

## BAB II

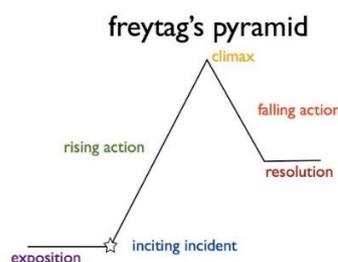
### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Interaktif *Storytelling*

Menurut Miller pada bukunya yang berjudul '*Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*' (2020), *storytelling* adalah sebuah seni yang tidak hanya menceritakan kisah dan menginspirasi audiens, namun juga memberikan informasi penting kepada mereka (h. 3–4). *Storytelling* sudah ada pada zaman batu dan dapat ditemukan pada pahatan yang terdapat pada dinding gua, lukisan pada vas, dan juga berbagai cerita yang diceritakan secara lisan oleh pendongeng. *Storytelling* pada zaman sekarang dapat diakses oleh audiens dengan teknologi digital. Interaksi antar audiens dengan cerita naratif menjadi ciri unik sebuah digital *storytelling*. Digital *storytelling* dapat ditemukan di berbagai media, salah satunya adalah video gim. Dengan kata lain, *storytelling* sudah ada sejak zaman kuno, walaupun terdapat berbagai cara untuk menyampaikannya terutama pada zaman sekarang yang *storytelling* dilakukan melalui media digital.

##### 2.1.1 Alur Cerita

Alur atau plot merupakan urutan kejadian dalam suatu cerita yang melibatkan tokoh dalam sebuah situasi (Nurgiantoro, 2002). Adanya alur dalam sebuah cerita didasarkan pada tujuan dari satu atau lebih tokoh untuk menyelesaikan konflik atau masalah (Tompkins et al., 2011). Menurut Glatch (2024), sebuah terdapat lima struktur dalam sebuah alur cerita, yang disebut dengan Piramida Freytag. Kelima struktur itu adalah *exposition*, *rising action*, *climax*, *falling action*, dan *resolution*.



Gambar 2.1 Piramida Freytag

Sumber: <https://writers.com/wp-content/uploads...>

### **1. Exposition**

Bagian cerita ini merupakan bagian pengenalan pertama elemen cerita seperti latar belakang, dan karakter pada cerita kepada audiens. Hal ini dilakukan oleh penulis agar dapat membangun dunia ataupun konflik pada cerita. *Exposition* harus diakhiri dengan sebuah insiden pemicu atau yang disebut dengan ‘*inciting incident*’

### **2. Rising action**

Pada bagian ini, konflik cerita akan bertambah buruk dan memperumit alur cerita. Seperti karakter yang membuat keputusan yang salah, atau karakter antagonis menyakiti protagonis.

### **3. Climax**

Bagian ini merupakan puncak dari sebuah permasalahan di dalam cerita. Pada tahap ini juga audiens akan mengetahui nasib karakter utama di dalam ceritanya.

### **4. Falling action**

Struktur ini merupakan bagian dimana karakter mulai menyelesaikan konflik utama, dan mendorong cerita ke arah penyelesaian.

### **5. Resolution**

Pada bagian ini, cerita sudah mencapai tahap peleraian dan ketegangan dari konflik sudah mereda.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa di dalam sebuah cerita, terdapat sebuah alur atau plot. Alur cerita merupakan sebuah kejadian yang terjadi di dalam sebuah cerita yang melibatkan berbagai tokoh di dalamnya. Alur cerita akan menceritakan dari awal mula cerita dimulai, kemudian bermulainya konflik, lalu konflik mulai rumit dan akhirnya para karakter mulai menyelesaikan konflik sebagai penyelesaian.

#### **2.1.2 Interaksi Dalam Storytelling**

Menurut Miller (2020, h. 74), interaktivitas merupakan salah satu cara untuk berinteraksi dengan konten naratif. Dengan adanya interaktivitas dalam sebuah media, audiens dapat berpartisipasi dalam bagaimana cerita akan

berlanjut. Hal ini akan memberikan pengalaman yang berbeda dengan media yang tidak memiliki interaktivitas.

Terdapat enam jenis interaktivitas dasar yang bisa ditemukan pada hampir semua jenis digital *storytelling* (h. 82-83), antara lain:

**1. *Stimulus and response***

Stimulus dapat berupa interaksi antara program dan respon dari pengguna. Hal yang sederhana seperti gambar yang diklik akan mengeluarkan suara, atau pengguna memecahkan teka-teki akan membuat cerita berlanjut sesuai dengan pilihannya.

**2. *Navigation***

Dengan adanya navigasi dalam sebuah digital *storytelling*, pengguna dapat memilih apa yang ingin mereka lakukan dengan navigasi. Ini merupakan komponen universal dari setiap bentuk program interaktif.

**3. *Control over objects***

Pengguna dapat mengendalikan objek virtual dalam digital *storytelling*, seperti membuka laci, menembakkan senjata, atau memindahkan barang.

**4. *Communication***

Interaksi yang dilakukan oleh pengguna dengan pengguna lainnya ataupun dengan karakter yang dikendalikan oleh komputer melalui teks, pilihan dialog ataupun suara.

**5. *Exchange of information***

Interaksi seperti mengirimkan komentar, mengunggah video ke situs web seperti YouTube atau kegiatan apapun yang berhubungan dengan internet termasuk ke dalam interaksi *exchange of information*.

**6. *Acquisition***

Interaksi seperti pengguna mengumpulkan berbagai macam objek virtual untuk menambahkan status mereka, membeli baju atau buku, dan mencari informasi termasuk dalam interaksi ini.

Kesimpulan yang dapat diambil adalah interaktivitas adalah sebuah kemampuan untuk melakukan interaksi dengan sebuah konten. Interaktivitas memberikan pengguna kendali untuk menjalankan cerita dengan kehendak mereka. Dengan adanya interaktivitas, audiens bisa mendapatkan pengalaman yang lebih berbeda dengan sebuah media yang tidak memiliki interaktivitasnya.

## 2.2 Gim

Gim adalah suatu permainan yang dimainkan dengan menggunakan media elektronik seperti *smartphone* atau komputer sebagai hiburan yang dapat memberikan kesenangan kepada pemainnya (Junus et al., 2021). Menurut Marx pada bukunya yang berjudul '*Writing for Animation, Comics, and Games*' edisi kedua (2022), gim harus mempunyai 3 macam struktur cerita, yaitu awal, pertengahan, dan akhir cerita. Ketiga struktur tersebut disebut dengan *set-up*, *conflict*, dan *resolution* (h.209 - 210).

### 1. *Set Up*

Di dalam sebuah gim, Marx mengatakan bahwa setiap cerita gim, setidaknya harus memiliki *backstory* yang menceritakan tentang dunia, situasi atau konflik pada gim yang dibuat.

### 2. *Conflict*

Pada setiap gim, terdapat konflik yang dapat mempengaruhi cerita atau gim. Pada gim *storytelling*, biasanya terdapat sebuah masalah yang dapat memicu konflik. Struktur ini merupakan inti dari gim *storytelling*.

### 3. *Resolution*

Struktur ini merupakan akhir dari gim *storytelling*. Level kepuasan yang dirasakan oleh pemain dipengaruhi oleh cara bermain pemain.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa gim adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan media elektronik yang dapat memberikan perasaan senang kepada pemainnya. Sebuah gim *storytelling* harus memiliki *backstory* yang berguna untuk membangun *environment* yang terdapat di dalam gim. Selain itu, gim juga harus memiliki konflik yang harus diselesaikan oleh pemainnya seiring berjalannya gim.

### 2.2.1 Genre

Genre gim didefinisikan sebagai sebuah karakteristik gim yang ditandai dengan kesamaan mekanisme permainan, gaya dan isi yang disajikan (Novayani, 2019) Menurut Marx (2022), sebuah gim memiliki genre yang bermacam, seperti genre pada sebuah animasi atau komik. Biasanya, gim umumnya didefinisikan berdasarkan kategori perangkat yang digunakan untuk memainkannya dan jenis permainannya (h. 169). Berikut adalah berbagai jenis gim menurut cara memainkannya:

#### 1. *Action-Adventure*

Gim dengan genre *action-adventure* adalah sebuah gim petualangan berorientasi pertempuran (Marx, 2022). Gim akan memiliki sebuah avatar yang akan digunakan oleh pemain sepanjang permainan, seperti melanjutkan cerita dan misi besar, melakukan *side quest*, berinteraksi dengan NPC, menjelajahi dunia yang ada pada gim yang dimainkan, meningkatkan perlengkapan dan lainnya. Di dalam genre *action-adventure* ini, terdapat juga aksi kombat yang akan dihadapi oleh pemain (h. 171). Pertarungan yang ada di dalam gim ini harus dapat memikat pemain dan juga menantang. Pertarungan tersebut juga tidak boleh terasa repetitif, namun aksi kombat harus berkembang dan meluas seiring perkembangan karakter pemain (Agate, 2023).



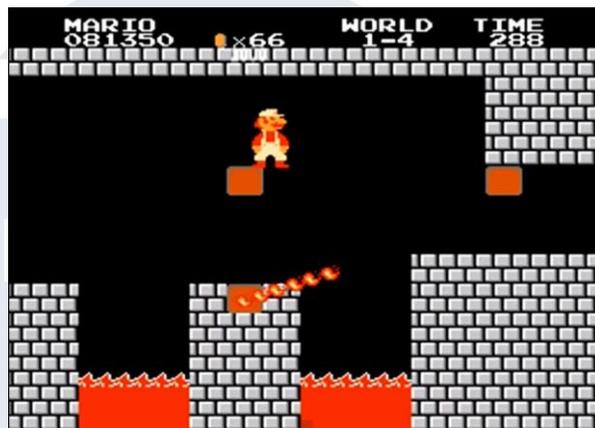
Gambar 2.2 Contoh Gim *Action-Adventure*

Sumber: <https://images.steamusercontent.com/ugc/1305301394...>

#### 2. *Platformer*

Gim genre *platformer* memiliki desain gim yang sederhana, dengan platform-platform yang memiliki level ketinggian yang berbeda

(Pelle, 2021). Gim ini mengandalkan keterampilan pemain dalam melompat atau memanjat untuk mencapai titik tertentu guna meraih *goal*. Selama bermain, pemain akan menemukan berbagai rintangan atau musuh yang harus dihindari. Jika pemain gagal menghindari rintangan atau musuh, karakter yang digerakkan akan mati dan pemain harus mengulang gim dari awal.



Gambar 2.3 Contoh Gim Genre Platformer

Sumber: <https://hips.hearstapps.com/digitalspyuk.cdnds.net/12...>

### 3. *First-Person Shooter (FPS)*

Gim ini berfokus pada aksi tembak-menembak yang dimainkan dengan sudut pandang orang pertama. Gim ini akan menampilkan senjata yang digunakan oleh pemain. Biasanya, gim ini memiliki banyak gerakan seperti menembak, berlari dan merangkak. Beberapa gim dengan genre FPS merupakan sebuah gim *player vs player*, atau biasanya dikenal dengan PvP ataupun (h. 173).



Gambar 2.4 Contoh gim *First-Person Shooter*

Sumber: <https://dbknews.s3.amazonaws.com/uploads/20...>

#### 4. *Role-Playing Games (RPG)*

*Role-Playing Games* adalah sebuah gim dimana pemain akan memainkan sebuah peran karakter tertentu dari sudut pandang orang ketiga. Gim RPG biasanya memiliki cerita yang panjang dan memiliki misi-misi yang harus diselesaikan. Pemain dapat mengembangkan, kemampuan, pengalaman penampilan, dan berbagai karakteristik lainnya dari karakter mereka seiring berjalannya gim. Gim RPG dengan dunia fantasi memiliki berbagai kelas yang dapat dipilih, seperti “*priest*”, “*warrior*”, “*ranger*”, dan lainnya (h. 174).



Gambar 2.5 Contoh *Role-Playing Game*

Sumber: <https://www.rpgfan.com/wp-content/uploads/20...>

#### 5. *Sandbox*

Gim *sandbox* merupakan jenis permainan yang memberikan kebebasan penuh kepada pemain untuk berinteraksi dan bereksplorasi sesuka hati. Gim ini menyediakan ruang atau lingkungan virtual yang memungkinkan pemain menggunakan berbagai objek untuk melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Tidak ada keharusan untuk menyelesaikan tujuan tertentu, kecuali jika pemain memilih untuk melakukannya (h. 175).



Gambar 2.6 Contoh Gim *Sandbox*

Sumber: <https://www.minecraft.net/content/dam/minecraf...>

## 6. *Massively Multiplayer Online (MMO)*

Gim *Massively Multiplayer Online* merupakan perpaduan elemen gim RPG, *action-adventure*, dan *sandbox* dengan menambahkan komunitas agar pemain dapat bertemu dengan ribuan pemain lainnya yang ada di dunia untuk melakukan berbagai hal, seperti melakukan misi bersama, berkomunikasi, ataupun melakukan PvP (*player vs player*). Gim MMO dapat dimainkan dalam sudut pandang orang pertama atau dari sudut pandang orang ketiga. Gim MMO akan terus diperbarui oleh *developer* gim (h. 174).



Gambar 2.7 Contoh Gim *Massively Multiplayer Online*  
Sumber: <https://lutris.net/media/games/screenshots/Sk%C3%99...>

## 7. *Visual Novel*

Gim visual novel merupakan sebuah genre gim interaktif yang menggunakan teks sebagai elemen utama dan yang disertai dengan *sprite* statis yang memiliki gambar gaya anime (Ahmad, 2021). Pemain akan dituntun untuk membaca alur cerita dan akan diminta untuk menentukan pilihan mereka yang akan membawa mereka ke *ending* yang berbeda. Beberapa pilihan akan mengerut pada *ending* yang tersedia di dalam gim visual novel.



Gambar 2.8 Contoh Gim Visual Novel  
Sumber: [https://assets.nintendo.com/image/upload/ar\\_16:9,b...](https://assets.nintendo.com/image/upload/ar_16:9,b...)

Dapat disimpulkan bahwa genre tidak hanya terdapat pada film, komik ataupun animasi saja. Sebuah gim juga memiliki genre yang membedakannya dengan gim yang lain. Genre gim dibedakan berdasarkan cara gim tersebut dimainkan. Genre tiap gim memiliki karakteristik yang berbeda-beda juga.

### 2.2.2 Aset

Aset gim merujuk pada segala jenis sumber daya yang digunakan untuk membuat sebuah gim (Kalinin, 2023). Aset seperti model, tekstur, *sound effect* dan musik termasuk ke dalam aset gim. Biasanya, aset gim dibuat secara profesional oleh animator, seniman, *sound designer*, dan *programmer*. Aset gim merupakan hal terpenting dalam membentuk kualitas dan esensi dasar arsitektur dan mekanis pada sebuah gim (Arsalan, 2024).

#### 2.2.2.1 Character

Menurut Kalinin (2023), karakter merupakan yang paling terpenting di dalam sebuah gim. Untuk memainkan sebuah gim, pemain harus menggerakkan karakter agar dapat berinteraksi dengan dunia di dalam gim. Aset karakter dapat berupa sebuah *sprite* 2D simpel atau karakter 3D yang kompleks. Aset karakter dapat dibedakan menjadi 2 kategori, yaitu aset karakter untuk pemain (*player character*) dan aset karakter NPC (*Non-Player Character*). Aset *player character* biasanya lebih kompleks dibandingkan dengan aset karakter NPC karena mereka harus mampu melakukan gerakan lebih luas dan banyak seperti berjalan,

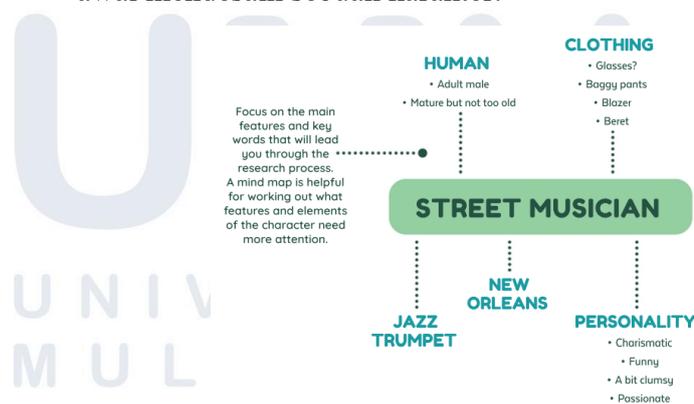
berlari, melompat, menyerang dan berinteraksi dengan objek. Sedangkan aset karakter NPC bisa dibuat sederhana atau kompleks, tergantung pada peran mereka di dalam gim.

Desain karakter mengacu pada proses pembuatan karakter untuk animasi, film, dan komik. Proses pembuatan karakter dapat dimulai dari pembuatan konsep yang terdiri dari estetika, kepribadian, perilaku, dan bentuk fisik. Kemudian desainer dapat membuat sketsa untuk menghidupkan karakter dengan konsep yang telah dibuat (Penulis Coursera, 2024).

Menurut Bishop et. al pada buku '*Fundamentals of Character Design*' (2020), setiap seniman memiliki cara yang sedikit berbeda dalam mendesain sebuah karakter. Namun, terdapat proses yang sederhana dan efisien dalam mendesain sebuah karakter (h. 48 – 50). Proses-proses tersebut adalah:

### 1. *Keywords*

Hal pertama yang dapat dilakukan terlebih dahulu adalah memikirkan berbagai kata atau ide untuk memberikan titik awal mendesain sebuah karakter.

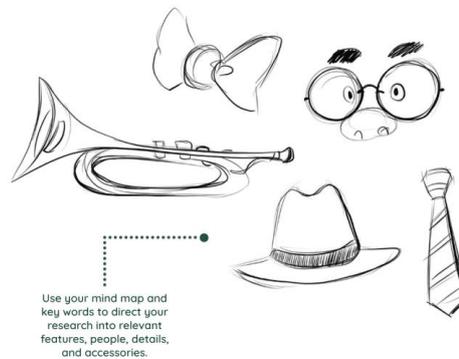


Gambar 2.9 Contoh Pencarian *Keyword*  
Sumber: Bishop et. al (2020)

### 2. *Research*

Seniman kemudian dapat melakukan *research* dari kata kunci yang sudah ditetapkan untuk karakter yang akan dibuat dan dianalisis. Melalui *research* ini, seniman dapat

mengidentifikasi elemen yang sesuai dengan konsep karakter yang ingin dibuat.



Gambar 2.10 Contoh *Research* untuk Karakter  
Sumber: Bishop et. al (2020)

### 3. *Thumbnails*

Pada tahapan ini, seniman dapat membuat sketsa kasar dengan mencari berbagai referensi, dengan menggabungkan *keyword* dengan hasil *research*. Teknik *thumbnailing* setiap seniman biasanya berbeda-beda, seperti membuat sketsa atau siluet.



Gambar 2.11 *Thumbnail* Sebuah Karakter  
Sumber: Bishop et. al (2020)

### 4. *Expression & Poses*

Setelah seniman memutuskan elemen-elemen pada karakternya, seniman dapat membuat karakter tersebut melalui pose atau ekspresi.



Gambar 2.12 Ekspresi dan Pose Karakter  
Sumber: Bishop et. al (2020)

### 5. *Color Palettes*

Pemilihan palet warna dapat dilakukan dengan cara mewarnai sketsa kasar yang sudah dibuat. Seniman juga dapat bereksperimen dengan warna palet pada karakter mereka dengan cara memberikan berbagai warna palet yang sesuai dengan karakteristik karakter mereka.



Gambar 2.13 Sketsa Karakter dengan Berbagai Warna Palet  
Sumber: Bishop et. al (2020)

### 6. *Final Design*

Setelah bereksperimen dengan ekspresi, detail seperti pakaian atau aksesoris, pose, dan warna, seniman dapat membuat desain final karakter mereka.



Gambar 2.14 Hasil Akhir Desain Karakter  
Sumber: Bishop et. al (2020)

Menurut Lebowitz & Klug pada buku mereka yang berjudul '*Interactive Storytelling for Video Games*' (2011), arketipe merupakan sebuah pola dasar yang kemudian dimodifikasi agar sesuai dengan alur cerita. Di dalam istilah gim, arketipe seperti sebuah kelas karakter dimana karakter akan diberikan kelas seperti *knight*, *rouge* atau *monk*. Kelas yang sudah didapatkan oleh karakter akan kemudian menetapkan sifat-sifat mereka (h. 81). Terdapat berbagai arketipe yang digunakan di dalam sebuah *storytelling*. Namun, menurut Lebowitz dan Klug terdapat sepuluh arketipe yang paling sering digunakan dan ditemukan di dalam video gim, antara lain (h. 82 – 24):

### 1. *The Young Hero*

Karakter dengan arketipe ini mempunyai karakteristik ceria, penuh dengan semangat, optimis dan memiliki kepedulian yang tinggi untuk menolong orang lain. Ia juga mempunyai keinginan yang besar untuk berpetualang, menyelesaikan tugas-tugas yang berat, dan sejenisnya untuk membuktikan dirinya sebagai seseorang yang dapat diandalkan.



Gambar 2.15 Karakter *The Young Hero*, Sora  
Sumber: <https://static0.gamerantimages.com/wordpress/wp-con...>

## 2. *The Reluctant Hero*

*Reluctant hero* merupakan karakter yang sangat timbal balik dengan karakter dengan arketipe *young hero*. Karakter ini cenderung enggan menolong orang, atau mengerjakan apapun yang tidak memberinya manfaat. Meskipun dia merupakan karakter yang tidak disukai, sikapnya sering kali berkembang dan berubah menjadi lebih dewasa seiring berjalannya waktu.



Gambar 2.16 Karakter *The Reluctant Hero*, Laharl  
Sumber: <https://static1.thegamerimages.com/wordpress/wp-con...>

## 3. *The Best Friend*

*The Best Friend* biasanya merupakan sahabat atau saudara kandung karakter *young hero*. Mereka juga tidak akan meninggalkan sisi mereka. Karakter ini cenderung dibuat untuk memberikan keseimbangan kepada karakter *young hero*, dengan mendorong atau mendesak mereka untuk mempertimbangkan tindakannya dengan hati-hati. Jika

kedua karakter ini tidak berhubungan darah, sering kali tumbuh perasaan cinta di antara mereka.



Gambar 2.17 Karakter *The Best Friend*, Kairi  
Sumber: <https://static0.gamerantimages.com/wordpress/wp-con...>

#### 4. *The Special Person*

Terkadang, karakter ini merupakan karakter yang baik, atau jahat, ataupun tidak keduanya. Karakter ini memiliki kekuatan dan kemampuan khusus yang ingin dimanfaatkan oleh orang lain. Hal ini memaksanya untuk menjalani hidup berhati-hati. Karakter dengan arketipe *special person* merupakan sosok yang misterius, membuatnya sulit untuk didekati.



Gambar 2.18 Karakter *The Special Person*, Aerith  
Sumber: <https://static0.gamerantimages.com/wordpress/wp-con...>

#### 5. *The Mentor*

Karakter dengan arketipe ini digambarkan sebagai karakter yang bijaksana dan berpengalaman. Umumnya usia *the mentor* jauh lebih tua dibandingkan *the young hero*. Peran karakter ini adalah membimbing dan mempersiapkan *young*

*hero* untuk menghadapi tantangan di masa depan. Tak jarang katakter ini merupakan seorang mantan pahlawan, dan memiliki harapan yang besar kepada pahlawan baru untuk menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan olehnya. Oleh karena itu, ia bersedia untuk mengorbankan apapun untuk memastikan keberhasilan pahlawan baru.



Gambar 2.19 Karakter *The Mentor*, Auron  
Sumber: <https://static1.thegamerimages.com/wordpress/wp-con...>

## 6. *The Veteran*

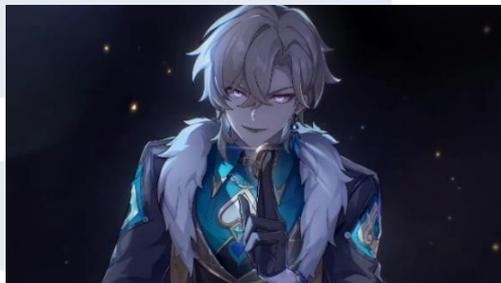
Karakter ini adalah seorang pejuang tangguh yang sudah melalui berbagai pertempuran, menyelesaikan misinya adalah tujuan utamanya. Jika karakter ini bukan seorang pahlawan, ia akan membagikan pengalamannya kepada *young hero* dan bertindak sebagai mentor semu. Karena kehidupannya yang penuh tantangan, karakter ini cenderung bersikap keras dan senang menyendiri, atau suka bersantai dan berusaha menikmati waktu yang dia miliki.



Gambar 2.20 Karakter *The Veteran*, Shepard  
Sumber: <https://static1.thegamerimages.com/wordpress/wp-con...>

### 7. *The Gambler*

Bagi karakter ini segala sesuatu dianggap sebagai sebuah permainan, termasuk kehidupan mereka sendiri yang dipandang sebagai tantangan terbesar dengan risiko tinggi. Dia menerima pekerjaan demi sensasi dan tantangan, dan memilih berpihak kepada orang yang menurutnya menarik. *The gambler* dapat memilih untuk mendukung siapa saja berdasarkan suasana hatinya dan cenderung berpihak kepada pihak yang memiliki peluang terbesar untuk menang.



Gambar 2.21 Karakter *The Gambler*, Aventurine

Sumber: <https://upload-os-bbs.hoyolab.com/upload/2024/11/10/4137...>

### 8. *The Seductress*

Karakter dengan arketipe ini merupakan seseorang yang cantik dan percaya diri. *Seductress* juga merupakan seorang karakter yang serakah dan oportunistik, mereka menggunakan penampilan dan pesonanya untuk mendapatkan apapun yang diinginkan olehnya. Dia tidak akan menunjukkan belas kasihan kepada siapapun yang dia anggap sebagai sebuah ancaman.



Gambar 2.22 Karakter *The Seductress*, EVA

Sumber: <https://en.as.com/meristation/news/metal-gear-solid-3...>

### 9. *The Hardened Criminal*

Karakter yang tinggal di daerah kumuh kota, dan dapat mendapatkan barang atau pekerjaan apa saja dengan harga yang tepat. Karakter ini mungkin menikmati pekerjaannya, bersuka ria dengan kekayaan yang diperolehnya atau ia tidak tau cara lain untuk hidup. Dibalik penampilannya yang keras, tersembunyi hati yang baik, namun karakter *hardened criminal* dapat menjadi seorang oportunis yang licik.



Gambar 2.23 Karakter *The Hardened Criminal*, Niko  
Sumber: <https://gamerant.com/niko-bellic-worst-moments...>

### 10. *The Cold, Calculating Villain*

Karakter ini merupakan karakter yang cerdas dan sangat kejam. Ia bekerja untuk mencapai tujuannya dan tidak ragu untuk menghancurkan apapun yang menghalangi jalannya. Karakter ini sering kali membuat rencana besar yang rumit selama bertahun-tahun, untuk mencari kekuasaan, kekayaan, balas dendam atau apapun yang memberikannya kesuksesan.



Gambar 2.24 Karakter *The Cold, Calculating Villain*, Galenths Dysley  
Sumber: <https://www.thegamer.com/final-fantasy-ranking...>

### 2.2.2.2 Environment

*Environment* merupakan objek yang digunakan untuk membentuk *world building* di dalam video gim (Kalinin, 2023). Aset-aset tersebut meliputi *game background*, bangunan, *landscape*, dan vegetasi. Latar dalam sebuah gim dapat membantu mengatur suasana pada gim dan memberi atmosfer tertentu mengenai lingkungan di dalam gim tersebut. Seluruh aset dapat dibuat sederhana atau kompleks, tergantung pada kebutuhannya.



Gambar 2.25 Berbagai Macam *Environment* pada gim Cursed Crown  
Sumber: <https://retrostylegames.com/portfolio/fantasy-hidden...>

### 2.2.2.3 Object

Menurut Kalinin (2023), *object* merupakan objek fundamental dalam sebuah dunia gim. Pemain dapat berinteraksi dengan aset-aset objek, seperti senjata dan kendaraan. Objek-objek tersebut akan diimpor untuk dirender agar dibuat lebih interaktif lagi untuk pemain. Contoh aset objek adalah senjata, yang bisa dipakai untuk menyerang musuh, ataupun dapat digunakan sebagai objek untuk menyelesaikan sebuah teka-teki.



Gambar 2.26 Aset *Object*  
Sumber: <https://retrostylegames.com/blog/what-are-assets...>

Dapat disimpulkan bahwa dalam sebuah gim, terdapat aset yang digunakan untuk membentuk sebuah gim. Aset merupakan elemen-elemen yang digunakan dalam pembuatan gim. Dengan kata lain, aset adalah objek-objek yang dapat dijumpai dalam pembuatan gim.

### **2.2.3 User Interface (UI)**

*User interface* atau yang lebih dikenal dengan UI merupakan sebuah aspek produk atau layanan digital yang berinteraksi dengan pengguna (Chipman, 2022). Sebuah desain UI merupakan sesuatu yang penting dalam pengalaman bermain gim. Hal ini dikarenakan UI bertanggung jawab atas interaksi yang akan menentukan cara pemain terlibat dan berinteraksi di dalam dunia gim. Jika UI gim yang dirancang buruk atau berantakan, gim akan terasa membingungkan bagi pemain dan dapat mengurangi kenikmatan bermain mereka. Terdapat beberapa elemen yang perlu diperhatikan dalam mendesain sebuah UI gim (Allabarton, 2024).

#### **1. Menu and Navigation**

Menu dan navigasi berperan penting dalam mempermudah pemain untuk mengakses pengaturan, bantuan serta informasi yang dibutuhkan. Desain menu dan navigasi biasanya dirancang untuk membantu pemain mencari opsi dengan cepat tanpa kendala. Desainer UI gim mengutamakan pengalaman pemain yang lancar dan mudah diakses untuk mengurangi potensi frustrasi pengguna dan memungkinkan pemain tetap terhubung dengan dunia gim tanpa adanya gangguan ketika bermain gim.

#### **2. HUD (Heads-Up Display)**

Elemen desain ini menampilkan status pemain dalam gim seperti *health bar*, amunisi yang dimiliki, ataupun seberapa banyak misi yang telah mereka capai. Tujuan dari HUD adalah untuk menyajikan informasi penting kepada pemain secara ringkas agar data krusial dalam gim dapat disampaikan dengan cepat dalam sekali pandang. Perancangan HUD harus dilakukan secara efektif agar tidak

mengalihkan fokus pemain saat bermain tanpa merasa terganggu oleh informasi tersebut.

### 3. *Icons and Visual Cues*

*Icon* dan *visual cues* berperan sebagai indikator yang mewakili aksi, *item*, ataupun mekanisme sebuah gim. Elemen ini mengurangi penggunaan teks yang panjang dan menggantinya sebagai visual untuk menyampaikan informasi. Seperti ikon *health* yang berbentuk hati menandakan nyawa pemain di dalam gim, *cooldown timer* yang digunakan untuk menyampaikan kapan alat siap untuk digunakan lagi. Dengan adanya elemen desain ini, interaksi antara pemain dan gim akan menjadi lebih optimal.

### 4. *Buttons and Controls*

Tombol merupakan elemen UI antarmuka, sedangkan kontrol merupakan input fisik yang terjadi pada *keyboard* atau *gamepad*. Keberadaan tombol dan kontrol membuat pemain dapat berinteraksi langsung dengan alat, lingkungan dan karakter lain di dalam gim. Tujuan dari *buttons* dan *controls* adalah untuk menciptakan lingkungan yang lebih responsif terhadap pemain, dimana tindakan-tindakannya dapat dilakukan dengan mudah dan intuitif.

#### 2.2.3.1. Tipografi

Tipografi merupakan sebuah teknik dalam menyusun elemen-elemen huruf atau tulisan agar mudah dibaca dan pesan yang terkandung didalamnya tersampaikan dengan jelas (Iswanto, 2023, h. 123). Terdapat 6 jenis *font* utama yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain sebuah gim (Kalinin, 2024), antara lain:

##### 1. *Serif Font*

Huruf ini memiliki goresan dekoratif kecil di setiap ujung goresan hurufnya. Biasanya, *font* ini digunakan untuk memberikan kesan elegan, formalitas dan juga tradisional. Di dalam gim, *font* ini digunakan pada menu utama, *dialogue boxes*, dan *subtitle*.

# Serif

Gambar 2.27 Font Serif

Sumber: <https://blogger.googleusercontent.com/img/b/R29vZ2xl...>

## 2. San-Serif Font

*Font* ini berbeda dengan *font* Serif, dimana huruf San-Serif tidak memiliki goresan dekoratif. Huruf ini biasanya banyak digunakan karena kemudahan untuk membaca dengan San-Serif, terutama pada layar dengan ukuran yang lebih kecil. Di dalam gim, *font* ini digunakan untuk *user interface*, *HUD elements*, dan *in-game text overlays*.

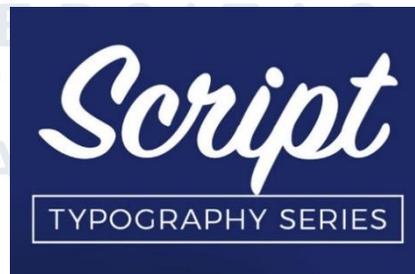
# Sans Serif

Gambar 2.28 Font Sans Serif

Sumber: <https://media.licdn.com/dms/image/v2/D4D12AQE-PuXm...>

## 3. Script Font

*Font* yang meniru gaya tulisan tangan yang berbentuk melengkung. Huruf ini dapat memberikan kesan elegan, kreatif ataupun informal, tergantung pada dari gaya skrip yang akan digunakan.



Gambar 2.29 Font Script

Sumber: [https://static.wixstatic.com/media/3dafa0\\_93663ec...](https://static.wixstatic.com/media/3dafa0_93663ec...)

#### 4. *Display Font*

*Font* ini banyak digunakan untuk *game title* logo, banner promosi, dan menu utama dikarenakan *font* ini digunakan pada teks berskala besar. Huruf ini seringkali memiliki desain yang unik dan rumit, sehingga membuatnya dapat menarik perhatian, dan juga dapat menambah daya tarik visual pada desain.

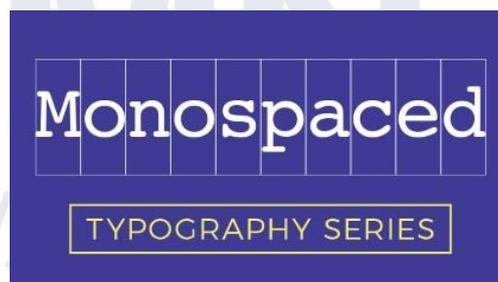


Gambar 2.30 *Font Display*

Sumber: [https://static.wixstatic.com/media/048209\\_1cfa7...](https://static.wixstatic.com/media/048209_1cfa7...)

#### 5. *Monospaced Font*

*Font* ini memiliki lebar yang konsisten pada setiap karakternya, terlepas dari bentuk dan ukurannya. Huruf ini memiliki jumlah ruang horizontal yang sama, sehingga *font* ini ideal untuk digunakan dalam kode pemrograman.



Gambar 2.31 *Font Monospaced*

Sumber: [https://static.wixstatic.com/media/048209\\_d55a1...](https://static.wixstatic.com/media/048209_d55a1...)

#### 6. *Decorative Font*

*Font* ini memiliki bentuk yang tidak biasa, memiliki motif tematik yang menciptakan efek visual tertentu dalam gim, dan juga memiliki elemen ornamen. *Font* ini dapat

ditemukan pada karakter dialog, *title* dengan tema fantasi, dan *special effect*.

Decorative

I think this one is pretty self-explanatory

Gambar 2.32 *Font Decorative*

Sumber: <https://i0.wp.com/artigianadesign.com/wp-conte...>

Hal yang dipertimbangkan dalam menggunakan tipografi dalam gim adalah keterbacaan teks, seperti instruksi, dialog, dan elemen *HUD* tanpa harus melelahkan mata (Kalinin, 2024). *Font* yang digunakan harus dapat terbaca di berbagai ukuran resolusi layar. Menurut Kalinin, teks di dalam sebuah gim terbagi menjadi 6 bagian, antara lain:

### 1. *Narrative Text*

Berupa dialog karakter yang muncul dikarenakan interaksi ataupun selama *cutscene* untuk memberikan konteks. Ini merupakan elemen storytelling penting dalam permainan untuk memajukan plot ataupun mengembangkan karakter.



Gambar 2.33 Contoh *Narrative Text*

Sumber: <https://www.reddit.com/media?url=https%3A%...>

### 2. *Instructional Text*

Berupa panduan dan arahan untuk pemain, seperti instruksi, mekanisme permainan, kontrol, aturan dan tujuan. *Tutorial*, *pop-up message*, *on-screen prompt* dan *in-game manuals* termasuk ke dalam *Instructional Text*.



Gambar 2.34 Contoh *Instructional Text*  
 Sumber: <https://www.reddit.com/media?url=https...>

### 3. *Interface Text*

Berupa teks pada desain UI/UX gim yang digunakan oleh pemain, antara lain opsi menu, tombol, label, *health bar*, deskripsi *inventory* dan berbagai elemen UI lainnya.



Gambar 2.35 Contoh *Interface Text*  
 Sumber: <https://cdn.vox-cdn.com/thumbor/dW0Q3m3wf...>

### 4. *Environmental Text*

Berupa teks yang terdapat di dalam dunia gim, seperti poster, grafiti, label, rambu dan juga elemen di dalam lingkungan cerita.



Gambar 2.36 Contoh *Environmental Text*  
 Sumber: <https://onemorelevel.org/wp-content/uplo...>

## 5. HUD Text

Biasanya dapat ditemukan secara langsung di layar permainan yang memberikan umpan balik secara *real-time* dan memberikan informasi kepada pemain selama mereka bermain. Yang termasuk dalam kategori ini adalah indikator kesehatan, amunisi, skor, waktu, dan *minimap*.



Gambar 2.37 Contoh HUD Text

Sumber: <https://platform.polygon.com/wp-content/uplo...>

## 6. Collectible Text

Merupakan sebuah barang yang dapat dikumpulkan oleh pemain untuk mendapatkan cerita tambahan, seperti latar belakang, rahasia tersembunyi, *lore* tambahan yang ada di dalam gim dan pengembangan karakter. Teks ini dapat berupa *item* seperti buku atau jurnal, catatan audio, atau catatan.



Gambar 2.38 Contoh Collectible Text

Sumber: <https://static.wikia.nocookie.net/residentevil/ima...>

### 2.2.3.2. *Layout*

*Layout* adalah susunan atau tata letak dari berbagai elemen yang diletakkan pada satu bidang. *Layout* dapat diartikan sebagai sebuah elemen dasar yang diperlukan di dalam sebuah desain (Arifin, 2023). Namun, di dalam gim, *layout* memiliki arti yang lain. Di dalam video gim, yang dimaksud dengan *layout* adalah keseluruhan struktur dan susunan level (Filimowicz, 2023). Ini termasuk dengan penempatan objek, musuh, rintangan, dan tata letak *environment* di dalam gim. Sebuah *layout* level merupakan sebuah faktor penting dalam menentukan alur dan kecepatan permainan.

Menurut Filimowicz (2023), sebuah *layout* yang baik harus dapat mudah dipahami dan juga jelas yang harus diikuti oleh pemain. Berbagai tantangan di dalam sebuah gim harus memiliki keseimbangan yang baik, serta beragam rintangan dan musuh agar membuat pemain tetap terlibat di dalam permainan. *Layout* juga harus mempertimbangkan pergerakan dan kemampuan pemain, dengan cara menyediakan ruang serta kesempatan bagi pemain untuk memanfaatkan kemampuan tersebut. Berbagai ciri *layout* level sebuah gim, antara lain:

#### 1. *Open Layout*

*Open Layout* mengacu pada desain level gim yang memberikan area luas dan terbuka bagi pemain untuk dijelajahi atau melakukan tantangan. *Open Layout* memberikan kebebasan kepada pemainnya untuk mengeksplorasi *environment* gim dengan tempo mereka sendiri. Jenis *layout* ini sering digunakan dalam permainan *open-world*, atau gim yang berfokus pada eksplorasi, seperti gim RPG atau gim petualangan.

#### 2. *Lineart Layout*

*Layout Lineart* mengacu pada level atau *environment* yang memiliki jalur yang sudah ditetapkan untuk diikuti oleh pemain. Jenis *layout* ini biasanya tidak berbelit-belit,

memiliki tantangan yang lebih terstruktur dan memiliki sedikit tempat yang dapat dijelajahi oleh pemain. Biasanya, *layout* ini sering digunakan pada gim yang berfokus pada naratif, karena memberikan pengalaman yang lebih terarah kepada pemain dan membantu memperkuat jalan cerita.

### **3. *Hub-and-Spoke Layout***

*Hub-and-Spoke* mengacu pada level/*environment* yang didesain dengan satu pusat (*hub*) yang menjadi sebuah titik awal yang memiliki berbagai jalur bercabang yang keluar dari pusat. Pemain akan memulai dari pusat ini lalu menjelajahi cabang-cabang tersebut untuk melanjutkan level permainan. Jenis *layout* ini memberikan progres dan arah yang jelas dan terstruktur kepada pemain. Pemain juga dapat melihat dan memilih semua jalur yang ada di dalam *hub*. Jalur yang sudah dimainkan sebelumnya dapat dimainkan kembali oleh pemain.

### **4. *Parallel Layout***

*Parallel Layout* mengacu pada level atau lingkungan yang memiliki beberapa area atau jalur sejajar satu dengan yang lain tersedia untuk dijelajahi oleh pemain. *Layout* ini memberikan banyak pilihan untuk pemain sehingga mereka dapat memilih jalur yang ingin diinginkan. *Parallel Layout* sering digunakan pada gim yang berfokus pada eksplorasi, karena memungkinkan pemain untuk menemukan berbagai area atau rahasia yang dapat ditemukan oleh pemain. Selain itu, jenis *layout* ini juga mendorong pemain untuk bermain ulang, karena setiap jalur menawarkan pengalaman eksplorasi yang berbeda.

### **5. *Network Layout***

*Network Layout* mengacu pada level atau *environment* gim yang disusun dari serangkaian jalur atau area yang saling

terhubung. *Layout* ini menawarkan berbagai jalur yang memungkinkan pemain untuk berpindah antar area secara non-linear. *Network layout* memberikan kebebasan kepada pemain untuk melakukan eksplorasi dikarenakan pemain diberikan banyak pilihan dalam menentukan rute yang diinginkan. Pemain juga dapat menjelajahi ulang jalur yang berbeda di setiap permainan mereka.

## 6. *Ring Layout*

*Ring Layout* mengacu pada level atau *environment* yang disusun secara melingkar atau membentuk sebuah *loop*. Jenis *layout* ini sering kali membuat pemain memulai dari satu titik tertentu dan bergerak mengelilingi jalur tersebut untuk mencapai titik akhir. Jenis *layout* ini efektif untuk menciptakan rasa kemajuan kepada pemain, dikarenakan mereka dapat terus bergerak sampai ke tujuan akhir, juga dapat memberikan rasa penyelesaian kepada pemain karena telah menyelesaikan satu putaran dan kembali ke titik awal.

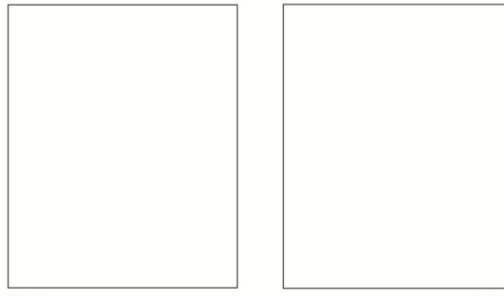
### 2.2.3.3. *Grid*

*Grid* adalah struktur komposisi yang terdiri dari garis-garis vertikal dan horizontal yang membagi format menjadi kolom dan margin (Landa, 2019, h. 163). *Grid* dapat digunakan untuk mengatur gambar dan teks agar konten dapat dengan mudah dibaca atau digunakan oleh pengguna. *Grid* berfungsi sebagai panduan yang dapat membantu desainer dalam menata elemen grafis secara terstruktur (Wardana, 2022). Menurut Robin Landa (2019), terdapat berbagai jenis *grid* yang biasanya digunakan dalam sebuah desain, antara lain:

#### 1. *Single-Column Grid*

*Single-column grid* atau yang disebut juga dengan *manuscript grid* memiliki satu *column* yang dikelilingi oleh *margin* yang terdapat di seluruh sisi sebuah desain. *Margin* berfungsi sebagai ‘bingkai’ proposional di dalam sebuah

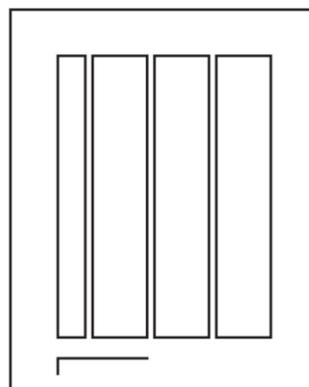
konten. Ini juga dapat membantu seorang designer dalam menentukan seberapa dekat teks dan gambar mendekati tepi format.



Gambar 2.39 Contoh *Single-Column Grid*  
Sumber: Landa (2019)

## 2. *Multicolumn Grids*

*Multicolumn grid* biasanya digunakan jika sebuah desain memiliki berbagai jenis materi. *Grid* ini dapat membantu desainer untuk mengatur isi konten agar dapat disampaikan dengan baik. *Multicolumn grid* merupakan sebuah struktur yang sangat fleksibel, sehingga semua kemungkinan tata letak perlu dipertimbangkan saat merancanginya (Graver & Jura, 2012).

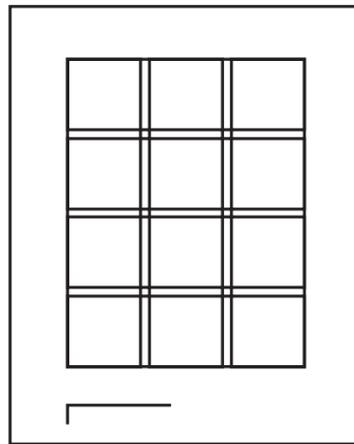


Gambar 2.40 Contoh *Multicolumn Grids*  
Sumber: Landa (2019)

## 3. *Modular Grids*

*Modular grids* adalah *grid* yang terdiri dari gabungan antara *column* dan *rows* (Graver & Jura, 2012). Hal ini

menciptakan sebuah area konten kecil yang disebut dengan *module* yang dapat dipadukan secara vertikal atau horizontal. Kombinasi ini memungkinkan seorang desainer untuk membuat area dengan berbagai bentuk dan ukuran yang berbeda-beda. Biasanya, *modular grid* digunakan untuk proyek dengan konten yang banyak dan memiliki berbagai macam bentuk, seperti surat kabar.



Gambar 2.41 Contoh *Modular Grid*  
Sumber: Graver & Jura (2012)

Dapat disimpulkan bahwa sebuah *user interface* dapat mempengaruhi pengalaman bermain seorang pemain. *User interface* atau yang sering dikenal dengan UI adalah semua elemen yang dapat dikontrol oleh pemain. UI yang buruk dapat mengurangi minat pemain untuk tetap melanjutkan gim yang mereka mainkan.

#### 2.2.4 *User Experience (UX)*

Gim *user experience* merupakan aspek yang penting di dalam pengembangan sebuah gim, yang berfokus pada pengalaman yang optimal dan menyenangkan bagi pemain (Gamepackstudio, 2023). Sebuah desain UX yang efektif dapat menjembatani kesenjangan antar pemain dengan gim, sehingga membuat gim yang dimainkan menjadi lebih menarik. *User experience* memiliki peran yang sangat besar dalam kesuksesan dan kegagalan sebuah

produk (Soegaard, 2018). Terdapat tujuh faktor yang dikemukakan oleh Peter Morville yang disebut dengan *UX Honeycomb*, antara lain (h. 22-25):



Gambar 2.42 *UX Honeycomb*  
Sumber: Soegaard (2018)

### 1. *Useful*

Faktor *useful* digunakan untuk mencapai tujuan seorang pengguna. Sebuah produk harus memiliki tujuan untuk penggunaannya agar dapat bersaing dengan produk lain yang berguna bagi pengguna. Sebuah desain dapat dianggap ‘*useful*’ jika memberikan daya tarik estetika dan keuntungan bagi penggunaannya.

### 2. *Usable*

Sebuah produk harus dapat membantu pengguna dalam mencapai tujuan mereka dalam menggunakan produk yang mereka pilih secara efektif dan efisien.

### 3. *Findable*

Konten dan fitur di dalam sebuah produk harus mudah ditemukan oleh pengguna. Kebanyakan pengguna menganggap bahwa waktu adalah sesuatu yang berharga. Oleh karena itu, kemudahan untuk menemukan konten di dalam sebuah produk menjadi aspek yang penting di dalam UX.

### 4. *Credible*

Kredibilitas berkaitan dengan sejauh apa pengguna dalam mempercayai sebuah produk yang mereka gunakan, contohnya seperti keakuratan informasi yang tersedia pada produk. Jika pengguna

menganggap sebuah produk tidak dapat dipercaya, maka mereka akan mencari alternatif lain dengan kesan negatif terhadap produk sebelumnya.

#### **5. *Desirable***

Sebuah daya tarik dapat disampaikan melalui desain, *branding*, identitas, estetika dan emosional dalam sebuah produk. Semakin menarik dalam sebuah produk, maka semakin besar kemungkinan bagi pengguna untuk mengajak orang lain untuk menggunakan produk yang mereka pakai.

#### **6. *Accessible***

*Accesible* adalah kemudahan penggunaan pada sebuah produk bagi pengguna. Termasuk pengguna yang memiliki disabilitas. Aksesibilitas sering kali dilupakan saat menciptakan UX.

#### **7. *Valuable***

Sebuah produk harus dapat memberikan nilai bagi bisnis yang menciptakannya, dan pengguna yang membeli atau menggunakannya. 'Value' merupakan pengaruh utama bagi keputusan pembeli.

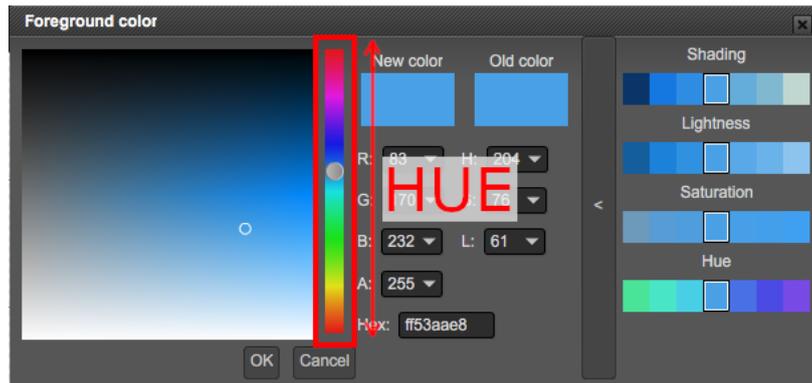
Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa UX merupakan sebuah aspek yang berfokus pada pengalaman seorang pengguna. Desain UX yang menarik dapat membuat sebuah gim menjadi lebih menarik untuk dimainkan bagi pemain. UX yang bagus harus memikirkan perasaan para target pasar mereka.

### **2.2.5 Warna**

Warna merupakan bahasa universal yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Warna mempunyai banyak informasi yang dapat diberikan melalui warna (Wibowo, 2022). Makna warna dapat berkaitan dengan pengalaman, budaya dan negara tertentu. Beberapa desainer menciptakan warna palet warna yang unik dan memahami bagaimana warna dapat digunakan untuk berkomunikasi secara simbolis, mencerminkan kepribadian merek, dan membangkitkan respon emosional (Landa, 2019 h. 124). Terdapat 3 elemen inti dalam membentuk sebuah warna, antara lain:

## 1. Hue

*Hue* merupakan warna dasar yang biasanya digunakan oleh orang (Pav, 2021). Warna yang dimaksud di dalam *hue* adalah warna primer, yaitu biru, kuning dan merah. Bila warna primer ini dicampur, akan memberikan gradasi warna (Zainudin, 2022).

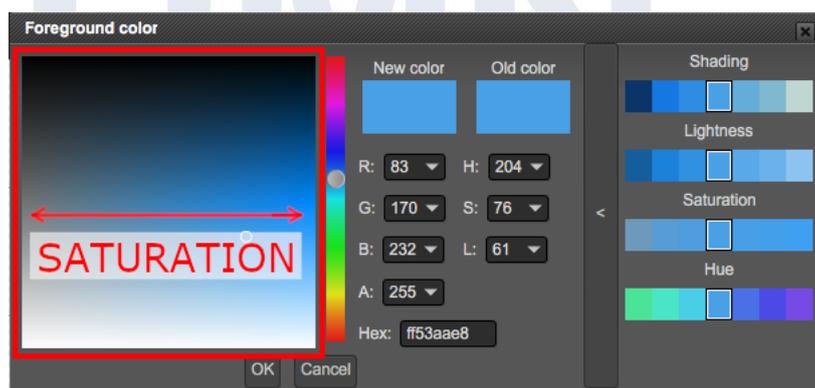


Gambar 2.43 Hue

Sumber: <https://pavcreations.com/wp-content/uploads...>

## 2. Saturation

*Saturation* menggambarkan intensitas warna yang dipilih. Warna yang menonjol akan memiliki *saturation* yang tinggi, dan warna yang redup akan memiliki *saturation* yang rendah (Pav, 2021). Penting untuk menyeimbangkan berbagai elemen dalam warna dapat dibuat agar proporsi warna *saturation* rendah dan tinggi seimbang.



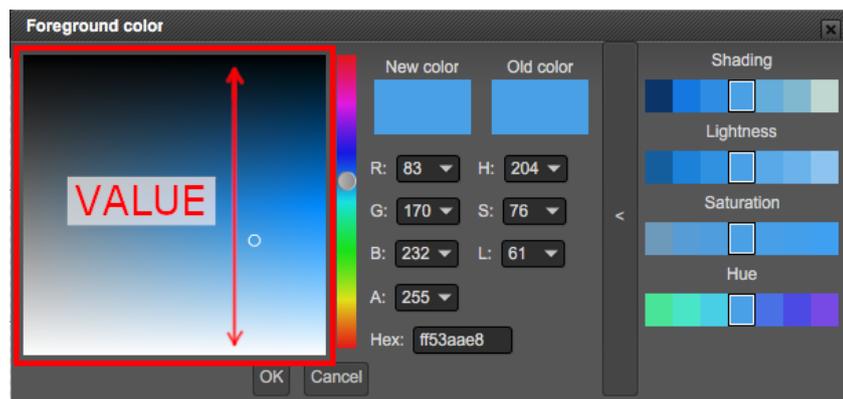
Gambar 2.44 Saturation

Sumber: <https://pavcreations.com/wp-content/uploads...>

## 3. Value

*Value* menandakan sejumlah cahaya yang terlihat di dalam sebuah warna. *Value* yang rendah akan menghasilkan warna yang lebih gelap,

dan *value* yang tinggi akan menghasilkan warna yang lebih cerah. Ini menjelaskan seberapa banyak *value* dicampur dengan *hue*. Penggunaan *value* juga harus seimbang, agar tidak menyulitkan navigasi.



Gambar 2.45 *Value*

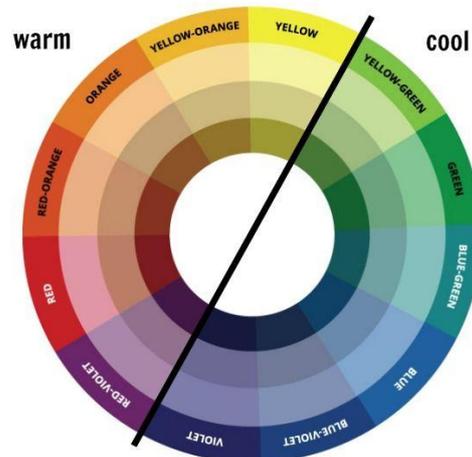
Sumber: <https://pavcreations.com/wp-content/uploads...>

### 2.2.5.1. *Color Temperature*

Sebuah warna mungkin dapat terlihat hangat atau dingin dalam suhu, yang mengacu pada warna tersebut panas atau dingin (Landa, 2019, h. 126). Suhu visual dalam suatu warna tidaklah mutlak, namun hal ini dapat berfluktuasi tergantung pada kekuatan *hue* yang mendominasi suatu warna. Misalnya seperti warna merah yang digabung dengan warna biru, membuat warna merah menjadi lebih 'dingin' dibandingkan warna merah yang digabung dengan warna jingga yang membuatnya menjadi warna 'hangat'. *Saturation* dan *value* juga dapat mempengaruhi *temperature* sebuah warna.

Jika warna hangat digabungkan dengan warna dingin, warna tersebut akan tampak sangat berbeda (h. 127). Contohnya adalah jika seseorang membuat sebuah kotak biru, akan lebih baik jika mewarnai seluruh permukaan dengan *value* biru, abu-abu kebiruan, atau warna palet yang dingin. Dalam roda warna, warna *cool* dan warna *warm* menempati tempat yang berlawanan arah yang dapat menciptakan tegangan visual atau efek 'tarik-dorong' jika dikomposisi bersama. Ketika ditempatkan berdampingan, warna hangat cenderung lebih menonjol

sedangkan warna dingin akan terlihat menyusut. Akan tetapi, efek ini bergantung pada berbagai faktor seperti komposisi keseluruhan, proporsi warna, intensitas, *saturation*, *value* dan posisi.



Gambar 2.46 *Color Temperature*

Sumber: [https://static.wixstatic.com/media/796676\\_727574ea8576484...](https://static.wixstatic.com/media/796676_727574ea8576484...)

### 2.2.5.2. Emosi Dalam Warna

Saat seseorang melihat warna, mereka dapat memahami pesan yang disampaikan tanpa mereka sadari. Hal ini menunjukkan bahwa warna berbicara kepada orang melalui emosi dan dapat mempengaruhi perilaku mereka tanpa mereka sadari (Haller, 2019). Berikut adalah penjabaran emosi berbagai warna menurut Haller (2019):

#### 1. Merah

Warna merah dapat mempengaruhi seseorang secara fisik. Warna ini memiliki panjang gelombang terpanjang, sehingga warna merah tampak lebih dekat membuatnya menarik perhatian orang walaupun bukan warna yang mencolok. Warna merah sering digunakan untuk rambu lalu lintas, rambu berhenti, kotak pos dan juga rambu peringatan. Warna merah memberikan emosi yang positif, seperti kehangatan dan kegembiraan. Akan tetapi, warna merah juga dapat memberikan emosi yang negatif, seperti kemarahan, kekesalan, dan pertengkaran yang sengit. Menurut Haller,

penggunaan warna merah yang terlalu banyak dapat membuat seseorang kesulitan untuk rileks.



Gambar 2.47 Warna Merah  
Sumber: Haller (2019)

## 2. Kuning

Warna kuning merupakan warna utama psikologis yang berkaitan dengan emosi dan sistem saraf. Warna ini memiliki panjang gelombang yang dapat merangsang emosi membuat seseorang merasa lebih percaya diri, positif dan optimis. Warna kuning juga dapat mengandung arti yang sebaliknya. Penggunaan warna kuning yang terlalu banyak dapat membuat seseorang merasa cemas dan gugup.



Gambar 2.48 Warna Kuning  
Sumber: Haller (2019)

## 3. Biru

Penelitian menunjukkan bahwa warna biru merupakan warna favorit di dunia karena warna ini dapat ditemui di mana saja. Warna biru merupakan salah satu warna primer dalam psikologis dan dapat mempengaruhi seseorang secara mental. Warna biru yang terang memiliki hubungan dengan ketenangan mental, ketentraman dan juga refleksi. Warna

biru yang terlalu banyak akan terlihat menyendiri, dingin dan tidak peduli yang lain.



Gambar 2.49 Warna Biru  
Sumber: Haller (2019)

#### 4. Jingga

Jingga merupakan perpaduan antara merah dengan kuning, yang berarti jingga adalah perpaduan warna utama psikologis yang berhubungan dengan fisik dan emosi. Perpaduan warna ini menghasilkan warna yang hangat, ramah, energik dan mengekspresikan keceriaan seperti anak-anak. Jingga adalah warna yang dapat membuat interaksi sosial dan percakapan yang ramah. Akan tetapi, terlalu banyak warna jingga akan memberikan ekspresi kekanak-kanakan dan murahan.



Gambar 2.50 Warna Jingga  
Sumber: Haller (2019)

#### 5. Hijau

Warna hijau merupakan perpaduan warna biru dengan kuning. Warna hijau memberikan rasa ketenangan, karena warna ini biasanya orang-orang dapat mendapatkan makanan dan minuman, yang dibutuhkan untuk kehidupan mereka. Warna hijau berada di tengah spektrum warna, mata manusia

sedikit atau tidak perlu beradaptasi untuk melihat warna ini. Warna ini menunjukkan keseimbangan dan harmoni. Warna hijau yang terlalu banyak dapat menimbulkan perasaan bosan. Hijau dapat melambangkan kehidupan baru, namun di sisi lain warna hijau dapat melambangkan pembusukan.



Gambar 2.51 Warna Hijau  
Gambar: Haller (2019)

## 6. Ungu

Warna ungu merupakan perpaduan antara warna merah dengan biru. Warna ini merupakan kombinasi dari emosi kekuatan dan keteguhan dari warna merah dan integritas dan kebenaran dari warna biru. Ungu memiliki panjang gelombang terpendek diantara warna yang lain dan warna ini merupakan panjang gelombang terakhir yang dilihat oleh manusia, sehingga warna ini berhubungan dengan alam yang lebih tinggi, alam semesta dan sebagainya. Warna ungu berkaitan dengan kesadaran dan refleksi spiritual, oleh karena itu orang-orang yang mengikuti ajaran spiritual dan meditasi. Jika menggunakan warna ungu yang terlalu berlebihan, warna ini dapat memberikan kesan terlalu introspektif dan kehilangan kontak dengan kenyataan.



Gambar 2.52 Warna Ungu  
Sumber: Haller (2019)

## 7. Pink

Warna merah muda merupakan warna yang digunakan untuk mengekspresikan cinta, kasih sayang, kepedulian dan empati. Warna ini tidak hanya sebatas untuk anak perempuan atau wanita saja. Kasih sayang yang penuh empati dapat dirasakan dan diekspresikan oleh pria dan wanita. Warna pink yang terlalu banyak dapat memberikan persepsi sebagai sesuatu yang lemah, dan tidak berdaya.



Gambar 2.53 Warna Pink  
Sumber: Haller (2019)

## 8. Coklat

Warna coklat adalah warna tanah dan kayu. Warna ini dapat memberikan ketenangan dan keamanan untuk seseorang. Coklat merupakan warna yang solid seperti sebuah pohon yang kuat. Warna ini memiliki kesan yang serius, namun bernuansa lembut. Warna coklat juga merupakan warna yang tradisional, nyaman dan hangat, seperti kayu yang ada pada perapian. Di sisi negatif, warna coklat dapat terlihat kusam, tidak bersemangat dan membosankan. Warna ini juga bisa terasa kaku dan keras.



Gambar 2.54 Warna Coklat  
Sumber: Haller (2019)

## 9. Hitam

Warna hitam mengandung berbagai karakteristik, seperti warna merah. Warna hitam menyerap seluruh cahaya dan tidak dapat memantulkan cahaya tersebut kembali. Bagi wanita, hitam memberikan kesan kemewahan, keanggunan dan berkelas. Selain itu, hitam juga mencerminkan otoritas, keseriusan, kewibawaan dan memberikan aura misterius. Warna hitam murni juga dapat mengekspresikan kebalikan dari sifat positifnya. Warna ini dapat dianggap sebagai sesuatu yang mengancam dan menakutkan, dingin, tidak mudah untuk didekati dan sangat serius. Warna ini dapat menimbulkan perasaan berat dan tertekan.



Gambar 2.55 Warna Hitam  
Sumber: Haller (2019)

## 10. Putih

Warna putih melambangkan kesempurnaan. Putih bersifat murni, tidak bercela dan memberikan perasaan kedamaian dan ketenangan, kesederhanaan dan kejernihan. Warna putih dapat menjernihkan pikiran yang kacau dan memberikan rasa aman secara emosional. Akan tetapi, warna putih dapat dianggap sebagai sesuatu yang dingin dan tidak peduli.



Gambar 2.56 Warna Putih  
Sumber: <https://sika.scene7.com/is/image/sikacs/id-internal...>

## 11. Abu-abu

Abu-abu merupakan warna yang terbentuk dari warna hitam dan putih. Warna ini memiliki sikap yang netral, tidak mencolok yang memungkinkan warna yang lebih cerah dapat menjadi pusat perhatian. Secara psikologi, abu-abu tidak memiliki sifat positif. Sebagian besar orang-orang merasa murung ketika melihat langit warna abu-abu. Akan tetapi, bukan berarti warna abu-abu tidak memberikan efek positif kepada orang. Warna ini membantu orang untuk menjaga jarak dan menikmati waktu sendirinya. Orang-orang sering menggunakan warna abu-abu untuk menenangkan kebisingan emosional dalam hidup mereka dan mendapatkan rasa nyaman dari warna tersebut. Namun, terlalu banyak warna abu-abu dapat membuat seseorang merasa lelah dan terkuras.



Gambar 2.57 Warna Abu-abu  
Sumber: Haller (2019)

Dapat disimpulkan bahwa warna merupakan bahasa yang mengandung berbagai arti menurut warnanya. Setiap warna memiliki arti yang berbeda dari yang lain, baik itu arti positif ataupun negatif. Perpaduan warna dapat menciptakan sebuah kepribadian dalam suatu merek.

### 2.2.6 Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah media komunikasi yang memiliki pesan kontekstual tertentu kepada audiens (Male, 2007, h. 10). Ilustrasi memiliki kekreatifitas yang tidak terbatas (h. 10). Ilustrasi dapat menciptakan gaya, bentuk, metamorfosis atau menerjemahkan sebuah objek dari sisi yang bersifat

emosional dan fisik sehingga mampu untuk mempengaruhi audiens (Maharsi, 2018, h. 1).

### 2.2.6.1 Jenis-jenis Ilustrasi

Maharsi (2018) berkata bahwa terdapat berbagai jenis ilustrasi yang semuanya sesuai dengan kebutuhan komunikasi dan juga sesuai dengan media komunikasi yang berkembang pada saat ini (h. 70). Setiap jenis ilustrasi dirancang untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan agar lebih mudah dipahami oleh audiens. Jenis-jenis ilustrasi tersebut adalah:

#### 1. Ilustrasi Karikatur

Karikatur berasal dari bahasa Italia, *'caricare'* yang berarti memberi muatan ataupun melebih-lebihkan. Karikatur adalah sebuah karya seni yang menggambarkan seorang manusia dengan cara mendeformasi tubuh mereka. Deformasi dapat dilakukan di bagian wajah, seperti hidung, mulut, mata, kening, dagu, alis, dan di bagian badan. Karikatur dapat bersifat lucu, namun juga bisa bersifat kejam terhadap orang-orang yang dikarikarturkan. Karikatur biasanya digunakan untuk menyampaikan pesan atau kritikan.



Gambar 2.58 Contoh Karikatur

Sumber: <https://cdn.kibrispdr.org/data/384/gambar-karik...>

#### 2. Ilustrasi Buku Anak

Ilustrasi buku anak dihadirkan dalam bentuk cerita dapat memudahkan anak-anak untuk memahami isi buku yang mereka baca. Ilustrasi yang ada di dalam sebuah buku akan

lebih menarik karena aspek imajinasi dan eksplorasi visual merupakan hal yang penting untuk menumbuhkan ketertarikan anak untuk membaca sebuah buku cerita. Pada *layout* ilustrasi buku anak, memiliki tipe *layout* yang seragam. Halaman pertama akan berkaitan dengan halaman selanjutnya. Oleh karena itu, ilustrasi di dalam buku tersebut juga harus berkaitan atau bersambung dengan yang lain.

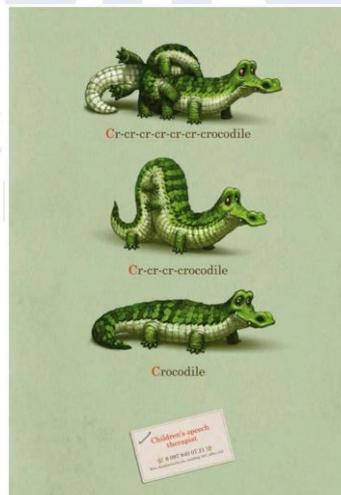


Gambar 2.59 Contoh ilustrasi Buku Anak

Sumber: <https://storage.googleapis.com/fastwork-static/1522f7...>

### 3. Ilustrasi Iklan

Iklan merupakan salah satu bentuk komunikasi yang didalamnya terdapat informasi mengenai suatu produk ataupun jasa. Iklan ditujukan kepada orang-orang untuk memberikan informasi, mengajak, ataupun meyakinkan target audiensnya. Ilustrasi iklan harus mampu mevisualisasikan konsep komunikasi yang diinginkan.



Gambar 2.60 Contoh Ilustrasi Iklan

Sumber: Maharsi (2018)

#### 4. Ilustrasi Editorial

Ilustrasi editorial selalu berhubungan dengan media massa. Ilustrasi ini dapat dijumpai di berbagai surat kabar atau majalah. Ilustrasi editorial merupakan ilustrasi yang dirancang secara khusus, yang kemudian ilustrasi tersebut akan disertai dengan artikel atau berita yang ada pada media massa. Ilustrasi editorial digunakan untuk menguatkan dan menjadi sebuah pendukung tulisan yang ada pada surat kabar ataupun pada majalah. Ilustrasi editorial dibagi menjadi dua, yaitu ilustrasi surat kabar dan ilustrasi majalah.

##### a. Ilustrasi surat kabar

Di dalam sebuah surat kabar, terdapat ilustrasi yang digunakan sebagai kolom berita opini, membuat ilustrasi ini bersifat simbolis dengan berita yang ada. Seorang ilustrator surat kabar perlu memiliki kepekaan sosial yang luas. Jika seorang ilustrasi kurang memiliki kepekaan sosial yang mendalam, visual yang dihasilkan oleh mereka akan terasa kurang bermakna, membuat simbolisasi dari artikel-artikel yang dibahas tidak akan tersampaikan dengan efektif.



Gambar 2.61 Ilustrasi Surat Kabar  
Sumber: Maharsi (2018)

## b. Ilustrasi majalah

Ilustrasi majalah digunakan sebagai sebuah ilustrasi yang menemani kumpulan cerita pendek, atau sebuah sampul majalah. Ilustrasi yang digunakan menyesuaikan dengan target audiens dari majalah tersebut. Ilustrasi ini sering menunjukkan visual sesuai dengan isi kontennya.



Gambar 2.62 Contoh Ilustrasi Majalah

Sumber: <https://images-tm.tempo.co/mbm/cover/2723/cover...>

### 2.2.6.2 Fungsi ilustrasi

Setiap ilustrasi memiliki peran dan tujuan yang berbeda. Alan Male (2007, h. 84) mengatakan bahwa terdapat lima fungsi utama untuk mengkomunikasikan konten dengan menggunakan ilustrasi sebagai medianya kepada audiens, antara lain:

#### 1. *Documentation, Reference and Instruction*

Ilustrasi dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi mengenai ilmu pengetahuan seperti sejarah, budaya dan alam, ilustrasi untuk keperluan medis, dan eksposisi visual dari materi yang diproduksi. Biasanya, ilustrasi ini sering digunakan oleh ilmuwan atau seorang sejarawan.

#### 2. *Commentary*

Pada commentary, ilustrasi dapat digunakan sebagai media mengenai politik, peristiwa-peristiwa terkini, gaya hidup, kritikan dan komentar. Ilustrasi ini biasanya digunakan oleh jurnalis dan komentator.

### **3. *Storytelling***

Ilustrasi pada *storytelling* biasanya berfungsi sebagai visual dari fiksi naratif, yang dapat ditemukan pada buku cerita anak, novel grafis, komik dan komplikasi tematik seperti mitologi dan fantasi. Ilustrasi ini biasanya digunakan oleh penulis cerita fiksi.

### **4. *Persuasion***

Ilustrasi ini sering digunakan untuk mempromosikan sebuah produk dalam dunia periklanan. Ilustrasi dalam ranah ini memiliki aturan dan arahan yang ketat. Jenis ilustrasi ini berpotensi untuk memberikan bayaran yang tinggi untuk seorang ilustrator, terutama jika klien dan merek yang dipromosikan memiliki reputasi yang tinggi.

### **5. *Identity***

Ilustrasi ini berkaitan dengan mengenalkan merek dan perusahaan kepada khalayak ramai, kemasan sebuah produk, ilustrasi yang digunakan sebagai identitas sebuah sampul buku ataupun album musik.

Dapat disimpulkan bahwa ilustrasi adalah sebuah alat komunikasi yang mengandung berbagai macam pesan yang ditujukan kepada audiens. Terdapat berbagai jenis ilustrasi yang mengandung berbagai pesan di dalamnya. Ilustrasi juga memiliki fungsi yang berguna untuk memberikan informasi terkait dengan sebuah bidang seperti medis, politik dan sebagainya.

## **2.3 Cerita Rakyat**

Cerita rakyat merupakan sebuah bagian yang tidak bisa terpisahkan dari kekayaan budaya dari suatu daerah yang sudah diwariskan secara turun-temurun (Turyani et al., 2024, h. 140). Cerita rakyat mengandung makna-makna yang

mendalam, seperti nilai budaya, seni dan pendidikan karakter yang dapat memberikan nilai moral kepada pembaca. Setiap daerah memiliki cerita rakyat dengan keunikan yang berbeda dan dapat menjadi bagian dari identitas budaya daerah tersebut (Ahmadi et al., 2021, h. 1).

### **2.3.1 Ciri-ciri Cerita Rakyat**

Sebuah cerita akan dikategorikan sebagai cerita rakyat jika memenuhi berbagai kriteria. Menurut Rukayah (2018), ciri-ciri sebuah cerita rakyat adalah:

1. Diceritakan secara turun-temurun.
2. Tidak diketahui siapa yang membuat cerita tersebut (anonim).
3. Memiliki nilai-nilai yang luhur.
4. Bersifat tradisional.
5. Memiliki berbagai variasi dan versi.
6. Mempunyai susunan yang klise dalam cara penyampaiannya.
7. Bersifat lisan.
8. Berkembang dari mulut ke mulut.

### **2.3.2 Fungsi Cerita Rakyat**

Keberadaan cerita rakyat di masyarakat memiliki berbagai fungsi. Menurut Rukayah (2018), fungsi-fungsi dari sebuah cerita rakyat antara lain:

1. Sebagai sarana hiburan  
Cerita rakyat dapat menjadi sebuah hiburan, pendengar cerita akan merasa diajak berkelana ke alam lain yang tidak pernah mereka jumpai dalam kehidupan mereka sehari-hari
2. Sebagai sarana pendidikan  
Cerita rakyat mengandung berbagai pesan atau amanat yang dapat bermanfaat untuk karakter dan kepribadian pendengar.
3. Sebagai sarana penggalang rasa kesetiakawanan  
Cerita rakyat mengajarkan etika dan moral yang dapat dipakai sebagai pedoman dan tuntunan tingkah laku untuk masyarakat.

### 2.3.3 Cerita Rakyat Mirah dari Marunda

Cerita rakyat Mirah dari Marunda adalah sebuah cerita rakyat yang berasal dari Marunda. Terdapat berbagai versi yang menceritakan kisah Mirah dan Marunda, namun seluruh versi memiliki alur cerita yang sama. Berdasarkan buku karya Rahma Ali yang berjudul 'Cerita Rakyat Betawi 1' (2000), cerita rakyat ini mengisahkan seorang gadis bernama Mirah yang tinggal di Marunda. Ia merupakan anak gadis kesayangan ayahnya, Bang Bodong. Ibunya sudah meninggal ketika Mirah masih berusia 3 tahun. Karena Mirah merupakan anak satu-satunya, membuat Bang Bodong sangat menyayangi Mirah. Oleh karena itu Bang Bodong mendidik Mirah dengan penuh kesabaran agar ia menjadi seorang wanita yang bisa dibanggakan.

Mirah lebih senang bermain dengan teman-teman laki-lakinya. Tidak hanya beradu renang bersama mereka, Mirah juga tertarik dengan ilmu silat. Dia sering bergabung dengan teman-temannya untuk berlatih silat. Melihat putrinya sangat tertarik dalam ilmu silat, Bang Bodong pun mengajarkan ilmu silat kepada putrinya. Berkat ketekunan dan ketangkasan Mirah dalam belajar silat, tidak ada seorang pun yang dapat mengalahkannya. Setiap laki-laki yang menghadapi Mirah akan dikalahkannya. Mirah sangat disegani oleh orang-orang di kampungnya.

Kemudian, pada suatu malam di kediaman Babah Yong yang ada di Kemayoran, terjadi perampokan. Tuan Ruys, seorang penguasa di Kemayoran segera melakukan investigasi bersama dengan kepala desa Kemayoran dan para agen polisi. Setelah mencari berbagai bukti, dan bertanya kepada para saksi, Tuan Ruys menyimpulkan bahwa pelaku yang melakukan perampokan adalah Asni. Keesokan paginya, seorang pemuda yang gagah, Asni sudah ditahan dan diborgol di kantor polisi Kemayoran. Asni keberatan untuk dimasukkan ke penjara, karena dia tidak pergi kemana-mana ataupun melakukan apapun pada malam hari dimana perampokan berlangsung. Setelah menyelidiki lebih lanjut, akhirnya Asni dilepas namun dengan syarat dia harus membantu para polisi untuk menangkap sang perampok.

Akhirnya Asni pun pergi ke Marunda untuk mencari si perampok. Saat dia sampai ke Marunda, dia ditegur oleh penjaga disana. Akan tetapi, Asni malah bertanya balik kepada mereka. Hal ini membuat penjaga kampung di Marunda tersinggung dan mulai menyerang Asni. Namun, Asni dengan cekatan mengalahkan kedua penjaga kampung itu dengan mudah.

Kedua penjaga kampung itu segera berlari ke rumah Bang Bodong dan melaporkan bahwa ada seorang perusuh yang mabuk yang datang ke Marunda. Bang Bodong merasa marah karena itu, ia pun langsung mencari Asni untuk diberi pelajaran. Tanpa banyak berbicara, Bang Bodong langsung menyerang Asni dengan jurus-jurus berbahaya yang membuat Asni kewalahan. Asni terus menghindari serangan Bang Bodong hingga membuat Bang Bodong terengah-engah, tanpa harus melakukan serangan balik. Mendengar ayahnya dikalahkan oleh Asni, Mirah pun langsung berlari dan menyerang Asni. Mirah menggunakan tongkat untuk menyerang Asni. Serangan demi serangan dilancarkan oleh Mirah dan Asni namun tongkat pada tangan Mirah pun terhempas dan Mirah terlepas ke cabang pohon.

Mirah merasa sangat marah karena dia dikalahkan. Sebelum ia menyerang Asni lagi, Bang Bodong menghentikan Mirah. Bang Bodong berkata bahwa Mirah tidak boleh ingkar janji. Sebelumnya, Mirah sudah pernah berjanji kepada ayahnya kalau dia akan menikahi siapapun yang dapat mengalahkan dirinya dalam silat. Asni menjelaskan bahwa dirinya datang ke Marunda untuk mencari perampok. Baik Mirah maupun Bang Bodong mengetahui siapa yang dimaksud oleh Asni. Perampok yang dimaksud adalah Tirta beserta dengan kawanan perampoknya yang sering membuat onar yang tinggal di Karawang. Mereka pun berencana untuk menangkap Tirta dengan cara menggunakan pesta pernikahan Mirah dan Asni yang di adakan di kampung Marunda. Akhirnya undangan pun disebar kepada semua orang.

Pesta pernikahan berlangsung secara besar-besaran. Tamu-tamu Bang Bodong datang dari berbagai pelosok. Ketika Tirta datang ke pesta pernikahannya Mirah dan Asni, ia sangat terkejut saat bertemu dengan kepala desa Kemayoran. Tidak hanya kepala desa Kemayoran, Tirta juga melihat

polisi-polisi dan penjaga Babah Yong. Hal ini membuat Tirta mengeluarkan pistolnya dan mengacungkan senjata apinya ke arah kepala desa Kemayoran dan menembaknya. Hasil ledakan senjata api membuat kericuhan pada pesta pernikahan. Bang Bodong langsung mencoba untuk menghentikan Tirta namun Bang Bodong malah terluka karena tertembak dan tidak sadarkan diri.

Tirta langsung kabur dari pesta pernikahan dengan polisi-polisi dan penjaga-penjaga yang memegang golok dan mengejarnya dari belakang. Akan tetapi, di antara polisi dan penjaga yang mengejar Tirta, Mirah adalah yang paling cepat. Dengan segera Mirah merebut pistol dari tangan Tirta. Namun suara letusan pistol terdengar. Tirta terlihat sangat pucat sambil menahan rasa sakit. Dengan terbata-bata, Tirta menjelaskan kepada Mirah kalau dia datang ke pesta pernikahannya hanya untuk mengucapkan selamat dan juga memberikannya sebuah bungkusan. Bungkusan yang diberikan Tirta pun dibuka oleh Mirah yang ternyata merupakan sebuah pending emas yang indah. Hati Mirah pun tersentuh karena hadiah yang diterimanya. Mirah pun memanggil Asni untuk mengenali Asni kepada Mirah. Ketika Asni datang, Tirta dan Asni saling bertukar pandang sesaat. Tirta kemudian memeluk Asni dan memberitahu bahwa mereka merupakan kakak beradik yang berbeda ibu. Tak lama kemudian Tirta kehabisan darah dan tidak bernafas lagi.

Dengan demikian, cerita rakyat bisa disimpulkan sebagai hal penting yang sudah diceritakan secara turun-temurun sesuai dengan nilai-nilai luhur yang bersifat tradisional. Selain menjadi sarana hiburan, nilai luhur tersebut menjadi suatu landasan pendidikan sifat dan karakter. Oleh karena itu, cerita rakyat Mirah dari Marunda penting untuk disampaikan karena mengajarkan nilai-nilai kepedulian dengan cara mementingkan khalayak ramai dibandingkan diri sendiri.

#### **2.4 Penelitian yang Relevan**

Tujuan dilakukannya pencarian penelitian yang relevan adalah untuk mempelajari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik yang dibahas. Dengan mengkaji penelitian yang serupa, penulis dapat memahami lebih dalam mengenai topik dan media yang akan digunakan. Analisis penelitian ini dilakukan berdasarkan kesesuaian tujuan penelitian dan temuan yang dihasilkan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	<i>The Development of Digital Comics Based Teaching Material of North Sumatran Folklore for X Grade of SMA in Medan City</i>	Fitriani Lubis, Achmad Yuhdi, Atika Wasilah	Bahan ajar cerita rakyat Sumatera Utara berbasis komik yang dapat membantu siswa dan guru untuk pelajaran bahasa Indonesia dan nilai yang terkandung dalam cerita rakyat.	Menggunakan komik sebagai media pembelajaran mengenai cerita rakyat Sumatera Utara, menawarkan pembelajaran yang menarik kepada siswa
2.	<i>Nusantara Folklore in the Digital Age</i>	Kathryn Widhiyanti, Samuel Gandang Gunanto	Pada era digital, cerita rakyat diperlukan sebuah penyesuaian dengan menggunakan media digital untuk memperkenalkan cerita rakyat	Media digital yang interaktif menjadi pilihan untuk pengenalan cerita rakyat dikarenakan media interaktif menarik untuk anak-anak

3.	Perancangan Game Android Novel Visual “Malin Kundang” Menggunakan Renpy Visual Novel Engine	Khevin Asyahda, Ari Purno Wahyu Wibowo	Membuat cerita rakyat menjadi lebih menarik dan interaktif	Menggunakan visual novel untuk menceritakan cerita rakyat yang menjadi sarana baru untuk melestarikan cerita rakyat
----	--	--	---	--

Dari ketiga penelitian yang telah ditemukan, dapat disimpulkan bahwa media digital dapat membantu anak dalam memperkenalkan cerita rakyat dengan mudah. Media digital juga mudah untuk diakses dan interaktivitas dari sebuah media digital dapat menarik minat seseorang. Media digital juga dapat menjadi salah satu media pembelajaran bagi siswa. Dengan begitu, perancangan gim interaktif *storytelling* dapat dirancang untuk menceritakan cerita rakyat Indonesia.

