



### **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 Grafis

Desain Grafis adalah sebuah bentuk yang digunakan untuk mengkomunikasikan dengan cara memberi tampilan atau rupa yang berasal dari kreativitas dan elemen visual dan dapat disampaikan pesannya ke pembaca atau penonton. Desain grafis biasanya digunakan untuk memecahkan masalah seperti memberi informasi, persuasi, identitas, dan berbagai tingkat makna yang ingin disampaikan oleh penciptanya. Untuk itu Desain grafis sangat berperan dalam lingkungan masyarakat karena dapat mendorong atau mempengaruhi perilaku sasaran untuk bertindak. Desain grafis juga memiliki aturan yang terdiri dari elemen dan prinsip Desain secara dasar yang diterapkan untuk mengekspresikan dan mengkomunikasikannya ke lingkungan sasaran. (Landa, 2010)

##### 2.1.1. Elemen Desain

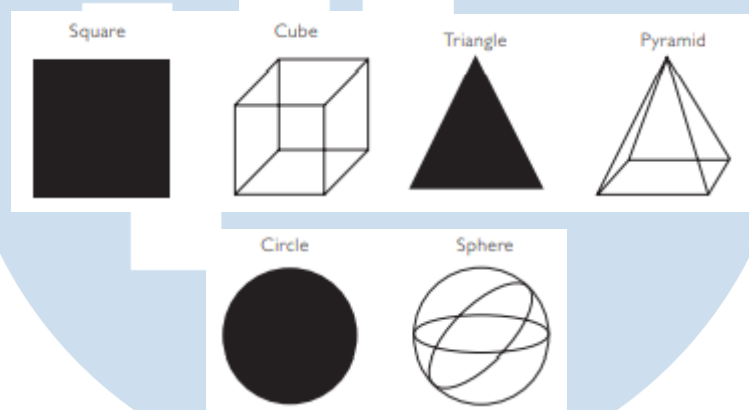
Dalam Elemen Desain secara umum terdiri dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Titik adalah dasar dari elemen Desain dan merupakan bagian terkecil dari garis. Biasanya titik dikatakan sebagai lingkaran kecil, sedangkan dalam layar, biasanya titik dibuat menjadi persegi yang disebut *pixel*. Untuk itu, *pixel* dijadikan sebagai bagian dari seluruh elemen.

##### 2.1.1.1. Garis

Garis adalah tanda yang dibuat dari titik yang menjalar dengan panjang. Pada dasarnya, garis termasuk elemen yang memiliki banyak peran dalam mengkomunikasikan dan mengomposisikan dan mampu memberi arahan kepada orang yang melihatnya ke arah tertentu. Garis dapat dibuat dengan menggunakan alat seperti pensil, kuas kecil, alat digital yang ada di perangkat lunak. Garis dapat berupa lurus, melengkung, ataupun bersudut dengan kualitas yang bermacam-macam juga seperti halus atau patah-patah, tebal atau tipis, konsisten maupun berubah-ubah.

### 2.1.1.2. Bentuk

Bentuk adalah suatu garis besar secara umum yang digambarkan ataupun dikonfigurasi pada permukaan dua dimensi. Suatu bentuk pada dasarnya adalah datar yang dapat diukur panjang lebarnya, dan dasarnya dibagi lagi menjadi tiga yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Masing-masing bentuk dasar tersebut dapat diturunkan lagi menjadi volumetrik seperti kubus, piramida dan bola.



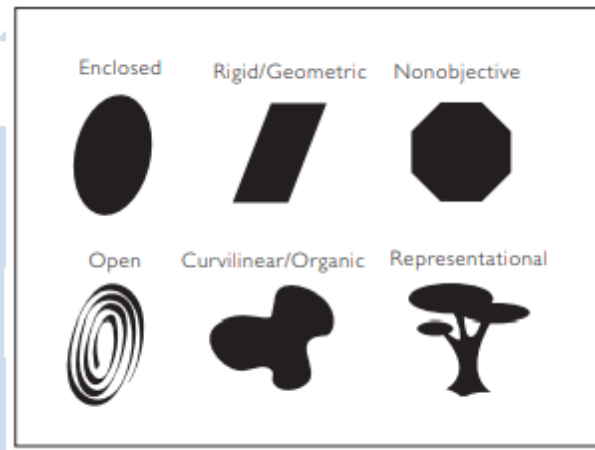
Bagan 2. 1. Bentuk Secara Dasar

(Landa, 2010)

Bentuk juga memiliki beberapa jenis. Pertama, bentuk geometris yang dibuat secara lurus dan kaku, kurva presisi, dan sudut yang terukur. Lalu bentuk yang organik, bioformik, atau lengkung yang tampaknya memiliki naturalistik yang dengan presisi ataupun longgar. *Rectilinear* atau garis lurus yang terdiri hanya bentuk dengan garis dengan sudut lurus. Bentuk lengkung yang dibuat dari garis kurva.

Bentuk tidak beraturan yang terdiri dari gabungan antara garis kurva dan garis lurus. Bentuk yang tidak disengaja yang berasal dari proses seperti gesekan dari suatu objek. Bentuk non-objektif atau non-representasional yang murni atau tidak berasal dari hasil apa pun. Lalu bentuk abstrak yang berupa sederhana maupun kompleks penata ulang, perubahan, atau distorsi representasi. Serta yang terakhir adalah bentuk representasi yang dibuat

dengan mengikuti objek yang sebenarnya terlihat di alam dan dapat dikenali oleh orang.



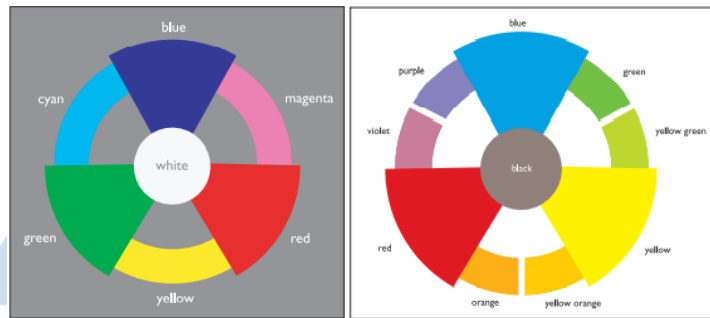
Bagan 2. 2. Beberapa Jenis Bentuk

(Landa, 2010)

### 2.1.1.3. Warna

Warna merupakan elemen yang paling kuat dan provokatif karena memiliki daya tarik untuk mata. Warna juga memerlukan bantuan cahaya agar dapat dilihat, untuk itu kita dapat melihat warna karena adanya pantulan cahaya atau pantulan warnanya. Pigmen juga berperan dalam menunjukkan interaksi cahaya dengan warna yang dapat berupa alami ataupun buatan.

Warna juga dibagi menjadi tiga kategori, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* adalah nama-nama dari warna yang ada, seperti merah, biru, hijau, dan lain-lain, atau biasanya bisa dipanggil juga warna hangat seperti merah, kuning, oranye dan warna dingin seperti hijau, biru, dan ungu. *Value* adalah gelap dan terangnya dari warna, biasanya *value* merupakan warna yang berasal dari bayangan ataupun terangnya warna. *Saturation* adalah terang atau pucatnya dari warna, dan dapat dibuat menjadi kromatika atau intensitas warnanya.



Bagan 2. 3. Warna Dasar Pada Perangkat Digital (Aditif)

(Landa, 2010)

Dalam perangkat komputer, warna yang paling dasar adalah warna primer, yang terdiri dari warna merah, hijau dan biru atau disebut RGB yang berperan dengan cahaya yang terdapat pada layar. RGB ini dapat disebut sebagai warna primer aditif karena jika dijumlahkan warnanya dengan sama, maka akan menciptakan cahaya putih. Warna-warna ini dapat dicampurkan satu sama lain, sehingga pada komputer, kita dapat melihat jutaan warna.

Akan tetapi, dalam bentuk tradisional seperti mengecat dari pensil warna, cat air, dan lain-lainnya terdapat warna primer yang berbeda yaitu merah, biru dan kuning. Warna primer pada tradisional itu adalah warna subtraktif, yang berarti warna yang tidak berasal dari hasil campuran, namun bisa menghasilkan warna campuran. Hasil dari gabungan dua warna primer adalah warna sekunder, warna sekunder pun dapat dicampur lagi menjadi warna yang lebih variatif lagi.

#### A. Teori Warna

Teori merupakan pemahaman dasar manusia dalam ilmu pengetahuan dan teknologi untuk itu, teori warna berikut dapat membantu seniman dan Desainer untuk menemukan kelogisan warna dan dapat mengandalkan metode yang berurusan dengan warna. Teori-teori ini juga dilakukan untuk membantu berkomunikasi ide tentang warna untuk seniman lain, Desainer dan produser.

Sebagian besar teori warna itu didasarkan pada pengaturan sirkuler dalam kromatika yang berurutan, dapat dilihat sebagai lingkaran, roda ataupun bola. Setiap rona dapat dilihat secara individual ataupun hubungan antar warna lain. Roda warna itu dapat menunjukkan orientasi aditif, subtraktif, proses dan pigmen, tergantung dari kebutuhan.



Bagan 2. 4. Lingkaran Warna

Dalam pemberian nama warna pada jaman dulu itu dikaitkan dengan bahasa dan budaya yang berhubungan dengan kandungan pigmen cat. Nama-nama tersebut berasal dari mineral, tumbuhan dan hal-hal lain yang membentuk pewarna atau pigmen. Saat abad ke-18, pemberian nama warna hanya terdapat pada warna yang sederhana, seperti biru langit, kuning primer, dan lain-lain. Lalu di abad ke-19, di zaman kolonialisme dan meningkatnya eksplorasi nama-nama warna bertambah dan terdengar lebih romantis, seperti kenari kuning, hijau Tahiti, dan masih banyak lagi. Namun di tahun 1950-an, terdapat pengubahan penamaan nama yang lebih deskriptif seperti *pink* permen karet, merah pemadam kebakaran, dan lain-lain. Nama-nama warna tersebut menjadi identik dalam komersial dan konsumerisme, sehingga jika membahas warna tersebut, orang-orang dapat membayangkan suasana atau objek yang muncul dalam pikirannya. Berikut adalah beberapa nama tokoh yang membuat teori warna berdasarkan kronologis.

a. Aristotle

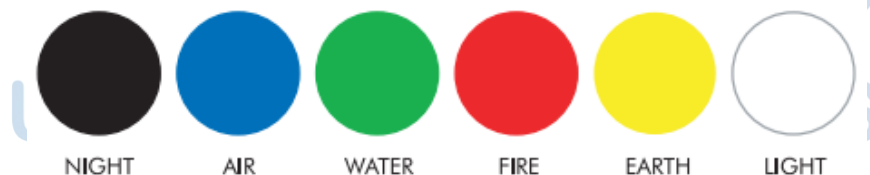
Tokoh ini dapat dianggap sebagai dasar dari terciptanya teori warna karena memiliki buku pertama yang meneliti masalah warna. Dia juga menuliskan semua warna berasal dari campuran sinar matahari, api, udara dan air. Misalnya, kulit yang gelap adalah hasil dari kekurangan satu atau lebih dari elemen tersebut baik dari sinar matahari atau cahaya api karena mereka bercampur di atmosfer. Untuk itu, dia mengembangkan konsep-konsep tersebut berdasarkan pengalaman dan pengamatan. Palet warna yang ditemukan yaitu merah, kuning, biru, hijau, ungu, putih, hitam dan coklat. Pernyataannya pun menunjukkan bahwa seni seperti garis, warna, dan elemen lainnya hanyalah hiasan.



Bagan 2. 5. Warna dasar menurut Aristotle

b. Da Vinci

Dalam teori dari Leonardo da Vinci, dia mengusulkan enam dasar warna yang berhubungan langsung dengan alam. Warnanya berupa putih, yang berkait dengan cahaya, kuning karena dari bumi, hijau dari air, biru untuk udara, merah untuk api, dan hitam untuk malam atau kegelapan. Ia memberikan teori warna tersebut berdasarkan dari pelajaran religiusnya yang mendasarkan warna berasal dari alam.



Bagan 2. 6. Warna dasar menurut da Vinci

c. Newton

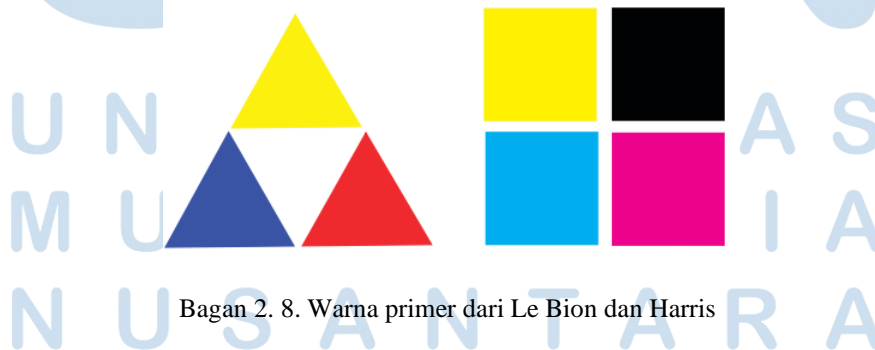
Newton melakukan eksperimen dengan pembiasan cahaya melalui prisma untuk melihat rentang spektral warna. Ternyata ia menyadari bahwa cahaya putih menunjukkan tujuh warna yang menyusun spektrum. Ia juga merupakan orang pertama yang menempatkan warna dalam pengaturan melingkar yang masih digunakan hingga sekarang. Sehingga ciptaan teori warnanya sendiri itu dianggap sebagai ideologi dan menjadikan landasan bagi semua para ahli yang mengikuti eksperimen.



Bagan 2. 7. Lingkaran warna yang dibuat dari Newton

d. Le Bion dan Harris

Pada tahun 1703, ia mengadopsi teori dari Newton dan mengembangkan teori sistem warna primer yaitu kuning, merah dan biru. Dia juga menyatakan kalau warna primer dapat dicampur untuk membuat semua warna lainnya. Lalu ia juga mengembangkan warna subtraktif yang dasarnya merupakan cyan, magenta, kuning, dan hitam yang dipakai juga sampai saat ini.



Bagan 2. 8. Warna primer dari Le Bion dan Harris



e. Goethe dan Impresionisme

Dalam teori yang diberikan Goethe, ia mengatakan bahwa warna berasal dari fungsi mata dan bukanlah properti dari cahaya. Ia juga meneliti pencahayaan dan mengatakan bahwa bayangan itu tidak selalu hitam atau abu-abu, tapi mengandung warna. Bayangan berwarna ini adalah pelengkap warna dan selalu muncul saat sumber cahaya utamanya tidak putih cerah atau ketika cahaya sekunder terlibat. Dengan begitu, teori yang didapatkan dari Goethe mempengaruhi pada saat zaman Impresionis dan Postimpresionis dapat dilihat banyaknya lukisan dalam bayangan berwarna.

Pelukis Bernama Vincent Van Gogh juga dipengaruhi oleh konsep Goethe tentang bayangan berwarna dan menerapkannya di beberapa lukisannya. Setelah itu Wayne Thiebaud juga menggunakan konsep bayangan berwarna dengan pigmen yang berat untuk menggambarkan subjeknya. Terlihat bahwa ia melukis kue yang warna bayangannya kontras dengan warna hangat kue.

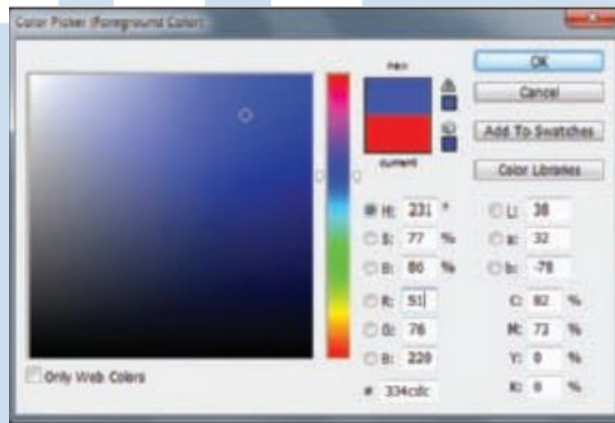


Bagan 2. 9. Teori warna yang menunjukkan bayangan memiliki warna

f. Warna Digital

Pada akhir 1980-an, teknologi mulai berkembang dengan munculnya komputer pribadi yang menyediakan perangkat lunak dan dapat diakses oleh siapa pun. Dengan adanya perkembangan teknologi ini pun memunculkan teori warna terbaru yaitu teori warna digital. Adobe dan perusahaan perangkat

lunak lainnya itu mulai mengembangkan perangkat lunak, mode warna dan perangkat untuk memilih warna yang diciptakan. Ruang warna diciptakan itu tergantung dari monitor dan printer yang diperlukan untuk menampilkan karya yang dibuat dengan akurat.



Bagan 2. 10. Warna pada Digital

Dalam pemilihan warna pada Adobe, bisa dilihat bahwa terdapat potongan kubus tiga dimensi yang sudah diatur pada sumbu X,Y,Z. Pemilihan warna ini tersedia tiga ruang warna yaitu HVS, RGB atau LAB, setiap huruf dan tombol pilihan yang diinginkan dengan satu klik mouse, pengguna dapat membuat warna yang terdiri dari rona, nilainya dan saturasi. Pengguna pun dapat membuat atau menulis kode yang berdasarkan pada bahasa perangkat lunak yang juga dapat diterapkan ke objek yang ingin diwarnai.

## **B. Psikologi pada Warna**

Warna dan emosi memiliki hubungan yang sangat erat sebagai pemberi deskripsi konsep dan perasaan yang tidak hanya dapat berupa kata-kata ataupun bahasa. Warna memiliki peran penting dalam budaya dan kehidupan sehari-hari dan berperan paling penting dalam aspek produk hingga Desain. Untuk itu, Desainer harus menghasilkan produk dengan berbagai warna dari pilihan yang mempengaruhi audiens yang ditargetkan.

Reaksi orang terhadap warna ditentukan oleh dua faktor, yakni respons bawaan atau bawaan untuk mewarnai. Reaksi ini yang umum untuk

semua orang karena dibawa dari penglihatan di kehidupan sehari-hari. Misalnya saat mereka lihat lebah atau tawon maupun pita peringatan polisi, menunjukkan bahwa warna kuning dan hitam adalah warna yang racun dan berbahaya. Dalam budaya juga semisal memberi warna biru untuk anak laki-laki ataupun warna merah muda untuk anak perempuan, lalu anak-anak pasti akan memilih warna primer yang sederhana cerah dan masih banyak lagi pernyataan tiap budaya yang memiliki konsep warna yang berbeda-beda.



Bagan 2. 11. Warna kuning dan hitam menunjukkan lebah yang berbahaya

Pada tahun 1960, Dr. Max Luscher mengembangkan tes warna untuk menentukan kepribadian atau bahkan memeriksa gangguan. Tes ini berisi delapan warna dengan empat primer psikologis, dan kita dapat menilai masing-masing delapan warna yang diurutkan dari paling difavoritkan ke paling kurang disukai. Setelah itu Luscher juga memberikan gambaran lengkap tentang hasil kepribadian yang didapatkan dari tes tersebut. Berikut merupakan hasilnya.

- a. Warna biru tua mewakili ketenangan, harmoni dan kenyamanan. Saat itu orang memilih warna biru sebagai kebutuhan stabilitas emosional dengan ada rasa ingin istirahat dan relaksasi.
- b. Biru dan hijau mewakili ekspresi dari ketabahan, kekokohan seperti pohon. Orang memilih warna hijau sebagai posisi yang bisa tegas dan menuntut, yang menginginkan keuntungan pribadi seperti ingin maju untuk berhasil.

- c. Merah dan oren memiliki perasaan energi dengan ada rasa kekuatan vital, nafsu makan dan sampai sekarang biasanya kebanyakan restoran cepat saji menampilkan warna ini. Warna ini juga mewakili keaktifan fisik seperti olahraga, ataupun adanya hasrat seksual dengan adanya warna merah.
- d. Kuning cerah merupakan warna yang paling intens yang memberi kesan bahagia dan cerah. Warna kuning juga mewakili masa depan atau harapan secara religius.
- e. Warna Violet, terdiri dari campuran merah dan biru yang dapat mewakili seseorang yang mau melihat kesaktian atau magis dengan nuansa intim atau erotis. Untuk anak-anak dapat dilihat sebagai tempat yang ajaib dan mistik.
- f. Warna coklat merupakan warna dari oranye yang mewakili fungsi tubuh, dan biasanya juga menandakan warna yang membuat perasaan tidak nyaman atau keinginan untuk memperbaiki suatu masalah atau situasi.
- g. Hitam adalah warna yang paling gelap dari semua warna yang dites. Warna ini mewakili anarki dan protes, yang ingin memberontak terhadap apa pun. Sedangkan warna abu-abu biasanya mewakili kenetralan karena campuran dari hitam dan putih. Orang yang memilih warna abu-abu ini biasanya ingin memisahkan diri dari hal yang bermasalah.



Bagan 2. 12. Tes warna yang dibuat oleh Luscher

Dalam kesimpulan ini, pengalaman pengguna sangat mempengaruhi psikologis warna seiring perubahan zaman ataupun budaya. Untuk itu,

memahami audiens itu sangat mempengaruhi agar dapat menciptakan karya seni yang lebih bermakna. Desainer harus memilih warna yang dapat mempertimbangkan jenis kelamin, usia dan status ekonomi dari audiens dengan tujuan untuk mencocokkan warna produk terhadap pelanggan atau klien. Semua pengetahuan ini akan membuat para seniman dan Desainer untuk mengkomunikasikan keunikan ide mereka lebih baik dan menarik, oleh sebab itu komunikasi tercakup dalam sebuah seni dan Desain.

#### **2.1.1.4. Tekstur**

Tekstur adalah suatu permukaan yang memiliki kualitas dan dapat merasakan dari sentuhan atau representasi. Dalam seni rupa, terdapat dua jenis tekstur yaitu secara taktil dan secara rupa. Tekstur taktil dapat disentuh secara nyata dan aktual. Sedangkan tekstur rupa hanya representatif dari tekstur yang pernah ada, atau tekstur ilusi yang terlihat nyata dan dapat dibuat dengan tangan, seperti menggambar, melukis, fotografi ataupun media lainnya yang dapat membuat gambar.



Bagan 2. 13. Contoh tekstur terdapat pada kertas ini

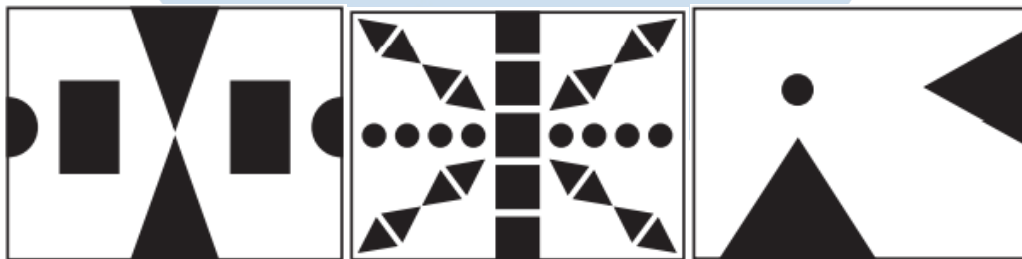
#### **2.1.2. Prinsip Desain**

Prinsip Desain diterapkan untuk membuat elemen dasar, pembuatan konsep hingga mengintegrasikan rupa. Untuk itu prinsip Desain itu penting untuk mengenalnya yang dapat dipraktikkan dalam dunia Desain. Prinsip Desain terdiri dari keseimbangan, kesatuan, tekanan, ritme, dan skala.

### 2.1.2.1. Keseimbangan

Keseimbangan adalah stabilitas dengan membagikan bobot visual secara merata. Keseimbangan lebih cenderung memperlihatkan keharmonisan dengan orang-orang yang melihat dan merasakannya. Untuk itu keseimbangan merupakan satu-satunya prinsip komposisi dan harus bekerja sama dengan prinsip Desain lainnya.

Dalam segi visual yang berhubungan dengan keseimbangan terdapat beberapa faktor yaitu bobot, peletakan dan pengaturan. Bobot visual merupakan kekuatan yang dihasilkan dari visual, atau daya tarik visual dalam menekankan elemen yang membawa ke komposisi. Posisi juga berpengaruh dalam bobot visual, seperti peletakan tanda pada suatu bagian halaman akan terlihat berubah dalam bobot visual.



Bagan 2. 14. Simetri, Simetri Diagonal, dan Asimetris

(Landa, 2010)

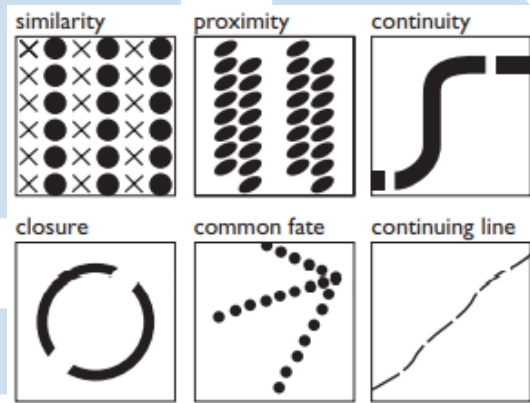
Pengaturan simetri juga mempengaruhi bobot visual yang dapat disetarakan sama atau pencerminan dengan adanya sumbu pusat. Simetri juga dapat mengkomunikasikan harmoni dan stabilitas. Sedangkan asimetris adalah keseimbangan yang disetarakan bobot dengan lawan bobot tanpa pencerminan elemen pada kedua sisi sumbu pusat. Asimetris dapat dilakukan dengan menimbangkan dan melihat kontribusi elemen.

### 2.1.2.2. Kesatuan

Kesatuan berasal dari semua elemen grafis yang terdapat dalam Desain berkaitan sehingga dapat membentuk suatu keseluruhan. Kesatuan ini dapat membuat orang mengingat kembali dan memahami atas Desain yang



telah dibuat karena adanya keseluruhan yang utuh tersebut. Mereka dapat merasakan kesatuan tersebut melalui penyelarasan elemen karena mata dari orang tersebut mencari ketertiban, mencari hubungan antar formulir.



Bagan 2. 15. Jenis Pengelompokan

Penjajaran, sebagai pemberi posisi elemen visual yang relatif terhadap satu sama lain sehingga terlihat sejajar antara ujung ataupun sumbunya. Struktur grafis biasanya yaitu *grid*, digunakan sebagai pengatur penempatannya yang menggabungkan panduan secara langsung untuk menjadi hasil yang sejajar dan rapi. Untuk itu, tata letak elemen harus diperhatikan agar dapat menarik mata yang melihat dengan mengarahkannya dari elemen ke elemen lain melalui Desain.

### 2.1.2.3. Tekanan

Dalam pengaturan grafis elemen atau disebut juga hierarki visual, kita dapat mengatur penekanan untuk memandu atau mengkomunikasikan kepada orang-orang. Penekanan adalah penataan elemen visual karena pentingnya elemen atau beberapa elemen dan berada di atas dari elemen lainnya. Jadi, penekanan itu mengatur orang dalam melihat elemen yang harus dilihat terlebih dahulu atau bisa disebut sebagai titik fokus. Setiap elemen juga harus terdapat penekanan agar dapat dilihat secara berurutan sesuai dengan tingkat ketekanannya.

Dengan begitu, terdapat beberapa cara untuk mencapai penekanan. Pertama, penekanan dengan cara mengisolasi, yaitu mengisolasi

bentuk untuk memusatkan perhatian. Lalu terdapat juga penekanan dengan mengatur penempatan yang mudah dilihat oleh orang. Penekanan dapat dilakukan dengan mengatur ukuran dari objek yang dapat menarik perhatian dan digunakan secara efektif yang memiliki hubungan dengan elemen-elemennya. Penekanan melalui kontras yaitu dengan mengatur terang-gelapnya elemen yang ingin tekankan agar menjadi titik fokus. Terakhir, kita juga dapat menekankan dengan cara memberi gambaran arah agar mata dari penonton dapat terarahkan, seperti petunjuk ataupun struktur yang dapat membawa mata ke arah yang ingin disampaikan.

#### **2.1.2.4. Ritme**

Dalam Desain grafis, ritme merupakan suatu pengulangan yang kuat dan konsisten. Pengulangan elemen atau pola dapat mengatur ritme yang menyebabkan mata bergerak di sekitar halaman yang ingin disampaikan. Ritme dapat memperkuat visual dengan adanya stabilitas yang diciptakan. Untuk itu, dalam merancang visual yang bergerak, aplikasi ataupun halaman-halaman perlu memperhatikan ritme yang dapat mengalirkan dari halaman satu ke halaman selanjutnya secara konsisten.

Repetisi dan variasi juga harus diperhatikan untuk membangun ritme dalam Desain grafis. Repetisi merupakan pengulangan dari satu elemen visual menjadi beberapa atau banyak sehingga membentuk kekonsistenan. Sedangkan variasi adalah jeda atau modifikasi dari elemen dan mengubah warna, bentuk, posisi, bobot, ataupun jarak elemennya.

#### **2.1.2.5. Skala**

Skala adalah ukuran dari elemen dan memiliki hubungan dengan elemen lain pada format. Desainer dapat menggunakan skala tersebut sebagai hal fantastis dari pemahaman yang biasanya dilihat oleh orang secara nyata. Untuk itu Desainer dapat memanipulasikan skala agar memberikan variasi visual pada komposisi.



Skala juga merupakan bagian dari proporsi yang berarti menghubungkan ukuran komparatif bagian satu sama lain. Contohnya hubungan kepala manusia dengan tubuhnya yang memiliki proporsional tertentu. Untuk itu Desainer mengatur proporsional dari elemen yang ingin disampaikan kepada orang dan melimpahkan nilai estetika dan keindahan.

### **2.1.3. Ilustrasi**

Ilustrasi merupakan gambar yang menceritakan beragam hal yang biasanya diletakkan ke media dinding, lembaran kertas, hingga dalam digital. Ilustrasi ini dapat disajikan berupa bentuk sketsa, diagram, gambar, dan sebagainya dengan menunjukkan rasa estetik yang akan menimbulkan perasaan. Seni ilustrasi dapat mengkomunikasikan audiens baik dengan teks maupun tanpa teks, yang hanya berupa gambar namun memiliki penyampaian.

Penggambaran karya ilustrasi itu diciptakan oleh ilustrator dan akan diwujudkan dalam bentuk akhir seperti buku, majalah, kemasan, dan lain-lain. Ilustrator merupakan profesi yang memiliki keahlian khusus dalam menggambarkan secara grafis dan estetik sehingga dapat dikomunikasikan ke audiens. Namun, ilustrator yang menciptakan karya yang berkualitas memerlukan waktu yang lama karena memerlukan tingkat kreativitas dan ide yang matang untuk menciptakan sebuah karya. Selain itu, ilustrasi yang diciptakan memiliki fungsi yang bermacam-macam, tergantung dari karya ilustrator yang telah dirancang untuk mengkomunikasikan ke audiens. Berikut adalah fungsi ilustrasi yang ada pada saat ini.

#### **2.1.3.1. Fungsi Ilustrasi**

Dalam penggambaran secara grafis yang menciptakan karya seni ilustrasi oleh ilustrator memiliki banyak tujuan. Tujuan tersebut dapat dipandang sebagai fungsi dari seni ilustrasi yang dibuat. Berikut merupakan fungsi yang didapatkan seni ilustrasi.

- a. Fungsi menjelaskan, yaitu menggambarkan teks atau narasi yang ada. Seni ilustrasi ini diwujudkan dalam wujud corak realistis, atau yang berupa skematika. Biasanya digunakan dalam keperluan ilmu pengetahuan, seperti geografi, botani, kesehatan, seni, arkeologi, dan masih banyak lagi. Selain itu digunakan juga untuk menunjukkan penggunaan produk atau memberi arahan yang akan memudahkan pengguna.
- b. Fungsi mendidik, yang digunakan untuk menyampaikan pesan edukatif, yang dapat menimbulkan kesadaran dalam diri seseorang hingga menjadi lebih baik untuk kedepannya. Seni ilustrasi ini biasanya digunakan dalam keperluan pendidikan seperti buklet, pamflet, brosur, permainan papan, poster, dan sebagainya.
- c. Fungsi menceritakan, yaitu menggunakan seni ilustrasi sebagai cerita bergambar, atau komik yang menceritakan suatu peristiwa dengan ada dukungan berupa teks sebagai penjelasannya.
- d. Fungsi mempromosikan, yang berarti mempropagandakan suatu ide, peristiwa, jasa atau produk dengan seni ilustrasi. Promosi dapat berupa iklan yang dirancang untuk mengajak audiens menerima ide, barang atau jasa. Lalu sebagai gambar kecil untuk mempopulerkan sebuah ide, barang atau jasa dalam bentuk poster, stiker, kaos, tanpa disertai teks yang bersifat persuasif. Serta dengan busana yang digunakan untuk mempopulerkan Desain busana yang baru.
- e. Fungsi menghibur, yang dapat membuat audiens terhibur dengan seni ilustrasi humor. Biasanya ilustrasi menggambarkan kehidupan sehari-hari baik dalam bentuk cetak atau animasi.
- f. Fungsi menyampaikan opini, yang memberikan pandangan suatu persoalan dengan bentuk ilustrasi editorial. Ilustrasi editorial ini akan dipublikasikan yang menggambarkan pandangan dari tema yang diangkat. Ilustrasi editorial ini dapat berbentuk kolom opini, ataupun karikatur.

- g. Fungsi memperingati suatu peristiwa, yang biasanya mengangkat hari-hari bersejarah dengan memuliakan peristiwa penting tersebut.
- h. Fungsi Memuliakan, yang ilustrasi berupa berbagai tokoh bersejarah, baik dalam ruang lingkup internasional, nasional ataupun lokal. Ilustrasi tokoh ditampilkan sebagai bentuk penghormatan untuk memuliakan sang tokoh.
- i. Fungsi menyampaikan rasa, yang menuangkan rasa menyenangkan, bersimpati, ataupun berduka dengan memberi ilustrasi bisa dalam bentuk kartu ucapan.
- j. Fungsi mencatat peristiwa, berupa seni ilustrasi dalam bentuk dokumentasi peristiwa penting pada suatu tempat, atau masa, yang terkait dengan ruang dan waktu.

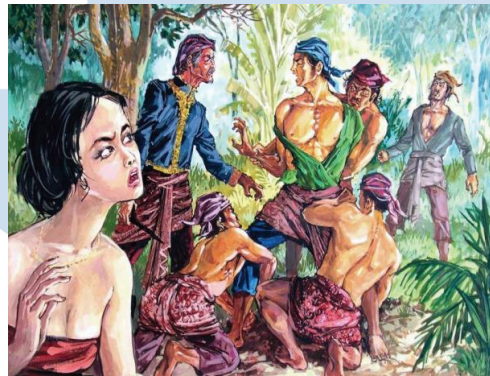
Dengan beragamnya fungsi yang terdapat pada ilustrasi, ilustrator memiliki peran ganda yaitu sebagai seorang seniman yang dapat mengkomunikasikan dari perancangan. Tugas seorang ilustrator itu dapat mengeluarkan ekspresi pribadi dengan representasi *pictorial* yang mengkomunikasikan ide. Namun, menjadi peran ganda tersebut tidaklah mudah sebab seorang seniman yang biasanya mengeluarkan ekspresi pribadi sedangkan sebagai Desainer juga harus mempertimbangkan hal tersebut dengan sasaran audiensnya agar komunikasi tersebut tersampaikan dengan jelas.

### **2.1.3.2. Jenis-jenis Ilustrasi**

Terdapat beragam seni ilustrasi yang dapat dijadikan karya dari seorang ilustrator. Namun setiap gaya ilustrasi tersebut memiliki tantangan dan prosedur kerja yang khas. Biasanya seorang ilustrator memilih bidang yang mereka inginkan, seperti dalam seni ilustrasi ilmu pengetahuan, periklanan, busana, karya sastra, komik, editorial, dan banyak lagi. Dengan memegang tugas sebagai komunikator, seorang ilustrator perlu menguasai berbagai pendekatan untuk mengkomunikasikan secara grafis subjektif seni ilustrasinya, berikut merupakan jenis ilustrasi yang digunakan.

### A. Ilustrasi secara gamblang

Menguasai teknik penggambaran suatu objek yang secara apa adanya, atau menggambarkan secara realistis, mellihatkan anatomi, bentuk, perspektif, pencahayaan, pengaturan komposisi. Ilustrasi ini mementingkan sudut pandang yang ditampilkan agar efektif untuk mudah dipahami. Misalnya pada gambar berikut, menunjukkan adegan klimaks dari cerita Roro Mendut yang memberi penggambaran dengan jelas bahwa Tumenggung Wiroguna akan menancapkan kerisnya di dada Panacitra, kekasih Roro Mendut, di depan hadapan Roro juga.



Bagan 2. 16. Adegan pada cerita Roro Mendut

Namun, ada juga penggambaran yang tidak harus realistis seperti dalam pemberian warna dari terang gelap, pencahayaannya dan lain-lain. Bisa juga dalam hanya menunjukkan bentuk, warna dasar, tanpa kesan terang gelap. Misalnya pada gambar harimau ini, meskipun hanya warna dasar dan bentuknya, audiens dapat mengetahui bahwa ilustrasi ini memberi penjelasan gambar harimau.

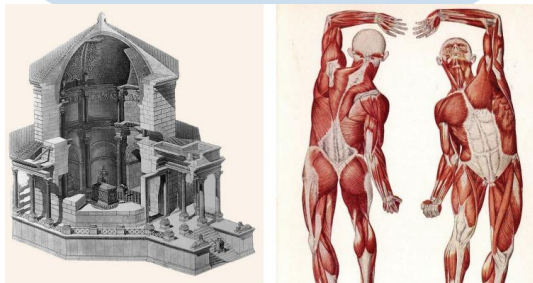
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Bagan 2. 17. Gambar Harimau

### **B. Membedah Bentuk**

Menggambarkan bagian dalam dari sebuah objek dan biasanya dipakai untuk pengetahuan. Dengan begitu ilustrator ini biasanya bekerja sama dengan pakar dalam ilmu pengetahuan yang relevan supaya dapat disampaikan dengan akurat. Meskipun ilustrasinya realistis ataupun terlihat bagus oleh audiens, ilustrasi bedah bentuk harus tetap mementingkan keakurasian dari detail yang dijelaskan pakar ilmu pengetahuan, agar tersampaikan dengan jelas, apa saja yang ada di dalam dari objek tersebut.



Bagan 2. 18. Menggambarkan isi dari objek

### **C. Memersonifikasikan**

Ilustrasi ini menggambarkan karakter lain seperti binatang, tumbuhan dan benda dalam kehidupan yang berperilaku seperti manusia. Biasanya, ilustrasi ini diletakkan dalam buku cerita anak-anak. Semisal nya, ada buku cerita anak yaitu fabel, yang menunjukkan para domba yang sedang panik karena ada seekor serigala berekspresi mengancam di depan rumah mereka. Tujuan diadakannya ekspresi pada hewan itu supaya anak-anak dapat memahami adegan yang diberikan.





Bagan 2. 19. Serigala berekspresi menyeramkan di depan domba yang ketakutan

#### **D. Mendramatisasikan**

Dramatisasi ini digunakan untuk menciptakan suasana dramatis, penuh perasaan sehingga ilustrasi yang diberikan itu lebih menarik, mengunggah dan mudah dipahami. Terlihat pada gambar berikut dapat terlihat suasana romantis dengan menggambarkan seorang pria maskulin dengan seorang wanita yang feminin yang terlihat berduaan di suasana keheningan malam dengan bulan sabit mengintip dari kejauhan.



Bagan 2. 20. Seorang wanita dan pria yang berada di bawah bulan sabit

Ilustrasi dramatis ini dilakukan dengan menggambar secara berlebihan, jadi dapat digunakan juga membuat ilustrasi karikatur, mengkritisi politik yang bersifat provokatif. Dapat juga berdasarkan dari goresan-goresan atau memberikan detail yang berlebihan dari yang aslinya. Seperti memberikan goresan pada gerak laju cepat, ataupun adanya ilustrasi malaikat pencabut nyawa yang siap untuk mengambil nyawa karakter yang ada.

### **E. Mengarahkan Perhatian**

Dengan menggunakan ilustrasi yang mengarah perhatian merupakan cara yang paling mudah untuk membuat audiens memahami ilustrasi yang diberikan. Cara tersebut dilakukan dengan mengarahkan perhatian pada subjek utama gambarnya. Misalnya pada gambar berikut, hanya menunjukkan kepala serigala dan tikus yang mengintip dari lubang sarang dan tidak menggambarkan hal lain untuk menonjolkan cerita rubah yang sedang mencari tikus yang ada di lubang.



Bagan 2. 21. Seekor serigala yang mengintip tikus di lubang

### **F. Kesan Terang-gelap dan Siluet**

Dalam ilustrasi terang-gelap ini dimaksudkan hanya memberikan tonjolan pantulan cahaya yang terdapat pada sebuah objek yang ingin disampaikan. Serta, objek yang tidak tertimpa cahaya berarti secara langsung akan tampak samara tahu bahkan tidak sama sekali terlihat, biasanya diwarnai gelap atau hitam. Sedangkan siluet adalah bayangan bentuk dari objek beserta adegan yang biasanya dilakukan oleh ilustrator untuk tidak perlu menggambarkan detail dari objek. Dengan hanya menggambarkan siluet, audiens dapat mengetahui objek apa dan adegan apa yang dilakukan.

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



Bagan 2. 22. Contoh gambar siluet

### G. Menggayakan Bentuk

Dilakukan dengan mengubah bentuk asli dari sebuah objek dengan cara menyederhanakan ataupun membuat menjadi lebih kompleks namun objek masih dapat dikenal dengan tetap menunjukkan ciri khasnya. Pengayaan bentuk digambarkan berupa yang biasanya terdapat dalam seni rupa untuk mencapai efek tertentu dari gambar. Misalnya diberikan efek yang kaku, keras, lembut, anggun, statis, dan bahkan bisa ke rumit.



Bagan 2. 23. Ilustrasi pemandangan yang sederhana kaku dan kompleks

### H. Mereka cipta

Seorang ilustrator juga dapat melakukan rekacipta ide atau suatu objek karena benda tersebut hanya dikatakan sebuah benda fiksi atau belum ada. Misalnya, naga, binatang khayalan, atau bahkan bisa jadi pesawat luar angkasa masa depan. Untuk itu, seorang ilustrator dapat membuat ilustrasi yang menggambarkan wujud, dengan tingkah lakunya dan berdasarkan referensi ilmiah.





Bagan 2. 24. Seekor naga beserta karakter di punggungnya

### I. Mengintegrasikan Teks

Digunakan untuk menggambarkan bunyi atau penjelasan efek agar memberikan penekanan, dramatisasi, atau penjelasan. Biasanya teks juga dicantumkan ke karya untuk mendukung objek yang ada di ilustrasi seperti mendeskripsikan sebuah puisi, ataupun objek dapat berinteraksi dengan teks yang diberikan.



Bagan 2. 25. Integrasi Teks pada Ilustrasi

### J. Merangkum Adegan

Menggambarkan tema besar seperti perang, pendidikan, perjalanan wisata, olahraga, dan peristiwa penting lainnya. Biasanya dapat ditemukan dalam bentuk poster film, pariwisata atau kampanye politik.



Bagan 2. 26. Contoh ilustrasi adegan tema besar

## 2.2. Interaktifitas

Pada dasarnya, interaktifitas adalah aktivitas yang berhubungan antara pengguna dengan konten, yang berarti pengguna melakukan sesuatu, dan konten tersebut akan bereaksi dengan perbuatan itu ataupun kontennya sendiri yang memberi perintah dan pengguna akan bereaksi atau memberi respons. Biasanya, secara tradisional kita dapat melihat narasi hanya dengan media membaca, melihat film televisi. Akan tetapi, karena adanya interaktifitas membuat pengguna berpartisipasi dalam cerita yang telah dibuat, seperti berpetualang, berpura-pura atau hal aktif lainnya. (Miller, 2004)

### 2.2.1. Dampak Interaktifitas

Interaktifitas dapat mempengaruhi konten yang dibuat oleh perancang. Pengguna mendapatkan pilihan yang tersedia, dan kita sebagai perancang pun dapat memberi arahan cerita atau informasi yang ingin disampaikan sesuai dengan pilihan pengguna. Perancang juga dapat menciptakan sebuah cerita atau informasi yang biasa menjadi lebih kompleks, seperti menambahkan interaksi dengan lingkungan sekitar, simulasi, cerita yang dipilih oleh pengguna, dan masih banyak jenis interaktifitas lainnya.

Suatu interaktifitas memiliki ciri yang paling utama yaitu dengan membuat pengguna terlibat dalam lingkungan yang diberikan. Pengguna tersebut seakan-akan melakukan interaksi dengan lingkungan atau pada dunia

virtual tersebut, serta objek atau karakter yang memiliki banyak cara menuju tahap yang diberikan. Interaktifitas dapat merangsang panca indra manusia yaitu mereka dapat mendengar, menyentuh, melihat, dan bahkan mencium dengan adanya dunia virtual tersebut. Dengan begitu, mereka akan mendapatkan pengalaman yang sangat mendalam, dibandingkan dengan cara hiburan yang pasif seperti hanya menonton ataupun membaca.

### **2.2.2. Karakter, Dialog dan Emosi dalam Cerita Interaktif**

Karakter, dialog dan emosi dalam cerita interaktif sangat berperan untuk mendukung penyampaian cerita. Hal tersebut dapat menarik para pengguna sebagai hal yang dapat diingat terus dalam kehidupan, sehingga mereka pun menjadi terikat dengan hal tersebut, seperti menjadi penggemar dari karakter, menjadikan inspirasi dari sebuah dialog, tingkah lakunya, hingga penampilan dari karakter tersebut.

#### **2.2.2.1. Karakter**

Karakter merupakan bagian terpenting dari sebuah media interaktif, yang dapat mempengaruhi para pengguna yang menikmati hiburan interaktif yang dibuat dan pada akhirnya karakter tersebut dapat diingat sebagai ikon dari media interaktif tersebut. Karakter dapat menarik para pengguna yang membawa suasana yang menyenangkan, memesona ataupun tujuan lainnya dan dapat membawa para pengguna seakan-akan berada di dunia yang tidak pernah dijelajahi dengan rasa nyaman dan aman, sehingga dapat membuat pengguna ketagihan, berjuang menghabiskan waktu di dalam lingkungan karakter. Pada akhirnya, banyak karakter yang popularitasnya setara dengan tokoh selebriti dengan adanya juga barang dagangan seperti figuran, mainan, dan produk lainnya, hingga menjadi karakter abadi dikenal oleh orang-orang.

Contohnya karakter yang dibuat oleh Kutoka *Interactive* pada tahun 1998 adalah Mia, tikus yang memiliki karakteristik mata yang besar, ceria, dan bisa melakukan apa pun. Mia pun menjadi dikenal sedunia sehingga ia mendapatkan banyak penghargaan baik yang nasional hingga internasional.

Untuk itu, identitas dalam karakter adalah hal yang penting agar pengguna dapat tertarik untuk memainkannya.



Bagan 2. 27. Karakter Bernama Mia

(Miller, 2004)

Karakter masing-masing memiliki peran untuk menjalankan cerita yang ingin disampaikan. Karakter yang paling utama merupakan tokoh protagonis dan memiliki karakter yang berlawanan dengan tokoh protagonis tersebut yaitu antagonis. Sebagai karakter protagonis, tidak harus memiliki peran yang selalu baik, atau bahkan bukanlah tokoh manusia, yang terpenting adalah karakter yang akan disukai, dipercayai, dan cukup menarik bagi orang-orang yang menghabiskan waktu bersamanya. Dengan begitu, sebagai Desainer di dunia hiburan interaktif, harus mengetahui apa yang dirasakan oleh pengguna dengan karakter yang akan dibuat menjadi protagonis. Untuk itu dalam cerita, sudah pasti harus ada satu karakter protagonis yang akan membawa pengguna ke dalam lingkungannya.

Sedangkan karakter antagonis, sebenarnya tidak mengharuskan selalu ada jika cerita interaktif yang dibawa bersifat bebas seperti yang hanya memerlukan kreativitas pengguna ataupun permainan yang tidak terstruktur lainnya. Namun, untuk mengembangkan cerita di lingkungan interaktif dengan adanya tujuan, hambatan, dan hal lainnya yang dapat membuat pengalaman ceritanya lebih menarik dapat ditambahkan lawan dari

protagonis. Lawan tersebut bisa berasal dari lingkungan alam, seperti ular, laba-laba dan karakter lainnya, ataupun karakter yang berlawanan dengan protagonisnya. Penggunaan kekuatan yang berlawanan dalam bentuk karakter dapat membuat konflik menjadi dramatis dan lebih mendalami karakter karena adanya kesadaran akan bahaya, menakutkan, dan dapat mengancam pengguna agar dapat melakukan strategi yang lebih baik dibandingkan tokoh lawannya.

Terdapat juga karakter yang bukan merupakan protagonis ataupun antagonis, yaitu *NPC* atau *Non-Player Characters*. *NPC* ini dapat berperilaku sebagai karakter linear, atau yang berada dalam adegan cerita permainan interaktif, ataupun yang non-linear, yang hanya dapat berbicara atau melakukan interaksi yang terbatas. *NPC* ini, diprogram dengan robot komputer agar dapat memahami percakapan atau pilihan dari pengguna dan mereka dapat merespons seakan-akan berinteraksi dengan sungguhan. *NPC* dapat berperan seperti tokoh pendukung protagonis, atau bahkan pendukung antagonis hingga antagonisnya sendiri. Karakter yang merupakan tokoh pendukung ini dapat dikembangkan juga seperti karakter protagonis atau antagonis, hingga dapat dikenang atau diingat oleh para pengguna untuk kedepannya.

#### **2.2.2.2. Dialog**

Dalam cerita, mengkomunikasikan dengan bertukar pikiran dan perasaan karakter merupakan hal yang dapat memajukan cerita dan memberikan informasi yang diperlukan untuk ceritanya. Komunikasi tersebut dapat menjadi wawasan tentang karakter, hubungan antar karakter, dan perasaan mereka tentang satu sama lain. Dialog juga berperan dalam mengembangkan cerita interaktif dengan tujuan dalam menyambut, menjelaskan, memberi petunjuk, informasi, dan menyediakan bantuan untuk pengguna. Mereka mengkomunikasikannya kepada pengguna agar pengguna memiliki pengalaman yang lebih intim lagi, sehingga pengguna juga merasa seakan-akan berada di dalam lingkungan cerita tersebut.



Setelah itu, dalam cerita interaktif, harusnya dialog dibuat dengan teks yang singkat, karena pengguna yang memiliki sikap tidak sabar dan lebih ingin melakukan aksi. Namun, pengguna juga harus memahami cerita atau dinamakan eksposisi yang merupakan sebuah tantangan dalam media interaktif. Eksposisi ini mencakup hubungan karakter antara yang lain, fakta penting dalam latar belakang mereka, dan tujuan mereka. Untuk itu, banyak sekali pengguna yang merasa ingin memasuki eksposisi tersebut lebih dalam karena ada rasa penasaran dan akan merasa lega jika mereka lebih mengetahui cerita tersebut.

Dalam dialog pada cerita interaktif, pengguna juga akan memilih jalur yang diinginkan, dan akan direspons secara cerdas. Untuk itu, pengguna memiliki kemampuan untuk memilih dialog yang akan dikatakan oleh protagonis, dan karakter yang dikomunikasikan akan merespons perkataan yang dipilih protagonis. Ada juga tawaran pilihan yang membuat tokoh protagonis melakukan aksinya, seperti duduk, tidur, dan lain-lain serta kemungkinan tokoh pun akan merespons pilihan tersebut. Biasanya pilihan itu diberikan dengan sikap provokatif untuk mendapatkan respons kuat dari karakter lain. Dalam pembuatan dialog, yang terpenting adalah yang diberikan akan berdampak dalam narasi, bisa saja pilihannya akan menjadi mengecewakan pada karakter dalam cerita, ataupun pilihannya akan menjalar ke cerita yang membahagiakan.

### **2.2.2.3. Emosi**

Dalam cerita secara umum, kita bisa memainkan emosi pengguna seperti adanya rasa takut, harapan, ketegangan, dan sebagainya. Namun, dalam proyek interaktif kebanyakan orang tidak terlalu mengasosiasikan emosi yang mendalam. Akan tetapi, emosi dapat memainkan peran dalam penceritaan secara interaktif, yang akan membuat pekerjaan seakan-akan lebih imersif, mengintensifkan hubungan pengguna dan materi.

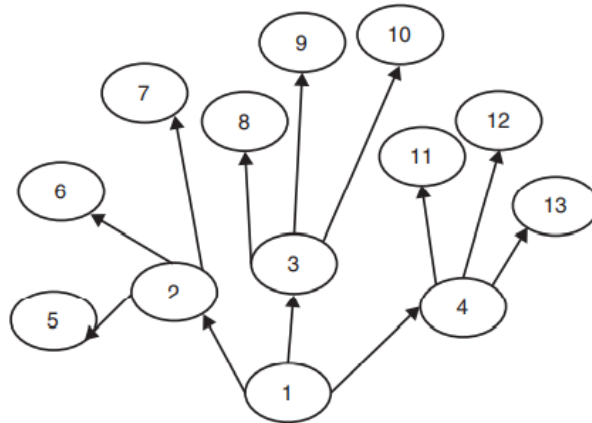
### **2.2.3. Struktur pada Media Interaktif**

Dalam penyusunan struktur secara mendasar, perancang dapat membuat pilihan dalam melakukan suatu tindakan. Sebagai perancangnya, kita harus menentukan juga hal apa saja yang pengguna dapat lakukan dalam lingkungan interaktif yang dibuat, seperti memakai senjata, berbicara dengan karakter, atau hal lainnya. Untuk tingkat makro, yaitu tingkat organisasi terbesar dapat disebut dengan dunia atau *node* yang wajib diketahui untuk mengetahui sikap dari divisi tersebut.

Terdapat juga jenis proyek interaktif, dengan pembuatan struktur dunia yang dapat dibagi menjadi beberapa bagian geografis, seperti pembuatan ruangan rumah, bagian kota, atau bahkan bisa ke planet lainnya. Lalu, ada juga jenis organisasi yang disebut modul, yang artinya unit organisasi yang dilakukan dalam proyek pendidikan atau pelatihan yang menggunakan level tingkat kesulitan dan memiliki tujuan akhir. Namun, ada proyek yang dapat dibagi menjadi episode atau beberapa bab. Untuk itu, berikut adalah penjelasan jenis struktur pada media interaktif.

#### **2.2.3.1. Struktur Pencabangan**

Dalam interaktifitas, proyek yang paling besar adalah struktur pencabangan ini, yang memiliki jalur atau pilihan yang akan dipilih oleh pengguna, hingga pengguna menjalankan ceritanya sudah jauh dengan beberapa pilihan lagi, dan sampai seterusnya. Namun, kekurangan dari struktur pencabangan ini adalah meskipun dalam skenario yang singkat, kita harus mengumpulkan banyak kemungkinan pilihan, misalkan dalam 3 perjalanan dengan adanya 3 pilihan, maka kita harus membuat 9 kemungkinan pilihan, untuk itu pembuatan struktur pencabangan ini sangat membuang waktu. Jadinya, beberapa perancang mengatur pengendalian cabang yang lebih sederhana, mengikuti tujuan dari cerita utamanya, ataupun membuat struktur ilusif yang memberi pilihan secara maksimum tapi mencegah percabangan tidak terbatas dengan membuat banyak tautan berbagi hasil komunal.



Bagan 2. 28. Struktur Pencabangan

### 2.2.3.2. Struktur Linear

Dalam struktur linear ini, disebut juga dengan untaian mutiara. Setiap mutiara adalah dunia dan dalam dunia itu, pemain bebas bergerak di dalamnya, tapi untuk melanjutkan ceritanya, pemain harus mengerjakan tugas-tugas di dalam dunia tersebut. Biasanya digunakan dalam interaktif yang menunjukkan proses atau prosedur berurutan, seperti pelatihan, pendidikan, dan lain-lain.

### 2.2.3.3. Struktur Modular

Selain struktur linear yang sering digunakan untuk pelatihan atau pendidikan, ada juga struktur modular yang berbeda dengan struktur linear. Struktur modular memberi pilihan modul yang dapat dipilih dengan urutan apa pun. Setelah semua modul diselesaikan, pengguna akan kemungkinan mendapatkan hadiah atau bisa diakhiri dengan linear.

### 2.2.4. Model dan Media

Banyak sekali model dan media yang dapat dipakai sebagai media interaktif. Berikut adalah 11 media dan model yaitu video *game*, internet, televisi interaktif, sinema interaktif, lingkungan yang imersif, *dvd*, kios, media menyilang, mainan interaktif, dan perangkat nirkabel. Berikut adalah beberapa penjelasan media yang ada dari buku Miler.



#### **2.2.4.1. Video Game**

Secara umum, *video game* ini dibuat untuk dimainkan di rumah yang terdapat pada 2 perangkat yaitu konsol dan komputer. Kedua perangkat tersebut juga diketahui bersaing untuk mendominasi pasar, sehingga ada perbedaan signifikan di antara mereka. Permainan dalam komputer, biasanya berisikan jenis yang membutuhkan kontrol yang lebih tinggi seperti bermain *game puzzle* ataupun *game* simulasi, *game* kasual lainnya, dan dulunya mendukung bermain *game online*. Sedangkan *game* konsol memiliki permainan baru yang dirilis dahulu dan menjadi sangat terkenal, dan biasanya *game* konsol memerlukan tangan yang cepat.

Lalu, *video game* juga memiliki berbagai genre yang dapat menyenangkan pengguna. Pengguna akan lebih memilih *genre* yang mereka suka jika ingin membeli *game* baru karena mereka memiliki ekspektasi terhadap *game* tersebut. Dengan begitu, pengembangan *game* dalam genre itu perlu dipahami, apalagi untuk orang yang tertarik dengan hiburan interaktif. Mempelajari berbagai *genre* dapat memahami ruang lingkup dan variasi pengalaman dalam interaktif, dan dapat dialihkan ke bentuk lain dari hiburan interaktif. Untuk saat ini, genre pada *video game* terdiri dari aksi, olahraga, permainan berperan, strategi, berpetualang, tembak-tembakan, teka-teki, simulasi, dan permainan peron.

#### **2.2.4.2. Massively Multiplayer Online Game**

MMOG merupakan permainan yang dimainkan secara bersamaan oleh puluhan ribu orang, dan interaksi dengan orang merupakan hal yang terpenting dalam permainan. *Game* merupakan dunia sendiri yang persis dengan dunia nyata, dengan maksud *game* tersebut dapat dilanjutkan juga seperti ibaratnya kita menjalankan kehidupan di dunia nyata. Biasanya *MMOG* ini juga membuat pemain memilih cerita yang ingin dimulai, seperti pemilihan karakter yang dapat dibedakan berdasarkan atribut, spesies, pekerjaan, hingga keahlian khususnya. Karakter tersebut dapat diatur oleh

pemainnya, seperti strategi kemenangan, misi, dan penjelajahan, pemain harus bekerja keras untuk meningkatkan kekuatan dari karakter yang dimiliki.

Namun, ada beberapa faktor yang membuat *game* MMO ini dapat kurang diminati oleh pengguna seperti sulit dimainkan karena harus mempelajari cara bermainnya, membutuhkan waktu yang sangat banyak, terlalu berorientasi pada pertempuran, dan lingkungan yang terbatas sehingga ada kemungkinan kurang disukai oleh pengguna. Akan tetapi, pemain juga dapat menikmati *game* ini terlepas dari kekurangannya dan dapat bertahan untuk bermain terus, seperti karena adanya panduan yang memudahkan pemain untuk bermain, memberikan mereka pilihan untuk bereksplorasi ke mana saja, menghubungkan pengguna dengan pengguna lain, memberi tambahan kekuatan dengan adanya tantangan baru, hingga adanya konten baru dan aktual.

#### **2.2.4.3. Internet**

Untuk saat ini, internet telah terbukti menjadi medium yang kuat dalam jenis hiburan baru, terutama dapat memadukan juga hiburan interaktif dengan tujuan seperti promosi ataupun informasi. Internet pun sekarang semakin berkembang dan banyaknya orang yang mendaftar *boardband* dan mendorong untuk mengembangkan hiburan dalam internet lebih banyak juga. Internet membuat pengaksesan lebih cepat dan mudah diakses karena ramah naratif, sehingga pengguna merasa lebih menyenangkan.

#### **2.2.4.4. Televisi Interaktif**

Selain dari kemajuan internet dan *video game*, televisi interaktif juga mulai mengimplementasi secara luas. Meskipun dulunya kurang dikenal karena faktor teknologi dan memerlukan biaya yang tinggi, akhirnya televisi interaktif itu dapat tersebar secara internasional. Televisi interaktif diciptakan dalam dunia saluran televisi, yang berisikan konten seperti mengajak untuk mendukung idolanya dengan pemungutan suara, belanja, permainan, dan panduan elektronik.

#### **2.2.4.5. Lintas Media (*Cross-media Production*)**

Media ini merupakan suatu bentuk komunikasi kreatif yang baru untuk menginformasikan atau menceritakan konten yang ingin disampaikan. Namun pada media ini sulit untuk mencapai pengguna yang berminat memakainya karena adanya keterbatasan anggaran. Sehingga risiko untuk memproduksi lintas media ini sangat tinggi, namun akan membuat eksplorasi dan pengalaman menjadi lebih menarik dari media biasanya.

#### **2.2.4.6. Mainan Pintar**

Mainan merupakan media yang cenderung diberikan kepada anak-anak yang menjadi peserta aktif. Untuk itu, pengembangan mainan cerdas ini membutuhkan perpaduan khusus antara kreativitas cerita, keahlian pemasaran, dan keakraban dengan teknologi sehingga dapat menghubungkan komunikasinya dengan anak-anak sehingga mereka dapat mengerti dengan kegiatan yang diberikan. Mainan dapat dikatakan sebagai pengaruh yang paling kuat karena dapat membangun citra diri mereka, dan cara mereka memandang dunia di sekitar mereka sehingga mainan berfungsi sebagai pembangun kreativitas dan imajinasi mereka.

#### **2.2.4.7. Perangkat Nirkabel (*Wireless Device*)**

Perangkat nirkabel juga merupakan media yang mendukung beragam pengalaman hiburan kepada pengguna. Perangkat nirkabel ini merupakan media yang mendukung permainan dari yang sederhana seperti pada perangkat berkabel, namun permainan itu dibuat ke media tanpa kabel juga agar dapat menghasilkan pengalaman hiburan yang tidak seperti biasanya. *Snake* merupakan *game* nirkabel yang pertama kali diluncurkan di ponsel, dan di saat itu juga para peneliti memahami terus mengenai cara menggunakan alat nirkabel ini sebagai pendongeng digital.

#### **2.2.4.8. Sinema Interaktif**

Sinema interaktif dapat dikatakan sebagai bidang media yang kecil, namun membutuhkan proses produksi yang dinamis dan inovatif, dengan

maksud pengguna mendapatkan pengalaman layar yang lebar ibaratnya teater dengan interaktifitas layar yang kecil. Lalu, praktisi sinema interaktif mempekerjakan banyak pendekatan untuk karya yang mereka buat, yang tercermin peran mereka seperti narasi, *hyperstory*, dan sinema imersif. Sinema biasanya pun digunakan sebagai media komunikasi bidang pendidikan, pelatihan, dan mendongeng secara digital.

Namun, sinema interaktif pada saat itu masih diakui sebagai media yang kurang populer sebagai tempat hiburan yang layak, ditambah lagi adanya kemungkinan kurang puasnya karena penyampaian cerita karena dikatakan bahwa penceritaan sinema secara interaktif. Penonton bisa saja kebingungan apa yang harus mereka lakukan dan biasanya terletak pada linear awal. Maka itu, pembuatan sinema interaktif ini membutuhkan eksperimen dan studi yang mendalam. Mereka dapat menjadi lebih akrab dengan lingkungan sinema interaktif, hingga mereka mengerti apa saja yang diminta karena banyaknya pengguna yang ingin memahami tentang sinema interaktif tersebut.

### **2.3. Cerita Rakyat “Asal Usul Kota Pekanbaru”**

Dalam buku Syamsuddin (1999), cerita Asal Usul Kota Pekanbaru ini disebut juga yang menceritakan asal-usul dari nama Kota Pekanbaru. Pekanbaru sendiri adalah nama dari sebuah kota yang mengalami berbagai proses kegiatan bersejarah yang muncul dari legenda Kerajaan Gasib yang dikuasai oleh Raja Nan Panjang hingga berkembang pada masa Sultan Siak Sri Indrapura.

Namun, cerita asal-usul Kota Pekanbaru ini pun memiliki nilai yang mendidik yang berisikan semangat persatuan antarsuku di bawah kekuasaan Empat Datuk. Sumpah tersebut berketip “haram bersiram darah di bumi”, yang merupakan sumpah yang mengakar pada bersatunya kembali kerabat istana Siak Sri Indrapura yang dulunya terpecah belah. Selain itu, teladan yang harus diketahui adalah keadaan yang hidup sebaik-baiknya, yaitu rukun dan damai.

### **2.3.1. Cerita Rakyat Riau**

Pada dasarnya, cerita rakyat merupakan sastra tradisional yang awalnya adalah cerita lisan. Cerita rakyat tersebut biasanya disampaikan oleh orang tua kepada anaknya sebagai pengantar tidur ataupun cerita tersebut berasal dari tukang cerita kepada pendengarnya. Pada masa lalu, cerita yang berwujud lisan ini hanya didengar dan diingat oleh masyarakat pendukungnya. (Dinas Kebudayaan, 2007)

Cerita rakyat di dalam masyarakat Melayu Riau memiliki fungsi sosio-kultural yang sangat penting. Fungsinya yang merupakan identitas, perekam sejarah atau asal-usul, penyampaian pesan moral atau pesan yang mendidik, sebagai hiburan, proyeksi keinginan yang terpendam, tentang protes sosial, serta merupakan nilai kearifan tradisional. Oleh sebab itu, cerita rakyat merupakan bagian yang penting untuk kelangsungan kebudayaan masyarakat Melayu dan harus dilestarikan.

Untuk saat ini, sastra tradisional sekarang sudah didokumentasikan dengan cara tertulis. Contohnya adalah lakon yang telah ditulis dan dipentaskan oleh seniman Tenas Effendi dan Temui Amsal pada pertengahan tahun 1970 sampai sekitar 1980 yang merupakan era reproduksi mitos dan legenda rakyat Melayu di Riau. Banyak juga cerita rakyat yang dibukukan oleh para penulis Riau dan bahkan sudah dicetak ulang berkali-kali hingga ada yang mengembangkan karya kreatif berdasarkan cerita rakyat menjadi lebih modern.

#### **2.3.1.1. Asal-Usul Kota Pekanbaru**

Dalam buku Syamsuddin (1993), pada zaman Raja Nan Panjang memerintah di Kerajaan Gasib, pinggir hulu Sungai Siak, terdapat dusun kecil yang bernama Payung Sekaki yang ditinggali suku Senapelan. Suatu ketika, Dusun tersebut telah dibakar habis oleh Jimbam, orang kuat dari kepercayaan Raja Nan Panjang. Namun, dibangun lagi menjadi dusun baru bernama Bunga Setangkai. Semakin lama pun Dusun Bunga Setangkai semakin pesat karena

bersinggahnya dari Sungai Tampung dan Sungai Siak dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, biasanya tempat tinggal suku Senapelan itu dipanggil sebagai bandar persinggahan Senapelan dan Bunga Setangkai sudah jarang didengar. Raja Nan Panjang, sebagai kepala suku yang berkuasa menyerahkan kepada seorang kepercayaan dengan gelar Batin Senapelan. Bentuk pemerintahannya yang sangat sederhana disebut kebatinan, terletak di Kelurahan Pesisir dan Kampung Dalam sekitar pelabuhan pada saat ini.

Penduduk Senapelan tersebut pun merasa untuk melakukan perbaikan masa depannya dengan memanfaatkan sungai dan sawah lingkungan yang menjadi bandar perdagangan. Bandar Senapelan pun menjadi lebih masyhur pada masa terjadinya “perang rebut” regalia antara Raja Kecil dari Buantan dan Kelana Jaya Putra dari Ulu Bintan. Perang tersebut berlangsung tanpa pertumpahan darah karena adanya sumpah “haram bersiram darah di bumi Senapelan”, yang diucapkan Batin Senapelan pada saat itu. Peperangan itu dimenangkan oleh pihak Kelana Jaya Putra yang membawa regalia ke Bintan. Lalu perangkat penobatan itu diserahkan ke tangan Sultan Sulaiman Badrul Alamsyah yang berkuasa di Riau-Lingga, Johor dan Pahang.

Sejak perang itulah disebut sebagai negeri Senapelan, bandar yang ramai disinggahi orang, yang merupakan tempat yang mengharamkan bersiram darah. Bahkan buaya pun tidak pernah menyerang penduduk di pinggir Sungai Siak. Hal ini telah berlaku berabad-abad lamanya semenjak sumpah itu dikatakan. Lalu menurut tutur yang empunya cerita, Kerajaan Gasib dikalahkan Aceh dalam perang merebut Putri Kaca Mayang. Putri dari Raja Nan Panjang itu memiliki paras yang cantik akhirnya meninggal di tangan Jimbam yang merampasnya kembali. Sejak saat itulah perdagangan dari Limo Koto dan Minangkabau ke Malaka tidak melalui Gasib, melainkan beralih mengikuti alur Teratak Buluh ke Senapelan.





Bagan 2. 29. Batin Senapelan Bersumpah

(Syamsuddin, 1999)

Bandar Senapelan semakin berkembang bersama dengan bangkitnya Kerajaan Siak Sri Indrapura pada zaman pemerintahan Sultan Siak IV Raja Alam. Ia membuat sebuah gagasan untuk mendirikan pekan atau pasar yang memotong jalur perniagaan Kompeni Belanda di Malaka dengan Petepahan. Setelah itu Mempura atau Siak Sri Indrapura sekarang, pusat kerajaan yang dibangun oleh Raja Kecil pada tahun 1727 itu dikosongkan. Sementara itu, adiknya, Sultan Muhammad Abdul Jalil Mazafarsyah, diteruskan kepada putra mahkota Sultan Ismail Jalaluddinsyah di Pelalawan, berpindah ke Langkat kemudian ke Batubara, Sumatra Utara.

Pekan Senapelan semakin termasyhur pada zaman pemerintahan Sultan Muhammad Ali. Akan tetapi, Sultan Ismail ingin menguasai Senapelan, pasar perdagangan ramai. Namun, seperti sumpah yang dikatakan Muhammad Ali yaitu “haram bersiram darah di bumi Senapelan” yang artinya ia hanya ingin berdamai. Hasilnya, ia pun menjadi Raja Muda

mendampingi Sultan Ismail saudara sepupunya itu dan tetap membenahi pasar yang disebut Pekan yang dalam pertumbuhan ekonomi baru.

Pada saat itu, Sultan Ismail Jalaluddinsyah mangkat tahun 1781 dan pemerintahan diteruskan putra baginda dengan gelar Sultan Yahya Abdul Jalil Mazafarsyah. Negeri Pekan itupun tumbuh menguasai ekonomi rakyat dengan gaya baru karena dilanjutkan oleh kuasa perwakilan Sultan kepada Empat Datuk. Empat datuk ini hidup rukun bersama suku Senapelan dan orang Melayu dengan sumpah setia mereka. Semakin lama nama pekan itu menjadi Pekanbaru karena menggunakan Bahasa Melayu sebagai Bahasa sehari-harinya.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered in the background. It features a stylized 'U' and 'M' inside a circle, with 'N' and 'A' below it.

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA