

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah sebuah bentuk gambaran dari proses yang dimulai dari tahap pemilihan, penciptaan, dan organisasi elemen yang memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi kepada target audiens (Landa, 2014). Desain Komunikasi Visual menjadi proses kreatif dari gabungan seni visual dan teknologi untuk menyampaikan informasi atau gagasan. Sebuah desain memiliki aturan dan dasar dalam proses pembuatan. Elemen desain menjadi unsur pembentuk yang digunakan untuk membangun sebuah desain. Elemen desain diperlukan untuk membangun rancangan yang komunikatif. Setiap elemen desain memiliki arti (Nathalia, 2018).

2.1.1 Elemen Desain

Menurut Nathalia (2018), dalam membentuk sebuah desain sangat diperlukan elemen visual. Yudidamar (2019) menyebutkan bahwa terapan pondasi elemen visual yang kuat akan mempengaruhi desain pada nilai estetika, harmonis, dan kualitas komunikatif. Beberapa elemen visual yang ada dalam kehidupan seni dan desain diantaranya:

2.1.1.1 Titik

Disebut juga noktah. Umumnya, titik merupakan unsur dua dimensi berukuran kecil. Titik pada desain dapat digunakan sebagai pemberi tanda, membuat sketsa, pengisi dari sebuah gambar, dan bahkan gaya ilustrasi.



Gambar 2.1 Titik Membentuk Ilustrasi
Sumber: <https://yoo.rs/pointillism-2-schotse-hooglander-en-1621517707.html>

Titik menjadi dasar dari elemen desain lain yang harus dikembangkan dulu (titik menjadi garis, garis menjadi bentuk, dan selanjutnya)

2.1.1.2 Garis

Menurut Landa (2014), garis terbentuk dari kumpulan titik. Kumpulan titik ini akan membentuk pola tertentu yang tergantung dengan jumlah, kepadatan, dan ukuran. Pada komunikasi dan komposisi, garis digunakan untuk mengarahkan pandangan audiens. Bentuk yang dapat dibuat oleh garis adalah bentuk garis melengkung, garis lurus, garis angular, garis bergelombang, dan garis bersudut. Sebuah gambar terbentuk dari susunan banyak garis.



Gambar 2.2 Garis Membentuk Ilustrasi
Sumber: <https://www.freepik.com/free-photos-vectors/line-art>

2.1.1.3 Bentuk

Menurut Landa (2014), kumpulan garis yang membangun wujud tertutup disebut dengan bentuk. Secara umum, wujud dasar dari bentuk adalah kotak, lingkaran, dan segitiga. Bentuk dasar ini jika memiliki volume disebut dengan kubus, bola, dan limas. Pada dasarnya bentuk memiliki unsur panjang dan lebar. Diameter adalah pengisi volume pada bentuk. Kategori bentuk ada 2 diantaranya:

1) Bentuk Geometri

Bentuk geometri merupakan bentuk yang secara jelas memiliki ukuran dan dapat dihitung. Contoh bentuk geometri diantaranya, kotak, segitiga, lingkaran, dan lain-lain. Sebuah gambar tergabung dari beberapa pola dasar yang dapat dihitung jelas sisi dan sudutnya. Contoh pada gambar,



Gambar 2.3 Bentuk Membentuk Ilustrasi
Sumber: <https://www.artfinder.com/blog/post/what-is-cubism/#/>

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

2) Bentuk Natural

Bentuk natural merupakan bentuk yang memiliki sifat dinamis yang dapat berubah dan ukurannya tidak menentu. Bentuk natural memiliki kesan abstrak yang tidak memiliki ukuran pasti. Contoh pada gambar,



Gambar 2.4 Bentuk Natural

Sumber: <https://mymodernmet.com/what-is-realism-art-definition/>

2.1.1.4 Warna

Menurut Landa (2014) warna merupakan wujud dari pantulan cahaya lewat indra penglihat. Warna yang kuat dapat menaikkan kualitas visual dalam elemen desain. Warna dapat mempengaruhi persepsi audiens dalam menentukan suasana, kondisi, bentuk, dan sebagainya. Warna dapat menunjukkan karakteristik berbeda tergantung dari interaksi pantulan cahayanya. Perbedaan karakteristik warna disebut juga pigmen warna. Warna secara umum memiliki 4 klasifikasi diantaranya:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1) Warna Primer

Warna primer adalah warna paling dasar dan tidak memiliki campuran warna apapun. Warna primer adalah merah, biru, dan kuning.



Gambar 2.5 Warna Primer
Sumber: <https://www.pngdownload.id/png-8lyzsh/>

2) Warna Sekunder

Warna sekunder adalah hasil gabungan dengan skala perbandingan 1:1 dari warna primer. Warna sekunder diantaranya adalah warna ungu yang terbentuk dari gabungan warna biru dan warna merah. Warna hijau yang terbentuk dari gabungan warna kuning dan warna biru. Dan warna jingga yang terbentuk dari warna merah dan warna kuning.



Gambar 2.6 Warna Sekunder
Sumber: <https://www.pngdownload.id/png-sxrool/>

3) Warna Tersier

Warna tersier adalah hasil gabungan dengan skala perbandingan 1:1 dari warna primer dan warna sekunder. Contoh warna tersier adalah coklat, toska, jingga kekuningan, dan lain-lain.



Gambar 2.7 Warna Tersier
Sumber: <https://www.pngdownload.id/png-bkhp7i/>

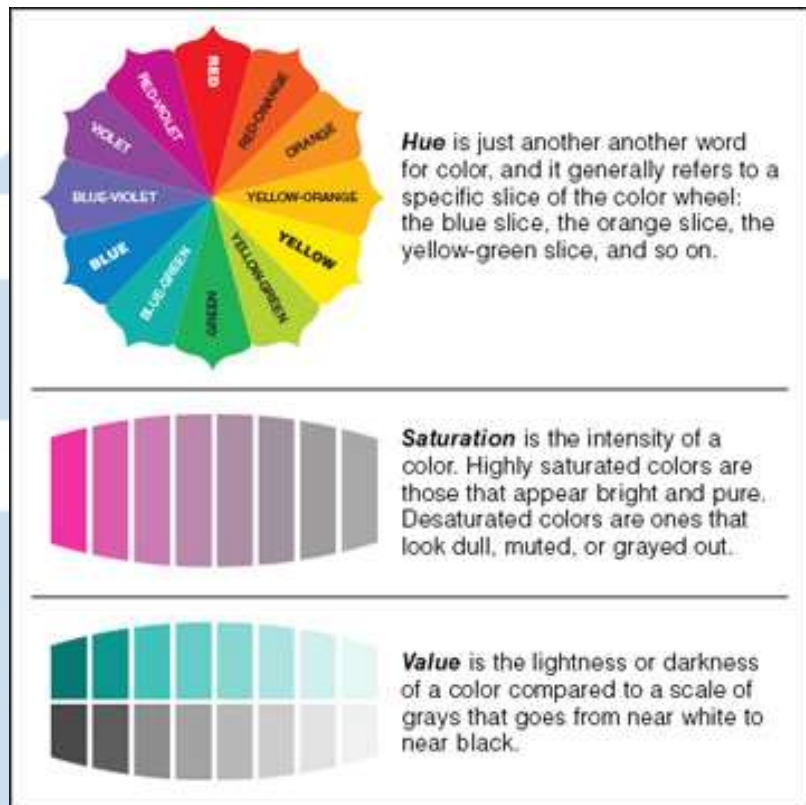
4) Warna Netral

Warna netral adalah hasil gabungan dari warna dasar dengan skala perbandingan 1:1:1. Pada suatu karya, warna netral berfungsi sebagai penyeimbang komposisi warna.

2.1.1.5 Dimensi Warna

Menurut Landa (2014) energi cahaya dideskripsikan sebagai warna. Perbedaan energi cahaya yang dipantulkan dapat menimbulkan karakteristik yang berbeda. Ada tiga kategori elemen yang mendukung identitas warna. Diantaranya:

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 2.8 Hue, Saturation, Value

Sumber: <https://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=2262893&seqNum=2>

1) *Hue*

Hue merupakan penamaan dari warna. Menurut Landa (2014) ada dua kategori warna *hue*, warna hangat dan warna sejuk. Warna hangat diantaranya warna merah, warna kuning, dan warna oranye. Sedangkan warna sejuk diantaranya adalah warna ungu, warna hijau, dan warna biru.

2) *Saturation*

Saturation adalah tingkat ketajaman warna. *Saturation* digunakan untuk mengatur kecerahan dan ketajaman suatu warna. *Saturation* mengatur seberapa banyak atau sedikit warna gelap dan terang yang dikandung. Menurut Landa (2014), hitam dan putih adalah

warna netral yang dapat menyeimbangkan saturasi warna berlebih. *Saturation* dapat merubah persepsi sebuah warna.

3) *Value*

Value pada warna akan mempengaruhi terang dan gelap dengan skala. *Value* dipengaruhi oleh warna hitam dan putih. Gabungan sebuah warna dengan warna hitam menghasilkan warna yang lebih gelap. Sedangkan gabungan sebuah warna dengan warna putih menghasilkan warna yang lebih terang.

2.1.1.6 Kombinasi Warna

Kombinasi warna merupakan perpaduan beberapa warna tertentu dengan berbagai pertimbangan untuk dicampur pada sebuah bidang. Menurut Chapman (2014) kombinasi warna dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya,

1) Monokromatik

Menurut Eiseman (2017), warna monokromatik merupakan warna yang memiliki tingkat *hue*, *saturation*, dan *value* yang sama. Warna monokromatik mempunyai kesamaan dari tingkat kecerahan, kontras, dan gelap terang suatu warna.



Gambar 2.9 Penerapan Warna Monokromatik

Sumber: <https://pastelanne.wordpress.com/2014/10/20/color-theory-a-monochromatic-color-scheme>

2) Analogus

Warna analogus adalah kombinasi warna dari penerrapan dua warna yang posisinya saling berdekatan pada *color wheel* (Eiseman, 2017). Contohnya adalah kombinasi warna pada ilustrasi yang terdiri dari warna hijau, ungu, dan biru. Warna analogus sendiri dapat dibentuk dari warna primer, warna sekunder, dan warna tersier.



Gambar 2.10 Penerapan Warna Analogus
Sumber: <https://www.elledecor.com/design-decorate/color/a27793858/analogous-color-sc-heme/>

3) Komplementer

Warna komplementer adalah kombinasi warna dari penerapan dua warna yang letaknya berseberangan pada *color wheel* (Eiseman, 2017). Warna komplementer dapat dibentuk dari warna primer, warna sekunder, dan warna tersier sejauh posisinya masih berhadapan diContoh dari penerapan kombinasi warna komplementer adalah kombinasi antara warna hangat atau sejuk.



Gambar 2.11 Penerapan Warna Komplementer

Sumber: <https://www.signaturedits.com/complementary-color-schemes-explained/>

4) Komplementer Terpisah

Warna komplementer terpisah adalah kombinasi warna dari penerapan tiga warna pada *color wheel* (Eiseman, 2017). Pada penerapannya, warna komplementer terpisah menggunakan dua warna yang posisinya berdekatan dengan *color wheel* sedangkan satu warna lainnya berseberangan dengan kedua warna tersebut.



Gambar 2.12 Penerapan Warna Komplementer Terpisah

Sumber: <https://pastelanne.wordpress.com/2014/11/26/color-theory-split-complementarycolor-scheme>

5) Triadik

Warna triadik merupakan kombinasi warna primer yang berseberangan dengan warna sekunder pada *color wheel* (Eiseman, 2017)



Gambar 2.13 Penerapan Warna Triadik
Sumber: <https://in.pinterest.com/pin/544583779946531424/>

6) Tetradik

Warna tetradik merupakan gabungan dari empat warna yang terdiri dari 4 warna yang dibentuk dari dua pasang warna komplementer pada *color wheel* (Eiseman, 2017) Hasil warna tetradik menghasilkan kombinasi warna yang kontras dari gabungan warna hangat dan warna sejuk.



Gambar 2.14 Penerapan Warna Tetradik
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/422001427559352993/>

2.1.1.7 Tekstur

Tekstur merupakan elemen desain yang merepresentasikan permukaan dalam sebuah bentuk (Landa, 2014). Kualitas permukaan dipengaruhi oleh tekstur. Tekstur dibagi menjadi dua diantaranya tekstur taktil dan tekstur visual.



Gambar 2.15 Penerapan Tekstur Taktil
Sumber: <https://www.yourboxsolution.com/blog/custom-embossed-boxes/>

Tekstur taktil merupakan tekstur yang dapat diraba secara langsung dan nyata menggunakan indra peraba.



Gambar 2.16 Penerapan Tekstur Visual
Sumber: <https://www.istockphoto.com/id/vektor/latar-belakang-tekstur-marmer-abstrak-g-m672537906-123176121>

Tekstur visual merupakan tekstur yang hanya bisa dirasakan dengan melihat (dapat dirasakan secara visual saja).

2.1.1.8 Tipografi

Tipografi menjadi unsur yang penting dalam pembuatan karya. Tipografi menjadi elemen penambah sebagai penerjemah inti cerita. Tipografi adalah susunan kata, kalimat, atau paragraf yang biasa digunakan. Ada beberapa jenis tipografi sesuai ciri khas masing-masing diantaranya

1) *Serif*

Serif merupakan jenis huruf yang memiliki ciri khas garis horizontal pada bentuk hurufnya. *Serif* sendiri dibagi menjadi beberapa jenis lagi diantaranya *old style*, *traditional*, *modern*, dan *slab*.



Gambar 2.17 Contoh Gaya Huruf *Serif*
Sumber: Beaird, Walker, George (2020)

2) *Sans-Serif*

Sans-Serif merupakan jenis huruf yang tidak memiliki ciri khas garis horizontal pada bentuk hurufnya. Kebalikan dengan huruf

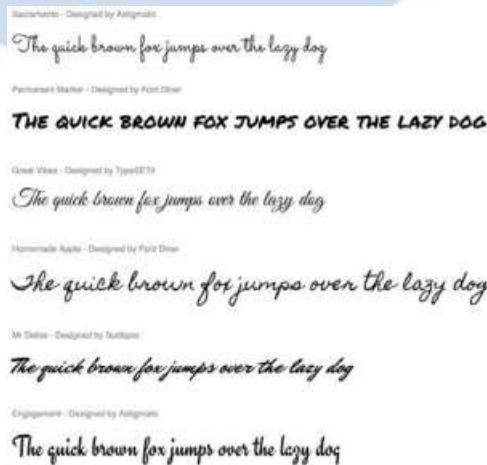
Serif. Sans-serif lebih mudah dibaca dan praktis dalam penggunaan di berbagai media.



Gambar 2.18 Contoh Gaya Huruf *Sans-Serif*
Sumber: Beard, Walker, George (2020)

3) *Hand-written*

Hand-written merupakan jenis huruf yang memiliki ciri khas seperti tulisan tangan. *Hand-written* memberi kesan estetik dengan karakter yang kuat untuk penggunaan tertentu.



Gambar 2.19 Contoh Gaya Huruf *Handwritten*
Sumber: Beard, Walker, George (2020)

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

4) *Dingbat*

Dingbat merupakan jenis huruf yang memiliki ciri khusus yaitu ilustrasi yang dibentuk seperti kode-kode penanda. *Dingbat* disebut juga dengan *symbol fonts*.



Gambar 2.20 Contoh Gaya Huruf *Dingbat*
Sumber: Beaird, Walker, George (2020)

2.1.2 Prinsip Desain

Landa (2014) menyebutkan bahwa prinsip desain digunakan untuk membangun sebuah desain yang kuat. Untuk membuat komposisi yang harmonis pada sebuah karya, diperlukan dasar prinsip desain yang baik. Ada beberapa jenis prinsip desain diantara lain format, keseimbangan, hierarki visual, ritme, dan kesatuan.

2.1.2.1 Format

Kesesuaian bentuk, media, ukuran, dimensi sebuah desain dapat menentukan format sebuah karya. Format adalah batasan atau pagar pada sebuah media desain. Fungsi dari format adalah memberi ruang nafas, batasan dan mengatur kerapian dari sebuah desain. Desain yang memiliki format yang baik akan terlihat lebih teratur.

2.1.2.2 Keseimbangan

Cara menentukan desain yang seimbang adalah dengan cara membagi titik tengah visual pada sebuah karya. Sebuah desain dibidang seimbang jika setelah dibagi, komposisi sisi kanan dan sisi kiri adalah sama. Keseimbangan pada desain dapat dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu:

1) Keseimbangan Simetris

Sebuah desain disebut seimbang secara simetris dengan membagi dua sisi kanan sisi kiri di titik tumpu tengah. Hasil pembagiannya setiap bagian dari sisi kanan dan sisi kiri adalah sama, merefleksikan bagian satu sama lain.



Gambar 2.21 Keseimbangan

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/740560732460566399/>

2) Keseimbangan Asimetris

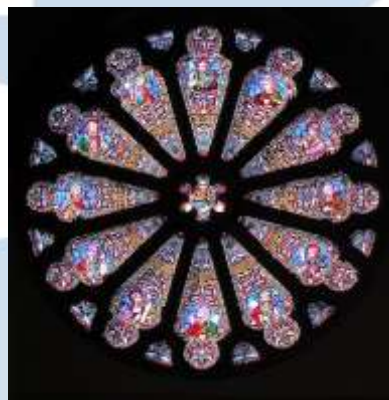
Menurut Landa (2014) keseimbangan asimetris dapat dicapai dengan gabungan dan susunan komposisi, warna, ukuran, dan elemen lain yang membangun. Sebuah desain dapat disebut seimbang secara asimetris dengan membagi dua sisi kanan dan sisi kiri di titik tumpu tengah. Hasilnya bagian sisi kanan dan sisi kiri tidak merefleksikan satu sama lain. Tetapi setiap sisi memiliki bobot yang sama.



Gambar 2.22 Penerapan Keseimbangan Asimetris
Sumber: <https://medium.com/upskilling/design-theory-asymmetrical-balance-2684cbaf4240>

3) Keseimbangan Radial

Sebuah desain disebut seimbang secara radial dari pembagian secara simetris secara horizontal maupun vertical. Dibagi menjadi empat bagian (atas kanan, atas kiri, bawah kanan, bawah kiri) sama bentuk dan saling merefleksikan pada setiap sisinya.



Gambar 2.23 Penerapan Keseimbangan Radial
Sumber: <https://study.com/learn/lesson/radial-balance-design.html>

2.1.2.3 Hierarki Visual

Disebut juga pusat perhatian. Hierarki visual merupakan titik fokus pada sebuah desain. Pada contoh gambar, titik fokusnya ada pada gambar bunga yang sebenarnya membentuk siluet pasangan yang sedang berciuman. Hierarki visual dibagi menjadi *isolation through scale*, *isolation emphasis by placement*, *emphasis through*

contrast, dan *pointers*. Hierarki visual ciri-cirinya adalah unsur yang paling menonjol daripada elemen lainnya.



Gambar 2.24 Penerapan Hierarki Visual
Sumber:<https://visme.co/blog/visual-hierarchy/>

2.1.2.4 Ritme

Ritme merupakan pola berulang pada sebuah desain. Desain yang membentuk susunan secara konsisten akan membentuk sebuah irama. Irama ini yang akan membentuk keseimbangan. Irama dapat ditentukan dari warna, tekstur, keterkaitan setiap bentuk, pusat perhatian, dan keseimbangan (Landa, 2014).



Gambar 2.25 Penerapan Ritme (Ke Kanan)
Sumber:<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-rhythm-in-art-definition/>

2.1.2.5 Kesatuan

Kesatuan adalah bentuk visual yang berkelompok dan menghasilkan kesan menyatu pada sebuah desain. Kesatuan ditentukan dari banyak elemen grafis yang saling terhubung satu sama lain, menghasilkan satu karya desain yang lebih besar.



Gambar 2.26 Penerapan Kesatuan pada Ilustrasi
Sumber: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-rhythm-in-art-definition/>

2.2 Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang berguna untuk menjadi visual dalam teks cerita. Kata ilustrasi terbentuk dari kata *illusion* yaitu pengandaian yang terbentuk pada pikiran mengenai hal apapun. Ilustrasi dapat mendeskripsikan suatu cerita secara mendalam dan efektif. Teks dapat divisualkan lewat ilustrasi gambar yang dapat dinikmati secara visual. Ilustrasi dapat menjadi daya tarik dari sebuah rancangan, karena pembaca dapat mengimajinasikan konteks yang ada pada ilustrasi tersebut (Soedarso, 2014). Pembaca akan lebih mudah untuk menangkap makna dari sebuah cerita dan merasakan emosi pada sebuah ilustrasi. Terdapat beberapa jenis ilustrasi bergantung dengan cara penyampaian, gaya, dan juga kegunaan.

2.2.1 Jenis Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi ditentukan dengan ciri khas khusus pada konten tertentu. Menurut Soedarso (2014) Gaya ilustrasi memiliki beberapa jenis sesuai dengan bentuk tampilannya. Pengidentifikasian jenis ilustrasi dapat

ditentukan dari setiap ciri khas dan manfaat masing-masing. Contoh ragam jenis ilustrasi diantaranya:

1) **Ilustrasi Khayalan**

Ilustrasi khayalan adalah ilustrasi yang pengolahan daya cipta terbentuk secara kreatif dan imajinatif. Ilustrasi khayalan tidak bisa diartikan secara literal. Ilustrasi ini sering ditemukan di buku komik, buku novel, atau ilustrasi bercerita.



Gambar 2.27 Ilustrasi Khayalan

Sumber: <https://www.kompas.com/skola/image/2021/03/20/162041469/aliran-surealisme-pengertian-jenis-dan-unsurnya>

2) **Ilustrasi Kartun**

Ilustrasi kartun memiliki kesan yang lucu dengan desain khusus anak-anak. Kesan lucu pada ilustrasi kartun terbentuk dari bentuk serta tampilan ilustrasi. Ilustrasi kartun mempunyai fungsi untuk menghiasi majalah anak, buku cerita bergambar, buku komik, dan lain-lain.



Gambar 2.28 Ilustrasi Kartun

Sumber: <https://id.lovepik.com/image-450134685/cute-pirate-cartoon-illustration.html>

3) Ilustrasi Karikatur

Ilustrasi karikatur adalah ilustrasi yang melebihkan beberapa proporsi tubuh. Proporsi tubuh yang dilebihkan seperti kepala yang dibesarkan atau anggota badan lain yang dibesarkan dengan tujuan tertentu.



Gambar 2.29 Ilustrasi Karikatur

Sumber:<https://terkininews.com/2016/01/31/MenteriPuanDisebut-Tidak-Pintar-Karena-Suruh-Masyarakat-Diet.html>

4) Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi naturalis merupakan ilustrasi yang memiliki wujud baik dari segi bentuk, warna, dan rupa yang sama dengan kenyataan di dunia nyata. Ilustrasi naturalis dibuat tanpa mengurangi atau melebihkan bentuk nyata objek di dunia.



Gambar 2.30 Ilustrasi Naturalis

Sumber:<https://bobo.grid.id/read/082746585/pengertian-berbagaicorak-gambar-cerita-atau-ilustrasi-realis-hingga-dekoratif?page=all>

5) Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi Dekoratif digunakan untuk menghias bidang desain dengan bentuk yang sederhana atau dapat dilebih-lebihkan. Ilustrasi dekoratif biasanya menggunakan ornamen hias.



Gambar 2.31 Ilustrasi Dekoratif

Sumber: <https://www.liputan6.com/hot/read/4962950/contoh-gambar-dekoratif-pengertian-fungsi-dan-jenis-motifnya>

6) Ilustrasi Cerita Bergambar

Ilustrasi cerita bergambar merupakan ilustrasi yang diberi teks yang membawa cerita tertentu. Ilustrasi cerita bergambar dapat ditemukan pada majalah anak, koran, dan buku komik. Pada buku komik, ada empat jenis ilustrasi sesuai dengan gaya gambarnya.



Gambar 2.32 Ilustrasi Cerita Bergambar (Kartun)

Sumber: <https://hellomotion.com/content/deadline-tugas>

Pertama adalah komik gaya realis. Komik gaya realis memiliki ciri khas visual menggunakan perspektif dan anatomi yang benar sesuai dengan keadaan di dunia nyata.



Gambar 2.33 Komik Gaya Realis

Sumber: <https://steemit.com/indonesia/@donikudjo/style-komik>

Kedua adalah komik gaya kartunis. Gaya kartunis memiliki kesan gambar dan bentuk yang lucu.



Gambar 2.34 Komik Gaya Kartunis

Sumber: <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20191223193807-241-459480/k-artunis-jim-davis-lelang-komik-strip-garfield-dari-1978-2011>

Ketiga adalah komik gaya semi-kartun. Komik gaya semi-kartun adalah komik dengan gaya ilustrasi yang mengikuti anatomi gaya realis, tetapi memiliki kesan lucu dari gaya kartun.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.35 Komik Gaya Semi-Kartunis

Sumber: <https://kreativv.com/4-gaya-gambar-komik-yang-wajib-kamu-tahu/>

Keempat adalah komik gaya *Fine Arts*. Komik gaya *Fine Arts* adalah komik dengan ilustrasi secara acak menggambar ketiga gaya pada satu ilustrasi terlepas ikatan tanpa melihat latar belakang seni dari komik tersebut. Komik gaya *Fine Arts* menimbulkan komik dengan kesan abstrak dan penuh dekoratif.



Gambar 2.36 Komik Gaya Fine Arts

Sumber: <https://kreativv.com/4-gaya-gambar-komik-yang-wajib-kamu-tahu/>

2.2.2 Manfaat Ilustrasi

Ilustrasi memiliki perbedaan fungsi secara teknik praktikalnya (Male, 2007). Fungsi ilustrasi diantaranya ada fungsi informasi, editorial, narasi, persuasi, dan identitas. Fungsi-fungsi tersebut diantaranya,

1) Fungsi Informasi

Ilustrasi memiliki fungsi untuk memberi informasi bagi pembaca. Ilustrasi dapat membantu untuk memvisualkan intruksi dalam sebuah penyampaian informasi. Ilustrasi dapat mendokumentasikan sebuah peristiwa dan membawa informasi peristiwa tersebut. Ilustrasi dapat menjadi pencerita pada sebuah peristiwa yang didokumentasikan. Ilustrasi berguna sebagai gambaran referensi pada hal apapun seperti pendidikan, rekreasi, dan kegiatan profesional lain.

2) Fungsi Editorial

Ilustrasi memiliki fungsi sebagai editorial dalam mengisi berbagai macam media cetak. Ilustrasi berperan pada ragam media cetak seperti di majalah dan koran. Ilustrasi dapat menjadi visualisasi dari masalah yang diberitakan, mengilustrasikan sebuah produk iklan, mengilustrasikan perintah, dan banyak lainnya.

3) Fungsi Narasi

Ilustrasi memiliki fungsi untuk merepresentasikan visual dari narasi fiktif. Ilustrasi dapat menambah imajinasi pembaca dalam membaca sebuah narasi. Ilustrasi terdapat pada buku cerita anak, buku novel, buku komik, dan narasi fiktif lain yang membutuhkan visual pendukung.

4) Fungsi Persuasi

Ilustrasi memiliki fungsi untuk memberi gambaran mengenai iklan atau promosi untuk meningkatkan daya tarik audiens. Promosi yang bagus memerlukan visual yang bagus juga. Ilustrasi yang bagus dapat menarik audiens untuk memperhatikan produk yang diiklankan. Ilustrasi ini harus mengikuti gaya produk yang dipromosikan.

5) Fungsi Identitas

Ilustrasi memiliki fungsi untuk membentuk *branding* dalam suatu konteks. Ilustrasi dapat memberi persepektif pada orang lain untuk mengenali sesuatu. Contoh dari fungsi identitas adalah logo yang membawa nama dan mewakili sebuah *brand* tertentu.

2.2.3 Retorika Visual

Proses retorika adalah kemampun untuk menyampaikan bahasa secara efektif. Retorika adalah keterampilan untuk mengambil hati audiens yang menekankan perubahan unsur psikologis dari suatu hal yang memiliki makna (Suardi, 2017). Retorika memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan dan mengajak audiens lewat pengandaian yang disampaikan.



Gambar 2.37 Contoh Retorika Visual

Sumber: <https://georgiaheffernan.wordpress.com/2016/03/20/melting-the-surface-of-an-image/>

Pada contoh gambar, terdapat sebuah es krim. Tetapi es krim yang meleleh tersebut adalah bumi yang meleleh. Gambar ini ingin menyampaikan mengenai pemanasan global yang melelehkan kutub bumi. Pemanasan global di bumi digambarkan dengan es krim yang meleleh.

Retorika secara visual artinya memiliki gambaran bermakna yang menarik perhatian audiens. Retorika visual menyimbolkan sesuatu hal yang ingin disampaikan. Simbol-simbol retorika visual merepresentasikan narasi yang akan disampaikan baik itu dlebih-lebihkan atau dikurang-kurangkan dengan tujuan menarik perhatian dan mengambil hati audiens. Retorika visual juga berarti cara untuk berkomunikasi lewat visual yang ekspresif dan artistik.

2.3 Teori *Storytelling*

Joe Lambert (2012) menyebutkan bahwa hal penting manusia untuk mengilhami makna di dunia adalah lewat cerita. *Storytelling* adalah cara menceritakan suatu kejadian dan dapat menarik perhatian banyak orang. Bercerita berarti adalah kegiatan untuk menjelaskan kejadian apapun yang telah terjadi dengan cara menggabungkan beberapa skenario, konteks, karakter, dan semua kegiatan yang dilakukan. Ada 7 unsur pada *storytelling* untuk mengartikan sebuah cerita.

1) *Lived Experience*

Menceritakan kejadian dari kejadian yang pernah terjadi dan dialami pada saat itu.

2) *Personal on First Person Voice*

Cerita lewat sudut pandang personal. Tujuan dari cari ini adalah untuk mengambil emosi audiens sebagai makna inti dari cerita.

3) *Photos*

Lewat foto sebagai media untuk memberikan visual dengan kesan tenang. Ada cerita yang dapat dibawa dari sebuah gambar.

4) *Self Revelatory*

Cerita yang diberikan lewat sudut pandang yang baru. Dari sudut pandang yang berbeda dapat memberi sudut pandang baru dari audiens. Kesan yang dibawa memberi informasi penting.

5) *Length and Design*

Penyampaian makna dari cerita sangat dipengaruhi oleh waktu. Waktu yang tepat dapat mengatur dimana momen yang tepat ketika harus menarik perhatian audiens, harus menyampaikan inti cerita, dan lain-lain. Media yang digunakan juga berpengaruh pada penyampaian sebuah cerita tergantung dari konteks yang ingin dibicarakan.

6) *Soundtrack*

Latar suara diperlukan dalam cerita untuk memberi suasana lebih dramatis untuk *emphasis* skenario pada setiap adegan dalam sebuah cerita.

7) *Intention*

Proses pembangunan cerita yang lebih penting dari hasil akhir. Hasil cerita akan lebih menarik jika tujuan akhirnya tersampaikan. Tetapi yang ditekankan adalah usaha yang dibangun dalam cerita tersebut juga harus diapresiasi dari setiap proses yang dilakukan dari awal hingga akhir cerita tersebut.

2.3.1 Tahapan *Digital Storytelling*

Menurut Joe Lambert (2012) terdapat 7 tahap dalam membangun elemen pada *storytelling media digital*. Proses ini membutuhkan waktu dan riset lebih agar pesan secara efektif disampaikan. Proses yang sempurna akan membuat audiens dapat memvisualisasikan cerita tersebut dengan lebih baik.

1) *Owning Your Insights*

Membutuhkan informasi lebih agar dapat mendeskripsikan suatu hal yang terjadi. Hal ini dilakukan untuk memahami proses pembentukan cerita. Dengan itu, diperlukan banyak *insights* untuk memberi sisi lain dalam proses pembentukan cerita baik secara *storytelling* atau teknikal. Secara *storytelling* seperti makna dari

cerita atau pandangan baru, secara teknis seperti latar suara dan detail kecil pada pembawaan cerita. Agar konteks yang akan disampaikan bisa dinikmati oleh audiens dengan baik.

2) *Owning Your Emotions*

Emosi pada setiap skenario dapat mempengaruhi jalannya cerita. Emosi pada cerita dapat mempertegas makna yang ingin disampaikan. Tahap untuk menentukan emosi pada setiap adegan adalah dengan mengimajinasikan kejadian seperti pengalaman pribadi. Lewat originalitas, dengan adanya emosi yang disampaikan dapat membuat perspektif dan suasana yang lebih dalam bagi audiens.

3) *Finding the Moments*

Pada Proses pembangunan cerita seiring waktu terdapat banyak hal yang sudah berjalan. Dalam perjalanan cerita pasti ada beberapa tujuan atau inti dari cerita yang ingin disampaikan. Titik ini yang harus ditemukan. Bukan hanya di akhir cerita saja, tetapi bisa jadi di tengah perjalanan cerita seperti terdapat hal baru, perubahan skenario, hingga proses pembangunan cerita agar dapat dipahami secara keseluruhan.

4) *Seeing Your Story*

Gambar dapat menjadi jembatan audiens untuk memberi gambaran terhadap narasi yang susah untuk dibayangkan. Perlunya visualisasi untuk memudahkan audiens mamahami makna cerita.

Dengan adanya visual maka hal yang terjadi (seperti perubahan skenario) dapat dijelaskan dengan mudah. Visual dapat membantu mendeskripsikan cerita dengan lebih jelas.

5) *Hearing Your Story*

Suara sering digunakan untuk memperkuat karakter pada penokohan cerita. Lewat suara, audiens dapat memahami keunikan karakter, hubungan antar karakter, hingga narasi penting yang terdapat pada cerita. Ritme dan intonasi setiap tokoh juga mempengaruhi sifat karakter yang diperankan. Suara *ambience* juga berpengaruh untuk memberikan mood pada setiap adegan. Suara *ambience* dapat meningkatkan kualitas cerita lewat pembawaan suasana yang kuat pada cerita.

6) *Assembling Your Story*

Penyusunan alur cerita dan visual dapat dilakukan setelah berbagai elemen tadi selesai ditentukan. Hal yang penting dalam bercerita adalah memahami poin penting yang ingin disampaikan. *Storytelling* berarti juga menentukan makna yang ingin disampaikan pada cerita. Lewat pencarian makna, dapat meningkatkan ketertarikan audiens untuk menikmati cerita secara menyeluruh. Penyatuan alur cerita diiringi dengan penyatuan visual dan suara juga. Semakin dinamis penggabungan tiga unsur ini maka kesan dan makna cerita akan semakin mudah diterima audiens.

7) *Sharing Your Story*

Setelah cerita dibangun, dapat ditentukan rencana untuk menyampaikan hasil cerita sesuai target dan tujuan dari cerita. Cara penyampaian *digital storytelling* bermacam-macam tergantung media, target, dan tujuan dari cerita tersebut.

2.3.2 Macam Proses Produksi *Digital Storytelling*

Menurut Joe Lambert (2012) ada beberapa variasi penyampaian dan media yang memiliki keunikan dan makna masing-masing. Lewat gaya

produksi yang berbeda-beda, kesan dan pesan dapat diekspresikan dalam cara yang berbeda-beda juga. Hal itu dibedakan menjadi:

1) *Animation and Digital Storytelling*

Cara *Storytelling* yang melibatkan animator dalam proses pembuatan cerita. *Storytelling* pada animasi melibatkan banyak hal seperti *voice-over*, visual bergerak, dan animasi singkat.

2) *Photo Voice*

Teknik *storytelling* yang penulisan cerita tidak terlalu diutamakan. Menggunakan foto-foto yang dikumpulkan pada video pendek. Lebih menekankan untuk fotografi naratif kuat.

3) *Audio Storytelling*

Teknik bercerita yang mengutamakan suara dari karakter yang kuat. Teknik ini banyak dibuat sebagai music, puisi, hingga gaya dokumentasi.

4) *Youth Media and Community Video Pedagogy*

Gaya produksi *storytelling* dari generasi muda. Generasi saat ini memiliki peran penting dalam hal konten kreatif dengan adanya internet. Generasi muda dapat memanfaatkan media sosial sebagai media *storytelling* dengan berbagai macam cara seperti campuran *audiovisual*, *photo voice*, dan lain-lain.

5) *Oral History/ Local History*

Local History adalah teknik bercerita lisan yang lebih banyak berfokus pada penyampaian metode penelitian. Metode penelitian termasuk dalam konsistensi hipotensi, subjek materi, pertanyaan, pemilihan peserta, metode, transkrip, hingga proses pengarsipan.

7) *Mobile and Transmedia Storytelling*

Media *mobile* dapat digunakan sebagai media *digital storytelling*. Media *mobile* sangat *fluid* terhadap berbagai konten *storytelling* baik sebagai hiburan, komunitas, komersial, non-komersial secara efektif, menarik perhatian, lewat berbagai media *platform* walau memiliki konten yang sama satu sama lain.

2.3.3 Visual Novel

Visual novel adalah gim yang memiliki khas seperti membaca buku. *User* dapat menentukan sendiri alur cerita yang dipilih dari sebuah visual novel. Visual novel memiliki ciri khas yaitu alur cerita yang bercabang (Finley, 2023) Khas dari visual novel yang lain adalah, sudut pandang biasa menggunakan perspektif tokoh utama dengan banyak dialog monolog.

Menurut Lebowitz & Klug (2011), visual novel memiliki gaya visual menarik yang setiap latar belakang akan berganti sesuai dengan kondisi alur cerita. Begitupula dengan karakter yang akan memiliki ekspresi beragam dari setiap jalan cerita yang dipilih. Maka dari itu perasaan yang sama ketika membaca buku cerita biasa, dibedakan dengan gim yang sebenarnya adalah cerita yang memberi pengalaman visual disebut juga dengan visual novel.

Visual novel memiliki ragam cabang pilihan yang membebaskan *user* untuk memilih jalan cerita yang diinginkan. Hal ini akan mempengaruhi ke perbedaan hasil cerita, alur cerita, dan pengalaman *user* dalam memainkan visual novel. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat sebuah visual novel adalah penulisan (narasi, dialog tokoh, narator), aset visual cerita (latar belakang, karakter, grafis), aset visual non cerita (UI, *button*, *dialog box*) (Finley, 2023).

Dari hasil percabangan cerita, visual novel bisa jadi memiliki ending yang berbeda atau bahkan sama tergantung dengan keinginan *developer* atas pesan yang ingin dibawa. Visual novel yang sudah terbentuk dalam media digital, dapat memberi kesempatan untuk kembali mengingat pilihan

sebelumnya atau bahkan memulai dari awal/ *jumpscene* dengan cepat tidak seperti novel tradisional.

Visual novel memiliki beberapa kelebihan daripada media cerita statis lainnya. Visual novel memiliki waktu untuk membaca dan bermain ulang. Visual novel memiliki alur yang dapat dieksplor, sesuai dengan ide rancangan yang ditentukan. Visual novel akan lebih awet karena disimpan dalam bentuk digital dan dapat digunakan di sekolah-sekolah yang melakukan proses pembelajaran secara digital.

2.3.4 Gaya Visual Novel

Menurut Finley (2023) visual novel memiliki beberapa gaya penyajian. Setiap gaya penyajian memiliki topik, kelebihan, dan kekurangan masing-masing. Setiap gaya penyajian juga memiliki target audiens khusus. Beberapa gaya penyajian visual novel akan dijabarkan sebagai berikut.

1) *Hybrid Visual Novel*

Merupakan model gim dengan metode *story-delivering*. Pada gim tersebut, tetap memiliki unsur visual novel secara dasar. Contohnya seperti karakter yang melihat *user* ketika berdialog, naratif bercabang, dan disediakan lewat beberapa gaya gim seperti *strategy RPG*, *simulation*, dan *action*.

2) *Kinetic Visual Novel*

Visual novel kinetik memiliki bentuk yang berbeda dengan visual novel seperti biasanya. Visual novel kinetik tidak memiliki cabang dan hanya memiliki 1 alur linear. Tetapi, visual novel kinetik tidak terlepas dengan karakteristik utama yaitu visual dan audio.

3) *Romance*

Visual novel yang berfokus pada alur cerita romansa. Setiap karakteristiknya memiliki elemen romansa mulai dari alur hingga

rute karakter. Gaya visual novel *romance* sendiri dipisah menjadi beberapa gaya sesuai dengan kebutuhan cerita *user*. Ada 5 gaya visual novel romansa diantaranya *Otome*, *Bishoujo*, *Yaoi*, *Yuri*, dan *Bara*.

4) *Dating Sims*

Dating sims merupakan salah satu gaya visual novel yang memiliki fitur khusus yaitu *user* harus meningkatkan skill *love interest* untuk memikat dan menjaga relasi pada karakter lawan bicara. Gim ini memiliki mekanik *time management* untuk menjaga *love meter* dengan lawan bicara. Alur cerita dari *dating sims* memiliki unsur romansa.

5) *Stat Raising*

Visual novel yang memiliki elemen *grinding* yang mengharuskan *user* untuk melakukan hal sama yang berulang dengan tujuan meningkatkan stat untuk pengembangan karakter cerita. Stat tersebut dapat naik/turun bergantung dengan keputusan yang dipilih *user* dalam proses jalannya cerita.

6) *Mobile Visual Novel*

Visual novel yang sudah tersedia dalam bentuk *mobile*. Biasanya visual novel memiliki fitur premium khusus jika *user* ingin melanjutkan cerita atau mendapat cerita dengan alur khusus. Visual novel bentuk *mobile* memiliki durasi yang lebih pendek untuk diselesaikan.

2.3.5 Gaya Penulisan dalam Visual Novel

Menurut Finley (2023) visual novel memiliki gaya penulisan yang khas. Pada visual novel terdapat narasi khusus yang menjadi penghubung *user* dengan karakter lawan bicara. Penulisan ini dapat mempengaruhi alur cerita yang menarik secara emosional dengan gaya bicara tertentu.

Penulisan pada visual novel harus mampu *user* untuk mengimajinasikan cerita secara hidup.

Penulisan pada visual novel memiliki kemampuan untuk menggambarkan unsur visual pada visual novel. Gaya penulisan dapat memberitahu emosi yang harus dirasakan pemain. Penulisan dapat menjelaskan motivasi dan emosi karakter. Teks dapat menkarakterisasikan perasaan yang tidak tertulis/terucap oleh karakter. Teks dapat memberi pemain perasaan yang dapat dirasakan. Walau skenario tidak memiliki aset *sound*, pemain masih bisa merasakan lewat bentuk teks yang tertulis.

2.3.6 Aset Visual Novel

Finley (2023) mengelompokkan aset visual novel menjadi lima bagian. Aset dalam visual novel diperlukan untuk menyampaikan cerita dengan efektif. Aset yang ada pada visual novel didasari dengan estetika dari gim tersebut. Aset visual novel memberi skenario energi dan nalar kepada pemain yang memainkannya (Finley, 2023)

1) *User Interface*

UI pada visual novel memiliki peran penting karena *user* akan selalu berinteraksi dengan UI tersebut. UI pada visual novel diantaranya seperti kotak yang akan diklik untuk melanjutkan cerita, akses rute cerita, dan fitur lain-lain pendukung visual novel. Kotak teks dialog juga menjadi UI penting pada visual novel yang menggiring cerita dari pemain dan *user*. Kotak teks pilihan menjadi UI yang digunakan *user* untuk memilih alur cerita selanjutnya.

2) *Character Sprites*

Merupakan karakter yang mewakili pemain dan karakter NPC. Karakter ini dapat divisualkan secara statis dan animasi. Setiap karakter ditampilkan dengan pose yang berbeda sesuai dengan

kondisi dari emosi karakter pada cerita. Keadaan emosi karakter dapat digambarkan lewat pose, ekspresi muka, dan bahasa tubuh.

3) *Background Art*

Latar dari sebuah visual novel. Latar belakang menemani cerita yang merepresentasikan dunia dari visual novel. Jumlah latar belakang bergantung dengan kompleksnya suatu cerita. Semakin banyak adegan yang diceritakan, jumlah latar belakang akan semakin banyak.

4) *Computer Graphics*

CGs merupakan gambar yang memperingati momen spesial pada visual novel. Ilustrasi tersebut merupakan gambar penting yang menggambarkan momen karakter pada visual novel. CGs juga dapat muncul sebagai sebuah achievement pemain ketika melewati alur cerita tertentu.

5) *Soundtrack*

Suara penting sebagai elemen visual novel untuk memberi suasana hidup pada visual novel. Suara dapat memberi efek *ambient sound* pada latar cerita. Dengan *background art* yang baik, maka kombinasi latar dan suara dapat mendukung visualisasi emosi cerita lebih baik.

2.4 Konsep Trinitas pada Katolik

Sesuatu yang diwahyukan Allah harus dipahami dan diimani. Agama Katolik memiliki kepercayaan terhadap satu Allah dalam tiga pribadi, Allah Bapa, Allah Putera, dan Allah Roh Kudus yang telah menjadi kepercayaan kaum Katolik sejak dulu (Den, 2020). Konsep Trinitas penting untuk mengetahui iman umat-Nya. Gereja memiliki misi untuk meneguhkan iman Katolik mengenai iman trinitas mereka di tengah kehidupan. Kemampuan intelek yang terbatas pada manusia membatasi paham konsep trinitas (Atawolo, 2020). Allah Trinitas merefleksikan

misteri Allah dalam keterbatasan pemahaman manusia dari misteri yang paling luhur.



Gambar 2.38 Kisah St. Agustinus dengan Anak Kecil di Pantai
Sumber: https://christusmedium.com/2020/07/santo-agustinus/#google_vignette

Misteri Allah Tritunggal diceritakan sebagai kisah mengenai Santo Agustinus, seorang filsuf dan teolog pada zamannya. Dikisahkan pada saat itu Santo Agustinus berjalan di tepi Pantai. Beliau melihat seorang anak kecil menggali lubang di tengah pasir, kemudian berusaha memindahkan air laut ke dalam lubang galiannya. Santo Agustinus heran dengan kelakuan anak itu sehingga Beliau menanyakan hal tidak masuk akal itu. Rupanya anak kecil tersebut menjawab “Begitulah misteri Allah Tunggal yang Anda renungkan, sebuah misteri yang agung, besar, dan tak terbatas. Akal budi Anda yang kecil, sempit, dan dangkal tentu tidak mungkin memahami semua arti dari misteri agung nan besar itu” (Haryono, 2021)

Secara praktis konsep Trinitas dapat dianalogikan dengan sesuatu hal yang mudah sehari-hari. Tetapi secara mendalam, manusia memiliki keterbatasan dalam memahami misteri Allah dan diperlukan iman untuk percaya.

2.5 Ragam Analogi tentang Trinitas Katolik

Metode belajar Trinitas sudah ada banyak seiring dengan perkembangan waktu. Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada Rm. Frederikus Seda, CMF, Beliau menerangkan bahwa analogi menjadi salah satu cara mudah untuk

menjelaskan Trinitas. Perumpamaan Trinitas biasanya menggunakan objek yang dapat dipisah menjadi tiga bagian tetapi masih termasuk objek tersebut. Dari hasil diskusi bersama Rm. Frederikus Seda, CMF, ada beberapa hal yang dapat dijadikan sebuah objek analogi Trinitas. Ragam hal tersebut diantaranya, matahari (matahari – sinar – hangat), telur (cangkang telur – putih telur – kuning telur), air (air – es – uap), sampo (bersih – wangi – segar), kopi (kopi – air – gula), ayah (suami – ayah-kerja), dan masih banyak lagi. Tetapi Beliau menuturkan bahwa banyak cara untuk menjelaskan Trinitas, tetapi tidak boleh lupa bahwa objek-objek ini tidak dapat menjelaskan Trinitas secara utuh (hanya seraca praktis) sebagai konsumsi ilmu remaja dalam pembelajaran sekolah.

2.6 Remaja dan Intelijen

Kategori remaja ditetapkan pada usia 12 tahun sampai 21 tahun (Muri'ah dan Wardan, 2020). Remaja disebut juga proses transisi dari masa kanak-kanak ke dewasa. Remaja dapat berpikir secara logis dengan pemikiran yang teoritis. Remaja secara mental adalah tahap manusia memulai banyak pemikiran dan teori. Menurut Muri'ah dan Wardan (2020), Remaja dapat berpikir secara logis dari banyaknya gagasan yang diterima. Remaja dapat menjadi identitas dewasa ketika remaja memiliki pemahaman dan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan diri sendiri, peran sosial, dan nilai agama. Lewat pemahaman diri remaja, terdorong perasaan untuk menerima diri dan menimbulkan kesenangan tertentu (Muri'ah dan Wardan, 2020).

2.7 St. Agustinus dan Trinitas Katolik

St. Agustinus sudah menulis tentang Trinitas dalam banyak kajiannya ketika Beliau masih muda. Pemikiran Agustinus dari muda ini, Beliau tulis dan dipublikasikan pada masa tuanya. Tulisan Agustinus terhadap konsep Trinitas ini dapat dijadikan acuan pembelajaran yang kredibel (Nelson, 2013). St. Agustinus memiliki tujuan dalam penulisan Trinitas. Baginya, penting untuk membangun sebuah landasan dan memperjelas bahwa Anak (pribadi kedua Trinitas) “Tidak kurang dari Dia yang mengutus, karena yang terakhir mengutus dan yang terdahulu diutus, karena Tritunggal, yang sederajat segala sesuatu, dan sifatnya juga tidak

dapat diubah, tidak terlihat, dan ada di mana-mana, bekerja tanpa terpisahkan” (Gareth, 2002). Trinitas adalah satu. St. Agustinus sepakat bahwa pembicaraan tentang Allah dapat dilakukan lewat perumpamaan (Marcus, 2002). Empat tujuan Agustinus dalam menuliskan pandangan Trinitas yang pertama adalah menyatakan dan menjelaskan dasar doktrin gereja tentang Trinitas. Kedua untuk demonstrasi doktrin Trinitas sebagai konsep pemikiran Gereja yang berasal dari Alkitab. Ketiga adalah tempat percobaan untuk memakai bahasa manusia yang dikenal rumit dan perlu observasi dalam kebutuhan Gereja menyampaikan tentang Trinitas dengan benar. Dan yang terakhir adalah menemukan gambaran tertinggi tentang konsep Trinitas yang bisa diketahui dan dipahami manusia, serta menginvestigasi Allah Trinitas sebagai *Origin* dan *Creator* (Roger, 2002). Pada inti dari apa yang disampaikan tulisan St. Agustinus selama ini adalah kuasa Allah sungguh besar dan Trinitas memang bisa digambarkan secara praktis. Tetapi sesungguhnya manusia yang kecil hanya mampu memahami sedikit kebesaran-Nya yang tidak luput dengan kasih Allah.

