

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Desain Komunikasi Visual**

Menurut Landa (Landa, 2019), komunikasi dalam bentuk desain adalah suatu ilmu seni visual professional, tujuan dari visual tersebut adalah untuk memberikan informasi ataupun pesan kepada audiens, memberi dampak kepada audiens, ataupun membuat suatu informasi terbuka untuk dibaca. Dalam suatu desain visual terdapat elemen-elemen seperti tipografi, warna, dan gambar. Desain memiliki fungsinya tersendiri seperti untuk social, hiburan, budaya, politik, ataupun komersial.

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

Elemen desain adalah dasar dari suatu desain, menurut Robin Landa dalam bukunya *Graphic Design Solution, Fifth Edition* (2019), elemen-elemen desain dua dimensi datang dalam bentuk warna, bentuk, tipografi, dan tekstur.

###### **2.1.1.1 Garis**

Titik adalah bagian yang membentuk suatu garis dengan bentuk bulat, Garis memiliki beberapa arti dimana dapat diartikan suatu titik yang memanjang, titik yang membuat jalur bergerak, atau tanda untuk dapat visualisasikan permukaan.

Garis memiliki beberapa bentuk fungsi pada komunikasi dan komposisi untuk mengarahkan pembaca, bentuk garis tersebut dapat berbentuk bersudut, melengkung, ataupun lurus.

###### **2.1.1.2 Bentuk**

Bentuk adalah garis besar dari suatu hal, bentuk memiliki definisi sebagai bentuk tertutup (Landa, 2019). Suatu bentuk memiliki area yang digambarkan pada permukaan dua dimensi yang menggunakan warna, garis, corak, atau tekstur (hlm.20-22).

Bentuk adalah suatu hal yang berupa datar dan berbentuk dua dimensi, bentuk juga dapat diukur secara panjang dan lebar (hlm 20-22). Tiga bentuk dasar adalah kotak, segitiga, dan lingkaran dimana dari bentuk ini dapat dibuat dengan bentuk *volumetric* menjadi kubus, pyramid, dan bola (hlm 20-22)

Suatu bentuk dapat dibagi menjadi tiga berdasarkan bentuk representasional, non-representasional, dan abstrak. Bentuk representasional adalah bentuk yang dapat dikenali dengan mudah berdasarkan elemen yang mengingatkan benda aslinya. Bentuk non-representasional adalah bentuk yang tidak merepresentasikan tempat, benda, ataupun orang. Bentuk abstrak dapat merepresentasikan suatu hal melalui bentuk yang kompleks ataupun sederhana melalui alterasi, susunan, atau distorsi.

### 2.1.1.3 Figure/ground

Menurut Landa (2019), *figure/ground* adalah suatu bentuk yang merepresentasikan ruang positif dan negatif, suatu *figure/ground* dapat ditunjukkan sebagai bentuk dua dimensi. *Figure* merepresentasikan ruangan berbentuk positif sedangkan *ground* mewakili ruang negatif.



Gambar 2. 1 Contoh *Figure/Ground Character*

Source: <https://www.artstation.com/artwork/3oqIWv>

Relasi *figure* dan *ground* menciptakan suatu visual dimana dengan adanya ruang negatif yang berupa *ground* akan membentuk *figure*, hal

tersebut juga didukung oleh adanya background yang membenntuk suatu komposisi.

#### 2.1.1.4 Tipografi

Dalam desain grafis, tipografi memiliki bentuk yang datang dalam berbagai macam cara seperti bentuk huruf, angka, dan tanda baca. Tipografi dalam bentuk dasar dapat dibuat secara geometris ataupun dengan lekukan (hlm 22).



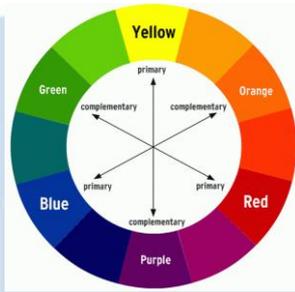
Gambar 2. 2 Contoh Tipografi

Source: <https://siteoutside.com/fonts/hore-playful-font/>

#### 2.1.1.5 Warna

Menurut Landa (Landa, 2019), warna adalah elemen yang dihasilkan dari adanya pantulan cahaya terhadap permukaan lainnya. Warna merupakan properti berasal dari energi cahaya dimana dengan adanya elemen tersebut warna dapat terlihat (hlm 23).

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2. 3 Color Wheel Theory

Source: <https://www.thediceabide.com/blog/2019/4/18/color-theory-mixing-colors>

Warna memiliki beberapa fungsi dalam pembuatan desain grafis dalam bentuk estetika, isyarat, psikologis, alamiah, dan identitas. Warna dapat dibagi menjadi beberapa bagian yang terdiri dari *hue*, *value*, *shade*, *tone*, dan *tin*. *Hue* adalah warna yang terdiri dari merah, kuning, dan biru. *Value* datang dalam bentuk tingkatan keterangan ataupun kegelapan dari suatu warna, dari hal tersebut dapat dibuat *shade*, *tone*, dan *tin*. Melalui lingkaran warna, dapat terlihat adanya warna primer, sekunder, dan interval (hlm 23-27).

### 1. **Warna Primer**

Warna primer adalah warna yang merupakan dasar dari seluruh warna terdiri dari merah, biru, dan kuning. Warna primer dapat terlihat dalam diagram warna melalui tiga sisi dari segitiga dan memiliki jarak tiga jenis warna diantaranya.

### 2. **Warna Sekunder**

Warna sekunder adalah warna yang terbentuk dari mencampurkan antara tiga warna primer, percampuran warna tersebut dapat menghasilkan warna seperti jingga, ungu, dan hijau. Warna tersebut memiliki tiga jarak dengan satu sama lain dalam diagram warna dan seperti warna primer dapat diindikasikan dengan sisi segitiga.

### 3. **Warna Interval**

Warna interval adalah warna yang mencampurkan penggunaan warna primer dan sekunder. Warna yang dapat dibuat melalui

gabungan tersebut memiliki relasi yang membentuk kategori tersendiri yaitu:

**1. Analogus**

Warna analogus terdiri dari tiga warna bersebelahan, contohnya adalah hijau, hijau kekuningan, kuning.

**2. Komplementer**

Warna komplementer adalah warna yang berseberangan dengan satu sama lain. Contoh dari warna komplementer adalah warna merah dengan hijau.

**3. Split Komplementer**

*Split* Komplementer adalah campuran dari tiga warna yang terdiri dari 2 warna bersebelahan dengan 1 warna.

**4. Triadic**

Triadic adalah 3 warna yang memiliki jarak sama dalam diagram warna.

**5. Tetradic**

Tetradic adalah warna yang dapat ditunjukkan dengan skema warna persegi panjang dan menggunakan 4 warna dengan 2 pasangannya.

**2.1.1.6 Tekstur**

Tekstur adalah kualitas dari suatu permukaan (Landa, 2019). Permukaan ini memiliki 2 jenis yaitu taktil dan visual, tekstur taktil adalah hal yang berbentuk nyata, bisa disentuh, dan diraba tekstur aslinya, tekstur visual adalah tekstur yang berbentuk ilusi dan dapat divisualisasikan teksturnya.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2. 10 Contoh Tekstur

Source: <https://www.artstation.com/artwork/EvK9yn>

### 2.1.2 Ilustrasi

Ilustrasi adalah kata yang berasal dari bahasa latin yaitu *illustrare*, kata ini memiliki arti menerangkan atau menjelaskan. Ilustrasi adalah gambaran yang dibuat untuk mendampingi teks berbentuk print, digital, ataupun teks lisan (Landa, 2019). Dengan adanya ilustrasi ini suatu teks dapat diperjelas, dikuatkan, dan didemonstrasikan melalui gambar (hlm.121)

## 2.2 Media Informasi

Media informasi adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan suatu informasi dan disusun untuk menjadi sumber pengetahuan bagi pembacanya. Menurut Arief S.Sadiman (2014), media adalah segala bentuk benda fisik yang dapat memberikan informasi pesan di dalamnya. Kata informasi berarti data ataupun fakta yang bermanfaat untuk penggunaannya. Menurut Coates, Kathryn, dan Andy Ellison (2014), media informasi adalah visualisasi dari suatu data yang digunakan untuk berkomunikasi pesan dalam bentuk apapun dengan tujuan menyampaikan suatu pesan. Media informasi adalah suatu bentuk saluran yang dapat digunakan untuk mengumpulkan dan memberikan informasi dari fakta.

### 2.2.1 Tujuan Media Informasi

Media Informasi memiliki fungsi untuk membantu keperluan dari penggunaannya, media tersebut dapat menjadi hal dalam bentuk intruksi, pedoman, ataupun peringatan untuk mempermudah kehidupan manusia (Coates, Katheryn, & Ellison, 2014). Manfaat dari informasi adalah untuk menambah pengetahuan penerima, memberikan informasi untuk menjadi pertimbangan aksi penerima, dan membantu penerima membuat keputusan yang benar berdasarkan fakta (Silalahi & Ulber, 2018).

### 2.2.2 Media Informasi Interaktif

Media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran, informasi yang disampaikan dapat berupa audio ataupun visual (Masrifa, Cahyani, & Fauziyah, 2023). Media informasi interaktif menggunakan pendekatan dimana pengguna aktif dalam membuat pilihan. Melalui media informasi interaktif, pengguna dapat menavigasi pesan berdasarkan hal yang diberikan oleh desainer (Coates, Katheryn, & Ellison, 2014).

## 2.3 Gim

*Gim* atau gim adalah kata dengan arti permainan dalam bahasa Indonesia. Menurut Irsa (2015) gim adalah salah satu bentuk bermain dimana pemainnya berusaha untuk mencapai tujuan dari gim dengan melakukan aksi berdasarkan aturan yang ditentukan oleh gim tersebut.

Gim terdiri dari beberapa unsur untuk menghasilkan suatu aksi yang ditentukan oleh penghasil gim tersebut, unsur yang membentuk *gim* adalah tujuan, peraturan, tantangan, interaksi, dan pembuat dari gim itu sendiri (Optimus, 2016). Gim memiliki banyak variasi yang dapat menunjukkan unsur-unsur ini melalui caranya sendiri, variasi dari jenis gim terdapat *shooter*, *platformer*, *puzzle*, *rougelike*, dll. Elemen yang terdapat dari suatu game terdiri dari 10 bagian yaitu tujuan, cara bermain, peraturan, pemain, peran, hasil, *skill*, interaksi, ruang fisik, dan perlengkapan (Hubbell, 2020).

### 2.3.1 Aset Gim

Aset dari suatu gim adalah hal yang dapat merealisasikan visualisasi dari ide hiburan, aset ini adalah elemen yang digunakan dalam suatu gim dalam segi pengembangan, desain, dan pengalaman. Terdapat berbagai macam aset yang dapat dikategorikan dalam bentuk visual, audio, proses, dll (Rouse, 2005). Aset gim bentuk visual adalah hal-hal yang dapat terlihat oleh pemain untuk berinteraksi dan menginterpretasi ide dari suatu gim, contohnya adalah karakter, lingkungan, dan objek. Aset gim dalam bentuk audio digunakan untuk memperkuat suatu suasana melalui suara background, voice over, dan *SFX*. Aset gim dalam bentuk proses dapat membentuk suatu gim yang memiliki cerita dan konten, hal tersebut dapat dibuat melalui desain level, desain karakter, desain lingkungan, storyboard, dll.

#### 2.3.1.1 Karakter

Karakter merupakan salah satu aset dalam bentuk visual penting dalam suatu gim terutama untuk gim yang memiliki cerita. Desain karakter adalah kreasi yang memiliki estetika, kepribadian, keperilakuaan, dan penampilan dalam bentuk visual, perancangan suatu desain karakter dilakukan untuk dapat bercerita melalui elemen-elemen tertentu dan menghasilkan karakter yang memiliki kepribadian berdasarkan keinginan dari seorang desainer (DeGuzman, 2021).



Gambar 2. 11 Desain Karakter Soul Fighter Jin

Source: <https://www.artstation.com/artwork/NyK8vN>

Elemen penting dari suatu desain karakter akan terhubung dengan cerita, karakter yang baik akan dibuat sesuai dengan kondisi dari suatu cerita (Tillman, 2012). Hubungan cerita dengan desain karakter adalah hal terpenting kedua dalam bentuk *backstory* karena terdapat waktu dan usaha dalam membentuk karakter tersebut (hlm. 5). Salah satu elemen penting dari desain karakter adalah estetika karena manusia akan tertarik terhadap sesuatu yang memiliki penampilan menarik (hlm. 102).

### **2.3.1.2 Environment**

Lingkungan adalah salah satu aset dari gim, melalui aset ini desainer gim dapat membuat *world building* (Bycer, 2018). Aset gim ini digunakan dengan tujuan menjadi bagian penceritaan gim dan menambahkan estetika, berbeda dengan desain level, desain lingkungan lebih memiliki fokus dalam membuat suatu gim/suasana terlihat indah dan sesuai dengan apa yang ingin disampaikan oleh desainer (Bycer, 2018).



Gambar 2. 12 Contoh Lingkungan Elden Ring

Source: <https://www.artstation.com/artwork/KO22AG>

Desain lingkungan yang terdapat dalam suatu gim dapat menjadi bentuk daya tarik pemain, hal tersebut dapat terjadi melalui estetika yang ditetapkan oleh desainer dan cara lingkungan tersebut dikaitkan dengan cerita.

### 2.3.1.3 Level Design

*Level design* menurut Richard Rouse (2005) adalah tempat dimana terdapatnya komponen berbeda dalam satu game digabungkan, perancang memanfaatkan teknik, seni, dan gameplay dalam suatu desain level. Berbeda dengan desain lingkungan yang berfungsi untuk estetika, visual dalam *level design* digunakan untuk membuat halangan dan tantangan sehingga pemain berpikir untuk melakukan pilihan/solusi terhadap suatu masalah. Melalui aset ini desainer gim dapat membuat *point of interest* yang dapat memperkuat cerita dan cara bermainnya gim, contoh dari bentuk *level design* adalah peletakan suatu perangkat, puzzle, teknikal, dll.



Gambar 2. 19 Contoh Gambar Level Design

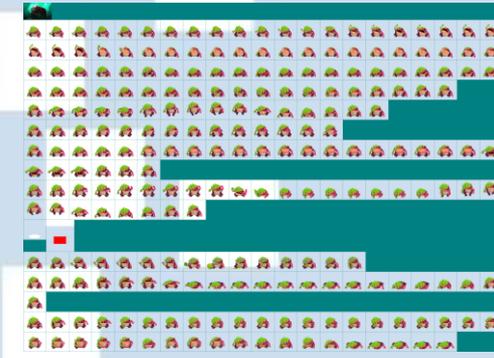
Source: <https://www.artstation.com/artwork/6bdJdw>

*Level design* digunakan tidak hanya untuk menjadi tantangan tetapi juga menjadi hal yang memperkecil fokus suatu lokasi terhadap hal tertentu, dengan adanya hal ini *point of interest* dapat terciptakan dan cerita menjadi lebih kuat melalui peletakan aset objek, karakter, dan desain lingkungan.

### 2.3.1.4 Sprite

*Sprite* adalah bentuk aset gim yang menggunakan desain karakter dan objek sebagai fondasinya. *Sprite* adalah gambaran bitmap yang digunakan sebagai objek gim berbentuk 2D, aset visual yang dianggap sebagai *flat object* adalah suatu *sprite* (Nguyen, 2021). Aset ini merupakan bentuk karakter yang dapat digunakan dalam suatu gim, melalui aset ini

desainer dapat menghasilkan animasi bentuk gerakan karakter tersebut. *Sprite* juga akan dapat digunakan untuk menentukan visual karakter dari berbagai macam arah dan aksi yang dilakukan,



Gambar 2. 20 Contoh Gambar *Sprite HyperLightDrifter*

Source: <https://www.spriteresource.com/fullview/131643/>

Melalui penggabungan frame per frame bentuk 2D menjadi suatu animasi, *sprite* akan memiliki keunikannya sendiri melalui banyaknya frame dalam masing-masing aksi. *Sprite* gim diasosiasikan dengan gaya *pixel art* dan 2D, animasi dari gambaran tersebut adalah hal yang mengeluarkan kehidupan dalam suatu *sprite*.

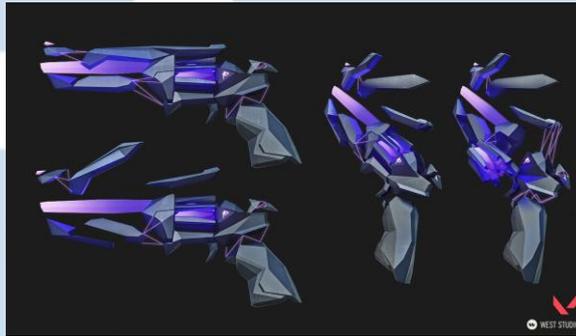
### 2.3.1.5 Suara/Musik

Suara adalah salah satu aset gim dalam bentuk audio yang memiliki kegunaan untuk meningkatkan suasana dari situasi cerita. Melalui bentuk audio ini, desainer dapat menciptakan beberapa jenis suara yang dapat dikategorikan kedalam *background music* hingga *sound effect*. Penggunaan aset suara ini dapat menjadi salah satu daya tarik pemain melalui kesesuaian bentuk suara yang dimainkan dalam skenario tertentu.

Musik merupakan elemen yang dapat berdampak terhadap emosi seseorang, dengan menggunakan suara dan musik dalam gim pengalaman pemain akan berubah berdasarkan apa yang didengar. Kemampuan mengubah emosi ini merupakan hal yang menjadikan musik/suara aset untuk mengatur suasana sesuai dengan keinginan desainer gim (Rouse, 2005).

### 2.3.1.6 Objek

Objek merupakan salah satu aset penting dari suatu gim, aset ini merupakan elemen yang digunakan untuk menghasilkan suatu benda dengan tujuan membantu jalannya suatu cerita, menjadi tantangan, hingga membantu memvisualisasikan suatu aksi. Aset objek datang dalam bentuk hal-hal seperti perlengkapan, perangkat, senjata, dll.



Gambar 2. 21 Contoh Aset Objek Senjata Valorant

Source: <https://www.artstation.com/artwork/9m613W>

Aset objek ini merupakan hal yang dapat berinteraksi dengan pemain dalam bentuk pemain mengangkat benda maupun menggunakannya, dengan bantuan karakter dalam suatu gim objek ini dapat menjadi alat yang digunakan untuk menyelesaikan suatu tantangan (Rouse, 2005).

### 2.3.1.7 Pixel

*Pixel* adalah kata dari *picture element* yang dikenal sebagai PEL, *pixel* merupakan elemen dari gambar terkecil yang ditunjukkan dalam grafik komputer ataupun gambaran digital (Pixel, 2020). *Pixel* dapat terlihat sebagai bentuk dot ataupun kotak, gambaran dapat dibentuk terdiri dari banyak jumlah *pixel*. Besar dari suatu *pixel* akan berubah dengan kemampuan resolusi komputer ataupun jumlah yang ditetapkan, suatu gambar dengan *pixel* yang terlalu besar dapat mengakibatkan efek *pixelated* (Pixel, 2020).



Gambar 2. 22 Contoh Gambar *Pixelated*

Sumber: <https://www.artstation.com/artwork/OoelPe>

Elemen-elemen yang terkait dengan *pixel* adalah resolusi, warna, kecerahan, DPI (*Dot Per Inch*), dan bitmap. *Pixel* digunakan dalam menunjukkan tampilan visual dari bentuk gambar, video, teks, dan *user interface*.

### **2.3.1.8 Pixel Art**

*Pixel art* adalah gaya gambaran yang memanfaatkan *pixel* untuk menggunakan efek *pixelated*, gaya gambar ini dibuat memanfaatkan detail kecil untuk menghasilkan desain yang lebih besar (CorelDRAW) *Pixel art* menggunakan setting *pixel* gambar secara individu, dalam proses pembuatan gambar posisi peletakan masing-masing *pixel* dimainkan untuk memanipulasi bentuk gambar

*Pixel art* dibuat pada tahun 1970, pada waktu tersebut teknik gambar secara digital sangat terbatas sehingga ilustrator memanfaatkan bentuk kotak dan segitiga untuk menghasilkan gambaran, hal tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi SuperPaint. Penggunaan *pixel art* mulai berkembang pada era 8-bit (1983-1987) dan 16-bit (1987-1993) dimana mulai munculnya gim yang memanfaatkan gaya gambar digital seperti mario dan sonic (Barnes, 2022).



dalam gim jenis ini adalah menghindari tembakan musuh dan menembak musuh.



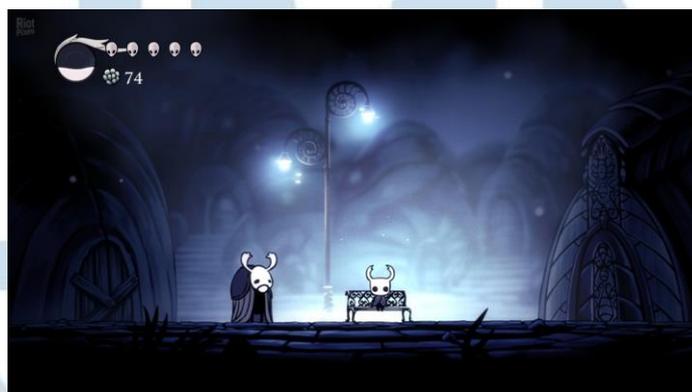
Gambar 2. 24 Contoh Objek Shooter Game

Source: <https://www.artstation.com/artwork/IRdEXa>

Gim *shooter* dapat dibagi menjadi beragam jenis kategori lainnya berdasarkan karakteristik seperti *first-person shooter (FPS)*, *third-person shooter (TPS)*, *top-down*, *tactical*, *run and gun*, *hero*, *battle royale*, *simulation*, *light gun*, dan *horror*.

### 2.3.2.2 Platformer

*Platformer* adalah jenis gim yang menggunakan tantangan berbentuk halangan dimana pemain memiliki tugas untuk melewati objek mengumpulkan barang, melawan musuh, dan bergerak dari satu titik ke titik lainnya (Pelle, 2021).



Gambar 2. 25 Contoh Platformer Hollow Knight

Source: <https://en.riotpixels.com/gims/hollow-knight/screenshots/75/>

*Platformer* secara umumnya dibuat dalam bentuk datar dimana pemain dapat melihat *pathing* untuk karakter bergerak sehingga dapat

membuat keputusan mengatasi suatu masalah. Elemen-elemen penting yang terdapat dalam genre gim ini adalah pergerakan loncat dan maju karakter, *platform*, halangan, benda, *puzzle*, dan *level design*.

### 2.3.2.3 Strategy

Gim dengan genre *strategy* memiliki fokus utama dalam membuat pemain berpikir dalam membuat suatu keputusan untuk menyelesaikan suatu masalah. Pada genre gim ini pemain akan menemukan masalah untuk diselesaikan menggunakan objek ataupun aset yang disediakan, melalui elemen tersebut pemain akan berpikir untuk membuat keputusan terbaik dalam situasi yang diberikan (Adams, 2010).



Gambar 2. 26 Contoh Gim Strategy Team Fight Tactics

Source: <https://www.artstation.com/artwork/w6RDQg>

### 2.3.2.4 Massively Multiplayer Online (MMO)

*Massively Multiplayer Online* gim adalah genre gim yang menggunakan koneksi jaringan internet untuk mengumpulkan pemain kedalam satu dunia. Gim MMO tidak didesain untuk dimainkan sendiri melainkan mendorong pemain untuk berkooperasi dan bersifat kompetitif terhadap satu sama lain (Wells, 2021).

### 2.3.2.5 Role playing

*Role playing gim* adalah genre dimana pemain dari gim tersebut dapat mendalami peran berdasarkan karakteristik karakter yang dibuat oleh

masing-masing pemain (Adams, 2010). Dalam genre ini pemain dapat membuat karakter dengan fitur yang secara umum diimplementasikan yaitu *character customization*. Melalui gim dengan genre role playing, pemain akan dapat mengekspresikan diri sendiri dan juga memiliki perkembangan karakter dimana hal tersebut menjadi aspek penting dalam game role playing (hlm 454).

#### **2.3.2.6 Rougelike**

*Rougelike* adalah genre gim dimana pemain berada dalam ruangan untuk menghadapi musuh dan membuat kemajuan dengan menyelesaikan masalah dalam level tersebut hingga lebih dekat ke ruangan terakhir (Lingga, 2021). Konsep dari genre gim ini adalah untuk membuat pemain menghadapi masalah dalam suatu ruangan baik dengan *problem solving* ataupun mengalahkan semua musuh hingga mencapai titik *checkpoint*.

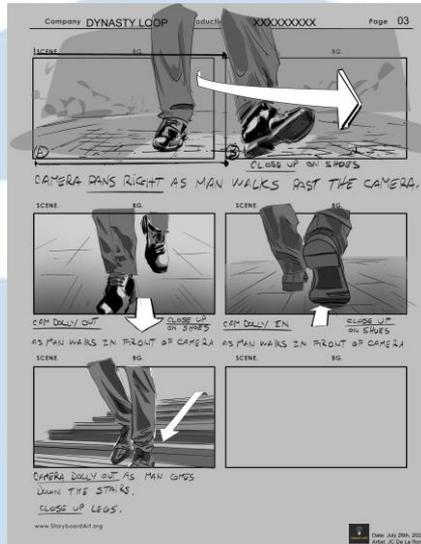
#### **2.3.2.7 Gim Party**

*Party gim* adalah genre dimana pemain dari suatu gim dapat dianggap multiplayer dengan jumlah tertentu, dalam gim ini seluruh pemain diberikan tantangan yang sama dan bersifat kompetitif untuk mencairkan suasana dan berinteraksi (Virginia, Pragantha, & Haris, 2020).

Suatu gim party dirancang untuk dimainkan oleh 2-4 orang dengan sifat multiplayer dan dirancang untuk dapat melakukan interaksi dalam satu lokasi Bersama dengan memanfaatkan controller (Virginia, Pragantha, & Haris, 2020).

### **2.3.3 Cerita**

Menurut Lisa Cron (2016), suatu cerita adalah tentang bagaimana hal-hal yang terjadi mempengaruhi seseorang untuk mencapai tujuannya dan bagaimana seseorang dapat berubah secara internal. Cerita adalah suatu narasi yang disusun untuk merangkai suatu kejadian dengan tujuan menghibur ataupun menginformasikan pesan.



Gambar 2. 27 Contoh Storyboard Pergerakan

Sumber: <https://www.artstation.com/artwork/DvOxwy>

Cerita memiliki elemen-elemen yang membentuk suatu narasi yaitu karakter, alur cerita, latar tempat, konflik, dan tema. Melalui elemen-elemen ini penyampaian pesan dapat dilakukan dengan lancar dan dimengerti secara mendalam oleh audiens. (Christina, 2020)

Cerita dapat datang dalam bentuk media-media tertentu seperti sastra, film, televisi, gim, dll. Dengan adanya cerita dalam media-media tersebut dapat mengungkapkan ide/pemikiran penulis melalui bentuk yang beragam.

### 2.3.4 Estetika

Estetika adalah arti dari suatu keindahan, estetika dapat dikaitkan kedalam banyak hal yang biasanya memiliki nilai seni (Qothrunnada, 2022). Estetika memiliki fungsi untuk memberikan nilai terhadap suatu object dalam bentuk baik maupun buruk, hal tersebut dapat dilihat berbeda oleh masing-masing orang berdasarkan preferensi masing-masing (Qothrunnada, 2022).

Estetika dapat dilihat dari berbagai unsur yaitu bentuk, tema, warna, dan motif. Melalui estetika seseorang dapat membangkitkan cinta terhadap seni, memperluas pengetahuan seni, memperkuat kemampuan untuk menilai karya seni, dll (Qothrunnada, 2022).

## **2.4 Artificial intelligence**

Kata *artificial* dalam konteks *artificial intelligence* adalah hal yang dibuat oleh manusia dan merupakan produk bentuk sains ataupun engineering (Urwin, 2017). Menurut John McCarthy (2022), *artificial intelligence* adalah ilmu membuat mesin dapat melakukan hal-hal yang dilakukan oleh manusia, ide dari *artificial intelligence* adalah untuk mengembangkan kecerdasan dari sistem komputer dengan data dan informasi yang terkumpul untuk dapat melakukan pekerjaan berdasarkan pemikiran manusia. *Artificial intelligence* bekerja melalui komponen teknologi berbentuk machine learning dimana suatu mesin dapat mempelajari dan membuat aksi tanpa arahan penggunanya (Burns, Laskowski, & Tucci, 2023).

*Artificial intelligence* datang dalam berbagai macam bentuk untuk membantu pekerjaan manusia seperti asisten virtual, search engine, media social, dll. Masing-masing jenis *artificial intelligence* memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah manusia secara spesifik melalui data yang tersimpan dalam algoritma

### **2.4.1 Machine Learning**

Dalam penyelesaian suatu masalah melalui komputer, dibutuhkan algoritma (Alpaydin & Ethem, 2016). Algoritma adalah urutan instruksi yang dilakukan untuk mengubah input menjadi output, contoh dari penggunaan algoritma adalah untuk penyortiran (hlm 16).

*Machine learning* bukan hanya sekedar *database* ataupun masalah *Programming*, tetapi juga merupakan kebutuhan dalam *artificial intelligence* (hlm 17). *Machine learning* merupakan sistem dengan kemampuan untuk belajar dalam lingkungan yang berubah, melalui kemampuan ini desainer sistem tidak melihat dan memberikan solusi terhadap suatu masalah melainkan menggunakan kemampuan teknologi tersebut untuk beradaptasi (hlm 17).

#### 2.4.2 Deep Learning

Visi dari komputer adalah menemukan fitur terbaik yang dapat digunakan untuk mengklasifikasi secara akurat, banyak filter, transformasi, dan konvolusi gambar (Alpaydin & Ethem, 2016). Dalam *deep learning*, ide yang terdapat adalah untuk mempelajari tingkatan level dari berkembangnya abstraksi dengan kontribusi manusia secara minimal (hlm 106). Metode pembelajaran mendalam memiliki daya tarik terutama karena tidak memerlukan banyak campur tangan manual hingga tidak memerlukan untuk membuat fitur yang tepat ataupun transformasi yang sesuai (hlm 108).

#### 2.4.3 Artificial intelligence Art

*Artificial intelligence art* adalah seni yang dihasilkan oleh mesin dengan memanfaatkan algoritma, penggunaan teknologi ini dapat menghasilkan karya dengan menggabungkan data dari gambaran yang terdata hingga mempelajari gaya seni untuk membuat gambaran (JKT, 2023). *Artificial intelligence art* memiliki kemampuan untuk meniru gaya dari suatu gambar meskipun tidak akurat, hal tersebut terjadi karena terdapatnya keterbatasan dalam kemampuan teknologi sekarang untuk meniru suatu hal secara akurat.



Gambar 2. 28 Contoh gambar menggunakan MidJourney  
Source: <https://www.artstation.com/artwork/2q6O9g>

*Artificial intelligence art* digunakan untuk berbagai macam hal seperti referensi hingga membuat suatu karya itu sendiri. Melalui *artificial intelligence art*, pengidean sebuah karya dapat dihasilkan melalui menggabungkan gaya dan ide tertentu untuk menghasilkan visual dari pemikiran penggunanya.

*Artificial intelligence art* dapat membuka pintu dalam konteks artistik dan isu konseptual (Zylinska, 2020). *Artificial intelligence art* dapat memiliki bentuk kedua yang disebut sebagai *art for Another Intelligence* dimana berspekulasi masa depan seni dan mengeksplorasi seni dalam dunia pasca manusia (hlm. 18).

## **2.5 UX**

*User experience* adalah desain yang memiliki kegunaan untuk meningkatkan kepuasan pengguna dari suatu media melalui pengalaman penggunaannya saat berinteraksi dengan produk. *User experience* memiliki fokus untuk mendapatkan reaksi pengalaman dari pengguna (Malik & Frimadani, 2023). Pengalaman yang didapatkan dari *user experience* dapat terlihat dari kemudahan pengguna dalam menggunakan produk yang diberikan dan apakah pengguna dapat mengerti arti dari produk tersebut (hlm 7).

*User experience* harus memiliki usability yang baik sehingga pengguna dapat mengakses informasi yang diberikan tanpa adanya masalah, melalui pembuatan *user experience* hal yang harus dilakukan dan perhatikan adalah identifikasi masalah pengguna, user research, sketching, storyboarding, pembuatan *prototype*, iterasi, dan implementasi (hlm 7-11).

### **2.5.1 UI**

*User Interface (UI)* adalah suatu desain yang memiliki fokus terhadap interaksi pengguna dengan apa yang menjadi output dalam computer (Harris, 2018). Desain *user interface* yang baik memiliki bentuk yang mudah dipahami oleh penggunanya (hlm 6). *User Interface* adalah bagian desain yang penting terutama untuk kejelasan dari kegunaan suatu control, melalui *user interface*

yang terlihat dari control adalah hal seperti tombol, link, foto, tulisan, dll (Stone, Jarrett, & Woodroffe, 2005).

Suatu *user interface* yang baik adalah desain yang dapat digunakan secara natural oleh penggunanya, *interface* yang baik adalah desain yang dapat membuat seorang pengguna lupa menggunakan suatu produk (hlm 6).

### **2.5.2 Interaction Design**

Interaksi dalam konteks desain memiliki arti memiliki fungsi untuk membantu pengguna berkomunikasi dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari (Sharp, Preece, & Rogers, 2019). Dalam suatu interaksi terdapat banyak sisi yang bersangkutan,

### **2.5.3 Usability**

Usability adalah seberapa produk dapat digunakan oleh pengguna spesifik dengan efektifitas dan kepuasan dalam penggunaan produk tersebut dalam skenario tertentu (Stone, Jarrett, & Woodroffe, 2005). Dalam *usability* terdapat dua elemen yang penting yaitu efektifitas dan kepuasan, efektifitas dapat diartikan sebagai bahan yang dikeluarkan untuk akurasi dan kelengkapan dari hal yang ingin dicapai, sedangkan kepuasan adalah kenyamanan dan penerimaan berdasarkan pengguna dan orang-orang yang terdampak berdasarkan penggunaan produk tersebut (hlm 6).