

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

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

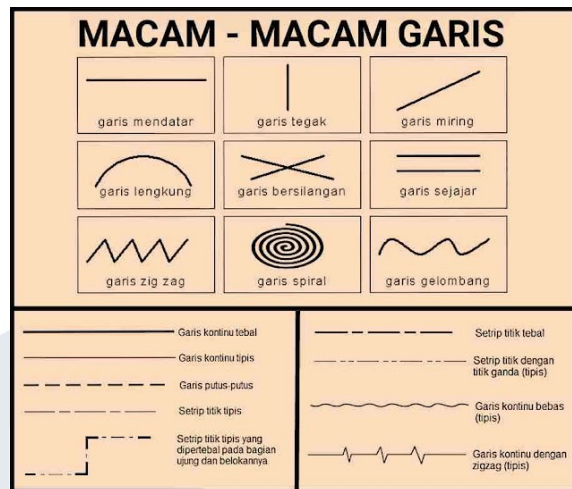
Desain Komunikasi Visual (DKV) memiliki peran sebagai pemberi pesan dan informasi kepada pembaca melalui visual seperti tipografi, garis, warna, layout, dan lainnya (Supriyono, 2010). DKV juga termasuk pada kategori commercial art oleh karena adanya kombinasi antara seni dan komunikasi untuk suatu bisnis. Selain itu, Desain Komunikasi Visual juga mempelajari konsep dan teknik dalam berkomunikasi beserta dengan media penyampaian pesan dengan menggunakan elemen visual yang tepat untuk memudahkan pemahaman publik akan pesan yang disampaikan. akan pesan yang disampaikan.

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

Menurut Supriyono (2010), elemen desain merupakan sesuatu yang hampir setiap hari dijumpai oleh manusia sehingga menjadi sebuah hal yang tidak asing. Desain juga memiliki elemen didalamnya yang menjadi sebuah komponen dimana sebuah elemen dapat dipisahkan dan didefinisikan sebagai suatu sarana dalam penyampaian suatu pesan (Landa, 2014, h.1). Pengenalan elemen desain adalah salah satu poin penting. Pengetahuan akan elemen desain dapat membantu tatak peletakan setiap elemen dengan baik dan menghasilkan sebuah komposisi yang komunikatif, harmonis, dan mempermudah menarik perhatian publik.

##### **2.1.1.1 Garis**

Garis merupakan sebuah titik yang diperpanjang. Garis ini dapat dibentuk lurus, lengkung, bersudut, tebal, halus, dan lainnya. Garis berperan sebagai pengarah pandangan audiens dari suatu titik ke titik arah tujuan lainnya (Landa, 2014, h.19).



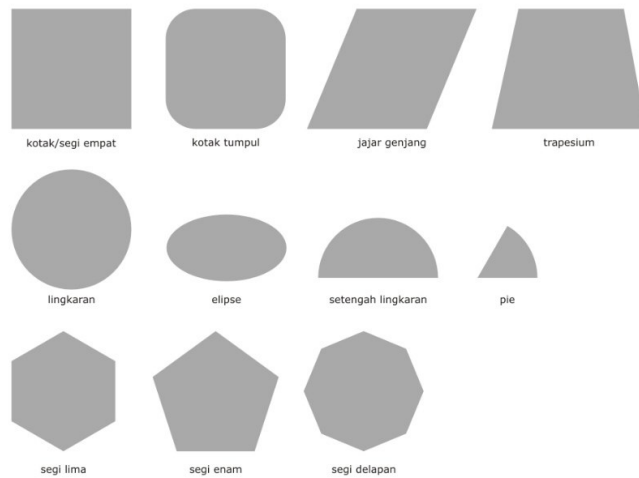
Gambar 2.1 Garis

Sumber: <https://cilacapklik.com/2020/04/macam-macam-garis-seni-rupa-dan-gambar-tehnik.html>

### 2.1.1.2 Bentuk

Pada dasarnya, bentuk adalah suatu bidang dua dimensi, rata, dan dapat diukur dari lebar dan tingginya. Bentuk merupakan kumpulan garis atau warna yang membentuk bidang dalam sebuah persepsi visual. Menurut Landa (2014, h.20), bidang terbagi menjadi beberapa jenis.

1. *Geometric*
2. *Organic*
3. *Rectilinear*
4. *Irregular*
5. *Accidental*
6. *Nanobjective*
7. *Abstract*
8. *Representational*

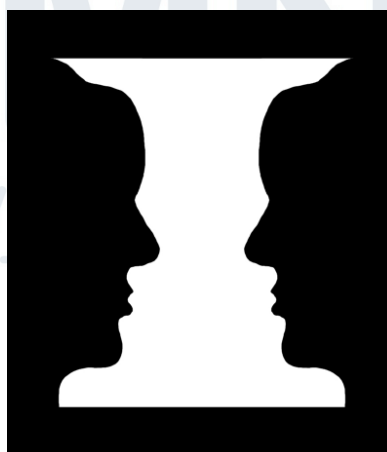


Gambar 2.2 bentuk

Sumber: <https://desaingrfs.wordpress.com/2018/09/21/makna-bentuk-dalam-desain/>

### 2.1.1.3 *Positive and Negative Space*

*Positive and Negative Space* merupakan sebuah prinsip dasar dari persepsi visual dan terkadang disebut sebagai *Figure / Ground*. *Figure / Positive space* merupakan sebuah bentuk yang dapat langsung dikenali oleh audiens, sedangkan *Ground / Negative Space* merupakan bagian dari keseluruhan karya seni yang terlihat kosong dan tidak memiliki bentuk (Landa, 2014, h.20).



Gambar 2.3 Positive and Negative Space

Sumber: <https://thevirtualinstructor.com/positive-and-negative-space.html>

### 2.1.1.4 Warna

Warna merupakan properti cahaya yang disaring oleh mata menjadi sebuah informasi. Warna dapat dilihat pada permukaan objek merupakan informasi yang diterima oleh mata yang dihasilkan dari pantulan cahaya. Warna memiliki dasar, naluriah, beserta dengan daya tarik visual. Setiap warna memberikan kesan dan pesan yang berbeda sesuai dengan penyampaian pesan yang diinginkan (Landa, 2014, h.23).

black	dark gray	dark brown	brown
charcoal	gray	brown	camel
gray	light gray	beige	beige
white	bone	cream	cream
pink	light pink	peach	peach
fuchsia	pink	coral	coral
red	red	red	red
plum	mauve	rust	orange
purple	plum	orange	copper
cobalt	violet	mustard	yellow
navy	periwinkle	banana	banana
blue	light blue	green	chartreuse
blue-green	sea foam	olive	green
turquoise	turquoise	hunter	celery
emerald	emerald	teal	teal

Gambar 2.4 warna

Sumber: <https://www.yec.co.id/inggris/nama-nama-warna-dalam-bahasa-inggris/>

### 2.1.1.5 Tekstur

Tekstur merupakan pengulangan suatu desain yang memiliki variasi yang berbeda-beda dan tidak melibatkan keteraturan yang sempurna. Tekstur memiliki dua perbedaan yaitu taktil dan juga visual. Taktil merupakan tekstur yang dapat diraba dan dirasakan, sedangkan visual adalah sebuah tekstur yang hanya dihasilkan melalui visualisasi tanpa mengimitasikan sentuhannya (Landa, 2014, h.28). Pada sebuah media interaktif, visual yang biasa ditemukan adalah gambar beserta dengan ilustrasi. Dengan ini, maka pada media interaktif hanya sebagian darinya yang menggunakan tekstur taktil.



Gambar 2.5 tekstur

Sumber: [https://www.freepik.com/free-photo/crumpled-white-paperboard\\_6066510.htm#query=texture&position=4&from\\_view=keyword](https://www.freepik.com/free-photo/crumpled-white-paperboard_6066510.htm#query=texture&position=4&from_view=keyword)

## 2.1.2 Prinsip Desain

Pada pembuatan karya seni, prinsip desain memiliki fungsi dalam membuat keseimbangan dan kesatuan dalam suatu karya. Dengan penggunaan prinsip desain yang baik, maka terciptalah komposisi *layout* yang harmonis. Landa (2010) mengungkapkan bahwa prinsip dasar desain sangat bergantung satu dengan lainnya. Berikut adalah bagian dari prinsip desain.

### 2.1.2.1 Format

Format merupakan batas pinggir yang mengelilingi suatu bidang. Pada konsep seni dan desain, format digunakan untuk menjelaskan ukuran seperti layar dari elektronik, kertas, situs web, *billboard*, dan lainnya. (Landa, 2014, h.29).

### 2.1.2.2 Balance

*Balance* atau keseimbangan dalam seni adalah sebuah faktor visual yang harus terbagi dengan rata. Faktor visual seperti faktor berat suatu komponen gambar, posisi, dan juga penempatan dari komponen-komponennya di dalam komposisi tersebut menjadi bagian dari keseimbangan suatu karya seni (Landa, 2014, h.30).

Ada tiga jenis keseimbangan yang dapat dikenali dalam komposisi visual. Pertama adalah keseimbangan simetris, di mana bobot visual secara merata terbagi di sepanjang poros tengah karya. Kedua adalah keseimbangan asimetris, di mana elemen-elemen visual saling mencerminkan dari poros tengah namun dengan distribusi yang tidak merata. Ketiga adalah keseimbangan radial, di mana kombinasi simetri vertikal dan horizontal dari poros tengah menciptakan pola repetitif yang seimbang.

#### **2.1.2.3 Rhythm**

Irama merupakan sebuah pola dan repetisi yang konsisten pada karya seni dan desain. Perbedaan irama dapat dilakukan secara konsisten ataupun bervariasi dari bentuk, posisi, hingga ukuran. (Landa, 2014, h.35).

#### **2.1.2.4 Unity**

Kesatuan pada seni dan desain merupakan kumpulan elemen grafis dalam komposisinya dimana komposisi ini terlihat seperti tidak terpisah dan membaur menjadi sebuah susunan yang ideal. Kesatuan mempengaruhi keseluruhan desain untuk menghasilkan karya yang harmonis. Dengan ini, audiens dapat melihat suatu karya tanpa merasa seperti potongan-potongan karya berbeda yang ditempel menjadi satu (Landa, 2014, h.36).

### **2.1.3 Tipografi**

Menurut Cullen (2005), tipografi merupakan sebuah bahasa yang mewakili pemikiran manusia dan menjadi bagian paling dasar dalam komunikasi visual. Tipografi menyatukan desain bersama dengan semua elemen visual dengan sistem terencana dengan baik.

Prinsip semiotika adalah gagasan bahwa sebuah objek terikat pada konteks ide tertentu atau dihubungkan dengan hal lain yang muncul secara

bersamaan dalam tipografi. Ini memengaruhi objek tersebut dengan memberikan perubahan atau makna baru yang dapat dipahami secara lebih mendalam.

### **2.1.3.1 Alignment**

Landa (2010) mengatakan bahwa penyusunan huruf dapat terbagi menjadi lima bagian.

1) ***Left Alignment***

Penyusunan teks sejajar pada sebelah kiri.

2) ***Right Alignment***

Penyusunan teks sejajar pada sebelah kanan.

3) ***Justified Alignment***

Penyusunan teks sejajar pada bagian kiri dan kanan.

4) ***Center Alignment***

Penyusunan teks sejajar pada tengah mengikuti garis tengah halaman.

5) ***Asymmetrical Alignment***

Penyusunan teks tidak memiliki aturan sejajar.

### **2.1.3.2 Legibility dan Readability**

Cullen (2005) menyatakan *legibility* dan *readability* merupakan kunci kesuksesan dalam sebuah komunikasi

1. ***Legibility***

*Legibility* merujuk pada sifat huruf yang tetap mudah dibaca bahkan dalam situasi yang sulit.

2. ***Readability***

*Readability* mengacu pada penggunaan huruf yang mempertimbangkan faktor-faktor lain untuk memastikan kejelasannya. Meskipun huruf tersebut mudah terbaca, jika pembaca mengalami kesulitan atau ketidaknyamanan saat

membaca, maka dapat dianggap bahwa teks tersebut kurang sesuai dalam hal kejelasan.

#### **2.1.4 Grid**

Menurut Tonderau (2009), *grid* merupakan panduan terstruktur yang terbentuk dari garis vertikal dan horizontal yang dibagi menjadi *margin* dan *column*. *Grid* berfungsi dalam membantu penyusunan teks beserta gambar pada sebuah desain agar menjadi suatu kesatuan yang teratur dan mudah dibaca.

##### **2.1.4.1 Anatomi Grid**

Menurut Cullen (2005), *grid* terdiri dari *margin*, *column*, *flowlines*, *column intervals*, dan *grid modules*.

##### **2.1.4.2 Elemen Grid**

Tondreau (2009) menyatakan bahwa elemen *grid* terbagi menjadi enam bagian.

##### **1. Kolom**

Kolom adalah bagian vertikal tempat informasi tertulis dan gambar disimpan. Jumlah dan dimensi kolom disesuaikan dengan jenis konten yang ingin disajikan.

##### **2. Modul**

Modul adalah bagian-bagian kolom yang berulang secara teratur dan terpisah dengan jarak yang seragam, disertai dengan dimensi yang berbeda-beda.

##### **3. Margin**

*Margin* merupakan jarak konten pada halaman dengan ujung kertas.

##### **4. Spatial zones**

*Spatial zones* merupakan struktur yang terbentuk dari kolom-kolom yang memungkinkan penggunaan gambar, teks, dan informasi lainnya dalam suatu wilayah tertentu.

##### **5. Flowline**



*Flowline* adalah garis datar yang menciptakan jalur untuk pembaca dalam menavigasi konten di halaman tertentu.

## 6. *Marker*

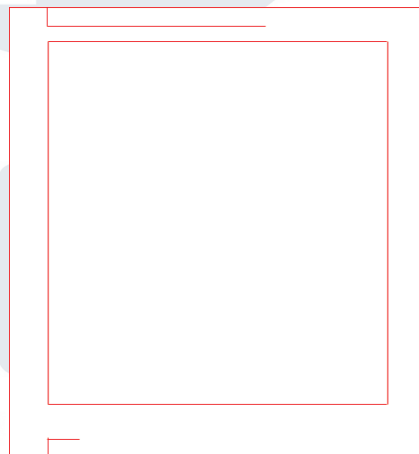
*Marker* memainkan peran penting dalam membimbing pembaca dalam menelusuri konten suatu halaman. *Marker* dapat dibuat menggunakan *icon* atau angka halaman.

### 2.1.4.3 Jenis-jenis *Grid*

Cullen (2005) membagi jenis *grid* yang dapat digunakan dalam proses *layouting*. Jenis-jenis *grid* tersebut adalah *single column*, *multiple columns*, *modular grid*, *alternative*, dan *breaking the grid*.

#### 1. *Single column grid*

*Single column grid* adalah struktur yang paling minimalis dan paling sesuai untuk menampilkan teks dalam jumlah besar dengan optimal.

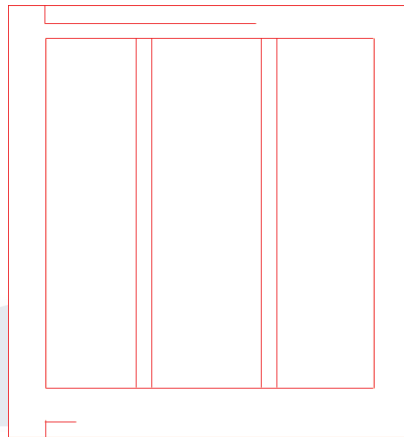


Gambar 2.6 *Single column grid*

Sumber: <https://vansedesign.com/web-design/grid-types/>

#### 2. *Multiple columns*

Jenis *grid* ini mengusung beberapa kolom untuk memberikan fleksibilitas yang lebih besar dalam komposisi. *Grid* ini efektif untuk digunakan dalam menampilkan beragam jenis konten.

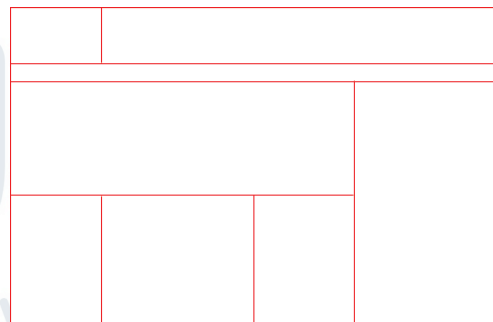


Gambar 2.7 *multiple column grid*

Sumber: <https://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>

### 3. *Modular grid*

*Modular grid* adalah perkembangan dari *multiple columns* dengan tambahan garis horizontal untuk membagi halaman menjadi lebih banyak area. Seperti halnya *multiple columns*, *modular grid* cocok untuk digunakan konten yang banyak akan elemen.

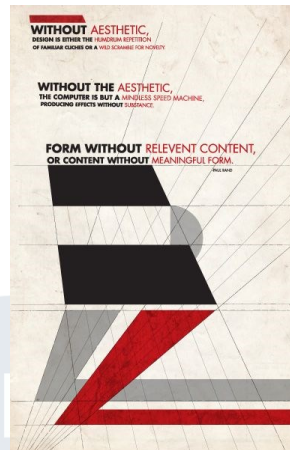


Gambar 2.8 *modular grid*

Sumber: <https://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>

### 4. *Alternative grid*

*Grid* ini menonjolkan ciri-ciri organik yang mempengaruhi penempatan elemen visual secara signifikan ketika digunakan.



Gambar 2.9 *alternative grid*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/14144186313592522/>

## 5. *Breaking the grid*

*Breaking the grid* adalah jenis *grid* yang tidak terikat oleh aturan ketat, namun penggunaannya harus dikelola dengan baik untuk menghindari tampilan karya yang kurang menarik atau berantakan.



Gambar 2.10 *breaking the grid*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/646477721500737725/>

## 2.2 Media Interaktif

Media interaktif adalah produk teknologi yang dirancang untuk konsumsi oleh khalayak umum. Ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan kontrol atas tindakan dan konten, sementara merespon input pengguna baik secara

verbal maupun nonverbal. Hal ini juga diangkat oleh England dan Finney (2011) bahwa media interaktif adalah integrasi media digital yang melibatkan kombinasi gambar bergerak, teks elektronik, grafik, beserta dengan suara ke dalam komputerisasi digital yang membantu orang dalam berinteraksi dengan data dengan tujuan yang sesuai. Lingkungan digital dapat mencakup internet, televisi digital, dan telekomunikasi interaktif.

### **2.2.1 Media Interaktif untuk Remaja**

Menurut Hamalik (1986), media interaktif adalah media yang memiliki dasar dari komputer dan terdiri atas audio, teks, grafik, dan video yang dibuat, dikemas, disajikan, dan digunakan secara interaktif melalui komputer. Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif menggunakan beragam elemen seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi yang digabungkan secara terpadu untuk menyampaikan pesan, informasi, dan materi pelajaran. Proses ini memungkinkan pemrosesan informasi serta memberikan umpan balik yang menghasilkan pemahaman dan pengetahuan baru kepada pengguna.

Wartella, dkk. (2002) juga mengatakan bahwa perbedaan pada gender, usia, dan status sosial ekonomi memiliki pengaruh dalam penggunaan media dan akses kepada komputer dan juga internet.

### **2.2.2 GUI (*Graphical User Interface*)**

Menurut Spuy (2009), GUI (*Graphical User Interface*) merupakan interaksi antara *user* dengan *software* melalui bantuan grafis berupa *text boxes*, *buttons*, dan *windows*. *Usability* merupakan bagaimana penggunaan *software* dan kemudahannya untuk pengguna. Pemahaman mendalam mengenai *software* dan pemahaman akan psikologi dari target pengguna merupakan salah satu poin utama dalam membuat GUI yang baik.

Spuy juga mengatakan bahwa dua prinsip dasar yang perlu dipertimbangkan ketika mendesain GUI adalah simpel dan jelas. Hal ini didukung oleh pernyataan Schaffer (1993) bahwa prinsip desain untuk

menghasilkan desain GUI yang baik adalah menggunakan kata yang sedikit, kalimat yang pendek dan aktif, serta menghindari penggunaan huruf kapital karena akan mempengaruhi kecepatan membaca. Pembuatan button yang besar dan mudah untuk ditekan juga merupakan poin penting yang memungkinkan pengguna anak-anak, yang belum memiliki keterampilan motorik untuk mengendalikan kursor pada layar, memahami langkah-langkah yang harus mereka lakukan.



Gambar 2.11 GUI

Sumber: amesbostonhotel.com/pengertian-graphical-user-interface/

## 2.3 Interaktivitas

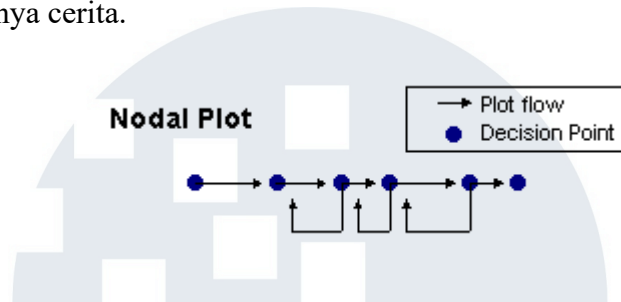
Anderson (2009) mendefinisikan interaktivitas melalui sudut pandang sosiologis yaitu tindakan yang dilakukan dua orang atau lebih beserta pada hubungan antara manusia dengan komputer. Bates (2004) mengatakan bahwa interaktivitas merupakan poin penting pada setiap *genre* permainan. Setiap interaksi dengan permainan dapat meningkatkan rasa penasaran *user* akan interaksi yang diberikan oleh komputer melalui layar.

### 2.3.1 Pola Interaksi

Tomaszewski (2005) menyatakan bahwa interaksi naratif adalah pengarahan alur cerita yang dapat dilakukan oleh penonton tetapi hanya pada lingkup yang kecil, seperti pemilihan karakter, sudut pandang, maupun *genre* cerita. Tomaszewski juga mengangkat teori Meadows mengenai jenis-jenis *plot* atau alur cerita, yaitu:

### 1. *Nodal plot*

*Nodal plot* merupakan alur yang memberikan kendali pada penulis cerita pada *plot* ini, *user* dilibatkan pada pengambilan keputusan untuk melanjutkan cerita. *Nodal plot* menampilkan narasi yang kohesif, namun respons atau interaksi yang diberikan tidak akan mempengaruhi jalannya cerita.

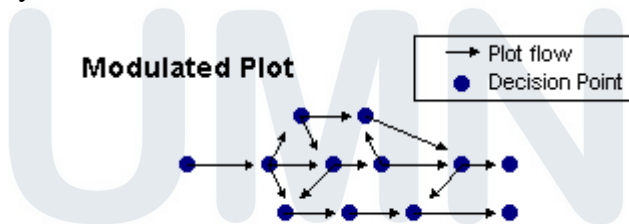


Gambar 2.12 *Nodal plot*

Sumber: <http://zach.tomaszewski.name/uh/cis702/project.html/>

### 2. *Modulated plot*

*Modulated plot* merupakan alur yang memiliki beberapa alternatif cerita dimana *user* dapat memilih urutan cerita dan mendapatkan akhir dari cerita sesuai dengan pilihan yang dipilih. Penulis cerita ingin *user* mengalami alur cerita seakan-akan *user* memiliki sedikit kendali akan ceritanya.

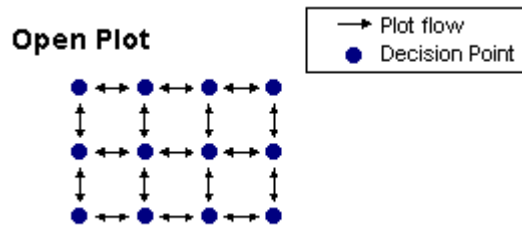


Gambar 2.13 *Modulated plot*

Sumber: <http://zach.tomaszewski.name/uh/cis702/project.html/>

### 3. *Open plot*

*Open plot* merupakan alur yang memberi kebebasan pada *user* untuk menciptakan alur cerita sesuai dengan keinginannya. *User* dapat bebas mengeksplorasi cerita, namun akhir cerita yang dihasilkan kurang jelas.



Gambar 2.14 *Open plot*

Sumber: <http://zach.tomaszewski.name/uh/cis702/project.html/>

## 2.4 Desain Karakter

Roberts (2011) mengatakan bahwa merancang karakter sebaiknya dibuat dengan *simple*. Karakter yang sederhana dapat mempercepat proses animasi, hal ini sangat berperan penting dalam aspek efisiensi waktu. Kebanyakan dari karakter yang rumit secara desain akan memakan banyak waktu penonton karena mereka akan memperhatikan detail dari karakter.

Roberts juga menyatakan bahwa analisis karakter membutuhkan dasar yang konkrit agar karakter tersebut menjadi hidup. Selain itu, *list* karakterisasi juga penting seperti egois, pemaarah, melankolis, tamak, dan lainnya.

### 2.4.1 *Three Dimensional Character*

Sheldon (2004) mengatakan bahwa ada tiga dimensi pada karakter yaitu, *physical*, *sociological*, dan *psychological*.

#### 1. *Physical character*

Karakter *physical* memberikan titik awal yang unik dalam cerita. Aspek fisik adalah bagian yang terlihat secara visual, sehingga karakter fisik dapat mencerminkan perilaku, keterampilan, dan kepribadian dari seorang karakter.

#### 2. *Sociological character*

Karakter *sociological* dimaksud untuk memberikan dasar pada karakter melalui masa lalunya yang melibatkan budaya dari karakter. Hal ini dapat menambah bobot penilaian karakter dan membantu meningkatkan daya tarik karakter.

### 3. *Psychological character*

Karakter *psycological* adalah sifat karakter yang digambarkan melalui tindakan, pandangan, dan juga sikap dari suatu karakter. Pada sebuah cerita, karakter tidak perlu menceritakan dirinya dengan mendetil karena akan menimbulkan rasa bosan. Karakter dapat membangun daya tarik yang bagus dengan cara menutupi sedikit dari sisinya dari penonton.

#### 2.4.2 *Character Hierarchy*

Bancroft (2006) membagi desain karakter menjadi enam kategori utama, yaitu:

##### 1. *Iconic*

Karakter *iconic* merupakan karakter dengan desain yang *simple, stylized* namun tidak begitu ekspresif. Biasanya pada bagian mata hanya menggunakan lingkaran biasa seperti Hello Kitty atau Mickey Mouse.



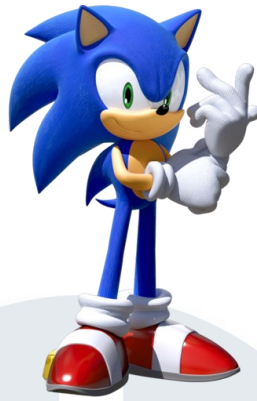
Gambar 2.15 Hello Kitty

Sumber: <https://portaljember.pikiran-rakyat.com/hiburan/pr-161532838/film-hello-kitty-segera-digarap-akan-hadir-dalam-bentuk-hybrid-animasi-dan-live-action>

##### 2. *Simple*

Karakter yang *simple* lebih ekspresif dibandingkan *iconic*. Gaya ini biasanya digunakan pada web ataupun televisi, contohnya Dexter's Lab, Sonic the Hedgehog, dan Fred Flinstone.

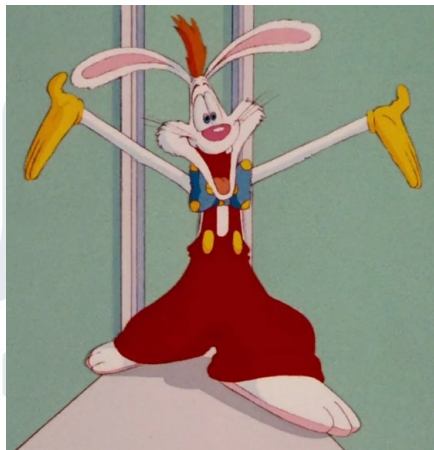




Gambar 2.16 Sonic the Hedgehog  
Sumber: [https://sonic.fandom.com/wiki/Sonic\\_the\\_Hedgehog](https://sonic.fandom.com/wiki/Sonic_the_Hedgehog)

### 3. *Broad*

Karakter *broad* biasanya digunakan untuk kartun karena lebih ekspresif dibandingkan *iconic* maupun *simple*. Kategori ini menggambarkan *facial features* dengan ukuran yang besar untuk membentuk ekspresi yang ekstrim sehingga dapat menimbulkan sensasi humor seperti Roger Rabbit.

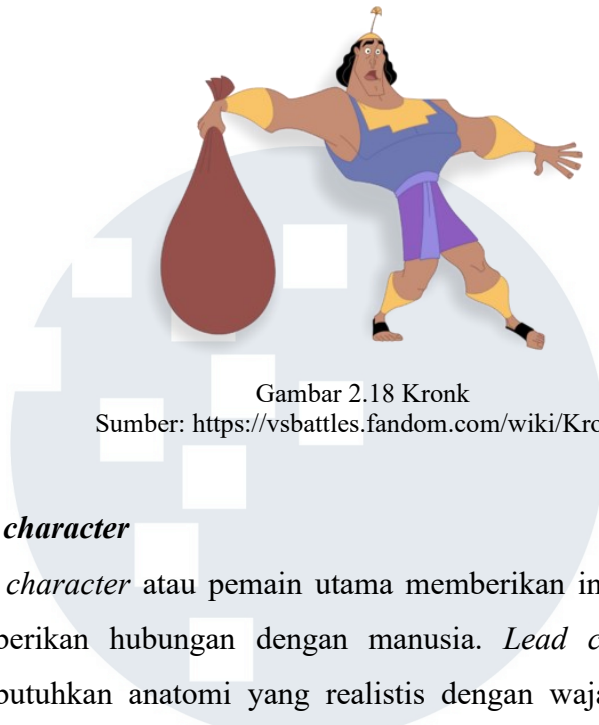


Gambar 2.17 Roger Rabbit  
Sumber: [https://disney.fandom.com/wiki/Roger\\_Rabbit](https://disney.fandom.com/wiki/Roger_Rabbit)

### 4. *Comedy relief*

5. Karakter ini memberikan sensasi humor melalui akting beserta dialognya. Pada adegan tertentu, karakter membutuhkan lelucon tetapi tetap memberikan akting yang mulus sesuai dengan *scene* yang

berlangsung. Contoh karakter yang berperan sebagai *comedy relief* adalah Mushu dan Kronk.



Gambar 2.18 Kronk  
Sumber: <https://vsbattles.fandom.com/wiki/Kronk>

#### 6. *Lead character*

*Lead character* atau pemain utama memberikan interaksi yang dapat memberikan hubungan dengan manusia. *Lead character* biasanya membutuhkan anatomi yang realistis dengan wajah yang ekspresif. Contoh karakternya adalah Cinderella, Belle, dan Moses.



Gambar 2.19 Cinderella  
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Cinderella\\_\(Disney\\_character\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Cinderella_(Disney_character))

#### 7. *Realistic*

Karakter *realistic* banyak digunakan dalam membuat efek yang kuat pada film monster, karakter dalam komik, dan beberapa *computer-graphics animated* film seperti Princess Fiona dari film *Shrek*.



Gambar 2.20 Princess Fiona  
Sumber: <https://shrek.fandom.com/wiki/Fiona>

### **2.4.3 Basic Elements of Character Design**

Bancroft (2006) mengatakan bahwa rahasia dalam membuat suatu kartun yang baik adalah dengan mengetahui kapan harus berhenti menggambar, dan hal ini terkadang terasa lebih sulit dibandingkan daripada menambahkan *details*. Bancroft juga mengatakan sebelum memulai penciptaan karakter, perlu diketahui elemen dasar yang ingin diberikan dalam mendesainnya seperti *shape*, *size*, dan *variance*.

#### **2.4.3.1 Shape**

Menurut Bancroft (2006), keseluruhan *shape* akan menggambarkan karakteristik karakter bahkan tanpa perlu berkata-kata. Kunci dalam menciptakan kembali desain yang sama dari berbagai *poses* dan *angles* adalah dengan memahami karakter dan memecahnya menjadi *basic shape*. Bancroft juga mengatakan *basic shape* memberikan gambaran yang diperlukan untuk menjelaskan suatu karakter.

##### **1. Circles**

*Circles* memberikan ciri khas karakter yang bersahabat, baik, dan menarik. Bentuk ini biasa menggambarkan karakter yang

lucu dan ramah. Contohnya adalah anak bayi, binatang yang berbulu halus, dan Santa Claus.

## 2. *Squares*

*Squares* cenderung digunakan untuk mendesain karakter yang dapat kuat dan dapat diandalkan. Contohnya seperti karakter-karakter *superhero* seperti Superman.

## 3. *Triangles*

*Triangles* pada umumnya digunakan untuk melambangkan karakter penjahat, menyeramkan, atau mencurigakan. Contohnya adalah Maleficent, karakter penyihir, dan Darth Vader.

### 2.4.3.2 *Size*

Bancroft (2006) mengatakan bahwa hubungan antara *size* dan *shape* mempengaruhi pembuatan desain visual yang lebih menarik. *Size-relationship principle* dapat digunakan pada banyak bagian dari desain karakter. Penggunaan prinsip ini dapat membantu desain karakter menjadi lebih dinamis, akan tetapi jika penggunaannya berlebihan, maka dapat membuat desain karakter menjadi datar dan aneh. Contohnya pada Disney dimana mereka menggunakan prinsip ini pada rambut dari karakternya. Penggunaan prinsip *size-relationship* ini dapat digunakan untuk menciptakan tekstur-tekstur yang berbeda pada setiap objeknya.

### 2.4.3.3 *Variance*

Menurut Bancroft (2006), variasi desain merujuk kepada pengaturan jarak antara *shape* dan *size*. Penciptaan variasi yang beragam dalam desain dapat memberikan kekuatan dan dorongan untuk membentuk sebuah desain yang baik menjadi desain yang hebat. Beberapa prinsip desain yang dapat membantu dalam *variance*, yaitu:

#### 1. *Contrast in line*

*Contrast in line* dapat digunakan dengan berbagai macam panjang dan ketebalan. Kontras dari garis akan memberikan perhatian yang lebih secara visual.

## 2. *Straight lines juxtaposed against curves*

Prinsip ini dapat membantu menghidupkan sebuah desain dan membuatnya lebih menarik dengan mengaplikasikan garis kurva yang berlawanan dengan garis lurus yang menghasilkan efek dinamis.

## 3. *Recurring shapes within the design*

Prinsip ini dapat membantu penciptaan sebuah tema. Pengulangan yang disertai dengan perbedaan ukuran dapat membantu menambahkan variasi.

## 4. *Negative space*

*Negative space* merupakan ruang diantara bentuk yang diciptakan. Ruang yang dibentuk dapat membantu mendefinisikan visual dari sebuah karakter. Variasi *negative space* dan *positive space* dapat saling mempengaruhi satu sama lain.

## 2.5 Teknik Pewarnaan

Dalam buku Teknik Pewarnaan Digital (2011) karya Ivan KP, disebutkan dua kategori utama teknik pewarnaan. Teknik-teknik ini dapat menjadi panduan bagi para seniman.

### 2.5.1 Teknik Manual

Teknik manual adalah cara pewarnaan yang dilakukan langsung tanpa menggunakan peralatan canggih. Ini berarti bahwa proses pewarnaannya tidak melibatkan komputer atau alat digital.

#### 1. *Sketch*

Dalam teknik pewarnaan sketsa, hanya digunakan alat dengan satu warna. Ini berarti alat tersebut hanya berwarna hitam atau monokrom pada alatnya.

## 2. Lukisan

Teknik lukisan melibatkan penggunaan alat yang terkait dengan berbagai jenis cat, baik itu cat poster, cat air, atau bahkan cat minyak.

## 3. Pensil warna

Pada teknik ini, tidak hanya mencakup pensil warna seperti crayon, tetapi juga mencakup spidol warna dan pena warna. Teknik ini mirip dengan teknik sketsa, namun perbedaannya hanya terletak pada hasil warnanya.

## 4. Toning

Dalam teknik ini, *screen tone* digunakan sebagai metode pewarnaan dalam Manga. Ini adalah stiker tipis dengan pola yang berfungsi sebagai peraster untuk menambahkan warna pada objek dalam gambar. Biasanya ditemukan dalam komik yang sering dibaca, mangaka Jepang umumnya menggunakan teknik *toning* manual tetapi juga menggunakan metode digital untuk sentuhan akhir. Screen tone hadir dalam berbagai pola seperti titik-titik bulat, kotak, permata, garis, dan lainnya.

## 5. Spray

Secara umum, teknik ini jarang digunakan oleh orang karena jenis cat yang digunakan kadang merusak lingkungan. Pada dasarnya, teknik ini melibatkan pencampuran warna, namun tergolong sulit untuk dipahami bagi pemula.

### 2.5.2 Teknik Digital

Teknik digital merupakan metode pewarnaan yang menggunakan peralatan digital dalam prosesnya. Dengan kata lain, teknik ini memanfaatkan komputer, mouse, *pentab*, *trackball*, dan sejenisnya.

#### 1. Pewarnaan Anime

Dalam teknik ini, dapat disebut sebagai metode dasar dan sederhana dalam pewarnaan. Pada teknik ini, gambar cenderung terlihat *flat* dan tidak berdimensi. Ini karena teknik ini hanya menggunakan tiga jenis komponen warna, yaitu:

- Warna dasar
- Bayangan (warna gelap)
- Cahaya (warna terang)

## 2. Pewarnaan *Shading*

Teknik pewarnaan *shading* tetap melibatkan tiga komponen utama: warna dasar, bayangan, dan cahaya. Hasilnya adalah warna yang memberikan kesan realistis pada gambar. Namun, teknik ini tergolong sulit dan membutuhkan keterampilan khusus.

## 3. Pewarnaan Gabungan

Pada teknik ini, seniman membuat pewarnaan mengikuti langkah-langkah pembuatan secara manual sehingga memberikan kesan yang lebih realistis dan lebih berdimensi.

### 2.6 *Storytelling*

Sebagian orang melihat cerita sebagai sebuah sarana hiburan, namun sebenarnya cerita memiliki makna yang lebih mendalam. Cerita bukanlah sekadar pelarian dari realitas, tetapi menjadi sebuah eksplorasi kehidupan yang dapat memikat audiens hingga mencapai suatu akhir yang memuaskan, baik secara intelektual maupun emosional (McKee, 1997, h.6). Sebuah cerita tidak hanya berfokus pada pesan yang ingin disampaikan, tetapi juga pada cara penyampaian. Ketika isi cerita klise, cara penyampaian cenderung mengikuti pola yang sama, tetapi jika kontennya kaya dan orisinal, desain ceritanya akan menjadi unik. Ketika desain cerita mengusung inovasi, latar belakang, karakter, dan ide yang terkandung di dalamnya akan mengikuti pola tersebut.

Menulis cerita yang berkualitas berkorelasi dengan upaya penulis untuk meraih hati pembaca. Biasanya, penulisan cerita yang kurang berhasil disebabkan oleh penulis yang memaksa untuk membuktikan suatu ide atau ekspresi emosi tanpa pertimbangan yang baik. Penulis perlu mempertimbangkan persepsi dan perspektif audiens terhadap bagaimana cerita seharusnya berkembang, sehingga cerita dapat diekspresikan dengan cara yang memuaskan visi penulis dan keinginan pembaca.

#### 2.6.1 *Elements of Story*

Sebuah cerita yang diceritakan dengan baik adalah hasil harmoni dari berbagai elemen, di mana latar, karakter, genre, serta ide menyatu secara alami.

### **1. *Setting***

Latar pertama meliputi aspek temporal, yang dapat dibagi menjadi durasi dan periode. Periode berkaitan dengan waktu atau era tertentu dimana narasi berlangsung, seperti masa kini, periode sejarah seperti kerajaan kuno, atau masa depan seperti yang diimajinasikan oleh penulis. Hal ini memengaruhi pakaian, teknologi, dan elemen lain dalam cerita. Aspek temporal kedua adalah durasi, dimana mengacu pada lamanya waktu di mana cerita terjadi, bukan waktu yang diperlukan untuk menyelesaikannya. Durasi ini dapat bervariasi mulai dari satu hari hingga bertahun-tahun, bahkan hingga akhir kehidupan karakter, tergantung pada visi penulis (McKee, 1997, h.75).

Elemen kedua adalah latar belakang, yang mencerminkan kondisi fisik di mana cerita terjadi. Ini dapat meliputi setting geografis seperti kota, negara, atau pegunungan, yang mungkin didasarkan pada kenyataan atau menciptakan pengaturan fiksi yang digambarkan oleh imajinasi penulis.

Terakhir adalah latar suasana, yang melibatkan interaksi sosial antara karakter dan tingkat ketegangan yang ada dalam cerita. Ini melibatkan konflik antar karakter, antara karakter dan entitas lainnya, atau bahkan antar negara, dengan melibatkan berbagai konflik seperti politik, ekonomi, atau ideologi.

### **2. *Genre***

Cerita bervariasi dalam berbagai genre yang terkadang sulit untuk diklasifikasikan secara spesifik. Sebagai solusinya, ada klasifikasi yang mengelompokkan cerita berdasarkan elemen-elemen serupa menjadi genre. Namun, sistem ini tidaklah sempurna karena keragaman elemen dalam cerita dan munculnya cerita-cerita baru yang unik, sehingga membuat kategorisasi menjadi menantang. Meskipun begitu, memahami



persepsi audiens memberikan gambaran yang cukup untuk menentukan genre cerita, karena genre membantu audiens dalam memahami cerita tersebut. Genre yang dijelaskan harus sesuai dengan harapan audiens agar tidak menimbulkan kebingungan dan kekecewaan (McKee, 1997, h.87).

### **3. *Character***

Untuk mengerti karakter awal, penting untuk membedakannya dari perwatakan. Perwatakan merujuk pada atribut yang dapat dilihat dari individu, seperti umur, jenis kelamin, status ekonomi, latar belakang pendidikan, sifat, dan perilaku. Kumpulan dari semua hal tersebut membuat setiap individu unik karena beragamnya kombinasi yang mungkin, namun ini bukanlah karakter (McKee, 1997, h.108).

Watak seseorang sering kali terungkap saat menghadapi momen penting atau krisis, dimana pilihan yang diambil pada saat tersebut akan menggambarkan esensi karakternya. Krisis dianggap penting karena keputusan yang diambil tanpa risiko tidak akan memiliki dampak yang berarti. Sebagai contoh, ketika seseorang memilih untuk berbicara jujur meskipun itu membawa konsekuensi sulit, tindakan tersebut mencerminkan karakter kejujurannya.

Kontras antara watak dan perwatakan merupakan suatu hal yang penting dalam sebuah cerita yang baik. Setiap individu memiliki sifat yang mungkin mereka sembunyikan untuk menampilkan sisi terbaik dari diri mereka kepada orang lain. Jika suatu karakter selalu bertindak dengan cara yang sama, hal tersebut dapat menjadi repetitif dan mudah ditebak, membuat karakter tersebut kurang menarik bagi audiens.

### **4. *Meaning***

Aristoteles mempertimbangkan konsep makna melalui sebuah contoh di mana melihat mayat di tengah jalan akan memicu respons yang berbeda dibandingkan dengan melihat "mayat" dalam sebuah pertunjukan teater. Pengalaman kematian memiliki potensi untuk mengubah pandangan

seseorang terhadap kehidupan dan mempengaruhi persepsi serta reaksi mereka ketika menghadapi situasi serupa di masa depan. Namun, pengalaman yang mencakup pemikiran dan emosi secara bersamaan jarang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Seni, bagaimanapun, mampu memberikan pengalaman serupa, yang dikenal sebagai *aesthetic emotion*. (McKee, 1997, p. 118).

Ketika emosi dan ide bertabrakan, hasilnya adalah kesan yang mendalam dan kuat, yang sulit untuk dilupakan. Cerita yang dipresentasikan dengan baik akan menggetarkan para penonton dan memberikan pengalaman emosional yang berarti, sesuatu yang jarang terjadi dalam rutinitas harian. Dalam kehidupan sehari-hari, pengalaman mungkin hanya mengungkap makna mereka setelah refleksi dan seiring berjalannya waktu, tetapi dalam seni, pengalaman tersebut mendapatkan makna yang signifikan secara instan.

### **2.6.2 Interactive Storytelling**

*Interactive Storytelling* adalah bentuk media interaktif yang mengintegrasikan unsur-unsur naratif dan memiliki hubungan dekat dengan *video game*. Seiring waktu berjalan, *video game* semakin mempertimbangkan aspek naratif dalam penyajian produk mereka. Pada awalnya, *video game* hanya menekankan pada tujuan yang sederhana, namun saat ini banyak yang menawarkan narasi yang kompleks, menyerupai film dan novel. Perkembangan ini disebabkan oleh kemajuan teknologi yang memungkinkan pengembang untuk mengatasi batasan perangkat keras, sehingga mereka dapat menyisipkan unsur naratif yang mendukung *gameplay* dalam permainan (Lebowitz & Klug, 2011, h.13).

Dalam *interactive storytelling*, pemain memegang peran penting dalam mengembangkan cerita dan seringkali mengambil karakter protagonis. Jenis-jenis narasi interaktif memperkenalkan beragam kategori dalam pengembangan alur cerita.

### 1. *Interactive Traditional Story*

*Interactive Traditional Story* adalah bentuk narasi yang menyerupai novel atau film karena alur ceritanya telah ditentukan oleh penulis. Meskipun pemain bisa berinteraksi dengan karakter dan dunia dalam permainan, tidak ada tindakan interaktif yang bisa mengubah arus cerita, sehingga ceritanya tetap linear. Jenis ini memiliki kelebihan dalam hal pembuatan yang mudah karena tidak memerlukan pertimbangan alternatif cerita lainnya.

### 2. *Multiple Ending Story*

*Multiple Ending Story* merupakan jenis yang lebih kompleks dibandingkan dengan *Interactive Traditional Story*, dimana meskipun secara umum ceritanya linear, interaksi pemain memiliki dampak yang signifikan pada jalannya cerita. Dalam *Multiple Ending Story*, kontribusi pemain hanya mempengaruhi bagian akhir cerita, di mana berbagai keputusan yang diambil oleh pemain, baik dengan sengaja maupun tidak, akan mengarah pada beragam *ending* cerita yang berbeda. Beberapa faktor yang menentukan penutupan cerita meliputi pilihan dalam dialog atau pengumpulan objek penting yang bisa mengubah jalannya cerita.

### 3. *Branching Path Story*

Jenis *branching* ini adalah jenis yang paling kompleks, dimana tidak hanya akhir cerita yang berubah, melainkan seluruh alur cerita dapat bervariasi tergantung pada interaksi pemain. Selama permainan, ada beberapa titik dalam cerita di mana jalan bercabang. Pada titik tertentu, pemain diberikan opsi atau tantangan yang akan mempengaruhi perkembangan cerita yang akan dijalani. Setiap opsi memiliki kemungkinan hasil yang berbeda-beda, dan perbedaannya bisa sangat mencolok satu sama lain; sebagai contoh, satu opsi mungkin menawarkan pengalaman yang ceria, sementara opsi lainnya mungkin memberikan pengalaman yang melankolis.

## 2.7 *Visual Novel*

*Visual novel* merupakan sebuah jenis permainan yang mirip dengan membaca buku. Ceritanya disampaikan melalui teks yang dimana seringkali dibuat melalui perspektif tokoh utama dengan monolog yang sering. Namun, berbeda dengan buku atau *e-book*, *visual novel* memiliki gambar latar yang berubah sesuai dengan perkembangan cerita, serta gambar wajah atau gambar penuh karakter yang berinteraksi di dalamnya (Lebowitz & Klug, 2011, h.192). Gambar-gambar yang menjadi ilustrasi yang terdapat di dalam *visual novel* menjelaskan mengapa jenis permainan ini disebut sebagai *visual novel*.

Visual novel sering kali menggunakan *branching path story* dan memiliki kemiripan dengan buku-buku "*choose your own adventure*", di mana kedua media berikut menawarkan pengalaman interaktif di mana pemain atau pembaca diberi opsi untuk mengubah arah cerita setiap beberapa halaman, sesuai dengan pilihan yang mereka buat. Sama-sama memiliki konsep "*bad choice*" yang bisa mengakhiri cerita, mendorong pemain atau pembaca untuk mencoba lagi dengan opsi yang berbeda. Namun, visual novel memiliki variasi yang lebih besar, dengan beberapa yang jauh lebih kompleks. Dalam visual novel, tidak hanya pilihan yang dibuat pada saat itu yang mempengaruhi alur cerita, tetapi juga keputusan yang diambil sebelumnya dapat memengaruhi perkembangan cerita selanjutnya. Selain itu, karena menggunakan media digital, visual novel secara otomatis mencatat pilihan yang dibuat oleh pemain, menghilangkan kebutuhan untuk mengingat opsi yang telah dipilih sebelumnya.

## 2.8 Remaja

Menurut Jhon W. Santrock (2002), masa remaja adalah sebuah periode perkembangan yang menghubungkan masa kanak-kanak dan masa dewasa, yang ditandai dengan banyak perubahan dalam faktor biologis, kognitif, dan sosial-emosional. World Health Organization (1974) juga menyatakan bahwa masa remaja merupakan fase di mana seorang individu mengalami pertumbuhan dan perkembangan, mulai dari munculnya tanda-tanda seksual, transisi dari masa anak-anak ke dewasa, dan mulai menunjukkan kemandirian. Oleh karena itu, masa

remaja bisa diartikan sebagai periode transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa, yang ditandai dengan perubahan fisik, kognitif, dan perkembangan lainnya.

### **2.8.1 Ciri-ciri Perkembangan Remaja**

Rumini, dkk (2004) mengatakan bahwa perkembangan remaja dapat terlihat dalam:

1. Perkembangan biologis pada remaja terjadi melalui perubahan fisik yang dipicu oleh aktivitas hormon di bawah pengaruh sistem saraf pusat. Perubahan fisik yang signifikan terjadi pada masa pubertas, termasuk peningkatan pertumbuhan fisik dan perkembangan karakteristik seks sekunder.
2. Perkembangan psikologis pada remaja sering dijelaskan oleh teori psikososial tradisional, yang mengemukakan bahwa krisis perkembangan pada masa remaja mempengaruhi pembentukan identitas. Pada masa remaja, individu mulai menggambarkan dirinya sebagai individu yang berbeda dan mulai mengeksplorasi identitasnya.
3. Perkembangan kognitif pada remaja mencapai puncaknya ketika kemampuan berpikir abstrak terbentuk. Pada masa ini, remaja tidak lagi terpaku pada kenyataan dan fakta yang konkret, seperti yang terjadi pada periode berpikir konkret. Mereka mulai mempertimbangkan kemungkinan-kemungkinan yang mungkin terjadi di masa depan.
4. Perkembangan moral pada anak-anak lebih muda ditandai dengan kemampuan mereka untuk menerima keputusan atau sudut pandang orang dewasa. Namun, pada remaja, untuk mencapai otonomi dari orang dewasa, mereka perlu menggantikan seperangkat moral dan nilai-nilai mereka sendiri.
5. Perkembangan spiritual pada remaja ditandai dengan kemampuan mereka untuk memahami konsep abstrak, menginterpretasikan analogi, dan simbol-simbol. Mereka juga mampu berempati, berfilosofi, dan berpikir secara logis.

6. Dalam perkembangan sosial, remaja merasa perlu membebaskan diri dari dominasi keluarga dan menetapkan identitas yang mandiri dari pengaruh keluarga untuk mencapai kematangan penuh. Masa remaja ditandai dengan kemampuan bersosialisasi yang kuat dengan teman dekat dan sebaya.

Dalam tahap perkembangannya, remaja seringkali berhadapan dengan banyaknya perubahan yang membuat mereka terkejut, baik dari segi fisik maupun psikis. Oleh karena itu, mereka membutuhkan dukungan dan bimbingan dari orangtua dan orang dewasa di sekitarnya dalam menghadapi masa pubertas.

### **2.8.2 Batasan Usia Remaja**

Menurut Soetjiningsih (2004), klasifikasi usia remaja adalah sebagai berikut:

1. Masa remaja awal / dini (*Early adolescence*) berusia 11 – 13 tahun.
2. Masa remaja pertengahan (*Middle adolescence*) berusia 14 - 16 tahun.
3. Masa remaja lanjut (*Late adolescence*) berusia 17 – 21 tahun.

## **2.9 Pelecehan seksual**

Menurut Winarsunu (2008), pelecehan seksual merupakan perilaku yang melibatkan aspek-aspek seksual dan dilakukan secara sepihak tanpa persetujuan dari korban. Perilaku tersebut mencakup hal-hal seperti memaksa kehendak korban oleh pelaku, dorongan pelaku untuk melakukan pelecehan, fenomena yang tidak diinginkan oleh korban, dan menyebabkan penderitaan pada korban. Sementara menurut Rubenstein (dalam Chollier, 1992), pelecehan seksual merujuk kepada tindakan seksual yang tidak diinginkan atau yang menyinggung korban.

### **2.9.1 Bentuk Pelecehan Seksual**

Pelecehan seksual dibagi menjadi 5 bentuk, yaitu:

#### **1. Pelecehan Fisik**

Pelecehan dengan sentuhan fisik yang mengarah pada aktivitas seksual seperti tindakan mencium, meraba, merangkul, mencubit,

memegang, menepuk, dan menyentuh tubuh secara fisik atau tindakan sentuhan fisik lainnya.

## **2. Pelecehan Lisan**

Pelecehan dengan perkataan yang tidak diharapkan mengenai kehidupan pribadi atau fisik seseorang yang dijadikan bahan lelucon dan berkaitan dengan konteks seksual.

## **3. Pelecehan Non-Verbal/Isyarat**

Pelecehan seksual yang melibatkan gerakan tubuh yang berkonotasi seksual, lirikan yang dilakukan secara berulang-ulang, memperhatikan anggota tubuh dengan tingkat nafsu yang tinggi, serta penggunaan isyarat dengan menggunakan tangan, bibir, dan bagian tubuh lainnya.

## **4. Pelecehan Visual**

Pelecehan seksual yang melibatkan menampilkan berbagai macam materi pornografi seperti foto, video, poster, gambar, atau materi lainnya, yang disebarluaskan melalui media berbasis elektronik.

## **5. Pelecehan Psikologis**

Pelecehan seksual yang melibatkan ajakan atau rayuan yang dilakukan secara berulang dan tidak diinginkan oleh korban, mengajak kencan tanpa persetujuan korban, serta mencela atau merendahkan secara seksual.

Menurut Santrock (2007), pelecehan seksual yang dialami oleh korban dapat bervariasi dalam bentuknya, mulai dari ucapan yang memiliki konotasi seksual dan kontak fisik yang dilakukan secara diam-diam (seperti memegang atau menyentuh bagian tubuh sensitif), hingga permintaan seksual yang dilakukan di lingkungan sosial dan kejahatan seksual.

### **2.9.2 Jenis Pelecehan Seksual**

Menurut Komnas HAM, pelecehan seksual dapat dibagi menjadi 5 jenis, yaitu:

#### **1. Pelecehan Gender**

Pernyataan atau sikap yang merendahkan korban berdasarkan jenis kelamin atau gender.

**2. Perilaku Menggoda**

Tindakan seksual yang tidak pantas, menyakitkan, dan tidak diinginkan.

**3. Penyuapan Seksual**

Tindakan mengajak atau meminta aktivitas seksual dengan janji atau imbalan tertentu.

**4. Pemaksaan Seksual**

Memaksa seseorang untuk melakukan hubungan seksual dengan ancaman atau kekerasan.

**5. Pelanggaran Seksual**

Tindakan pelanggaran seksual yang serius seperti menyentuh atau meraba secara paksa.

