



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

Menurut Landa (2014, hlm. 2), desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual dengan proses pembuatan ide, kreasi dan pemilihan elemen desain. Tujuannya untuk menyampaikan pesan atau informasi yang ada dalam visual kepada penerima pesan.

2.1.1 Elemen Desain

Desainer berkomunikasi menggunakan simbol, gambar, warna, dan tulisan untuk menyampaikan idenya dalam bentuk media cetak atau media digital. Elemen desain sangat diperlukan untuk menciptakan komunikasi yang baik agar pesan yang diberikan dapat tersampaikan dengan baik (Samara, 2014, hlm. 55). Menurut Landa (2014, hlm. 19) elemen desain terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

2.1.1.1 Titik

Titik merupakan elemen desain yang paling dasar dan berbentuk sebagai lingkaran kecil. Tapi dalam media digital, titik berbentuk kotak kecil atau disebut *pixel*.

2.1.1.2 Garis

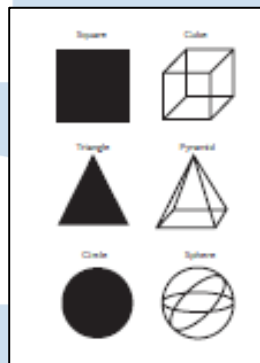
Sekumpulan titik yang tersusun memanjang sehingga berbentuk sebuah garis. Cara membuat garis sendiri bisa menciptakan makna berbeda, seperti garis yang lurus atau melengkung, tebal atau tipis. Gari linear adalah sebuah garis yang dapat menyatukan komposisi atau menciptakan sebuah bentuk.



Gambar 2. 1 Garis
Sumber: Landa (2014)

2.1.1.3 Bentuk

Bentuk atau bidang adalah gambar yang tercipta oleh garis, warna, nada, atau tekstur pada permukaan bidang dua dimensi, sehingga hanya dapat diukur panjang dan lebarnya saja. Bentuk yang paling dasar dari bentuk yaitu lingkaran, segitiga, dan persegi.



Gambar 2. 2 Bentuk Dasar
Sumber: Landa (2014)

Menurut Landa (2014, hlm. 21) bentuk dasar juga dapat diubah menjadi bentuk tiga dimensi, berikut bentuknya:

1) *Geometric Shape*

Bentuk yang terbentuk dengan tepi yang lurus, sudut terukur, dan kurva yang jelas. Bentuk ini juga disebut bentuk yang kaku.

2) *Curvilinear Shape*

Bentuk organik atau biomorfik memiliki bentuk dengan kurva dan tepi yang tidak kaku. Sehingga terlihat tampak natural.

- 3) *Rectilinear Shape*
Bentuk yang terdiri dari garis lurus dan sudut.
- 4) *Irregular Shape*
Bentuk yang terbentuk dari kombinasi garis lurus dan melengkung.
- 5) *Accidental Shape*
Bentuk yang terbentuk secara tidak sengaja atau sebuah kecelakaan.
- 6) *Non-representational Shape*
Bentuk yang baru tercipta dan tidak mempresentasikan bentuk apapun.
- 7) *Abstract Shape*
Bentuk abstrak sederhana atau kompleks merupakan bentuk dari penyusunan ulang dari bentuk natural dengan tujuan perbedaan gaya atau komunikasi.
- 8) *Representational Shape*
Bentuk yang dapat langsung dikenali dan mengingatkan bentuk yang nyata di alam.

2.1.1.4 Figure

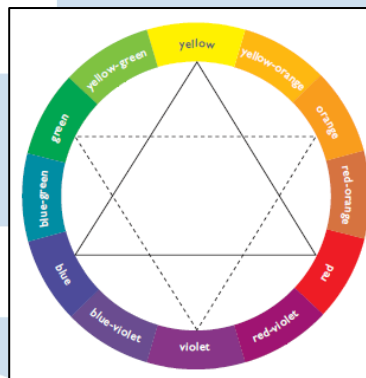
Figure adalah prinsip dasar dari persepsi visual dan bisa disebut sebagai ruang positif dan negatif. Berguna agar mata dapat dengan mudah memisahkan objek dan latar belakang. Ruang positif sebagai objek utama dan ruang negatif sebagai latar belakang dari objek utama.



Gambar 2. 3 *Figure*
Sumber: Landa (2014)

2.1.1.5 Warna

Warna erat hubungannya dengan jenis kelamin, kebudayaan, kepercayaan, dan kepribadian orang tersebut. Maka warna dapat diartikan berbeda-beda tergantung pemikiran dan pengalaman orang tersebut. Warna merupakan salah satu cara desainer untuk berkomunikasi, agar warna terlihat menjadi unik desainer menggunakan *color palette* untuk menyatukan warna yang berbeda. Di dalam *color palette* terdapat tiga warna utama yaitu merah, kuning dan hijau yang akan berbentuk segitiga.



Gambar 2. 4 *Color Palette*
Sumber: Landa (2014)

Menurut Landa (2014) saat menentukan warna, perlunya untuk memperhatikan *hue*, *saturation*, dan *value*.

1) *Hue*

Warna dari satuan warna itu sendiri. Hue juga dapat digunakan untuk menentukan temperatur warna. Temperatur warna terbagi menjadi dua yaitu panas dan dingin. Temperatur panas berisikan warna merah, jingga, dan kuning. Temperatur dingin berisikan warna biru, hijau, dan ungu.

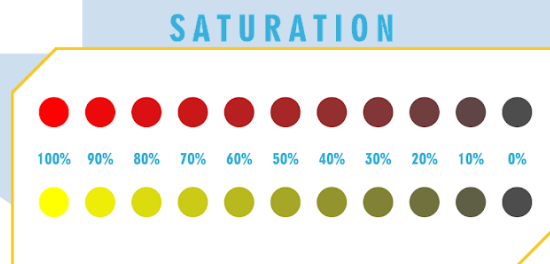


Gambar 2. 5 Hue

Sumber: <https://www.kiedayat.com/2020/06/pengertian-hue-value-saturation-hsv-hsl.html>

2) *Saturation*

Tingkat kepekatan dari suatu warna. Saturation juga bisa disebut *chroma and intensity*.



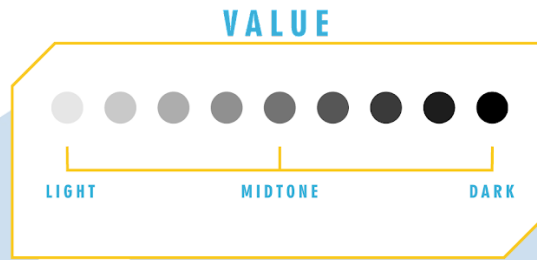
Gambar 2. 6 Saturation

Sumber: <https://www.kiedayat.com/2020/06/pengertian-hue-value-saturation-hsv-hsl.html>

3) *Value*

Tingkat gelap atau terangnya dari suatu warna. *Shade, tone*, dan *tint* merupakan bagian yang berbeda dengan *value*. *Shade* merupakan warna gelap yang tercipta karena pencampuran warna hitam dengan *hue*. *Tone* adalah warna *hue* yang tidak tercampur warna hitam dan putih. *Tint* warna terang yang terbuat dari pencampuran warna putih dan *hue*.

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



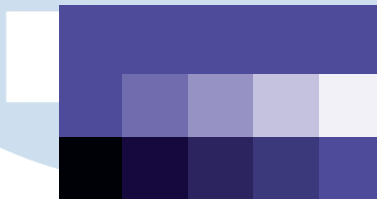
Gambar 2. 7 Value

Sumber: <https://www.kiedayat.com/2020/06/pengertian-hue-value-saturation-hsv-hsl.html>

Landa (2014 hlm. 131-134) juga menambahkan terdapat skema warna utama yang dapat digunakan, antara lain:

1) *Monochromatic*

Skema warna hanya terdiri dari satu warna. Monokromatik memberikan kesan yang sederhana dan minimalis.



Gambar 2. 8 Monochromatic

Sumber: Landa (2014)

2) *Analogous*

Skema warna menggunakan tiga warna yang berdekatan di color palette. Satu warna yang utama dan dua warna membantu warna utama.



Gambar 2. 9 Analogous

Sumber: Landa (2014)

3) *Complementary*

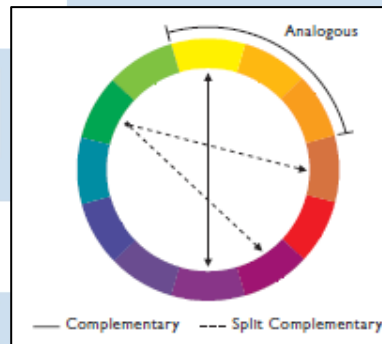
Menggunakan dua warna yang berlawanan untuk menciptakan warna yang kontras ketika digunakan bersama.



Gambar 2. 10 *Complementary*
Sumber: Landa (2014)

4) *Split Complementary*

Skema warna ini mirip dengan skema warna *complementary*. Menggunakan warna yang kontras dengan satu warna utama dan dua warna *complementary*.



Gambar 2. 11 *Split Complementary*
Sumber: Landa (2014)

5) *Triadic*

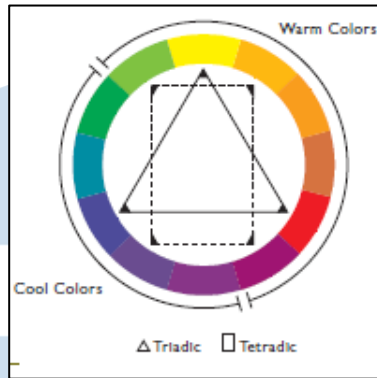
Menggunakan tiga warna dengan jarak yang sama di *color pallette*. Tujuannya untuk menciptakan warna yang seimbang dan harmonis.



Gambar 2. 12 *Triadic*
Sumber: Landa (2014)

6) *Tetradic*

Menggunakan empat warna utama yang berhadapan di *color pallette*. Skema warna ini sulit menciptakan warna yang harmonis karena semua warna bersifat dominan.



Gambar 2. 13 Tetradic
Sumber: Landa (2014)

Menurut Adams & Stone (2017 hlm. 24) otak manusia mengalami pemahaman warna berdasarkan fisik, mental, dan emosi. Warna-warna tersebut akhirnya berubah menjadi suatu makna dan dapat berupa sebagai simbol warna. Simbol warna ini sering digunakan dalam kebudayaan atau sebagai kesepakatan dalam suatu daerah tertentu. Berikut makna dari warna berdasarkan Adams, yang sering digunakan saat membuat desain:

1) Merah

Warna yang menggambarkan api, darah, dan seksualitas. Memiliki arti yang positif seperti gairah, cinta, antusias, kekuatan, energi, panas, dan kegembiraan. Untuk arti negatifnya seperti kemarahan, peperangan, serangan, amoralitas, dan kekejaman.



Gambar 2. 14 Merah
Sumber: Adams & Stone (2017)

2) Kuning

Warna kuning memiliki arti yang terang. Mempunyai hal positif seperti kebijaksanaan, optimis, idealtis, kepintaran, kebahagiaan, dan

bersinar. Untuk makna negatifnya seperti kecemburuan, pengecut, kewaspadaan, dan kebohongan.



Gambar 2. 15 Kuning
Sumber: Adams & Stone (2017)

3) Biru

Biru melambangkan lautan dan langit. Arti positifnya seperti pengetahuan, kesejukan, kejantanan, kedamaian, renungan, kesetiaan, keadilan, dan kecerdasan. Negatifnya yaitu rasa depresi, rasa apatis, dan kedinginan.



Gambar 2. 16 Biru
Sumber: Adams & Stone (2017)

4) Hijau

Warna hijau sering dilambangkan sebagai warna tumbuhan, alam, dan lingkungan. Memiliki arti positif yaitu kesuksesan, pertumbuhan, penyembuhan, harmonis, rasa muda, dan kejujuran. Arti negatifnya yaitu ketamakan, rasa iri hati, racun, mual, kurang berpengalaman, dan korosi.



Gambar 2. 17 Hijau
Sumber: Adams & Stone (2017)

5) Ungu

Ungu sering dilambangkan dengan hal yang berbau gaib dan kekuasaan. Dalam arti positif ungu dikaitkan dengan kekayaan, kemewahan, imajinasi, inspirasi, pangkat seseorang, kaum bangsawan, dan ilmu kejiwaan. Untuk arti negatifnya, ungu memiliki arti yaitu berlebihan, kegilaan, dan kekejaman.



Gambar 2. 18 Ungu
Sumber: Adams & Stone (2017)

6) Jingga

Warna ini sering dilambangkan sebagai musim gugur dan buah jeruk. kreativitas, keunikan, semangat, energi, kesehatan, aktivitas, keunikan, keramahan, dan rasa dorongan merupakan arti positif dari warna jingga. Sedangkan kasar dan kekerasan merupakan arti negatif dari warna jingga.

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



Gambar 2. 19 Jingga
Sumber: Adams & Stone (2017)

7) Hitam

Hitam dilambangkan sebagai kematian dan kegelapan. Positifnya yaitu kekuatan, otoritas, kecanggihan, keanggunan, formalitas, serius, harga diri, kesendirian, mister, dan tampilan gaya. Negatifnya yaitu ketakutan, bersifat negatif, kejahatan, rahasia, berduka, penyesalan, dan kekosongan.

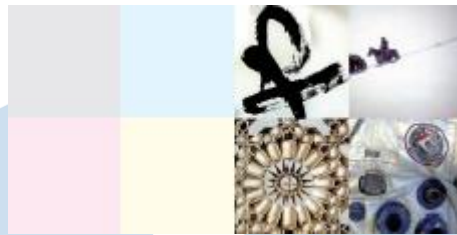


Gambar 2. 20 Hitam
Sumber: Adams (2017)

8) Putih

Arti positif dari warna putih yaitu sempurna, pernikahan, bersih, sifat yang baik, sifat polos, ringan, lembut, sederhana, dan kebenaran. Putih juga memiliki arti negatif yaitu pengasingan dan kerapuhan. Putih juga sering dilambangkan sebagai kesucian dan kemurnian.

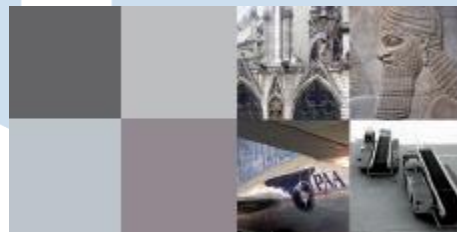
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2. 21 Putih
Sumber: Adams (2017)

9) Abu-abu

Warna dari abu-abu memiliki sifat yang netral. Arti positifnya yaitu keseimbangan, keamanan, dapat diandalkan, kesopanan, kepintaran, kebijaksanaan, kedewasaan, dan kesederhanaan. Untuk arti negatifnya yaitu kurangnya komitmen yang pasti, bersedih, cuaca yang mendung, usia tua, dan bosan.



Gambar 2. 22 Abu-abu
Sumber: Landa (2014)

2.1.1.6 Tekstur

Tekstur merupakan kualitas dari sebuah permukaan yang ada. Tekstur terbagi menjadi dua bagian yaitu:

1) *Tactile Textures*

Tekstur yang dapat dirasakan secara nyata melalui sentuhan kulit dengan permukaannya.

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. 23 *Tactile Textures*
Sumber: Landa (2014)

2) *Visual Textures*

Tekstur yang tercipta melalui ilusi mata dan dapat dirasakan secara visual.



Gambar 2. 24 *Visual Textures*
Sumber: Landa (2014)

2.1.1.7 Pola

Pola merupakan pengulangan dari sekumpulan elemen atau satu visual yang disusun secara konsisten. Pola dibentuk melalui tiga elemen yaitu titik, garis, dan *grid*.



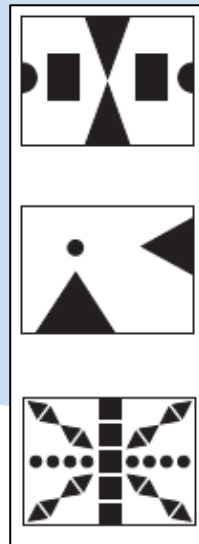
Gambar 2. 25 Pola
Sumber: Landa (2014)

2.1.2 Prinsip Desain

Untuk menciptakan desain yang lebih baik lagi, desainer juga memerlukan prinsip desain. Prinsip desain menurut Landa (2014, hlm. 29-37), terbagi menjadi menjadi empat bagian yang saling terhubung yaitu:

2.1.2.1 Balance

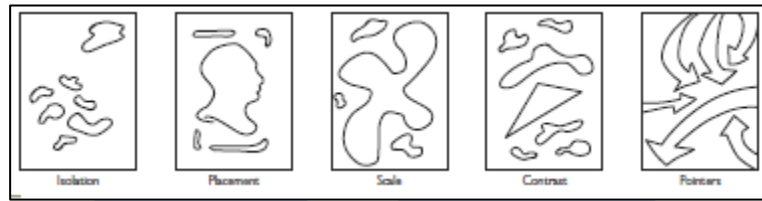
Keseimbangan dalam desain merupakan komposisi dan elemen desain yang dibuat secara stabil dan merata disetiap sisinya. Terdapat dua jenis keseimbangan yaitu keseimbangan simetris dan asimetris. (hlm. 33)



Gambar 2. 26 *Balance*
Sumber: Landa (2014)

2.1.2.2 Emphasis

Penekanan diperlukan untuk memperjelas informasi yang ingin disampaikan agar terlihat lebih dominan dibanding dengan elemen desain yang lainnya. Penekanan dilakukan dengan cara mengatur letak semua elemen desain dengan tepat agar tekanan disetiap elemen berbeda-beda.

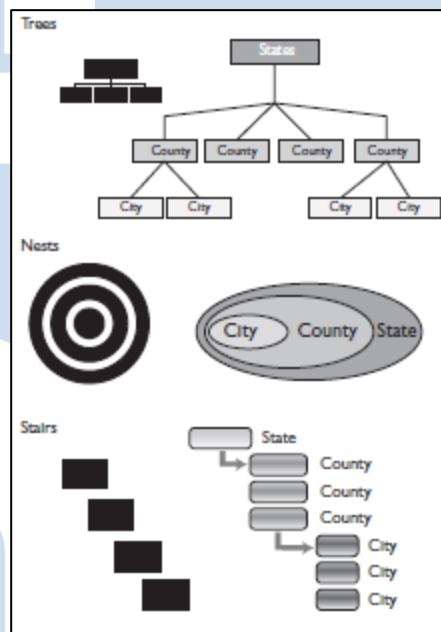


Gambar 2. 27 *Emphasis*
Sumber: Landa (2014)

Dalam membuat *emphasis* terbagi menjadi enam cara, berikut caranya:

- 1) *Emphasis by Isolation*
Mengisolasi atau memisahkan elemen dari elemen grafis yang ingin difokuskan agar elemen tersebut menjadi titik fokus yang mudah untuk dilihat.
- 2) *Emphasis by Placement*
Menempatkan elemen grafis pada komposisi atau di tempat tertentu. Tujuan penempatan ini agar mata lebih mudah untuk melihat elemen yang mau di fokuskan.
- 3) *Emphasis Through Scale*
Elemen grafis yang memiliki perbedaan ukuran yang sangat drastis pada elemen yang lainnya, dapat membuat elemen grafis tersebut menjadi lebih terlihat dibanding yang lainnya.
- 4) *Emphasis Through Contrast*
Perbedaan yang sangat besar pada elemen grafis dengan elemen yang lainnya menciptakan perbedaan yang kontras. Kontras tersebut tergantung pada warna, ukuran, dan posisi.
- 5) *Emphasis Through Direction and Pointers*
Menggunakan sebuah elemen grafis seperti lambang panah, untuk membuat elemen grafis yang ingin difokuskan.
- 6) *Emphasis Through Structures*
Jenis penekanan yang terakhir ini terbagi menjadi tiga struktur yaitu *tree structures*, *nest structures*, dan *stair structures*. *Tree structures* merupakan struktur yang dibuat seperti pohon dan akanya.

Meletakkan elemen yang paling penting pada bagian atas dan elemen yang kurang penting di bagian bawah. *Nest structures* adalah struktur terbuat dari lapisan-lapisan yang berisikan elemen grafis. Lapisan paling dalam merupakan lapisan yang paling penting yang berisikan elemen paling penting dan untuk lapisan selanjutnya lapisan yang berisikan elemen yang kurang penting sampai paling tidak penting. *Stairs structures* merupakan struktur yang berbentuk seperti tangga. Elemen grafis yang paling penting diletakkan di bagian atas dan dilanjutkan dengan elemen yang kurang penting.



Gambar 2. 28 *Emphasis Through Structure*
 Sumber: Landa (2014)

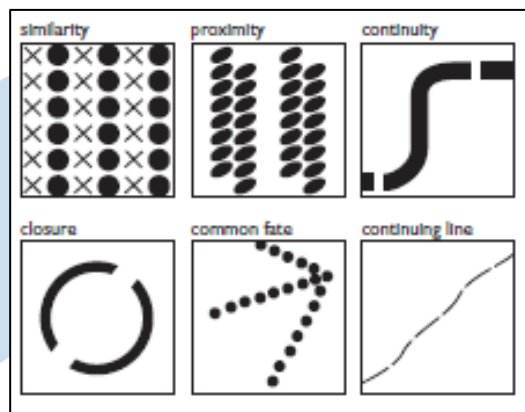
2.1.2.3 Rythm

Irama merupakan sebuah pola yang terus diulang secara konsisten pada elemen desain untuk menciptakan keseimbangan.

2.1.2.4 Unity

Dalam hukum Gestalt, kesatuan pada sebuah komposisi diciptakan dengan mengelompokkan dan menghubungkan elemen desain berdasarkan lokasi, orientasi, kemiripan, bentuk, dan warna. Berikut hukum Gestalt:

- 1) *Similarity*
Elemen yang memiliki kemiripan yang sama. Elemennya berupa bentuk, tekstur, warna, atau arah.
- 2) *Proximity*
Elemen yang saling berdekatan dengan lainnya.
- 3) *Continuity*
Elemen yang berlanjutan atau terhubung dengan elemen sebelumnya.
- 4) *Closure*
Elemen yang terhubung dengan elemen lain dan menciptakan sebuah bentuk, pola, atau unit.
- 5) *Common Fate*
Sekumpulan elemen yang dianggap satu unit bila mengarah ke satu arah.
- 6) *Continuing Line*
Garis selalu dianggap jalur yang sederhana. Walaupun garis tersebut putus-putus orang akan tetap melihat itu sebagai garis.



Gambar 2. 29 Hukum Gestalt
Sumber: Landa (2014)

2.1.3 Tipografi

Tipografi merupakan salah satu cara yang digunakan oleh desainer untuk menyampaikan pesan melalui teks tanpa menggunakan sebuah gambar visual (Samara, 2014). Di dalam tipografi terdapat *typeface*. Menurut Landa

(2014, hlm. 44) *typeface* merupakan sekumpulan desain dari beberapa visual yang disatukan secara konsisten. Gaya visual yang berbeda membuat karakter *typeface* menjadi berbeda juga. *Typeface* tetap dapat dikenali bentuknya dan dipahami isi pesannya, walaupun bentuknya sudah dimodifikasi. Berikut

2.1.3.1 Klasifikasi Tipografi

Landa (2014, hlm. 47) mengelompokan beberapa jenis *typeface*, yaitu:

- 1) *Old Style/Humanist*
Typeface yang pertama kali dikenalkan di Romawi pada akhir abad ke-15. *Typeface* ini pada awalnya dari tulisan pena yang ujungnya lebar. Karakter pada *typeface* ini adalah berbentuk miring dan memiliki *serif*.
- 2) *Transitional*
Serif typeface pertama kali dikenalkan pada abad ke-18. *Typeface* ini merupakan transisi tulisan lama menjadi modern. Karakternya dari penggabungan dari *old style typeface* dan *modern typeface*.
- 3) *Modern*
Serif typeface yang dikembangkan dan dikenalkan pada akhir abad ke-18. *Modern typeface* sangat bertentangan dengan *old style typeface*. Karakter pada *typeface* ini dari ketebalan garis yang kontras dan penekanan pada garis vertikal.
- 4) *Slab Serif*
Serif typeface yang dikenakan pada abad ke-19. Memiliki karakter yang bentuk yang berat dan seperti lempengan.
- 5) *Sans Serif*
Typeface diperkenalkan pada awal abad ke-19. Memiliki karakter dengan ketebalan garis yang sama dan tidak memiliki *serif*.

- 6) Blackletter
Typeface yang berasal dari bentuk huruf manuskrip di abad ke-13 sampai abad ke-15. *Blackletter* juga bisa disebut *gothic*. Karakter *typeface* ini memiliki garis yang tebal dan bentuk yang berat.
- 7) Script
Typeface script mirip dengan tulisan tangan. Biasa *script* memiliki bentuk yang miring dan menyambung.
- 8) Display
 Display dibuat untuk digunakan dalam ukuran yang besar seperti penulisan judul.



Gambar 2. 30 Klasifikasi Tipografi
 Sumber: Landa (2014)

2.1.3.2 Tipografi dalam Digital

Landa (2014, hlm. 64) juga menambahkan, bahwa ada beberapa aturan dasar tipografi yang perlu diperhatikan saat digunakan media digital yaitu:

1) *Legibility*

Perlunya untuk memperhatikan pemilihan jenis huruf yang tepat dan menyesuaikan dengan kebutuhan. Hal ini diperlukan agar tulisan mudah untuk dilihat oleh pembaca.

2) *Readability*

Tulisan yang mudah dilihat harus mudah dibaca juga agar pesan yang ada di dalam tulisan tersampaikan dengan baik kepada pengguna. Hindari juga tulisan yang tidak perlu untuk tidak memenuhi tulisan.

3) *Voice and Branding*

Perlunya untuk memilih jenis huruf yang tepat karena jenis huruf merupakan gambaran dari brand tersebut.

4) *Contrast*

Kontras terhadap ukuran tulisan dan warna merupakan aspek yang harus diperhatikan untuk membantu tulisan untuk mudah dibaca. Seperti menggunakan warna yang kontras dengan background dan tulisan dapat memudahkan pengguna untuk melihat tulisan dengan lebih jelas.

2.1.4 Grid

Menurut Landa (2014, hlm. 174) *grid* dapat menjadi panduan desainer untuk menentukan keputusan dalam membuat komposisi suatu desain. *Grid* sangat berhubungan dengan *margin*, *column*, *line*, *gutter*, *spacing*, dan *negative space*.

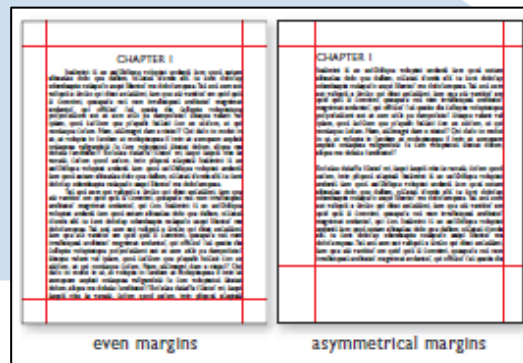
2.1.4.1 Jenis Grid

Menurut Landa (2014, hlm. 175-181) terdapat tiga jenis *grid*, yaitu:

1) *Single-column Grid*

Single-column grid merupakan struktur halaman yang paling mendasar dan sering disebut sebagai *manuscript grid*. Struktur ini terbentuk dari satu kolom yang dikelilingi oleh *margin* yang terletak di tepi kanan, kiri, bawah, dan atas. *Margin* berfungsi sebagai

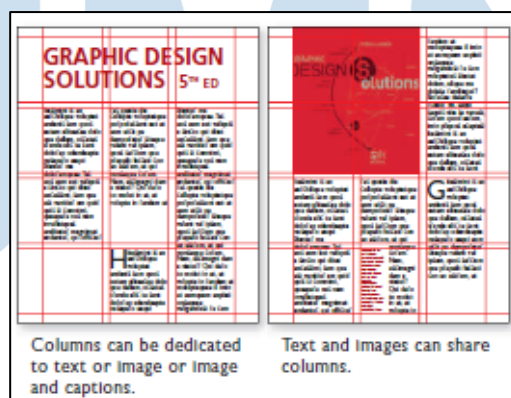
struktur yang membantu desain tetap terlihat proporsional. *Margin* ini juga berguna untuk memastikan gambar dan teks tidak terpotong.



Gambar 2. 31 *Single-column Grid*
Sumber: Landa (2014)

2) *Multicolumn Grids*

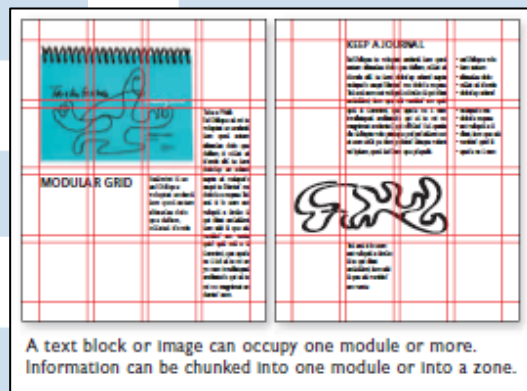
Grid ini berfungsi untuk menjaga kelurusan dan konten tetap teratur di tempatnya. Strukturu ini berguna menentukan jumlah kolom yang akan digunakan. Kolom berguna sebagai pedoman untuk menentukan tempat dan ukuran dalam sebuah gambar atau teks. Jumlah kolom digunakan tergantung dengan fungsi dan tujuan dalam sebuah desain.



Gambar 2. 32 *Multicolumn Grids*
Sumber: Landa (2014)

3) *Modular Grids*

Modular grids tercipta dari persimpangan antara kolom dan alur garis. *Grids* ini berfungsi konten dapat dipisahkan dalam satu modul atau dikelompokkan dalam satu zona tertentu. Zona dibentuk untuk menciptakan hierarki visual yang jelas dalam suatu desain. *Modular grid* merupakan *grid* yang paling fleksibel untuk digunakan.



Gambar 2. 33 *Modular Grids*
Sumber: Landa (2014)

2.1.4.2 Fungsi Grid

Landa (2014, hlm. 339) menjelaskan beberapa fungsi dari *grid*, yaitu:

- 1) *Unifies*
Grid dapat menjaga kesatuan yang harmonis antar halaman pada suatu *website* atau aplikasi.
- 2) *Determines Basic Anatomical Structure*
Menetapkan posisi yang tepat antara *header*, *body*, *sidebars*, *footer*, dan *background*.
- 3) *Creates Visual Styles*
Struktur *grid* juga dapat memberikan gaya visual yang berbeda sehingga desain akan menjadi lebih unik.
- 4) *Facilitates Layout*
Struktur *grid* yang telah dibuat dapat digunakan lagi sehingga tidak perlu untuk membuat ulang dari awal.

5) *Allows Easy Changes to Content*

Grid memberikan kemudahan untuk memodifikasi dan mengubah desain yang telah dibuat.

6) *Promotes Teamwork*

Struktur *grid* dapat menjadi panduan desain ketika membuat desain berkelompok.

2.2 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu alat komunikasi visual yang bertujuan untuk menyampaikan suatu makna kepada pembaca. Ilustrasi juga merupakan sebuah visual yang berisikan pesan atau informasi (Male, 2017, hlm. 8).

2.2.1 Jenis Ilustrasi

Menurut Arnston (2011 hlm.154-158) terdapat beberapa jenis ilustrasi yang terbagi berdasarkan tujuannya, yaitu:

1) *Recording and Book Illustration*

Ilustrasi ini digunakan pada sampul buku atau CD/DVD. Ilustrasi pada sampul ini menggambarkan isi konten dari sampul tersebut. Sampul tersebut memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkna penjualan.



Gambar 2. 34 *Recording and Book Illustration*
Sumber: Arnston (2011)

2) *Magazine and Newspaper Illustration*

Ilustrasi ini digunakan pada majalah atau koran untuk menarik minat membaca orang ketika membaca teks yang panjang.



Gambar 2. 35 *Magazine and Newspaper Illustration*
Sumber: Arnston (2011)

3) *Fashion Illustration*

Ilustrasi ini dikhususkan untuk iklan. Ilustrasi menggambarkan sebuah busana dengan cara yang romantis dan bergaya. Ilustrasi ini juga tidak selalu menggambarkan pakaian tapi juga bisa menggambarkan bentuk lain seperti bahan, tekstur, aksesoris, dan model. Tujuannya agar orang tertarik untuk melihat dan membelinya.



Gambar 2. 36 *Fashion Illustration*
Sumber: Arnston (2011)

4) *Illustration for In-House Project*

Ilustrasi ini digunakan untuk lembaga pendidikan, bisnis, pemerintah, dan perusahaan. Tujuan ilustrasi ini untuk memberikan informasi agar membantu orang lebih mudah untuk mengerti.



Gambar 2. 37 *Illustration for In-House Project*
Sumber: Arnston (2011)

5) *Greeting Card and Retail Illustration*

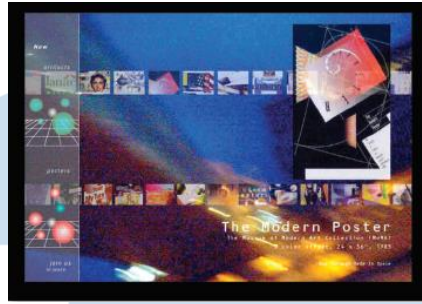
Ilustrasi ini digunakan untuk sebagai kartu ucapan dalam suatu acara atau meningkatkan nilai sebuah produk.

6) *Medical & Technical Illustration*

Ilustrasi ini digunakan untuk memberikan informasi mengenai kesehatan, edukasi ilmiah, dan teknologi. Efektivitas dan kejelasan pada sebuah informasi yang ingin diberikan sangat penting untuk diperhatikan. Ilustrasi ini biasanya dibuat oleh ilustrator yang memiliki keahlian khusus dibidang lain selain seni dan desain. Contohnya seperti seorang dokter yang menggambarkan anatomi bentuk tubuh manusia. Ilustrator yang tidak memiliki keahlian lain juga bisa bekerjasama dengan seorang ahli lain agar informasi dapat lebih tepat dan jelas.

7) *Animation and Motion Graphics*

Ilustrasi ini merupakan ilustrasi yang dapat bergerak dan sangat terhubung dengan media digital. Ilustrasi yang biasa digunakan merupakan ilustrasi tiga dimensi.



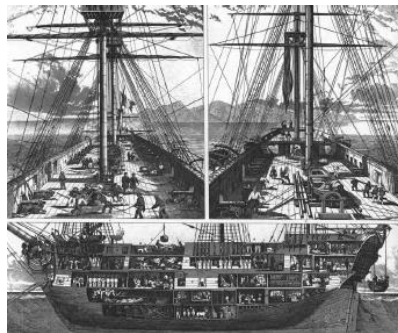
Gambar 2. 38 *Animation and Motion Graphics*
Sumber: Arnston (2011)

2.2.2 Peran Ilustrasi

Menurut Male (2017, hlm. 180-369) ilustrasi memiliki lima peran dalam memberikan informasi, yaitu:

1) Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi

Pada dasarnya ilustrasi bertujuan untuk memberikan pesan dan informasi. Ilustrasi harus dengan mudah untuk dimengerti agar pesan dapat tersampaikan dengan mudah. Ilustrasi dapat menjadi dokumentasi, referensi edukasi, dan instruksi. Tergantung kebutuhan informasi yang ingin disampaikan.



Gambar 2. 39 Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi
Sumber: Male (2017)

2) *Commentary*

Ilustrasi ini berperan sebagai penjelas suatu jurnal dan memberikan pendapat di suatu majalah atau koran. Biasanya ilustrasi ini disebut ilustrasi editorial dan digunakan untuk kepentingan politik.



Gambar 2. 40 *Commentary*
Sumber: Male (2017)

3) *Storytelling*

Ilustrasi dapat memberitakan cerita di dalam gambarnya. Ilustrasi ini dapat memainkan emosi orang dengan sebuah narasi cerita.



Gambar 2. 41 *Storytelling*
Sumber: Male (2017)

4) *Persuasif*

Ilustrasi dapat memberikan informasi untuk mengarahkan seseorang untuk melakukan tindakan tertentu. Biasanya ilustrasi ini digunakan pada iklan atau kampanye.



Gambar 2. 42 Persuasif
Sumber: Male (2017)

5) Identitas

Ilustrasi juga dapat menjadi sebuah identitas perusahaan. Biasanya perusahaan menggunakan ilustrasi dalam bentuk logo, untuk menggambarkan ciri khas dari perusahaannya. Identitas tersebut juga dapat digunakan untuk meningkatkan daya tarik dan penjualan perusahaan.



Gambar 2. 43 Identitas
Sumber: Male (2017)

2.2.3 Ilustrasi Karakter

Menurut Su dan Zhao (2011) pada dasarnya desain karakter merupakan ilustrasi yang berbentuk manusia atau suatu subjek yang menyerupai bentuk manusia dengan keunikan yang tertentu. Dalam karakter desain memiliki cakupan yang sangat luas dan sering digunakan pada animasi, buku ilustrasi, permainan, dan media kreatif lainnya.

2.2.3.1 Desain Karakter Q-Style

Menurut Su & Zhao (2011) dalam membuat desain karakter untuk anak-anak, metode *Q-Style* merupakan metode yang paling sering dan cocok digunakan untuk target anak-anak. Metode ini memiliki arti kata "Q" yang berarti "*mini*", desain karakter *Q-Style* menggunakan badan yang kecil namun kepala dan wajahnya berukuran besar sehingga memberikan keunikan dan kesan yang menyenangkan untuk anak-anak. Dalam membuat *Q-Style* terdapat empat hal yang harus diperhatikan, yaitu:

1) Tubuh Karakter

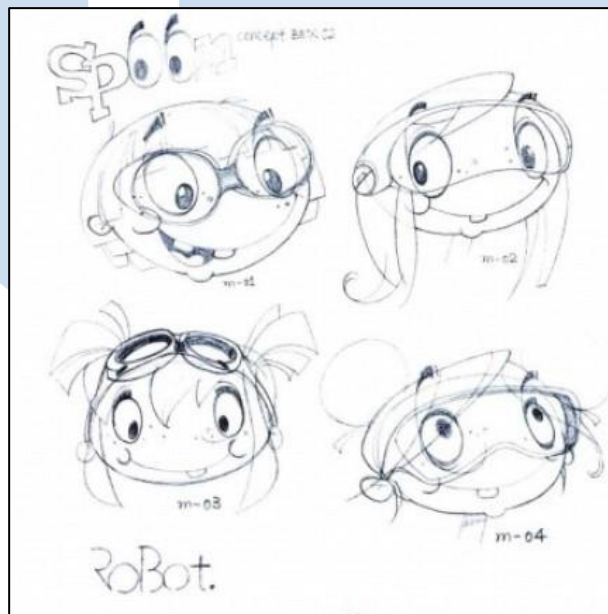
Dalam membuat tubuh karakter *Q-Style*, desainer perlu mengubah beberapa bentuk dan melebihkan ukuran pada bagian tertentu agar memberikan ciri khas tersendiri pada karakter tersebut. Biasanya bagian yang dilebihkan seperti ukuran kepala dan wajah yang lebih besar dibandingkan badannya.



Gambar 2. 44 Proporsi Tubuh *Q-Style*
Sumber: Su & Zhao (2011)

2) Wajah Karakter

Pada pembuatan wajah *Q-Style*, ekspresi yang ada dalam wajah sangat penting untuk diperhatikan oleh desainer. Biasanya wajah *Q-Style* akan mengubah ukuran mata dan mulut menjadi ukuran yang paling besar, karena mata dan mulut sangat menggambarkan ekspresi pada sebuah wajah. Desainer juga dapat mengurangi beberapa bagian yang tidak diperlukan, seperti hidung karena hidung tidak terlalu memperlihatkan ekspresi pada wajah sehingga tidak terlalu penting.



Gambar 2. 45 Wajah *Q-Style*
Sumber: Su & Zhao (2011)

3) Gerakan Karakter

Karakter *Q-Style* memiliki ukuran tubuh yang kecil sehingga menyulitkan untuk memberikan gerakan yang rumit. Gerakan yang pada *Q-Style* cenderung bersifat sederhana, namun bila diperlukan gerakan yang rumit desainer dapat mengubah proporsi tubuh karakter dalam waktu sementara.

4) Aplikasi Karakter

Karakter *Q-Style* ini pada dasarnya memberikan kesan yang menyenangkan dan untuk bertujuan untuk anak-anak. Maka usia yang dalam karakter akan selalu terlihat muda walaupun karakter aslinya memiliki usia yang sudah tua.

2.2.3.2 Jenis Karakter

Menurut Lebowitz dan Klug (2011) terdapat beberapa jenis karakter yang dapat digunakan dalam sebuah cerita, yaitu:

1) *The Young Hero*

Karakter ini biasanya berusia 12-25 tahun yang memiliki jiwa petualang dalam menyelesaikan sebuah tugas yang sulit, atau hal sejenisnya. Memiliki sifat yang ceria, antusias, optimis, dan sering membantu orang lain.

2) *The Reluctant Hero*

Berlawanan dengan karakter *the young hero*, karakter ini cenderung tidak tertarik untuk berpetualang. Biasanya dipaksa untuk mengerjakan tugasnya. Bila sedang mengerjakan tugas, karakter ini hanya berfokus untuk menyelesaikan tugasnya saja dan tidak suka membangun relasi dengan orang lain. Selama perjalanan cerita, karakter ini dapat berubah sifat menjadi dewasa.

3) *The Best Friend*

Karakter dari sahabat dari tokoh utama dan tidak pernah meninggalkann tokoh utama. Karakter ini bertujuan untuk membantu karakter utama selama perjalanan cerita. Bila sahabat tokoh utama memiliki jenis kelamin yang berlawanan, biasanya betumbuh menjadi hubungan percintaan.

4) *The Special Person*

Biasanya karakter ini menjadi pahlawan yang membantu tokoh utama, seorang penjahat, atau bersifat netral. Memiliki karakter yang misterius dan memiliki kekuatan yang spesial. Biasanya memiliki

kehidupan yang sulit, sehingga memisahkan diri dengan orang lain dan sulit didekati.

5) *The Mentor*

Memiliki sifat yang bijaksana dan pengalaman yang banyak dibandingkan tokoh utama. Biasanya digambarkan dengan usia yang jauh lebih tua dari tokoh utama. Percaya dan membantu tokoh utama untuk menyelesaikan tugasnya.

6) *The Veteran*

Seorang yang sudah berpengalaman banyak dan selalu fokus menyelesaikan tugasnya. Biasanya akan membantu tokoh utama dari pengalaman yang dia punya. Memiliki sifat penyendiri dan kasar atau santai dan menikmati waktunya.

7) *The Gambler*

Karakter ini menganggap dunia sebagai permainan. Karakter ini mengambil tugas untuk mencari tantangan dan sensasi dari resiko tersebut. Karakter ini dapat memihak kepada siapa saja, biasanya memihak yang menang.

8) *The Seductress*

Karakter yang memiliki paras yang cantik, percaya diri, serakah, dan oportunis. Sangat sering cemburu dan tidak ragu untuk menghancurkan orang lain bila menjadi ancaman dari ambisinya.

9) *The Hardened Criminal*

Karakter kriminal yang biasanya tinggal di tempah kumuh dan membutuhkan uang. Dibalik sifatnya yang kasar, karakter ini memiliki hati yang baik, tapi karakter ini juga dapat menjadi oportunis yang licik untuk teman atau keluarganya.

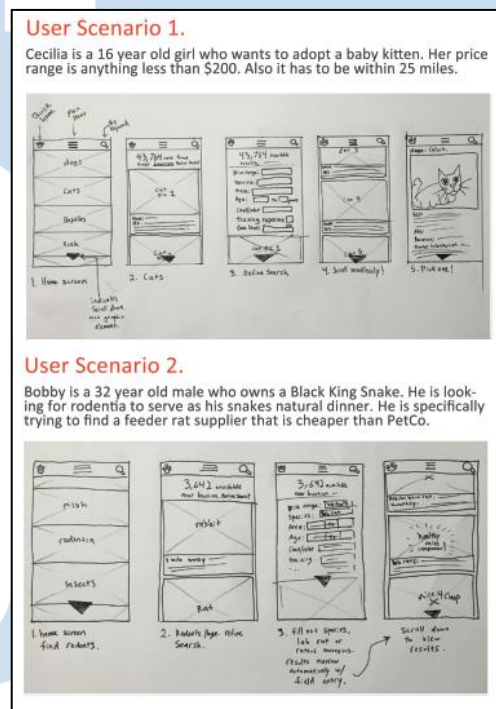
10) *The Cold, Calculating Villain*

Karakter penjahat yang memiliki sifat yang kejam dan pintar. Karakter ini tidak akan ragu untuk menghancurkan hal yang dapat menghalangi rencananya. Rencananya biasanya berbentuk besar dan

rumit dengan tujuan kekuasaan, kekayaan, balas dendam, atau sebuah hadiah.

2.3 Media Digital Interaktif

Griffey (2020, hlm. 4) menjelaskan bahwa media digital interaktif adalah sebuah pengalaman yang terbuat dari interaksi pengguna dan sebuah produk media digital interaktif. Walaupun mendesain dari media digital interaktif memiliki tujuan yang berbeda-beda, tapi kesamaannya adalah produk digital yang dapat di interaksi oleh pengguna dan produknya. Mendesain media digital interaktif harus memperhatikan kebiasaan pengguna produk, banyak desainer media digital interaktif gagal karena tidak memahami pengguna butuhkan dan cara menggunakan produknya.



Gambar 2. 46 Skenario
Sumber: Griffey (2020)

Agar desainer dapat memprediksi keinginan pengguna, desainer dapat membuat skenario yang digunakan sebagai *prototype test* untuk menguji produk digital yang akan dibuat.

2.3.1 Bentuk Media Digital Interaktif

Menurut Griffey (2020, hlm. 6-10) semenjak terus berkembangnya perkembangan teknologi, terdapat beberapa bentuk media digital interaktif, yaitu:

1) *Traditional Stand-Alone Kiosks*

Bentuk ini merupakan media digital interaktif pertama yang digunakan oleh orang-orang. Bentuk ini diletakkan di tempat lokasi tertentu, tujuan awalnya untuk memberikan informasi berupa instruksi, memudahkan berkomunikasi, sebagai hiburan, atau mengaktifkan transaksi di lokasi tertentu.



Gambar 2. 47 *Traditional Stand-Alone Kiosks*
Sumber: Griffey (2020)

2) *Websites*

Website merupakan kombinasi halaman *web* yang saling terkait dalam suatu domain dan dapat dibuka melalui *web browser*. *Website* dapat diakses oleh komputer apapun dengan menggunakan internet. Pada awalnya *website* berbentuk brosur tapi dengan perkembangan zaman, *website* menjadi lebih canggih dan kompleks.

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. 48 Websites
Sumber: Griffey (2020)

3) *Mobile Applications*

Aplikasi seluler muncul ketika *smartphone* ditemukan, berbeda dengan *web* atau aplikasi desktop. Aplikasi seluler digunakan khusus untuk perangkat *smartphone*, tablet, dan *smartwatch*. Aplikasi sangat populer untuk digunakan karena mudah digunakan, efektif, dan praktis.

4) *Video Games*

Bentuk *video game* dapat dimainkan di komputer, seluler, dan konsol khusus tertentu. *Video game* pertama yang digunakan adalah *arcade* yang dapat dimainkan oleh siapapun. *Video game* terus berkembang dengan mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Pada awalnya *video game* digunakan hanya untuk hiburan. Sekarang *video game* dapat digunakan dalam hal yang berbeda seperti edukasi, berlatih, dan profesionalitas.

5) *Physical Installations, Exhibits and Performance*

Bentuk dari media digital interaktif ini digunakan di ruang publik seperti museum. Tujuannya agar pengunjung dapat merasakan pengalaman yang berbeda ketika berinteraksi dengan perangkat yang digunakan.



Gambar 2. 49 *Physical Installations, Exhibits and Performance*
Sumber: Griffey (2020)

6) *Non-screen based interactive experiences*

Dengan berkembangnya teknologi, munculnya inovasi-inovasi baru di dalam media digital interaktif. Bentuk ini memberikan pengalaman dengan tidak menggunakan sebuah layar. Tujuannya untuk digunakan dalam konteks tertentu tapi masih memfasilitasi komunikasi antara pengguna dan perangkatnya.

2.3.2 Interaktif Storytelling

Menurut Miller (2020, hlm. 6) *storytelling* merupakan bentuk paling sederhana yang manusia inginkan. *Storytelling* sudah muncul sejak zaman batu dan sekarang berkembang menjadi digital *storytelling*. Perbedaan *storytelling* media cetak dan digital terletak pada komunikasi dalam isi ceritanya. *Storytelling* media cetak hanya dapat memberikan komunikasi satu arah dan pembaca tidak memiliki peran sama sekali dalam cerita tersebut. *Storytelling* pada media digital memberikan peran kepada pembaca untuk melakukan komunikasi, sehingga terjadinya komunikasi dua arah.

2.3.2.1 Struktur Interaktif Storytelling

Menurut Marx (2021, hlm. 209) dalam membuat interaktif digital *storytelling* terdapat tiga struktur yang paling dasar, yaitu:

1) *Set-up*

Ketika memulai sebuah cerita permainan, pemain akan diperkenalkan kondisi yang sedang terjadi. Konflik yang akan dihadapi oleh karakter, latar belakang karakter, dan kondisi dunianya.

2) *Conflict*

Setelah pemain telah diperkenalkan secara menyeluruh mengenai dunia yang sedang dimainkan, pemain akan masuk dalam permasalahan cerita yang sedang terjadi. Konflik tidak selalu mengarah fisik, tapi juga bisa konflik sosial, emosional, psikologis, budaya, dan spiritual.

3) *Resolution*

Merupakan akhir dari cerita yang telah dijalankan oleh pemain dari awal sampai akhir. Pemain bisa mendapatkan akhir cerita yang berbeda-beda, seperti menang atau kalah dan berhasil atau gagal. Setiap tindakan yang pemain berikan harus seimbang dengan cerita yang akan diterima oleh pemain.

2.3.2.2 Jenis Interaktif Storytelling

Menurut Lebowitz dan Klug (2011, hlm 125-227) interaktif *storytelling* terbagai menjadi enam jenis, yaitu:

1) *Fully Traditional Stories*

Merupakan *storytelling* yang paling klasik. Karakter dari jenis *storytelling* ini tidak dapat diinteraksi sama sekali, pengguna hanya dapat menonton atau membacanya saja. Akhir dalam pada cerita ini tidak akan berubah walaupun dilakukan berkali-kali.



Gambar 2. 50 Higurashi When They Cry
Sumber: Lebowitz dan Klug (2011)

2) *Interactive Traditional Stories*

Cukup mirip dengan *fully traditional stories*, akhir cerita yang didapatkan tidak dapat diubah tapi pengguna dapat melakukan beberapa interaksi dengan dunianya.



Gambar 2. 51 Final Fantasy X
Sumber: Lebowitz dan Klug (2011)

3) *Multiple-Ending Stories*

Interaksi yang digunakan oleh pengguna dapat mempengaruhi alur sebuah cerita tapi pengguna tidak dapat mengubah alur utama pada cerita.



Gambar 2. 52 Castlevania Dawn of Sorrow
Sumber: Lebowitz dan Klug (2011)

4) *Branching Path Stories*

Sangat berbeda dengan jenis sebelumnya, akhir dari cerita memiliki dua atau lebih yang berakhir berbeda-beda. Pengguna dapat menentukan akhir cerita berdasarkan interaksi yang dipilihnya.



Gambar 2. 53 Front Mission 3
Sumber: Lebowitz dan Klug (2011)

5) *Open-Ended Stories*

Pengguna memiliki kendali penuh untuk mengakhiri dan memulai cerita utamanya. Biasanya cerita pada *storytelling* ini bersifat singkat, tapi pengguna dapat melakukan interaksi pada dunianya dengan sangat banyak. Ketika cerita sudah berakhir, pengguna masih dapat berinteraksi dengan dunianya.



Gambar 2. 54 Fallout 3
Sumber: Lebowitz dan Klug (2011)

6) *Fully Player-Driven Stories*

Jenis *storytelling* ini tidak memiliki alur utama dalam sebuah cerita. Pengguna membuat cerita sendiri dan semua interaksi yang ada akan mempengaruhi semua alur cerita.

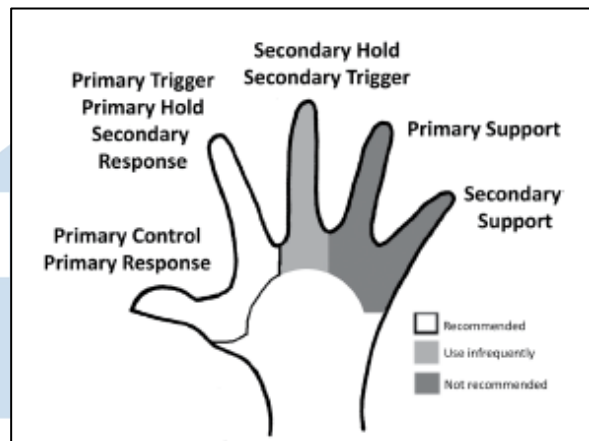


Gambar 2. 55 The Sims
Sumber: Lebowitz dan Klug (2011)

2.3.2.3 Interaksi dalam Digital Storytelling

Berdasarkan Rogers (2014, hlm. 165) dalam merancang sebuah interaksi harus sesuai dengan media yang digunakan oleh pengguna. Memperhatikan kegunaan jari atau tangan juga sangat penting saat merancang media interaktif, berikut penjelasan skema kontrol pada sebuah tangan, yaitu:

- 1) Jari Jempol
Fleksibilitas pada jari mudah untuk digunakan. Memiliki respon dan kontrol yang baik.
- 2) Jari Telunjuk
Jari yang cepat dan kuat. Digunakan untuk merespon atau menahan suatu gerakan.
- 3) Jari Tengah
Lebih lemah daripada jari sebelumnya tapi masih dapat menahan suatu gerakan. Memiliki jangkuan yang cukup.
- 4) Jari Manis
Memiliki jangkuan yang lemah. Kestabilitan pada jari manis sangat baik.
- 5) Jari Kelingking
Jari paling lemah, untuk mendapatkan jangkuan butuh bantuan dari tangan.



Gambar 2. 56 Skema Kontrol Tangan
Sumber: Rogers (2014)

Rogers (2014, hlm. 167) juga menambahkan bahwa ketika ingin mendesain sebuah interaksi *touchscreen*, desainer harus memperhatikan beberapa hal, yaitu:

- 1) *Tap*
Ketukan digunakan untuk pemilihan yang cepat atau membuat sesuatu tindakan.
- 2) *Double Tap*
Mengetuk layar dua kali dengan cepat biasanya digunakan untuk mengverifikasi suatu tindakan yang telah dibuat, membuka atau menutup jendela pilihan, dan mengarahkan suatu pergerakan.
- 3) *Timed Tap*
Ketukan yang dilakukan secara tepat pada waktunya. Ketukan waktu ini digunakan untuk permainan yang menggunakan gaya permainan ritme.
- 4) *Staccato Pokes*
Gerakan ini lebih rumit dan bersifat acak. Biasanya muncul diakhir permainan.
- 5) *Peck*
Merupakan gerakan yang sangat singkat seperti mematuk pada layar. Biasanya digunakan untuk mengtik pada sebuah teks.

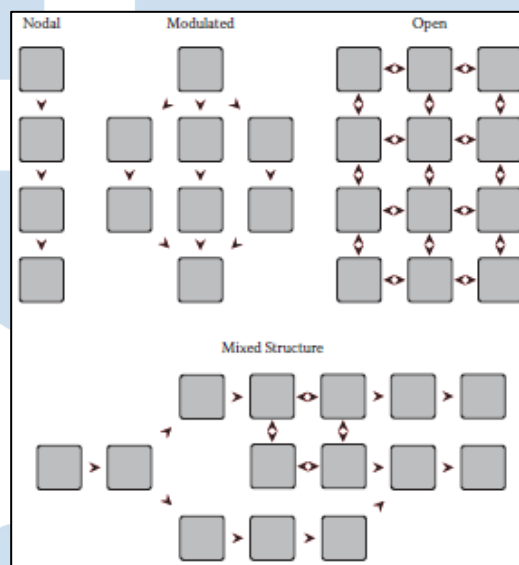
- 6) *Touch and Hold*
Berguna untuk pergerakan pada suatu objek.
- 7) *Hold and Drag*
Menahan dan menggeser dapat digunakan ketika pengguna ingin memindahkan suatu objek.
- 8) *Flick*
Sebuah tindakan meniru terhadap interaksi yang sedang terjadi pada layar *smartphone*.
- 9) *Page Up or Down*
Sebuah gerakan yang bekerja pada segala arah. Biasanya digunakan untuk *scrolling* pada sebuah halaman.
- 10) *Pull and Release*
Sebuah tindakan menarik dan melepaskan suatu objek.
- 11) *Scrubbing*
Gerakan gesekan terhadap layar yang bertujuan untuk menghapus objek yang ada di layar.
- 12) *Swipe*
Sebuah interaksi dari gesekan yang membentuk garis lurus atau garis yang berarah.
- 13) *Shape Drawing*
Menggunakan jari sebagai alat menulis untuk menggambar suatu bentuk.
- 14) *Shape Tracing*
Menggambar dengan meniru sebuah bentuk tertentu seperti lingkaran kotak, segitiga, dan lainnya.
- 15) *Pinch*
Suatu gerakan jari yang mencubit pada layar *smartphone*. Biasanya untuk mengubah suatu ukuran pada objek tertentu.

16) *Swirl*

Gerakan yang menggambar sebuah lingkaran. Kecepatan dalam membuat lingkaran akan mempengaruhi kecepatan berputar pada objek.

2.3.2.4 Interaktif Plot

Menurut Sloan (2015 hlm. 120) ketika ingin mendefinisikan sebuah karakter pada cerita, perlu juga memperhatikan plot agar karakter lebih terlihat menarik. Dengan menggunakan plot karakter akan terlibat secara langsung dengan cerita yang akan dimainkan oleh pemain.



Gambar 2. 57 Struktur *Plot*
Sumber: Sloan (2015)

Sloan juga menambahkan bahwa terdapat tiga jenis struktur *plot* yang dapat digunakan dalam interaktif *storytelling*, yaitu:

1) *Nodal Plot*

Struktur plot yang berbentuk linear. Alur cerita ini biasanya hanya memiliki satu akhir cerita dan satu alur cerita. Pemain hanya mengikuti cerita dan tidak dapat mengubah alur cerita karena ceritanya sudah ditentukan dari awal.

2) *Modulated Plot*

Alur cerita ini biasanya berawal dari satu titik awal dan akhir dapat bercabang menjadi berbagai macam alur cerita lainnya. Pemain dapat dengan lebih bebas menjalankan cerita diluar alur cerita utama terlebih dahulu.

3) *Open Plot*

Sangat berbeda dengan plot sebelumnya, plot ini tidak terlalu mementikan narasi cerita sehingga pemain dapat dengan bebas mengontrol dan menjelajahi dunia yang sedang dimainkan.

2.4 Cerita Rakyat

Menurut Galda (2014) cerita rakyat merupakan cerita yang diwariskan secara turn-temurun melalui mulut ke mulut, sehingga tidak diketahui nama pengarang aslinya. Dengan berjalannya waktu, cerita rakyat dapat mengalami perubahan dan sering berbeda.

2.4.1 Jenis Cerita Rakyat

Menurut Danandjaja (2007) cerita rakyat terbagi menjadi tiga jenis yaitu:

1) Mitos

Mitos merupakan cerita rakyat yang dianggap nyata dan suci. Karakter pada cerita rakyat ini biasanya dewa atau manus setengah dewa.

2) Legenda

Legenda merupakan cerita rakyat yang dianggap terjadi tapi tidak dianggap suci. Karakternya biasanya manusia yang memiliki kekuatan gaib.

3) Dongeng

Dongeng merupakan cerita rakyat yang tidak dianggap nyata dan tidak suci. Karakter pada dongeng biasanya hidup bahagia pada akhir ceritanya.

2.4.2 Putri Kandita

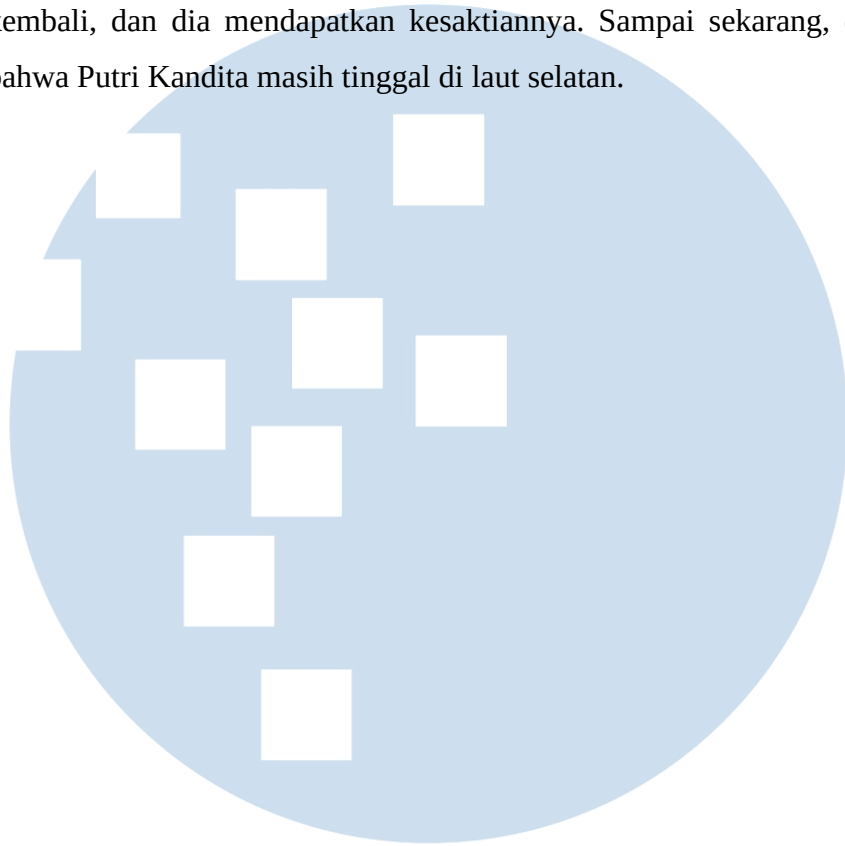
Putri Kandita merupakan cerita rakyat yang berasal dari budaya Sunda pada kerajaan Pajajaran. Cerita rakyat Putri Kandita sendiri mengisahkan kehidupan Putri Kandita selama di kerajaan Pajajaran dan perjalanan Putri Kandita ke pantai laut selatan. Pada akhir ceritanya Putri Kandita menjadi sakti dan tinggal di laut selatan, sehingga Putri Kandita lebih sering dikenal dengan sebutan Nyi Ratu Kidul atau Nyi Roro Kidul sebagai ratu laut selatan.



Gambar 2. 58 Putri Kandita
Sumber: Rahimsyah (2013)

Berdasarkan cerita dari Rahimsyah (2013) di dalam bukunya Nyi Roro Kidul Ratu Laut Selatan dan Dongeng Terkenal Lainnya, Putri Kandita merupakan anak dari Prabu Siliwangi dengan istri silumannya. Ketika dewasa Putri Kandita memiliki wajah yang sangat cantik dan baik hati. Permaisuri dari raja Prabu Siliwangi merasa iri dengannya dan ingin menghancurkan wajah cantik Putri Kandita. Maka permaisuri mengutuk Putri Kandita dengan bantuan seorang dukun. Putri Kandita jadi memiliki penyakit kulit yang menyeramkan dan wajah cantiknya berubah menjadi buruk rupa. Dengan berat hati raja Prabu Siliwangi harus mengasingkan Putri Kandita karena takut penyakitnya akan menular. Dengan sedih hati Putri Kandita harus diasingkan dan wajahnya terus menjadi buruk. Ketika suatu hari Putri Kandita mendapatkan bisikan untuk masuk ke dalam laut selatan. Putri Kandita mengikuti bisikan itu dengan menuju laut selatan dan memasukan dirinya ke

dalam air laut. Semua penyakitnya menghilang, kecantikan wajahnya kembali, dan dia mendapatkan kesaktiannya. Sampai sekarang, dipercaya bahwa Putri Kandita masih tinggal di laut selatan.



UMN

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