019) terdapat beberapa struktur gim yang ditemukan, yaitu sebagai berikut:

2.3.2.1 *Engaging the Players*

Pemain harus memerlukan sesuatu yang menarik dan memungkinkan mereka untuk terhubung secara emosional dengan pengalaman yang pernah di alami. Rasa keterlibatan pemain dalam sebuah gim juga penting agar pemain dapat terhubung secara emosional maupun intelektual dengan permainan (Fullerton, 2019). Berikut adalah elemen-elemen yang dapat membuat pemain terlibat dalam sebuah gim:

a. Tantangan

Di dalam sebuah gim harus terdapat sebuah konflik yang harus diselesaikan oleh para pemainnya. Konflik ini dapat menantang pemain, menciptakan ketegangan saat pemain sedang berusaha untuk menyelesaikan masalah dalam berbagai tingkatan. Peningkatan tantangan yang terlalu besar dapat menyebabkan pemain mengalami frustrasi,

tetapi apabila tantangan tidak memiliki peningkatan atau justru menurun maka pemain akan merasa cepat bosan.

b. Bermain

Hubungan antara permainan dan bermain sangat penting. Cara untuk terlibat dalam sebuah permainan adalah dengan memainkannya, tetapi bermain itu sendiri bukanlah permainan. Salen dan Zimmerman (dalam Fullerton, 2019) berpendapat bahwa bermain adalah sebuah gerakan bebas dengan struktur yang lebih kaku. Dengan adanya sistem permainan yang lebih kaku dapat membuat pemainnya berimajinasi, berfantasi, bersosialisasi, atau interaksi lainnya untuk dapat mencapai tujuan dalam permainan.

c. Premis

Dalam menciptakan sebuah interaksi dalam gim adalah dengan membuat premis yang dapat memberikan konteks atau gambaran dari permainan yang di rancang. Contohnya, premis pada permainan Monopoli adalah pemain akan berperan sebagai tuan tanah yang akan membeli, menjual, atau mengembangkan tanahnya agar dapat memperkaya diri sendiri dalam permainan.

d. Karakter

Karakter gim dapat menjadi wadah pemain untuk berpartisipasi dan masuk ke dalam sebuah konflik dalam permainan, sehingga pemain dapat berempati terhadap karakter yang terdapat dalam sebuah gim.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.32 Contoh Karakter
Sumber: Fullerton (2019)

e. Cerita

Beberapa gim melibatkan pemain secara emosional melalui cerita yang di rancang. Cerita merupakan hal yang berbeda dengan premis. Premis biasanya hanya menggambarkan kesimpulan atau gambaran besar dari sebuah gim, sedangkan cerita adalah rangkaian peristiwa yang akan terungkap secara detail dalam permainan.



Gambar 2.33 Contoh Cerita
Sumber: Fullerton (2019)

2.3.2.2 *The Sum of the Parts*

Permainan adalah sebuah sistem dimana kelompok elemen akan saling terikat dan bekerja sama untuk membentuk satu kesatuan yang kompleks. Apabila pemain dapat memahami sistem yang ada dalam sebuah gim, maka pemain akan menikmati permainan tersebut dan dapat menyelesaikan tantangan yang ada dalam gim yang dimainkan.

2.3.2.3 *Defining Games*

Gim adalah sebuah struktur yang memiliki elemen formal dan dramatis, sehingga dapat melibatkan pemain secara emosional. Gim juga merupakan sebuah sistem yang dinamis dengan elemen yang memiliki fungsinya masing-masing, sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang kompleks. Selain itu, yang terpenting gim adalah permainan untuk pemain. Tujuan dari gim adalah untuk melibatkan pemain kedalam konflik yang terstruktur dan menantang pemain untuk mencapai tujuannya dengan mengikuti aturan dan prosedur yang ada dalam permainan.

2.3.2.4 *Beyond Definition*

Saat ini, desainer gim dapat membuat gim menjadi sebuah media yang lebih spesifik dibanding hanya sebagai hiburan. Desainer dapat membuat gim pendidikan, politik, pelatihan, kesehatan, seni, dan bidang-bidang yang penting bagi masyarakat.

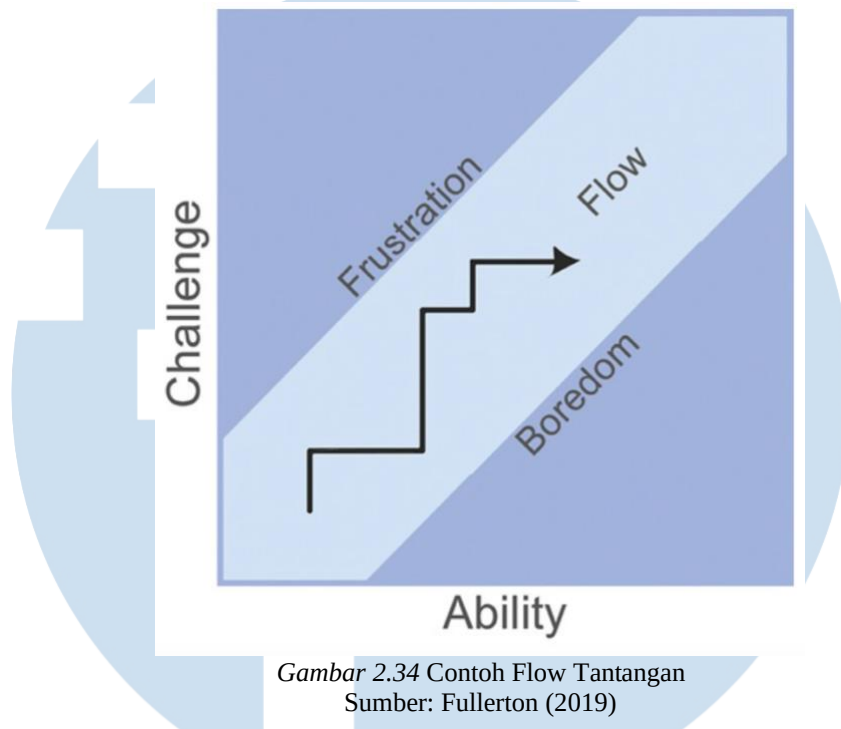
2.3.3 Elemen Gim

Fullerton (2019) berpendapat bahwa terdapat elemen-elemen yang dapat melibatkan pemain secara emosional melalui pengalaman permainan yang diciptakan. Elemen-elemen tersebut adalah sebagai berikut:

2.3.3.1 Tantangan

Salah satu hal yang membuat pemain terlibat dalam permainan adalah tantangan. Tantangan tidak hanya sebuah tugas yang sulit dan harus diselesaikan, tetapi tantangan juga memiliki definisi yang sangat individual dan dapat ditentukan oleh kemampuan pemain. Tantangan biasanya

diartikan sebagai tugas yang harus diselesaikan dan menciptakan rasa kesenangan atau pencapaian ketika tantangan tersebut terselesaikan.



Tantangan dalam sebuah gim harus terus meningkat agar pemain tidak merasa bosan, tetapi peningkatan ini harus perlahan agar pemain tidak merasa stres karena tantangan terlalu sulit untuk diselesaikan.

2.3.3.2 Bermain

Bermain adalah elemen penting yang melibatkan pemain secara emosional dalam permainan. Dalam permainan, terdapat aturan dan struktur sehingga pemain akan mendapatkan kesempatan dan pengalaman dalam berekspresi.

2.3.3.3 Premis

Premis adalah sebuah konsep yang menetapkan garis besar sebuah gim. Premis dibangun dalam eksposisi cerita. Eksposisi latar waktu dan tempat, karakter dan hubungan, dan lain-lain. Elemen penting dalam premis adalah suatu masalah dan tujuannya.

2.3.3.4 Karakter

Karakter adalah sebuah sosok yang berada dalam gim dan melalui semua peristiwa dramatis dalam gim. Karakter dapat menjadi sebuah simbol, menjadi perwakilan dari segmentasi masyarakat, ataupun tokoh-tokoh sejarah. Karakter akan di sesuaikan dengan jalan cerita yang di bangun. Karakter memiliki elemen penting seperti agensi dan empati. Agensi adalah representasi dari pemain dalam gim, sedangkan empati adalah potensi dimana pemain dapat berkembang dan terikat secara emosional dengan karakter.

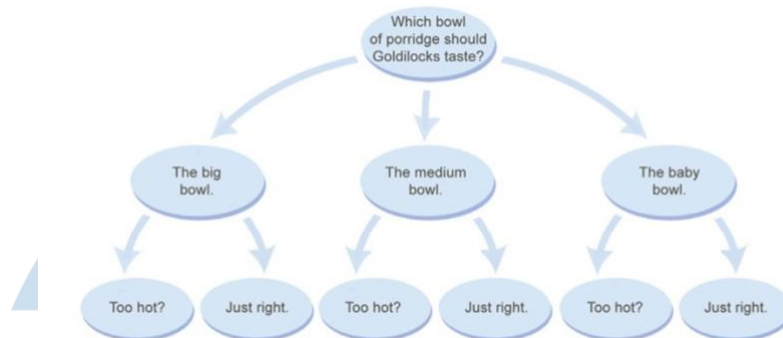


Gambar 2.35 Contoh Perbedaan Karakter dan Avatar
Sumber: Fullerton (2019)

2.3.3.5 Cerita

Cerita biasanya terbatas pada latar belakang. Latar belakang pada cerita berisikan peraturan dan konteks untuk permainan, konflik, dan motivasi. Ada beberapa desainer gim yang mengizinkan pemainnya untuk mengubah struktur cerita sehingga biasanya desainer akan membuat alur cerita yang bercabang.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.36 Contoh Struktur cerita
Sumber: Fullerton (2019)

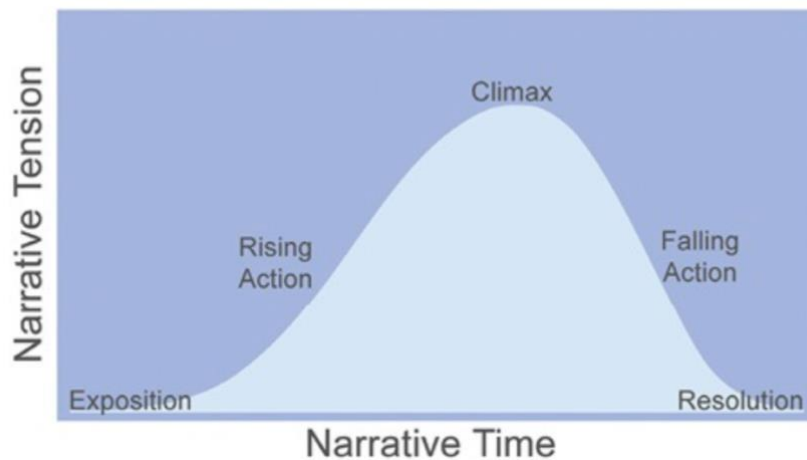
2.3.3.6 *World Building*

World building adalah suatu desain yang mengenai dunia yang ada dalam permainan, tidak hanya dunia secara tempat tetapi juga secara sejarah, budaya, bahasa, dan kisah-kisah lain yang terjadi di dalam dunia tersebut. Sebisa mungkin desainer menciptakan *world building* yang dapat dikembangkan tidak hanya dalam hal sekuel, tetapi juga dalam gameplay di platform baru.

2.3.3.7 *The Dramatic Arc*

Elemen yang utama dalam menciptakan keterlibatan pemain dalam permainan adalah konflik. Konflik adalah inti dari cerita yang menarik. Konflik dapat dibagi menjadi beberapa kategori seperti: karakter versus karakter, karakter versus mesin, karakter versus alam, karakter versus diri sendiri, karakter versus nasib, atau karakter versus masyarakat. Memikirkan konflik sesuai dengan kategorinya dapat membantu desainer dalam mengintegrasikan premis yang dramatis dalam sebuah permainan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.37 Contoh flow konflik
Sumber: Fullerton (2019)

2.3.4 Komponen Gim

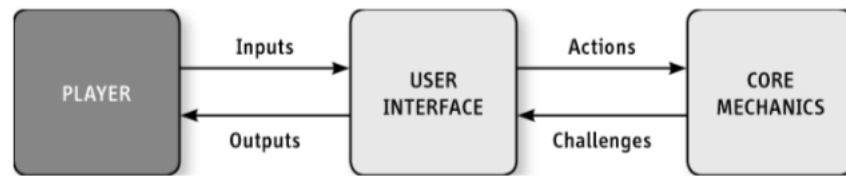
Menurut Adams (2014) pada bukunya yang berjudul *Fudamentals of Game Design: Third Edition* terdapat komponen utama pada gim, yaitu sebagai berikut:

2.3.4.1 Core Mechanics

Core mechanics adalah tantangan dan tindakan yang dilakukan pemain untuk menyelesaikan tantangan tersebut. *Core mechanics* juga menentukan efek dari tindakan pemain dalam dunia gim. *Mechanics* berfungsi untuk menyatakan kondisi dalam mencapai tujuan gim dan konsekuensinya.

2.3.4.2 User Interface

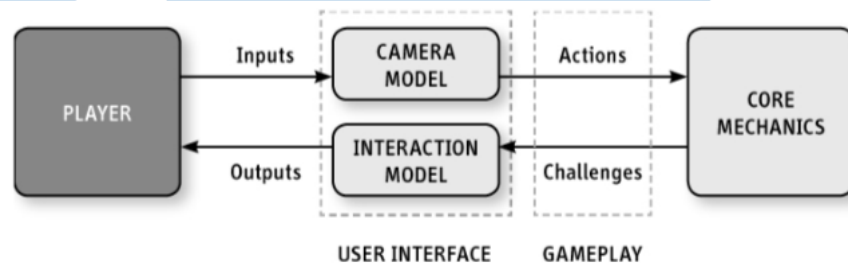
Dalam gim, *user interface* memiliki peran yang lebih kompleks dan tampilannya harus akrab bagi pemain. *User interface* adalah penghubung antara pemain dan *core mechanics*. Contohnya, dalam sebuah gim dibutuhkan tantangan yang dihasilkan oleh *core mechanics* dan mengubahnya menjadi grafis dalam layar dan suara. Segala karya seni dan audio dalam gim adalah bagian dari *user interface*.



Gambar 2.38 User Interface flow

Sumber: Adams (2014)

Dalam *user interface* terdapat dua fitur penting, yaitu model interaksi dan model kamera. Model interaksi adalah sebuah hubungan antara *input* pemain dan tindakan yang dihasilkan. Model kamera adalah sebuah sistem yang mengontrol kamera pemain sehingga pemain dapat melihat dunia gim dari perspektif yang telah ditetapkan oleh desainer.



Gambar 2.39 Model interaksi

Sumber: Fullerton (2019)

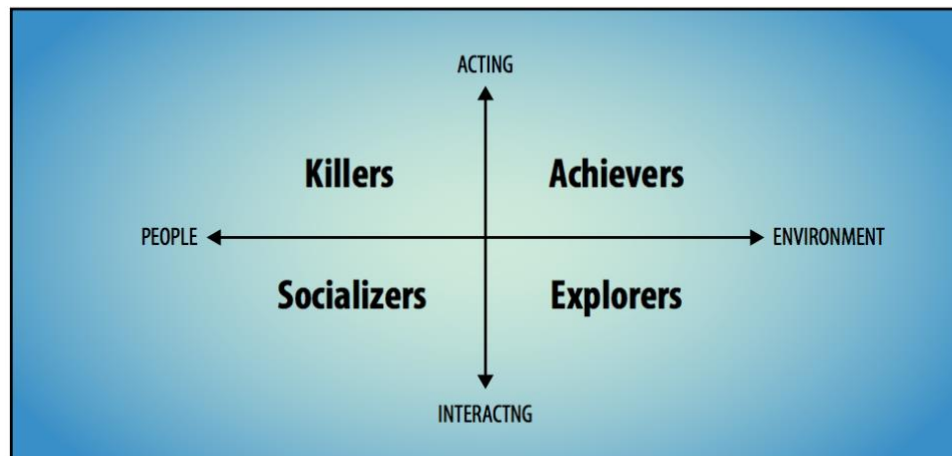
2.4 Gamification

Menurut Zichermann dan Cunningham (2011) pada buku yang berjudul *Gamification by Design* menetapkan bahwa *gamification* adalah proses pemikiran permainan dan mekanisme permainan untuk melibatkan pemain dan menyelesaikan masalah yang telah dirancang. *Gamification* bisa dengan mudah diterapkan untuk menyelesaikan masalah apa pun dengan memengaruhi motivasi dan perilaku manusia.

2.4.1 Tipe Pemain

Semakin dalam desainer mengetahui dan memahami target market, maka akan semakin mudah bagi desainer untuk merancang sebuah

pengalaman yang akan mengendalikan kebiasaan pemain dengan cara yang menyenangkan.



Gambar 2.40 Tipe pemain

Sumber: Zichermann & Chunningham (2014)

Richard Bartle (dalam Zichermann & Chunningham, 2014) mengelompokkan pemain menjadi beberapa tipe, yaitu:

2.4.1.1 *Explorers*

Seorang penjelajah, biasanya suka pergi untuk mendapatkan pengalaman baru sehingga mereka bisa memamerkan pengalaman baru tersebut kepada komunitas yang ada. Salah satu gim yang cocok untuk tipe pemain penjelajah adalah *Super Mario Brothers*. Hal tersebut dikarenakan seorang pemain harus memainkan 100 gim atau lebih untuk menemukan hal-hal tersembunyi di balik setiap pipa dan blok pada gim, dan membawanya pengalamannya tersebut untuk dipamerkan kepada rekan-rekannya.

2.4.1.2 *Achievers*

Tipe pemain *achievers* biasanya memiliki karakter yang kompetitif. Pengembangan tantangan dan masalah pada gim ini cukup sulit, karena tipe pemain ini cenderung ingin menang. Pemain tipe *achiever* yang kalah pada gim akan menyebabkan tipe pemain ini kehilangan minat untuk bermain, sehingga desainer harus merancang permainan sedemikian rupa agar gim

tidak membosankan dan juga tidak terlalu sulit agar pemain tipe ini dapat menikmati permainan.

2.4.1.3 Socializers

Tipe pemain ini terdiri dari orang-orang yang bermain gim untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan pemain lainnya. Gim yang biasa dimainkan oleh tipe *socializer* adalah gim yang berfokus pada sosialisasi yang dapat mengikat dirinya dengan pemain lainnya sehingga menciptakan pengalaman yang mungkin sama untuk masing-masing pemain. Menurut Richard Bartle (dalam Zichermann & Chunningham, 2014) tipe *socializers* adalah tipe pemain yang memiliki populasi terbanyak.

2.4.1.4 Killers

Tipe pemain *killers* memiliki persamaan dengan tipe *achievers* dalam keinginan untuk menang. Namun, bagi tipe *killers* menang dalam gim harus di sertakan dengan kekalahan dari lawan, berbeda bagi tipe *achievers* yang menganggap menang saja sudah cukup. Selain itu, tipe *killers* menginginkan orang-orang melihat berapa banyak mereka “membunuh” pemain dan menghormatinya karena banyaknya jumlah “membunuh” pada gim.

2.4.2 Elemen Mekanik Gim

Menurut Zichermann dan Chunningham (2014) mekanik gim adalah sebuah sistem gamifikasi yang terdiri dari rangkaian alat yang bila digunakan dengan benar akan menghasilkan respons yang baik bagi pemain. Mekanik gim di bagi menjadi tiga elemen penting, yaitu:

2.4.2.1 Poin

Poin pada video gim biasanya terdapat pada sudut layar yang ditujukan untuk memberi tahu berapa lama lagi pemain akan lanjut ke level selanjutnya atau memenangkan permainan tersebut. Dalam gamifikasi, terdapat lima jenis poin yang berbeda untuk dicapai oleh pemain, yaitu:

- a. Poin Pengalaman

Poin pengalaman atau *experience point (XP)* secara umum tidak dapat mengalami penurunan dan tidak dapat ditebus. Pada beberapa sistem, XP dapat mengalami kedaluwarsa sesuai dengan periode yang sudah ditetapkan. Namun, XP tidak pernah memiliki nilai maksimal.

b. Poin yang Dapat Ditukarkan

Poin yang dapat ditukarkan ini biasanya disebut dengan *Redeemable pointe (RP)*. Sistem ini biasanya berupa nilai ekonomi dalam gim yang biasanya diberi nama koin, uang tunai, dolar, atau berlian.



Gambar 2.41 Contoh tampilan RP

Sumber: Zichermann & Chunningham (2014)

Poin yang sudah dikumpulkan biasanya dapat ditukarkan dengan item-item yang telah disediakan dalam gim, tetapi banyak juga sistem poin yang dapat ditukarkan dengan uang tunai atau sebaliknya.

c. Poin Keterampilan

Poin keterampilan atau *skill points* adalah sebuah bonus poin yang memungkinkan pemain mendapatkan pengalaman atau hadiah. Contoh dari poin keterampilan

adalah mendapatkan sebuah kekuatan atau sihir dalam gim yang memiliki nilai masing-masing.

d. Poin karma

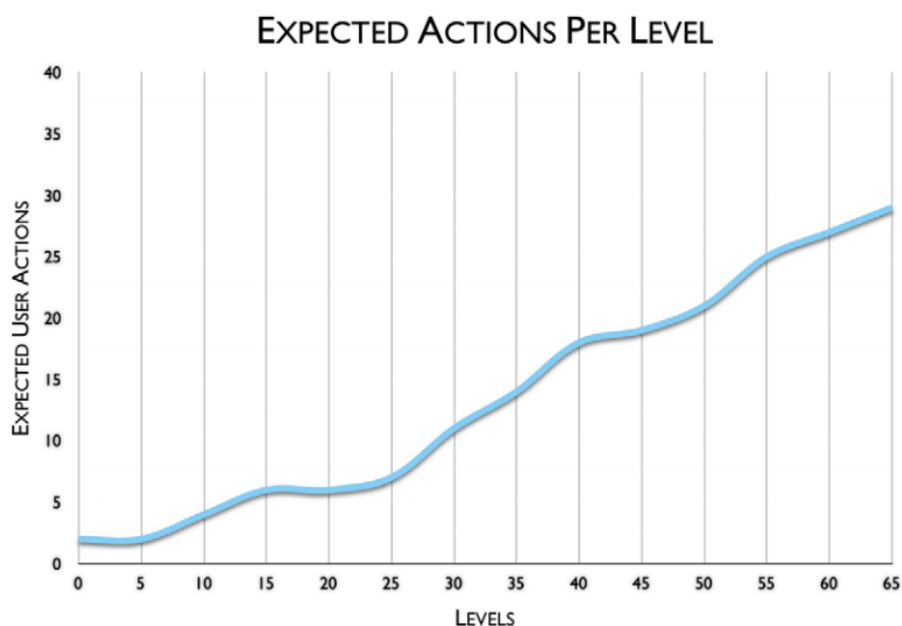
Poin ini adalah sebuah sistem yang unik dan jarang digunakan dalam gim klasik. Tujuan dari poin karma dalam desain adalah untuk menciptakan perilaku altruisme.

e. Poin Reputasi

Poin reputasi adalah sistem poin yang paling kompleks. Poin ini memiliki tujuan sebagai proxy untuk kepercayaan.

2.4.2.2 Tingkatan

Pada gim, level adalah sebuah proses yang menunjukkan sebuah kemajuan. Level ditujukan sebagai penanda agar pemain mengetahui dimana mereka berada dan seberapa sulit tantangan yang akan mereka hadapi. Dalam mendesain tantangan dalam gim, tingkat kesulitan yang dirancang tidak linear. Tingkat kesulitan harus dirancang membentuk garis yang melengkung-lengkung. Kesulitan yang dirancang harus meningkat, tetapi ada waktu dimana kesulitan tersebut di kurangi.



Gambar 2.42 Expected Actions per Level

Sumber: Zichermann & Chunningham (2014)

Dalam gim *angry birds*, terdapat sebuah kompleksitas transisi dari satu level ke level berikutnya. Pada level awal, desainer membuat pemain berkembang dengan mulus dan membuat pemain menjadi percaya diri dengan pengalamannya. Namun, pada satu level tertentu, tantangan yang dirancang lebih sulit daripada sebelumnya. Hal tersebut membuat pemain menjadi kesulitan dalam melalui tantangan tersebut, sehingga ada beberapa pemain yang akhirnya berhenti bermain.

2.4.2.3 Papan Peringkat

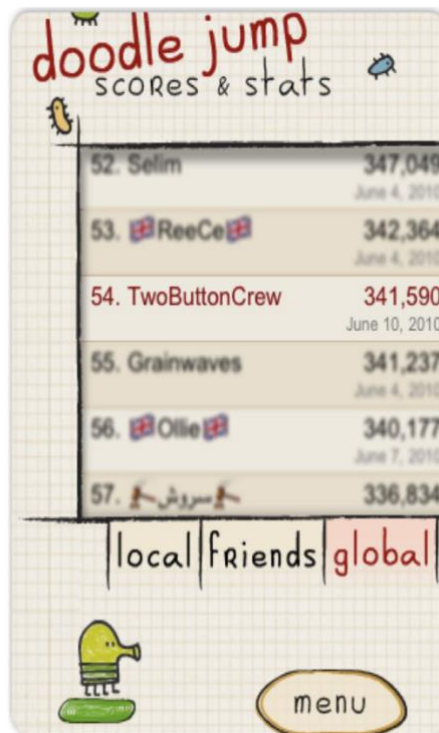
Papan peringkat memiliki tujuan sebagai perbandingan sederhana. Secara umum, papan perangkat berupa daftar yang diurutkan berdasarkan skor yang tertinggi. Terdapat dua jenis papan perangkat, yaitu:

a. Papan Peringkat tanpa Disinsentif

Papan perangkat saat ini sudah mengalami beberapa modifikasi. Pada jenis ini, papan peringkat hanya akan menunjukkan urutan peringkat dari pemain. Contohnya seperti papan perangkat yang menunjukkan ranking #81 dari #200 dan sebagainya.

b. Papan Peringkat tidak Terbatas

Papan peringkat ini mirip seperti papan peringkat yang berada di arcade. Pemain dapat dikalahkan oleh seseorang atau pemain dapat menduduki peringkat tersebut hingga berminggu-minggu sampai ada yang dapat mengalahkannya



Gambar 2.43 Papan peringkat

Sumber: Zichermann & Chunningham (2014)

Pada gim ponsel, pemain mungkin dapat melihat peringkatnya berdasarkan beberapa kelompok, seperti secara lokal, sosial, dan global.

2.5 Character Design

Karakter dapat ditemukan dalam segala jenis media dengan berbagai bentuk dan narasi. Karakter diciptakan untuk menghidupkan sebuah cerita dalam buku, film, teater, maupun gim. Dalam mendesain karakter gim, diperlukan sesuatu yang lebih dari sekadar memberi warna pada karakter, tetapi karakter juga harus memiliki cerita yang dapat membuat pemain terkesan. Menurut Lundwall (2017) dalam proses mendesain terdapat tiga tahapan yang harus dilalui, yaitu:

2.5.1 Research

Memiliki *keyword* adalah hal penting dalam merancang karakter gim untuk mencari inspirasi dan referensi. Dalam tahapan ini, desainer harus mendapatkan pemahaman mengenai siapa dan apa karakter yang akan ada di

dalam gim. Desainer perlu melakukan *research* mengenai latar belakang, tujuan, kepribadian, dan lain-lain. Penting bagi desainer selalu menanyakan alasan dalam pengembangan karakter. Sehingga pada tahapan ini desainer harus mengumpulkan inspirasi, referensi, dan informasi tentang karakter dalam bentuk gambar, sketsa, dan *keyword*.

a. *Writing Functional Characters*

Menurut Egri (dalam Lankoski, 2015) dalam membuat karakter gim, desainer harus membuat *bone structure* yang berisikan fisiologi, sosiologi, dan psikologi dari karakter yang diinginkan dirancang. Fungsi dari *bone structure* adalah sebagai *checklist* yang berisi hal-hal yang desainer harus pertimbangkan.

2.5.2 **Concept**

Setelah menentukan referensi dan *keyword*, selanjutnya desainer harus membuat sketsa dan siluet sebanyak mungkin agar kreativitas dapat mengalir dan segala ide yang ada dapat didokumentasikan. Pada tahapan ini, tidak ada ide yang buruk. Desainer dapat memulai membuat sketsa dengan memikirkan warna dan bentuk dari karakter.

2.5.2.1 **Warna**

Warna memiliki arti khusus dan berbeda di setiap tempat. Dalam mendesain karakter desainer harus mengetahui makna dari warna yang dipakai. Dalam memilih warna, saturasi juga harus diperhatikan agar warna yang dipakai tetap seimbang.

2.5.2.2 **Bentuk**

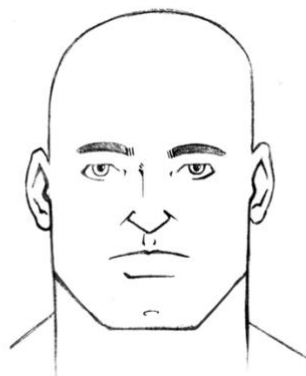
Terdapat bentuk utama yang digunakan untuk mendesain sebuah karakter, yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga. Ketiga bentuk tersebut memiliki arti yang berbeda.



Gambar 2.44 Contoh dari tiga bentuk dasar

Sumber: Lundwall (2017)

Dalam desain karakter, bentuk persegi dapat dipersepsikan untuk sesuatu yang memiliki stabilitas, kepercayaan, kuat, jujur, aman, setara, dan maskulin. Sifat-sifat tersebut adalah sifat paling umum yang dipikirkan orang ketika melihat bentuk persegi. Informasi mengenai bentuk ini penting agar persepsi pemain terhadap karakter yang dirancang sama dengan desainer.



Gambar 2.45 Contoh penggunaan bentuk kotak pada karakter

Sumber: Tillmanl (2011)

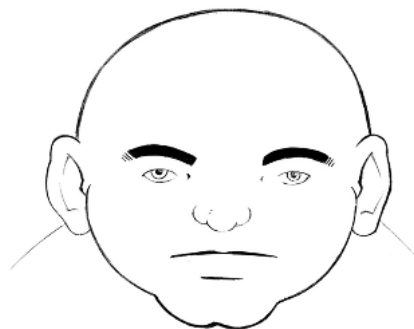
Bentuk segitiga memiliki makna aksi, energi, agresi, konflik, dan ketegangan. Hal ini dikarenakan segitiga memiliki bentuk yang tajam, sehingga sering kali diasosiasikan dengan sesuatu yang berbahaya seperti duri, gigi, dan hiu.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.46 Contoh penggunaan bentuk segitiga pada karakter
Sumber: Tillmanl (2011)

Lingkaran biasanya digambarkan untuk karakter yang ramah, lembut, baik hati, merasa disukai, dan kekanak-kanakan. Selain itu, karena lingkaran tidak memiliki sisi, maka lingkaran juga dapat menggambarkan sesuatu yang fleksibel.



Gambar 2.47 Contoh penggunaan bentuk lingkaran pada karakter
Sumber: Tillmanl (2011)

2.5.2.3 Siluet

Menurut Brayan Tillman (2011) dalam bukunya yang berjudul *Creative Character Design*, penggunaan siluet dalam mendesain karakter adalah tahapan yang penting agar karakter mudah dikenali. Dengan menggunakan siluet, desainer juga dapat membuat banyak desain karakter dalam waktu yang singkat.



Gambar 2.48 Contoh siluet
Sumber: Tillmanl (2011)

2.5.3 **Finalize**

Langkah selanjutnya adalah mengevaluasi apa yang sudah dibuat pada tahapan *concept* dan memilih beberapa di antaranya. Setelah memilih dua atau tiga sketsa yang ada, desainer dapat memperbaiki anatomi dan proporsi karakter dengan menggunakan referensi.

Selanjutnya, desainer dapat mengeksplorasi berbagai pose dan tindakan melalui foto diri sendiri maupun foto dari orang lain. Tetapi, model terbaik adalah desainer itu sendiri, karena yang paling paham mengenai karakter dan pose yang ingin dirancang adalah desainer itu sendiri.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.49 Contoh refrensi pose karakter
Sumber: Tillmanl (2011)

Hal tersebut juga dapat diterapkan saat ingin membuat ekspresi karakter. Desainer dapat memotret diri sendiri, lalu membuat sketsa dengan hasil foto yang sudah diambil.



Gambar 2.50 Contoh refrensi dan penerapan ekspresi karakter
Sumber: Tillmanl (2011)

2.6 *Dual Earner Family*

Dual earner family adalah sebuah fenomena global dimana suami dan istri bekerja untuk mencari nafkah (Harpell, dalam Rustham, 2019). Pada tahun 1997, Indonesia mengalami krisis ekonomi yang membuatnya menurunkan kegiatan ekonomi secara drastis. Hal tersebut membuat para istri harus bekerja agar

kebutuhan rumah tangga dalam keluarga dapat terpenuhi. Meningkatnya jumlah istri yang bekerja terbukti dari data pada tahun 2013 yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sekitar 56,01% terhadap jumlah istri bekerja di Indonesia. Selain itu, terdapat data bahwa sebanyak 85,20% keluarga memiliki istri dan suami yang bekerja (Biro Pusat Statistik, dalam Rustham, 2019). Semakin meningkatnya jumlah wanita berpendidikan tinggi membuat wanita mengambil keputusan untuk bekerja bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan ekonomi lagi, tetapi juga untuk pemenuhan aktualisasi diri (Ginanjari, Primasari, Rahmadini, & Astuti, 2020).

2.6.1 Masalah yang Dihadapi

Keluarga yang berada di dalam kondisi *dual earner family* juga memiliki berbagai masalah. Dalam *dual earner family*, seorang ayah dan ibu mempunyai peran yang berbeda di dalam keluarga maupun pekerjaan. Hal tersebut dapat membuat salah satu peran menjadi tertekan dan akhirnya membandingkan peran yang satu dengan yang lainnya (Minnotte, Minnotte, & Bonstrom, dalam Ginanjari, Primasari, Rahmadini, & Astuti, 2020). Selain itu, adanya kesenjangan antara kehidupan dalam berkeluarga dan pekerjaan dapat membuat suami dan istri dalam *dual earner family* mengalami stres yang berlebihan dan juga kelelahan. Terlebih lagi adanya individu yang tidak dapat menyejajarkan peran-peran tersebut akan mengalami stres karena adanya konflik peran dalam dirinya (Chen & Li, dalam Ginanjari, Primasari, Rahmadini, & Astuti, 2020).

Banyaknya masyarakat Indonesia yang masih memegang budaya patriarki membuat istri dalam *dual earner family* dipaksa untuk luhai dalam membagi waktunya dalam pekerjaan, merawat anak, merawat orang tua, dan pasangan (Ginanjari, Primasari, Rahmadini, & Astuti, 2020). Istri yang bekerja masih harus memiliki tanggung jawab yang lebih besar dalam mengasuh anak dan juga membenahi rumah tangga dibandingkan suami. Hal tersebut dapat memunculkan kondisi *work-family conflict*. *Work-family conflict* dapat dimaknai sebagai bentuk dari konflik peran yang diakibatkan

oleh adanya tuntutan atau tekanan peran yang bentrok antara perannya dalam pekerjaan dan keluarga (Armstrong et al, dalam Ginanjar, Primasari, Rahmadini, & Astuti, 2020).

Work-family conflict memiliki tiga bentuk, yaitu: *strain-based conflict*, *time-based conflict*, dan *behavior-based*. *Strain-based conflict* adalah konflik yang muncul karena adanya ketegangan dari salah satu peran yang mengakibatkan peran lainnya mengalami kesulitan dalam penyesuaian. Contohnya adalah ketika seseorang mengalami penurunan kinerja akibat ketegangan saat menghadapi masalah keluarga. *Time-based conflict* adalah suatu konflik yang diakibatkan kurangnya waktu untuk berpartisipasi dalam satu peran karena terlalu banyak waktu yang dipergunakan untuk peran lainnya. Misalnya, waktu yang digunakan untuk bekerja sangat banyak karena tanggung jawab dan beban di tempat kerja yang cukup berat membuat peran sebagai orang tua di keluarga menjadi terganggu. *Behavior-based conflict* adalah sebuah konflik yang terjadi karena adanya perbedaan watak antara peran yang satu dengan peran yang lainnya. Contohnya adalah seorang direktur dituntut untuk asertif, stabil secara emosional, dan tegas, namun di dalam keluarga ia dituntut untuk berperilaku fleksibel, menyenangkan, cenderung mengalah, dan lembut (Armstrong et al., 2015; Liu et al., 2015).

Masalah yang ada dalam *dual earner family* akan semakin buruk ketika pasangan memiliki anak karena akan terjadi konflik yang menambah karena adanya perdebatan mengenai mengasuh anak, mengelola keuangan, dan mengelola rumah tangga (Christine, dkk, 2010). Hal tersebut di kuatkan oleh teori Pitrowski & Highes (1993) yang mengatakan bahwa tantangan terbesar dari *dual earner family* adalah mengenai bagaimana mengatur rumah tangga, mengasuh anak, dan menjaga keharmonisan rumah tangga.

2.6.2 Pengaruh Terhadap Psikologis Anak

Kondisi psikologis anak pasti berpengaruh karena adanya kondisi *dual earner family*. Terdapat beberapa hal penting terkait dengan psikologis anak karena kondisi *dual earner family*. Yang pertama, anak yang berasal dari *dual earner family* cenderung memiliki sikap dan perilaku yang buruk (Kinnunen & Mouno (2001). Hal ini disebabkan karena ibu yang bekerja cenderung meluapkan perilaku marah sepanjang kerja, sehingga anak juga akan mudah meniru perilaku tersebut dan membuat anak menjadi pemarah Tisadale & Pitt-Catshoupes (2012). Orang tua yang stres akibat bekerja dapat berpengaruh pada anak. Apabila orang tua tidak beradaptasi dengan situasi tersebut, maka akan timbul dampak-dampak yang negatif dalam keluarga (Kanner, Coyne, Schenfaer, dan Lazarus, 1981). Permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh keluarga tidak hanya berdampak buruk pada pasangan suami dan istri, namun juga dapat memberi dampak negatif bagi perkembangan mental anak (Naelt & Pickerell, 2005). Dibalik situasi *dual earner family* yang rentan akan situasi yang menantang, *dual earner family* juga memiliki dampak positif bagi anak.

Dampak positif dari anak yang hidup dalam *dual earner family* adalah anak dapat menilai dan memandang keluarganya secara positif. Anak juga akan memiliki kekuatan dalam *concern, support, dan respect*. Anak juga mempunyai kesempatan untuk mengembangkan kemandirian pribadi (Knaub, 1986).

2.7 Keterlibatan Ayah dalam Mengasuh Anak

Keterlibatan ayah adalah perilaku seorang ayah yang melakukan interaksi terhadap anaknya dan membawa dampak positif bagi perkembangan anak (Pleck, dalam Anggriani, 2020). Keterlibatan ayah tidaklah hanya sekadar berinteraksi dengan anak, namun juga memperhatikan tumbuh kembang anak, mengerti kondisi dan kebutuhan anak, serta harus mampu untuk memilih respons yang sesuai untuk perkembangan emosional anak (Allen & Daily).

Menurut Palkovits (dalam Syamsul, 2016) keterlibatan ayah dalam mengasuh anak memiliki empat definisi, yaitu berpartisipasi dalam seluruh kegiatan yang dilakukan dengan anak, memberikan dukungan finansial, melakukan interaksi dengan anak, dan seringnya bermain bersama anak.

2.7.1 Kategori Keterlibatan Ayah

Palkovitz (dalam Syamsul, 2016) berpendapat bahwa terdapat beberapa kategori dalam keterlibatan ayah dalam mengasuh anak, yaitu:

- a. *Communication*, hal ini dapat dilakukan dengan cara mendengarkan, berbicara, dan menunjukkan rasa cinta kepada anak.
- b. *Teaching*, ayah dapat mengajari anak dengan cara memberikan contoh yang baik, melakukan aktivitas bersama, dan mengarahkan minat anak.
- c. *Monitoring*, dengan *mentoring* ayah dapat mengawasi anak, melakukan pengawasan terhadap teman-teman anak, dan melakukan pengawasan terhadap pekerjaan rumah.
- d. *Cognitive processes*, hal ini mengacu pada pikiran, pengalaman, dan indra. Sehingga ayah dapat mengkhawatirkan anak dan berdoa.
- e. *Errands*, contohnya adalah mengurus anak
- f. *Caregiving*, ayah dapat memberikan perawatan atau mengasuh anak dengan memberi anak makan, memandikan anak, dan lain-lain.
- g. *Shared interest*, ayah dapat membagikan hal-hal yang menarik baginya kepada anak. Contohnya adalah apa bila ayah suka membaca, maka ayah dapat membaca bersama anak.

- h. *Avaibility*, keberadaan ayah juga menjadi salah satu kategori yang penting
- i. *Planning*, merencanakan sesuatu untuk anak. Contohnya adalah mempersiapkan acara ulang tahun atau berbagai aktivitas lainnya.
- j. *Shared activity*, ayah dan anak melakukan aktivitas bersama-sama, seperti berbelanja, bermain, berolahraga, dan lain-lain.
- k. *Preparing*, menyiapkan pakaian anak, menyiapkan makanan anak, dan lain-lain
- l. *Affection*, memberikan afeksi kepada anak, seperti sentuhan emosi, memberi kasih sayang, dan lain-lain.
- m. *Protection*, ayah sebagai penjaga dan memberi perlindungan bagi anaknya.
- n. *Emotional support*, ayah dapat menenangkan hati anak apabila anak memiliki masalah dan lain-lain.

2.7.2 Aspek Keterlibatan Ayah

Menurut Pleck (dalam Anggriani, 2020) terdapat beberapa aspek penting dalam keterlibatan ayah, yaitu:

- a. *Positive engagement activities*

Pleck berpendapat bahwa *positive engagement activities* adalah interaksi atau kegiatan yang dilakukan ayah dan anak dalam kehidupan sehari-hari yang dapat mendukung tumbuh kembang anak. Contoh kegiatan yang dapat dilakukan ayah adalah dengan bermain bersama anak, mengasuh anak, memberikan kegiatan yang edukatif, atau

melakukan aktivitas fisik yang baik untuk perkembangan anak.

b. *Warmth and responsiveness*

Hal ini berkaitan dengan kemampuan ayah dalam merespons kebutuhan anak seperti memberikannya kehangatan, memberikan dukungan untuk anak, memeluk anak, memuji anak, dan lain-lain (Anggriani, 2020).

c. *Control*

Control berkaitan dengan bagaimana ayah dapat memantau, mengawasi, dan membuat keputusan yang baik untuk anak. *Control* dapat mencerminkan seberapa jauh ayah dapat mengetahui dan dekat dengan anaknya.

d. *Indirect care*

Indirect care adalah hal-hal yang berkaitan dengan aktivitas untuk anak. Namun aktivitas tersebut tidak dilakukan dengan anaknya. Contohnya adalah menyiapkan peralatan anak untuk belajar, membelikan anak buku pelajaran, buku cerita, buku gambar, maupun buku mewarnai.

e. *Process responsibility*

Process responsibility adalah bagaimana ayah dapat memperhatikan dan memiliki kesadaran untuk memenuhi kebutuhan anak. Pada aspek ini ayah harus memiliki inisiatif untuk memenuhi kebutuhan anak dan mencari tahu kebutuhan anak tanpa perlu dimintai tolong oleh orang lain.

2.7.3 Faktor yang Memengaruhi Keterlibatan Ayah

Menurut Lamb, dkk (dalam Jacobs & Kelley, 2006) mengatakan bahwa terdapat empat faktor yang dapat memengaruhi keterlibatan ayah dalam mengasuh anak menurut beberapa pendapat ahli, yaitu:

a. Motivasi

Motivasi adalah dorongan atau minat yang besar dalam diri ayah, sehingga ayah ingin untuk terlibat dalam mengasuh dan melakukan aktivitas bersama anaknya. Faktor lain yang membuat ayah termotivasi untuk berpartisipasi dalam mengasuh anak adalah adanya *career saliency*. *Career saliency* adalah pria yang secara emosi tidak erat dengan pekerjaannya sehingga dapat menyisihkan waktu yang lebih banyak untuk bersama anaknya.

b. Keterampilan dan kepercayaan diri

Terdapat dua komponen penting dalam keterampilan dan kepercayaan diri yang memengaruhi keterlibatan ayah, yaitu efikasi diri dan kepuasan dalam mengasuh. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa ayah memiliki tingkat efikasi diri yang lebih sedikit daripada ibu.

c. Dukungan sosial dan stres

Keyakinan seorang ibu atau istri pada pengasuhan anak oleh seorang ayah, konflik dalam pekerjaan atau keluarga, dan kepuasan pernikahan dapat menjadi sebuah dukungan atau beban yang dapat memengaruhi keterlibatan ayah dalam mengasuh anak. Seorang istri harus yakin pada pasangannya dalam mengasuh anak agar ayah mendapatkan kesempatan untuk terlibat dalam mengasuh anak.

d. Faktor institusional

Salah satu dari faktor institusional adalah kebijakan yang ada di tempat kerja, seperti jam kerja. Semakin lama ayah bekerja, maka keterlibatan ayah dengan anak akan berkurang. Begitu juga sebaliknya, semakin banyak jam kerja ibu, maka semakin banyak juga keterlibatan seorang ayah dalam mengasuh anak.

2.7.4 Manfaat Keterlibatan Ayah

Allen & Daly (seperti yang dikutip Abdullah, 2009) merangkum bahwa terdapat beberapa manfaat keterlibatan ayah dalam pengasuhan anak, yaitu:

- a. Pengaruh pada perkembangan kognitif
Anak dengan ayah yang ikut berpartisipasi dalam pengasuhan biasanya memiliki kemampuan atau fungsi kognitif yang lebih tinggi, mampu menyelesaikan masalah dengan baik, dan memiliki IQ (*intelligence quotient*) yang lebih baik. Terdapat sebuah penelitian yang menyatakan bahwa anak akan suka untuk bersekolah, memiliki tingkah laku yang baik, aktif dalam berorganisasi, dan lebih sedikit mendapati masalah di sekolah apabila memiliki ayah yang terlibat dalam pengasuhan.
- b. Pengaruh pada perkembangan emosional
Keterlibatan ayah dalam mengasuh anak dapat berdampak positif dengan kebahagiaan hidup anak. Anak akan lebih memiliki kemungkinan yang kecil untuk mengalami depresi, tekanan emosi, dan emosional yang negatif seperti rasa takut dan bersalah.
- c. Pengaruh pada perkembangan sosial
Anak akan lebih mampu untuk memiliki relasi yang baik dengan orang lain atau teman sebayanya. Mereka biasanya memiliki kualitas pertemanan yang positif, suka membantu, dan minim konflik. Anak yang terlibat dengan ayah akan menunjukkan reaksi emosi negatif yang lebih sedikit ketika bermain dengan teman sebayanya. Mereka juga dapat memecahkan masalah mereka sendiri, mampu bertoleransi, dan mampu untuk memahami orang lain.
- d. Pengaruh pada nilai moral

Adanya keterlibatan ayah dalam mengasuh anak kan berdampak pada nilai moral anak. Ayah dapat melindungi anak mereka dari perilaku yang negatif, seperti penggunaan obat-obatan terlarang, mencuri, minum-minuman keras, dan perilaku membolos.

2.8 Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut Undang-Undang Sisdiknas (2003) adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Pada usia 0-6 tahun anak akan mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan yang cukup pesat dan unik. Pada usia tersebut karakter dan kepribadian anak akan terbentuk. Berdasarkan penelitian sekitar 40% perkembangan manusia terjadi saat usia dini. Oleh karena itu, anak usia dini disebut juga sebagai usia emas (*golden age*) (Khaironi, 2018).

2.8.1 Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Pengetahuan orang tua mengenai perkembangan anak usia dini dapat menjadi modal orang tua. Orang tua dapat menyiapkan berbagai kegiatan, metode, rencana, atau media edukatif yang dapat membantu anak bertumbuh dan berkembang. Menurut Khaironi (2018) dalam perkembangan anak terdapat beberapa aspek, yaitu:

2.8.1.1 Perkembangan Nilai Moral dan Agama

Moral dan agama dapat dilihat melalui perilaku seseorang dalam kehidupannya sehari-hari. Menurut Kohlberg (dalam khaironi, 2018) terdapat beberapa tahapan perkembangan moral pada anak usia dini, yaitu:

a. Tingkat Pra-konvensional

Pada tingkat ini, seorang anak mengetahui hal yang baik dan buruk, tetapi hal tersebut masih ditafsirkan berdasarkan reaksi dari sebuah tindakan. Contoh dari konsekuensi tersebut adalah pemberian hadiah atau hukuman. Tingkat Pra-konvensional terdiri dari tiga tahapan. Tahap 0: Penghakiman egosentris. Pada tahapan ini, seorang anak hanya akan menilai hal yang baik berdasarkan apa yang

mereka sukai dan ingini. Tahap 1: Orientasi hukuman dan ketaatan. Tindakan dari seorang anak akan menentukan baik dan buruknya konsekuensi yang akan mereka terima. Tahapan 2: Orientasi relativis instrumental. Tindakan yang menurut anak benar adalah tindakan yang dapat memuaskan kebutuhan anak tersebut atau kebutuhan orang lain.

b. Tingkat Konvensional

Pada tingkatan ini, seorang anak akan merasa bahwa mereka perlu untuk menjaga martabat keluarganya, kelompoknya, atau bangsanya. Tingkatan ini terdiri dari dua tahapan. Tahap 3: Perilaku baik menurut anak adalah perilaku yang disenangi oleh orang lain. Tahap 4: Orientasi “hukum dan ketertiban”. Anak sudah mulai mengerti terhadap aturan dan tatanan sosial.

c. Pasca-Konvensional, Otonom

Seorang anak sudah dapat menentukan nilai-nilai moral dan prinsip-prinsip yang berada di masyarakat. Tingkatan ini terdiri dari dua tahap. Tahap 5: Orientasi legalistik kontrak sosial. Tindakan yang benar adalah tindakan yang nilai-nilai sudah disetujui oleh seluruh masyarakat bahwa nilai-nilai tersebut adalah nilai yang baik. Tahap 6: Orientasi etika-prinsip universal. Hak sudah ditentukan oleh pola pikir dan hati nurani anak dengan prinsip-prinsip etika yang dipilih sendiri secara logis dan universal.

2.8.1.2 Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial emosional manusia berawal dari tangisan pertama saat bayi. Perkembangan sosial emosional anak akan semakin kompleks seiring dengan perkembangannya. Menurut Robinson (2008) sejak lahir manusia sudah memiliki kemampuan emosi dasar, seperti sedih, marah, kaget, takut, bahagia yang nantinya akan berkembang menjadi emosi yang kompleks. Berikut adalah tingkat perkembangan sosial emosional anak

menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini:

a. Usia 0-<2 tahun

Perkembangan sosial emosional yang terjadi pada anak usia 0-<2 tahun adalah menangis, tersenyum, menunjukkan reaksi, mengamati teman, mengekspresikan rasa tidak nyaman, mengutarakan perasaan, dan bermain dengan temannya.

b. Usia 2-<3 tahun

Saat usia anak 2-<3 tahun, anak sudah mampu untuk mengungkapkan keinginannya. Anak juga dapat memahami hak orang lain, bermain peran, dan dapat menunjukkan sikap berbagi.

c. Usia 3-<4 tahun

Anak yang berusia 3-<4 tahun sudah mampu untuk buang air kecil tanpa bantuan orang lain. Anak juga sudah mulai belajar untuk bersabar, toleransi, menghargai orang lain, dan dapat menanggapi hal yang dianggap anak tidak benar. Selain itu, anak juga sudah mulai menunjukkan ekspresi atau rasa menyesal saat dia melakukan kesalahan.

d. Usia 4-<5 tahun

Pada usia ini, anak sudah mulai mandiri. Anak juga sudah mau berbagi, membantu temannya, menolong, mengendalikan emosi, menunjukkan antusiasme, menaati peraturan, menunjukkan rasa percaya diri, mampu menjaga diri sendiri dari lingkungannya, dan menghargai orang lain.

e. Usia 5-≤6 tahun

Anak pada usia ini anak sudah dapat kooperatif dengan temannya, mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi, mengekspresikan antusiasme, mulai memahami sopan santun dan tata krama, memahami aturan yang ada, belajar

untuk disiplin, berempati, toleransi, dan tidak mudah menyerah.

2.8.1.3 Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang memiliki hubungan dengan kemampuan berpikir atau kemampuan manusia mengolah informasi dalam sehari-hari. Kemampuan kognitif dapat berkembang dengan bermain yang dirancang khusus sebagai media pembelajaran anak. Contoh kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah bermain *puzzle*, melakukan eksperimen sains sederhana, atau bermain *maze*. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini perkembangan kognitif anak usia dini dibagi menjadi tiga, yaitu:

a. Usia 0-<2 tahun

Perkembangan kognitif yang terjadi pada anak usia 0-<2 tahun adalah anak dapat mengetahui apa yang mereka inginkan, anak dapat menunjukkan reaksi terhadap rangsangan, anak dapat mengenal konsep ukuran, bilangan, dan pengetahuan umum.

b. Usia 2-<4 tahun

Saat usia anak 2-<4 tahun, anak sudah mampu untuk mempelajari pengetahuan umum, mengenal konsep bentuk, ukuran, dan juga pola.

c. Usia 4-≤6 tahun

Anak pada usia ini anak sudah dapat memahami pengetahuan umum, sains, mengetahui konsep warna, bentuk, pola, ukuran, lambang, bilangan dan huruf.

2.8.1.4 Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa pada anak usia dini mulai terlihat pada anak usia satu tahun. Pada usia satu tahun, anak sudah mulai untuk berbicara

meskipun maknanya belum jelas. Perkembangan berbahasa anak memiliki beberapa aspek, yaitu:

a. Kemampuan mendengar

Kemampuan ini sudah distimulus sejak anak masih berada di dalam kandungan melalui musik, perkataan, atau kalimat baik yang dilontarkan ibu. Pada saat anak berumur 2-3 tahun, anak mulai mengerti perintah sederhana, seperti perintah untuk mengambil bola dan lain-lain. Saat anak berusia 4-6 tahun, anak sudah dapat memahami perintah-perintah yang lebih kompleks, seperti “tolong berikan apel ini kepada ayah” dan perintah kompleks lainnya.

b. Kemampuan berbicara

Kemampuan mendengar anak dapat memengaruhi kemampuan berbicara anak. Perkembangan berbicara anak diawali dengan *celotehan* anak yang masih belum jelas. Kemampuan berbicara anak akan terus berkembang hingga anak mampu mengucapkan kalimat yang kompleks.

c. Kemampuan membaca dan menulis

Kemampuan membaca anak dapat dikembangkan melalui sebuah kegiatan atau permainan, seperti mengenal gambar, huruf, angka, kata, hingga merangkai kalimat sederhana. Kemampuan menulis anak dapat dikembangkan dengan mencoret-coret, latihan memegang pensil, menggambar bentuk, menyambungkan garis, hingga latihan menulis angka dan huruf.

2.8.1.5 Perkembangan Fisik Motorik

Perkembangan fisik motorik harus distimulus sejak usia dini karena hal tersebut berkaitan dengan keluwesan gerak anak dan melatih keterampilan gerak pada anak. Gallahue (dalam Khaironi, 2018) mengatakan bahwa gerak merupakan aspek yang sangat penting untuk anak

untuk mengekspresikan diri, mengembangkan sikap, pengetahuan dan keterampilan. Terdapat dua jenis, yaitu gerak motorik kasar dan gerak motorik halus. Gerak motorik kasar dapat dilakukan dengan berjalan, naik turun tangga, berlari, dan lain-lain. Gerak motorik halus dapat dilakukan dengan bermain plastisin, menghasilkan karya, dan lain-lain.

2.8.1.6 Perkembangan Kreativitas

Menurut Ihat Hatimah (dalam Khaironi, 2018) mengatakan bahwa terdapat tiga bentuk kreativitas pada usia dini, yaitu:

- a. Berpikir kreatif, anak mampu untuk mengutarakan pemahamannya terhadap sesuatu, dapat berinisiatif, mampu mengembangkan ide, mampu memberikan jawaban, dan dapat mengerjakan tugasnya dengan teliti.
- b. Sikap kreatif dapat meliputi rasa keingintahuan anak yang tinggi, sehingga anak akan banyak bertanya dan mencoba hal-hal yang baru. Anak juga akan tertarik untuk berpendapat dan menjawab pertanyaan dari guru, memiliki pendirian yang kuat, dan tidak mudah untuk terpengaruh.
- c. Karya kreatif adalah hasil yang diciptakan anak dari kemampuan kreatif anak.