

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Desain

Ambrose dan Harris (2015) mengemukakan bahwa desain merupakan proses transformasi dari suatu kebutuhan menjadi solusi atau produk. Dengan kata lain, masalah yang muncul dalam kehidupan dapat diatasi melalui pengembangan solusi yang direncanakan dan diwujudkan oleh manusia, sehingga menciptakan inovasi baru (Ambrose & Harris, 2015).

Menurut UK Blue Sky Graphics (2022), desain komunikasi visual melibatkan pembuatan konten visual yang efektif untuk media cetak dan digital. Profesional dalam bidang ini menggunakan kreativitas dan pengetahuan tentang tata letak, tipografi, pengeditan gambar, serta desain grafis untuk menciptakan desain yang berfungsi dalam menceritakan cerita, menyampaikan informasi, dan menciptakan dampak positif pada audiensi. Proses desain komunikasi visual ini bertujuan untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima dengan menggunakan elemen visual yang dapat berupa teks, gambar, atau simbol, dengan tujuan utama menciptakan visual yang efektif dalam menyampaikan pesan yang dapat dipahami dengan mudah oleh penerima (UK Blue Sky Graphics, 2022).

Menurut Oxford (2022), manfaat informasi merujuk pada penggunaan komunikasi untuk mentransmisikan fakta atau pengetahuan. Konsep ini menegaskan hubungan normatif di mana pengirim bertujuan untuk memberikan informasi sedangkan penerima bertujuan untuk memahaminya. Dalam konteks komunikasi yang bertujuan utama untuk memberikan informasi, konten lebih diutamakan daripada aspek bentuk atau gaya. Hal ini merupakan tujuan utama baik dalam komunikasi interpersonal maupun dalam penggunaan media massa, meskipun dalam konteks ini sering kali disebut sebagai fungsi pengawasan oleh sosiolog (Oxford, 2022).

2.1.1 Elemen Desain

Menurut Organisasi Art in Context (2022), elemen-elemen desain mengacu pada komponen-komponen yang membentuk karya seni visual. Terdiri dari tujuh elemen utama, termasuk warna, nilai, garis, bentuk, tekstur, dan ruang, mereka digunakan dalam berbagai jenis karya seni, seperti lukisan, gambar, dan desain grafis. Pemahaman yang baik tentang unsur-unsur ini penting bagi mahasiswa seni dan penggemar seni karena mereka berperan dalam pembuatan dan analisis karya seni (Organisasi Art in Context, 2022).

2.1.1.1 Form

Menurut Organisasi Art in Context (2022), Salah satu karakteristik kunci dari form sebagai salah satu unsur seni adalah dimensinya yang tiga dan dapat diukur melalui lebar, tinggi, dan panjang. Sebuah bentuk dapat menjadi form tiga dimensi ketika elemen-elemen seni atau prinsip-prinsip seni lainnya diterapkan bersamanya. Contohnya, sebuah bentuk yang digambarkan dalam sebuah gambar dua dimensi dapat menjadi form tiga dimensi dengan penerapan teknik kontras seperti *shading*, *highlighting*, *toning*, warna, pola, perspektif, atau penggunaan ruang di sekitarnya. Form dalam seni dibagi menjadi dua jenis utama, yaitu geometris dan organik. Bentuk geometris dapat dikenali dengan mudah berdasarkan bentuknya yang terdefinisi seperti lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga, dan sebagainya, sementara form organik dapat ditemukan dalam lingkungan alam, seperti pada bunga, pohon, batu, atau kulit kerang. Karya seni bisa menampilkan bentuk yang sepenuhnya geometris atau organik, namun sering kali karya seni menggabungkan kedua jenis bentuk tersebut, baik dalam lukisan maupun patung (Organisasi Art in Context, 2022).

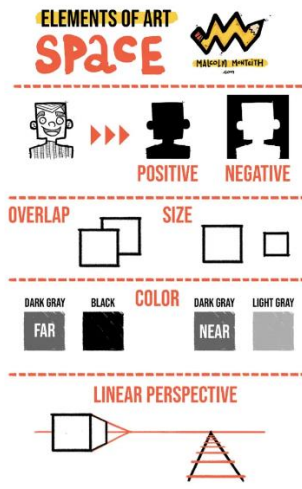


Gambar 2.1 Form
 Sumber: msweeyasartclass.com

2.1.1.2 Ruang

Menurut Organisasi Art in Context (2022), Ruang sering digambarkan sebagai "area" yang hadir di sekitar, di dalam, atau di antara karya seni. Ini bisa merujuk pada ruang fisik di sekitar atau di antara patung, area berjalan, atau ruang dalam struktur arsitektur, termasuk pintu masuk dan keluar. Terdapat beberapa jenis ruang dalam karya seni, yang semuanya dapat dimanfaatkan dengan berbagai teknik untuk menciptakan efek visual yang berbeda dalam karya seni. Misalnya, perspektif dan kedalaman, dengan dukungan elemen seni lain seperti warna, nilai, atau tekstur, dapat membentuk ruang tiga dimensi pada kanvas. Selain itu, penggunaan ruang dalam seni juga mampu membangkitkan tanggapan emosional dan menciptakan suasana tertentu karena cara penggunaannya (Organisasi Art in Context, 2022).

Organisasi Art in Context (2022) menyatakan bahwa efek ini secara signifikan memengaruhi bagaimana kita berinteraksi dengan dan menafsirkan keseluruhan karya seni atau struktur, dengan kata lain, bagaimana kita berinteraksi dengan ruang secara fisik, emosional, dan mental (Organisasi Art in Context, 2022).

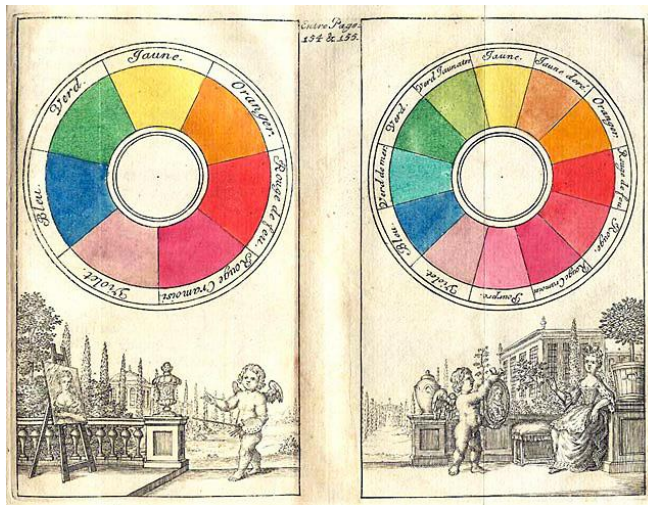


Gambar 2.2 *Elements of Art – Space!*
Sumber: malcolmmonteith.com

2.1.1.3 Warna

Menurut Organisasi Art in Context (2022), Penggunaan warna merupakan salah satu aspek yang sangat fleksibel dalam seni dan dapat diaplikasikan dengan berbagai cara untuk menciptakan komposisi visual yang beragam. Gabungan warna dapat memunculkan berbagai jenis emosi, mulai dari kegembiraan hingga kesedihan. Warna juga dapat digunakan untuk menciptakan perspektif atau menyoroti elemen tertentu dalam lukisan atau desain grafis. Rentang warna yang tersedia sangatlah luas, mulai dari warna-warna terang dan cerah hingga yang lebih gelap dan netral, memberikan tak terbatasnya potensi penggunaan warna dalam karya seni. Roda warna memainkan peran penting dalam penggunaan warna dalam seni karena membantu dalam mengidentifikasi kategori warna yang berbeda dan hubungan antara warna-warna tersebut (Organisasi Art in Context, 2022).

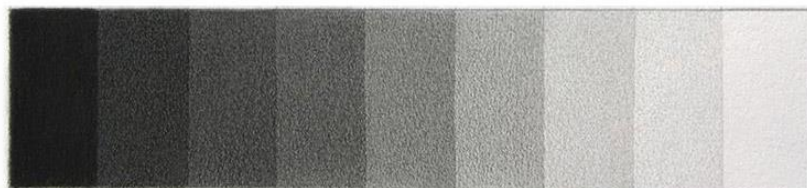
1. Warna Primer: Biru, Merah, Kuning
2. Warna Sekunder: Hijau, Oranye, Ungu
3. Warna Tersier: Merah-oranye, Merah-ungu, Kuning Oranye, Kuning hijau, Biru hijau, Biru-ungu



Gambar 2.3 *The Learn to Draw – Challenge 2: Value Scale*
 Sumber: openculture.com

2.1.1.4 Value

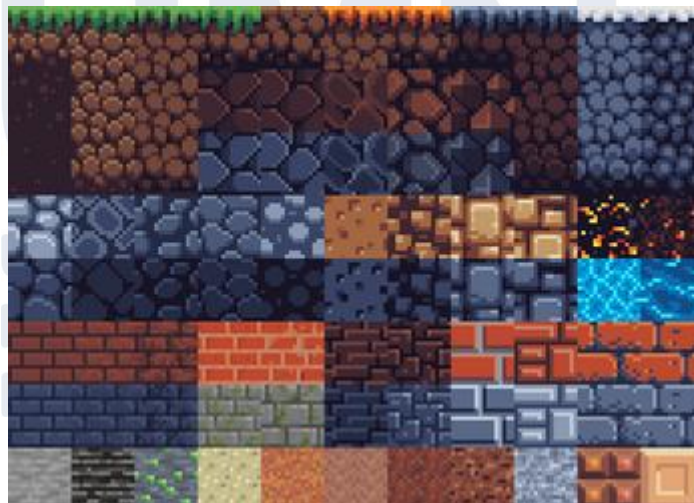
Menurut Organisasi Art in Context (2022), *Value* dalam konteks seni sering kali dihubungkan dengan warna dan merupakan salah satu aspek penting dalam cara warna diterapkan dalam karya seni. *Value*, sebagai unsur seni, mengacu pada tingkat kecerahan atau kegelapan suatu warna. Hal ini sering kali dapat disalahartikan dengan saturasi warna, di mana warna dengan saturasi rendah dapat terlihat lebih terang karena kehilangan kecerahannya, sementara warna dengan saturasi tinggi dapat tampak lebih gelap karena intensitasnya. Namun, penting untuk diingat bahwa *value* dalam seni tidak sama dengan saturasi warna, meskipun keduanya terkait erat. Saturasi warna umumnya mengacu pada seberapa murni suatu warna, dan ketika dicampur dengan warna netral seperti putih atau hitam, dapat menghasilkan efek "redup" atau lebih suram daripada warna aslinya (Organisasi Art in Context, 2022).



Gambar 2.4 *The Learn to Draw – Challenge 2: Value Scale*
 Sumber: dorian-iten.com

2.1.1.5 Tekstur

Menurut Organisasi Art in Context (2022), Tekstur dalam konteks lukisan atau patung memberikan dimensi tambahan pada pengalaman seni, yang dapat dirasakan sebagai halus, kasar, atau memiliki *finishing* yang mengkilap atau *matte*. Konsep ini membawa pemahaman tentang seni tekstur, di mana tekstur dapat dirasakan atau dilihat secara visual, memberikan informasi tambahan tentang objek atau lukisan. Tekstur dalam seni sangat penting karena dapat memberikan identitas pada suatu objek atau karya, yang tanpanya mungkin akan terlihat kurang bermakna. Misalnya, sebuah apel atau kulit pohon yang diilustrasikan dengan tekstur mungkin tampak lebih berdimensi daripada jika mereka dilukiskan tanpa tekstur. Terdapat dua jenis tekstur umum dalam seni: visual, yang mengacu pada ilusi atau representasi visual dari tekstur, dan fisik, yang dapat dirasakan secara langsung dan memiliki dimensi nyata, baik dua maupun tiga dimensi. Tekstur dalam seni memiliki kemampuan untuk menciptakan kedalaman visual, meningkatkan kualitas seperti kontras, gerakan, ritme, atau penekanan, dan oleh karena itu merupakan elemen penting dalam pengalaman artistik (Organisasi Art in Context, 2022).



Gambar 2.5 Textures
Sumber: piii1.itch.io

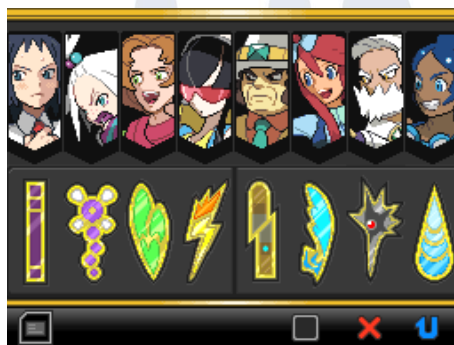
2.1.2 Prinsip Desain Gim

Menurut Juegoadmin (2023) gim diciptakan untuk kesenangan, dan desain gim yang baik memastikan kesenangan itu berkelanjutan. Desain permainan yang baik melibatkan kreativitas, keahlian teknis, dan pemahaman target sasaran. Seperti yang dikatakan oleh Jane McGonigal, gim yang dirancang dengan baik harus intuitif untuk dimainkan. Prinsip dasar desain permainan membantu menciptakan pengalaman bermain yang memuaskan (Juegoadmin, 2023).

2.1.2.1 Objektif dan Tujuan

Juegoadmin (2023) menyatakan bahwa, objektif dan tujuan memberikan jalur bagi para pemain untuk diikuti dalam gim. Sebuah gim memiliki tujuan utama dan beragam tujuan kecil. Tujuan utama adalah menyelesaikan gim sementara tujuan-tujuan kecil tersebut memberi motivasi pada pemain dan mendorong mereka untuk terus maju menuju tujuan utama. Dalam esensinya, tujuan-tujuan tersebut membentuk kerangka kerja gim (Juegoadmin, 2023).

Objektif



Gambar 2.6 Gyms Badges
Sumber: serebii.net

Tujuan



Gambar 2.7 Hall of Fame
Sumber: bulbapedia.bulbagarden.net

2.1.2.2 Mekanisme

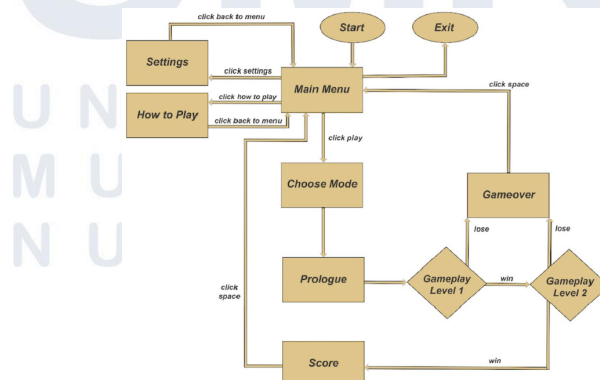
Juegoadmin (2023) menyatakan bahwa mekanika gim dianggap sebagai elemen dasar dalam pembangunan suatu gim. Memastikan mekanika gim sederhana namun menarik adalah hal yang sangat penting agar gim tetap menarik. Gim tidak memerlukan begitu banyak mekanika 2 atau 3 menjadi jumlah yang nyaman (Juegoadmin, 2023).



Gambar 2.8 *Final Fantasy VII* Combat
Sumber: finalfantasy.fandom.com

2.1.2.3 Flow Gim

Menurut Juegoadmin (2023), saat bermain gim, pemain sebaiknya dapat mengalir bersama dengan alur gim dan merasakan pengalaman bermain yang tanpa hambatan. Hal ini dapat dicapai dengan mengimplementasikan antarmuka pengguna yang sederhana untuk membantu pemain dalam berinteraksi dengan gim (Juegoadmin, 2023).



Gambar 2.9 *Game Flow*
Sumber: researchgate.net

2.1.2.4 Menyeimbangkan Permainan

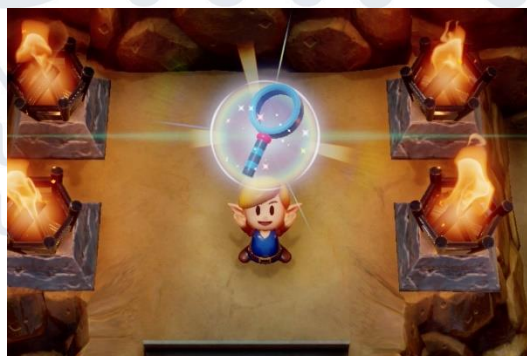
Juegoadmin (2023) membicarakan aspek lain dari sebuah gim yang dirancang dengan baik adalah bahwa langkah-langkah selanjutnya yang harus dilakukan seharusnya terlihat jelas bagi para pemain. Saat merancang sebuah gim, pastikan gim tersebut mudah dipahami namun tetap menawarkan tingkat kesulitan yang sesuai. Hal ini akan menjaga keseimbangan pengalaman bermain bagi para pemain (Juegoadmin, 2023).



Gambar 2.10 *What Is Game Balance?*
Sumber: innovecsgames.com

2.1.2.5 Imbalan

Menurut Juegoadmin (2023), memberikan imbalan adalah cara efektif untuk menarik perhatian pemain dalam gim. Imbalan harus sesuai dengan tema, gaya, dan suasana permainan, serta tidak boleh terlalu banyak atau terlalu sedikit. Hal ini penting agar pemain tetap tertarik dan tidak merasa terbebani oleh gim (Juegoadmin, 2023).



Gambar 2.11 *Link Picking Up an Item*
Sumber: polygon.com

2.1.2.6 Uji Coba

Menurut Juegoadmin (2023), uji coba merupakan tahap penting dalam desain gim. Tujuannya adalah memastikan kesenangan bermain di setiap level. Proses ini dapat dilakukan dalam berbagai tahap produksi. Setelah perancangan selesai, uji coba awal dilakukan untuk mengevaluasi konsep gim. Jika ada ketidaksesuaian, permasalahan itu segera diatasi (Juegoadmin, 2023).



Gambar 2.12 *Game Testing*
Sumber: nyfa.edu

2.2 Teori Ilustrasi Gim

Priyata, Waluyanto, dan Zacky (2020) menyampaikan bahwa ilustrasi berperan sebagai sarana untuk menggambarkan ide dan pemikiran manusia sepanjang sejarah. Dalam pengaruhnya terhadap masyarakat, ilustrasi telah memengaruhi pola pikir dan tren. Mulai dari zaman prasejarah dengan lukisan-lukisan gua hingga saat ini, ilustrasi telah mengalami perkembangan yang signifikan, merambah ke berbagai bidang dan media, termasuk di dalamnya industri gim dengan munculnya desain konsep (Priyata, Waluyanto, dan Zacky, 2020).

Selain desain konsep, Maa Illustration (2023) menyampaikan bahwa dalam proses perancangan gim, terdapat beberapa departemen ilustrasi lain, seperti *storyboarding*, desain karakter, desain lingkungan, desain benda, dan desain antarmuka (Maa Illustration, 2023).

2.2.1 Desain Konsep

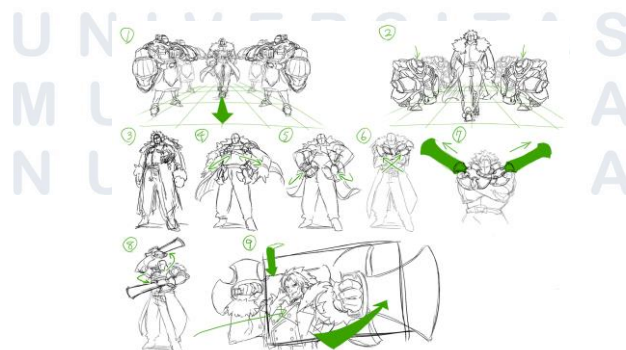
Menurut Maa Illustration (2023), Perancang konsep memegang peran penting dalam fase awal perancangan gim dan animasi. Tugas mereka meliputi merancang estetika visual, karakter, pengaturan, dan objek dalam gim melalui desain konsep dan ilustrasi. Karya-karya ini berfungsi sebagai landasan proyek, membimbing pengembang untuk menciptakan bahasa visual yang terpadu dan menarik (Maa Illustration, 2023).



Gambar 2.13 Ryunosuke Naruhodo Sketches
Sumber: creativeuncut.com

2.2.2 Storyboarding

Maa Illustration (2023) menekankan pentingnya tahap storyboarding dalam proses desain animasi dan gim. Ilustrator menggunakan keahlian mereka untuk menciptakan *storyboard* yang rinci, dalam menetapkan urutan adegan, sudut kamera, dan gerakan karakter. Sutradara dan animator dapat memanfaatkan panduan visual ini untuk memvisualisasikan cerita dan menyusun setiap adegan dengan akurasi yang tinggi (Maa Illustration, 2023).



Gambar 2.14 Leo Whitefang Intro Storyboards
Sumber: creativeuncut.com

2.2.3 Desain Karakter

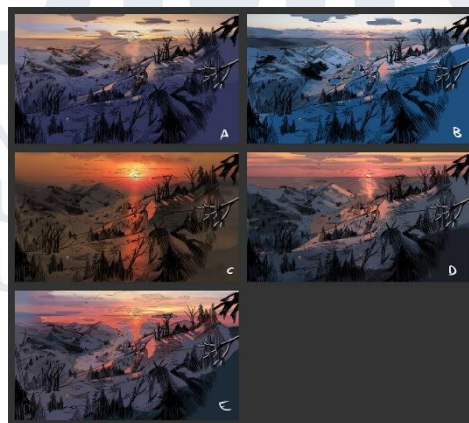
Menurut Maa Illustration (2023), karakter adalah elemen kunci dalam naratif gim dan animasi. Ilustrator memiliki keahlian khusus dalam merancang karakter yang fungsional dan menarik. Mereka memastikan bahwa karakter tidak hanya estetis, tetapi juga konsisten dengan dunia mereka, memperhatikan aspek-aspek seperti fisik, pakaian, dan peralatan (Maa Illustration, 2023).



Gambar 2.15 *Zagreus Concept Art*
Sumber: creativeuncut.com

2.2.4 Desain Lingkungan

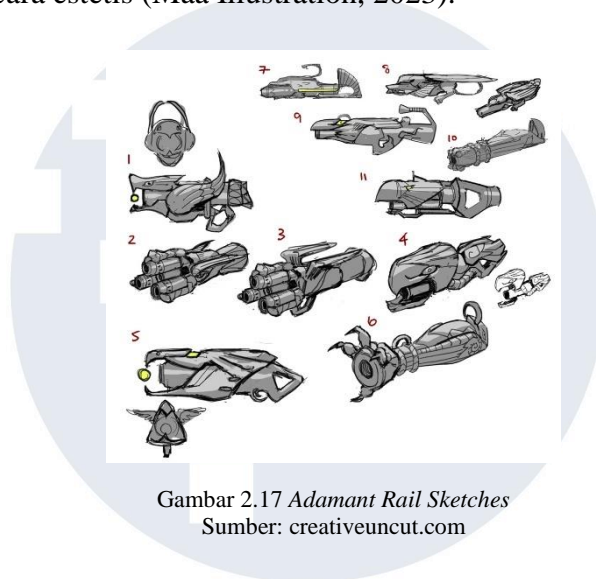
Menurut Maa Illustration (2023), ilustrator memiliki peran penting dalam menciptakan desain lingkungan yang kompleks dan lanskap yang kreatif. Mereka menghasilkan representasi detail tentang lingkungan, bangunan, dan medan untuk berkontribusi pada kelancaran cerita dan meningkatkan pengalaman imersi bagi pemain atau penonton (Maa Illustration, 2023).



Gambar 2.16 *Environment Color Scripts Art*
Sumber: creativeuncut.com

2.2.5 Desain Benda

Maa Illustration (2023) menyatakan bahwa ilustrator memiliki tanggung jawab menciptakan dan mengilustrasikan berbagai objek dalam dunia virtual, termasuk peralatan, kendaraan, senjata, dan objek sehari-hari. Tingkat detail ini dilakukan agar daya tarik visual tidak hanya dalam permainan atau animasi, tetapi juga secara estetis (Maa Illustration, 2023).



2.2.6 Desain Antarmuka Pengguna

Maa Illustration (2023) menekankan pentingnya antarmuka pengguna dalam memastikan keterlibatan pemain dalam gim. Ilustrator menciptakan menu, ikon, dan tampilan *heads-up display* (HUD) yang mudah digunakan dan estetis. Komponen-komponen ini tidak hanya meningkatkan kesenangan pemain, tetapi juga informatif (Maa Illustration, 2023).



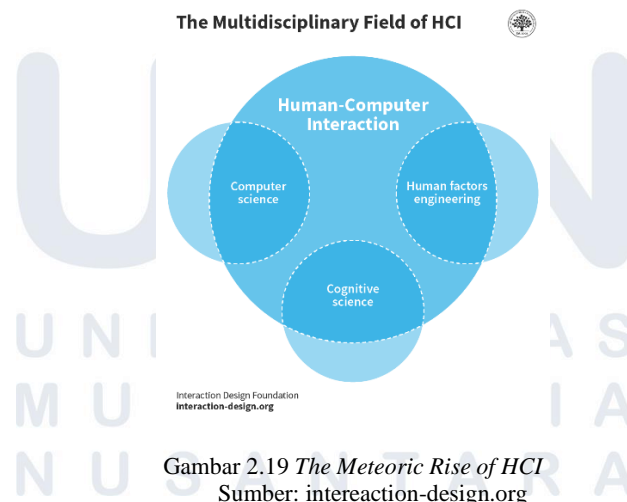
2.3 Teori Interaksi

Menurut Hornbæk (2017), interaksi melibatkan dua entitas yang saling memengaruhi perilaku satu sama lain seiring waktu. Dalam Human Computer Intereaction (HCI), entitas tersebut adalah komputer (mulai dari perangkat *input* hingga sistem) dan manusia (mulai dari pengguna akhir hingga pengguna alat). Penentuan bersama mereka dapat memiliki banyak jenis, termasuk statistik, mekanis, dan struktural. Namun, hubungan sebab-akibat mereka ditentukan secara teleologi: Pengguna, dengan tujuan dan pencariannya, adalah ukuran utama dari interaksi (hlm. 5049).

Interaksi dalam Human Computer Interaction (HCI) memiliki beberapa jenis sebagai berikut:

2.3.1 Human-to-Computer Interaction

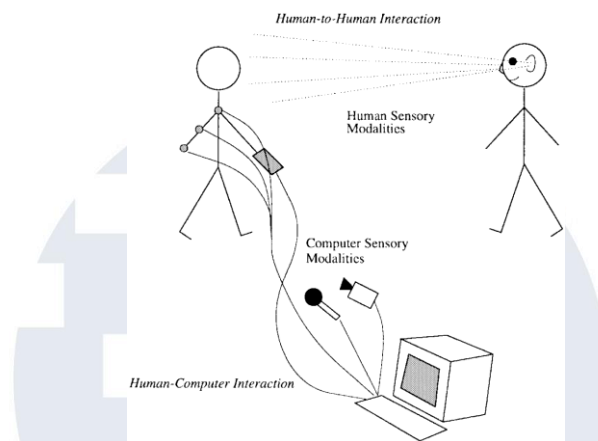
Hubnicki (2023) menjelaskan model ini menyoroti cara pengguna berinteraksi dengan komputer dan perangkat serupa. Sering kali, model ini menitikberatkan pada antarmuka pengguna grafis (GUI), di mana elemen visual mengarahkan interaksi (Hubnicki, 2023).



Gambar 2.19 *The Meteoric Rise of HCI*
Sumber: interaction-design.org

2.3.2 Human-to-Human Interaction Melalui Teknologi

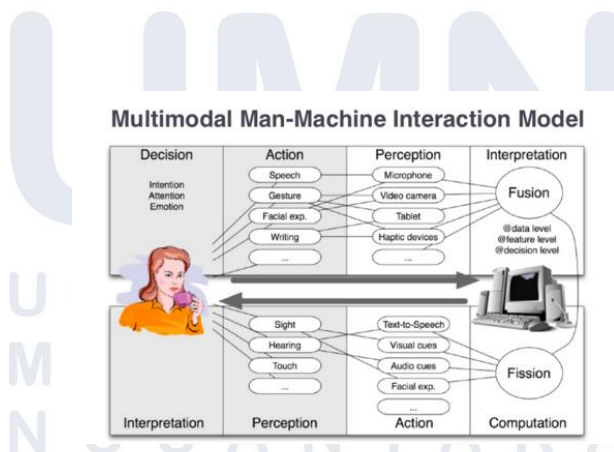
Seperti yang dijelaskan oleh Hubnicki (2023), model ini berkaitan dengan bagaimana teknologi memfasilitasi interaksi antara manusia, misalnya melalui platform media sosial atau alat kolaborasi (Hubnicki, 2023).



Gambar 2.20 Human-to-Human Interaction
Sumber: researchgate.net

2.3.3 Multi-Modal Interaction

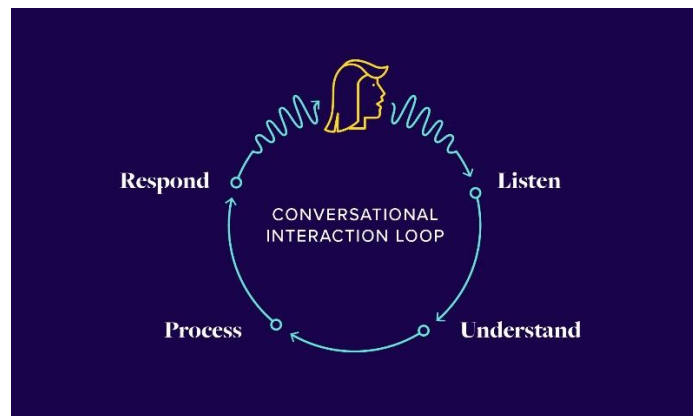
Hubnicki (2023) menyatakan model ini melibatkan berbagai cara interaksi, seperti suara, sentuhan, gerakan, dan lainnya, yang sering ditemukan dalam perangkat *smartphone* modern atau lingkungan realitas virtual (Hubnicki, 2023).



Gambar 2.21 Multi-Modal Interaction
Sumber: humancarinteraction.com

2.3.4 Conversational Interaction

Disebutkan oleh Hubnicki (2023), model ini terlihat dalam *chatbot* dan asisten suara, dengan fokus pada interaksi melalui bahasa alami, memberikan pengalaman yang lebih menyerupai interaksi manusia (Hubnicki, 2023).



Gambar 2.22 *The Conversational Interaction Loop*
Sumber: voxable.io

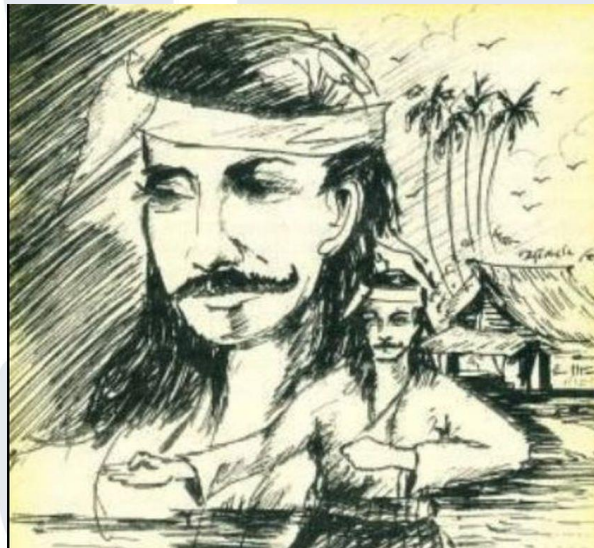
2.4 Cerita Rakyat Si Jampang

Diceritakan kembali oleh Mileneo (2023) Si Jampang adalah seorang pemuda yang lahir dan besar di Jampang, Sukabumi, Jawa Barat. Ayahnya berasal dari Banten dan ibunya asli orang Betawi. Setelah kedua orang tuanya meninggal, ia diasuh oleh pamannya dan tinggal di Grogol, Depok. Sejak kecil, Si Jampang dikenal sebagai anak yang cerdas dan rajin belajar. Ia belajar silat dan ilmu kebatinan dari gurunya di Cianjur. Selain belajar silat, Jampang juga membantu guru silatnya, seperti menanam padi dan merapikan rumah. Dengan kerja keras dan dedikasinya, guru silatnya menjadi sayang dan dengan rela hati mengajarkan semua kepandaian yang dimiliki termasuk ilmu kebatinan (Mileneo, 2023).

Setelah dewasa, Mileneo (2023) menceritakan bahwa Si Jampang memutuskan untuk merantau ke Betawi, tepatnya di Kebayoran Lama. Di sana, ia melihat banyak ketidakadilan yang terjadi dan memutuskan untuk menggunakan ilmu silatnya untuk membela rakyat kecil. Si Jampang dikenal sebagai seorang "*Robin Hood*" Betawi karena ia merampok harta orang kaya dan membagikannya kepada rakyat miskin. Selama di Betawi, Jampang tinggal di rumah salah seorang

teman mamangnya di Kebayoran Lama dan diterima untuk menetap di rumah tersebut (Mileneo, 2023).

Ditinggal sang istri dan juga tidak adanya kehadiran buah hati, Mileneo (2023) menjelaskan bahwa Si Jampang mulai kesepian. Ditambah lagi Ia melihat kenyataan bahwa kehidupan rakyat Betawi banyak yang menderita. Lalu terlintas dibenaknya untuk melakukan aksi perampokan di rumah-rumah orang kaya kala itu. Dari hasil rampoknya, ia kemudian memberikannya kepada fakir miskin. Kebiasaan itu terus ia lakukan sampai kemudian berita itu didengar anaknya. Anaknya merasa malu dan memutuskan untuk berhenti dari pesantren. Jampang muda pun mengungkapkan kekecewaannya karena sang ayah melakukan perbuatan tidak terpuji (Mileneo, 2023).



Gambar 2.23 Ilustrasi Si Jampang
Sumber: nasional.okezone.com

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA