

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Elemen Desain

Menurut Putra dalam buku *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (2018) menyatakan elemen desain merupakan salah satu hal terpenting dalam desain grafis, karena hal tersebut merupakan fundamental dalam mewujudkan prinsip desain. Elemen desain merupakan dasar desain yang bisa diartikan sebagai tongkat penopang agar tetap kokoh dan bisa berdiri. Elemen-elemen desain sendiri terdiri dari ruang, titik, bentuk, garis, tekstur, dan warna.

2.1.1 Garis

Anggraini (2014) menyatakan bahwa garis merupakan salah satu unsur desain yang menyambungkan satu titik dengan titik yang lain. Garis muncul dalam berbagai bentuk seperti garis lurus, garis lengkung, garis putus-putus, *zig-zag*, dan garis yang tidak beraturan. Garis merupakan sebuah komponen dasar dalam menciptakan sebuah bentuk.



Gambar 2.1 Garis dalam Game

Sumber: <https://www.gamedeveloper.com/design/incorporating-elements-principles-of-design-in-your-game>

Landa (2014) menyatakan peralatan dan cara menulis yang berbeda akan menciptakan hasil garis yang berbeda pula dengan satu sama lain. Setiap garis memiliki berbagai macam kategori, tujuan, dan fungsi yang berbeda dalam implementasinya.

2.1.2 Bidang dan Bentuk

Putra (2018) menyatakan bidang memiliki panjang dan lebar, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua yaitu bidang geometri dan bidang non geometri. Bidang geometri adalah sebuah bidang yang dapat diukur luasnya sedangkan bidang non geometris merupakan bidang yang sulit atau bahkan tidak mampu diukur luasnya. Bidang biasanya diwujudkan dengan kombinasi titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, atau bisa juga diwujudkan melalui pertemuan hasil goresan dari sebuah garis atau lebih.



Gambar 2.2 Bidang dan Bentuk
Sumber: <https://listamaze.com/video-games-changed-gaming-industry/>

Anggraini (2014) menyatakan bentuk merupakan segala sesuatu yang memiliki tinggi, lebar, dan diameter. Bentuk-bentuk dasar yang pada umumnya sering kita temui adalah kotak, lingkaran, segitiga, dan lonjong. Anggraini menyatakan kalau bentuk pada kategori sifat bisa dikategorikan menjadi tiga yaitu bentuk geometri, bentuk natural, dan bentuk abstrak.

2.1.3 Ilustrasi

Male (2017) menyatakan ilustrasi merupakan seni gambar yang digunakan untuk memberi penjelasan secara visual dalam sebuah hiburan atau cerita. Berbeda dengan seni rupa, ilustrasi tidak selalu diciptakan berdasarkan kepentingan atau kesenangan ilustrator baik dalam segi pikiran maupun emosi sehingga sebuah ilustrasi tidak bisa disebut 'ilustrasi' jika gambar tersebut tidak memiliki makna. Ilustrator dapat memasukan ide kreatifitasnya kedalam sebuah ilustrasi melalui pesan-pesan agar penikmat karya ini bisa menemukan makna tersembunyi dari karya ilustrator. Zeegen (2005) menyatakan ada berbagai macam teknik yang dapat digunakan dalam penciptaan ilustrasi, yaitu:

1. *Pencil*

Teknik ilustrasi menggunakan pensil merupakan teknik yang tidak kenal ampun karena kecil sekali ruang untuk menciptakan kesalahan sehingga hasil akhir menggunakan teknik ini bergantung kepada kemampuan ilustrator.



Gambar 2.3 Ilustrasi Menggunakan Pensil
Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/294000681897939503/>

2. *Watercolour*

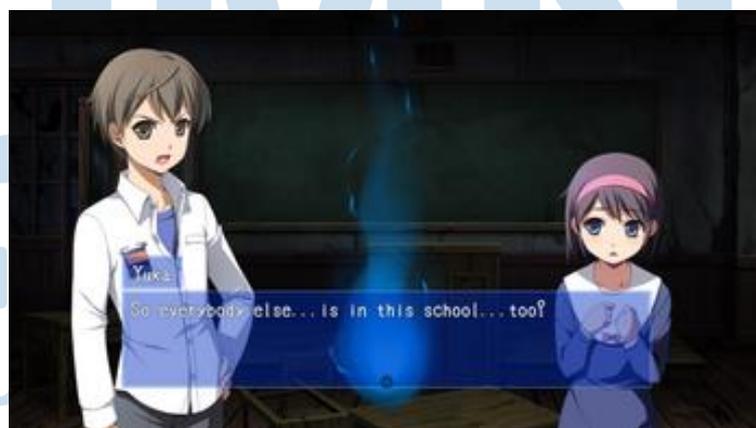
Teknik yang menggunakan cat air untuk menciptakan ilustrasi, dalam penggunaannya harus dari warna yang terang menuju gelap karena cat air bersifat tembus antara satu sama lain.



Gambar 2.4 Ilustrasi Menggunakan *Watercolour*
Sumber: <https://ekkoberry.itch.io/hot-cocoa-magic>

3. *Digital Art*

Teknik *digital* merupakan media campuran yang menggabungkan dan mencocokkan teknik yang diperlukan dalam sebuah proyek. Teknik *digital drawing* memberikan *illustrator* untuk melakukan perubahan elemen dalam sebuah ilustrasi sehingga hasil akhir dapat selalu berubah dan dapat diubah.



Gambar 2.5 Ilustrasi Menggunakan *Digital Art*
Sumber: <https://madnessway.itch.io/corpse-party-bloodcovered-visual-novel>

2.1.4 Warna

Landa (2014) menyatakan warna adalah elemen visual yang sangat kuat dan berpengaruh dalam komunikasi visual. Warna bisa digunakan untuk mengkomunikasikan emosi, memunculkan respon, dan memperkuat hirarki informasi untuk menciptakan suasana yang ingin disampaikan. Contohnya warna yang terang bisa memunculkan efek emosi yang cerah, sedangkan warna gelap memunculkan emosi tenang atau suram. Garis merupakan sebuah komponen dasar dalam menciptakan sebuah bentuk. Anggraini (2014) menyatakan terdapat beberapa kategori warna:

1. Warna Primer

Warna primer merupakan warna dasar yang tidak tersentuh oleh warna lainnya, warna inilah yang menjadi dasar dalam penggabungan warna-warna. Warna primer terdiri dari warna merah, kuning, dan biru.



Gambar 2.6 Warna Primer

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/396035360960684866/>

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan gabungan dari dua warna primer dengan perbandingan 1:1. Biru dan kuning menciptakan hijau, kuning dan merah menciptakan jingga, merah dan biru menciptakan ungu.



Gambar 2.7 Warna Sekunder

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/32932641016151052/>

3. Warna Tersier

Warna tersier merupakan gabungan dari salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Contohnya adalah warna jingga kekuningan bisa didapat dengan penggabungan warna kuning dan jingga.



Gambar 2.8 Warna Tersier

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/857865428990036430/>

Meghamala (2016) menyatakan warna merupakan suatu bentuk dari komunikasi non-verbal. Warna memiliki berbagai aspek dan arti tergantung dari budaya dan suasana yang bersangkutan. Pemilihan warna dapat mempengaruhi pesan yang akan disampaikan serta arti sekunder dalam komunikasi. Berikut ini merupakan beberapa warna dan artinya:

1. Hitam

Hitam merupakan warna yang menunjukkan kekuatan, stabilitas, dan tenaga. Warna ini juga sering dihubungkan dengan kecerdasan.

2. Putih

Putih merupakan warna yang sering dihubungkan dengan kesucian, kebersihan, dan keamanan. Warna ini juga dapat digunakan untuk menunjukkan netralitas.

3. Merah

Merah merupakan warna yang menunjukkan pergerakan, agresi dan antusiasme. Warna merah juga dapat diartikan sebagai simbol kehidupan.

4. Biru

Biru merupakan warna yang menunjukkan ketenangan, kebijaksanaan, dan loyalitas. Namun, biru juga dapat diartikan dengan kedinginan, tidak bersahabat, dan cuek.

5. Hijau

Hijau biasanya digunakan diartikan sebagai pertumbuhan, alam, dan uang. Warna ini juga diasosiasikan dengan kebaikan, kesuburan, harmoni, dan kedamaian.

6. Kuning

Kuning biasanya diartikan sebagai kebahagiaan dan optimisme, namun kadang warna kuning dapat diartikan dengan pengecut.

7. Ungu

Ungu biasanya diasosiasikan dengan kerajaan, kemakmuran, dan

kekayaan. Warna ini juga dapat mengartikan misteri, kebijaksanaan, dan rasa hormat.

8. Coklat

Coklat biasanya diartikan dengan reliabilitas, stabilitas, dan pertemanan. Warna ini berasal dari warna merah dan kuning, dan sebagian besar hitam sehingga warna coklat memiliki elemen-elemen dari warna tersebut.

2.1.5 Kontras

Anggraini (2014) menyatakan bahwa kontras merupakan warna yang berlawanan, terdapat perbedaan dari segi warna atau titik fokus. Jika benda yang dijadikan contoh tidak berwarna kontras dapat dilihat dari perbedaan antara gelap dan terang. Kontras dalam desain dapat digunakan untuk menekankan sebuah pesan atau objek visual dengan mengatur gelap dan terang suatu desain sehingga dapat membantu audiens fokus, dan dapat menambah kesan dramatis.



Gambar 2.9 Kontras

Sumber: <https://www.gamespot.com/reviews/contrast-review/1900-6415539/>

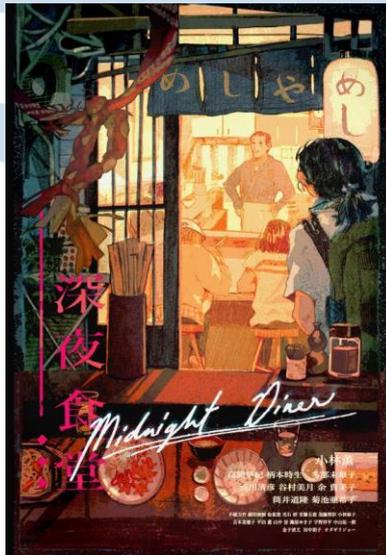
2.1.6 Prinsip Desain

Landa (2014) menyatakan komposisi desain yang baik memerlukan dasar-dasar prinsip desain yang baik, prinsip ini perlu diimplementasikan kedalam semua proyek desain yang ingin diciptakan. Dasar-dasar prinsip desain tersebut saling bergantung dan mempengaruhi satu sama lain sehingga

menciptakan gambar yang jelas. Menurut Putra dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan (2018) menyatakan prinsip desain dibagi menjadi lima hal, yaitu kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), penekanan (*emphasis*), dan proporsi.

1. *Unity*

Menurut Putra dalam buku *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (2018) menyatakan kesatuan merupakan penyatuan dari elemen-elemen desain sehingga menciptakan sebuah persatuan yang harmonis, satu elemen mendukung elemen lainnya untuk menyampaikan suatu pesan dari desain yang dibuat. Kesatuan bukan hanya sekedar kuantitas dari elemen-elemen desain, melainkan lebih mengarah kepada kualitas hubungan elemen-elemen desain.



Gambar 2.10 Prinsip Kesatuan

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/844493672495651/>

Landa (2014) menyatakan *Unity* merupakan bagian dari desain grafis yang menjelaskan tentang elemen-elemen desain yang saling berhubungan sehingga menciptakan sebuah gambaran desain secara lengkap. Elemen-elemen desain ini biasanya dibentuk menjadi sebuah objek yang bisa dipahami melalui persepsi manusia. *Unity* memiliki

peran penting dalam desain untuk memunculkan rasa tepat dalam *layout*.

2. *Balance*

Landa (2014) menyatakan keseimbangan adalah distribusi bobot visual dan stabilitas semua elemen visual secara merata. Desain yang seimbang memiliki cara sendiri dalam menunjukkan cara komunikasi yang harmonis, sedangkan desain yang tidak seimbang akan menonjol dan menarik reaksi yang negatif terhadap ketidakstabilan tersebut. Keseimbangan biasanya terdiri dari tiga faktor visual yaitu *visual weight*, *position*, dan *arrangement*.



Gambar 2.11 Prinsip Keseimbangan
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/563018696460085/>

3. *Rhythm*

Menurut Putra (2018) menyatakan ritme merupakan pembuatan desain dengan prinsip yang mengintegrasikan irama, hal ini juga bisa berarti pengulangan atau variasi dari elemen-elemen desain. Irama bisa diwujudkan melalui unsur-unsur berbeda dengan pola yang berirama dan unsur serupa serta konsistensi.



Gambar 2.12 Prinsip Ritme
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/422281209954785/>

4. *Emphasis*

Putra (2018) menyatakan kalau pada setiap bentuk desain akan selalu ada hal atau objek yang perlu ditonjolkan dari yang lain. Tujuan dari prinsip penekanan tersebut untuk mengarahkan pandangan pembaca agar pesan yang akan disampaikan bisa diterima dengan baik. Penekanan ini bisa dicapai dengan cara: permainan ukuran, latar belakang yang kontras, perbedaan warna, memanfaatkan bidang kosong dan perbedaan *font*.



Gambar 2.13 Prinsip Penekanan
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/844493673467351/>

Anggraini (2014) menyatakan penggunaan penekanan ini bertujuan untuk membangun visual sebagai pusat perhatian yang memiliki tujuan untuk menonjolkan salah satu elemen desain. Dengan menggunakan prinsip penekanan, informasi yang disampaikan kepada konsumen harus disampaikan menggunakan elemen visual yang kuat agar mencolok dan membekas terhadap target. Terdapat berbagai cara untuk menggunakan prinsip penekanan seperti menggunakan kontras, isolasi objek, dan penempatan objek.

5. *Balance*

Menurut Putra (2018) proporsi merupakan hubungan perbandingan antara suatu bagian elemen dengan bagian lain, atau perbandingan dengan elemen keseluruhan. Proporsi juga bisa diartikan dengan perubahan ukuran/*size* tanpa melakukan perubahan ukuran panjang, lebar, atau tinggi. Jika tidak ada proporsi dalam tata letak desain maka karya desain akan terlihat tidak wajar dan aneh.



Gambar 2.14 Prinsip Proporsi
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/75160862533564144/>

Landa (2014) menyatakan kalau proporsi merupakan ukuran suatu elemen desain dibandingkan dengan elemen lainnya dalam sebuah komposisi desain. Proporsi dalam sebuah desain perlu diperhatikan karena dengan memanipulasi ukuran kita bisa menemukan komposisi baru, ukuran akan menciptakan kontras antara elemen-elemen, manipulasi ukuran bisa memberikan ilusi 3 dimensi.

2.1.7 Tipografi

Menurut Poulin (2011) Tipografi merupakan desain dengan menggunakan tulisan. Tulisan adalah sebuah istilah untuk bentuk huruf, angka, alphabet, dan tanda baca yang kita satukan sehingga membentuk sebuah kata, kalimat, atau sebuah paragraf. Tipografi memiliki 2 fungsi utama yaitu penggunaan secara visual dan verbal. Tipografi memiliki beragam variasi yang bisa dikelompokkan menjadi *case*, *weight*, *posture*, *contrast*, dan *width*. Landa (2014) mengklasifikasikan jenis tipografi sebagai berikut:

1. *Old Style*

Merupakan jenis tulisan yang mendominasi industri percetakan selama 200 tahun. Jenis tipografi ini didasarkan dari proporsi tulisan *roman*. Contoh dari huruf *serif* jenis ini adalah *Goudy*, *Garamond*, dan *Palatinc*.

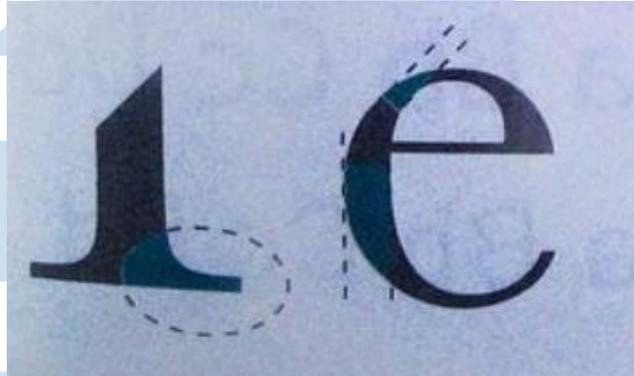


Gambar 2.15 Tipografi *Old Style*
Sumber: Angraini, (2014)

2. *Transitional*

Transitional pada huruf *serif* muncul pertama kali sekitar tahun 1692, jenis tulisan ini memiliki garis yang keras jika dibandingkan

dengan *old style*. Salah satu contoh dari huruf *serif* ini adalah *Baskerville*.



Gambar 2.16 Tipografi *Transitional*
Sumber: Anggraini, (2014)

3. *Modern*

Modern merupakan sebuah jenis tulisan *serif* yang muncul pada sekitar abad ke-17. Jenis tulisan *modern* memiliki garis yang ekstrim dan tulisan ini tipis pada bagian *bracket*. Contoh dari *font* ini adalah *Bodoni*, *Didot*, dan *Torino*.



Gambar 2.17 Tipografi *Modern*
Sumber: Anggraini, (2014)

4. *Slab Serif* atau *Egyptian Arts Serif*

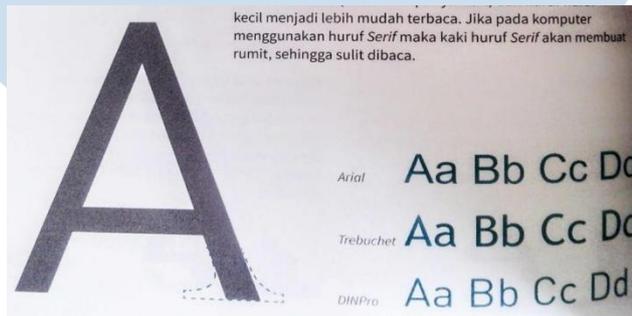
Slab Serif muncul sekitar abad ke-19, jenis tulisan ini ditandai dengan *serif* yang sangat tebal seperti bentuk tiang kokoh pada bangunan Mesir Kuno karena itu juga disebut juga *Egyptian Arts Serif*. Contoh dari *font* ini adalah *Boton*, *Calvert*, dan *Memphis*.



Gambar 2.18 Tipografi *Egyptian*
Sumber: Anggraini, (2014)

5. *San Serif*

Jenis tulisan *san serif* ini tidak memiliki *serif* dalam tulisannya atau tidak memiliki kait pada ujung huruf, huruf *san serif* memiliki lebar dari garis yang seimbang. Contoh *font* ini adalah *Futura*, *Gill Sans*, dan *Helvetica*.

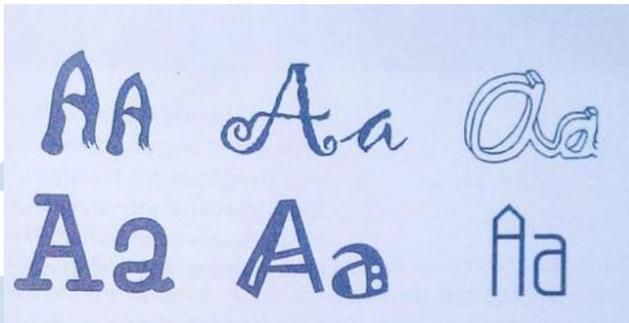


Gambar 2.19 Tipografi *Sans Serif*
Sumber: Anggraini, (2014)

6. Dekoratif

Jenis tulisan ini memiliki keunikan dan keistimewaan pada setiap jenis *font*nya karena jenis *font* ini tidak memiliki ciri khas yang spesifik. Huruf ini merupakan pengembangan dari bentuk yang sudah ada hanya ditambahkan hiasan atau ornamen.

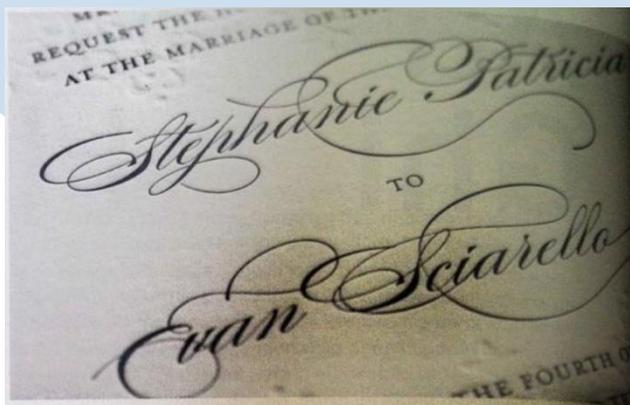
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.20 Tipografi Dekoratif
Sumber: Anggraini, (2014)

7. *Script*

Jenis tulisan ini memiliki kemiripan dengan tulisan tangan, jenis tulisan ini biasanya miring dan berhubung. Jenis tulisan script biasanya digunakan alat tulis tajam, pensil, atau kuas, dan lain-lain.



Gambar 2.21 Tipografi *Script*
Sumber: Anggraini, (2014)

2.2 *Visual Novel*

Menurut Bashova dan Pachovski (2013), *visual novel* merupakan *game* multimedia yang memiliki semua elemen multimedia seperti teks, backgrounds, karakter, musik, suara, dan interaksi dengan pemain. *Visual novel* pada umumnya menceritakan sebuah cerita melalui teks perbincangan yang panjang disertai dengan gambar-gambar yang mendukung cerita tersebut. *Visual novel* pada umumnya merupakan cerita yang bercabang karena ada opsi pilihan yang dimana pemain harus memilih dan menentukan langkah selanjutnya sebuah cerita dan berdasarkan pilihan tersebut dapat mencapai akhir cerita tertentu, karena hal tersebut pemain

jadi terdorong untuk memainkan *visual novel* itu kembali untuk memilih opsi alternatif yang tersedia.

2.2.1 Visual Novel Sebagai Media Informasi

Media informasi menurut *International Institute for Information Design* dalam Coates dan Ellison (2014), adalah mendefinisikan, merencanakan dan pengemasan konten sebuah pesan dan pada keadaan apa konten tersebut disampaikan, dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi terhadap target audiens yang dituju. Media informasi bertujuan untuk mempermudah menemukan informasi, instruksi, atau data yang dapat dimengerti dengan mudah oleh audiens dalam bentuk visual, contohnya dengan melihat lampu merah kita bisa tau untuk segera jalan, rambu di pinggir jalan berguna untuk memberi peringatan, dan bentuk-bentuk media informasi lainnya. Contoh *visual novel* yang dapat menjadi media informasi adalah *Phoenix Wright: Ace Attorney by Capcom (2001)* yang menceritakan pengacara hukum yang berusaha membela kliennya.

2.2.2 Visual Novel Sebagai Media Interaktif

Menurut Maharani (2020), media interaktif adalah integrasi dari sebuah media digital melalui kombinasi antara teks, grafik, suara, dan gambar yang bergerak menjadi lingkungan digital yang terstruktur sehingga menjadi alat bantu untuk berinteraksi dengan data tersebut sesuai dengan kebutuhannya. Vaughan (2011) menyatakan media interaktif dan media non-interaktif memiliki perbedaan yang signifikan yaitu media interaktif meningkatkan *user experience*. Untuk mencapai hal tersebut diperlukan beberapa elemen berikut:

1. Teks

Teks merupakan sebuah perantara komunikasi yang dimana setiap pesannya membentuk dan mengandung sebuah makna khusus. Untuk memahami teks yang tertera, user memerlukan kemampuan seperti membaca dan menulis. Penggunaan teks pada media interaktif biasanya diintegrasikan dengan tombol, judul, dan pilihan menu.

2. Gambar

Gambar merupakan salah satu elemen interaktif yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui visual. Gambar bisa terbentuk dari campuran oleh berbagai macam warna yang membentuk sebuah gambaran tertentu. Gambar juga tidak harus muncul pada bentuk statis, gambar bisa diciptakan melalui ilusi atau cerita tertentu yang membuat gambar tersebut bermakna. Pada akhirnya gambar berfungsi untuk memberikan kesan dan pengalaman yang tidak lupa mengandung informasi kepada pengguna yang menggunakan media interaktif tersebut.

3. Suara

Suara merupakan salah satu elemen media interaktif yang paling mempengaruhi indra manusia selain indra penglihatan. Suara digunakan untuk memberikan informasi atau pesan yang disampaikan melalui perkataan yang diucapkan baik dalam bentuk sebuah bisikan hingga sebuah teriakan. Dalam media interaktif suara dapat digunakan untuk menciptakan suasana tertentu bagi *user*, seperti suara sunyi bisa menciptakan rasa was-was bagi pengguna. Penggunaan suara dalam media interaktif memiliki dampak yang sangat signifikan dalam memberikan perbedaan media interaktif biasa dengan profesional. Namun hal tersebut merupakan pedang bermata dua karena penggunaan suara yang asal-asalan akan menutup bahkan merusak dari pesan yang ingin disampaikan melalui media interaktif kepada pengguna.

4. Animasi

Animasi merupakan salah satu elemen media interaktif yang dapat menciptakan rasa hidup dengan cara menampilkan sebuah potongan-potongan gambar atau teks tersebut secara bergantian dengan tempo tertentu. Animasi digunakan dalam media interaktif untuk menghilangkan kesan statik dan menciptakan sebuah visual yang terus

berubah seiring waktu. Namun penggunaan animasi harus disesuaikan dengan media interaktif yang akan digunakan karena jika digunakan berlebihan akan merusak atau mengambil fokus dari pesan yang ingin disampaikan.

5. Video

Video merupakan salah satu elemen media interaktif yang terdiri dari gambar-gambar berurutan yang perubahannya sangat cepat. Video merupakan elemen media interaktif yang paling menarik dalam menyampaikan pesan karena video secara efektif dapat mempermudah pemahaman akan pesan oleh pengguna dengan cara mencampur elemen-elemen media interaktif sebelumnya. Melalui video, lebih mudah untuk memasukan pesan dan cerita yang dimana dapat dinikmati oleh pengguna.

2.2.3 *Interactive Storytelling*

Menurut Lebowitz, J., & Klug, C. (2011), *interactive storytelling* merupakan sebuah media interaktif yang didalamnya memiliki unsur naratif yang berkaitan erat dengan video game. Dalam *interactive storytelling*, pemain memiliki peran aktif dalam cerita dan berperan sebagai protagonis atas sebuah cerita.

Ciesla (2019) menyatakan ada beberapa elemen penting yang selalu dipraktikkan ketika menciptakan story telling dalam sebuah *visual novel*, yaitu:

1. *Put the Story First*

Sinopsis cerita yang baik merupakan hal yang penting sebelum masuk ke segi teknis dalam sebuah *visual novel*. Sinopsis berguna sebagai benang merah yang akan membantu dalam menciptakan cerita dan ilustrasi yang konsisten.

2. *Choose the Engine Carefully*

Dalam penciptaan *visual novel*, perlu ditentukan terlebih dahulu *software* yang akan digunakan sebagai basis sebuah *visual novel* karena tidak semua *software* cocok dengan keperluan, kemampuan, atau kebiasaan pencipta *visual novel*.

3. *Don't Overlook the Audiovisuals*

Dalam menciptakan atmosfer dalam sebuah *visual novel* perlu diperhatikan ilustrasi karakter, *background*, dan musik karena elemen-elemen ini dapat meningkatkan kualitas dari *visual novel* itu sendiri. Lebih baik tidak menggunakan ilustrasi atau musik dalam sebuah *visual novel* daripada menggunakan aset-aset yang amatir.

4. *Make Your Characters Grow*

Perubahan merupakan elemen yang penting dalam sebuah cerita, maka karakter-karakter dalam sebuah *visual novel* terutama karakter utama harus memiliki perkembangan karakter dari posisi mereka di awal cerita, hal tersebut bisa dicapai dengan memberikan karakter tujuan, tantangan, dan hadiah.

5. *Honor the Sub-genre of Your Visual Novel*

Pemain memiliki sebuah ekspektasi ketika mereka memainkan sebuah *visual novel* dengan genre yang mereka pilih, maka genre perlu ditentukan dari awal penciptaan *visual novel* karena kekecewaan dapat menyebabkan pemain tidak ingin memainkan *visual novel* tersebut.

6. *Use Cliches Wisely*

Dalam era dimana terdapat ribuan *visual novel* di platform-platform besar, kegunaan *cliches* sangat terbatas. Keunikan dalam sinopsis, karakter, dan pendekatan cerita sangat berperan penting agar mendapat perhatian dari audiens.

7. *Trim Unnecessary Elements*

Jangan memasukan elemen-elemen yang tidak penting untuk sebuah cerita atau pengembangan karakter utama dalam *visual novel* karena elemen-elemen tersebut hanya akan memperkeruh cerita yang disampaikan ke audiens dan akan membuat mereka bingung dan frustrasi.

8. *Bond with Your Audience*

Seaneh apapun setting dalam suatu *visual novel*, salah satu hal yang membuat *visual novel* menarik adalah relatibilitas antara karakter utama dengan pemain. Dengan memasukan elemen-elemen yang bisa mendorong emosi seperti balas dendam, pengampunan, dan lain-lain dapat dipastikan akan muncul relasi dengan pemain.

9. *Only Provide the Endings Your Story Needs*

Visual novel terkenal dengan *multiple endings*, namun ada juga yang hanya memiliki satu akhir cerita. Hal yang perlu diperhatikan adalah bukan jumlah banyaknya akhir cerita melainkan kualitas dari akhir cerita.

10. *Indulge in Forced Reading Sparingly*

Force readings atau dialog yang tidak bisa di *skip* dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang mencekam agar terasa lebih dramatis, tetapi harus dilakukan secara hati-hati karena jika terlalu banyak akan membuat kesal pemain. *Force readings* lebih efektif digunakan saat *stage* akhir dari sebuah cerita atau situasi yang sangat dramatis.

2.2.4 *Genre Visual Novel*

Menurut Finley (2023), *visual novel* memiliki berbagai macam genre, setiap genre memiliki topik, keunggulan dan kekurangannya masing-masing sesuai dengan target audiens yang ditarget. Beberapa genre *visual novel* seperti:

1. *Kinetic Visual Novel*

Visual novel kinetik memiliki cerita yang paling standar karena ceritanya tidak memiliki cabang atau pilihan yang dapat dipilih pemain. *Visual novel* ini hanya memiliki 1 alur cerita. *Visual novel* kinetik masih tetap memiliki 2 karakteristik dari sebuah *visual novel* yaitu, visual dan audio.

2. *Hybrid Visual Novel*

Hybrid visual novel memiliki fitur tradisional seperti *character sprites* yang dapat berubah bentuk saat berdialog, kotak teks, cerita, pilihan untuk pemain, serta naratif bercabang. Elemen dasar ini kemudian digabungkan dengan genre lain seperti *action adventure*, *strategy RPG*, dan lain-lain.

3. *Romance*

Visual novel genre ini fokus pada romansa antar karakter dan pemain, *visual novel* bergenre *romance* memiliki beberapa rute yang dapat dipilih berdasarkan karakter yang berbeda.

4. *Stat Raising*

Visual novel ini memiliki elemen *grinding* seperti melakukan sesuatu berulang kali sampai mendapatkan barang, uang, atau benda lainnya yang dapat mendorong *progress* sebuah cerita.

5. *Dating sims*

Dating sims merupakan *subgenre* dari game simulasi, mereka memiliki *storytelling* dan tampilan *visual novel*. Pada genre ini, pemain diharuskan meningkatkan *skill character* untuk memikat dan menjaga relasi dengan *love interest* dalam game tersebut.

6. *Mobile Visual Novel*

Visual novel yang tersedia melalui ponsel dan di-*publish* dalam bentuk “*chapters*” atau “*episodes*” yang dapat dibuka menggunakan energi atau menggunakan pembayaran melalui

microtransactions. Selain yang bersifat “chapters” ada juga yang bersifat *standalone* yang mengharuskan pemain untuk membeli untuk memainkannya dan mendapatkan game *visual novel* dalam bentuk *full game*.

2.2.5 Aset Visual Novel

Menurut Finley (2023), aset dalam sebuah *visual novel* memiliki tugas agar cerita yang disampaikan dengan cara yang simpel dan efektif. Dibandingkan dengan genre game lain, aset *visual novel* memiliki efek besar agar pemain lebih mudah beradaptasi untuk memainkan game tersebut. Sesuai dengan genrenya, aset sebuah *visual novel* dapat didesain dengan simpel atau detail sesuai dengan estetika yang ingin dicapai pembuat.

1. UI (User Interface)

UI dalam *visual novel* memiliki peran penting dikarenakan pemain akan selalu berinteraksi dengan UI tersebut baik dalam bentuk mengklik kotak teks, melanjutkan cerita, melakukan *save progress*, dan lain-lain.



Gambar 2.22 User Interface Visual Novel
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/22588435623380979/>

2. Character Sprites

Character sprites merupakan representasi visual dari pemain dan NPC dalam sebuah *visual novel* dalam bentuk ilustrasi. *Character sprites* dapat muncul dalam dua bentuk, gambar statis dan animasi.

Setiap karakter sebuah *visual novel* biasanya memiliki beberapa variasi yang terlihat dari pose, ekspresi, bahasa tubuh, dan lain-lain. Variasi ini digunakan untuk menyampaikan emosi dan reaksi dari karakter dalam sebuah *visual novel* atas situasi-situasi yang dipilih dan dihadapi.

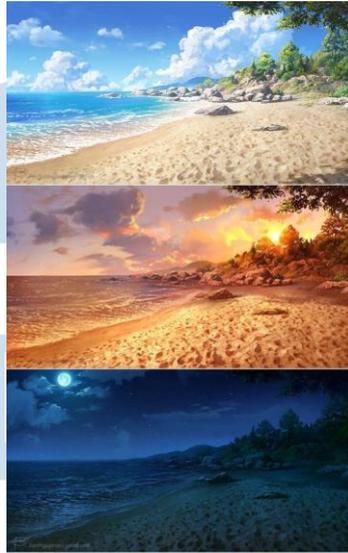


Gambar 2.23 *Character Sprites Visual Novel*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/26036504090580862/>

3. *Background Art*

Latar dari sebuah *visual novel* yang menunjukkan dunia dari *visual novel* dan lokasi-lokasi yang dieksplorasi oleh pemain dan karakter sesuai dengan perjalanan cerita sehingga dapat memberikan sugesti kepada pemain. *Background art* merupakan ilustrasi dan memiliki detail yang bervariasi sehingga dalam suatu game *visual novel*, pemain dapat melihat sedikit maupun banyak *background art* sesuai dengan budget yang dimiliki.

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 2.24 *Background Art Visual Novel*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/649996158719273948/>

4. *CGs*

CGs merupakan sebuah ilustrasi yang muncul dalam bentuk *key art* ketika ada momen-momen penting dalam sebuah cerita yang perlu ditampilkan dalam *visual novel*. *CGs* biasanya dijadikan hadiah untuk pemain yang berhasil menjumpainya ketika berhasil menemukan dan mencapai bagian penting cerita sebuah karakter.

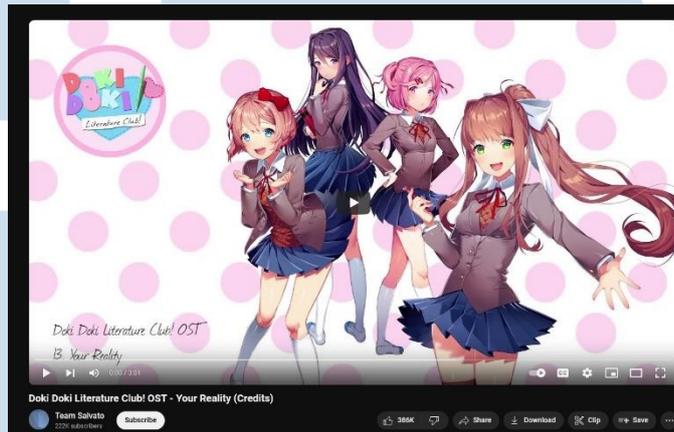


Gambar 2.25 *CGs Art Visual Novel*
Sumber: <https://anime.goodfon.com/other-anime/wallpaper-download-1920x1080-cg-game-ero-game-visual-novel-anime-japonese-asian-asiatic-7.html>

5. *Soundtrack*

Soundtrack atau *ambient sound* memiliki peran penting untuk menciptakan dunia yang dimainkan oleh pemain lebih hidup, efek

suara ini bisa hadir dalam bentuk suara binatang, suara orang berbicara, dan lain-lain. *Soundtrack* juga dapat memberikan kesan yang lebih ketika digabungkan dengan *background art* karena dapat memberikan sebuah lokasi nuansanya sendiri dan membuat pemain mengalami pengalaman yang lebih imersif.



Gambar 2.26 *Visual Novel OST*

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=CAL4WMpBNs0>

2.2.6 *Character Archetypes*

Menurut Tillman (2019), setiap karakter memiliki ciri masing-masing, ciri-ciri ini biasa disebut *archetypes* dan berguna agar kita lebih mudah mengkategorikan mereka. *Archetypes* merupakan dasar atau cetakan dari sebuah orang, sifat, dan kelakuan yang ingin ditunjukkan dalam sebuah cerita, *archetypes* biasanya muncul dalam segi baik maupun buruk. Pada masa ini terdapat berbagai *archetypes*, namun ada beberapa *archetypes* yang selalu muncul dalam *storytelling*:

1. *The Hero*

Archetypes "hero" merupakan seorang karakter yang memiliki sifat pemberani, tidak mementingkan diri sendiri, dan bersedia untuk membantu siapapun yang butuh sesulit apapun situasinya.

2. *The Shadow*

Ketika menciptakan *archetypes "hero"* secara tidak langsung memerlukan lawan agar karakter tersebut bisa berinteraksi dan

mendorong cerita. *Archetype "shadow"* merupakan seseorang yang berlawanan dari "*hero*", memiliki sifat bengis, misterius, sulit diajak bekerjasama, dan jahat.

3. *The Fool*

"*The Fool*" merupakan salah satu *archetypes* yang bersifat karakter pendukung. *The fools* memiliki peran untuk menciptakan cerita kearah kekacauan sehingga karakter-karakter lainnya akan memasuki situasi yang tidak diinginkan. Karakter ini biasanya berguna untuk memberikan ujian kepada karakter utama dan berguna untuk menunjukkan bagaimana sebuah karakter utama dalam cerita menghadapi situasi tersebut dan memberikan gambaran tentang sifat karakter.

4. *The Anima/ Animus*

Archetypes anima dan *animus* merupakan representasi dari *love interest* dalam sebuah cerita. *Love interest* ini tidak harus jadi milik karakter utama saja, karakter ini bisa juga ditujukan kepada audiens yang sedang melihat cerita tersebut. *The anima/animus* hadir untuk memikat pada audiens sehingga kalau terjadi sesuatu kepada karakter ini dapat memunculkan berbagai bentuk emosi.

5. *The Mentor*

Archetypes "The mentor" memiliki peran untuk menyadarkan karakter utama sebuah cerita akan potensi yang dimilikinya. Karakter mentor biasanya digambarkan dalam bentuk orang yang sudah berumur dikarenakan dalam budaya mengasosiasikan kebijakan seseorang dengan umur. Namun hal tersebut tidak selalu menjadi acuan karena ada cerita-cerita yang dimana karakter mentor memiliki umur yang sama bahkan lebih muda dari karakter utama.

6. *The Trickster*

Archetypes "The Trickster" dapat muncul dalam sisi baik maupun jahat karena karakter ini berusaha untuk menggerakkan cerita untuk kepentingannya sendiri. Karakter ini memiliki peran penting dalam sebuah cerita karena mereka hadir sebagai ujian mental untuk karakter utama yang harus dihadapi sebelum menghadapi antagonis sebuah cerita dalam bentuk fisik maupun mental.

2.3 Sejarah Ratu Dyah Gitarja

Muljana (2005) menyatakan melalui buku *Menuju Puncak Kemegahan Kerajaan Majapahit* merupakan sebuah kerajaan yang terletak di Provinsi Jawa Timur yang berdiri pada tahun 1293-1527 Masehi. Kerajaan Majapahit merupakan kerajaan Hindu-Buddha terakhir yang menguasai Nusantara, hal tersebut bisa dilihat dari deskripsi kitab *Negarakertagama*.

Muljana (1979) menyatakan dalam buku *Nagarakretagama dan Tafsir Sejarahnya* nama asli Tribhuwana Wijayatunggadewi adalah Dyah Gitarja. Ia merupakan putri dari Raden Wijaya yang merupakan pendiri kerajaan Majapahit dan Dyah Gayatri, Dyah Gitarja memiliki adik kandung bernama Dyah Wiyat dan memiliki kakak tiri bernama Jayanegara yang merupakan raja kedua dari kerajaan Majapahit.

Setelah Raden Wijaya meninggal dan digantikan Jayanegara (1309-1328), Dyah Gitarja diangkat sebagai penguasa bawahan di Jiwana bergelar *Bhre Kahuripan*. Saat Jayanegara memerintah, ia melarang kedua adik perempuannya untuk menikah dikarenakan ketakutan takhtanya terancam ketika ada laki-laki yang terhubung dengan kerajaan melalui kedua adik perempuannya.

Setelah Jayanegara meninggal, kandidat menjadi pemimpin kerajaan Majapahit jatuh kepada Dyah Gayatri sebagai istri Raden Wijaya, namun pada saat ini Dyah Gayatri sudah menjadi pendeta Buddha sehingga tidak bisa mengambil posisi tersebut, maka Dyah Gitarja naik takhta atas perintah ibunya untuk menggantikan Jayanegara dan pemerintahannya diwakili putrinya. Melalui prasasti

Singasari (1351) kita mengetahui gelar abhisekanya ratu Dyah Gitarja adalah *Tribhuwana Wijayatunggadewi Maharajasa Jayawisnuwardhani*.

Ratu Dyah Gitarja dalam kepemimpinannya memegang falsafah *smara bhumi adi manggala* yang berarti seorang pemimpin harus membawa kesatuan untuk rakyat-rakyatnya dan menjaga kedamaian dunia. Selain itu ada falsafah mulat *laku jantraning dahana* yang berarti seorang pemimpin harus meneladani bintang di ketinggian karena harus menjadi panutan dan contoh kepada orang-orang yang ia pimpin.

Ratu Dyah Gitarja memerintah berdampingan dengan suaminya, Kertawardhana. Pemberontakan Sadeng dan Keta merupakan peristiwa pemberontakan yang terjadi pada masa pemerintahan Dyah Gitarja pada tahun 1331, pada pemberontakan ini terjadi perebutan posisi sebagai panglima antara Gajah Mada dan Ra Kembar, Gajah Mada kecewa ketika penyerangan terhadap Sadeng dan Keta sudah didahului oleh Ra Kembar dan berniat untuk bertarung dengannya. Karena persaingan inilah, pada akhirnya ratu Dyah Gitarja mengambil posisi panglima perang dalam menyerang pemberontakan ini.

Salah satu peristiwa penting dalam pemerintahan ratu Dyah Gitarja adalah Sumpah Palapa yang dilakukan oleh Gajah Mada. Sumpah Palapa ini pada dasarnya merupakan program politik Gajah Mada yang berusaha untuk menyatukan kembali negara-negara di seberang lautan yang lepas pada masa pemerintahan dulu dan menyatukannya kepada Majapahit. Meskipun dicemooh oleh para menteri karena hal tersebut sesuatu yang mustahil, pada akhirnya Gajah Mada bisa menguasai pulau Bali, serta sisa-sisa wilayah kekuasaan kerajaan Sriwijaya dan Kerajaan Melayu.

Pada masa pemerintahan Dyah Gitarja ini terkenal dengan ekspansi Majapahit, salah satunya penyebabnya adalah Sumpah Palapa Gajah Mada dan Adityawarman yang dikirim oleh ratu Dyah Gitarja untuk menaklukkan daerah sumatra. Pemerintahan ratu Dyah Gitarja selesai pada tahun 1351 setelah mengeluarkan Prasasti Singasari dan ibunya Dyah Gayatri meninggal dunia

sehingga berakhirlah perannya sebagai pengganti pemimpin kerajaan Majapahit, setelah turun takhta kembali menjadi Bhre Kahuripan posisinya digantikan oleh putranya bernama Hayam Wuruk, setelah turun takhta Dyah Gitarja memiliki peran sebagai penasihat Hayam Wuruk selama memimpin. Waktu kematian Dyah Gitarja tidak diketahui secara pasti, namun berdasarkan Serat Pararaton menyebutkan Bhre Kahuripan meninggal dunia setelah pengangkatan Gajah Enggon pada tahun 1371.

2.3.1 Ragam Busana Masa Majapahit

Kemendikbud (2021) dalam buku yang berjudul *Ragam Busana Masa Majapahit di Jawa Timur* menunjukkan tentang ragam busana pada masa kerajaan Majapahit baik dari bentuk pakaian, jenis pakaian, dan fungsi pakaian. Pangklasifikasikan bentuk, jenis, dan fungsi pakaian pada masa ini dipengaruhi oleh beberapa elemen seperti penggolongan jenis kelamin, stratifikasi social atau kasta, serta entitas (penggambaran dewa-dewi).

2.3.2 Pakaian dan Perhiasan Perempaun

Kemendikbud (2021) menyatakan sumber sastra Jawa Kuno terutama yang berasal dari kerajaan Majapahit memberikan banyak keterangan jenis kain dan busana yang digunakan pada masa itu, adapun pakaian dan perhiasan yang biasa digunakan oleh bangsawan perempuan pada masa itu, terdiri dari:

1. Mahkota, sebuah susunan atau perhiasan rambut yang tinggi dan dihiasi dengan permata.
2. Jamang, sebuah tepian yang terletak pada mahkota untuk perbatasan dahi dan rambut.
3. Subang atau anting-anting, digunakan pada daun telinga.
4. Kalung, terdiri dari satu susun hingga dua susun dan digantungkan di leher.
5. *Upavita* atau selempang kasta, berupa tali tanpa hiasan atau berhias mutiara yang dipakaikan dari bahu kiri turun ke pinggang kanan.
6. Kelat bahu, yang terletak pada bagian lengan atas atau *biceps*, ada yang berhiaskan permata dan ada yang polos tanpa hiasan.

7. Gelang tangan, perhiasan yang dipakai pada pergelangan tangan, bias dalam bentuk untaian mutiara, permata, maupun polos.
8. Selendang, sebuah kain yang dipakai dari bahu kiri hingga kepinggang, kain ini juga kadang digunakan sebagai ikat kepala.
9. *Uncal*, sebuah perhiasan yang terletak pada ikat pinggang atau ikat pinggul yang terletak didepan paha.
10. Ikat pinggang, sebuah kain yang digunakan di sekeliling pinggang dan kedua ujungnya diikat.
11. Kain, terdiri dari berbagai lapisan, mulai dari kain pendek sampai lutut dan kain panjang sampai mata kaki, kain ini dililitkan di badan mulai dari pinggang ke bawah.



| Candi Tegowangi, Kediri - Relief Kunthi

Gambar 2.27 *Candi Tegowangi, Kediri-Relief Kunthi*
 Sumber: Buku Ragam Busana Masa Majapahit di Jawa Timur

2.3.3 Pakaian dan Perhiasan Laki-Laki

Sementara itu, pakaian dan perhiasan yang biasa digunakan laki-laki pada masa kerajaan Majapahit tidak berbeda jauh dengan yang dipakai oleh perempuan. Berikut ini merupakan pakaian dan perhiasan pada busana bangsawan laki-laki yang berbeda dengan perempuan, terdiri dari:

1. Ikat dada, sebuah kain yang diikatkan dan dilingkarkan pada badan terutama bagian antara dada dan perut.
2. Sampur, sebuah kain dipakai di pinggang atau pinggul yang ujungnya menjuntai di sekitar pinggang.

3. Ikat lutut, agar ketika dalam posisi duduk lebih nyaman.
4. Gelang kaki, sebuah gelang perhiasan yang digunakan pada pergelangan kaki yang berupa untaian mutiara atau polos.
5. Bunga, digunakan untuk mempercantik penampilan, biasa diletakan pada belahan rambut atau diselipkan ditelinga.



| Candi Tegowangi, Kediri - Relief Sadewa

Gambar 2.28 *Candi Tegowangi, Kediri-Relief Sadewa*
 Sumber: Buku Ragam Busana Masa Majapahit di Jawa Timur

Untuk prajurit, hiasan badan yang dikenakan tidak selengkap hiasan yang dikenakan para kerabat kerajaan atau raja. Biasanya hanya rambut yang disisir kemudian disanggul dan ditutup mahkota kecil atau hiasan seperti bunga. Untuk perhiasan yang digunakan biasanya pada pergelangan tangan dan kaki berhias mutiara, kelat bahu dengan hiasan, pinggang menggunakan *upawita*, kemudian kain yang dikenakan dari pinggang hingga mata kaki.



| Candi Penataran - Prajurit perang

Gambar 2.29 *Candi Penataran-Prajurit Perang*
 Sumber: Buku Ragam Busana Masa Majapahit di Jawa Timur

2.4 Perkembangan Aspek-Aspek Psikis

Octavia (2020) menyatakan melalui buku *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*, perkembangan psikis remaja merupakan perubahan yang terjadi pada jiwa, pikiran, dan emosi yang menjadi lebih matang atau dewasa dalam menghadapi kehidupan. Perkembangan psikis tidak dapat diukur atau dilihat secara langsung, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan psikis adalah spiritual dan kecerdasan emosional dari individu, kecerdasan emosional berhubungan dengan emosi, perasaan, dan pikiran. Sedangkan kecerdasan spiritual berhubungan dengan agama dan keyakinan. Berikut ini merupakan perubahan yang terjadi pada psikologis pada masa remaja:

1. Usia individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa
2. Kematangan seksual sehingga memberikan dorongan dan emosi baru
3. Munculnya kesadaran terhadap diri dan mengevaluasi kembali obsesi dan cita-citanya
4. Keinginan berinteraksi dan persahabatan lebih luas baik dengan teman sejenis maupun lawan jenis
5. Munculnya konflik-konflik sebagai masa transisi dari masa anak menuju ke dewasa untuk memelihara identitas diri
6. Munculnya kecanggungan bagi remaja untuk menyesuaikan diri terhadap perubahan fisik
7. Peningkatan intelektual dalam cara berpikir remaja yang memungkinkan berhubungan dalam hubungan sosial orang dewasa.

2.4.1 Teori Kognitif

Sutarto (2017) menyatakan belajar menurut teori kognitif merupakan suatu proses atau usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam seorang individu karena terjadi proses interaksi secara aktif dengan lingkungan individu untuk memperoleh suatu perubahan baik dalam bentuk pemahaman, pengetahuan, keterampilan, tingkah laku, nilai serta sikap yang bersifat relatif dan membekas. Contoh pembelajaran dalam individu, andaikan seseorang melakukan observasi terhadap sesuatu dalam perjalanan

dan melakukan aktifitas mental, kemudian ia menceritakan pengalamannya selama perjalanan dan karena ia tidak bisa memunculkan objek-objek yang dilihat semasa perjalanan, maka ia menggambarkan objek tersebut melalui bentuk kata-kata dan kalimat, melalui contoh tersebut telah terjadi proses belajar dan terjadi perubahan terhadap pengetahuan dan pemahaman.

Sutarto (2017) menjabarkan implikasi teori kognitif oleh Piaget dalam pembelajaran, ada beberapa hal penting dalam teori tersebut, diantaranya yaitu:

1. Individu yang dapat mengembangkan pengetahuannya secara mandiri

Poin ini menjadi poin utama dari teori belajar kognitif Piaget karena individu mampu mengalami kemajuan tingkat perkembangan kognitif atau bisa disebut juga dengan meningkatnya pengetahuan ke tingkat yang lebih tinggi, hal ini bisa dicapai ketika pengetahuan yang dimiliki individu dapat ditingkatkan dan dibentuk melalui interaksi dengan lingkungannya secara terus menerus dan selalu berubah. Peningkatan pengetahuan dapat dicapai ketika individu mampu berinteraksi, beradaptasi dengan lingkungan tersebut, secara simple seorang individu yang pintar akan mampu belajar secara mandiri melalui lingkungannya.

2. Individualisasi dalam pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, perkembangan seorang individu harus didasarkan pada perkembangan secara kognitif atau proses pembelajaran individu harus sesuai dengan tingkat perkembangan individu. Kesuksesan belajar akan lebih berhasil jika disesuaikan dengan perkembangan kognitif karena setiap individu memiliki karakteristik kognitif yang berbeda dari satu sama lain. Teori ini menekankan kalau individu yang berbeda akan menerima informasi secara berbeda, maka dari itu proses belajar seseorang harus sesuai dengan umurnya dan tidak bisa dipukul rata.

Sutarto (2017) menjabarkan teori belajar Jerome S. Bruner dalam pembelajaran, menurut Bruner ada 3 proses kognitif ketika individu sedang belajar yaitu proses penerimaan informasi baru, proses mengolah informasi yang diterima, dan yang terakhir proses menguji relevansi dan ketepatan informasi. Menurut Bruner, ada beberapa poin penting yang harus diperhatikan dalam pembelajaran agar pengetahuan yang didapat mudah dicerna, diantaranya yaitu:

1. Struktur pengetahuan

Kurikulum harus berisikan struktur pengetahuan yang berisikan ide, gagasan, konsep dasar, contoh-contoh konsep yang dianggap penting. Hal ini penting untuk membantu siswa untuk melihat fakta-fakta yang secara sekilas tidak berhubungan, dapat dihubungkan dengan satu sama lain serta dengan informasi yang sebelumnya dimiliki oleh siswa.

2. Kesiapan belajar

Kesiapan belajar terdiri atas kesiapan yang berupa keterampilan yang memungkinkan seorang individu untuk menguasai keterampilan yang tingkatnya lebih tinggi. Untuk mengetahui kesiapan belajar siswa, bisa dilakukan dengan memberikan tes mengenai materi awal yang akan dibahas.

3. Intuisi

Intuisi yang dimaksud Bruner merupakan teknik-teknik intelektual yang dapat digunakan tanpa melalui langkah analitis. Cara terbaik untuk belajar dilakukan dengan memahami konsep, arti dan hubungan melalui proses intuitif sehingga menemukan sebuah kesimpulan atau konklusi. Berpikir secara intuitif hanya bisa dilakukan apabila seorang individu menguasai ilmu yang luas tentang bidang yang dibahas.

4. Motivasi

Motivasi merupakan keadaan atau situasi dalam yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas dan memperoleh tujuan tertentu, kondisi tertentu dapat digunakan untuk mempengaruhi siswa untuk belajar serta membantu untuk mendorong siswa untuk memiliki kemauan untuk belajar, siswa perlu diberi motivasi dengan berbagai cara agar muncul minat untuk belajar.

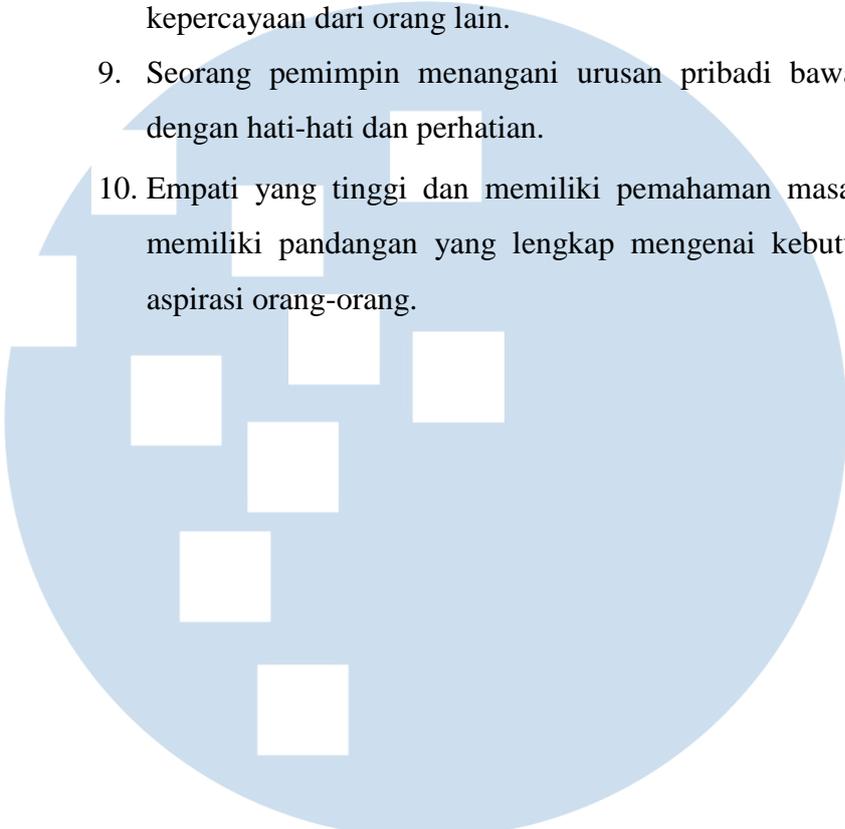
2.4.2 Teori Kepemimpinan

Dwidienawati dan Ratnasari (2021) menyatakan seorang pemimpin adalah orang yang memberikan petunjuk atau arahan kepada orang-orang yang mengikutinya. Kepemimpinan merupakan proses interaksi yang terjadi ketika sekumpulan orang menerima atau memilih seseorang dalam kelompok tersebut sebagai pemimpinnya untuk mencapai tujuan bersama. Kepemimpinan juga bisa diartikan sebagai proses memotivasi atau mendorong orang-orang untuk bekerjasama dengan satu sama lain.

Wardhana (2012) menjabarkan seorang pemimpin memiliki sifat multidimensi sehingga membuatnya menarik dan efektif dalam berperilaku, syarat-syarat kualitas seorang pemimpin yang baik, yaitu:

1. Penampilan fisik sehat dan yang menyenangkan.
2. Memiliki visi dan pandangan ke depan.
3. Intelijen yang cerdas dan mampu mengatasi masalah yang sulit dengan pikiran yang positif dan pandangan yang matang
4. Kemampuan komunikasi yang tepat, jelas, dan efektif.
5. Memiliki pandangan yang adil dan tidak memihak pada pihak tertentu.
6. Memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas.
7. Memiliki rasa tanggung jawab dan akuntabilitas terhadap orang-orangnya.

8. Memiliki kepercayaan diri dan keinginan untuk mendapatkan kepercayaan dari orang lain.
9. Seorang pemimpin menangani urusan pribadi bawahannya dengan hati-hati dan perhatian.
10. Empati yang tinggi dan memiliki pemahaman masalah serta memiliki pandangan yang lengkap mengenai kebutuhan dan aspirasi orang-orang.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA