

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Game Design*

Menurut Schell (2019), *Game Design* atau Desain *Game* adalah aktifitas untuk menentukan dan memutuskan bagaimana suatu *game* akan dibuat. Sebuah *game* bisa terdiri dari banyak sekali proses *decision making*. Maka dari itu, seorang desainer *game* harus memutuskan banyak hal dalam sebuah *game*, seperti peraturan, visual, mekanik, *rewards*, *punishment*, *experience*, dan hal-hal lain yang berhubungan dengan *game* yang akan dirancang. (Wheeler, 2015).

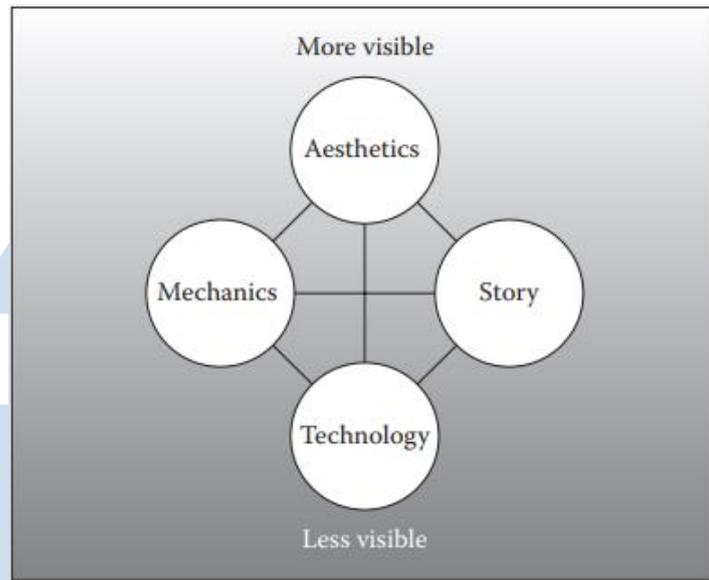
Ada juga pendapat dari Ricchiuti (2019) yang menyatakan bahwa desain *game* adalah sebuah aktivitas gabungan dari disiplin *transmedial* karena dapat lahir dari gabungan berbagai bidang ilmu. Dapat dikatakan kalau *game design* terdiri dari 50% seni dan 50% sains, karena setiap produknya tentu melibatkan riset dan penelitian desain yang dapat memengaruhi hasil akhirnya.

Tetapi, dalam waktu yang bersamaan Ricchiuti (2019) juga menjelaskan bahwa sebenarnya definisi dari *game design* itu sendiri masih abstrak dan tidak memiliki penjelasan ilmiah yang jelas. Setiap *game designer* memiliki definisi tersendiri untuk hal ini, dan bahkan Ricchiuti sendiri mengajak pembaca bukunya untuk menentukan sendiri definisi dari *game design* itu sendiri.

2.1.1 *The Four Basic Elements of Games*

Ada banyak cara untuk menguraikan elemen-elemen yang ada pada sebuah *game*. Tetapi menurut Schell (2019), ada empat elemen dari sebuah *game* yang penting dan sangat berguna. Keempat elemen ini saling berhubungan satu sama lain. (Sahir, 2021)

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. 1 Empat Elemen Game
Sumber: Schell (2019)

2.1.1.1 Mechanic

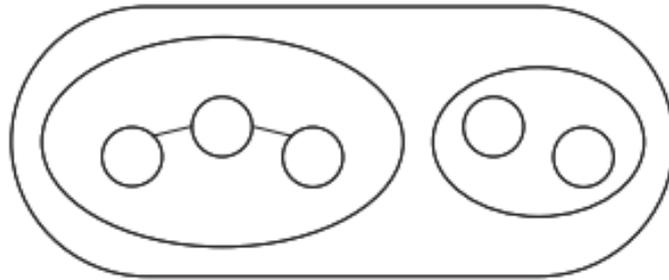
Mekanik merupakan sebuah prosedur yang ada dalam sebuah rancangan *game*. Menyangkut dengan *goals* dari player, cara mereka menyelesaikan *goalsnya*, dan apa yang terjadi ketika mereka mendapatkannya. Ketika menentukan *mechanics* dari rancangan *game*, kita juga harus memikirkan teknologi yang akan menunjangnya, estetika untuk menyampaikan pesannya, dan *story* atau jalan cerita yang bisa mengemas rancangan *game* kita menjadi lebih masuk akal.

1) *Space*

Space atau ruang adalah hal yang mengartikan jika semua ruang yang ada dalam sebuah *game* dan kaitannya dengan satu dan yang lainnya. *Space* sebagai sebuah mekanik *game* biasanya bersifat matematis. *Space* dalam *game* memiliki tiga sifat, yaitu *discrete/dicontinuous*, memiliki beberapa dimensi, dan memiliki area yang terhubung atau tidak terhubung. *Space* terbagi kembali menjadi dua, yaitu *Nested Space* dan *Zero Dimension*.

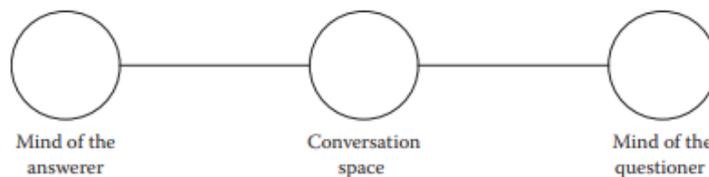
Nested Space, contoh dari penggunaan *nested space* pada sebuah *game* bisa dilihat di *game-game* RPG fantasi dimana pemain berada di *outdoor space*, mereka bisa mengakses tempat-tempat seperti istana, kota, atau gua.

Pemain dapat mengakses area-area ini sebagai satu area terpisah, tetapi tidak termasuk kedalam *outdoor space* yang ada di awal.



Gambar 2. 2 Nested Space
Sumber: Schell (2019)

Zero Dimension, pada *zero dimension* sebuah *game* biasanya tidak memiliki ruang dan hanya menggunakan pembicaraan dua orang. Contohnya adalah ada dalam *game twenty question* dimana satu pemain memikirkan satu objek, dan pemain kedua menebak objek tersebut dengan menanyakan pertanyaan iya atau tidak pada pemain pertama.



Gambar 2. 3 Zero Dimension
Sumber: Schell (2019)

2) Actions

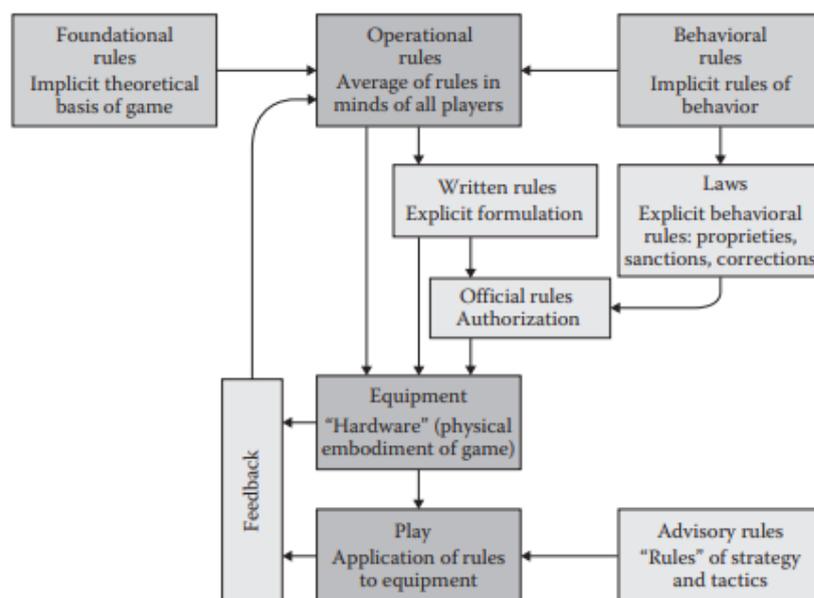
Action adalah “kata kerja” dari sebuah *game*. Action memiliki pertanyaan yang harus dijawab, yaitu “apa yang bisa pemain lakukan?” ada dua jenis action, yaitu *Basic Action* dan *Strategic Action*.

Basic action adalah hal-hal dasar yang bisa dilakukan oleh pemain. Contohnya dalam permainan checker pemain hanya memiliki 3 aksi dasar yang bisa mereka lakukan, yaitu maju, melangkahi musuh, dan untuk raja, pemain bisa menggerakannya ke belakang.

Strategic action adalah hal-hal yang bisa dilakukan pemain untuk mencapai goals utama dari sebuah *game*. Strategic action biasanya dilakukan dengan memanfaatkan serangkaian basic action untuk menggapai tujuannya. Contoh dari penggunaan *strategic action* bisa kita lihat kembali dalam permainan checker seperti ketika pemain mengorbankan salah satu *piece*, pemain melindungi raja, hingga memaksa pemain musuh untuk melakukan langkah yang tidak mereka mau.

3) Rules

Rule adalah mekanik yang paling fundamental dari sebuah permainan. Peraturan membantu membentuk ruang, obyek, aksi, efek samping, pengikat, dan tujuan dari sebuah *game*. Berikut adalah *rules* berdasarkan Parlette's Rule Analysis.



Gambar 2. 4 Parlette's Rule Analysis
Sumber: Schell (2019)

Operational Rules. Peraturan ini adalah peraturan dasar yang biasanya sudah diketahui oleh pemain.

Foundational rules. Peraturan ini biasanya bersifat lebih abstrak. Rules yang satu ini biasanya merupakan representasi matematika dari sebuah

game dan bisa berubah ketika situasinya berubah. Contoh dari *rules* ini adalah *health bar* dalam *game*.

Behavioral rules. Peraturan ini adalah peraturan implisit pada sebuah *game*. Contohnya adalah ketika pada pertandingan catur, pemain lain tentunya tidak boleh menggelitik pemain lawan.

Written rules. Peraturan ini merupakan peraturan tertulis yang biasanya berbentuk dokumen agar pemain bisa paham dan lebih mengerti cara kerja dari *operational rules*.

Laws. Peraturan ini hanya berlaku ketika sebuah *game* dimainkan secara kompetitif atau dalam kompetisi. Contohnya adalah pada turnamen *game* Tekken 5 dimana salah satu peraturannya adalah *stage* dalam satu *match* dipilih secara acak.

Official rules. Peraturan ini hanya berlaku ketika suatu *game* menjadi benar-benar serius hingga menggabungkan *written rules* dengan *laws*.

2.1.1.2 Story

Story atau cerita singkatnya merupakan runtutan peristiwa yang terjadi dalam rancangan *game*. Ketika kita ingin menceritakan sesuatu dengan baik dalam *game* kita, tentunya kita harus memilih mekanisme yang cocok untuk *game* kita. Kita juga membutuhkan estetika yang kuat untuk membantu menyampaikan isi pesannya, dan teknologi yang paling sesuai untuk *game* kita.

2.1.1.3 Aesthetic

Aesthetic atau estetika adalah sebuah tampilan dimana pengguna bisa merasakan tampilan, suara, dan rasa dari *game* yang kita buat. Estetika adalah hal yang paling penting dalam desain *game*. Dengan didukung oleh mekanisme, cerita, dan teknologi yang kuat dan tepat, maka dipastikan pengguna akan terbawa ke dalam dunianya sendiri.

2.1.1.4 Technology

Teknologi juga tidak kalah pentingnya. Teknologi bukan masalah memakai alat-alat yang paling canggih, tetapi berkaitan dengan kebutuhan *game* kita. Jika kertas dan pensil sudah cukup untuk memenuhi kebutuhan teknologi *game* kita, maka semuanya sudah cukup. Teknologi pada dasarnya adalah dimana mekanisme akan terjadi, dan dimana cerita akan diceritakan.

2.1.2 *Creating Compelling Game Characters*

Dalam membuat suatu *game*, kita tentunya akan menceritakan suatu cerita. Maka dari itu, untuk mendukung cerita kita agar menjadi lebih kuat, maka kita membutuhkan *Avatar* atau karakter (Schell, 2019). Walaupun begitu, tidak semua *game* memiliki, atau membutuhkan karakter beberapa *game* yang abstrak seperti Tetris dan Beat Saber adalah salah satu contohnya. Terkadang, *game* tanpa karakter bisa merepresentasikan *identity* dari *game* itu sendiri dengan lebih baik. Walaupun begitu, mayoritas dari *game* tentunya menggunakan karakter sebagai salah satu media penyampaian ceritanya. (Kramarzewski & De Nucci, 2023).

2.1.2.1 *Character Function*

Dalam membuat sebuah karakter *game*, kita harus mengetahui terlebih dahulu tujuan diciptakannya karakter tersebut. (Schell, 2019).



Gambar 2. 5 *Character Function*
Sumber: Schell (2019)

Karakter *game* terbagi menjadi tiga jenis, yaitu *Playable Characters* atau protagonis yang kita mainkan, *Non Playable Characters* (NPC) atau karakter yang tidak bisa dimainkan seperti penjaga toko, dan *enemies* atau musuh-musuh yang dilawan oleh protagonis sepanjang *game*. (Kramarzewski & De Nucci, 2023).

Berikut adalah list contoh dari fungsi sebuah karakter dalam *game*:

1. *Hero*: karakter yang kita mainkan dalam *game*
2. *Mentor*: karakter yang bijaksana, memberi kita arahan dan tips dalam *game*
3. *Assistant*: karakter yang terkadang memberi tips
4. *Tutor*: karakter yang mengajarkan kita peraturan dalam *game* atau cara menyelesaikan *game* ini
5. *Final boss*: karakter yang harus kita lawan di akhir permainan
6. *Minions: the bad guys*, musuh yang kita lawan selama permainan
7. *Three bosses*: musuh yang kuat, lebih kuat dari musuh biasa
8. *Hostage*: karakter yang harus diselamatkan

2.1.2.2 Traits

Traits atau sifat dari karakter kita juga tidak kalah penting. *Traits* akan terus menempel pada karakter kita di sepanjang *game* dan mempengaruhi mereka ketika dihadapkan oleh suatu masalah. Dalam menentukan *traits*, kita bisa melakukan list terhadap semua hal-hal yang kira-kira ada pada karakter tersebut. Mulai dari sesuatu yang mereka suka atau yang mereka benci, dari mana asal mereka, apa yang mereka makan, dan lain-lain. Pada akhirnya kita akan sampai dimana *traits* dari karakter kita terasa menyempit, dan itulah yang akan digunakan sebagai *traits*.



Gambar 2. 6 Character Traits
Sumber: Schell (2019)

2.1.2.3 Status

Status dari karakter, khususnya karakter dalam *game* atau cerita fiksi biasanya dapat terlihat dengan jelas, dan terkadang bisa berubah-ubah tergantung dengan interaksi apa yang mereka jalankan. Status karakter bisa dibedakan menjadi dua, yaitu *high status* dan *low status*. Berikut adalah perbedaan antara keduanya:

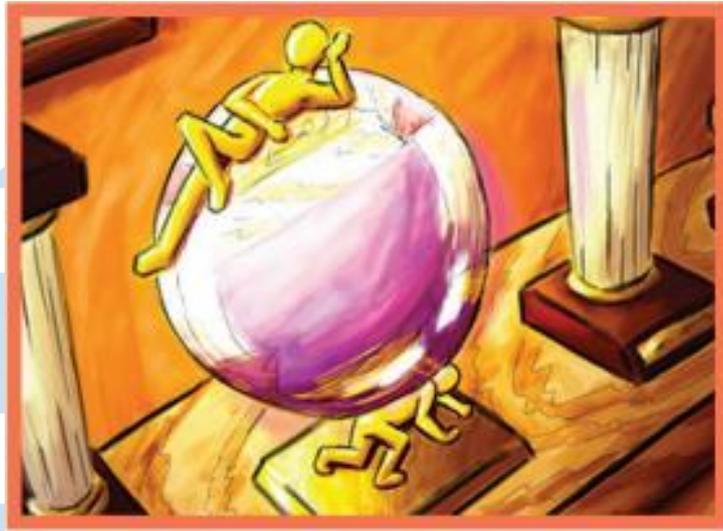
1) *High status character behavior*

Bersikap santai dan terkendali, melakukan kontak mata yang kuat, dan tegas ketika berbicara.

2) *Low status character behavior*

Gelisah, menghindari kontak mata, gugup, dan tegang. Tetapi yang perlu diketahui adalah, status adalah hal yang relatif. Contohnya saja pada karakter Darth Vader, ia bersikap seperti karakter yang memiliki *high status* ketika berinteraksi dengan Princess Leia, tetapi ketika dihadapkan dengan The Emperor, ia menjadi karakter dengan *low status*.

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. 7 Character Status
Sumber: Schell (2019)

Membuat karakter dengan status akan membuat karakter tersebut menjadi lebih realistis. Selain itu, membuat karakter dengan status dapat membantu kita mengetahui hal-hal yang akan mereka lakukan ketika dihadapkan dengan satu situasi.

2.2 *Game User Interface (GUI)*

Tujuan utama dari UI dalam *game* adalah untuk memfasilitasi interaksi yang dilakukan oleh pengguna dan menyampaikan informasinya pada mereka. Membuat UI yang ringkas tentunya akan terlihat elegan dan bagus secara visual, tetapi sesuai dengan kebutuhan *game*, semakin kompleks informasi yang harus disampaikan, maka, mau tidak mau UI yang ditampilkan juga akan menjadi terlihat kompleks. (Kramarzewski & De Nucci, 2023).

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 Contoh Game User Interface
Sumber: retrostylegames.com

2.2.1 Listing and Prioritizing Information

Menurut Kramarzewski & De Nucci (2023), dalam membuat UI untuk *game*, informasi yang kita tampilkan akan memengaruhi keputusan yang akan diambil oleh pengguna. Tetapi jika kita terlalu banyak menampilkan informasi pada UI dalam *game*, maka pengguna akan mengalami *information overload* dan akan semakin kesulitan dalam mengambil keputusan. Sebagai contoh, jika kita tidak menampilkan *health indicator* kepada pengguna, maka mereka akan berpikir bahwa *health* bukanlah hal yang penting dalam permainan kita, sehingga mereka tidak perlu terlalu memerhatikannya. Tetapi, semakin kompleks informasi yang ingin kita sampaikan, maka semakin mudah juga kita memprioritaskan sesuatu yang harus ditampilkan.

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. 9 GUI Kompleks Nier Automata
Sumber: Platinum Games

Berikut adalah langkah-langkah yang bisa dilakukan untuk menguraikan proses membuat UI:

1. Membuat dan membuat list tujuan primer, sekunder, dan perluasan dari UI yang kita buat
2. Tentukan dan catat semua kemungkinan perilaku pemain, kemungkinan interaksi yang akan dilakukan, dan niat-niat yang mungkin ada pada diri pemain.
3. Buat list elemen potensial dan konten kedalam frame berdasarkan perilaku-perilaku pemain yang sudah ditentukan sebelumnya.

Setelah ketiga hal diatas sudah dibuat dan ditentukan, selanjutnya adalah melakukan pengkategorian dari setiap elemen.

Critical. Ini adalah objek utama dengan relevansi tinggi yang mendukung fungsi utama secara langsung dan adalah bagian penting secara keseluruhan. Contohnya adalah penanda *head-up display* (HUD) yang menunjuk ke arah lokasi tujuan misi dari *game*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2. 10 HUD Ori and The Blind Forest
Sumber: annajasinski.artstation.com

Supportive. Ini adalah setiap bagian dari UI yang tidak terlalu penting secara keseluruhan, tetapi mendukung pemain dalam berinteraksi dengan sistem dan menyangkut dengan pengambilan keputusan. Contohnya adalah sebuah minimap, atau indikator dari nama senjata atau jumlah peluru.

Contextual. Informasi yang hanya relevan dalam konteks tertentu, informasi yang tidak terlalu penting secara keseluruhan dan dapat disembunyikan dibalik interaksi tambahan. Contohnya adalah tombol minimap yang hanya ditekan dan ditampilkan ketika pemain kesulitan dalam mencari arah.

Dengan mengikuti langkah-langkah diatas, kita dapat mengetahui dengan mudah penempatan UI yang tepat berdasarkan perilaku dari pemain sehingga informasi yang bisa ditampilkan juga sesuai, dan tidak membuat pemain mengalami *information overload*.

2.2.2 Game Indicator

Dalam UI/UX, kita secara keseluruhan melakukan evaluasi terhadap *User Experience*, mengamati perilaku pengguna, mendapatkan *feedback*, dan mengulangnya terus menerus hingga mendapat hasil yang diinginkan. (Kramarzewski & De Nucci, 2023).

Informasi bisa dimuat dengan berbagai macam cara, tetapi sangatlah penting juga dalam memaksimalkan efisiensi dari UI yang akan kita buat

dalam *game*. Maka dari itu, kita harus bisa menentukan *Status Indicator* dan *Progress Indicator* yang sesuai dengan kebutuhan *game* yang akan dibuat.

2.2.2.1 Progress Bar

Progress bar cocok untuk menunjukkan progress, tetapi lebih bagus lagi untuk digunakan untuk menunjukkan informasi seperti kapasitas amunisi, atau *health* yang dimiliki oleh pemain. Sebuah *progress bar* biasanya memiliki 10 *fill state*. Artinya, pemain dapat mengetahui perbedaan sebanyak 10% dari setiap situasi-situasi yang dialami dalam *game*.



Gambar 2. 11 Progress Bar Tekken 7
Sumber: tekkens.fandom.com

2.2.2.2 Circular Indicator

Indikator ini sangat cocok untuk menunjukkan informasi waktu. Indikator ini biasanya terisi secara radial hingga 36 *fill state* yang berbeda dan bisa dengan mudah diahami dan dibedakan oleh mata manusia. Selain informasi waktu, indikator ini cocok digunakan untuk informasi yang memiliki *maximum value* yang jelas seperti kecepatan, bahan bakar, kecepatan, tekanan, suhu, dan lain sebagainya.



Gambar 2. 12 Circle Indicator NFS Rivals
 Sumber: www.game-over.com

2.2.2.3 Color grading

Cara kerja dari indikator ini adalah dia akan berganti warna ketika ada di situasi tertentu. Seperti suhu air yang awalnya berwarna biru (dingin) menjadi berwarna merah (panas). Indikator *Color grading* kurang bagus jika digunakan sendiri. Indikator ini harus ditemani dengan indikator lainnya supaya menjadi efektif. Selain itu, indikator ini memiliki kekurangan lain, yaitu kurang efektif untuk pemain pengidap buta warna



Gambar 2. 13 Cold Environment Genshin Impact
 Sumber: Genshin Impact Wiki

2.3 UI/UX

UI dan UX memiliki hubungan dan peran yang penting dalam sebuah perancangan desain interaktif. Kedua hal ini memiliki hubungan mutualisme dan

berhubungan dengan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna dan menyangkut langsung dengan kepuasan mereka.

2.3.1 *User Interface*

User interface (UI) atau tampilan antarmuka adalah posisi dimana *user* berinteraksi dengan perangkatnya secara langsung. UI mencakup komponen hardware maupun software dan bisa ditemukan dalam setiap proses interaksi, sekaligus memberikan makna dalam setiap input dan output pengguna (Deacon, 2020).

2.3.1.1 *Element of User Interface*

Menurut Deacon (2020), *User Interface* memiliki beberapa elemen penting, yaitu sebagai berikut.

1) *Usability*

Usability adalah salah satu elemen kunci dari *Interface Design*. Terkadang pertanyaan yang sederhana bisa membantu dalam proses pembuatan *User Interface*. Hal ini menyangkut dengan navigasi yang dilakukan pengguna, apakah pengguna dapat menemukan apa yang mereka butuhkan atau tidak. *Usability* dapat dipecah kembali menjadi 5 sub-komponen, yaitu sebagai berikut.

- *Learnability*, memperlihatkan seberapa mudahnya sebuah *interface* untuk digunakan dan dipelajari. Beberapa hal kecil seharusnya dapat langsung digunakan oleh pengguna dengan mudah. Semakin mudah sebuah *interface* digunakan,
- *Satisfaction*, pengguna tidak seharusnya menggerakkan sistem, tetapi sistem-lah yang seharusnya menggerakkan pengguna. Dalam artian jika sistem navigasi dari sebuah desain berjalan dengan mulus, maka pengguna akan bisa dengan mudah menemukan apa yang mereka cari. Ini artinya desain tersebut termasuk *usable* atau bisa digunakan dengan mudah dan desain tersebut dianggap memuaskan.
- *Efficiency*, menjadi pengukur seberapa efisien atau seberapa cepat sebuah desain *interface* dapat digunakan. Setelah pengguna melewati

learning stage, pengguna seharusnya dapat menggunakan sebuah *interface* menjadi lebih efisien dan lebih cepat.

- *Memorability*, merupakan kemampuan sebuah desain untuk dapat diingat oleh pengguna dengan mudah. Pengguna harus dapat mengingat fitur-fitur sebuah desain dalam kunjungan pertama mereka dalam satu website.
- *Errors*, pengguna pasti akan melakukan kesalahan ketika menggunakan sebuah desain. Tetapi ini bukanlah hal yang penting. Hal yang penting adalah dimana sebuah desain bisa *handle* desain tersebut dan menginformasikannya kepada pengguna dengan sabar, sopan, dan cepat.

2) *Application/Website Navigation*

Pemahaman dalam sistem atau desain yang sedang kita rancang sangatlah penting. Apa yang seorang desainer lakukan dan hasil akhir yang akan dituju sangatlah penting. Oleh karena itu, sangat penting juga bagi desainer untuk menjaga *flow* dan *konektivitas* ketika bekerja.

3) *Layout Design*

Elemen penting lainnya adalah *layout* dan bagaimana cara mereka disusun. Ketika ide dari aplikasi sudah dipahami dengan baik, dan *sitemap* sudah dibuat, maka sudah waktunya untuk melakukan *rapid prototyping*.

2.3.2 *User Experience*

User experience (UX) adalah perasaan pengguna ketika menggunakan produk yang kita rancang. Desain UX utamanya adalah bertujuan untuk merancang pengalaman yang ideal untuk *user* ketika menggunakan suatu produk. (Deacon, 2020)

2.3.2.1 *The Scope of User Experience (UX)*

Hubungan dari seorang pengguna dan sebuah sistem di kehidupan orang tersebut bisa dibagi kembali menjadi tiga bagian.

1) *The Single Interaction Level*

Tingkatan ini mencerminkan pengalaman yang dimiliki seseorang ketika menggunakan suatu produk atau perangkat untuk melakukan satu tugas tertentu. Tingkat interaksi adalah fokus utamanya.

2) *The Journey Level*

Tingkatan ini mencakup pengalaman pribadi dengan suatu produk atau organisasi ketika seorang *user* ingin mencapai tujuan mereka melalui saluran lain atau perangkat interaktif yang berbeda.

3) *The Relationship Level*

Tingkatan ini adalah cakupan pengalaman pengguna yang kompleks. Tingkat ini juga disebut sebagai tingkat pengalaman pelanggan dan berfokus pada keseluruhan pengalaman yang dimiliki seseorang terhadap suatu sistem atau organisasi.

2.3.2.2 *Importance of User Experience (UX)*

Dengan berkembangnya teknologi informasi di era yang kontemporer ini, desain UX menjadi sangat penting. UX menjadi penting karena dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Ini membantu dalam mendapatkan hati seorang *user*. *User* yang puas adalah sebuah kunci kesuksesan dari suatu desain UX.

2.4 *Grid*

Grid dalam desain grafis merupakan sebuah sistem dalam penyusunan *layout* atau tata letak, dan berfungsi sebagai pembeda berbagai informasi yang terkandung dalam desain sehingga memudahkan pengguna untuk mengetahui informasi dalam suatu desain. *Grid* juga harus disesuaikan proporsinya dengan elemen-elemen visual dalam desain agar tetap harmonis. (Samara, 2018).

2.4.1 *Grid Dalam Desain Interaktif*

Penggunaan *grid* tentunya dapat berbeda-beda tergantung media yang digunakan dalam penggunaannya. Untuk *Interaction Design* sendiri, penggunaan *grid* semakin fleksibel. Hal ini dikarenakan perangkat interaktif di masa kini semakin responsif. Namun, hal ini juga menjadi hal tambahan

yang harus diperhatikan desainer ketika membuat *grid* dan *layout* dalam media yang interaktif.

Menurut Timothy Samara, penggunaan *grid* dan *layout* di media interaktif seperti *smartphone* dan *website* seharusnya tidak jauh berbeda dengan penggunaannya di media lain seperti dalam *brosur* atau dalam *koran*. Hanya saja seorang desainer harus berhati-hati dan harus sadar bahwa mereka bekerja dalam perangkat dengan layar yang besar, dan akan ditampilkan di layar yang lebih kecil.

2.5 Tipografi

Typeface adalah desain dari satu set huruf dan angka yang disatukan oleh satu jenis gaya visual yang konsisten. Gaya visual ini memberikan karakter penting dari satu set huruf tersebut, meskipun telah dimodifikasi.

2.5.1 Klasifikasi Tipografi

Berikut adalah klasifikasi tipografi yang disusun oleh Robin Landa dalam buku “*Graphic Design Solution*”.

1. Display

Teks yang dirancang untuk digunakan dengan ukuran yang besar sebagai *headline*, dan akan sulit dibaca jika ukurannya kecil

2. Sans Serif

Jenis *type* yang dicirikan dengan tidak adanya *serif* atau ekor di setiap karakternya.

3. Script

Type jenis ini dicirikan dengan bentuknya yang seperti dibuat oleh tangan atau seperti tulisan tangan atau *kaligrafi*

4. Modern

Type jenis ini memiliki kontras dalam tebal dan tipis dari garisnya dan memiliki bentuk yang lebih geometris

5. Old Style-Humanist

Jenis *type* yang memiliki ekor atau *serif* di ujung-ujung setiap karakter hurufnya.

6. Transitional

Jenis type yang merupakan transisi dari old style ke modern. Biasanya masih memiliki ekor dan serif, tetapi bentuk keseluruhannya lebih geometris

7. Slab Serif

Jenis type ini memiliki ekor seperti serif, tetapi bentuk ekornya lebih menyerupai balok/papan dan memiliki karakteristik yang lebih geometris dan lebih berat.

8. Blackletter

Type yang juga disebut Gothic, merupakan type yang memiliki ciri strokenya yang berat dan besar, serta memiliki karakter yang ringkas dan padat antar setiap hurufnya.

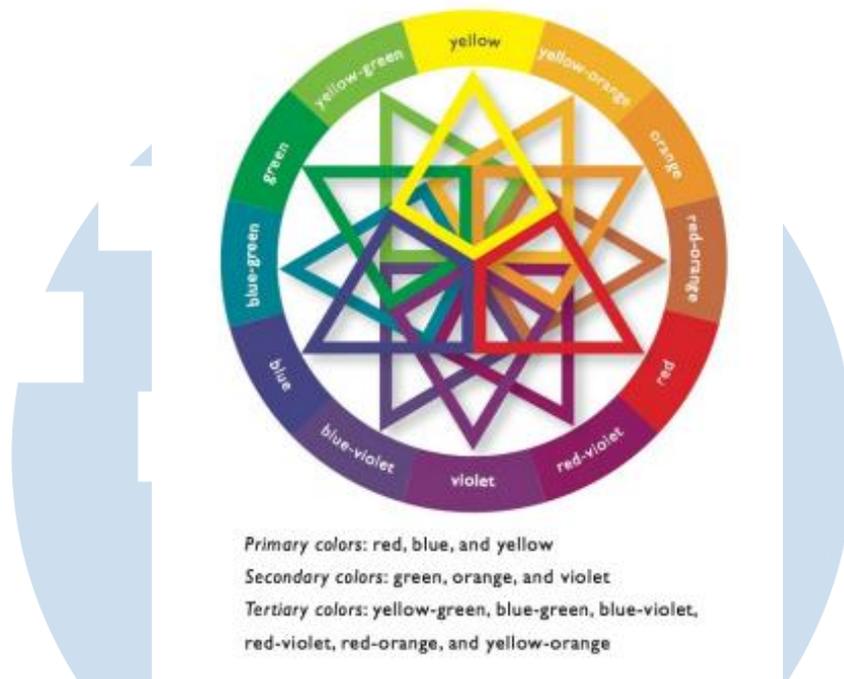
2.6 Warna

Warna merupakan salah satu elemen baku yang kuat dan merupakan elemen yang sangat berpengaruh dalam desain grafis. Kita bisa melihat warna jika ada cahaya yang menabrak objek dan objek tersebut akan memantulkan warna.

Dalam desain, warna juga memiliki sebuah alat bantu yang disebut *Color wheel* atau roda warna. *Color wheel* membantu desainer untuk menggunakan warna dengan lebih baik.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2. 14 Color Wheel
 Sumber: Landa (2018)

