



### **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 Perancangan**

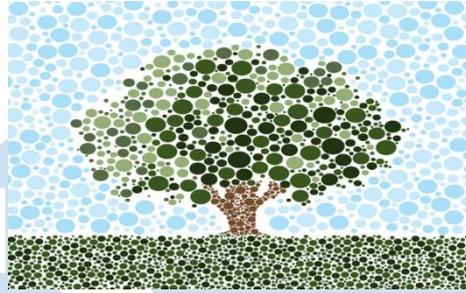
Menurut Jogiyanto (2005), perancangan/desain merupakan sebuah proses penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa, atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah menjadi satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Oleh karena itu, untuk membuat sebuah perancangan desain komunikasi visual, diperlukan pemahaman mengenai dasar-dasar elemen desain yang akan digunakan.

##### **2.1.1 Elemen Desain**

Menurut Richard Poulin (2011), untuk mempelajari cara berkomunikasi dalam bahasa yang baru, diperlukan pemahaman dasar/fundamental yang utuh, dalam hal ini dasar komunikasi visual. Fondasi kesuksesan seorang desainer grafis ada pada pemahamannya mengenai dasar-dasar desain grafis, untuk bisa menciptakan desain yang bermakna, mudah diingat, dan komunikatif. Karena itu, diperlukan pemahaman pada elemen dan prinsip desain yang menjadi fondasi/fundamental tersebut, antara lain:

##### 1) Titik

Titik merupakan sebuah dasar/fundamental dalam menyusun semua elemen dan prinsip komunikasi visual. Titik bisa menjadi sebuah hal yang berdiri sendiri, atau menjadi bagian dari sebuah elemen yang lebih besar, hal ini mencakup garis dan bentuk.

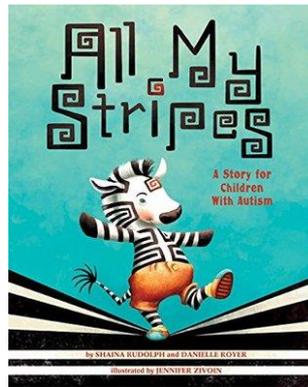


Gambar 2.1 Aplikasi Elemen Titik pada Ilustrasi

Sumber: [https://d3mvlb3hz2g78.cloudfront.net/wp-content/uploads/2013/09/thumb\\_720\\_450\\_904-pointillism\\_1.jpg](https://d3mvlb3hz2g78.cloudfront.net/wp-content/uploads/2013/09/thumb_720_450_904-pointillism_1.jpg)

## 2) Garis

Garis merupakan salah satu elemen dasar dalam sebuah visual. Garis juga memiliki banyak fungsi, yaitu untuk menghubungkan, mengatur, membagi/memisahkan, mengarahkan, dan menyusun objek grafis lainnya. Bila digunakan dengan benar, garis bisa memberikan keterbacaan (*readability*), dan hirarki visual yang baik dalam menyampaikan pesan visual.



Gambar 2.2 Penggunaan Garis dalam Ilustrasi

Sumber: <https://i.grassets.com/images/S/compressed.photo.goodreads.com/books/1428421758/25314999.jpg>

### 3) Bentuk (*Shape*)

Bentuk (*shape*) mengacu pada kontur/batasan dari sebuah objek, dan biasa dilihat dari sisi dua dimensi (2D). Sebuah bentuk tersusun dari titik dan garis yang saling bertemu, dan memiliki ukuran panjang dan lebar, namun tidak memiliki ukuran kedalaman. Bentuk bisa dikategorikan menjadi 3 kelompok, yaitu bentuk geometris, organik, dan acak.

#### a) Geometris

Bentuk dasar geometris terdiri dari segi empat, lingkaran, dan segitiga. Bentuk geometris memiliki dasar rumus matematika, dan bentuk-bentuk dasar tersebut dapat dikembangkan untuk membuat bentuk yang lebih kompleks.



Gambar 2.3 Penggunaan Bentuk Geometris pada Karakter

Sumber: [https://play-lh.googleusercontent.com/G8L7b779Z9S1UV8fqUxqFj6Bf17ok5jR0uObSp1GOcis\\_id25gipbIPwVdwIXStvrzE](https://play-lh.googleusercontent.com/G8L7b779Z9S1UV8fqUxqFj6Bf17ok5jR0uObSp1GOcis_id25gipbIPwVdwIXStvrzE)

#### b) Organik

Bentuk organik merupakan bentuk yang diambil/menyerupai alam dan makhluk hidup yang memiliki bentuk tidak beraturan dan sulit diukur dengan rumus matematika.

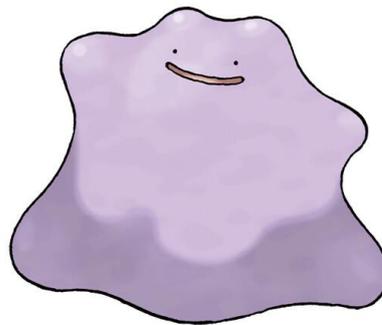


Gambar 2.4 Bentuk Organik pada Karakter Manusia

Sumber: <https://i0.wp.com/i.pining.com/originals/7f/67/4a/7f674acde83b5bcc437a68cf8daa552a.png?ssl=1>

c) Acak

Bentuk acak merupakan bentuk hasil ciptaan/imajinasi manusia yang tidak memiliki aturan/batasan, serta kemiripan dengan bentuk geometris dan organik.



Gambar 2.5 Aplikasi Bentuk Acak pada Karakter

Sumber: <https://img.pokemondb.net/artwork/large/ditto.jpg>

4) Bentuk (*Form*)

Bentuk (*form*) merupakan hasil turunan dari bentuk (*shape*) yang diberikan unsur kedalaman/volume, sehingga bersifat tiga dimensi (3D). Beberapa contohnya adalah kubus (turunan dari bentuk persegi),

bola (turunan dari bentuk lingkaran), dan piramid (turunan dari bentuk segitiga).



Gambar 2.6 Karakter Berbentuk (*Form*) Dasar Kubus

Sumber:<https://static.wikia.nocookie.net/azumanga/images/9/92/Yotsuba.%21.full.48845.jpg/revision/latest?cb=20121011204131>

#### 5) Cahaya

Cahaya adalah sebuah sumber energi kinetik yang penting dalam sebuah komunikasi visual, yaitu untuk memperlihatkan dan memberikan pengalaman yang ingin disampaikan melalui pesan visual. Cahaya berfungsi untuk menerangi, menunjukkan sumber cahaya, dan memberikan informasi tertentu mengenai sebuah elemen visual. Salah satunya adalah memberikan adanya ilusi kedalaman/tiga dimensi pada sebuah objek, sehingga terlihat nyata dan bisa diinterpretasikan oleh audiens dengan baik.

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 2.7 Penggunaan Elemen Cahaya dalam Ilustrasi

Sumber:[https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/max\\_1200/15cb6e32217215.5673fefee2ef1.jpg](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/max_1200/15cb6e32217215.5673fefee2ef1.jpg)

## 6) Warna

Warna merupakan elemen visual yang sangat kuat dan berpengaruh dalam komunikasi visual. Warna bisa memberikan variasi dan energi visual yang berbeda, menarik perhatian, memberikan makna, dan melengkapi komposisi visual. Warna juga bisa mengkomunikasikan emosi, memaksa respon tertentu, dan memperkuat hirarki informasi untuk menciptakan suasana yang ingin disampaikan. Misalnya, warna terang cenderung memberikan efek emosi yang cerah, sedangkan warna gelap menggambarkan emosi yang lebih tenang. Sifat warna mengacu pada 3 unsur fundamental yang membentuknya, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*.

### a) *Hue*

*Hue* merupakan warna absolut/murni, yang berfungsi untuk mengidentifikasi suatu warna, misalnya merah, kuning, dan hijau.

b) *Value*

Ukuran terang/gelapnya sebuah warna disebut dengan *value*. Terang/gelapnya sebuah warna ditentukan dengan jumlah/persentase warna putih/hitam yang terkandung dalam sebuah *hue*. *Value* bisa memberikan kontras serta ilusi adanya ruang/kedalaman dalam sebuah komposisi visual.

c) *Saturation*

Intensitas sebuah warna menentukan ukuran dari *saturation*. Hal tersebut ditentukan oleh kadar unsur abu-abu dalam suatu warna, yang bisa menyebabkan warna terlihat kusam maupun mencolok.

Selain 3 unsur fundamental warna, terdapat juga pembagian warna berdasarkan kategori pengorganisasiannya:

a) Warna Primer

Terdiri dari warna merah, kuning, dan biru, yang merupakan warna dasar dan tidak bisa dibentuk menggunakan warna lain.



Gambar 2.8 Penggunaan Warna Primer dalam Ilustrasi

Sumber: <https://art.ebsqart.com/Art/Fruit/oil-painting/758203/650/650/Primary-Colors-No-2.jpg>

## b) Warna Sekunder

Warna sekunder terbentuk dari penggabungan 2 warna primer, seperti ungu (gabungan merah dan biru), jingga (gabungan merah dan kuning), dan hijau (gabungan biru dan kuning).



Gambar 2.9 Penggunaan Warna Sekunder dalam Ilustrasi

Sumber: [https://cc-prod.scene7.com/is/image/CCProdAuthor/Secondary-colors\\_P4\\_720x400\\_?\\$pjpeg\\$&jpegSize=200&wid=720](https://cc-prod.scene7.com/is/image/CCProdAuthor/Secondary-colors_P4_720x400_?$pjpeg$&jpegSize=200&wid=720)

## c) Warna Tersier

Merupakan warna yang dibentuk dari campuran warna primer dan sekunder, seperti merah-ungu, ungu-biru, biru-hijau, hijau-kuning, dan seterusnya.

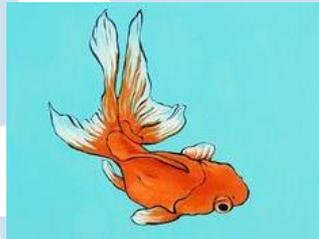


Gambar 2.10 Penggunaan Warna Tersier dalam Ilustrasi

Sumber: <https://render.fineartamerica.com/images/images-profile-flow/400/images/artworkimages/mediumlarge/1/who-peter-piatt.jpg>

d) Warna Komplementer

Warna komplementer merupakan komposisi dari turunan 2 warna (*hue*) yang saling berseberangan dalam *color wheel* (roda warna), seperti biru dengan jingga, dan merah dengan hijau.



Gambar 2.11 Komposisi Warna Komplementer dalam Ilustrasi

Sumber: <https://i.pinimg.com/236x/ce/87/1e/ce871e61f68dd37b557835a9eac0b666--summer-patterns-space-projects.jpg>

e) Warna Monokromatis

Merupakan komposisi warna yang hanya melibatkan 1 turunan warna (*hue*) dengan menambahkan unsur hitam/putih ke dalam warna tersebut.



Gambar 2.12 Komposisi Warna Monokromatis dalam Ilustrasi

Sumber: <https://preview.redd.it/dceunltrph151.jpg?width=640&crop=smart&auto=webp&s=baca34f00ec1ace645f1f14ed502f0f9e8ef061c>

f) Warna Analogus

Merupakan komposisi dari warna (*hue*) yang saling bersebelahan dalam roda warna, seperti kombinasi warna merah, merah-jingga, dan jingga.



Gambar 2.13 Komposisi Warna Analogus dalam Ilustrasi

Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/94/fd/cb/94fdb515e83380a306913cd9cd5fb5e.jpg>

g) Warna Triadik

Merupakan komposisi warna yang membentuk sebuah segitiga sama sisi pada roda warna, seperti kombinasi warna merah, biru, dan kuning.

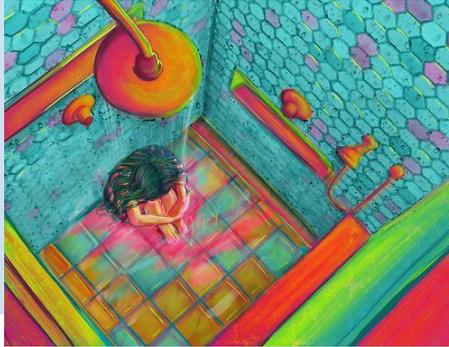


Gambar 2.14 Komposisi Warna Triadik dalam Ilustrasi

Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/99/cd/0d/99cd0dadb788cd6d16497eafe7538012--google-search-art-work.jpg>

#### h) Warna Kuadratik

Merupakan komposisi warna yang membentuk sebuah segiempat dalam roda warna, seperti kombinasi warna merah, jingga, hijau, dan biru.



Gambar 2.15 Komposisi Warna Kuadratik dalam Ilustrasi

Sumber: <https://i.pining.com/originals/42/14/a6/4214a65bd7e562e8b797038abab39637.jpg>

#### 7) Tipografi

Tipografi merupakan bentuk desain yang memanfaatkan *type*. *Type* adalah sebutan untuk kelompok alfabet, angka, dan tanda baca, yang digunakan untuk membentuk kata, kalimat, dan sebuah narasi. Terdapat 2 fungsi utama dari tipografi, yaitu penggunaannya secara verbal dan visual. Kedua hal tersebut saling berhubungan. Jika tipografi hanya terfokus pada fungsi verbalnya, sebuah desain menjadi tidak memiliki dampak visual dan perhatian dari audiens. Namun sebaliknya, bila hanya terfokus dalam segi visualnya, pesan yang ingin disampaikan belum tentu dapat dibaca dengan baik oleh audiens, Karena itu diperlukan keseimbangan dari keduanya. Tipografi memiliki beragam variasi yang bisa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, seperti *case*, *weight*, *contrast*, *posture*, dan *width*.

a) *Case*

Setiap *type* memiliki 2 jenis *case*, yaitu *uppercase* dan *lowercase* yang biasa disebut huruf besar/kecil.



Gambar 2.16 *Case*

Sumber: [https://www.webopedia.com/wp-content/uploads/2020/10/uppercase\\_5f857d0febc48-2.jpeg](https://www.webopedia.com/wp-content/uploads/2020/10/uppercase_5f857d0febc48-2.jpeg)

b) *Weight*

Merupakan ukuran dari tebal/tipisnya sebuah huruf. Misalnya ketebalan huruf *light*, *medium*, dan *bold*.

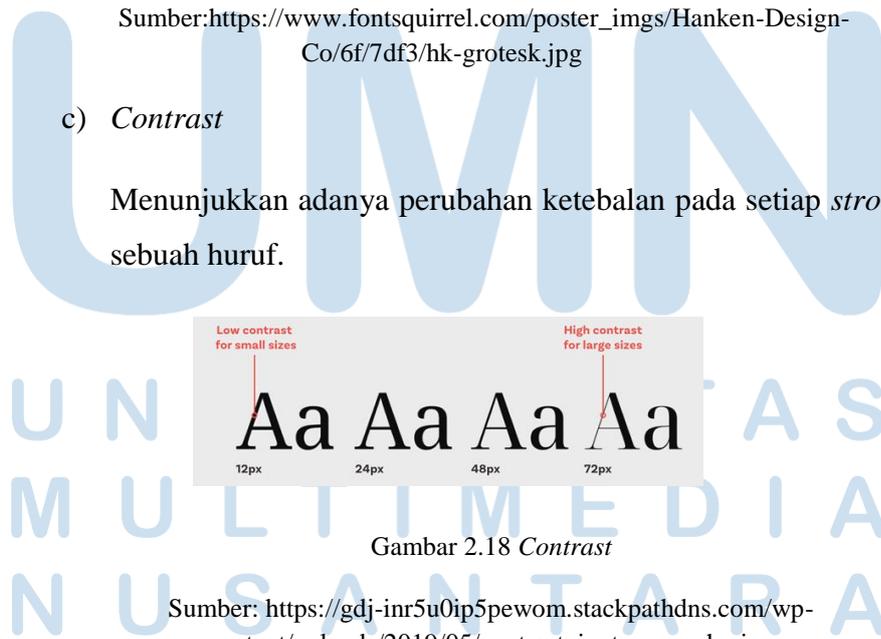


Gambar 2.17 *Weight*

Sumber: [https://www.fontsqureel.com/poster\\_imgs/Hanken-Design-Co/6f/7df3/hk-grotesk.jpg](https://www.fontsqureel.com/poster_imgs/Hanken-Design-Co/6f/7df3/hk-grotesk.jpg)

c) *Contrast*

Menunjukkan adanya perubahan ketebalan pada setiap *stroke*/garis sebuah huruf.

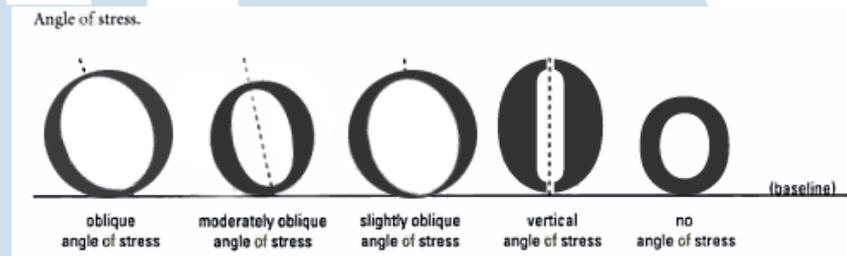


Gambar 2.18 *Contrast*

Sumber: [https://gdj-inr5u0ip5pewom.stackpathdns.com/wp-content/uploads/2019/05/contrast\\_in\\_typography.jpg](https://gdj-inr5u0ip5pewom.stackpathdns.com/wp-content/uploads/2019/05/contrast_in_typography.jpg)

d) *Posture*

Postur berkaitan dengan relasi antara sisi vertikal sebuah *type* dengan *baseline*. Postur yang tegak biasa disebut *roman*, sementara yang berpostur miring dikenal dengan *italic*.



Gambar 2.19 *Posture*

Sumber: <https://marksdigitalmedia.files.wordpress.com/2015/10/stress.gif>

e) *Width*

Lebar sebuah *type* menyesuaikan dengan relasi ukuran tinggi hurufnya, yang pada umumnya mengikuti bentuk dasar persegi.



Gambar 2.20 *Width*

Sumber: <https://www.zilliondesigns.com/blog/wp-content/uploads/Set-width-in-typography.jpg>

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 8) *Grid*

*Grid* merupakan komposisi dari garis-garis vertikal dengan garis-garis horizontal yang berperan penting untuk menjaga kerapihan, kesatuan, dan ritme/hirarki visual. *Grid* berfungsi untuk mengomposisikan, mengatur, memisahkan, menyatukan, dan sebagai tempat acuan untuk meletakkan elemen visual. Beberapa contoh *grid system* yang sering digunakan antara lain:

### a) *Baseline Grid*

Terdiri dari susunan garis horizontal yang memiliki jarak yang sama antara satu dengan yang lain, bertujuan untuk menentukan posisi teks.

### b) *Column Grid*

Sistem *grid* yang membagi sebuah halaman dengan beberapa garis vertikal yang membentuk kolom dan akan menjadi penentu letak sebuah elemen desain.

### c) *Modular Grid*

Merupakan pengembangan dari *column grid*, yaitu dengan menambahkan baris (*row*). Daerah yang merupakan hasil dari pertemuan kolom dan baris disebut *module*.

### d) *Manuscript Grid*

Merupakan sistem yang hanya menggunakan 1 kolom saja.

### e) *Hierarchical Grid*

Merupakan sistem yang tidak mengikuti aturan tertentu atau menggabungkan beberapa sistem *grid* sekaligus untuk menyesuaikan dengan kebutuhan konten yang disajikan, sekaligus memperkuat hirarki visual.

## 9) Tekstur

Tekstur merupakan unsur/elemen desain yang memberikan kesan pada permukaan sebuah objek, seperti halus, kasar, lembut, atau keras, yang bisa dilihat atau dirasakan melalui indera peraba. Pada dasarnya, ada 3 tipe klasifikasi tekstur yang digunakan dalam sebuah desain, yaitu *physical*, *visual*, dan *implied*.

### a) *Physical*

Merupakan jenis tekstur yang dihasilkan oleh permukaan bahan/material yang dipergunakan dalam desain. Misalnya tekstur kayu yang dihasilkan oleh papan berbahan dasar kayu.



Gambar 2.21 *Physical Texture* Kayu

Sumber: [https://img.freepik.com/free-photo/wooden-flooring-textured-background-design\\_53876-108360.jpg?size=626&ext=jpg](https://img.freepik.com/free-photo/wooden-flooring-textured-background-design_53876-108360.jpg?size=626&ext=jpg)

### b) *Visual*

Merupakan jenis tekstur yang merupakan hasil ilusi gambar dengan memanfaatkan elemen desain lainnya, seperti titik, garis, bentuk, warna, dan cahaya. Hal ini menimbulkan kesan tekstur dengan material tertentu, walaupun diletakkan pada media dengan bahan/material yang berbeda.



Gambar 2.22 *Visual Texture* Bulu Hewan

Sumber: <https://o.quizlet.com/tN7oNLCe6.93b8NwIzJKkg.jpg>

c) *Implied*

Merupakan tekstur yang tidak didasari oleh tekstur pada kehidupan nyata, dan biasa digunakan untuk membuat sebuah karya abstrak.



Gambar 2.23 *Implied Texture*

Sumber: <https://image.shutterstock.com/image-vector/wave-lines-pattern-abstract-background-260nw-1415821538.jpg>

### 2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Lauer dan Pentak (2016), prinsip desain harus memiliki kesatuan, penekanan/titik fokus, skala dan proporsi, keseimbangan, serta ritme/irama.

1) Kesatuan

Prinsip kesatuan menunjukkan adanya keselarasan antar elemen visual sehingga memiliki kaitan antara satu elemen dengan yang lain sehingga menciptakan harmoni. Prinsip kesatuan memiliki 2 kategori, yaitu

kesatuan visual dan kesatuan intelektual, dimana kesatuan visual dilihat dari harmoni bentuk, warna, dan elemen desain lainnya, sementara kesatuan intelektual melihat persamaan sebuah ide. Selain itu, Lauer dan Pentak membagi metode kesatuan menjadi 4 jenis, yaitu:

a) *Proximity*

Kesatuan yang didapatkan dengan cara mendekatkan posisi objek/elemen yang ingin disatukan, sehingga terlihat sebagai sebuah kesatuan.

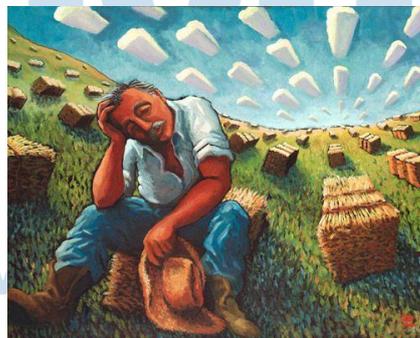


Gambar 2.24 Contoh *Proximity* dalam Ilustrasi

Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/39/dd/d6/39ddd65f420a0841ff6a16b754df7ad0.jpg>

b) *Repetition*

Kesatuan yang dihasilkan dari proses pengulangan elemen desain dan memberikan kesan kesatuan dari adanya persamaan bentuk/pola.



Gambar 2.25 Contoh Repetisi dalam Ilustrasi

Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/ed/f9/47/edf947384d57694c320d184451071f28.jpg>

c) *Continuation*

Kesatuan dengan menggunakan *continuation* (kelanjutan) merupakan cara yang lebih halus jika dibandingkan dengan *proximity* dan *repetition*. Metode kesatuan dengan kelanjutan ini dibuat dengan mengatur pola elemen visual, misalnya dengan mengatur elemen visual yang memiliki kemiripan secara berdekatan terlebih dahulu, sehingga dapat mengarahkan mata audiens untuk mengikuti pola/hirarki yang diinginkan.



Gambar 2.26 Contoh *Continuity* dalam Ilustrasi

Sumber: <https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/b2b73efcff63147013ce7575e4315c24.jpg>

d) *Continuity and the Grid*

Kesatuan ini menggunakan sistem *grid* yang dijadikan acuan untuk menghubungkan satu desain dengan desain lainnya. Prinsip tersebut umum diterapkan pada pembuatan buku, majalah, dan lain sebagainya. Penggunaan *grid* yang tepat akan membuat sebuah desain tetap terlihat sebagai sebuah kesatuan meskipun elemen-elemen yang digunakan berbeda.



Gambar 2.27 Contoh *Continuity and the Grid*

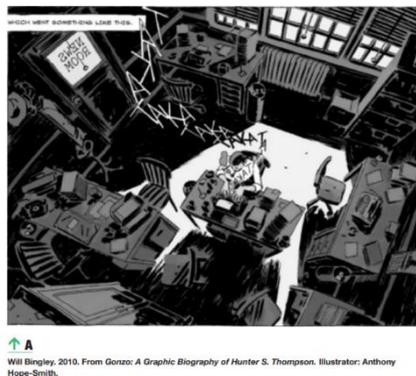
Sumber: <https://i.graphicmama.com/blog/wp-content/uploads/2018/06/18063925/Children-Book-Illustration-to-be-like-a-tiger.jpg>

## 2) Penekanan

Fungsi dari penekanan dan penggunaan titik fokus adalah menarik perhatian dan memberikan kesan pertama untuk audiens. Pada umumnya, sebuah karya tidak boleh memiliki terlalu banyak titik fokus, supaya audiens tidak bingung dalam mencerna pesan yang akan disampaikan. Menurut Lauer & Pentak, prinsip penekanan dibagi menjadi 3 jenis, yaitu:

### a) Penekanan dengan Kontras

Penekanan ini dibuat dengan menyatukan beberapa elemen yang berbeda/bertentangan untuk menghasilkan kontras yang membuat mata audiens melihat perbedaan tersebut.



Will Bingley, 2010. From *Gonzo: A Graphic Biography of Hunter S. Thompson*. Illustrator: Anthony Hope-Smith.

Gambar 2.28 Contoh Penekanan dengan Kontras dalam Ilustrasi

Sumber: *Design basic (9th ed.)*

b) Penekanan dengan Isolasi

Penekanan ini dibuat dengan memisahkan sebuah elemen yang menjadi titik fokus dari elemen lainnya, sehingga objek utama mudah terlihat dan tidak terhalang oleh elemen lain.



Gambar 2.29 Contoh Penekanan dengan Isolasi

Sumber: *Design basic (9th ed.)*

c) Penekanan dengan Penempatan

Penekanan ini dibuat dengan memanfaatkan penempatan objek di tempat yang mudah dilihat. Sebagai contohnya, sebuah objek akan lebih mudah terlihat bila diletakkan pada bagian tengah.



Gambar 2.30 Contoh Penekanan dengan Penempatan

Sumber: *Design basic (9th ed.)*

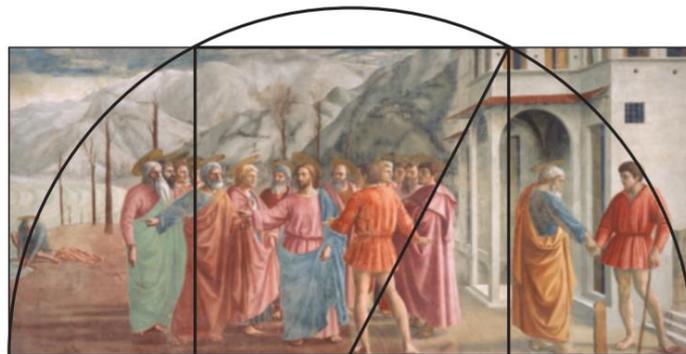
### 3) Skala dan Proporsi

Baik skala maupun proporsi memiliki makna yang berkaitan dengan satuan ukuran. Skala mengacu pada ukuran besar atau kecilnya sebuah objek. Sementara itu, proporsi berbicara mengenai relasi ukuran antar objek/elemen. Kedua hal ini penting dan berfungsi untuk menimbulkan *hieratic scaling*, yang menarik mata audiens untuk melihat sebuah objek/elemen desain tertentu berdasarkan ukurannya.



Gambar 2.31 Penggunaan Prinsip Skala dalam Ilustrasi

Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/4c/89/36/4c8936b0388176fc7c7f2547e314cef5.jpg>



Gambar 2.32 Penggunaan Prinsip Proporsi dalam Ilustrasi

Sumber: *Design basic (9th ed.)*

### 4) Keseimbangan

Keseimbangan mengacu pada pendistribusian komposisi desain yang seimbang. Komposisi visual yang seimbang pada setiap sisi karya sangat

penting untuk bisa menyampaikan pesan yang terkandung di dalamnya secara menyeluruh.



Gambar 2.33 Contoh Keseimbangan dalam Ilustrasi

Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/a6/3a/e0/a63ae0d95f59d909d17d9072965274bd.jpg>

#### 5) Ritme

Ritme merupakan bentuk pengulangan sebuah unsur/elemen dalam suatu karya desain. Bentuk pengulangan yang ada memberikan suatu kesan pergerakan yang bisa dimanfaatkan untuk mengarahkan mata audiens dalam melihat sebuah karya.



Gambar 2.34 Contoh Ritme dalam Ilustrasi

Sumber: <https://i.graphicmama.com/blog/wp-content/uploads/2018/06/18070636/Children-Book-Illustration-mushrooms.jpg>

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2.2 Cerita Interaktif (*Interactive Storytelling*)

Menurut Roth (2015), *interactive storytelling* adalah sebuah media hiburan interaktif yang membuka peluang adanya narasi yang bersifat *non-linear*.

### 2.2.1 *Storytelling*

Miller (2014) menyebutkan bahwa *storytelling* merupakan sebuah seni yang bisa membawa audiens masuk ke dalam dunia khayalan, namun juga bisa memberi inspirasi bagi yang membaca/mendengarnya. *Storytelling* juga bisa digunakan untuk menyampaikan informasi yang penting, yang bisa digunakan sebagai pengajaran bagi orang lain. Miller menyebutkan bahwa teori *storytelling* yang paling mendasar adalah penggunaan *three-act structure* yang dicetuskan oleh Aristoteles. Teori ini membagi alur cerita ke dalam 3 struktur dasar, yaitu *set-up (beginning)*, *conflict (middle)*, dan *resolution (end)*.

Tomaszewski (2005) menyebutkan, 3 struktur dasar tersebut dapat dibagi dalam 5 bagian, beserta 3 tahap krisis di antaranya, yaitu:

#### 1) *Introduction*

Merupakan proses pengenalan latar dan karakter utama. Tahap ini sudah bisa mulai menggambarkan suasana (*mood*) cerita.

#### 2) *Complication*

Merupakan tahap dimana tindakan/aksi yang dilakukan oleh tokoh tertentu akan berdampak di masa yang akan datang.

#### 3) *Rising Movement*

Awal mula masalah sebenarnya terjadi. Pengenalan terhadap karakter menjadi lebih dalam untuk meningkatkan minat audiens.

#### 4) *Climax*

Bagian adegan/masalah utama yang berkaitan dengan kejadian sebelumnya.

#### 5) *Tragic Force (optional)*

Merupakan kejadian yang berhubungan dengan *climax*, cenderung tidak berdampak baik untuk tokoh utama.

6) *Return*

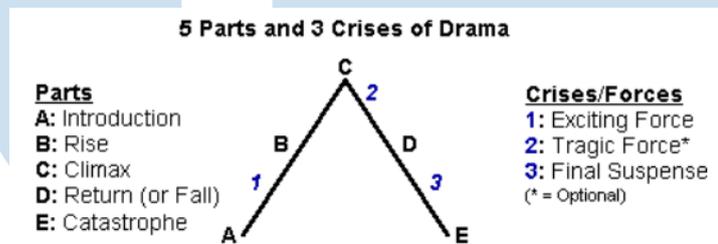
Cerita mulai bergerak ke arah penyelesaian, sehingga pada umumnya tidak boleh ada materi baru yang diperkenalkan kepada audiens, bertujuan untuk menjaga fokus.

7) *Force of Final Suspense (optional)*

Tahap/kejadian yang membuat audiens dapat menarik kesimpulan terhadap apa yang akan terjadi pada tokoh cerita, meski tidak menutup kemungkinan adanya hasil yang berbeda.

8) *Catastrophe*

Bagian akhir cerita, dimana masalah telah berakhir/terselesaikan.



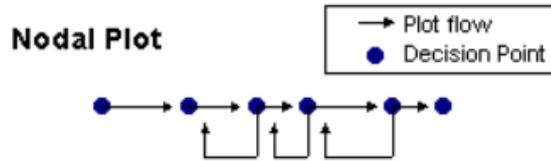
Gambar 2.35 Struktur Narasi

Sumber : <http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/intnarr.html>

Dalam sebuah media interaktif, audiens dapat membuat suatu perubahan pada narasi cerita, baik secara signifikan maupun perubahan kecil. Tomaszewski menjabarkan beberapa jenis *plot* yang bisa menentukan seberapa besar kemungkinan terjadinya perubahan narasi tersebut:

1) *Nodal Plot*

Jenis ini memberikan kendali yang besar bagi pembuat narasi untuk mengarahkan audiens sesuai dengan keinginan mereka. Hal yang membedakan *plot* ini dengan narasi tradisional adalah diperlukannya kriteria/tugas tertentu yang harus diselesaikan oleh audiens untuk dapat melanjutkan jalan cerita yang sudah disediakan.

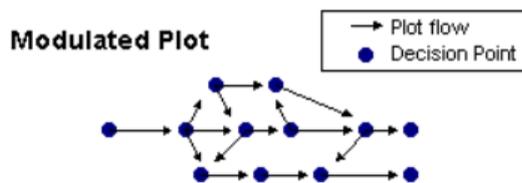


Gambar 2.36 Bagan *Nodal Plot*

Sumber : <http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/intnarr.html>

## 2) *Modulated Plot*

*Plot* ini mengandung beberapa alur cerita yang bisa diakses oleh audiens dengan mengambil keputusan/pilihan tertentu. Meski memiliki *multiple endings*, semua hasil tersebut sudah ditentukan oleh pembuat narasi.

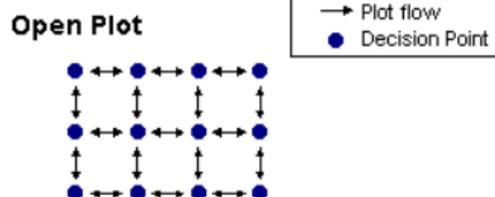


Gambar 2.37 Bagan *Modulated Plot*

Sumber : <http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/intnarr.html>

## 3) *Open Plot*

Cerita/narasi tidak jelas terlihat/disajikan dalam jenis *plot* ini. Melainkan, seluruh tindakan yang diambil oleh audiens akan menjadi narasi bagi masing-masing orang dan tentu akan berbeda satu dengan yang lain. *Plot* ini memberikan kebebasan penuh bagi audiens untuk mengeksplor dunia yang disediakan oleh pembuat narasi.



Gambar 2.38 Bagan *Open Plot*

Sumber : <http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/intnarr.html>

### 2.2.2 Interaktivitas

Menurut Miller (2014), interaktivitas merupakan poin penting yang mengembangkan bentuk *storytelling* tradisional seperti film, televisi, dan novel. *Storytelling* tradisional hanya bersifat satu arah, dimana para audiens hanya menerima alur cerita yang disampaikan. Hal ini membuat pengalaman tiap orang yang mengonsumsi cerita tersebut tidak jauh berbeda. Pada sisi yang berbeda, interaktivitas menawarkan adanya perubahan, yang bisa memberikan pengalaman yang beragam bagi tiap audiens.

Menurut Miller (2014), diperlukan unsur-unsur tertentu agar audiens/pembaca bisa berinteraksi dengan cerita yang disajikan dengan maksimal. Beliau mengungkapkan bahwa setidaknya ada 10 unsur yang paling umum digunakan:

#### 1) *Interface and Navigation*

Setiap pengguna media interaktif membutuhkan *interface design* dan alat navigasi tertentu untuk bisa berinteraksi dengan media yang ada. Beberapa contoh yang umumnya dipakai adalah bagian *menu*, *navigation bar*, *icon*, *button*, *cursor*, *rollover*, *map*, dan simbol penunjuk arah.

#### 2) *Systems for Determining Events and Assigning Variables*

Unsur ini merupakan hasil dari sebab akibat antara berbagai variabel yang dapat menyebabkan kejadian tertentu. Salah satu contohnya adalah penggunaan *Butterfly Effect* dalam sebuah narasi.

#### 3) *Assigning a Role and Point of View To the User*

Dalam sebuah narasi cerita, harus ditentukan dengan jelas peran *user* dalam cerita tersebut serta sudut pandangnya untuk menghindari kebingungan dalam memahami cerita.

#### 4) *Working with New Types of Characters and Artificial Intelligence*

Diperlukan adanya hubungan timbal balik dalam sebuah cerita interaktif. Karena itu, kepribadian sebuah karakter/lawan bicara yang ditunjukkan saat berinteraksi dengan *user* sangatlah penting.

5) *New Ways of Connecting Story Elements*

Elemen cerita dalam media interaktif bisa terhubung dengan berbagai cara, baik secara mikro maupun makro. Sebagai contohnya, setiap pilihan *user* bisa mempengaruhi jalan/urutan elemen cerita, dan sebagai hasilnya menghasilkan pengalaman yang berbeda untuk tiap orang (mikro). Sementara itu, dari sisi makro, elemen cerita bisa saling terhubung di berbagai media, atau bisa disebut juga sebagai *transmedia storytelling*.

6) *Gameplay*

Unsur inilah yang bisa memberikan perasaan senang dan membuat cerita lebih menarik. Hal tersebut dipengaruhi oleh adanya unsur tantangan, aturan, dan *winning/losing condition*.

7) *Reward and Penalties*

*Gameplay* tidak akan lengkap tanpa adanya hadiah dan hukuman. Sistem hadiah akan memotivasi *user* untuk menyelesaikan tantangan yang ada, sedangkan hukuman ada supaya *user* tetap mengikuti aturan yang berlaku.

8) *New Kind of Structure*

Dalam sebuah cerita interaktif, akan terdapat beragam *outcome* dari tiap-tiap *building blocks/chapter* yang menyusun isi cerita, tidak seperti narasi linear yang hanya memiliki 1 *outcome* saja.

9) *The Use of Time and Space*

Dalam narasi interaktif, adanya kemungkinan untuk mendapatkan hasil yang berbeda dengan memanfaatkan waktu dan ruang yang berbeda pula bisa menambahkan interaktivitas untuk pengguna. Contohnya seperti memberikan opsi bagi *user* untuk menyelesaikan sebuah tantangan dengan memilih waktu dan tempat tertentu untuk menghasilkan *outcome* yang lebih baik.

#### 10) *Sensors and Special Hardware*

Dalam beberapa media tertentu, penggunaan sensor dan alat tertentu bisa membantu menyampaikan narasi cerita dengan lebih baik kepada *user*. Misalnya dengan menggunakan *gyroscope*, *accelerometer*, dan *GPS*.

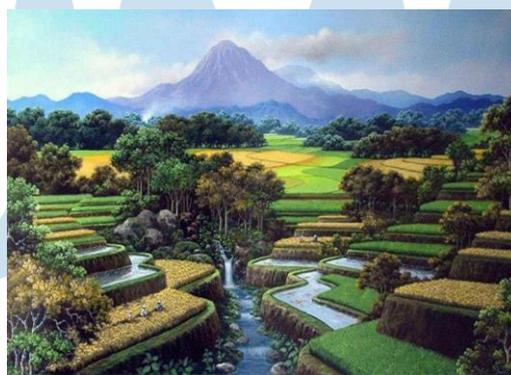
#### 2.2.3 Ilustrasi

Menurut Soedarso (1990), ilustrasi adalah sebuah gambar yang melukiskan tujuan tertentu, yang memberikan sebuah penjelasan atau pengertian. Sementara menurut Fariz (2009), ilustrasi merupakan suatu ekspektasi dari ketidakmungkinan dan bersifat maya ([gurupendidikan.co.id](http://gurupendidikan.co.id), 2021).

Ilustrasi memiliki berbagai macam jenis dan fungsi. Menurut Soedarso (2014), berdasarkan penampilannya, gambar ilustrasi dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu:

##### 1) Naturalis

Ilustrasi naturalis merupakan gambar yang memiliki bentuk/gaya yang sama dengan kenyataan di alam, tanpa adanya pengurangan maupun penambahan (*realis*).



Gambar 2.39 Ilustrasi Naturalis

Sumber: <https://www.dictio.id/uploads/db3342/original/3X/e/8/e8d03e02916f03adb8413f3c3b99c6084c131928.jpg>

## 2) Dekoratif

Ilustrasi dekoratif adalah gambar yang digunakan untuk memberi hiasan/dekorasi dengan menggunakan bentuk yang disederhanakan dan memiliki *style* tertentu.



Gambar 2.40 Ilustrasi Dekoratif

Sumber: <https://www.dictio.id/uploads/db3342/original/3X/7/a/7afa17878f5895e7c9a2b4b774b3763c0abb67f3.jpg>

## 3) Kartun

Ilustrasi kartun adalah gambar yang memiliki bentuk lucu dan berciri khas, yang banyak digunakan dalam komik dan cerita untuk anak-anak.



Gambar 2.41 Ilustrasi Kartun

Sumber: [https://www.wallpapertip.com/wmimgs/95-950040\\_1000-750-in-50-gambar-ilustrasi-kartun.jpg](https://www.wallpapertip.com/wmimgs/95-950040_1000-750-in-50-gambar-ilustrasi-kartun.jpg)

## 4) Karikatur

Karikatur adalah gambar yang biasa dimanfaatkan sebagai bentuk kritik/sindiran, yang memiliki ciri khas seperti banyaknya penyimpangan proporsi tubuh/wajah manusia.



Gambar 2.42 Ilustrasi Karikatur

Sumber: <https://www.dictio.id/uploads/db3342/original/3X/c/3/c3955b1f2521b1a64db61bcc4fce490b789f08bc.jpg>

#### 5) Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi khayalan merupakan hasil pengolahan gambar yang imajinatif dan tidak berdasarkan pada dunia nyata (surrealis). Ilustrasi ini banyak dipakai dalam cerita novel, roman, dan komik.



Gambar 2.43 Ilustrasi Khayalan

Sumber: [https://cdn.pixabay.com/photo/2017/10/31/14/35/surreal-2905438\\_960\\_720.jpg](https://cdn.pixabay.com/photo/2017/10/31/14/35/surreal-2905438_960_720.jpg)

#### 2.2.4 Karakter

Lebowitz dan Klug (2011) menjabarkan bahwa dalam dunia *storytelling* terdapat setidaknya 10 jenis dasar karakter (*archetypes*) yang paling umum digunakan. Jenis karakter lain yang banyak jumlahnya merupakan hasil dari pengembangan ataupun penggabungan dari 10 jenis dasar berikut:

1) *The Young Hero*

Merupakan tokoh yang masih muda dan suka bertualang, menyelesaikan tugas tertentu, atau hal semacamnya. Pada umumnya memiliki sifat periang, optimis, dan peduli pada orang lain.

2) *The Reluctant Hero*

Merupakan kebalikan dari tokoh *young hero*, tokoh ini tidak suka bertualang/mengemban tugas tertentu, namun situasi yang memaksa tokoh ini untuk terlibat dalam masalah, dan membuat ia harus mencari cara untuk keluar dari masalah tersebut.

3) *The Best Friend*

Merupakan sosok yang selalu ada di samping tokoh *hero*, dan merupakan elemen yang menyeimbangkan karakter tokoh *hero* tersebut.

4) *The Special Person*

Sosok karakter yang cenderung misterius dan sulit dipahami, bisa berperan sebagai tokoh *hero* bahkan *villain*.

5) *The Mentor*

Sosok yang pada umumnya digambarkan sebagai tokoh yang lebih tua dan betugas untuk mempersiapkan sosok *hero*.

6) *The Veteran*

Merupakan sosok yang berpengalaman dan juga bisa berperan sebagai sosok *mentor* yang juga membantu dan ikut dalam perjuangan karakter *hero*.

7) *The Gambler*

Tokoh yang selalu menyukai tantangan dan cenderung merupakan karakter yang memiliki keberuntungan tinggi.

8) *The Seductress*

Biasanya digambarkan sebagai tokoh yang berpenampilan menarik, namun memiliki sifat serakah dan oportunistis. Tokoh ini memanfaatkan penampilannya sebagai cara untuk mendapatkan yang ia inginkan.

9) *The Hardened Criminal*

Karakter yang hidup dalam kesulitan dan melakukan apapun, termasuk kejahatan untuk bertahan hidup. Terkadang juga digambarkan sebagai pengkhianat dan tokoh yang licik.

10) *The Cold, Calculating Villain*

Tokoh yang kejam dan menghalalkan segala cara untuk mencapai tujuannya, yang pada umumnya seputar mendapatkan kekuasaan, kekayaan, ataupun balas dendam. Bahkan terkadang tokoh ini tidak menyadari kejahatannya, namun memandang tindakannya dilakukan untuk mencapai tujuan yang mulia.

Keuntungan dari menggunakan 10 *archetypes* tersebut adalah untuk menjaga konsistensi karakter, yang membuat sebuah karakter menjadi lebih *believable*. Namun bila terlalu terpaku pada satu *archetypes* saja, sebuah karakter bisa terlihat membosankan dan terlalu mudah ditebak. Solusinya adalah dengan membuat daftar pertanyaan yang akan membentuk sebuah karakter, mencakup seperti apa tingkah laku karakter, mengapa ia berlaku seperti itu, bagaimana cara ia dibesarkan, apa kejadian penting yang pernah ia alami serta pengaruhnya, dan apa perannya dalam cerita yang akan disampaikan.

### 2.2.5 Ikon

Menurut Rogers (2014), ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang ikon, antara lain:

- 1) Menyesuaikan tampilan ikon dengan fungsi sebenarnya.
- 2) Menampilkan ikon yang dipahami secara umum/target audiens.
- 3) Menggunakan *color code/shape* yang berbeda-beda untuk memperjelas maksud sebuah ikon.
- 4) Menghindari penggunaan teks karena akan sulit terbaca.
- 5) Bila akan menggunakan teks, pastikan mudah dibaca dan terlihat seperti tombol.

- 6) Memastikan ikon terlihat “*pop*” dengan cara menambahkan *outline* atau efek *glow/shadow* di sekitar ikon.
- 7) Menghindari adanya kemiripan desain ikon.
- 8) Menambahkan efek perubahan tertentu saat *user* berinteraksi dengan sebuah ikon, contohnya melalui perubahan warna.
- 9) Pastikan ikon yang terpenting memiliki ukuran yang terbesar dan ada pada posisi yang mudah diakses.

## **2.3 Pendidikan Kejujuran untuk Anak**

### **2.3.1 Pendidikan Kejujuran**

Kejujuran yang berasal dari kata dasar jujur, memiliki pengertian yang mengacu pada karakter positif seseorang, yang tidak melakukan kebohongan atau penipuan. Berdasarkan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), kata jujur juga berarti tidak melakukan kecurangan. Sementara itu menurut Kesuma (2011), kejujuran merupakan sebuah keputusan seseorang dalam mengungkapkan perkataan, perbuatan, dan perasaannya tanpa memanipulasi realitas untuk keuntungan dirinya. Makna jujur juga berkaitan dengan kemaslahatan yang berarti mementingkan kepentingan orang banyak daripada kepentingan pribadi/kelompok tertentu.

Kesuma juga menyatakan bahwa nilai kejujuran sangat penting diterapkan dalam pendidikan karakter anak-anak di Indonesia. Salah satu contohnya adalah dalam sekolah. Kasus yang banyak terjadi dalam kelas misalnya pada saat ujian, anak condong untuk menyontek yang berarti menipu diri sendiri, teman, orang tua, dan gurunya dengan hasil nilai yang dimanipulasi, karena hasil itu bukan dari kemampuannya sendiri.

### **2.3.2 Tahap Ketidakejujuran Anak**

Berbohong merupakan salah satu hal yang secara natural dipelajari oleh anak dalam proses tumbuh kembangnya. Pada dasarnya anak berbohong karena mereka belum bisa membedakan hal yang benar dan

salah. Menurut Crossman, kebohongan anak pada tahap awal dapat menandakan *IQ (Intelligence Quotients)* yang tinggi (Guilbert, 2020). Namun jika dibiarkan hingga menjadi kebiasaan sampai dewasa, berbohong bisa menjadi sebuah masalah besar. Orang tua perlu mengetahui jenis kebohongan yang dilontarkan oleh anak beserta alasannya, supaya bisa mendidik anak dengan cara yang sesuai. Oleh karena itu Guilbert telah menjabarkan beberapa tahap/jenis kebohongan anak sesuai dengan kelompok umur tertentu.

1) *Toddler* (2-3 tahun)

Pada kelompok usia ini, anak melontarkan kebohongan yang sangat sederhana, bertujuan untuk mendapatkan apa yang ia inginkan atau menghindari hal yang tidak ia sukai. Namun memberikan hukuman pada usia ini belum dianggap pantas karena anak belum memahami bahwa berbohong adalah tindakan yang salah.

2) *Preschoolers* (3-5 tahun)

Pada kelompok ini, anak mulai mengembangkan imajinasi mereka, hingga memiliki dunia/teman fantasinya sendiri yang dianggap nyata. Hal seperti ini cenderung tidak menimbulkan masalah, dan hanya merupakan salah satu cara anak untuk memproses sebuah ide.

3) *School Kids* (5-8 tahun)

Menurut Crossman, anak pada usia ini sudah mulai memiliki kesadaran sosial. Hal ini ditunjukkan dengan adanya *white lies* yang biasa dilontarkan untuk menjaga perasaan orang lain. Selain itu anak mulai memiliki perasaan yang sensitif, sehingga menyebabkan mereka untuk berbohong demi menghindarkan mereka dari masalah/hukuman.

#### 4) *Tweens* (9-12 tahun)

Pada tahap ini, anak biasanya berbohong untuk menghindari situasi tertentu, seperti menghindari pekerjaan rumah/belajar. Intensitas kebohongan anak bisa mencerminkan tingkat stres yang mereka alami. Namun, itu juga bisa menjadi tanda bahwa anak sudah bisa memanfaatkan kebohongan sebagai strategi yang menguntungkan untuk mereka. Cara untuk mendidik kelompok ini adalah dengan menjadi teladan bagi mereka, dan mendidik anak mengenai konsekuensi yang bisa didapatkan dari berbohong.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA