



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

TELAAH LITERATUR

2.1. Media Interaktif

Media Interaktif merupakan sebuah media penggabungan dari teks, grafik, video, animasi, musik dan suara. Media interaktif dibuat dengan menggabungkan *link* yang memungkinkan pengguna berinteraksi dan berkreasi dengan media tersebut.

Sistem multimedia tradisional seperti televisi atau radio merupakan sistem komunikasi satu arah, karena audiens tidak dapat berinteraksi dengan perangkat multimedia tersebut. Ketika pengguna memiliki akses kontrol kepada sistem, maka akan terjadi interaksi. Menurut Bhatnager (2002) dalam bukunya "*Introduction to Multimedia Systems*" untuk berinteraksi dengan sistem, pengguna dapat menggunakan *keyboard, mouse, track pad, touch screen* dan lain sebagainya.

Menurut Kilker (2009) dalam videonya "*What is Interactive Media Design?*", media interaktif merupakan media baru yang dapat dijadikan dasar untuk membuat media – media lain seperti film, *website, games*, juga aplikasi-aplikasi yang lain dan menurut Barfield (2004) dalam bukunya "*Design for New Media*", dalam perkembangannya media interaktif seringkali dibuat dengan tujuan :

1. Pencitraan Perusahaan
2. Iklan
3. Media Hiburan
4. Mendapatkan Informasi

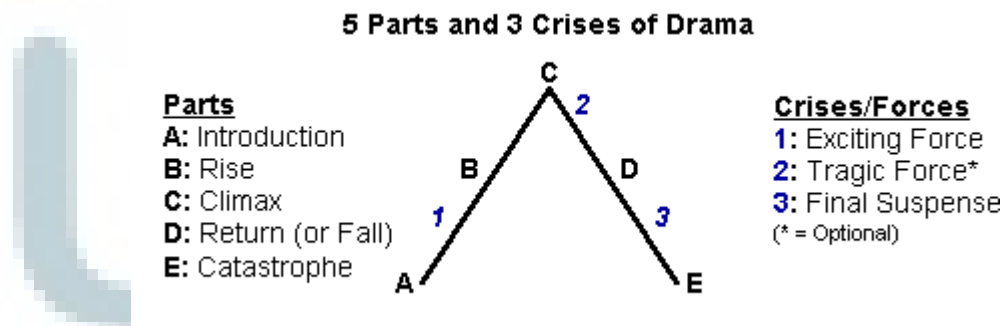
5. Komunikasi

Game yang mengandung unsur audio dan visual yang menarik tentunya lebih mudah diserap oleh anak, karena anak cenderung memperhatikan dan menirukan apa yang dia dengar dan dia lihat. Menurut Ryan dan Conover (2001) media interaktif harus mengedepankan siapa target audiens, ketika audiens merasa bosan terhadap media interaktif, secara tidak langsung kita juga telah gagal dalam menjangkau audiens tersebut.

2.2. Interaktifitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, interaksi adalah proses melakukan aksi atau dikenai aksi. Sedangkan interaktif sendiri adalah proses interaksi yang lebih berhubungan dengan komputer / sistem.

Menurut Binsted (2005), sebuah media interaktif sebaiknya memiliki narasi dan penceritaan serta alur yang jelas. Binsted menjelaskan bahwa struktur penceritaan biasanya dibagi menjadi lima bagian dasar yaitu:



Gambar 2.1. Struktur Pengembangan Cerita
(<http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/freytag.gif>)

1. *Introduction* / Pengenalan.

Pengenalan *setting* cerita dan juga identitas dari pemeran utama. Tahap ini juga berguna untuk membangun *mood* pengguna.

2. *Rising Movement*

Pengenalan seluruh pemain, tahapan ini ditujukan untuk membangun ketertarikan dari pengguna.

3. *Climax*

Adegan utama dari cerita, dimana pemeran utama mendapatkan masalah.

4. *Falling Movement / Return*

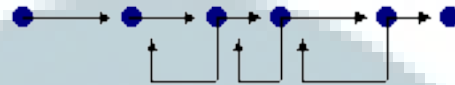
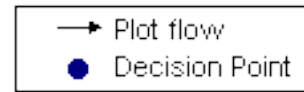
Tahapan dimana penambahan pemain dan juga latar belakang tidak diperbolehkan. Hal ini ditujukan untuk menjaga ketertarikan pengguna supaya lebih fokus pada penceritaan.

5. *Catastrophe*

Tahapan final dari penceritaan, mencakup tragedi dan solusi yang dilakukan oleh pemain utama.

Binsted menjelaskan ada beberapa macam pola yang digunakan dalam membangun media interaktif, yaitu *Nodal Plot*, *Modulated Plot*, dan juga *Open Plot*.

Nodal Plot



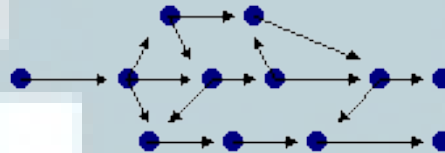
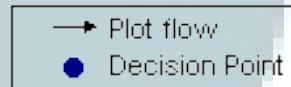
Gambar 2.2. *Nodal Plot*

(<http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/nodal.gif>)

Nodal plot adalah plot yang paling simpel dan hanya memiliki satu akhir cerita.

Nodal plot memungkinkan pengguna untuk kembali ke poin-poin sebelumnya.

Modulated Plot

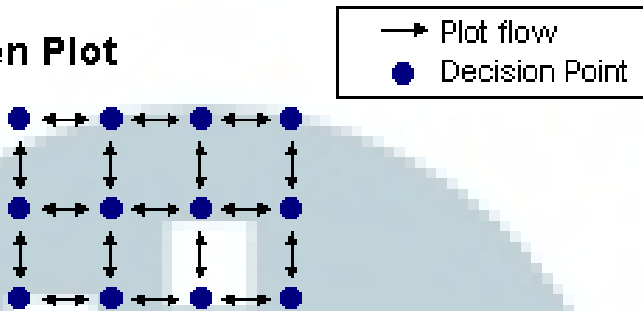


Gambar 2.3. *Modulated Plot*

(<http://www2.hawaii.edu/~ztomasze/ics699/modulated.gif>)

Modulated plot adalah plot yang memiliki beberapa plot, pengguna diberi pilihan yang terbatas untuk mengeksplorasi alur cerita yang ada dan juga alternatif *ending* yang telah disediakan.

Open Plot



Gambar 2.4. *Open Plot*

(<http://www2.hawaii.edu/~zomasze/ics699/open.gif>)

Open Plot memungkinkan penggunanya untuk lebih bebas mengeksplorasi alur cerita, tidak memiliki arahan yang pasti dan memungkinkan pengguna untuk menentukan *ending*.

2.3. *Graphical User Interface (GUI)*

Pada tahun 1970, para pengguna yang berinteraksi dengan komputer hanyalah profesional di bidang IT, namun hal ini berubah ketika muncul *Personal Computer (PC)*. Kemunculan PC membuat perubahan besar bagi dunia karena PC tidak mengharuskan penggunanya untuk mengerti bahasa pemrograman. Pengaruh komputer akhirnya tidak dapat terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari, munculah disiplin ilmu yang disebut HCI atau *Human Computer Interaction*. Menurut Dix (1998), HCI adalah pembelajaran tentang manusia, teknologi komputer dan juga bagaimana keduanya saling mempengaruhi satu sama lain. Pembelajaran HCI menentukan bagaimana pengguna dapat membuat teknologi komputer lebih berguna bagi masyarakat.

Menurut Shneiderman (1987), HCI adalah ilmu yang berhubungan dengan perancangan, evaluasi, dan implementasi sistem komputer interaktif yang digunakan oleh manusia, serta pembelajaran fenomena-fenomena yang berhubungan. Fokus dari HCI sendiri adalah perancangan dan *User Interface* sistem komputer yang memudahkan penggunaannya.

2.3.1. Peraturan *User Interface*

Shneiderman (2010) berpendapat bahwa ada 8 *Golden Rules* yang sebaiknya diikuti ketika membuat *user interface*:

1. **Konsistensi**

Konsistensi yang dimaksudkan adalah penetapan standar dalam media yang dibuat. Penetapan standar biasanya dilakukan pada *font*, tata letak menu juga layar bantuan.

2. ***Cater to Universal Usability***

Sebaiknya ketika membuat suatu media, desainer harus menentukan kepada siapakah media ditujukan sehingga *user* diharapkan lebih tertarik dan mengerti tentang media tersebut.

3. ***Offer Informative Feedback***

Umpan balik atau feedback merupakan unsur penting dalam media, ketika *user* tidak / belum mengerti tentang media yang telah dibuat maka *user* dapat mencari tombol "*help*" sebagai *feedback* yang kita berikan.

4. *Design Dialogs to Yield Closure*

Urutan dari media yang dirancang sebaiknya berurutan dan terorganisir sehingga *user* dapat lebih memahami media yang dibuat.

5. *Prevent errors*

Sebaiknya dalam merancang sistem multimedia, diusahakan *user* diarahkan untuk tidak membuat kesalahan yang menyebabkan *error*. Harus ada tahapan *try and trial* karya sebelum dijual atau didistribusikan.

6. *Permit Easy Reversal of Actions*

Desainer dituntut untuk memberikan pilihan kepada *user* agar *user* dapat kembali ke menu sebelumnya.

7. *Support Internal Locus of Control*

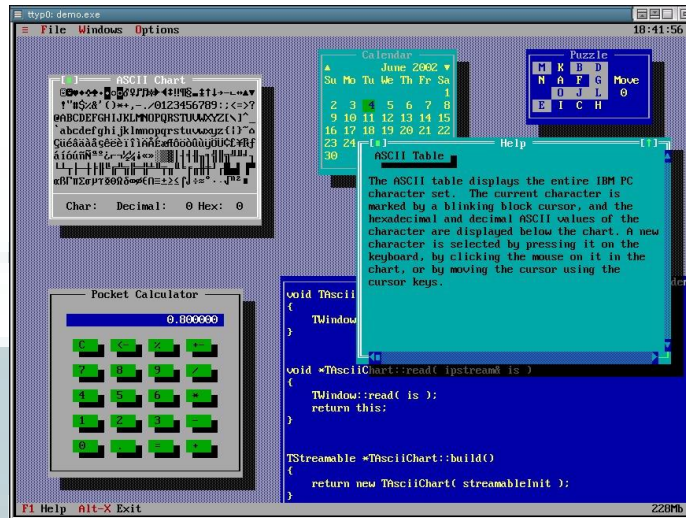
Menyediakan kontrol sistem bagi *user* untuk mengendalikan dan mendapatkan informasi dari media yang dirancang.

8. *Reduce Short-term Memory Load*

Desainer disarankan untuk membuat media yang sederhana dan dapat memberikan informasi dengan baik.

2.3.2. **Klasifikasi *User Interface***

User interface sendiri menurut Galloway (2012) merupakan salah satu unsur yang penting karena menjadi wadah dari informasi utama. *User interface* sendiri terbagi menjadi dua jenis yaitu *text-based user interface* (TUI) dan *graphical user interface* (GUI). TUI biasanya ditampilkan dengan simbol dan warna.



Gambar 2.5. Text User Interface

(<http://tvision.sourceforge.net/tv2-QNX-tvscreen.jpg>)

Sedangkan *Graphical User Interface* (GUI) menurut Manovich (2001) ditampilkan dengan media gambar yang berfungsi sebagai shortcut untuk menjalankan perintah tertentu pada suatu media. GUI dipopulerkan oleh *Apple Macintosh* dan masih menjadi tren sampai sekarang.

UMMN



Gambar 2.6. *Graphical User Interface*

(<https://developer.apple.com/library/mac/documentation/UserExperience/Conceptual/AppleHIGuidelines/art/OSXHiGHero.png>)

2.3.3. Elemen-elemen GUI - WIMP

Menurut Wilberts (1980) *Graphical User Interface* memiliki elemen-elemen yang penting yaitu WIMP (*Window, Icon, Menu, Pointing Device*). Elemen-elemen WIMP menggunakan menggunakan “*virtual input device*” untuk mengontrol posisi dari “*pointer*”, yang paling sering digunakan adalah *mouse*, dan informasi yang disediakan diorganisir dalam *window* serta direpresentasikan oleh *icon*. Perintah-perintah yang tersedia ditampilkan di *menu*, serta *user* dapat berinteraksi dengan menggunakan *pointing device*.



Gambar 2.7. W.I.M.P

(http://4.bp.blogspot.com/_NSIgc2MBQ4/S5pID0o8qUI/AAAAAAAAAArc/qrpMAfjtXpk/s320/550px-Wimp.jpg)

2.3.4. Proses Perancangan *User Interface*

Menurut Microsoft dalam *website* nya, untuk merancang *user interface* sebaiknya mengikuti tahap-tahap berikut:

1. Perancangan

Proses pertama dalam perancangan *user interface* adalah dengan menentukan tujuan dari aplikasi yang akan dibuat. Kemudian desainer harus mengidentifikasi skenario yang memungkinkan untuk diimplementasikan dalam *user interface*. Setelah identifikasi, sebaiknya desainer merancang alur cerita yang cocok, dan terakhir menentukan desain yang cocok untuk target *user*.

2. Pengimplementasian

Untuk mengimplementasikan rancangan desain yang telah diidentifikasi, desainer sebaiknya membuat *prototype* yang berisi *mockup* dan interaksi yang akan dibuat. Setelah *mockup* dan pola interaksi selesai, desainer dapat membuat

aplikasi yang cocok.

3. Pengetesan

Aplikasi yang dibuat sebaiknya ditest dengan berbagai pengguna, dan mengetes beberapa skenario.

2.4. Prinsip Desain

1. *Balance* / Keseimbangan

Keseimbangan merupakan insting psikologis dari manusia untuk merasakan komposisi yang nyaman. Keseimbangan dapat dicapai ketika pengaturan desain sesuai dengan estetika. Keseimbangan diklasifikasikan menjadi dua jenis, yang pertama adalah keseimbangan simetris dimana desain terlihat kokoh dan sempurna. Kedua keseimbangan informal, dimana pengaturan *layout* seperti memberikan kesan visual yang tidak kaku dan dinamis (Rustan,2009).

2. *Unity* / Kesatuan

Kesatuan merupakan prinsip agar pengguna merasa tertarik dengan desain yang dibuat. Kesatuan mengatur desain supaya terlihat lebih rapih dan menarik.

3. Repetisi dan irama

Repetisi merupakan pengulangan gerak secara terus menerus sehingga menghasilkan suatu irama.

4. Kontras

Pemfokusan dalam suatu desain merupakan aspek yang penting, desainer biasanya menggunakan kontras untuk meningkatkan penyampaian pesan pada pengguna.

5. Penekanan

Penekanan merupakan prinsip dasar untuk menarik pusat perhatian utama dari keseluruhan informasi. Biasanya ditampilkan dengan bentuk yang lebih besar atau warna yang lebih cerah.

2.5. Elemen-Elemen Desain

Menurut Kovalik dan King (diakses pada tanggal 8 April 2014), elemen-elemen desain sebaiknya diaplikasikan dalam desain yang dibuat. Kombinasi yang benar dalam desain dapat membantu untuk mengkomunikasikan pesan secara efektif.

	<i>Points</i>	<i>Lines</i>	<i>Areas</i>	<i>Best to show</i>
<i>Shape</i>		<i>possible, but too weird to show</i>	<i>cartogram</i>	<i>qualitative differences</i>
<i>Size</i>			<i>cartogram</i>	<i>quantitative differences</i>
<i>Color Hue</i>				<i>qualitative differences</i>
<i>Color Value</i>				<i>quantitative differences</i>
<i>Color Intensity</i>				<i>qualitative differences</i>
<i>Texture</i>				<i>qualitative & quantitative differences</i>

Gambar 2.8. Elemen-Elemen Desain

(<http://understandinggraphics.com/wp-content/uploads/2010/01/retinal-variables.png>)

Elemen-elemen desain adalah fondasi dasar dalam pembuatan desain, dibagi dalam:

1. *Shapes*

Dengan menggunakan bentuk yang berbeda ukuran dan jenis dapat membantu pembaca untuk mengenali sebuah obyek, menarik perhatian, mengkomunikasikan ide desainer, juga menambah daya tarik sebuah *layout*.

2. *Texture*

Menambahkan teksur dalam desain dapat membantu desain agar terlihat lebih menarik. Tekstur menambah dimensi sebuah *layout*, juga membawa ke sebuah emosi tertentu.

3. *Colour*

Warna dapat mempengaruhi suasana hati pembaca, menarik perhatian, juga menegaskan sesuatu.

4. *Garis*

Garis digunakan untuk mengatur *layout*, mengarahkan pembaca, juga memberi kesan dinamis pada desain.

5. *Value*

Value mempengaruhi ketebalan suatu elemen desain. Biasanya *value* yang lebih gelap menggambarkan suasana yang suram, misterius, juga penuh ancaman. Sedangkan *value* yang lebih tipis menggambarkan suasana yang menyenangkan, hangat dan dekat.

6. *Point*

Point sebagai elemen visual berfungsi sebagai fokus visual, menarik perhatian ke informasi yang penting.

2.6. *Layout*

Menurut Ambrose dan Harris (2005), *layout* merupakan salah satu elemen desain yang meliputi tata letak penempatan teks dan gambar dalam suatu desain. *Layout* memiliki peran penting untuk menentukan seberapa penting suatu bagian dalam keseluruhan desain, juga mempengaruhi bagaimana suatu konten dapat dilihat dan diterima oleh pembaca. Penyusunan *layout* seringkali disebut penyusunan bentuk dan ruang dalam suatu desain. Tujuan utama dari *layout* adalah untuk menyajikan unsur-unsur visual yang dapat dikomunikasikan dengan baik dan menarik. Serta memungkinkan pembaca untuk dapat menerima konten desain dengan mudah.

Menurut Rustan (2009), *layout* memiliki elemen penting yaitu:

1. Teks yang mudah dibaca dan ukuran teks yang menjadi pembeda untuk menarik perhatian. Setiap *font* memberikan kesan yang berbeda.
2. *Artworks* adalah elemen selain teks yang merupakan pembangun suatu komposisi. *Artworks* dapat berupa gambar, maupun sketsa.

Selain elemen tersebut mirip dengan desain grafis, *layout* juga memiliki prinsip-prinsip dasar yaitu :

1. *Sequence*

Sequence merupakan urutan prioritas yang ada dalam *layout*. *Layout* yang baik

membantu pembacanya untuk mengambil informasi yang terpenting terlebih dahulu, lalu dilanjutkan dengan informasi yang penting, kemudian dilanjutkan dengan informasi yang bisa dibaca terakhir. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dr. Mario R. Garcia dan Pegie Stark (2007), orang memiliki kecenderungan untuk membaca tulisan dari kiri ke kanan juga dari atas ke bawah.

2. *Emphasis*

Emphasis merupakan prinsip *layout* yang mendukung *sequence*. Beberapa cara untuk menciptakan *emphasis* adalah dengan menggunakan kontras. Kontras sendiri bisa dilakukan melalui ukuran, posisi, warna, bentuk, konsep yang berlawanan.

3. *Balance*

Balance atau keseimbangan terbagi menjadi 2 yaitu *balance* simetris dan *balance* asimetris. *Balance* simetris dapat dicapai dengan menggunakan efek cermin, sedangkan *balance* asimetris lebih terlihat seimbang secara visual. *Balance* asimetris memiliki keunggulan dalam pembuatan *layout*, karena memberikan efek pergerakan, sehingga terlihat lebih dinamis dan tidak kaku.

4. *Unity*

Prinsip kesatuan pada *layout* merupakan penyatuan dari elemen-elemen desain yang telah ada dengan memperkuat konsep desain yang ada.

2.7. **Tema Visual - *Cartoon* / Kartun**

Pada mulanya kartun diciptakan dalam bentuk karikatur oleh seniman Italia, penggambarannya yaitu dengan memberikan efek melebih-lebihkan pada gambar

tersebut. *Style* kartun biasanya memiliki gambar yang berwarna-warni dan memiliki karakteristik visual yang bervariasi. Pada perang dunia pertama, kartun dibuat sebagai media yang bersifat nasionalis sebagai propaganda tetapi penggunaan kartun sekarang ini lebih kearah hiburan dan pendidikan untuk anak (Cartoon Museum, 2010).



Gambar 2.9. Kartun Sebagai Propaganda

(<http://www.ioffer.com/img3/item/165/631/783/4500+-wwi-wwii-propaganda-posters-pictures-art-photo-s-743c.jpg>)

2.8. Psikologi Warna

Faktor warna juga merupakan salah satu faktor yang tidak dapat dilepaskan dalam media interaktif, menurut Boyatzis & Verghese (1993), anak – anak cenderung menyukai warna cerah yang mengungkapkan kebahagiaan dan kegembiraan. Menurut

majalah Lifemojo (2011) dengan warna anak – anak dapat belajar untuk mengekspresikan diri dan berimajinasi. Warna merah, biru, kuning merupakan warna yang paling banyak disukai oleh anak. Beberapa makna warna secara umum adalah :

Tabel 2.1. Warna dan Maknanya

WARNA	MAKNA
1. Putih	Melambangkan kegembiraan, kedamaian, kemurnian, dan kebersihan.
2. Kuning	Warna ini menenangkan saraf, juga melambangkan keceriaan masa muda. Warna ini dapat meningkatkan konsentrasi.
3. Biru	Warna biru menandakan keyakinan, perdamaian dan kebijaksanaan. Dapat membantu menenangkan saraf anak, serta memberikan tidur yang baik pada malam hari.
4. Hijau	Warna hijau menandakan penyegaran alam dan membantu menenangkan tubuh serta mengurangi stres.
5. Merah	Merah menandakan semangat, kekuatan dan keberanian. Warna ini membuat anak menjadi lebih aktif.
6. Ungu	Warna ini menandakan kekuasaan, kemewahan dan royalti. Warna ungu dengan kesan ringan seperti lavender memberikan suasana damai dan membantu menenangkan saraf. Warna ungu gelap sangat tidak direkomendasikan karena melambangkan rasa frustrasi dan kesedihan.
7. Coklat	Warna ini ideal untuk anak yang hiperaktif dan penuh energi, warna ini memberikan efek relaks, hangat dan nyaman.