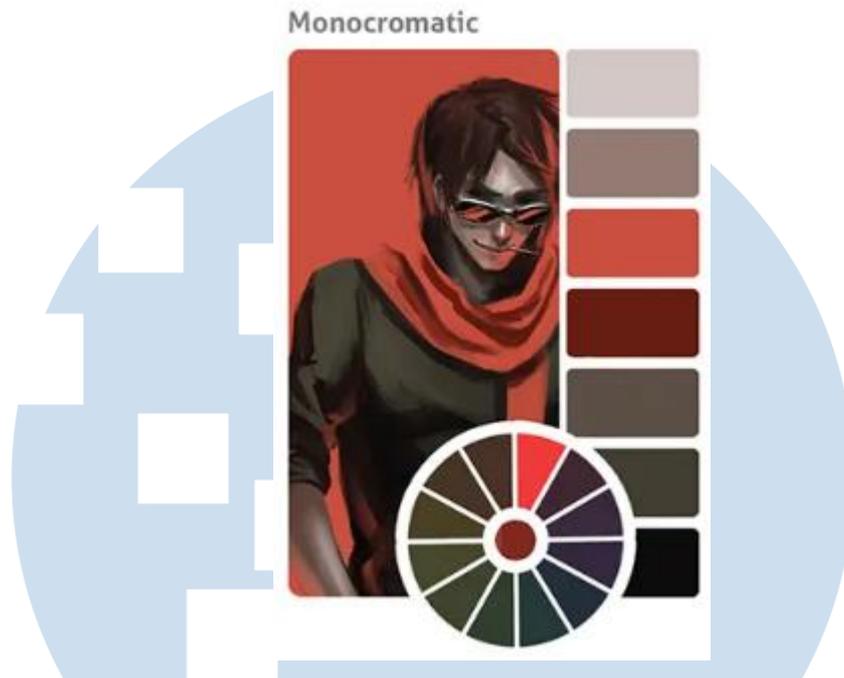
2.6.1 Skema Warna

Berikut adalah skema warna, kombinasi warna yang harmonis berdasarkan *hue* dengan saturasi yang penuh dan berada di tengah range *value*. (Landa, 2018)

2.6.1.1 Monochromatic

Skema warna monokrom hanya menggunakan satu hue warna dan memanfaatkan berbagai variasi dari *value* kontras yang digunakan. Palet warna monokrom dapat memberikan kontribusi pada kesatuan desain.

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. 15 Palet Monokrom
 Sumber: www.clipstudio.net

2.6.1.2 Analogous

Skema warna *analogous* menggunakan warna-warna yang hue nya bersebalahan posisinya pada *Color wheel*, menghasilkan kombinasi warna yang harmonis.



Gambar 2. 16 Palet Analogous
 Sumber: www.clipstudio.net

2.6.1.3 Complementary

Skema warna *complementary* menggunakan dua warna yang berlawanan posisi hue nya pada *Color wheel*, menghasilkan kontras yang tinggi tetapi tetap harmonis. Dalam penggunaannya, biasanya satu warna menjadi warna utama yang dominan, dan warna lainnya menjadi warna pendukung.



Gambar 2. 17 Palet Complementary
Sumber: www.clipstudio.net

2.6.1.4 Split complementary

Skema warna split complementary adalah kembangan dari skema warna complementary. Menggunakan 3 warna dengan hue yang berbeda, warna utama berlawanan posisinya dengan warna kedua dan ketiga yang posisinya terbagi menjadi dua.

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

Split Complementary



Gambar 2. 18 Split Complementary
Sumber: www.clipstudio.net

2.6.1.5 Triadic

Skema warna triadic menggunakan 3 warna yang jarak posisinya sama rata pada *Color wheel*. Biasanya kombinasinya adalah kombinasi warna primer dan warna sekunder.

Triadic



Gambar 2. 19 Triadic
Sumber: www.clipstudio.net

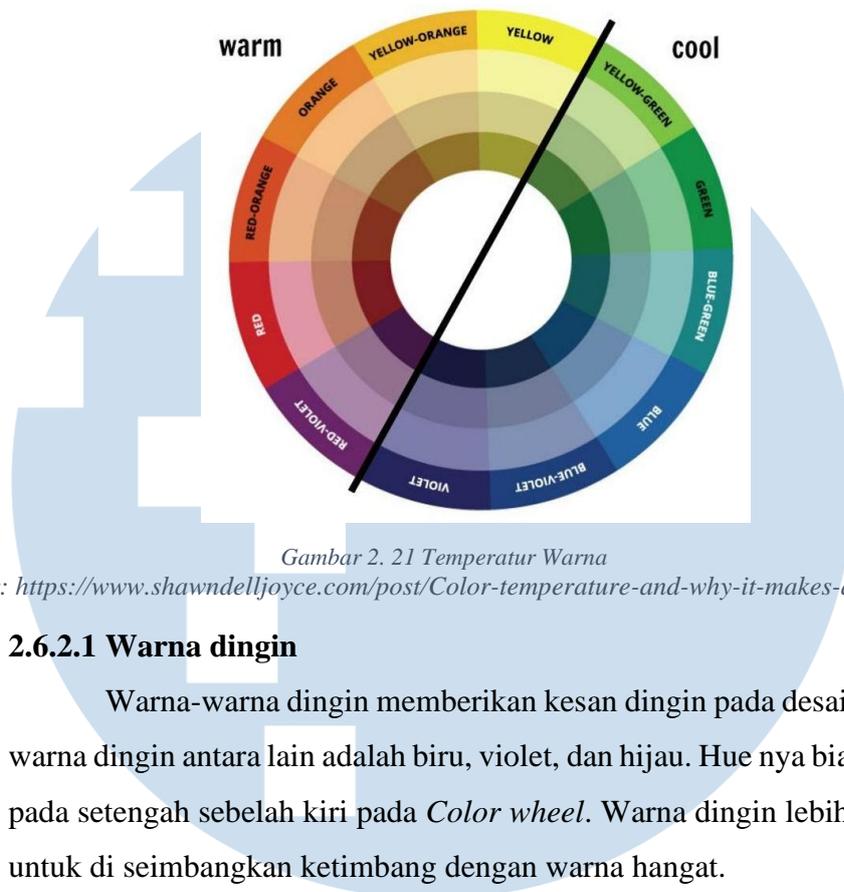
2.6.1.6 Tetradic

Skema warna *tetradic* terdiri dari 4 warna yang merupakan 2 set dari warna *complementary*. Skema warna ini memberikan efek yang lebih beragam pada palet warna tetapi tetap terlihat harmonis.



2.6.2 Temperatur Warna

Temperatur dalam warna sebenarnya mengacu pada penggunaan hue yang membuat suatu warna terlihat dingin atau terlihat panas. Sebuah temperatur warna sebenarnya bergantung pada *value* dari hue yang digunakan pada warna tersebut, dan juga seberapa dominan nya warna tersebut. Dalam desain-desain yang gelap, terkadang menjadi sulit untuk memainkan temperatur warna karena terkadang bisa terlihat dingin atau hangat dalam waktu yang bersamaan. Sedangkan warna abu-abu yang merupakan campuran dari warna-warna tidak menjadi warna yang netral, tetapi sebaliknya malah bisa terlihat dingin atau hangat dalam penggunaannya.



Gambar 2. 21 Temperatur Warna

Sumber: <https://www.shawndelljoyce.com/post/Color-temperature-and-why-it-makes-a-difference>

2.6.2.1 Warna dingin

Warna-warna dingin memberikan kesan dingin pada desain. Warna-warna dingin antara lain adalah biru, violet, dan hijau. Hue nya biasanya ada pada setengah sebelah kiri pada *Color wheel*. Warna dingin lebih gampang untuk di seimbangkan ketimbang dengan warna hangat.



Gambar 2. 22 Warna Dingin

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/11681280276967601/>

2.6.2.2 Warna hangat

Warna hangat memberikan kesan hangat pada desain. Terdiri dari hue warna kuning, oranye, dan merah. Biasanya terletak pada setengah sebelah kanan dari *Color wheel*. Warna hangat akan lebih mudah digunakan ketika digunakan bersamaan dengan palet warna dingin.



Gambar 2. 23 Warna Hangat\

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/2322237298244937/>

2.6.3 Psikologi Warna

Haller (2019) berpendapat bahwa warna memberikan dampak psikologis dan mampu memengaruhi perasaan, pikiran, serta tindakan seseorang. Psikologi warna dapat menyebabkan orang merasakan sesuatu tanpa menyadarinya. Warna-warna dapat memberikan efek yang berbeda-beda tergantung konteks yang dimaksud.

Menurut Clair (2017), perkembangan warna dibarengi dengan perkembangan bahasa verbal manusia seiring berjalannya waktu. Ada masa ketika manusia hanya mengenal hitam dan putih saja, kemudian berkembang seiring berjalannya waktu, muncul kata warna merah, kemudian hijau, dilanjut dengan biru. Semuanya berkembang bersamaan dengan artian yang manusia rasakan ketika melihat warna tersebut. Namun uniknya, setiap manusia di belahan dunia memiliki perkembangan yang

berbeda-beda sehingga penyebutan warna di beberapa belahan dunia ada yang sedikit berbeda dari yang lainnya.

Berikut adalah penjelasan psikologi dan artian warna menurut Kassia St. Clair (2017), dalam bukunya yang berjudul “The Secret Lives of Color”.

1) Putih

Jika warna-warna adalah sekumpulan manusia, maka warna putih akan dikagumi tetapi tidak akan populer. Karena warna ini terlihat eksklusif, bersih, suci, dan memberikan efek *divine*.

2) Kuning

Kuning memberikan efek seakan suatu hal memiliki nilai yang lebih dan memberikan kecantikan. Selain itu, kuning juga adalah warna yang ceria, menyangkut kebahagiaan, kreatifitas, dan antusiasme.

3) Oranye

Oranye bagaikan seorang yang yakin akan kekuatannya sendiri. Oranye memberikan efek keyakinan, kekuatan, emosi yang berapi-api dan antusiasme

4) Pink

Warna pink atau merah jambu memiliki kesan yang feminim, romantis, dan sexualitas. Pink juga dapat memiliki efek seperti perasaan simpati, ketenangan, dan kenyamanan. Walau begitu, pink juga memberikan efek emosional yang tidak stabil dan ketidakdewasaan.

5) Merah

Merah memberikan efek kekuatan dan keberanian. Warna merah juga memberikan pesan tidak aman dan berbahaya. Warna merah memiliki kesan yang berapi-api dan panas. Merah juga digunakan sebagai warna-warna fashion untuk raja dan bangsawan zaman dahulu.

6) Ungu

Warna ungu bagaikan seseorang yang misterius. Selain memberikan kesan misterius, warna ungu juga memberikan kesan bijaksana, kreatif, baik, dan

menenangkan. Meski terkadang penggunaan warna ini membuat munculnya perasaan kurang nyaman di orang yang melihatnya.

7) Biru

Pada masa-masa terdahulu, prajurit celtic mewarnai tubuhnya dengan warna ini sebelum berperang. Warna ini memberikan kesan yang loyal, melindungi, suportif, dan kepercayaan diri. Di masa kini, banyak perusahaan teknologi menggunakan warna ini dan mengkaitkannya dengan modern dan intelektual.

8) Hijau

Warna hijau memberikan kesan kedamaian dan keseimbangan. Hijau juga memberikan perasaan natural dan kembali kepada alam. Selain itu, hijau juga melambangkan keberuntungan, keuntungan, keamanan, kesehatan, dan kemakmuran.

9) Coklat

Warna coklat melambangkan sesuatu yang kokoh, dapat diandalkan, bijaksana, dan stabil. Walaupun begitu, warna ini juga memiliki arti yang kurang baik seperti kotor, tua, lama, dan membosankan.

10) Hitam

Warna hitam memberikan efek kekuatan, misterius, formal, dan kekuasaan. Namun banyak yang mengaitkan warna ini dengan sesuatu yang buruk. Hitam juga bisa menyimbolkan kesedihan, duka, dan perasaan pesimis.

2.7 Musik

Menurut Rosidah (2012), musik merupakan sebuah karya cipta berbentuk bunyi atau suara yang memiliki nada, irama, dan keselarasan. Musik yang dimainkan dengan komposisi yang padu dan berkesinambungan dapat mempengaruhi emosi dan kognisi seseorang.

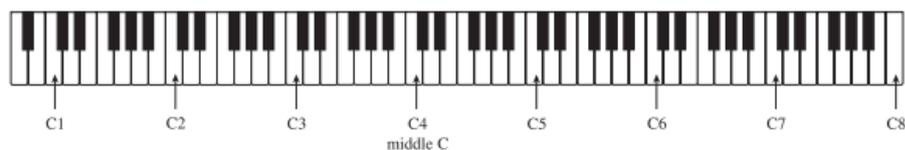
2.7.1 Teori Musik Fundamental

Menurut Kostka & Payne (2017), musik memiliki elemen-elemen fundamental. Berdasarkan buku “Tonal Harmony” oleh Stefan Kostka dan

Dorothy Payne, berikut adalah elemen-elemen fundamental dalam teori musik.

2.7.1.1 *Pitch*

Pitch dalam musik mengacu pada tinggi rendahnya nada. Penyebutan *pitch* menggunakan tujuh huruf pertama dalam alfabet, yaitu A, B, C, D, E, F, dan G. Notasi nada pada keyboard piano dimulai dari C yang paling dekat dengan tengah-tengah, yaitu disebut *C middle*, atau C4. C yang memiliki *pitch* lebih tinggi (bergerak ke kanan keyboard) disebut C5, C6, dan seterusnya. Sedangkan C dengan *pitch* yang rendah (bergerak ke kiri keyboard) disebut dengan C3, C2, dan C1.



Gambar 2. 24 Pitch
Sumber: Kostka & Payne (2017)

2.7.1.2 *Rhythm*

Rhythm berkaitan dengan waktu dalam musik dan muncul pada waktu yang dapat diprediksi dalam pola yang telah ditentukan. *Rhythm* banyak digunakan untuk merujuk aspek waktu dan timing dalam musik, tetapi berbeda dengan aspek *pitch* walau masih berkaitan. Dalam *rhythm*, dikenal juga elemen yang disebut *beat* dan *tempo*.

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

Value	Note	Rest
Breve	$\text{⏏} = \text{⦿} + \text{⦿}$	$\text{⏏} = \text{⏏} + \text{⏏}$
Whole	$\text{⦿} = \text{♩} + \text{♩}$	$\text{⏏} = \text{⏏} + \text{⏏}$
Half	$\text{♩} = \text{♩} + \text{♩}$	$\text{⏏} = \text{♩} + \text{♩}$
Quarter	$\text{♩} = \text{♩} + \text{♩}$	$\text{♩} = \text{♩} + \text{♩}$
Eighth	$\text{♩} = \text{♩} + \text{♩}$	$\text{♩} = \text{♩} + \text{♩}$
Sixteenth	$\text{♩} = \text{♩} + \text{♩}$	$\text{♩} = \text{♩} + \text{♩}$

Gambar 2. 25 Rhythm
Sumber: Kostka & Payne (2017)

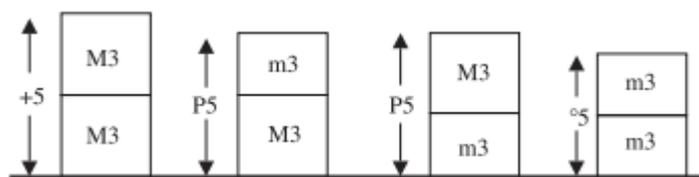
Beat, atau ketukan merupakan denyut nadi dari sebuah musik. Jika denyut nadi yang dihasilkan oleh ketukan-ketukan ini berkesinambungan dan teratur secara harmonis, maka akan tercipta sebuah tempo.

2.7.1.3 Triads and Seventh Chords

Chord merupakan kosakata dari musik. Bisa dibayangkan betapa pentingnya untuk memahami *chord* terlebih dahulu sebelum masuk ke penggunaannya.

1) Triad

Keharmonisan tertian yang mendasar adalah *triad*, *chord* tiga nada terdiri dari angka ke-5 yang dibagi menjadi dua angka ke-3 yang ditumpangkan.



Gambar 2. 26 Triad
Sumber: Kostka & Payne (2017)

2) *Seventh*

Jika kita melakukan perluasan tetrian *triad* dengan menambahkan nada ke-3 diatas triad ke-5, maka akan menghasilkan chord dengan empat nada. Karena interval antara nada tambahan dan nada dasar adalah nada ke-7 (mayor atau minor), maka chord ini disebut dengan *seventh chord*.



Type of chord:	major seventh	major-minor seventh	minor seventh
Symbol:	M7	Mm7	m7
Construction:	major triad major 7th	major triad minor 7th	minor triad minor 7th

Gambar 2. 27 Seventh
Sumber: Kostka & Payne (2017)

2.7.1.4 *Diatonic Chord*

Kebanyakan *chord* dalam musik hanya terdiri dari nada-nada dari tangga nada dasar. Artinya, jika salah satu bagiannya ada dalam G mayor, maka sebagian besar chordnya hanya berisi nada-nada yang terdapat dalam tangga nada G mayor. *Chord* seperti ini disebut akord diatonis. Sedangkan chord lainnya yang menggunakan nada-nada yang tidak ada dalam tangga nada tersebut disebut *chord* yang telah diubah atau kromatik.

2.7.2 **Alat Musik**

Sederhananya, alat musik bisa didefinisikan sebagai perangkat apapun yang bisa menghasilkan suara musikal. Instrumen-instrumen ini diklasifikasikan berdasarkan metodenya dalam menghasilkan suara. Contohnya adalah seperti perkusi, alat musik gesek, alat musik tiup, dan alat musik elektronik (Westrup & James, 2023)

1) **Berdasarkan Cara Bermainnya**

Berdasarkan cara memainkannya, alat musik dapat terbagi menjadi alat musik tiup, gesek, pukul, petik, dan tuts.

2) **Berdasarkan Bunyinya**

Berdasarkan pada sumber bunyinya, alat musik dapat dikategorikan menjadi idiofon, membranofon, aerofon, eletrofon, dan kordofon.

2.8 Terapi Musik

Menurut Wheeler (2015), terapi music dapat didefinisikan dalam berbagai cara dan sudut pandang. Tetapi American Music Therapy Association (AMTA) dalam buku “Music Therapy Handbook” mendefinisikannya sebagai “Penggunaan intervensi musik secara klinis dan berbasis bukti untuk mencapai tujuan individual dalam hubungan terapis oleh seorang profesional yang memiliki kredensial dan telah menyelesaikan program terapi musik yang disetujui”. Terapi musik memiliki definisi masing-masing di setiap negara yang memiliki lembaganya masing-masing, begitu juga dengan World Federation of Music Therapy (WFMT).

Terapis musik menggunakan kualitas unik dari sebuah musik dan hubungannya dengan terapis untuk mengakses emosi, ingatan, susunan perilaku, dan memberikan pengalaman untuk mencapai tujuan klinis. Metode terapi musik terbagi menjadi dua metode, yaitu metode *active* dan metode *receptive*. Metode *active* artinya klien membuat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan musik, metode *receptive* artinya klien menerima musik dari beberapa *form of listening*. Berikut adalah teori terapi musik berdasarkan buku “Music Therapy Handbook” oleh Barbara L. Wheeler (2015).

2.8.1 Metode Terapi Musik

Secara sederhana, terapis musik membantu untuk mengatur dan menentukan musik dan apa yang akan dilakukan kepada klien dalam setiap pertemuan untuk memenuhi kebutuhan klien yang masalahnya sudah teridentifikasi. Semua pengaturan, penentuan, dan perancangan ini disebut dengan metode dalam terapi musik.

1) *Receptive methods*

Metode ini membuat klien sebagai pendengar musik itu sendiri. Tetapi, dalam metode ini, klien tidaklah pasif dan hanya mendengar saja. Klien harus dapat mengekspresikan dan menanggapi apa yang sudah dia

dengarkan. Tanggapan eksternal mereka tentunya masih bisa diamati. Hal yang mereka perlihatkan seperti ekspresi hingga denyut nadi akan diamati. Tetapi untuk reaksi internal seperti ingatan-ingatan dan relaksasi fisiologis mungkin tidak dapat diamati.

2) *Compositional methods*

Metode yang satu ini berbeda dengan *receptive methods* karena meminta jenis partisipasi yang berbeda dari klien. Seorang klien yang terlibat dalam proses komposisi musik, baik secara individu maupun kelompok akan diminta untuk menghasilkan atau menyempurnakan opini, ide, fantasi, dan sebagainya untuk dituangkan kedalam karya musikal atau struktur lirikal yang bisa diterapkan.

3) *Improvisational methods*

Metode ini mencakup setiap pengalaman di mana klien secara aktif berpartisipasi dalam pembuatan musik spontan dengan terapis atau bersama dengan klien lain dengan memainkan alat musik, bersuara, atau membunyikan tubuh atau objek lainnya. Metode ini melatih kespontanan ide-ide dan fantasi mereka untuk mendapatkan pengalaman yang estetik melalui musik.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA