

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain

Desain merupakan rencana untuk membuat objek atau sistem untuk diimplementasikan ke suatu kegiatan dalam bentuk produk, prototipe, ataupun proses. Kata verba “*to design*” adalah proses pengembangan sebuah rencana desain. (Cambridge Dictionary, n.d.). Menurut Richard Grefé, direktur eksekutif, AIGA desain adalah perantara antara informasi dan pemahaman. Desain grafis merupakan cara komunikasi visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi ataupun pesan kepada audiensi. Desain juga dapat menjadi representasi visual dari ide yang mengandalkan pembuatan, pemilihan, dan penyusunan elemen-elemen desain (Landa, 2013).

2.1.1 Elemen Desain

Berdasarkan Evans & Thomas (2012) elemen desain adalah konten atau komponen dari desain. Elemen cenderung identik dengan apa yang diwakili, sebuah garis dapat mewakili daun, bentuk dapat mewakili figur manusia, dan kumpulan warna dapat mewakili semangkuk buah. Unsur-unsur elemen desain adalah kosakata visual yang memberikan suara pada sebuah gambar agar dapat berbicara kepada pemirsa. Penggunaan bentuk dan grafis menghasilkan nuansa dan pesan sangat berbeda.

Evans & Thomas (2012) membagi elemen desain menjadi dua jenis, unsur-unsur berwujud dan tidak berwujud. Unsur-unsur yang berwujud adalah bentuk, ruang, garis, tekstur, dan sejenisnya. Sedangkan unsur-unsur tidak berwujud adalah warna, kegelapan, ukuran, dan volume.

2.1.1.1 Elemen Berwujud

Elemen berwujud memiliki keberadaan yang jelas dalam desain. Setiap elemen berwujud adalah fondasi dari desain

sehingga penting untuk desainer memperhatikan bentuk, ruang, garis, dan sejenisnya (Evans & Thomas, 2012).

1. Garis

Garis adalah lintasan gerak suatu titik. Jalan menentukan kualitas dan karakter garis yang dihasilkan. Lintasan garis dapat berbentuk lurus, berkelok-kelok, melengkung melintasi dirinya sendiri, atau mengikuti busur yang tepat dari segmen lingkaran (Evans & Thomas, 2012).

Menurut Landa (2013) Garis di kategorikan menjadi beberapa jenis:

- a. Garis padat: sebuah goresan yang digambar di suatu permukaan



Gambar 2. 1 Game Bernama “Flow” yang menggunakan Garis padat

Sumber : https://external-content.duckduckgo.com/iu/?u=https%3A%2F%2Fyt3.ggpht.com%2Fa%2FAATXAJw0OP9x_vjTZpdxHVMswuyfIh-67CURSB1tRA%3Ds900-c-k-c0xffffff-no-rj-mo&f=1&nofb=1

Salah satu aplikasi dari Garis padat adalah pada *game* “Flow” yang memiliki objektif menyatukan suatu titik dengan titik lainnya yang memiliki warna yang sama. Sambungan ini menjadi sebuah garis yang nyata dan tersambung.

- b. Garis tersirat: garis tidak berlanjut yang dirasakan pemirsa terus menerus



Gambar 2. 2 Garis Tersirat dalam permainan Bubble Shooter

Sumber : https://external-content.duckduckgo.com/iu/?u=https%3A%2F%2Fimg.androidfreeware.net%2Fscreens%2FyygpKSi20tcvyEms1M3J0EvPz0_PSS0fTi1Kzs8rSc0r0UvOz9UvjHdOsfT19KkID84LSk4Os3T3MvEOcS8oDCrwyi71tfRM87c0M0iKcjJLzDc1DHN2cyspCAx2NXe1qAoNrSw0KE0HAA%2Fcom-lyd-bubble-1.jpg%3Fsize%3Dlarge&f=1&nofb=1

Salah satu Contoh penggunaan Garis tersirat adalah pada *game* “Bubble Shooter” yang menggunakan titik-titik yang berbaris membuat ilusi akan sebuah garis dari penembak ke sasaran.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

- c. Tepi: titik pertemuan atau garis batas antara bentuk

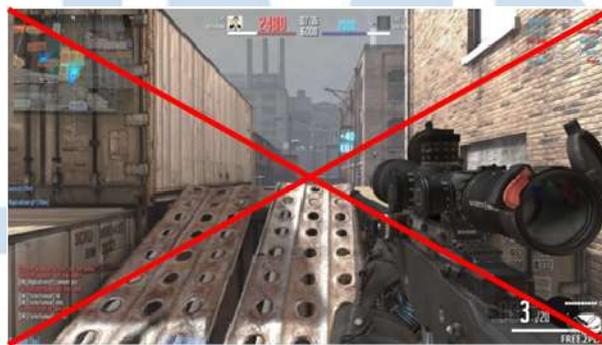


Gambar 2. 3 Permainan Tetris Dengan Garis Di Bagian Tepinya

Sumber: <https://external-content.duckduckgo.com/iu/?u=https%3A%2F%2Fimage.winudf.com%2Fv2%2Fimage%2FY29tLnBlbmNpbHBpZy5icmlja2NsYXNzaWNfc2NyZWVuc2hvdHNfMF9iN2Y1NWU2Zg%2Fscreen-0.jpg%3Ffakeurl%3D1%26type%3D.jpg&f=1&nofb=1>

Salah satu contoh aplikasi titik tepi adalah pada game “Tetris” yang menggunakan Batasan tepi berwarna cerah untuk membatasi area permainan dengan area kontrol.

- d. Garis penglihatan: gerakan mata seseorang saat memindai posisi



Gambar 2. 4 Garis Penglihatan Pada Game “Line of Sight”

Sumber : https://external-content.duckduckgo.com/iu/?u=https%3A%2F%2Fwww.spiele-pc-herunterladen.de%2Fwp-content%2Fuploads%2Fphoto-gallery%2FLine_of_Sight_image_1.jpg&f=1&nofb=1

Salah satu contoh dari penggunaan garis penglihatan pada game “Line of Sight” yang menggunakan lingkungan

untuk menunjukkan daerah yang seharusnya di fokuskan oleh pemain.

Selain itu, Landa (2013) menyatakan bahwa fungsi dari garis adalah:

- a. Menentukan tepi, bentuk, membuat gambar, pola, dan huruf
- b. Menggambarkan batasan-batasan serta menentukan lokasi di komposisi
- c. Membantu menyusun komposisi visual
- d. Membantu membuat visi dari garis
- e. Membentuk mode ekspresi linier dengan menggunakan gaya linier

2. Bentuk

Bentuk adalah sosok atau gambaran dasar. Pada desain berdimensi dua, bentuk memiliki panjang dan juga lebar. Bentuk dapat menentukan makna dari gambar. (Evans & Thomas, 2012).



Gambar 2. 5 Bentuk Geometris Di Aplikasikan Ke Objek-objek Game GTA

Sumber : <https://1.bp.blogspot.com/-ISsrtL8O0T4/XRqpA4L5rCI/AAAAAAAAAZn0/43JHJ2MEUAQkHVzSMcBCICZjGXH-Snu1wCEwYBhgL/s1600/perbedaan%2Bgta%2Bv%2Bps3%2Bps4%2Bpc%2B1.jpg>

1SsrtL8O0T4/XRqpA4L5rCI/AAAAAAAAAZn0/43JHJ2MEUAQkHVzSMcBCICZjGXH-Snu1wCEwYBhgL/s1600/perbedaan%2Bgta%2Bv%2Bps3%2Bps4%2Bpc%2B1.jpg

MULTIMEDIA
NUSANTARA

Bentuk di bagi menjadi 3 Jenis, yaitu:

a. Bentuk Geometris

Bentuk geometris termasuk kotak, persegi panjang, segitiga, berlian, lingkaran, oval dll. Bentuk-bentuk ini mudah diidentifikasi dan dinamakan. Bentuk dengan garis lurus dan sudut biasanya melambangkan struktur dan keteraturan, sedangkan bentuk dengan lekukan lebih lembut dan mewakili koneksi dan komunitas (Evans & Thomas, 2012).

Bentuk Geometris terdiri dari tiga bentuk utama, yaitu lingkaran, bujur sangkar, dan segitiga. Bentuk ini dapat direpresentasikan dalam bentuk (padatan Platonis: bola dan silinder, kotak, dan piramida) (Solarski, 2016).

Terlepas dari nilai simbolik suatu objek, menyelaraskan konsep bentuk menjadi lebih umum dengan bentuk-bentuk utama. Secara umum bentuk dengan lingkaran menyimbolkan kepolosan, pemuda, energi, gerakan, kepositifan, kebebasan, relaksasi, kotak adalah kedewasaan, keseimbangan, keras kepala, kekuatan, istirahat, pengekangan, rasional, konservatif, tenang, terakhir Segitiga yang berarti agresi, kekuatan, ketidakstabilan, rasa sakit, kesedihan, ketegangan (Solarski, 2016).

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. 6 Penggunaan Bentuk Geometris Dalam Permainan

Sumber : <https://www.kindergartenworksheetsandgames.com/wp-content/uploads/2020/03/Shape-Games-for-Kids.jpg>

b. Bentuk Alami/Organik

Bentuk alami ini adalah bentuk yang tidak beraturan, dan lebih sering melengkung. Desain dengan bentuk-bentuk ini cenderung menyimbolkan kenyamanan dan keramahan (Evans & Thomas, 2012).



Gambar 2. 7 Bentuk Organik Dalam *Game* yang Mengilustrasikan Bebatuan dan Gunung

Sumber : <https://external-content.duckduckgo.com/iu/?u=https%3A%2Ffi.pining.com%2F736x%2F12%2F37%2F5b%2F12375bf5519ef248e1f27ec4e04c597d.jpg&f=1&nofb=1>

c. Bentuk Abstrak

Bentuk abstrak dapat dikenali dalam bentuk, tetapi pada dasarnya tidak nyata karena merupakan versi sederhana dari bentuk organik. Sebagai contoh, ikon adalah bentuk abstrak yang mewakili konsep dan ide, *stickman* adalah bentuk abstrak seseorang, dll. (Evans & Thomas, 2012).



Gambar 2. 8 Game Catur yang menggunakan bentuk-bentuk simplifikasi dan menyimbolkan sesuatu

Sumber : <https://www.chess.com/bundles/web/images/offline-play/standardboard.1d6f9426.png>

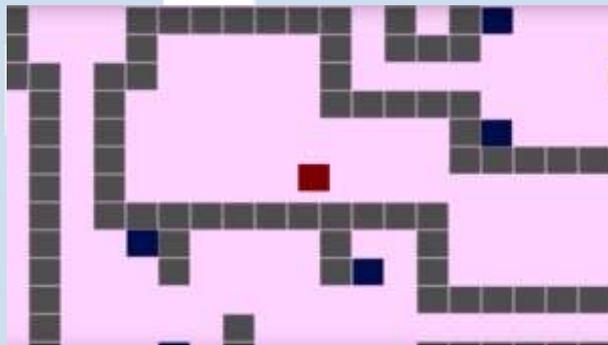
3. Ruang

Ketika bentuk memiliki kedalaman atau volume, benda tersebut masuk ke alam tiga dimensi dan disebut sebagai ruang. Lebar dan ruang dapat mempengaruhi makna dari desain. Sedangkan ruangan dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

U M M N
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

a. Ruang Aktual

Ruang aktual adalah area yang ada secara fisik dalam desain. Desain yang tidak mencoba untuk mengubah ruang yang sebenarnya, tetapi berada di dalam dan di atas ruang yang disediakan (Evans & Thomas, 2012).



Gambar 2. 9 Sebuah Game Minimalis

Sumber : <https://www.indiegamewebsite.com/wp-content/uploads/2018/11/Lim.png>

b. Ruang Piktorial

Ruang piktorial adalah manipulasi pada permukaan untuk menciptakan rasa kedalaman, gerakan, atau arah. Ruang gambar bergantung pada perangkat ilusi yang menipu mata pemirsa (Evans & Thomas, 2012).



Gambar 2. 10 *Game* 2d “BOOR” yang Menggunakan Beberapa Layer Gambar Belakang untuk Memberikan Ilusi Kedalaman

Sumber :

https://cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/450170/ss_24982e4293e707d5f95386b6489b382940c1dd93.1920x1080.jpg?t=1526041725

c. Ruang Psikologis

Ruang psikologis menghadirkan tatanan yang memengaruhi pikiran pemirsa. Hal-hal seperti sobekan, kejenuhan kertas, tekstur goresan, dan bentuk huruf yang unik mempengaruhi persepsi pemirsa akan karya yang di desain (Evans & Thomas, 2012).



Gambar 2. 11 Sebuah Peta Game

Sumber : https://img.freepik.com/free-vector/isometric-levels-game-islands-composition_1284-35573.jpg?w=2000

d. Ruang Fisik

Ruang fisik adalah hamparan area tiga dimensi. Desain tiga dimensi atau lingkungan harus mempertimbangkan fungsi ruang dan estetika merancang di dalamnya. Bagaimana desain berinteraksi secara visual ruang adalah perhatian estetika dan formal (Evans & Thomas, 2012).



Gambar 2. 12 Sebuah Ruangan di Game “Room 4”

Sumber : <https://megagames.com/fixes/room-4-old-sins-u2-all-no-dvd-codex>

2.1.1.2 Elemen Tidak Berwujud

Elemen tidak berwujud adalah elemen yang dapat mendukung elemen-elemen berwujud untuk membuat sebuah desain yang indah dan mudah untuk dimengerti. Kombinasi elemen tidak berwujud dan berwujud dapat menyampaikan pesan dan impresi yang berbeda dengan sesama sehingga desainer perlu memperhatikan komponen-komponen tidak berwujud agar pesan yang disampaikan tepat dan kohesif (Evans & Thomas, 2012).

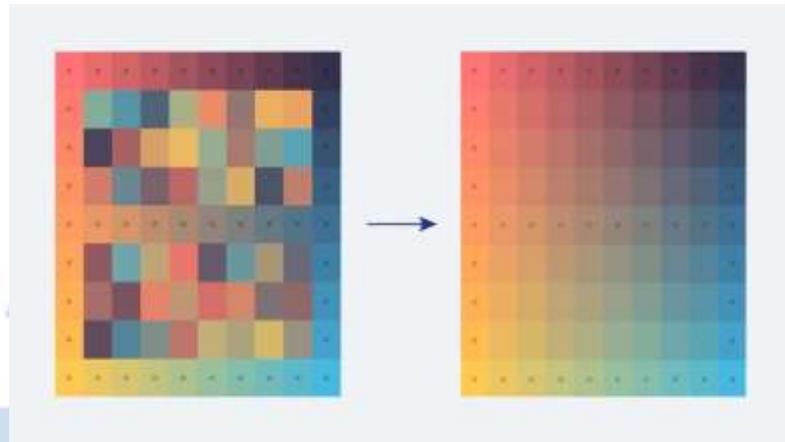
A. Warna

Landa (2013) menyatakan bahwa warna merupakan elemen desain yang provokatif, kuat dan dominan. Warna adalah perwujudan energi cahaya. Cahaya adalah alasan mengapa warna dapat dinikmati. Warna-warna di lingkungan sekitar dapat dikenal dan dirasakan sebagai cahaya yang dipantulkan. Ketika cahaya mengenai suatu benda, sebagiannya terserap oleh benda, sedangkan yang tersisa dipantulkan.

1. *Color Properties*

Cahaya hasil pantulan adalah warna yang dapat dilihat. Semisal nya, wortel menyerap semua cahaya kecuali jingga, oleh karena itu, jingga adalah cahaya yang dipantulkan. Karena fenomena ini, warna pantulan juga merupakan dikenal sebagai warna subtraktif. Landa (2013) membagi elemen warna menjadi tiga kategori, yaitu *value*, *hue*, dan *saturation*.

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. 13 Game “Hue” yang Menggunakan Warna Sebagai *Puzzle* yang Harus Pengguna Susun

\Sumber: <https://resource.playmods.net/prd/image/f9f37808-6cf8-49dd-890d-2f4af909b185.png-subjectDetailwebp>

i) *Hue*

Menurut Landa (2013) *hue* merupakan nama-nama warna, yaitu biru atau kuning, merah maupun hijau. *Hue* juga dapat dibagi menjadi warna yang hangat ataupun dingin. Suhu mengacu pada apakah warna terlihat panas atau dingin. Warna hangat dapat berupa kuning, jingga, dan merah, sedangkan warna dingin adalah hijau, biru serta ungu.

ii) *Value*

Menurut Landa (2013) *value* adalah tingkat terang ataupun gelapnya warna. Contohnya adalah merah muda atau biru tua. Corak, bayangan, dan warna adalah jenis *value* yang berbeda. Dalam proyek desain yang memiliki massa jenis blok, memerlukan tumpukan teks, paragraf, atau kolom mengambil kualitas corak, elemen-elemen ini dapat digunakan menciptakan gumpalan bercorak dengan *value* berbeda.

iii) *Saturation / Chroma*

Menurut Landa (2013) saturasi adalah kecerahan atau kekusaman warna yaitu, hijau terang atau hijau

kusam, kuning cerah atau kuning kusam. Kata *chroma* serta intensitas merupakan sinonim kata saturasi.



Gambar 2. 14 *Monochrome ke Saturated*

Sumber : <https://external-content.duckduckgo.com/iu/?u=https%3A%2F%2Fmedia.rockstargames.com%2Frockstargames-newsite%2Fuploads%2Feaea5f50394e247b64964d9d9e13ca5978cb6065.jpg&f=1&nofb=1>

2. Warna Dasar

Roda warna adalah gambaran visual dari warna-warna yang telah dirangkai menurut ikatan kromatik. Roda warna yang dasar terdiri dari 12 warna. Warna-warna ini dapat dipecah lagi menjadi tiga kelompok berbeda: primer, sekunder, serta tersier.

a. Warna Primer

Untuk lebih mendefinisikan warna, diperlukan pengertian terhadap warna primer. Ketika warna di definisikan dengan cahaya di perangkat media yang memiliki layar, tiga warna primer yang didefinisikan adalah merah, hijau, serta biru. Warna primer ini disebut sebagai primer aditif. Hal ini dikarenakan fenomena penambahan dalam jumlah yang sama antara

merah, hijau dan biru akan menghasilkan cahaya berwarna putih (Landa, 2013).



Gambar 2. 15 Penggunaan Color Wheel Dalam *Game Sims*
Sumber : <https://i.ytimg.com/vi/DiMGGPXdBRs/maxresdefault.jpg>

b. Warna Sekunder

Susunan warna ini terdiri dari campuran dua warna primer. Warna sekunder dapat ditemukan di antara dua warna primer pada roda warna. Ungu, hijau, dan oranye adalah warna sekunder. (Walter Foster Publishing, 2018)

c. Warna Tersier

Warna Tersier adalah warna primer yang di campur dengan warna sekunder yang berdekatan. Warna-warna ini mengisi celah dan menyelesaikan roda warna. Warna tersier adalah merah-ungu, merah-oranye, kuning-oranye, biru-hijau, kuning-hijau, dan biru-ungu. (Walter Foster Publishing, 2018)

3. Skema Warna

Memilih skema warna dalam karya dapat membantu mencapai kesatuan, harmoni, atau kontras yang dinamis. Di sini terdapat beberapa kombinasi warna umum. (Walter Foster Publishing, 2018)

a. Skema Warna komplementer

Warna komplementer saling berseberangan pada roda warna. Oranye dan biru, kuning dan ungu, serta merah dan hijau, merupakan contoh skema warna komplementer. Ketika ditempatkan berdekatan dengan satu sama lain dalam sebuah lukisan, komplementer dapat membuat satu sama lain tampak lebih cerah. Ketika dicampur, mereka memiliki efek yang berlawanan, menetralkan atau memutihkan satu sama lain. (Walter Foster Publishing, 2018)



Gambar 2. 16 Penggunaan Skema Warna Komplementer Biru dan Kuning Dalam *Game* " League of Legend"

Sumber : <https://images.hdqwalls.com/wallpapers/splash-art-league-of-legends-4k-hu.jpg>

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

b. Skema Warna Triadik

Skema ini terdiri dari tiga warna yang membentuk segitiga sama sisi pada roda warna. Contohnya adalah biru-ungu, merah-oranye, dan kuning-hijau (Walter Foster Publishing, 2018)



Gambar 2. 17 Penggunaan Skema Warna Triadik Biru, Merah dan Kuning Dalam Game " League of Legend"

Sumber :

https://images2.minutemediacdn.com/image/upload/c_fill,w_720,ar_16:9,f_auto,q_auto,g_auto/shape/cover/sport/lol-anniversary-2a314232eeecb792d94bcc596b154283.jpg

c. Skema Warna Tetradik

Empat warna yang membentuk persegi atau persegi panjang pada roda warna membuat skema warna tetradik. Skema warna ini mencakup dua pasang warna pelengkap, seperti oranye dan biru dan hijau dan biru-ungu. Skema ini juga dikenal sebagai skema warna "Pelengkap Ganda". (Walter Foster Publishing, 2018)



Gambar 2. 18 Penggunaan Skema Warna Tetradik Oranye dan Biru dan Hijau dan Biru-Ungu dalam game " League of Legend"

d. Skema Warna Analog

Warna analog berdekatan (atau dekat) satu sama lain dalam roda warna. Skema warna analog baik untuk menciptakan kesatuan dalam lukisan karena warna sudah terkait. Desainer dapat melakukan skema analog ketat (rentang warna yang sangat kecil) atau skema analog longgar (rentang warna terkait yang lebih besar). Contoh skema warna analog yang ketat adalah merah, merah-oranye, dan oranye; atau biru-ungu, biru, dan biru-hijau. Skema analog yang longgar akan menjadi biru, ungu, dan merah. (Walter Foster Publishing, 2018)



Gambar 2. 19 Aplikasi Penggunaan Skema Warna Analog di *Game "Legends of Runeterra"*
Sumber : <https://i.pinimg.com/736x/db/f7/c4/dbf7c42c247ca6a46a6fc9f457ebd426.jpg>

U M I N
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

e. Skema Warna Pelengkap Terpisah

Skema ini mencakup warna utama dan warna pada setiap sisi warna pelengkapannya. Contoh dari ini adalah merah, kuning-hijau, dan biru-hijau. (Walter Foster Publishing, 2018)



Gambar 2. 20 Penggunaan Warna Merah, Kuning-jingga dan Hijau-biru Dalam *Game* Riot Game
Sumber : <https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/032/728/261/large/kirsten-zirngibl-viktor-fullmachine-splash-illustration.jpg?1607304369>

f. Skema Monokromatik

Skema warna monokromatik menggunakan satu warna di seluruh karya, bersama dengan variasi corak, rona, dan nada warna. Meskipun tidak dikenal sebagai skema warna yang paling menarik, palet monokromatik elegan, nyaman di mata, dan menenangkan. (Walter Foster Publishing, 2018)



Gambar 2. 21 Penggunaan Skema Warna Monokromatik Dalam *Game* "League of Legend"
Sumber : <https://img.game-news24.com/2022/03/New-Kassadin-splash-art-became-an-integral-part-of-the-League-s-PBE-programme.jpeg>

B. Tekstur

Tekstur mengacu pada permukaan fisik atau tampilan visual dari sebuah desain. Elemen desain ini dapat memberikan rasa dan nuansa unik dari desain yang sedang dibuat. Seperti warna, tekstur tidak dapat berdiri sendiri (Evans & Thomas, 2012). Menurut Landa (2013) bentuk-bentuk permukaan atau representasinya adalah yang disebut dengan tekstur. Dalam seni rupa, terdapat dua buah kategori tekstur yaitu taktil dan visual.

1) Tekstur Sebenarnya

Skema warna monokromatik menggunakan satu warna di seluruh karya, bersama dengan variasi corak, rona, dan nada warna. Meskipun tidak dikenal sebagai skema warna yang paling menarik, palet monokromatik elegan, nyaman di mata, dan menenangkan. (Walter Foster Publishing, 2018)



Gambar 2. 22 Blok Permainan Jenga yang Terbuat dari Kayu
Sumber: <https://5.imimg.com/data5/GZ/DF/XC/SELLER-90145125/non-toxic-designer-jenga-blocks-51-pieces-made-in-india-pre-order-basis--500x500.jpg>

MULTIMEDIA
NUSANTARA

2) Tekstur Visual

Tekstur visual merupakan ilusi terdapatnya tekstur yang dapat dibuat secara langsung, difoto, serta dengan pemindaian dari tekstur sebenarnya (seperti renda). Menggunakan keterampilan yang telah dipelajari dalam melukis, menggambar, fotografi, dan berbagai media lainnya, seorang desainer dapat membuat berbagai macam jenis tekstur (Landa, 2013).



Gambar 2. 23 *Game "Wood Puzzle" dengan tekstur Kayu*

Sumber : [https://play-](https://play-lh.googleusercontent.com/xkwFkppbbBnOSDJwdE6P6Tznx841DA6neCbzr5s54x3fito3OeEcCtKY3fNulVnvD0o)

[lh.googleusercontent.com/xkwFkppbbBnOSDJwdE6P6Tznx841DA6neCbzr5s54x3fito3OeEcCtKY3fNulVnvD0o](https://play-lh.googleusercontent.com/xkwFkppbbBnOSDJwdE6P6Tznx841DA6neCbzr5s54x3fito3OeEcCtKY3fNulVnvD0o)

2.2 Prinsip Desain

Desainer yang telah teredukasi dalam prinsip-prinsip dasar dapat menggunakannya dalam mengambil keputusan kreatif mereka. Struktur adalah hal yang disediakan oleh prinsip-prinsip desain. Dengan menggabungkan elemen-elemen desain yang umum dan menggunakan prinsip sebagai hubungan antara bagian-bagian atau elemen-elemen desain yang terlibat. Desainer mungkin merasa terbantu untuk menggunakan analogi yang sudah dikenal ketika memikirkan elemen desain, misalnya, bahan-bahan dalam resep, bagian-bagian mesin, atau bahan-bahan yang dibutuhkan untuk membangun rumah (Evans & Thomas, 2012).

Secara individual, komponen tersebut memiliki penggunaan yang terbatas. Tetapi ketika digabungkan dengan terampil, elemen tersebut akan bekerja bersama untuk membentuk sesuatu yang berharga. Ketika ditambahkan kreativitas, hasilnya dapat bermanfaat dan berasa estetik (Evans & Thomas, 2012).

2.2.1 Prinsip Dasar Elemen

Prinsip dasar desain di bagi menjadi dua, yaitu *Primary design* dan *secondary design* (Evans & Thomas, 2012).

4.1.1. *Primary Principles*

Prinsip utama adalah prinsip yang memberikan efek ke desain secara keseluruhan sehingga menjadi dasar dari sebuah desain.

a. *Unity*

Seorang desainer grafis bisa menyatukan segala macam aset visual dan gambar untuk bekerja bersama sebagai satu kesatuan yang kohesif dalam situs web. Ada banyak cara untuk mencapai kesatuan yang membuat semua elemen grafis dalam sebuah desain saling berhubungan sehingga membentuk satu kesatuan (Landa, 2013).



Gambar 2. 24 Karakter-karakter Leagues of Legend yang Berbeda-beda namun dapat di susun sedemikian rupa hingga terasa satu dunia

Sumber : <https://cdn-2.tstatic.net/pontianak/foto/bank/images/tutorial-bermain-lol-mobile-mengenal-build-item-daftar-champion-hingga-skil-dan-kekuatannya.jpg>

Salah satu caranya adalah dengan menggunakan konsep Gestalt. Gestalt adalah ketika pikiran berusaha menciptakan

keteraturan, hubungan, dan mencari keseluruhan dengan mengelompokkan. Dalam usaha memahami unit-unit visual berdasarkan lokasi, orientasi, rupa, bentuk, dan warna. Prinsip dasarnya adalah hukum prägnanz (Jerman untuk "ketepatan" atau "keringkasan) berarti, seseorang berusaha mengatur persepsi mereka secara keseluruhan dengan cara yang teratur, sederhana, dan koheren (Landa, 2013).

b. Variety

Variasi adalah prinsip pelengkap *Unity*. Variasi diperlukan untuk menciptakan fokus visual. Mengelola variasi adalah seni menyeimbangkan kontras visual, menggabungkan elemen-elemen yang tidak terlihat memiliki kesamaan. Kombinasi elemen tidak biasa digunakan pada pesan yang sering digunakan dalam desain inventif dan sukses. Namun, terlalu banyak variasi atau penggunaan acak dapat menyebabkan kebingungan fokus (Evans & Thomas, 2012).



Gambar 2. 25 Variasi Karakter dalam Game "Tekken"
Sumber : https://d3pwtncsiygzzc.cloudfront.net/wp-content/uploads/2020/04/TEKKEN_poster__g_1920x1200.jpg

c. Hierarchy and Dominance

Fungsi penting dari kesatuan dalam desain adalah mengelola hierarki visual dalam komposisi. Hierarki mengacu pada urutan yang benda dalam komposisi desain. Dominasi adalah pengaruh yang berlaku dari satu elemen atas yang lain, dan

penekanan, pentingnya satu elemen di atas yang lain. Hirarki adalah tatanan, kepentingan, dan penekanan yang ditetapkan yang diberikan pada elemen visual, dari yang dominan hingga yang subordinat. (Evans & Thomas, 2012).



Gambar 2. 26 Halaman Promo Eula dalam *Game "Genshin Impact"*

Sumber : <https://static1.dualshockersimages.com/wordpress/wp-content/uploads/2021/11/Genshin-Impact-2.3-maintenance-time-utc-to-et-eula-albedo-countdown-release-schedule.jpg>

Seorang desainer harus mengatur ukuran, penempatan, dan keseimbangan elemen yang digunakan sehingga pemirsa dapat membaca gambar dan mengekstrak makna yang dimaksud. Mengontrol hierarki menentukan jalur yang diambil mata pemirsa saat pertama kali memindai dan kemudian mempelajari komposisi desain (Evans & Thomas, 2012).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

d. Proportion

Proporsi mengacu pada hubungan antar ukuran komponen dalam komposisi. Hubungan tersebut berfungsi sebagai struktur dasar yang transparan dalam permukaan desain. Proporsi atau dimensi luar dari sebuah desain memiliki hubungan penting dengan divisi internal dan keberpihakan (Evans & Thomas, 2012).



Gambar 2. 27 Desain Karakter dengan Eksplorasi Proporsi

Sumber: <https://i.pining.com/originals/80/e6/9d/80e69dce100225deff328f4516bc3f69.jpg>

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

e. Balance

Keseimbangan adalah distribusi visual elemen dalam komposisi. Ada empat jenis keseimbangan visual: simetris, asimetris, radial, dan kristalografi. Dalam keseimbangan simetris, unsur-unsur disusun sama atau sangat mirip di kedua sisi sumbu pusat. Elemen yang digunakan dapat tampak memproyeksikan bayangan cermin, seperti lanskap yang diproyeksikan di danau diam. Simetri juga terjadi pada lingkaran dan segitiga sama sisi dan sama kaki (Evans & Thomas, 2012).



Gambar 2. 28 Keseimbangan Komposisi dalam Game “Horizon Zero Dawn”

Sumber:

<https://www.cnet.com/a/img/resize/ed9853c8e3b7e0ba4efe5555a95c1a5a6bd5b388/hub/2016/12/07/3b6feb4c-f8a1-4e66-903d-fa0514e6bae0/horizon.jpg?auto=webp&width=1200>

4.1.2. Support Principles

Sebagaimana dinyatakan, prinsip pendukung mempengaruhi interaksi antar elemen dan terkadang memiliki hubungan dengan prinsip utama. Skala dan proporsi adalah contoh prinsip pendukung yang memiliki hubungan langsung dengan prinsip utama. Prinsip-prinsip pendukung membantu membangun organisasi visual dalam suatu komposisi (Evans & Thomas, 2012).

Tidak ada satu pun prinsip pendukung atau prinsip utama yang berdiri sendiri. Dalam komposisi apa pun, digunakan beberapa prinsip. Namun, akan terlihat bahwa dalam penataan elemen grafis, desain yang

sukses cenderung menekankan penggunaan satu atau dua prinsip pendukung (Evans & Thomas, 2012).

a. Scale

Proporsi dan skala adalah prinsip yang terkait. Proporsi mengacu pada hubungan ukuran elemen desain dalam komposisi sebagai aspek ruang yang mereka tempati dalam desain secara keseluruhan. Skala mengacu pada perbandingan ukuran bagian internal komposisi, atau hubungan ukuran dalam perbandingan satu elemen desain dengan elemen desain lainnya (Evans & Thomas, 2012).



Gambar 2. 29 Permainan Ukuran dalam Game "Tap Titan"

Sumber :

<https://img.tapimg.net/market/images/0fcb538f3c0fb199009597492955f531.jpg?imageView2/2/h/1080/w/9999/q/80/format/jpg/interlace/1/ignore-error/1>

Ukuran, jarak, dan konfigurasi sering dibandingkan di dunia alami dan buatan. Perbandingan berdasarkan konstanta yang diketahui memberikan orientasi yang sudah dikenal. Skala dapat digunakan untuk membuat variasi dan penekanan dalam desain dan membantu membangun hierarki visual (Evans & Thomas, 2012).

b. Emphasis

Penekanan adalah penggunaan titik fokus untuk menekankan elemen tertentu atau untuk memberikan perhatian khusus pada suatu elemen. Tanpa penekanan, mata pemirsa akan berkeliaran di sekitar komposisi desain, tanpa tujuan atau arah. Penekanan dapat dicapai dengan berbagai cara: melalui variasi ukuran, warna, bobot visual, kerapatan, atau ketegasan (Evans & Thomas, 2012).



Gambar 2. 30 Penggunaan Efek-efek Visual untuk Emphasis Kekuatan Serangan dalam Game "Legend of heroes"

Sumber: <https://d3fd5j8wprxn3h.cloudfront.net/wp-content/uploads/2013/06/ss32.jpg>

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

c. *Rhythm dan Movement*

Istilah ritme paling sering dikaitkan dengan musik, didefinisikan sebagai kemunculan bergantian suara dan keheningan. Irama dalam ranah visual dapat digambarkan dengan cara yang sama. Saat mengganti suara dan keheningan dengan bentuk dan ruang, deskripsi yang sama berlaku untuk desain grafis. Menciptakan ritme dengan elemen visual adalah koreografi desain grafis. Koreografi ini merupakan gerakan tersirat dari unsur-unsur seperti yang dimanifestasikan melalui mata penonton. Irama memberi bentuk pada gerakan dalam suatu komposisi (Evans & Thomas, 2012).

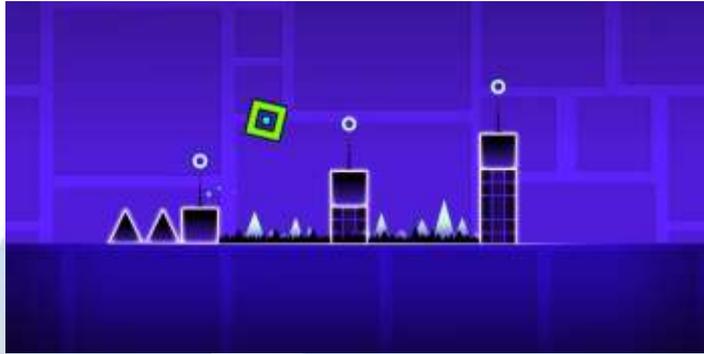


Gambar 2. 31 Ritmitik Visual dari Game "Osu!"

Sumber: <https://static1.srcdn.com/wordpress/wp-content/uploads/2021/06/Rhythm-Games-Osu.jpg?q=50&fit=crop&w=1200&dpr=1.5>

d. *Proximity dan Repetition*

Salah satu keputusan paling penting yang dibuat seorang desainer adalah di mana menempatkan elemen desain. Kedekatan adalah posisi dan ruang yang diberikan untuk penempatan unsur-unsur dalam suatu komposisi. Kedekatan menentukan penempatan elemen bersama dan terpisah satu sama lain. Mengontrol ukuran dan jarak relatif dari satu elemen ke elemen lainnya, berdasarkan peningkatan umum atau atribut bersama, juga membangun kontinuitas visual dan harmoni estetika. Kedekatan berfungsi dalam dua cara dasar (Evans & Thomas, 2012).



Gambar 2. 32 Penggunaan Jarak dan Pengulangan dalam Game "Geometry Dash"
Sumber: <https://static1.srcdn.com/wordpress/wp-content/uploads/2021/06/Rhythm-Games-Geometry-Dash.jpg?q=50&fit=crop&w=1500&dpr=1.5>

Pertama, pengulangan mengikuti pola teratur dari unsur-unsur yang terkait atau disandingkan desainer juga dapat mengulangi elemen yang bervariasi dalam ukuran, bentuk, warna, tekstur, atau orientasi. Kedua, penempatan *counter point* dari elemen adalah pengaturan dinamis dari elemen yang berbeda. Faktanya, sebagian besar desain adalah seni untuk mencapai kesatuan dengan berbagai elemen tipografi dan gambar yang berbeda (Evans & Thomas, 2012).

2.3 Ilustrasi

Mayoritas ilustrator memiliki 'gaya' khas mereka sendiri. Gaya ilustrasi adalah bahasa visual yang dapat menjadi identifikasi terhadap pribadi seorang ilustrator. Gaya ilustrasi dapat menentukan tema ilustrasi yang diasosiasikan dengan gambarnya. Seperti sastra, musik, dan seni rupa, seni dan desain terapan berupa ilustrasi terdiri dari berbagai tema, cara pembuatan, dan variasi (Male, 2017).

Gambaran ilustrasi kontemporer dan historis sendiri terdiri dari ratusan jumlah gaya. Secara luas, hanya terdapat dua buah kelompok. Ilustrasi literal yang cenderung langsung mewakili objek aslinya. Umumnya merupakan deskripsi yang akurat, walaupun gambar itu menggambarkan fiksi naratif yang bersifat fantasi atau dramatis. Tujuan dari ilustrasi tetap menciptakan adegan yang terpercaya (Male, 2017).



Gambar 2. 33 Hiper Realisme Diaplikasikan Di Game “Horizon Forbidden West” Sumber : <https://instakilled.com/wp-content/uploads/2021/08/horizon-forbidden-west-delayed.jpg>

Contoh bahasa visual literal dapat bervariasi dari gaya *hyper* realisme yang dibuat secara digital ataupun dengan gambar tradisional. Sehingga metode pelukis, dapat menjadi dekoratif ataupun impresionistik. (Male, 2017).



Gambar 2. 34 Karakter Imut Game "Genshin Impact"

Sumber :

https://asset.kompas.com/crops/Da4qLVgscO8rgCsG_CgeZ9PMV_k=/44x0:1124x720/750x500/data/photo/2020/09/29/5f732c8a3dea6.jpg

Bentuk ilustrasi berikutnya adalah penggambaran secara konseptual. Gambar dengan gaya ini memiliki aplikasi secara metaforis untuk subjek penggambaran. Gambar-gambar dapat mengandung unsur-unsur nyata tetapi secara keseluruhan gaya ini mengambil bentuk yang berbeda dengan objek

nyatanya. Contohnya mungkin termasuk komposit, distorsi ekstrem, diagram, abstraksi, atau surealisme (Male, 2017).

Kedua bentuk ilustrasi ini dapat diterapkan pada kelima konteks yaitu, identitas, fiksi naratif, informasi, persuasi, dan komentar. Namun, beberapa gaya memang paling cocok untuk digunakan untuk fungsi tertentu. Contohnya adalah *hyper realism* yang paling tepat dalam menyampaikan informasi rinci, sedangkan distorsi dan karikatur untuk mewakili penajaran imajinatif elemen visual yang menyajikan gambar menghibur (Male, 2017).

Fleksibilitas ilustrasi dalam keluasan bahasa visual menjadikannya sebuah bentuk seni terapan yang dapat menggambarkan apa saja dan dalam gaya apa pun. Namun, penting untuk memperhatikan bahwa pengayaan harus sesuai dengan materi pelajaran dan konteks operasi untuk memastikan konten dapat diterima oleh pemirsa. Praktik ilustrasi bersifat individualistis dalam hal bahasa visual, dan ada aspek yang jauh jangkauannya serta menantang gaya seseorang, sering kali ilustrator menggunakan lebih dari satu gaya (Male, 2017).

Ilustrasi memiliki beberapa fungsi, yaitu sebagai:

1. Dokumentasi, Instruksi, dan Referensi

Terdapat kesalahpahaman umum bahwa ilustrasi yang bertujuan menyampaikan informasi harus berbentuk realistis serta teknis. Ilustrasi ini sering dianggap membosankan dan steril secara artistik, tanpa gagasan visual atau kontekstual tentang kreativitas atau inovasi. Asalkan 'teknik' cocok dengan rincian teknis yang dijelaskan, maka tujuannya terpenuhi. Namun, penting untuk memikirkan domain penggunaan ilustrasi yang memberikan dan mendokumentasikan referensi, penjelasan, pendidikan, serta pengajaran secara luas yang mencakup berbagai mata pelajaran dan juga tema. Bahasa visual informasi dengan ilustrasi dapat sangat beragam seperti representasi bergambar, literal, solusi konseptual dan diagram dan citra bersambungan dengan sederhana atau kompleks. Metode dan proses pembuatan tanda dan penggunaan media bisa sama-sama beragam,

mulai dari *rendering* digital mutakhir hingga setiap aplikasi yang mungkin terkandung dalam parameter tanda tangan.

2. Komentar

Fungsi utama dari ilustrasi komentar merupakan mendukung jurnalisme yang telah dimuat dalam halaman majalah maupun surat kabar. Hal ini menunjukkan potensi pengaplikasian yang cenderung luas. Beragam industri media, mencakup segudang tema dan topik mau itu edisi harian, mingguan, bulanan, dan berkala yang melayani pasar khusus dan khusus umum.

Baik secara historis maupun dalam konteks kontemporer, ilustrasi sangat signifikan dalam aspek penerbitan, bahkan dengan persaingan dari fotografi dan sejumlah tren dan mode tertentu. Untuk meninjau industri yang menugaskan dan mewakili ilustrasi editorial, pertama-tama orang harus memeriksa dunia surat kabar.

3. Menceritakan

Ilustrasi yang menceritakan sering dianggap sebagai prasyarat untuk memberikan representasi visual dari fiksi naratif. Gagasan ini lazim baik secara historis maupun kontemporer.

Dari zaman dulu, banyak orang telah kenal atau terpengaruhi oleh karya seni yang menggambarkan gambar literal atau alegoris terkait dengan klasik atau agama. Gereja Kristen zaman lalu, menceritakan kisah-kisah dari Perjanjian Lama dan Baru telah dengan bentuk-bentuk visual yang dicontohkan oleh lukisan, lukisan dinding, serta pahatan-pahatan. Ada juga rekonstruksi dramatis, kadang-kadang bermanifestasi sebagai lukisan besar yang mewah dengan tema dan skenario dari sastra klasik. Mempertimbangkan sejumlah ilustrasi yang diterbitkan dari abad kesembilan belas yang berisi banyak gambar deskriptif dan atmosfer oleh ilustrator-pengukir seperti Tenniel, Cruikshank, Rackham, dan Beardsley. Secara historis, tampaknya seni, dan ilustrasi yang lebih lateral, telah memberikan eksposisi visual yang

penting bagi banyak mitos, legenda, anekdot, dan peristiwa fiktif yang ditulis oleh penulis anonim.

4. Persuasi

Dunia kerja yang paling terkait dengan persuasi murni adalah dunia periklanan. Periklanan merupakan praktik ilustrasi yang paling diarahkan dan ditentukan. Namun dalam dunia profesional, hal ini juga berpotensi memberikan ilustrator biaya keuntungan tertinggi, terutama jika klien dan merek yang dijual memiliki status profil tinggi.

Namun, aspek negatif dari cara kerja ini dicontohkan dengan terhambatnya kebebasan berkreasi direktur seni dan *copywriter* biro iklan biasanya memulai dan merancang konsep untuk kampanye. Ini menyiratkan bahwa seorang ilustrator dipilih dan dipekerjakan semata-mata untuk bahasa visual seseorang serta dedikasi dan kepatuhan yang terbukti terhadap jadwal dan tenggat waktu yang diharapkan klien..

5. Identitas

Esensi umum dari konteks identitas berkaitan dengan aspek *brand* dan *corporate recognition*. Secara kontekstual maupun umum ilustrasi umum dapat dianggap sebagai kelompok untuk sejumlah jenis penggunaan media yang beragam. Dengan kemasan identitas korporat menjadi aspek utama yang ingin disampaikan. Dalam pengertian bisnis dan praktik profesional, ini dapat dikaitkan dengan gagasan kolaborasi desain grafis untuk ilustrator, dengan sejumlah besar proyek komersial seperti ini yang berasal dari grup dan studio desain. Pekerjaan yang dilakukan sering disebut sebagai *under the line*. Deskripsi ini berasal dari periklanan. Ini juga menyiratkan bahwa ada 'di atas garis'. Di atas garis adalah iklan yang manifestasinya, terutama di tempat secara langsung dan terfokus. Di bawah garis dapat menjadi asosiasi langsung dengan produk atau layanan yang diiklankan, tetapi tidak secara aktif mempromosikan. Sebaliknya, ini memberikan suplemen yang diperlukan dan penting yang memastikan ada pengenalan merek dan

peningkatan dengan kemasan, literatur *point-of-sale* dan materi interaktif terkait menjadi aspek penting dari proses.

2.4 Grid

Menurut Graver dan Jura (2012) *grids* adalah struktur yang mendasari desain, berfungsi untuk mengatur konten dan memfasilitasi komunikasi. Sebagian besar *grid* tetap tidak terlihat oleh pemirsa. Konsep ruang adalah inti dari setiap desain berbasis *grid*.

Jenis *Grid* paling umum adalah desain dengan satu kolom atau *Manuscript Grid*, *Multi-column Grid*, *Grid* Modular, *Grid* dengan hirarki, *Grid Baseline*, *Grid* Gabungan. Masing-masing jenis *grid* memiliki fungsi dan kelebihan tersendiri yang membuat mereka berbeda dari lainnya berikut adalah penjelasan yang lebih lanjut:



1. Manuscript Grid

Manuscript Grid adalah bentuk paling sederhana dibanding jenis *grid* lainnya. Memiliki satu kolom, sehingga menciptakan area standar tanpa perpisahan dalam konten. Bentuk *grid* ini paling umum dalam pengaplikasian teks yang terus berjalan seperti buku esai, yang memungkinkan teks menjadi titik fokus pada halaman. Karena sifatnya yang cenderung statis, konten yang disusun dengan *manuscript*, harus diperhatikan dengan ekstra. Posisi potongan informasi bagian bawah, seperti *footer*, *header*, folio, dan kepala bab, sangat krusial untuk desainer menambah minat pada desain yang seharusnya menjadi komposisi yang tenang, pasif, dan terpisah. Tanpa perhatian, jenis tata letak ini dapat kekurangan daya tarik visual dan rangsangan dalam menentukan arah mata pembaca agar tidak merasa jenuh. Dengan menyesuaikan proporsi, ukuran, dan hubungan antara gaya, tata letak dapat menaikkan daya tarik (Graver & Jura, 2012).



Gambar 2. 35 Penggunaan *Manuscript Grid* Dalam Game "Genshin Impact"
Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/55/1a/78/551a78e451cce0c571011d3694a0deb6.jpg>

2. *Multi-column Grid*



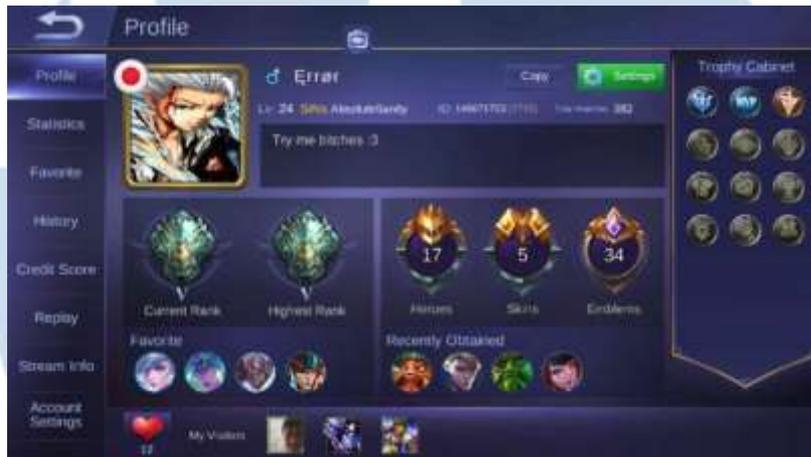
Gambar 2. 36 Penggunaan *Multi-column Grid* dalam Game “Once Again”
Sumber : https://gamersantai.com/wp-content/uploads/2022/06/ss_c79362cfd95a0b9f8914e15fda3f134f174ef6cf.1920x1080-1140x641.jpg

Jika konten terdiri banyak jenis materi, *grid* dengan banyak kolom dapat menjadi alat yang sesuai untuk mengatur serta standardisasi jalur komunikasi. Gaya Modular dapat digunakan secara sendiri untuk menyajikan sebuah konten kecil, diurutkan untuk bagian teks yang sedang berjalan, atau digabungkan dengan melintasi batasan *gutter* dalam pembuatan kolom yang lebih lebar dari lainnya. Kotak kolom adalah struktur yang fleksibel. Oleh karena itu, terdapat banyak aturan yang harus dipikirkan saat proses pembuatannya. Misalnya, kemungkinan untuk melebarkan kolom sehingga sesuai dengan panjang baris teks atau jalur ini tidak dapat di aplikasikan. *Grid multi-column* ini memungkinkan kolom yang lebar serta berbeda sehingga dapat melakukan penggabungan dalam beberapa cara, jadi pertimbangan sub struktur sangat penting untuk dilakukan (Graver & Jura, 2012)

3. *Grid* Modular

Grid modular merupakan gabungan yang terdiri dari kolom dan baris. *Grid* ini membuat rangkaian area konten kecil yang juga disebut modul yang digabungkan secara vertikal maupun horizontal, memungkinkan desainer untuk membuat berbagai ukuran dan bentuk yang

berbeda. Jenis *grid* ini berguna untuk proyek kompleks dengan banyak komponen yang berbeda ukuran dan kepentingan, seperti koran. *Grid* ini cocok untuk diaplikasikan dalam tabel, bagan, dan formulir karena dapat memberikan perasaan keteraturan dalam desain (Graver & Jura, 2012).



Gambar 2. 37 Penggunaan *Grid* Modular pada laman *Status* Mobile Legend Sumber : https://aminoapps.com/c/mobile-legends-moba-amino/page/blog/team-saiyan-viewed-my-profile-o-o/6Pzn_PLkUzu61gWEWwQ3ajmxwN8g1DqXWrl

Grid modular sendiri adalah turunan dari Gaya Tipografi Internasional yang telah dikembangkan dari idealisme Bauhaus di Swiss yang memiliki latar belakang sejarah objektivitas rasional, serta politik, serta reduksi ke esensi dan kadang-kadang digunakan untuk menambahkan politik sejarah, atau makna filosofi dalam sebuah desain (Graver & Jura, 2012).

4. *Grid* dengan Hierarki

Digunakan ketika dibutuhkan suatu rasa spesifik ketika tidak dapat menggunakan penataan reguler atau interval berulang yang memisahkan area informasi, struktur *grid* hierarkis dapat menjadi solusi yang baik. Gaya ini membuat kecenderungan khusus dalam materi adalah metode untuk mengembangkan hierarki informasi. Karena mereka mengandalkan penempatan sesuai berdasarkan konten tertentu serta, tinjauan mendalam tentang persyaratan dan materi pada awal proyek sangat penting. Poster, pengemasan, dan situs web adalah contoh penggunaan yang cocok untuk *grid* hierarkis. *Grid* ini dapat memberikan perasaan keteraturan serta

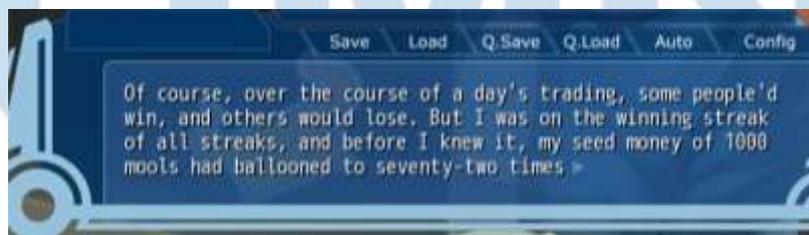
membantu menavigasi pemirsa melalui informasi yang disajikan dengan cara yang lebih natural dibanding *grid* modular (Graver & Jura, 2012).



Gambar 2. 38 Pengaplikasian *Grid* dengan Hirarki dalam *website*
Sumber: https://static.vecteezy.com/system/resources/thumbnails/002/006/382/small_2x/modern-flat-design-illustration-of-backend-development-free-vector.jpg

5. *Grid Baseline*

Jenis sub-struktur, *grid baseline* membantu dalam keselarasan elemen tipografi yang konsisten dengan membuat serangkaian baris, berdasarkan ukuran jenis yang akan digunakan. Nama ini berasal dari cara penggunaannya pada dasarnya menyediakan panduan untuk penyelarasan garis dasar. Terutama penting untuk aplikasi *multicolumn*, *grid baseline* akan memastikan bahwa satu titik yang konsisten antara semua tipografi dan ukuran—*baseline*—sejajar di semua bagian (Graver & Jura, 2012).



Gambar 2. 39 Penggunaan *Grid Baseline* dalam *Game "Clannad"*
Sumber: <https://cdn.mos.cms.futurecdn.net/8c8a5246b482f776d059b7fcace9259c-1200-80.jpg.webp>

6. *Grid* Gabungan.

Grid gabungan dibentuk dengan mengintegrasikan beberapa sistem *grid* menjadi satu desain yang terorganisir dan sistematis. Dengan waktu yang sama menjaga aspek sistem kohesif seperti margin, penempatan garis aliran, dan elemen bawahan, misalnya *grid* majemuk membantu menjaga pembaca agar tidak bingung. Beberapa struktur dapat ada dalam satu area untuk memungkinkan lebih banyak variasi dalam tata letak. Contohnya adalah *grid* dua kolom yang ditumpangkan di atas kisi tiga kolom sehingga halaman dapat dibagi dalam proporsi mana pun. Demikian pula, kisi hierarkis dapat digunakan untuk mengakomodasi masalah yang ditimbulkan oleh bagian tata letak yang terbatas dan spesifik. Misalnya, elemen penting keluar dari tepi halaman, namun harus tetap proporsional dengan materi yang keluar-keluar (Graver & Jura, 2012).



Gambar 2. 40 Pengaplikasian Grid Gabungan dalam Game “Dota 2”

Sumber : https://img.redbull.com/images/w_1100/q_70,f_auto/redbullcom/2017/11/01/6d24b03f-86f1-447c-a583-b20537f38275/dota-pangolier-stats

2.5 *Karakter Design*

Menurut Solaski (2016) Gerak tubuh seseorang ketika duduk, berdiri, atau berjalan. Merupakan petunjuk besar mengenai kepribadian atau keadaan emosi mereka. Dapat dilihat dari cara orang-orang membungkukkan bahu dan mengencangkan otot-otot ketika stres dibandingkan keadaan lesu. Atau,

pertimbangkan seorang balerina melakukan pose lembut dengan seorang petinju sebelum pertarungan. Meskipun karakter video *game* ada dalam dunia maya yang dibuat-buat, mendesainnya membutuhkan kepekaan terhadap gerakan seolah-olah mereka adalah orang sungguhan.



Gambar 2. 41 Desain Karakter yang Mengombinasikan Bentuk Primer Lingkaran dan Segitiga
Sumber : <https://i.pinimg.com/originals/c4/56/85/c45685a4a49b440353e8a767572d1564.png>

Bentuk primer memungkinkan kita untuk mengevaluasi desain karakter secara objektif, sedangkan detail seperti pakaian dan properti cenderung memiliki budaya spesifik dan subjektif. Dari *game indie* yang didanai sendiri hingga game dengan anggaran besar, sangat penting untuk membuat karakter dengan kedalaman dan kompleksitas tinggi untuk meningkatkan kualitas penceritaan dalam *game*. Konsep bentuk utama dapat memengaruhi perkembangan karakter dalam sisi emosional yang melampaui konvensi video *game* (misalnya, lingkaran itu baik dan segitiga itu jahat) (Solarski, 2016).

Namun, mengingat kecepatan banyak video *game*, lebih baik untuk bersikap eksplisit dan menghindari membingungkan pemain dengan karakter yang ambigu. Konsep bentuk juga dapat dikombinasikan untuk variasi lebih lanjut. Misalnya, tema segitiga agresif dapat ditempa dengan sudut membulat untuk meningkatkan estetika permainan anak-anak yang lebih lembut. Karena karakter yang dapat dimainkan selalu terlihat di layar, pertimbangan desain bentuk memiliki efek emosional yang kuat dan berkelanjutan pada penonton-pemain di seluruh

permainan. Seniman dalam tim pengembang dapat melengkapi konsep bentuk dengan pertimbangan tekstur dan warna. Tergantung dengan bagaimana desainer memandang karakter dan bentuk serta posenya dalam animasi karakternya (Solarski, 2016).

2.6 *User Interface*

User Interface (UI) adalah komunikasi antara pengguna dan produk dengan tujuan melakukan tugas yang mencapai keinginan pengguna. UI berbeda dari percakapan manusia karena penggunaan bahasa UI. UI yang dirancang dengan baik berdasarkan komunikasi kepada pengguna dengan alami, profesional dan ramah serta mudah dimengerti, dan efisien. Sebaliknya, UI yang dirancang dengan buruk akan berasa mekanis, dan mengharuskan pengguna untuk berpikir, bereksperimen, menghafal, dan berlatih untuk menerjemahkannya bahasa UI menjadi sesuatu yang bermakna. Komunikasi yang efektif terasa berbeda ketika digunakan oleh pengguna. Oleh karena itu, desainer harus memahami prinsip-prinsip yang baik untuk *interface* dan desain layar (McKay, 2013).



Gambar 2. 42 Contoh penggunaan UI dalam Sebuah *Game*

Sumber : <https://w7.pngwing.com/pngs/363/65/png-transparent-user-interface-design-game-button-game-ui-strategy-games-button-games-anime-game-other-gold.png>

Menurut McKay, prinsip inti UI Komunikasi adalah

- 1) UI adalah Komunikasi. *User Interface* (UI) pada dasarnya adalah percakapan antara pengguna dan produk untuk melakukan tugas yang mencapai tujuan pengguna. Mulai desain dengan memahami apa yang dibutuhkan untuk dikomunikasikan kepada pengguna, lalu biarkan komunikasi itu mendorong proses desain dan desain UI itu sendiri (McKay, 2013).
- 2) Jelaskan tugas *interface* dengan jelas dan ringkas. Kuncinya adalah mengerti bahwa UI bukanlah jenis komunikasi yang benar-benar berbeda. Sebaliknya, UI adalah komunikasi yang mirip dengan penggunaan bahasa pada umumnya (McKay, 2013).
- 3) Setiap elemen UI dapat dievaluasi berdasarkan apa yang dikomunikasikan dan seberapa efektif elemen tersebut. Keperluan komunikasi yang efektif berlaku untuk segala hal, termasuk pemilihan kontrol, tata letak, ikon, desain grafis lainnya, warna, dan animasi. Kontrol bahkan memiliki "bahasa tubuh", di mana disarankan detail tentang cara penggunaan. Jika pengguna perlu menerjemahkan UI yang didesain menjadi sesuatu yang bermakna, maka diperlukan pembuatan versi terjemahan yang lebih kohesif. Jika UI memiliki elemen yang tidak mengkomunikasikan sesuatu maka lebih baik untuk menghapusnya (McKay, 2013).
- 4) Bersikap sopan, hormat, dan cerdas. Diperlukan sebuah standar yang sama dalam interaksi manusia dan dengan komputer. Jika interaksi dianggap tidak pantas, kasar, tidak sopan, atau bodoh terhadap orang-orang, maka sama tidak pantasnya dengan perangkat lunak. Perangkat lunak tidak seharusnya diperbolehkan untuk melakukan kekasaran dan kecabulan. Seperti halnya manusia, UI berkomunikasi melalui kepribadian, nada, dan sikap mereka (McKay, 2013).
- 5) UI yang terasa seperti percakapan yang alami, profesional, dan bersahabat kemungkinan besar adalah desain yang bagus. Perkataan tersebut adalah teknik sederhana namun efektif untuk mengevaluasi desain (McKay, 2013).

2.7 *Game*

Menurut Macklin dan Sharp (2016) *game* adalah sebuah proses yang menghasilkan aktivitas bermain ketika menggunakannya. Meskipun *game* sering di anggap seperti film, komik, musik, media seni dan hiburan, *game* juga seperti pisau saku, mesin cetak, dan mesin mobil. Maksudnya adalah *game* tidak akan berguna sebelum terdapat pemain yang memainkannya. Menurut Schell (2016) *game* akan memiliki beberapa kualitas berupa berpartisipasi dengan sengaja, memiliki tujuan, konflik, aturan, tantangan, dapat membuat pemain menang atau kalah, bersifat interaktif, dapat menciptakan nilai internalnya sendiri, melibatkan pemain dan biasanya permainan bersifat tertutup, sistem formal.

Menurut Schell (2015) *Game* sendiri terbuat dari beberapa elemen yang jika dikombinasikan akan menghasilkan dinamik yang berbeda dengan kombinasi lainnya, yaitu mekanik, cerita, estetika dan teknologi.



1. Mekanika

Mekanika adalah prosedur dan aturan permainan. Mekanika menjelaskan tujuan permainan, bagaimana pemain bisa dan tidak bisa mencoba mencapai kemenangan, dan apa yang terjadi ketika mereka melakukan sebuah aksi. Jika dibandingkan *game* dengan pengalaman hiburan yang lebih linier (buku, film, dll.), akan tercatat bahwa meskipun pengalaman linier melibatkan teknologi, cerita, dan estetika, pengalaman tersebut tidak melibatkan mekanika, karena mekaniklah yang membuat *game* menjadi *game*. Saat memilih seperangkat mekanik yang penting untuk *gameplay*, desainer harus memilih teknologi yang dapat mendukungnya, estetika yang menekankan dengan jelas kepada pemain, dan sebuah cerita yang memungkinkan mekanik permainan terasa masuk akal bagi para pemain. (Schell, 2015)



Gambar 2. 43 Kolom status dalam *Game* “Arknights”

Sumber : [https://4.bp.blogspot.com/-](https://4.bp.blogspot.com/-Q65azwy_RXA/XxwJwdcEXHI/AAAAAAAAABsQ/i3667NWQGpg3Vn7LxvaDGruZYqgFs0TjwCK4BGAYYCw/s1600/stat.jpg)

[Q65azwy_RXA/XxwJwdcEXHI/AAAAAAAAABsQ/i3667NWQGpg3Vn7LxvaDGruZYqgFs0TjwCK4BGAYYCw/s1600/stat.jpg](https://4.bp.blogspot.com/-Q65azwy_RXA/XxwJwdcEXHI/AAAAAAAAABsQ/i3667NWQGpg3Vn7LxvaDGruZYqgFs0TjwCK4BGAYYCw/s1600/stat.jpg)

2. Cerita

Cerita adalah urutan peristiwa yang terungkap dalam *game*. Cerita mungkin linier dan ditentukan, atau mungkin bercabang dan muncul. Ketika memiliki cerita yang ingin diceritakan melalui permainan, desainer harus memilih mekanisme yang memperkuat dan menonjolkannya. Seperti pendongeng mana pun, desainer akan ingin memilih estetika yang

membantu memperkuat ide cerita dan teknologi yang paling sesuai dengan cerita tertentu yang akan digunakan pada permainan (Schell, 2015).



Gambar 2. 44 Dialog Cerita dalam *Game "Phoenix Wright: Ace Attorney"*
Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/cc/f9/02/ccf9024f83a08aac6674d643e7452f23.jpg>

Dalam bercerita, disarankan untuk memiliki beberapa hal berikut, yaitu:

a. Tujuan, Hambatan, dan Konflik

Saat karakter mencoba mengatasi rintangan, konflik menarik muncul, terutama ketika karakter lain memiliki tujuan yang bertentangan. Pola sederhana ini menghasilkan cerita yang menarik karena karakter harus terlibat dalam pemecahan masalah sehingga konflik mengarah pada hasil yang tidak terduga, yaitu elemen kejutan serta dikarenakan semakin besar hambatannya, semakin besar potensi perubahan dramatis (Schell, 2015).

b. Jadikan Cerita Terasa Nyata

Dalam menjadikan cerita terasa nyata harus dipikirkan terus-menerus, dengan membayangkan diri sendiri sebagai salah satu karakter yang hidup di dunia tersebut. Salah satu rahasia desain wahana di Disney adalah bahwa setiap wahana, seperti "Haunted Mansion" atau "Splash Mountain", memiliki latar belakang yang rumit sehingga tidak dibagikan kepada

publik, tetapi semua desainer mengetahuinya dan mereka menggunakannya untuk menjaga dunia tetap solid. Tingkat perencanaan terperinci ini jarang diperlukan, tetapi jika penulis tidak dapat menjawab pertanyaan dasar tentang sejarah dunia yang diciptakan dan motivasi karakternya, cerita akan terasa mati, tidak imajinatif (Schell, 2015).

c. Memberikan Kesederhanaan dan Kelebihan

Menurut Schell (2015) satu hal yang cenderung dimiliki oleh dunia *game* dan dunia fantasi adalah penawaran kombinasi kesederhanaan (dunia *game* yang lebih sederhana daripada dunia nyata) dan kelebihan (pemain lebih kuat di dunia *game* daripada di dunia nyata). Kombinasi ini menjelaskan mengapa begitu banyak jenis dunia cerita muncul lagi dan lagi dalam *game*.

d. Pertimbangkan Perjalanan Pahlawan

Menurut Schell (2015) karena begitu banyak *video game* berputar di sekitar tema kepahlawanan, masuk akal jika perjalanan sang pahlawan adalah struktur yang relevan untuk cerita *video game* yang baik. Christopher Vogler, seorang penulis dan produser Hollywood, menerbitkan sebuah buku berjudul *The Writer's Journey*, yang merupakan panduan untuk menulis cerita menggunakan arketipe. Buku ini berfungsi sebagai panduan yang jauh lebih mudah diakses dan praktis bagi penulis yang ingin menggunakan perjalanan pahlawan sebagai kerangka kerja.

Beberapa penulis tersinggung dengan gagasan bahwa membuat cerita yang baik dapat dicapai dengan formula. Namun perjalanan sang pahlawan bukanlah sebuah formula yang dijamin akan menghasilkan cerita menghibur. Namun, formula ini adalah bentuk yang cenderung diambil oleh banyak cerita menghibur. Cerita heroik dapat mengambil jutaan bentuk

meskipun ada beberapa struktur internal yang sama (Schell, 2015).

e. Buat Cerita Bekerja

Menurut Schell (2015) dalam membuat *game* pembuat dapat memulai dari segala sudut tetrad cerita, *gameplay*, teknologi, atau estetika. Banyak desain dimulai dengan sebuah cerita. Mengikuti cerita itu dapat mengorbankan elemen-elemen lain, dan merupakan kesalahan umum serta konyol, karena cerita adalah elemen yang paling lentur. Elemen cerita sering kali dapat diubah hanya dengan beberapa kata, sedangkan mengubah elemen *gameplay* mungkin membutuhkan waktu berminggu-minggu untuk menyeimbangkan, dan mengubah elemen teknologi dapat membutuhkan waktu berbulan-bulan untuk diprogram ulang.

f. Jaga agar Dunia Cerita Konsisten

Menurut Schell (2015) jika penulis memiliki seperangkat aturan yang menentukan bagaimana segala sesuatu bekerja di dunianya, patuhi mereka, dan anggap serius. Jika, misalnya, di dunia penulis, karakter dapat mengambil oven *microwave* dan memasukkannya ke dalam sakunya. Konsep ini mungkin sedikit aneh, tetapi dapat dilakukan di dunia penulis, saku adalah keajaiban dan dapat menampung segala macam hal. Namun, jika nanti, seorang pemain mencoba memasukkan papan setrika ke dalam sakunya dan diberi tahu bahwa "Benda itu terlalu besar untuk dibawa," pemain akan frustrasi sehingga akan berhenti menganggap serius cerita dunia penulis, serta akan berhenti memproyeksikan imajinasinya ke dalam dunia *game*. Tanpa terlihat, dalam sekejap mata, dunia penulis akan berubah dari tempat yang nyata dan hidup menjadi mainan yang sedih dan rusak.

g. Gunakan Klise dengan Bijaksana

Menurut Schell (2015) salah satu kritik cerita video *game* tampaknya tidak bisa lepas adalah penggunaan alur klise yang berlebihan. Lagi pula, pemain hanya bisa menyelamatkan dunia dari alien jahat, menggunakan sihir melawan naga jahat, atau melawan penjara bawah tanah yang penuh dengan zombie dengan senapan beberapa kali sebelum permainan menjadi membosankan. Hal ini mendorong beberapa desainer untuk menghindari *setting* cerita atau tema yang telah dilakukan sebelumnya. Hal ini mendorong cerita dan *setting* mereka menjadi sesuatu yang sangat aneh sehingga pemain tidak dapat memahami apa itu atau berhubungan dengannya sama sekali.

3. Estetika

Estetika adalah tampilan, suara, bau, rasa, dan rasa dalam permainan. Estetika adalah aspek penting dari desain *game* karena berhubungan langsung dengan pengalaman pemain. Ketika memiliki tampilan atau corak tertentu, yang ingin pemain alami, desainer harus memilih teknologi yang tidak hanya memungkinkan estetika muncul tetapi juga memperkuatnya. Desainer akan ingin memilih mekanisme yang membuat pemain merasa seperti berada di dunia yang telah ditentukan oleh estetika, sehingga pemain dapat menikmati cerita dengan serangkaian peristiwa yang memungkinkan estetika desainer muncul pada kecepatan yang tepat dan memiliki dampak sebesarnya (Schell, 2015).

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. 45 Estetik *Game* "The Arcana" yang cenderung bersifat *royalty* dan *middle eastern*
 Sumber: <https://www.thegeeklyfe.com/wp-content/uploads/2019/06/321654.jpg>

4. Teknologi

Teknologi adalah semua bahan dan interaksi yang memungkinkan permainan tersebut ada seperti kertas dan pensil, potongan plastik, atau laser bertenaga tinggi. Teknologi yang dipilih untuk *game* memungkinkannya pemain untuk melakukan hal-hal tertentu dan melarangnya melakukan hal-hal lain. Teknologi pada dasarnya adalah media di mana estetika terjadi, di mana mekanika akan terjadi, dan melalui mana cerita akan diceritakan (Schell, 2015).

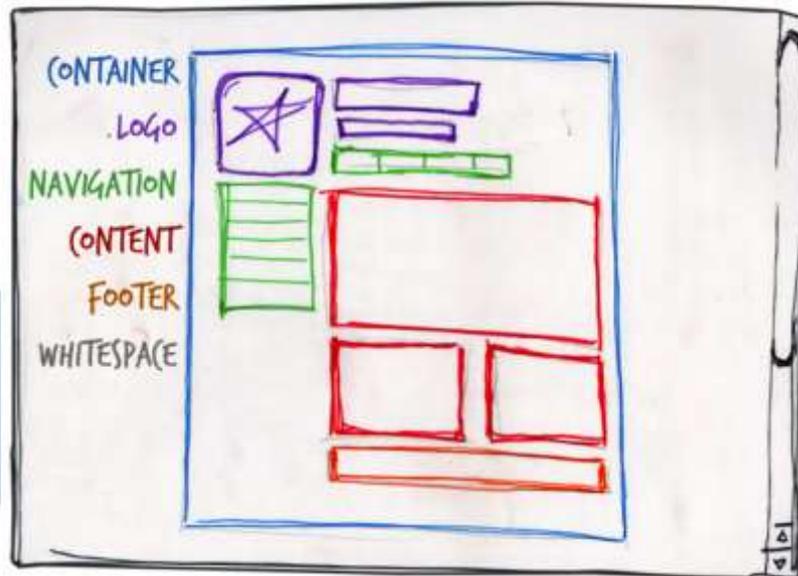


Gambar 2. 46 Penggunaan Teknologi *Virtual Reality* dalam bermain *Game*
 Sumber: <https://idseducation.com/wp-content/uploads/2017/06/landscape-1467018952-ps-vr-game-840x430.jpg>

2.8 Website

Website adalah sekelompok halaman World Wide Web biasanya berisi *hyperlink* satu sama lain dan tersedia secara *online* oleh individu, perusahaan,

lembaga pendidikan, pemerintah, atau organisasi (Merriam-Webster, n.d.).
Kebanyakan desain memiliki komponen berikut:



Gambar 2. 47 Anatomi Halaman Web Pada Umumnya
Sumber : Beaird & George (2014)

a. Memiliki blok

Setiap halaman web memiliki wadah. Bisa dalam bentuk *tag body* halaman, atau *tag div* yang berisi semua. Tanpa semacam wadah, desainer tidak memiliki tempat untuk meletakkan konten halaman mereka. Elemen-elemen akan melayang melampaui batas jendela browser dan keluar ke ruang kosong. Lebar wadah ini bisa berubah-ubah, artinya ia mengembang untuk memenuhi lebar jendela *browser*; atau tetap, sehingga konten memiliki lebar yang sama tidak peduli berapa ukuran jendelanya (Beaird & George, 2014).

b. Logo

Ketika desainer mengacu pada identitas, mereka mengacu pada logo dan warna yang ada di berbagai bentuk pemasaran perusahaan, seperti kartu nama, kop surat, brosur, dan sebagainya. Blok identitas yang muncul di situs web harus berisi logo atau nama perusahaan, dan berada di bagian atas setiap halaman situs

web. Blok identitas meningkatkan pengenalan merek sambil memberi tahu pengguna bahwa halaman yang mereka lihat adalah bagian dari satu situs (Beaird & George, 2014).

c. Navigasi

Sangat penting bahwa sistem navigasi situs mudah ditemukan dan digunakan. Pengguna berharap untuk melihat navigasi tepat di bagian atas halaman. Baik ketika berencana menggunakan menu vertikal di sisi halaman, atau menu horizontal di seluruh halaman, navigasi harus sedekat mungkin dengan bagian atas tata letak. Paling tidak, semua objek navigasi utama akan muncul di bagian atas (Beaird & George, 2014).

d. Isi

Konten adalah raja. Konten terdiri dari teks, gambar, atau video apa pun yang ditemukan di situs web. Pengunjung situs web biasa akan masuk dan meninggalkan situs web dalam hitungan detik. Jika pengunjung tidak dapat menemukan apa yang mereka cari, mereka pasti akan menutup browser atau pindah ke situs lain. Penting untuk menjaga blok konten utama sebagai titik fokus desain sehingga pengunjung dapat memindai halaman untuk informasi yang mereka butuhkan (Beaird & George, 2014).

e. Catatan kaki

Terletak di bagian bawah halaman, *footer* biasanya berisi informasi hak cipta, kontak, dan hukum, serta beberapa tautan ke bagian utama situs. Dengan memisahkan konten akhir dari bagian bawah jendela browser, *footer* harus menunjukkan kepada pengguna bahwa mereka berada di bagian bawah halaman (Beaird & George, 2014).

f. Spasi putih

Istilah desain grafis spasi putih (atau spasi negatif) secara harfiah mengacu pada area halaman mana pun tanpa jenis atau ilustrasi. Sementara banyak desainer web pemula (dan sebagian besar klien)

merasa perlu untuk mengisi setiap inci halaman web dengan foto, teks, tabel, dan data, ruang kosong pada halaman sama pentingnya dengan memiliki konten. Tanpa spasi putih yang direncanakan dengan hati-hati, sebuah desain akan hancur terasa tertutup, seperti ruangan yang sesak. *Whitespace* membantu desain bernafas dengan mengarahkan pandangan pengguna di sekitar halaman, tetapi juga membantu menciptakan keseimbangan dan kesatuan (Beard & George, 2014).

2.9 Tragedi Mei 1998

Pada Mei 1998 Ketidakpuasan publik dan inflasi ini menyebabkan terjadinya kegiatan-kegiatan demonstrasi oleh mahasiswa, penjarahan dan pemerkosaan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab, dan lain-lainnya (Luhulima, 2001).



Gambar 2. 48 Kehancuran yang Terjadi Akibat Tragedi Mei 1998

Sumber: [https://cdn1-production-images-kly.akamaized.net/I1FxFKJnSHZpvOHWY9afCHWP3waY=/640x360/smart/filters:quality\(75\):strip_icc\(\):format\(jpeg\)/kly-media-production/medias/676198/original/kerusakan-mei-98.jpg](https://cdn1-production-images-kly.akamaized.net/I1FxFKJnSHZpvOHWY9afCHWP3waY=/640x360/smart/filters:quality(75):strip_icc():format(jpeg)/kly-media-production/medias/676198/original/kerusakan-mei-98.jpg)

Menurut TGPF (1998), tragedi Mei 1998 tidak terlepas dari masalah dinamika sosial masyarakat Indonesia pada masa tersebut. Ditandai dengan berbagai macam peristiwa seperti Pemilu 1997, Sidang Umum MPR RI Tahun 1998, krisis ekonomi, demonstrasi, penculikan aktivis dan tertembaknya mahasiswa Trisakti. Peristiwa-peristiwa yang berakumulasi menjadi satu

kesatuan, dengan puncak bertemunya dua titik inti yaitu perebutan kekuatan politik yang intensif terpusat pada kelangsungan rezim Orde Baru dengan kepemimpinan Presiden Soeharto yang kehilangan kepercayaan masyarakat Indonesia dan laju pemburukan ekonomi yang pesat.

2.9.1 Korban Tragedi Mei 1998

Akibatnya 1.190 orang meninggal akibat terbakar, 27 orang meninggal akibat senjata, dan 91 orang luka-luka. Selain itu, terdapat korban penculikan, kehilangan pekerjaan, kerugian material dan korban kekerasan seksual (Tim Relawan untuk Kemanusiaan, 1999).



Gambar 2. 49 Kebakaran Mal Klender 1998

Sumber : <https://asset.kompas.com/crops/u8aTAnmD0tzhQ3gYa-xyzgqzpwCk=/0x779:592x1174/750x500/data/photo/2021/12/01/61a76c41347c5.jpeg>

Kerugian material berupa bangunan, seperti swalayan, toko atau rumah yang dirusak. Kerugian material termasuk sepeda motor, mobil, dagangan, dan barang-barang lainnya yang dibakar dan/atau dijarah. Tim Relawan menemukan bahwa korban kerugian material ini bersifat lintas kelas sosial, tidak hanya terhadap etnis Tionghoa, tetapi juga etnis lainnya. Namun, penderita kerugian material paling banyak adalah etnis Tionghoa (Tim Relawan untuk Kemanusiaan, 1999).

Korban kehilangan pekerjaan terdiri dari orang-orang yang terlibat dalam kerusuhan. Dikarenakan gedung tempat kerjanya dijarah, dirusak, dan dibakar, mereka kehilangan pekerjaan mereka. Korban kehilangan

pekerjaan paling banyak adalah anggota masyarakat biasa (Tim Relawan untuk Kemanusiaan, 1999).



Gambar 2. 50 Penghargaan Korban Tragedi Trisakti

Sumber: <https://asset.kompas.com/crops/HkgJzIEXbYiHcJcTg5sWuKw93-Q=/19x0:411x261/750x500/data/photo/2022/01/04/61d3d512df72c.jpg>

Korban meninggal dunia dan luka-luka adalah korban nyawa dan fisik ketika kerusuhan. Mereka adalah orang yang terjebak dalam gedung yang sedang terbakar, penembakan, korban penganiayaan, dan kekerasan lainnya (Tim Relawan untuk Kemanusiaan, 1999).



Gambar 2. 51 Jejeran Poster Hilang Aktivis Tragedi Mei 1998

Sumber : <https://awsimages.detik.net.id/community/media/visual/2019/06/21/ff519ed8-70bd-4b37-b7a4-ec5797b3240a.jpeg?w=700&q=90>

Korban penculikan adalah mereka yang hilang/diculik pada saat kerusuhan. Laporan YLBH janggal dan hingga kini mereka belum ditemukan. Korban penculikan adalah Yadin Muhidin usia 23 tahun hilang

di Senen, Abdun Nasir umur 33 tahun hilang di Lippo Karawaci, Hendra Hambali umur 19 tahun hilang di Glodok Plaza, dan Ucok Siahaan umur 22 tahun hilang tidak diketahui lokasinya (Tim Relawan untuk Kemanusiaan, 1999).



Gambar 2. 52 Korban perkosaan massal 1998 Ita Martadinata Haryono.

Sumber :

https://asset.kompas.com/crops/1Uf1yJNmsG_QVgNzAsVANSTWe18=/72x0:662x393/750x500/data/photo/2021/11/11/618c72bb944dc.jpeg

Korban kekerasan seksual adalah mereka yang dilecehkan, diperkosa, dianiaya ketika terjadi kerusuhan. Dengan total 52 orang di perkosa, 14 orang diperkosa dengan penganiayaan, 10 korban penganiayaan, dan 9 korban pelecehan seksual. Selain itu, juga terdapat sejumlah korban yang mengalami kekerasan seksual sebelum dan sesudah terjadinya kerusuhan Mei 1998. Kasus-kasus ini terkonfirmasi masih berhubungan dengan tragedi yang terjadi saat kerusuhan. Dengan ratusan korban pelecehan seksual yang terjadi pada kerusuhan tanggal 4-8 Mei 1998 di Medan dengan 5 yang telah melapor (Tim Relawan untuk Kemanusiaan, 1999).

Kekerasan seksual pada kerusuhan Mei 98 terjadi di jalan, di dalam rumah, dan di daerah tempat usaha. Kebanyakan kekerasan seksual terjadi dalam rumah atau bangunan. Ditemukan juga bahwa mayoritas kasus perkosaan adalah pemerkosaan bersama. Korban diperkosa oleh beberapa orang secara bergantian dalam kurun waktu yang sama. Mayoritas kasus perkosaan dilakukan di hadapan orang lain. Temuan Akhir TGPF adalah

korban kekerasan seksual tidak semuanya dari etnis Tionghoa, namun mayoritas kasus kekerasan seksual saat Tragedi Mei 1998 diderita oleh perempuan dengan etnis Tionghoa. Kasus kekerasan seksual juga bersifat lintas kelas sosial. (Tim Relawan untuk Kemanusiaan, 1999).

2.9.2 Pelaku dari Kerusuhan Mei 1998

Tim Gabungan Pencari Fakta (1999) menemukan pelaku dari kerugian yang dihasilkan ini. Pelaku dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu kelompok provokator, massa aktif dan pasif.

The logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) features the letters 'UMMN' in a large, bold, blue, rounded font. The letters are slightly shadowed, giving them a three-dimensional appearance as if they are floating above the text below.

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

1. Kelompok Provokator

Kelompok provokator adalah kelompok yang menggerakkan massa, dengan membuat keributan, menaruh tanda-tanda pada sasaran, melakukan perusakan terlebih dahulu, membakar, menginspirasi tindakan penjarahan. Kelompok ini tidak berasal dari penduduk setempat, biasa bergerak dalam kelompok kecil (kurang lebih belasan orang), bergerak dengan cepat, terlatih dalam menggunakan alat kekerasan atau senjata, menggunakan transportasi berupa sepeda motor atau mobil Jeep serta menggunakan alat komunikasi HT ataupun HP. Mereka juga menyiapkan alat-alat perusak seperti bom molotov, linggis, cairan pembakar, dan lain-lain. Kelompok ini sulit diidentifikasi, meskipun beberapa kasus memang dilakukan oleh kelompok organisasi pemuda. Selain itu, juga ditemukan fakta dan bukti keterlibatan aparat keamanan, di Jakarta, Medan dan Solo (Tim Relawan untuk Kemanusiaan, 1999).



Gambar 2. 53 Kerusuhan Tragedi Mei 1998

Sumber: <https://images.bisnis-cdn.com/upload/img/dotcom-kerusuhan-fw-1.jpg>

2. Massa Aktif

Massa Aktif adalah kelompok dalam jumlah puluhan sampai ratusan. Awalnya adalah massa pasif pendatang, yang terprovokasi sehingga menjadi agresif. Mereka merusak dan membakar fasilitas umum, bangunan, bangunan dengan lebih luas. Massa ini juga ditemukan melakukan penjarahan pada rumah dan toko-toko. Mereka dilihat juga bergerak secara terorganisir (Tim Relawan untuk Kemanusiaan, 1999).



Gambar 2. 54 Kekerasan Massa pada Tragedi Mei 1998

Sumber :

<https://asset.kompas.com/crops/ywhUY7fAyonn73Qlj2yRcChQskI=/12x0:443x287/750x500/data/photo/2021/12/01/61a66683dadfb.jpg>

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3. Massa Pasif

Massa Pasif adalah penduduk lokal yang berkumpul untuk menonton dan penasaran akan apa yang sedang terjadi. Sebagian dari massa ini terlibat ikut menjarah dan merusak setelah kerusuhan dimulai, namun tidak sedikit yang hanya menyaksikan sampai dengan akhir kerusuhan. Sebagian dari massa ini menjadi korban kebakaran (Tim Relawan untuk Kemanusiaan, 1999).



Gambar 2. 55 Penjarahan Pada Tragedi Mei 1998

Sumber :

https://ichef.bbci.co.uk/news/640/cpsprodpb/14508/production/_101180238_gettyimages-51426152.jpg

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA