

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi Interaktif

Menurut Baer secara konsensus media informasi adalah sebuah media yang mentranslasi data yang kompleks, dan tidak teratur menjadi data yang memiliki nilai, dan memiliki informasi yang lengkap dan berarti (Baer, 2021, h.12). Serta terdapat definisi oleh Marchese yang dinyatakan bahwa media informasi adalah sebuah metode penyampaian data dan informasi melalui bentuk visual yang tidak bersifat numerical. Definisi yang dipaparkan oleh Marchese diperkuat oleh teori Michael Friendly yang menyatakan bahwa media informasi adalah sebuah representasi visual dari sebuah data dan informasi yang tidak mengikuti skematik. (Marchese, 2021, h.13) Maka melalui penjelasan media yang telah dilampirkan definisi dari media informasi adalah sebuah media yang menyampaikan sebuah pesan atau penjelasan yang kompleks mengenai sebuah informasi dan mencernakan data tersebut menjadi sebuah media yang dapat menyampaikan informasi terhadap pengguna dengan efektif dan lengkap.

Menurut Coaetes dan Ellison media informasi juga terdapat dalam sifat interaktif, dinyatakan bahwa media informasi yang berupa interaktif dapat memberikan pengguna beragam jalan untuk melakukan eksplorasi terhadap sebuah konsep melalui pengalaman dan jalur yang telah ditetapkan (Coaetes dkk, 2008, h.171). Media yang termasuk kedalam rupa interaktif adalah website, media yang bersifat layar, permainan, dan media yang memiliki sifat interaksi oleh pengguna. Media interaktif menurut Salmond dan Ambrose memiliki keunggulan dalam interaksi pengguna dengan media yang dirancang, dimana terdapat kesempatan untuk melibatkan dirinya sendiri dengan media yang disediakan (Salmond dkk, 2013, h.10). maka melalui penjelasan yang telah dipaparkan media interaktif adalah sebuah media yang memiliki nilai interaktif bagi pengguna terhadap media, dimana diberi sebuah peluang untuk melibatkan diri dan eksplorasi sebuah konsep melalui pengalaman asli dengan media tersebut.

Maka melalui permasalahan yang telah ditemukan oleh penulis media informasi yang layak untuk digunakan dalam perancangan penanganan individu generasi Z yang pernah mengalami perundungan bagi lingkaran sosial adalah media bersifat interaktif. Tujuan dari media informasi bersifat interaktif *edutainment* adalah untuk merancang media yang dapat menyampaikan informasi dengan cara yang menghibur dan penuh dengan data mengenai cara pembantuan korban perundungan. Agar informasi yang disampaikan dapat dicerna dengan mudah, penuh dan detil. Media informasi interaktif *edutainment* bermanfaat untuk menyampaikan informasi yang kompleks mengenai cara membantu pemulihan korban perundungan menjadi data yang mudah dimengerti dan dicerna oleh pengguna

2.2 Board game Design

Dinyatakan oleh Fullerton bahwa permainan gim sangat integral dalam budaya manusia dimana media tersebut memiliki kepentingan dalam perkembangan interaksi sosial antar Individu. Merancang sebuah permainan adalah kegiatan yang sangat rumit dan kompleks dimana media memiliki elemen bermain tetapi harus terdapat pemecahan masalah yang sistematis (Fullerton, 2024, h.XXVII). Menurut Tekinbas dan Zimmerman *game design* tidak terpacu dengan satu bentuk atau model, dinyatakannya sebuah gim dapat mengambil berbagai bentuk dan berbagai fungsi. *Game* adalah media yang kompleks dikarenakan integrasi media terhadap kehidupan manusia yang dapat memenuhi berbagai kebutuhan (Tekinbas dkk, 2003, h.3-4).

Menurut Zubek, permainan adalah sebuah media yang sangat berutuju terhadap pengalaman sebuah pengguna. Sebuah permainan atau *game* memiliki tujuan untuk dimainkan oleh karena itu pengalaman seorang pemain harus mengambil prioritas dan dipentingkan. *User centered design* atau desain yang memiliki fokus terhadap interaksi pengguna adalah dasar dari perancangan sebuah permainan yang memiliki tujuan untuk menyampaikan pengalaman dan interaksi kepada pemain (Zubek, 2020, h.3). Menurut Zubek model dasar dari sebuah permainan terdiri atas tiga bagian, yaitu *mechanics*, *gameplay*, dan *experience*. Mekanik atau *mechanics* adalah sebuah obyek atau perihai yang berinteraksi

dengan Pemain, interaksi yang terdapat didalam mekanik dapat dikembangkan menjadi sistem dalam permainan. *Gameplay* adalah proses interaksi Pemain dengan mekanik dari media permainan. Dan *experience* adalah pengalaman Pemain dari interaksi yang dirasakan dalam memainkan media (Zubek, 2020, h.5). Maka melalui model dasar ini dapat disimpulkan bahwa sebuah permainan memiliki fokus terhadap interaksi dan pengalaman dari pengguna dari permainan, melalui mekanik dan sistem yang terdapat pada media.

Menurut Calleja permainan papan atau *board game* adalah sebuah media yang sangat efektif untuk bersosialisasi atau *sociality* dimana permainan tersebut memberikan konteks untuk berinteraksi antar Pemain yang didasarkan oleh obyek fisik dari media. Permainan tersebut memberikan berbagai skenario dan tantangan yang dapat dilampaui dengan sesama Pemain atau menantang satu dengan yang lain, memberikan situasi sosial yang mendalami hubungan relasi antarpemain (Calleja, 2022, h.90). Calleja juga menyatakan bahwa *play* adalah sebuah kegiatan yang melampaui aktivitas lain yang dapat dilakukan oleh individu, sebuah metode dalam mengalami dunia yang kita hidupi (Calleja, 2022, h.1). Dinyatakan oleh Calleja bahwa karakteristik dari *play* adalah proses dinamik dari interaksi terstruktur yang memiliki nilai ketidakpastian terancang. Permainan dapat meningkatkan kesadaran pemain terhadap momen saat mereka bermain yang terpenuhi dengan imajinasi. Ketika terdapat Individu lain yang bermain, permainan tersebut memiliki potensial untuk meningkatkan rasa kebersamaan antar pemain (Calleja, 2022, h.14).

Menurut Calleja permainan papan atau *board game* memiliki kelebihan dan keunikan dibidang interaksi antar Pemain dan media yang dimainkan. Perihal ini dikarenakan dibanding dengan media permainan rupa digital, Pemain *board game* dapat menyentuh elemen permainan secara langsung dari bentuk, ukuran, berat, struktur, dan tekstur dari seluruh permainan, yang memiliki efek dalam meningkatkan pengalaman Pemain dengan media yang dimainkan (Calleja, 2022, h.222-223). Permainan papan juga menyediakan elemen visual dalam rupa ilustrasi, desain grafik, dan komponen desain. Elemen yang kerap menarik perhatian Pengguna adalah karya yang terlampir pada kotak kemasan permainan

atau *box art*. Gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan media permainan memiliki pengaruh terhadap ketertarikan Pemain untuk mencoba permainan atau meninggalkan permainan tersebut. Sebuah permainan dapat memiliki mekanik dan fitur gim yang kompleks dan menyenangkan, tetapi bila tidak didukung dengan ilustrasi yang menarik keunggulan tersebut dapat diabaikan dan disingkirkan (Calleja, 2022, h.223). Interaksi terstruktur adalah bagian dari cara Individu bermain terhadap sebuah media dimana disebuah permainan disediakan *structures* atau juga peraturan yang akan berinteraksi dengan pemain mau itu melalui peraturan yang dikode kedalam gim digital, ataupun peraturan yang terdapat dalam permainan papan (Calleja, 2022, h.19).

2.2.1 Uncertainty

Ketidakpastian yang terdapat didalam permainan adalah hati dari sebuah gim dimana keserampangan tersebut yang memberikan pemain pengalaman baru dalam bermain dan terus untuk menarik pemain lama untuk memainkan media berulang kali (Calleja, 2022, h.22). Tetapi kekacauan yang terdapat didalam permainan tidak dapat dilakukan secara berlebihan ini dikarenakan Pemain harus diberi rasa kontrol yang personal, bila kekacauan yang terdapat didalam permainan terlalu banyak sampai Pengguna tidak dapat mengambil alih maka terdapat kemungkinan untuk Pemain menjadi frustrasi. Ketidakteraturan ini juga memiliki keunggulannya dimana bagi Pemain pemula yang baru mencoba sebuah media melawan Pemain veteran, pemula tersebut dapat memiliki kesempatan untuk menang terhadap Pemain veteran dengan bantuan keserampangan tersebut (Calleja, 2022, h.24). Imajinasi adalah salah satu elemen terpenting dalam desain dari sebuah permainan terutama dalam media *board game*. Permainan papan menggunakan aturan, ilustrasi, dan bagian bagian fisik untuk membantu para pemain menggunakan imajinasi mereka terhadap satu dengan yang lain. Hampir semua permainan papan merancang sebuah dunia fiktif dimana pemain dapat berinteraksi dengan sistem dari permainan (Calleja, 2022, h.24-25).

2.2.2 Social Elements

Salah satu faktor utama ketertarikan Individu terhadap permainan papan adalah elemen sosial atau kebersamaan yang terdapat didalam gim tersebut. Berbagai permainan papan memiliki mode yang berbeda dari satu dengan yang lain, terdapat permainan yang hanya dapat dimainkan oleh satu Pemain, tetapi juga terdapat permainan yang dapat dilakukan oleh dua Pemain dan lebih. *Board game* memiliki keunggulan dalam nilai kegiatan sosial, dimana kodrat dari permainan papan terbentuk dari aturan dan aksi dari Pemain dari media tersebut. Dinyatakan oleh Bartle bahwa tersedia empat tipe pemain dari sebuah permainan yang terdiri atas *achievers*, *explorers*, *socializers*, dan *killers*. Keempat dari tipe tersebut menentukan *archetype* dari bagaimana pengguna memainkan sebuah media permainan (Bartle, 1996, h.6). *Achievers* menurut Bartle adalah tipe pemain yang lebih tertarik terhadap keahlian yang dapat diraih dari sebuah media permainan, dimana mereka dapat meraih tingkat keahlian dalam bermain dengan waktu yang cepat dan tingkat mekanik bermain yang mahir (Bartle, 1996, h.6). Serta terdapat tipe pemain *explorer* dimana pengguna lebih tertarik untuk berinteraksi terhadap dunia yang telah dirancang dalam media permainan. Pemain tipe ini menggemari eksplorasi dari dunia melalui cerita atau menjelajahi area baru. *Explorers* mementingkan pengetahuan mereka terhadap dunia dari media permainan (Bartle, 1996, h.6). Menurut Bartle *socializers* adalah tipe pemain yang menjunjung interaksi antar pemain, dimana mereka lebih tertarik terhadap membangun hubungan antar individu didalam media permainan. Media tersebut hanyalah sebuah wadah untuk membangun hubungan yang erat (Bartle, 1996, h.6-7). Dan terdapat tipe pemain *killers*. Tipe pemain tersebut menurut Bartle adalah tipe pengguna yang gemar untuk berinteraksi terhadap pemain lain dengan kegiatan yang kejam tanpa keinginan korban. Mereka tidak mementingkan perasaan pemain lain kecuali dirinya (Bartle, 1996, h.7). *Attention* menurut Calleja adalah direksi otomatis atau kehendak dari keasadaran kita terhadap sebuah bentuk stimulus. *Attention* atau perhatian dari sebuah Individu berurusan dengan aspek fungsi

kognitif, dan keterlibatan yang menangani sifat dasar, dan kualitas pengalaman kita terhadap sesuatu yang menarik perhatian kita (Calleja, 2022, h.31-32).

2.2.3 Attention

Attention berurusan dengan daya mental yang diarahkan mau itu dengan sengaja atau tidak terhadap stimulus luar. Kegiatan tersebut melibatkan keahlian, dan proses kognitif dari Pemain. Perkara ini adalah sebuah dasar dari segala aksi yang kita lakukan dalam persepsi, pemikiran, pelaksanaan, dan pembelajaran kita. Ketika nalar kita ingin eksekusi sebuah kegiatan, aksi tersebut akan melibatkan *Attention* (Calleja, 2022, h.32). Perhatian dari Pemain adalah salah satu elemen penting didalam proses desain permainan dimana didalam media harus diterapkan sebuah *object* yang menarik alih perhatian dari Pemain dalam pengalaman yang ditujukan, menghasilkan efek yang ditujukan. Setiap aksi berupa observasi, dan keputusan yang dijalankan oleh Pemain akan mengambil daya perhatian dari Pengguna yang mengakibatkan kesulitan untuk menahan perhatian mereka. Permasalahan ini dapat memiliki efek negatif terhadap keadaan dari permainan yang dilaksanakan (Calleja, 2022, h.33-34).

2.2.4 Engagement and Involvement

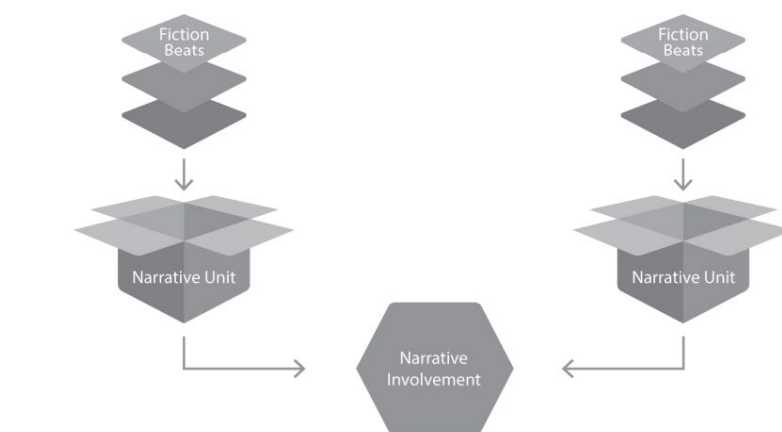
Permainan atau *games* adalah sebuah media dimana sebuah Individu dapat mengalami penghiburan mau itu melalui emosional ataupun intelektual. Elemen *Engagement* berbeda beda antar Pemain dimana perihal tersebut dapat membuat Pengguna menjadi terikat secara emosional atau intelektual (Fullerton, 2024, h.41). *Involvement* atau keterlibatan memiliki hubungan erat dengan *Attention*. Dimana walaupun perhatian mengatasi daya kognitif dari pemain, *Attention* tidak dapat menggambarkan kualitas dari pengalaman yang dialami oleh Pemain. Oleh karena itu *Involvement* berperan untuk menyediakan pengalaman fisik yang lebih meluas, hasil dari perhatian yang terarah terhadap proses yang relevan, yaitu permainan yang sedang dimainkan. Serta dinyatakan oleh Calleja bahwa keterlibatan dari Pemain bukan sebuah variabel yang dapat dihitung atau diatur dikarenakan masing masing Individu yang bermain memiliki pola pikir dan sifat tersendiri yang berbeda dari satu dengan yang lain.(Calleja, 2022, h.37-38). Pemain memiliki

pola pemikiran yang berbeda antar satu dengan yang lain, oleh karena itu keterlibatan atau *involvement* mereka terhadap sebuah permainan bervariasi. Sebagian Pemain menggemari permainan yang membutuhkan keterlibatan dan perhatian yang berat, sedangkan serta terdapat Pemain yang hanya ingin memberikan keterlibatan dan atensi yang minim (Calleja, 2022, h.308). Pemain memiliki pola pemikiran yang berbeda antar satu dengan yang lain, oleh karena itu keterlibatan atau *involvement* mereka terhadap sebuah permainan bervariasi. Sebagian Pemain menggemari permainan yang membutuhkan keterlibatan dan perhatian yang berat, sedangkan serta terdapat Pemain yang hanya ingin memberikan keterlibatan dan atensi yang minim.

2.2.5 Story Setting

Salah satu cara sebuah Individu ingin melibatkan dirinya dengan sebuah media adalah melalui *story* atau cerita. Elemen tersebut memiliki beberapa metode yang berbeda dalam penyampaiannya, dapat dilakukan melalui *multiple choice and different outcomes*, dan juga sebuah cerita naratif yang dirancang oleh Pemain tersendiri berupa *roleplay*. Dinyatakan oleh Fullerton bahwa tidak terdapat cara yang salah atau paling benar dalam perancangan *story*, tetapi sudah jelas bahwa implementasi elemen naratif kedalam sebuah media dapat menciptakan pengalaman yang emosional terhadap Pemain (Fullerton, 2024, h.48). Menurut Fullerton salah satu elemen yang kerap digunakan dan efektif dalam meningkatkan pengalaman Pemain terhadap media adalah berupa *characters*. Karakter didalam media dapat berguna sebagai subyek yang memberikan Pengguna sebuah ikatan emosional dan dapat diempati. *Character* serta dapat digunakan sebagai sebuah wadah dimana Pemain dapat melibatkan dirinya dengan dunia gim. Elemen karakter dapat meningkatkan *engagement* sebuah Pemain terhadap media yang dimainkan (Fullerton, 2024, h.48). Didalam sebuah media terdapat tema besar yang digunakan sebagai identitas permainan, perihal ini dinamakan *Theme* atau deskripsi yang lebih meluas yaitu *fiction*. *Theme* digunakan didalam sebuah media untuk menjelaskan elemen *fiction* yang terdapat didalam media tersebut seperti, dunia, masa waktu, dan lingkungan keseluruhan dari permainan.

Fiction serta mencakup elemen naratif dari media yang dapat berupa cerita pada kartu, teks pada buku, dan media *storytelling* lainnya lagi. Ilustrasi juga berlaku sebagai instrumen narasi didalam permainan menggunakan visual dan obyek permainan sebagai media penyampaian cerita tersebut (Calleja, 2022, h.135).



Gambar 2.1 Narrative Involvement Structure
Sumber: *Unboxed* (2022)

Dinyatakan oleh Calleja bahwa narasi yang terdapat didalam permainan terdiri dari serangkaian poin fiksi atau *fiction beats*. Rangkaian tersebut dapat disusun menjadi sebuah unit narasi atau *narrative unit* yang berstruktur yang kemudian digabung menghasilkan *narrative involvement* atau keterlibatan narasi pemain dengan permainan dari sebuah media yang dimainkan (Calleja, 2022, h.204).

2.2.6 Rules and Mechanics

Rules atau peraturan didalam perancangan desain game berfungsi sebagai alat yang dapat menggambarkan pengalaman untuk pemain, perihal ini dilakukan melalui aturan yang mengendalikan aksi Pemain dari apa yang dapat dilakukan dan apa yang dilarang dalam bermain. Digabung dengan elemen ilustrasi, bagian dari permainan, dan teks *rules* dapat membantu Pemain untuk berimajinasi dan membangun pengalaman yang menyenangkan didalam permainan. *Rules* serta digunakan untuk mengendalikan aksi dari Pemain. Aturan atau *rules* dapat mengubah elemen elemen permainan seperti ilustrasi, teks, dan bagian bagian permainan menjadi sebuah sistem yang *immersive* dan

menyenangkan untuk dimainkan (Calleja, 2022, h.59-60). *Rule* yang terdapat didalam permainan dirancang untuk memberikan Pemain hasil yang dapat ditebak atau dikendalikan dan hasil yang tak terduga. Meningkatkan pengalaman Pengguna dalam berinteraksi dengan permainan (Calleja, 2022, h.61). Fungsi dari *rule* didalam permainan adalah untuk memberikan pemain sebuah rasa kendali dalam permainan. Melalui aturan Pemain mengetahui konsekuensi dari aksi yang dijalani terkendali ataupun hasil acak (Calleja, 2022, h.66-67). Selain *rule*, mekanik serta memiliki peran didalam desain permainan. Mekanik dari sebuah permainan bersifat performatif, hal ini dikarenakan jika *Rule* atau aturan membangun keadaan dari permainan, mekanik adalah gabungan dari berbagai peraturan yang telah diterapkan kedalam media mau itu secara fisik, atau konsep dalam bentuk berupa aksi (Calleja, 2022, h.69). Dinyatakan oleh Calleja bahwa setiap permainan memiliki mekanik utama atau *core mechanic* yang didefinisikan sebagai mekanik yang terus berinteraksi dengan pemain berulang ulang kali untuk mencapai tujuan yang ditetapkan oleh pemain ataupun permainan (Calleja, 2022, h.71).

2.2.7 Goal

Goal atau tujuan adalah salah satu insentif Pengguna untuk bermain sebuah media. Dalam pencapaian tujuan ini Pemain mendapatkan pengalaman dalam bermain dan hasil akhir dari pencapaian ini bervariasi, ditemukan bila Pemain berhasil untuk meraih tujuan dari sebuah permainan mereka lebih kerap untuk merasakan efek yang positif seperti senang dan gembira, sedangkan efek negatif seperti frustrasi dan geram sering ditemukan kepada Pemain yang gagal untuk meraih tujuan tersebut (Calleja, 2022, h.78). Perihal ini menunjukkan bahwa *goal* dari sebuah permainan memiliki peran penting terhadap keterikatan Pemain dengan media yang dimainkan. Didalam sebuah permainan *goal* adalah salah satu fundamental yang diperlukan sebuah media untuk berjalan, diperlukan rancangan tujuan akhir dan ketentuan kemenangan bagi Pemain untuk melibatkan dirinya kedalam permainan (Calleja, 2022, h.80).

2.2.8 Immersion

Dinyatakan oleh Calleja bahwa *immersion* atau *board game immersion* adalah kediaman imajinasi yang terbangun atas mekanik struktural, terancang dunia fiktif melalui perwakilan sebuah benda atau obyek yang dapat memberikan kesatuan terhadap peraturan yang telah dirancang didalam dunia tersebut (Calleja, 2022, h.274). *Immersion* diperlukan didalam media permainan untuk Pemain menetap dan mengalami pengalaman yang menyenangkan dan keterlibat didalam media tersebut. Oleh karena itu diperlukan sistem yang ideal dalam mengatasi elemen *Immersion* didalam permainan yang dirancang. Aturan atau *rules* yang terdapat didalam permainan harus bersifat mudah untuk dipelajari, intuitif, dan mudah untuk diingat dan diterapkan kedalam mekanik permainan untuk memberikan Pemain rasa pengendalian yang kuat terhadap media yang seraya merancang narasi fiktif yang berkualitas, tidak bertentangan antar mekanik, dan untuk menghalangi Pemain menjalankan proses bermain yang tidak diinginkan didalam dunia fiktif tersebut (Calleja, 2022, h.281-282). Menurut Calleja sebuah media permainan digital dan analog dapat melibatkan Pemain untuk berinteraksi dengan dunia fiktif yang telah dirancang. Media tersebut dapat memberikan karakter, dan dunia yang berinteraksi dengan Pemain secara personal, memberikan kesempatan untuk mengalami dunia tersebut melalui tantangan melawan atau berkerja sama dengan Pemain lain (Calleja, 2022, h.292).

2.2.9 Genre

Menurut Calleja sebuah *genre* dari sebuah permainan dibangun melalui interaksi yang dialami oleh pemain terhadap media yang dimainkan. (Calleja, 2022, h.144). Salah satu contoh mekanik dan aturan dari permainan menciptakan pengalaman yang menggambarkan *genre* dari media tersebut adalah sebuah permainan *board game* dalam *genre resource management*. Dinyatakan oleh Calleja terhadap permainan dengan *genre resource management* bahwa permainan dalam *genre* tersebut memiliki fokus terhadap sumber daya atau *resources* yang didapatkan oleh pemain, dan melalui sumber daya yang didapatkan pemain dapat menggunakan *resource* tersebut untuk

mendapatkan poin penentu kemenangan. *Resource* tersebut kerap didapatkan melalui *random chance* seperti pelemparan dadu atau persetujuan antar pemain. Melalui aturan dan mekanik yang terdapat pada permainan tersebut, yaitu pengumpulan *resource* dan penggunaan sumber daya yang didapatkan, terciptakan *gameplay* dari *genre* permainan *resource management* seperti *the settlers of cattan*, dan *monopoly*. (Calleja, 2022, h.35-36).

Melalui teori yang telah dibahas dapat ditemukan bahwa perancangan sebuah permainan papan memiliki perintilan dan aturan dalam metode Pembangunan dunia dan mekanik dari media *board game*. Maka menggunakan teori perancangan permainan papan yang telah dipaparkan sebagai panduan, Penulis dapat merancang sebuah media informasi interaktif dengan elemen *entertainment* dalam penyampaian informasi melalui dunia, karakter, *genre*, dan *gameplay* yang menyenangkan dan edukatif.

2.3 Teori Perundungan

Menurut Jimerson, Swearer, dan Espelage, melalui kuesioner yang dijalankan mengolah bahwa definisi pembulian adalah aksi tindakan kekerasan dan memperdayakan sebuah Individu atau Korban secara terus menerus oleh sebuah atau sekelompok pelaku. Serta dinyatakan bahwa perundungan atau pembulian ini terjadi dikarenakan terdapat ketidakseimbangan antar korban dan pelaku dalam kekuatan yang menyebabkan aksi yang mengandung kegiatan kekerasan (Jimerson dkk, 2009, h.11). Wolke, dan Lereya serta menyatakan bahwa perundungan atau *bullying* adalah sebuah kekerasan sistematis yang dinyatakan sebagai agresif atau dilakukan dengan sengaja secara terus menerus. Perundungan dapat dijalankan melalui *direct bullying* dimana aksi tersebut dijalankan melalui tatap muka seperti memukul, mengejek, dan mencuri. Serta terdapat *indirect bullying* dimana aksi tersebut dijalankan dengan tidak langsung seperti pengucilan dan penyebaran rumor (Wolke & Lereya, 2015, h.879). Melalui definisi yang terpapar dapat disimpulkan bahwa aksi perundungan adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok atau sebuah Pelaku untuk menyakiti sebuah Korban dikarenakan perbedaan kekuatan. Melalui aksi ini Korban yang dirundung memiliki peluang untuk mendapatkan efek negatif dalam kesehatan fisik atau mental.

2.3.1 Dampak Perundungan

Ditemukan oleh DeLara dalam investigasi ditemukan bahwa Korban yang dulunya mengalami perundungan memiliki permasalahan perkembangan pada saat dewasa. Ditemukan olehnya bahwa walaupun terdapat Individu yang mengatasi permasalahan tersebut dengan lancar, serta terdapat Individu yang diujuk oleh DeLara APBS, atau *Adult Post Bullying Syndrome* (DeLara, 2016, h.16). Permasalahan yang terjadi terhadap Individu korban perundungan dapat terjadi tidak hanya dalam bentuk fisik seperti luka, tetapi dikarenakan kegiatan perundungan tersebut terjadi pada masa pertumbuhan Korban permasalahan tersebut dapat muncul dalam bentuk mental. Dinyatakan oleh DeLara bahwa ia menemukan permasalahan mental dari Korban yang diwawancarai seperti harga diri yang rendah, permasalahan dalam mempercayai Individu lain, permasalahan dalam hubungan sosial, memiliki permasalahan *people pleasing*, penyalahgunaan obat-obatan, dan permasalahan emosional (DeLara, 2016, h.21). Ditemukan oleh Blanchflower dan Bryson bahwa Individu yang mengalami perundungan pada masa kecilnya memiliki peluang besar untuk merasakan efek negatif hasil aksi pembulian tersebut. Serta ditemukan bahwa bagi Individu yang dirundung kesehatan tubuh dari Korban dapat menurun. Peluang Individu korban perundungan untuk mendapat pekerjaan pula menurun, dan kesenangan hidup Korban perundungan serta menurun. Diberikan konklusi oleh Blanchflower dan Bryson bahwa perundungan atau pembulian menciptakan *lifelong misery* atau kesengsaraan seumur hidup (Blanchflower & Bryson, 2024, h.9). Menurut Jackman perihal yang terjadi terhadap sebuah Individu pada masa kecilnya memiliki dampak yang besar dalam pengalaman hidupnya. Ini dikarenakan pada masa kecil dunia yang dialami sangatlah kecil dimana sebuah Individu tidak memiliki kendali dalam hidupnya, dan otak belum berkembang, oleh karena itu segala perihal yang terjadi akan dianggap sebagai sebuah elemen yang sangat penting. Tetapi semakin dewasa Individu akan mengalami kehidupan yang terus berubah dan berkembang, dan pengalaman yang dialami pada masa kecilnya dianggap sebagai sesuatu yang tidak penting, walaupun

perihal tersebut memiliki dampak yang besar. Minimilasi pengalaman tersebut memiliki dampak yang buruk dalam cara berinteraksi dan jalan hidup, rasa sakit yang dirasakan masih terdapat didalam *Innerchild* individu, yang menunggu untuk disembuhkan (Jackman, 2020, h.24). Jackman menjelaskan bahwa bagian diri sebuah Individu yang tersakiti mungkin telah mencoba untuk berkomunikasi dengan dirinya tersendiri, memberikan signal dan tanda tanda yang menunjukkan bahwa dirinya sedang merasa sakit, tetapi perihal tersebut diabaikan oleh Korban. Segala interaksi yang dilakukan oleh dirinya terhadap lingkaran sosialnya adalah salah satu petunjuk bahwa kesakitan yang dirasakan dilampiaskan. Reaksi yang terjadi oleh Korban terhadap Individu disekitarnya memiliki akar pada pengalaman buruk yang dialami pada masa kecilnya (Jackman, 2020, h.26). Menurut teori yang telah dilampirkan mengenai perundungan, *innerchild*, korban yang mengalami kekerasan tersebut dapat memiliki efek samping negatif akibat aksi yang dijalankan. Sehingga diperlukan upaya dalam pembantuan bagi Korban perundungan dalam perjalanan pemulihan.

2.3.2 Penanggulangan Korban Perundungan

Jackman menyatakan bahwa salah satu metode yang efektif dalam pembantuan korban yang pernah mengalami sesuatu yang negatif pada masa kecilnya yaitu melalui cerita, dimana sebuah Individu membuka dan menceritakan pengalaman yang dialaminya. Perihal ini dikarenakan dengan menceritakan permasalahan yang sedang dialami Korban tersebut menerima bahwa kesakitan dan keberatan yang dirasakan adalah sesuatu yang terjadi dan menerima bahwa diri mereka membutuhkan bantuan dan memulai proses penyembuhan (Jackman, 2020, h.25). Menurut Fraser sebelum memulai proses penyembuhan diperlukan diagnosa pemikiran Korban, seperti diagnosa yang dilakukan pada tubuh fisik ketika sebuah Individu terkena penyakit. Walaupun fisik luar dari Korban masih terlihat sehat dan utuh, kondisi mental dari Korban belum tentu didalam bentuk yang baik. Bila perihal ini terus berjalan permasalahan tersebut akan menghantui Korban seumur hidup dan memiliki kemungkinan besar dalam menyakiti Korban (Fraser, 2022, h.180).

2.3.2.1 *Mindfulness*

Dinyatakan oleh Fraser bahwa terdapat sebuah metode untuk Korban perundungan dapat memulai proses penyembuhan adalah melalui penerapan *mindfulness*. Proses tersebut adalah sebuah metode dimana sebuah Individu lebih *aware* atau perhatian terhadap lingkungannya. Proses ini dapat meningkatkan aspek aspek pemikiran Individu, seperti kemudahan dalam refleksi diri, meningkatkan kecerdasan sosial dan emosional, mengembangkan hubungan, dan meningkatkan ketangguhan individu (Fraser, 2022, h.125-126). *Minfulness* dapat membuat sebuah individu untuk menjadi *grounded* atau stabil. Melalui proses ini Dirinya dapat melawan doktrinasi negatif yang berasal dari Pelaku perundungan ataupun Dirinya sendiri. Korban dapat menilai apakah hal yang dinyatakan itu benar, atau harus diperhatikan, apakah harus dirasakan kesakitan tersebut, atau memikirkan perihal yang lebih positif dan menyenangkan (Fraser, 2022, h.128). Melalui metode *mindfulness* kedua Korban dan Individu yang ingin membantu korban dapat memulai proses penyembuhan. Bagi Korban melalui penerapan *mindfulness* mereka dapat melakukan refleksi diri, permasalahan apa yang sedang dihadapi, mengapa dirinya merasakan permasalahan tersebut, dan lainnya lagi. Melalui metode ini Korban juga dapat merasa lebih terbuka terhadap Individu yang ingin membantu dirinya. Individu yang ingin membantu dalam proses pemulihan Korban, serta dapat menggunakan metode *mindfulness*. Mereka dapat memerhatikan tingkah laku Korban dan menjadi lebih peka secara emosional terhadap permasalahan yang sedang dihadapi. Dan melalui proses tersebut, Pembantu dapat mengetahui metode yang lebih layak dalam menghadapi permasalahan Korban. *Mindfulness* dapat diterapkan lebih intensif untuk membantu pemulihan permasalahan yang dialami oleh Korban, tetapi penerapan metode intensif tidak dapat dilakukan secara langsung melainkan seorang Korban harus menyiapkan dirinya terlebih dahulu untuk menjalani proses.

2.3.2.2 *MIRROR*

Moskowitz memberikan sebuah solusi untuk membantu korban menjadi lebih peka atau *Mindfull* yang dinamakan dengan akronim *MIRROR*. Perihal tersebut terdiri atas *motivation*, *intention*, *relentlessness*, *reliability*, *opportunity*, dan *restoration* (Fraser, 2022, h.138).

a. *Motivation*

Menurut Fraser *motivation* harus dijalankan dan dipercayai sepenuh hati. Motivasi adalah salah satu sumber utama kekuatan Individu dalam proses penyembuhan. Segala gagasan negatif yang disuarai oleh Korban dapat ditutup melalui proses ini. Memberikan sebuah suara motivasi kepada diri sendiri, dan mempercayai Dirinya untuk menjadi sehat, untuk menjadi seseorang yang kuat akan membantu Korban untuk memulai proses penyembuhan (Fraser, 2022, h.138).

b. *Intention*

Intention atau tujuan adalah fase dimana sebuah Individu akan memendam apa yang diinginkan, yaitu pemulihan. Proses penanggulangan tidak dapat berjalan hanya dengan motivasi, tetapi juga harus didukung oleh tujuan dan niat. Individu dapat mengalami kegagalan dalam proses ini, tetapi progress minim tetaplah sebuah kemajuan. Diri dari Individu belajar melalui pengalaman dan kegagalan, jika tujuan dan niat dari Korban tidak tergoyah maka proses pemulihan dapat berjalan (Fraser, 2022, h.138).

c. *Relentless*

Fase selanjutnya yang akan dilakukan dalam perjalanan pemulihan adalah *relentlessness*, yang memiliki arti tak henti. Pada fase ini Individu harus bertahan terhadap segala permasalahan yang menghalanginya untuk menjalankan proses pemulihan, segala perihal negatif seperti gagasan negatif, perasaan bahwa diri tidak berharga, rasa malu, dan segala hal yang menyakiti. Korban harus menjadi *relentless* dan menetap pada jalur yang ditujukan untuk melanjutkan proses perjalanan pemulihan (Fraser, 2022, h.138-139).

d. *Reliability*

Reliability Individu terhadap tubuhnya sudah dipastikan, tubuh mengingatkan luka luka yang pernah dialami dan kerap memaksa diri untuk menghindari. Tetapi jika Individu terus menerus menghindari masalah, progress yang dijalankan akan berhenti. Oleh karena itu andalkan tubuh yang mengingat segala kekerasan yang dialami diri dan gunakan perasaan tersebut untuk menghadapi permasalahan yang ingin diatasi menuju pemulihan (Fraser, 2022, h.139).

e. *Opportunity*

Kekerasan yang dirasakan oleh Korban tentunya menyakiti dirinya pada saat itu, tetapi melalui pengalaman tersebut terdapat *opportunity* atau kesempatan untuk menjadi lebih kuat, untuk menyatakan bahwa dirinya telah melewati permasalahan tersebut. Individu dapat menjadi lebih kuat dengan mengambil kesempatan dari kesengsaraan yang telah dilewati, mengajar diri untuk melihat dunia dengan lensa yang berbeda menjadi sebuah Individu yang sehat (Fraser, 2022, h.139).

F. *Restoration*

Untuk menjalani proses *mindfulness* dan berjalan menuju pemulihan, Korban harus menghadapi permasalahan atau rasa sakit yang dialami, tidak untuk dihindari tetapi dihadapi. Melalui proses tersebut Individu dapat menjalani *restoration* atau pemulihan, rasa sakit yang dialami bukan sesuatu yang dilawan, atau ditakuti, tetapi sesuatu yang diproses dan dicerna dengan sehat (Fraser, 2022, h.139).

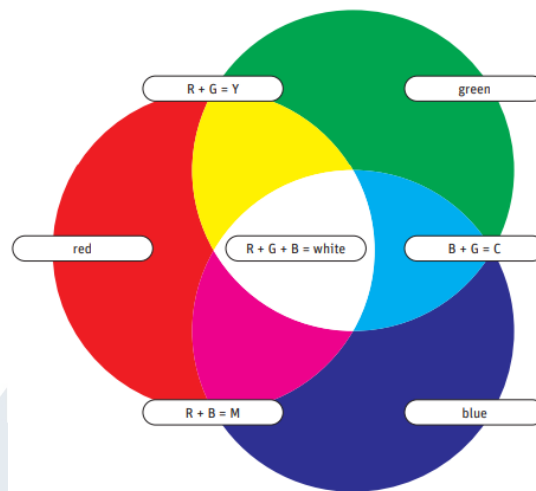
Maka melalui teori yang telah dipaparkan, Penulis dapat merancang informasi seputar metode penanganan korban perundungan melalui teori *MIRROR*. Melalui riset ini Penulis serta dapat menerapkan informasi mengenai pengalaman perundungan dan efek samping dari pengalaman tersebut terhadap media yang akan dirancang sebagai *main narrative*. Menciptakan karakter yang dapat dikenan, *relatable*, dan serta realistis. Meningkatkan pengalaman Pengguna terhadap media.

2.4 Ilustrasi

Menurut Zeegen unsur dari sebuah ilustrasi adalah pemikiran yang terdapat didalam karya tersebut, dimana dinyatakan oleh dirinya bahwa konsep dan ide yang membentuk sebuah ilustrasi adalah kerangka utama dalam penyampaian informasi yang berupa teks atau pesan melalui visual (Zeegen, 2005, h.17). Keahlian Teknik dari sebuah ilustrator dapat menciptakan keunikan dalam sebuah karya, serta terdapat sebuah unsur yang penting dalam merancang karya yang unik dan menarik yaitu sebuah karya yang memiliki *creative thinking* yang kuat, dan memiliki *problem solving ideas* sebagai kerangka Solusi. Sebuah ilustrasi yang baik dapat membantu pengguna untuk mengerti lebih dalam informasi dari permasalahan yang ingin disampaikan. Dinyatakan oleh Zeegen bahwa ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang memiliki cerita dan narasi yang efektif untuk membantu Pengguna berinteraksi dengan karya secara aktif dan mengerti informasi yang disampaikan (Zeegen, 2005, h.20). Inspirasi dari sebuah ide tidak hanya didapatkan melalui riset terhadap topik yang diangkat tersendiri, melainkan diharuskan untuk mencari inspirasi referensi dan material secara terus menerus dan mengumpulkan hal tersebut, sebuah inspirasi dapat ditemukan dari lingkungan sekitar kita, dapat ditemukan pada warna dari *packaging* sebuah produk, dan berbagai obyek kehidupan keseharian lainnya lagi yang diperlukan untuk mencari inspirasi adalah perubahan *lifestyle* dan *mindset* (Zeegen, 2005, h.30). Menurut Kleon sebuah *artist* atau seniman mencuri, perihal ini dikarenakan tidak terdapat hal yang original dibawah matahari, semua karya yang dirancang mengambil inspirasi dari media yang pernah mereka konsumsi. Semua ide baru adalah gabungan dari ide ide yang telah dirancang sebelumnya (Zeegen, 2012, h.12-13).

2.4.1 Warna

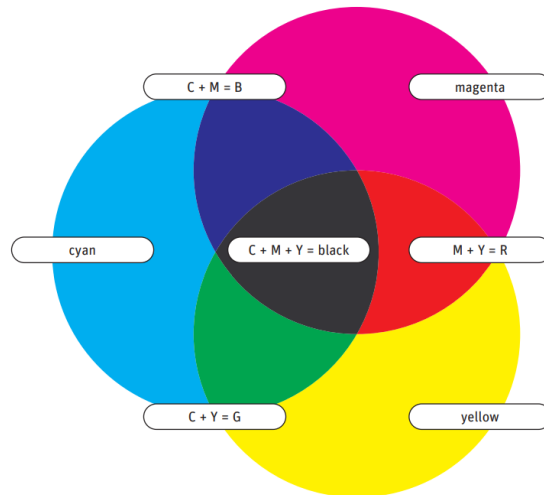
Warna pada sebuah ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* primer RGB atau *red*, *green*, dan *blue* adalah warna yang terbangun dari cahaya. Dan warna *subtractive* adalah warna pantulan cahaya yang terbagi menjadi dua yaitu CMY atau *cyan*, *magenta*, *yellow* dan RYB atau *red*, *yellow*, dan *blue* (Stones dkk, 2008, h.10).



Gambar 2.2 Additive Mixing (RGB Model)
Sumber: Color Design Workbook (Stones dkk, 2008)

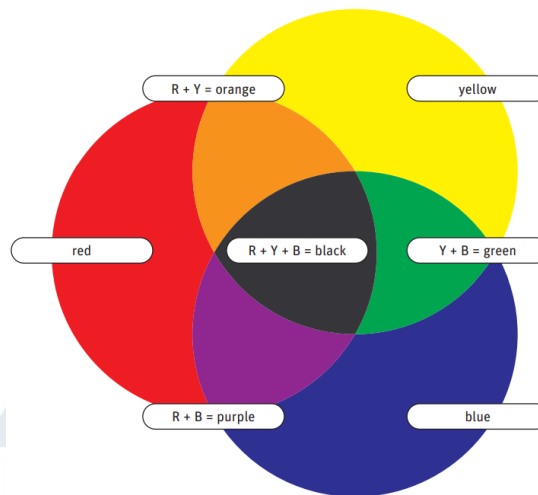
Visible spectrum colors adalah warna murni yang mewakili keterangan dan kekuatan tertinggi dari sebuah warna, seniman atau *designer* yang berkerja dengan alat berupa computer, tablet, atau alat yang memiliki layar digital menggunakan warna RGB. Model warna yang dipaparkan dinamakan sebagai *additive mixing* dikarenakan ketiga warna yang dipakai pada model adalah warna utama yang dapat dipersepsi oleh manusia yaitu warna Merah, hijau, dan biru yang bila digabung menciptakan warna kuning antar merah dan hijau, warna cyan antar biru dan hijau, warna magenta antar merah dan biru, dan warna putih campuran antar ketiga warna tersebut (Stones dkk, 2008, h.10).

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



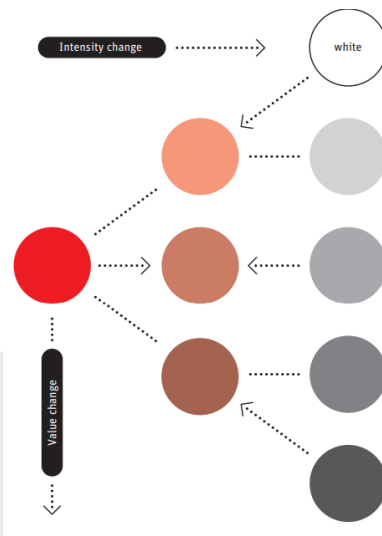
Gambar 2.3 Subtractive Mixing (CMY Model)
Sumber: Color Design Workbook (Stones dkk, 2008)

Semua warna yang terdapat pada sebuah obyek fisik memiliki ciri karakteristik untuk menyerap dan memantulkan gelombang cahaya warna. nama *subtractive mixing* digunakan untuk model ini dikarenakan manusia hanya dapat mencerna gelombang cahaya warna yang dipantulkan oleh sebuah obyek yang berwarna tersebut, sedangkan gelombang warna yang diserap tidak dapat dicerna oleh mata, dan proses tersebut dinyatakan sebagai *subtractive*. Pada model CMY terdapat dua kelompok warna primer yaitu, *primary colours* untuk desainer berupa RGB, dan *primary colours* untuk printer yaitu CMY dengan tinta transparan yang terdiri atas warna *cyan*, *magenta*, *yellow*, serta digabung dengan warna *black* yang diwakili dengan K menciptakan kelompok warna CMYK. Dengan pengelompokan warna transparan ini ketiga warna tersebut menciptakan ketiga warna yang dapat dicerna oleh mata, dimana warna cyan dan magenta menciptakan warna biru, warna magenta dan kuning menciptakan warna merah, warna cyan dan kuning yang menciptakan warna hijau, dan campuran semua warna primer menciptakan warna yang menyerap semua gelombang cahaya yaitu hitam (Stones dkk, 2008, h.11).



Gambar 2.4 Subtractive Mixing (RYB Model)
 Sumber: Color Design Workbook (Stones dkk, 2008)

Model ini kerap digunakan oleh kelas seniman sebagai pengelompokan warna dasar, model warna ini menggunakan warna yang lebih pekat dan menggunakan warna *RYB* atau *red*, *yellow*, dan *blue* sebagai ketiga warna utama yang bila dicampur menciptakan warna sekunder yaitu warna ungu yang diciptakan antar warna merah dan biru, warna hijau campuran antar biru dan kuning, serta warna oranye yang dicampur antar warna merah dan kuning, Dan seperti model *subtractive* sebelumnya bila semua warna dicampur menjadi satu maka akan tercipta warna hitam. Ketiga warna sekunder yang terdapat pada model menunjukkan warna warna yang dapat diraih dengan berbagai metode pencampuran warna dimana RGB menciptakan CMY sebagai sekunder, dan CMY menciptakan RGB sebagai sekunder. Warna yang terdapat pada model ini memiliki karakteristik dimana warna yang dihasilkan memiliki kualitas yang lebih pekat dan kusam dibanding model RGB dan CMY (Stones dkk, 2008, h.11).



Gambar 2.5 Properties of Colors Chart
Sumber: Color Design Workbook (Stones dkk, 2008)

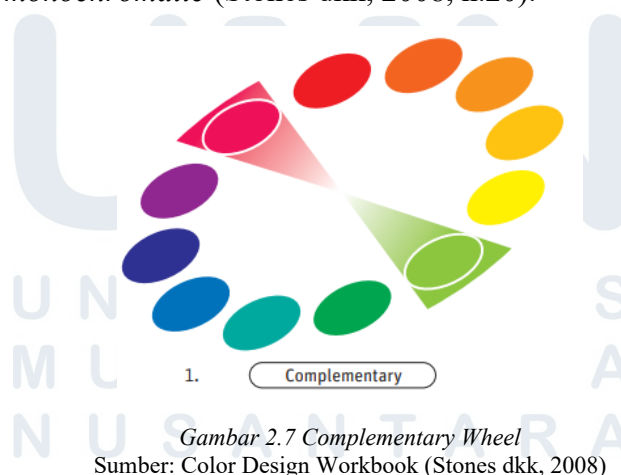
Setiap warna mau itu menggunakan model *additive* atau *subtractive* memiliki *property*. sifat tersebut diukur dan didefinisikan secara mandiri untuk menjabarkan dan menjelaskan karakteristik warna tersebut dengan lengkap. secara subjektif warna dijabarkan menjadi 3 yaitu *hue*, *saturation* dan *brightness* atau USB (Stones dkk, 2008, h.12).



Gambar 2.6 Chart of Colour Properties
Sumber: Color Design Workbook (Stones dkk, 2008)

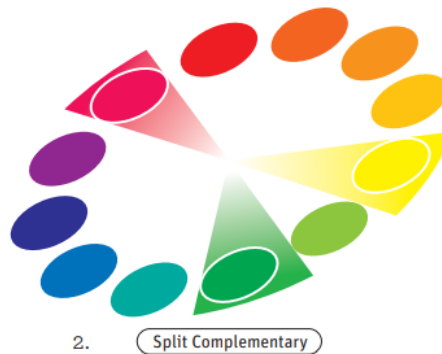
Hue adalah indikasi posisi warna pada sebuah *colourwheel*, warna tersebut adalah warna dominan yang termasuk primer dan sekunder seperti merah, kuning, hijau, ungu, biru, dan hijau. Contoh dari *hue* adalah ketika melihat sebuah warna dapat ditinjauakan bahwa warna biru tersebut dapat

dinyatakan sebagai warna biru kehijauan. *Saturation* adalah sebuah karakteristik pada warna yang menjelaskan kekuatan, kepekatan, dan kemurnian dari sebuah warna. *Saturation* dari warna dapat ditinjau dari inklusi warna putih dan hitam yang mengubah kekuatan dan kemurnian warna. Sebuah warna yang cerah menunjukkan bahwa warna tersebut memiliki tingkat *saturation* yang tinggi, sedangkan warna yang pudar atau kusam memiliki tingkat *saturation* yang rendah. *Brightness* atau *value* dari sebuah warna adalah nilai dari keterangan dan kegelapan dari sebuah warna perihal ini dapat dilihat pada warna yang kerap dinyatakan dengan nilai keterangan seperti warna biru gelap atau biru terang. *Value* dari sebuah warna dapat diubah dengan mencampurkan warna dengan putih yang menciptakan *tint* atau hitam yang menciptakan *shade* (Stones dkk, 2008, h.12-13). Dinyatakan oleh Stones bahwa sekelompok warna yang memiliki campuran dan hubungan yang baik hendak itu kelompok warna yang memiliki *hue* yang sama, atau kelompok warna yang memiliki kontras dinamakan sebagai *color harmonies*. Gabungan atau pengelompokan warna tersebut terbagi menjadi enam *relationships* yaitu *complementary*, *split complementary*, *double complementary*, *analogous*, *triadic*, dan *monochromatic* (Stones dkk, 2008, h.20).



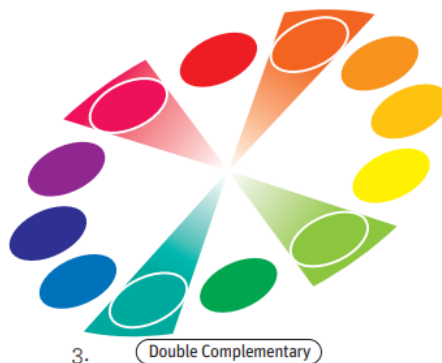
Complementary colours atau warna komplementer adalah kedua warna yang berada tepat pada sisi lain masing masing. Kedua warna tersebut menggambarkan hubungan yang paling kontras antar kedua warna,

penggunaan gabungan warna tersebut memberikan mata sebuah visual yang menarik dan mencolok (Stones dkk, 2008, h.21).



Gambar 2.8 Split Complementary Wheel
Sumber: Color Design Workbook (Stones dkk, 2008)

Split complementary adalah kelompok warna yang saling berhadapan tetapi didampingin dengan kedua warna dengan posisi yang terbagi dengan rata dari komplementer warna utama. Perihal ini menciptakan warna yang kontras tetapi dengan tonasi yang lebih halus (Stones dkk, 2008, h.21).



Gambar 2.9 Double Complementary Wheel
Sumber: Color Design Workbook (Stones dkk, 2008)

Double complementary adalah penggunaan dua pengelompokan warna komplementer. Menggunakan *colour harmonies* ini menghasilkan hubungan warna dengan kontras yang sangat kuat, tetapi akibat kontras tersebut tidak semua gabungan warna menghasilkan gabungan yang indah. Oleh karena itu penyebaran atau pembagian warna menggunakan *double complementary* harus dibedakan untuk menghindari kombinasi dan kontras yang buruk (Stones dkk, 2008, h.21).

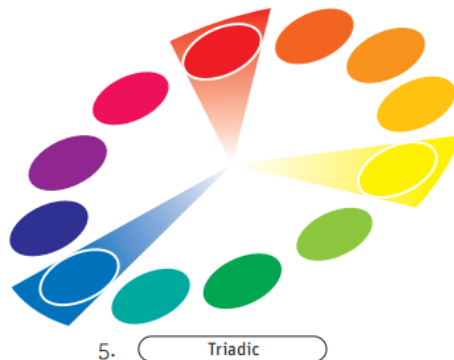


4. Analogous

Gambar 2.10 Analogous Wheel

Sumber: Color Design Workbook (Stones dkk, 2008)

Analogous color harmony adalah kombinasi dari kelompok warna yang kerap berdampingan antar satu sama lain. Kombinasi warna analog menciptakan gabungan warna yang nyaman bagi mata untuk dinikmati (Stones dkk, 2008, h.21).

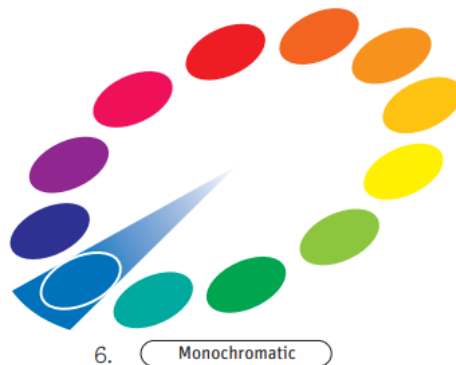


5. Triadic

Gambar 2.11 Triadic Wheel

Sumber: Color Design Workbook (Stones dkk, 2008)

Kombinasi *Triadic* adalah pengelompokan ketiga warna dengan jarak spasi yang rata antar satu dengan yang lain. Penggunaan *triadic* dengan warna primer menghasilkan kombinasi yang kontras buruk, oleh karena itu disarankan untuk menggunakan warna sekunder atau tertier untuk kombinasi *triadic* yang menghasilkan kombinasi warna halus, dan nyaman. Yaitu *triad* dimana kedua dari 3 warna tersebut memiliki warna primer yang sama seperti ungu dan oranye yang memiliki warna merah didalamnya (Stones dkk, 2008, h.21).

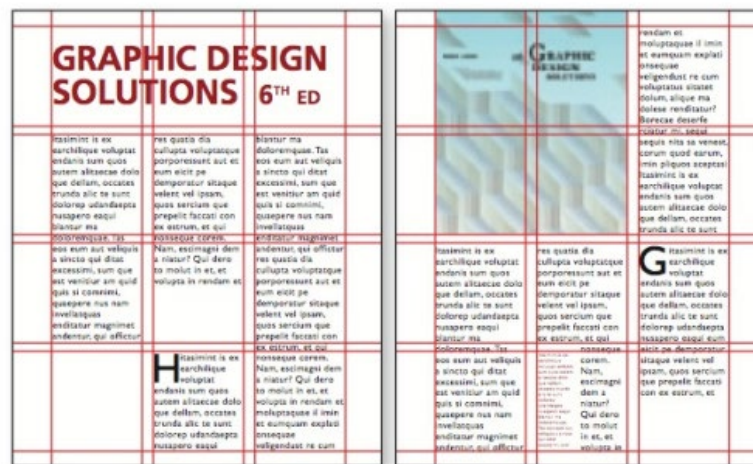


Gambar 2.12 Monochromatic Wheel
Sumber: Color Design Workbook (Stones dkk, 2008)

Colour harmonies monochromatic adalah pengelompokan warna dengan menggunakan *tints* dan *shade* dari satu warna. Penggunaan kelompok warna ini menciptakan kombinasi yang selaras antar warna (Stones dkk, 2008, h.21). Menurut Stones akibat bagaimana manusia berinteraksi dengan warna yaitu melalui fisik, mental, serta melalui emosi warna dapat memiliki makna. *Colour symbolism* adalah asosiasi warna terhadap sebuah konsep atau pengertian. Perihal ini dapat dilihat dimana warna merah kerap dikaitkan dengan perihal seperti cinta, panas, kekuatan, kejahatan, dan lainnya lagi (Stones dkk, 2008, h.26). Menurut Landa sebuah ikon atau *signs* memiliki fungsi dalam penjelasan terhadap konsep untuk mudah dimengerti, contoh yang dapat dilihat adalah berupa visual *stickman* pada kamar mandi yang menandakan lokasi penempatan Individu berkelamin laki laki dan Perempuan, Dinyatakan bahwa sebuah *icon* adalah representasi visual dari sebuah konsep, aksi, atau obyek. Sebuah ikon kerap memiliki kualitas yang selaras terhadap perihal yang direpresentasikan, atau setidaknya memiliki karakteristik yang berkaitan. Pendekatan visual dari ikon dapat dilakukan dengan fotografi, elemen visual seperti kaca pembesar sebagai penanda fungsi zoom, *arbitrary* seperti tanda radioaktif, dan simbolik seperti gambar visual petir sebagai penanda Listrik (Landa, 2010, h.113).

2.4.2 Grid

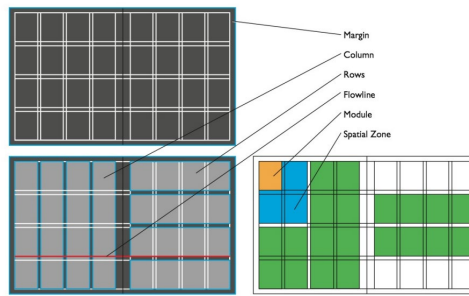
Menurut Landa *grid* adalah sebuah panduan komposisi terdiri atas garis vertikal dan horizontal yang menciptakan perpisahan melalui *column* dan *margin*. Sebuah *grid* digunakan untuk menata tulisan dan gambar dengan rapih mau itu untuk buku, situs online, ataupun media visual lainnya lagi (Landa, 2010, h.163).



Gambar 2.13 Multicolumn Grid

Sumber: *Graphic Design Solutions, 6th Edition* (Landa, 2019)

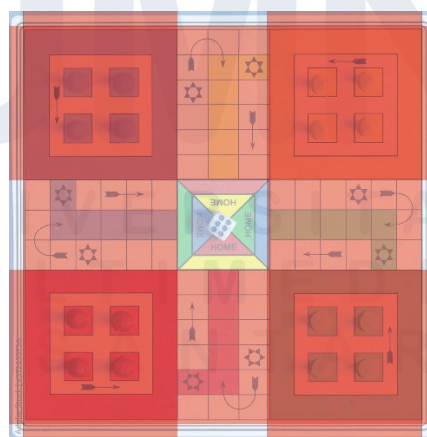
Bergantung dengan proporsi dan kebutuhan media yang dirancang kuantitas kolom yang digunakan dapat diakomodasikan untuk implementasi elemen visual atau tipografi dari media. *Column* pada *grid* adalah sebuah barisan vertikal yang digunakan untuk Menyusun elemen desain seperti teks dan gambar. Saat menerapkan kolom yang memiliki kuantitas lebih dari satu, kelebaran dari kolom dapat bervariasi atau memiliki kelebaran serasi. Sebuah atau kolom yang berjumlah lebih dapat digunakan untuk hanya menyusun teks, gambar, ataupun keduanya. Sebuah grid yang berisikan atas beberapa kolom akan memiliki spasi antar masing *colum*, perihal tersebut dinamakan *column intervals* (Landa, 2010, h.167).



Gambar 2.14 Grid Anatomy

Sumber: *Graphic Design Solutions, 6th Edition (Landa, 2019)*

Flowlines adalah pembagian barisan horizontal pada sebuah *grid*. Barisan ini memiliki fungsi untuk pembantuan aliran visual, perihal ini dapat dirancang jarak yang serempak dan masing masing *unit* yang terciptakan akibat spasi tersebut dinamakan *modules*. Sebuah modul adalah elemen yang terciptakan ketika *vertical column* dan *horizontal flowlines* melakukan interseksi. Modul memiliki fungsi sebagai arahan penempatan sebuah teks atau gambar, dan perihal tersebut dapat dilakukan lebih dari satu *module*. Ketika sebuah desainer merancang pengelompokkan terhadap beberapa modul pada sebuah *grid*, akan terbentuk sebuah elemen atas nama *spatial zone*. Zona tersebut adalah gabungan dari beberapa modul untuk menciptakan sebuah spasi untuk mengimplementasikan elemen teks dan gambar pada sebuah media (Landa, 2010, h.168).



Gambar 2.15 Grid Board game Ludo King

Bila diaplikasikan terhadap sebuah *media board game*, *grid* dapat digunakan sebagai perpisahan bagian elemen permainan dengan seimbang. Melalui papan *ludo king* yang telah dipaparkan dapat ditarik bahwa melalui

grid permainan papan tersebut terbagi menjadi beberapa bagian, terdapat empat bagian kotak *players* pada keempat sudut papan, serta terdapat bagian *road* atau jalan pada *spatial zones* antar *column*, dan serta terdapat bagian tujuan utama permainan yang terletak pada bagian tengah papan yang tercipta antar *columns* dan *spatial zones* pada *grid* menciptakan pembagian dan penyusunan papan yang rapih, seimbang, dan serta mudah untuk dibaca.

2.4.3 Character Design



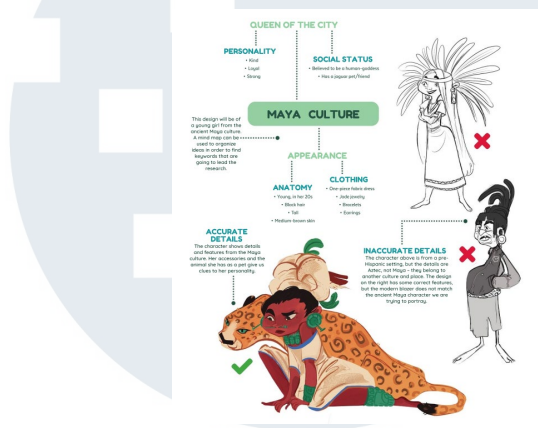
Gambar 2.16 Character Cast Sheet

Sumber: *Fundamentals of Character Design* (Bishop dkk, 2020)

Tokoh atau karakter diperlukan pada sebuah media untuk menyampaikan cerita dan untuk mengaitkan Pengguna terhadap sebuah media. Oleh karena itu diperlukan perancangan karakter yang menarik. Dinyatakan oleh Bishop bahwa sebuah cerita yang baik sudah tentunya memiliki karakter yang baik, perihal ini dikarenakan sebuah tokoh adalah subyek yang mewakili dan menjalani cerita yang ingin disampaikan (Bishop dkk, 2020, h.12). Tokoh yang memiliki desain visual yang menarik dan personalitas yang menyenangkan dapat meningkatkan kualitas media yang ingin disampaikan terhadap Pengguna, perihal ini dikarenakan karakter dengan kualitas tersebut dapat menarik hati dan membangun koneksi dengan Pengguna secara emosional mau itu dikarenakan relatibiliatas, atau kekaguman, karakter yang dapat menghasilkan emosi positif adalah sebuah tokoh dengan desain yang baik (Bishop dkk, 2020, h.14).

2.4.3.1 Character Development

Menurut Bishop perancangan sebuah karakter harus memiliki elemen yang melahirkan sebuah karakter yang memiliki kehidupan dan serta unik, perihal ini dapat dijalankan melalui *story*, *appearance*, dan *inspiration* dari karakter yang dirancang. Dalam perancangan sebuah karakter diperlukan *development* atau pembangunan karakter tersebut dari dasar, dan langkah utama yang dilakukan adalah untuk menjalankan proses *research*. (Bishop dkk, 2020, h.36)



Gambar 2.17 Character Research and Ideation
Sumber: *Fundamentals of Character Design* (Bishop dkk, 2020)

Pada tahapan ini dijalankan sebuah fase pertanyaan, seperti “*who are they? Where are they? How do they look?*” dimana melalui pertanyaan tersebut sebuah karakter dapat dibangun. Melalui tahapan ini serta dilakukan riset terhadap arti simbolis atau budaya yang ingin diterapkan kedalam karakter yang dirancang. (Bishop dkk, 2020, h.36-38).

a. Ideation

Dinyatakan oleh Bishop bahwa terdapat proses *ideation* didalam perancangan sebuah desain karakter. Pada tahapan ini dijalankan fase pembayangan visualisasi karakter, perihal ini dijalankan melalui riset yang telah dijalankan terlebih dahulu mengenai karakter yang dirancang setelah itu dijalankan fase sketsa wujud sebuah karakter. Pada fase ini ditentukan penggambaran dasar *appearance* dari sebuah karakter, postur tubuh

karakter, serta *colour palette* yang digunakan untuk karakter tersebut untuk menciptakan desain dari sebuah karakter (Bishop dkk, 2020, h.48-50).

b. Character Story

Menurut Bishop terdapat dua komponen yang harus diingat saat mendesain sebuah karakter yaitu apakah cerita mereka dan bagaimana cara menyampaikan cerita tersebut pada desain mereka, apakah cerita mereka memiliki efek dalam bagaimana dirinya mempresentasikan dirinya sendiri? Apakah hal tersebut memiliki efek terhadap sifat mereka? Perihal tersebut yang membuat karakter yang dirancang berasa hidup. Serta terdapat apakah fungsi mereka didalam cerita dan apakah mereka terasa seperti mereka berasal pada dunia yang dirancang. Dengan komponen ini karakter yang didesain akan membuat dirinya *believable* dan *memorable* (Bishop dkk, 2020, h.16).

c. Who?, how?, where?

Pembangunan karakter ini dapat dibagi menjadi lima pertanyaan. *Who are they?* Pertanyaan ini memiliki fungsi untuk menjelaskan relasi mereka didalam cerita, apakah mereka sebuah protagonis, antagonis, atau hanya sebuah *background character*. *How do they feel?* Perihal ini menanyakan bagaimana karakter berinteraksi dan berasa pada skenario yang sedang mereka hadapi, apakah mereka marah bila tidak ada yang mendengarnya, apakah mereka akan menangis bila tersesat, bagaimana cara mereka berteman. Segala hal tersebut memantu dalam membuat karakter yang dirancang berasa hidup, *relatable*, serta menghibur dan unik. Dan *where are they?* Pertanyaan ini menanyakan letak mereka pada sebuah cerita, apakah mereka hanya muncul diawal, atau mereka terus bermunculan sampai akhir. Dunia apa yang mereka hidupi dan dimana, perihal tersebut dapat membuat karakter yang dirancang lebih *believable* terhadap dunia yang dihidupi (Bishop dkk, 2020, h.18).

Menurut Myers manusia memiliki dua metode dalam mengamati dunia, dimana terdapat individu yang mengamati melalui *sensing* atau perasaan dimana individu tersebut menggunakan kelima indera

yang dimilikinya untuk mengalami dan mengamati dunia. Metode kedua yang digunakan dalam mengamati dunia adalah *intuition* atau intuisi, perihal tersebut dilakukan melalui pemikiran yang menggabungkan informasi dan asosiasi informasi terhadap dunia yang diamati. Kontribusi pola pemikiran ini memiliki efek terhadap bagaimana sebuah individu berkerja, seperti bagi seseorang yang merujuk terhadap *sensing* akan kerap masuk kedalam industri desain, dan individu yang merujuk terhadap *intuition* kerap masuk kedalam industri sains. (Myers dkk, 2010, h.2). Serta dinyatakan oleh Myers bahwa terdapat dua metode dalam bagaimana manusia mengambil keputusan. Sebuah individu yang merujuk terhadap penggunaan *thinking* atau pemikiran, dimana akan digunakan logika sebagai metode utama dalam mengambil keputusan. Serta terdapat individu yang merujuk terhadap metode *feeling* atau perasaan dimana dirinya akan mengambil keputusan melalui emosi atau perihal yang subjektif. (Myers dkk, 2010, h.3).

Melalui metode dalam bagaimana individu mengambil keputusan dan mengamati dunia, dirancang pengelompokan karakteristik sebagai indikasi perilaku dan sifat sebuah individu. Pengelompokan *thinking* dan *feeling* atau *TF* bertingkah mandiri dari pengelompokan *Sensing* dan *Intuition* atau *SN*. Pengelompokan tersebut dapat bergabung untuk menciptakan empat kombinasi, yaitu *ST* (*Sensing plus Thinking*) dimana sebuah individu kerap menggunakan *sensing* untuk mengamati dan *thinking* untuk mengambil keputusan, *SF* (*Sensing plus Feeling*) dimana kerap digunakannya *sensing* untuk mengamati dunia dan menggunakan *feeling* untuk mengambil keputusan, *NF* (*Intuition plus Feeling*) dimana sebuah individu kerap menggunakan *intuition* untuk mengamati dunia tetapi menggunakan *feeling* untuk mengambil keputusan, dan *NT* (*Intuition plus Thinking*) dimana kerap digunakannya *intuition* untuk mengamati dunia dan digunakannya *thinking* ketika mengambil sebuah keputusan. (Myers dkk, 2010, h.4-6).

Menurut Myers manusia serta memiliki dua orientasi kehidupan yaitu *I* atau *introverts* dan *E* atau *extroverts*. Bagi individu yang bersifat

introverted akan kerap terpaku terhadap kehidupan *innerworld* dimana dirinya akan mendahulukan kehidupan didalam dirinya sendiri, sedangkan bagi yang bersifat *extroverted* mereka akan terpacu terhadap kehidupan luar seperti berinteraksi dengan orang lain disekitarnya. (Myers dkk, 2010, h.7).

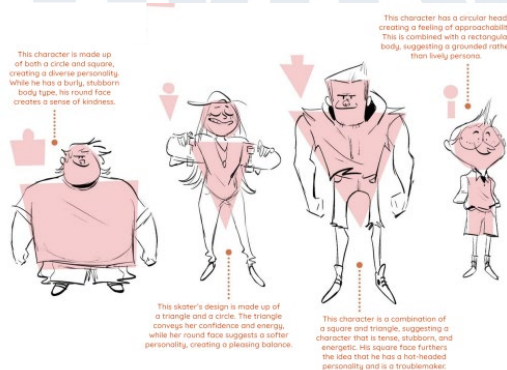
2.4.3.3 Character Shape Language

Simplifikasi bentuk untuk karakter memiliki impact yang besar untuk tokoh yang ingin dirancang, dikarenakan melalui simplifikasi elemen yang terdapat pada karakter akan disimplifikasi sampai sifat dasar tokoh, mendorong sifat tersebut lebih kuat pada visual karakter.



Gambar 2.18 Character Distinct Silhouette
Sumber: *Fundamentals of Character Design* (Bishop dkk, 2020)

Pada proses perancangan *character* fokus terhadap elemen atau unsur yang membuat karakter tersebut dirinya, dan salah satu metode yang mudah adalah menggunakan *shapes* atau bentuk. Dan bila perihal tersebut dilakukan dengan baik bayangan atau *silhouette* dari karakter akan mencolok dan unik (Bishop dkk, 2020, h.27).



Gambar 2.19 Character Shape Language
Sumber: *Fundamentals of Character Design* (Bishop dkk, 2020)

Bentuk dari sebuah karakter dapat menyampaikan pesan terhadap Pengguna mengenai sifat dari tokoh tersebut, perihal ini dapat

terjadi dikarenakan *shape language* dimana terdapat persepsi terhadap sifat antar bentuk. *Shape language* dapat membantu dalam penyampaian visual karakter melalui pendorongan sifat melalui bentuk dari sebuah tokoh, setiap bentuk memiliki sifat dan karakteristik yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah cerita seperti ekspresi dari sebuah karakter, dan personalitas. Secara dasar bentuk yang digunakan dalam *shape language* dibagi menjadi 3 yaitu *circle*, *square*, dan *triangle*. karakter dengan bentuk bulat atau *circle* menyampaikan pergerakan konstan, energi, dan kehidupan, serta menyampaikan keseluruhan, koneksi, dan kesederhanaan. Oleh karena itu penggunaan *shape language* dari *circle* dapat menciptakan karakter dengan kesan *innocence*, *vulnerability*, *approachable*, dan serta *friendly*. Bentuk *square* dalam *shape language* mewakili sifat kokoh, berat, dan dalam perspektif yang berbeda membosankan. Bentuk ini tidak memberikan gambaran yang *flashy* atau menakjubkan. Karakter dengan bahasa bentuk *square* memberikan kesan yang *stubborn*, *confident*, *grounded*, dan *strong*. Bentuk segitiga atau *triangle* dalam *shape language* memberikan pesan energi, kegirangan, dan bahaya. Bentuk ini dapat digunakan untuk menyampaikan kesan amarah, ketegangan, dan pergerakan. Walaupun bentuk *triangle* kerap digunakan untuk karakter bersifat jahat, bentuk ini serta memberikan kesan *strength*, dan *confidence* (Bishop dkk, 2020, h.54).

2.4.3.4 Character Tone

Pada proses perancangan *character design* intonasi dari visual untuk tokoh yang dirancang harus di ingat. Ketika mendesain sebuah tokoh untuk anak kecil dan dewasa sudah tentunya terdapat perbedaan dalam pendekatan, dan bila perihal tersebut dilakukan secara kurang efektif maka *tone* dari desain dapat tidak selaras dengan target yang ingin ditujukan. Serta harus diingat bahwa *design trend* untuk target bukanlah pedoman, perihal mengenai intonasi design tergantung dengan target yang ingin ditujukan, seperti terdapat target dewasa yang menyukai visual yang imut dan lucu, serta terdapat anak kecil yang menyukai visual *edgy* (Bishop dkk, 2020, h.24).

Maka melalui teori yang telah dipaparkan mengenai ilustrasi, Penulis dapat memakai pembahasan sebagai panduan dalam merancang visual media informasi *edutainment*. Melalui warna, desain karakter, dan *layout* untuk merancang media pembelajaran yang edukatif dan serta menyenangkan.

2.5 Storytelling

Menurut Cron sebuah cerita bukan hanya mengangkat sebuah *plot* atau perihail yang telah terjadi kepada seseorang, tetapi sebuah *story* adalah sesuatu yang menunjukkan bagaimana sebuah pengalaman mengubah sebuah individu, yang dibagi menjadi beberapa bagian yang mudah dimengerti, yaitu “*what happens*” atau *plot*, “*someone*” yaitu *protagonist*, “*goal*” atau *story question*, dan “*changes*” yaitu inti dari cerita. Menurut Cron cerita adalah mengenai bagaimana diri dan dunia mengalami pengalaman, yang berarti bahwa sebuah cerita adalah perjalanan perubahan yang internal terhadap sebuah individu. (Cron, 2012, h.19). Menurut McKee sebuah cerita membujuk kreasi yang akan menggairahkan target terhadap media, sebuah *story* adalah pengalaman yang manusiawi yang menceritakan pengalaman yang telah dialami oleh berbagai individu dimana melalui penyampaian cerita tersebut pengguna atau target dapat mengenal pengalaman tersebut (McKee, 2005, h.3-5).

Menurut Gottschall sebuah cerita memiliki efek yang besar pada kehidupan manusia, perihail ini dapat dilihat melalui penciptaan agama yang menyampaikan pesan melalui penceritaan pengalaman sebagai pembelajaran yang mengubah kepercayaan dan perilaku pengikutnya. Dinyatakan bahwa cerita dapat memberikan manfaat seperti dalam penciptaan identitas sebuah kelompok, serta terdapat manfaat dalam penyampaian pembelajaran moral, dan cerita dapat memiliki manfaat sebagai media yang mendorong pesan pembelajaran moral. (Gottschall, 2012, h.95-96). Menurut McKee sebuah cerita dapat menciptakan hubungan emosional yang erat terhadap target yang ditujukan melalui karakter yang *relatable*, dan cerita yang menyentuh. Melalui elemen tersebut sebuah cerita dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau pembelajaran yang ingin disampaikan

terhadap khalayak umum, bahkan menantang *the status quo* atau pengetahuan yang telah dipercaya seumur hidup. (McKee, 2005, h.20-21).

Maka Melalui teori yang telah dipaparkan dapat ditarik bahwa sebuah cerita dan penyampaian dari cerita dapat digunakan untuk menyampaikan pengalaman yang menyentuh dan manusiawi. Sebuah cerita serta memiliki manfaat sebagai penyampaian pembelajaran melalui penyampaian pengalaman yang menarik erat emosi dari pengguna.

2.6 Penelitian yang Relevan

Studi penelitian relevan dijalankan terhadap perancangan yang telah diciptakan untuk diperoleh panduan dalam proses perancangan media yang ditujukan. Melalui penelitian ini serta digunakan untuk menemukan *niche* dari media yang dirancang. Penelitian perancangan yang dipastikan memiliki pendekatan terhadap topik yang diangkat yaitu media yang membahas permasalahan penanganan korban perundungan. Berikut studi yang ditemukan:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No	Judul Penelitian	Penulis	Hasil	Kebaruan
1	Perancangan Platform Pengaduan Perundungan Berlandaskan Buktimenggunakan Metode Agile	Rusydi dkk., (2022)	<p>Dirancangan sebuah <i>platform</i> untuk Individu melaporkan kejadian perundungan, dan mendapatkan sesi konsultasi serta fitur artikel edukasi mengenai perundungan. <i>Platform</i> tersebut berlandaskan bukti. Melalui pengujian yang dijalankan, <i>platform</i> pelaporan kejadian perundungan sudah berjalan dengan</p>	<p>Merancang sebuah <i>platform Progressive Web App</i> dimana Individu dapat melaporkan kejadian perundungan yang terjadi dan mempelajari perihal perundungi melalui artikel yang disediakan.</p>

			lancar dan benar, dengan terciptanya sebuah <i>space</i> untuk mengadu permasalahan yang dihadapi.	
2	PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANTI-PERUNDUNGAN DI SEKOLAH DASAR	Rahayu and Wicaksono (2023)	Dirancang sebuah media pembelajaran dalam bentuk komik digital mengenai pencegahan perundungan pada sekolah dasar. Komik yang disebarkan diberi validasi oleh ahli media yang bernilai 86,7% dan oleh ahli materi dengan nilai 92,3. Serta ditunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan komik digital memiliki hasil yang positif, melalui uji coba ditemukan bahwa terhadap siswa kelas rendah memiliki respon sebesar 94,35%, terdapat siswa kelas tinggi memiliki respon sebesar 95,41%, dan respon yang tersedia oleh guru memiliki nilai sebesar 95,45%.	Merancang sebuah media pembelajaran edukatif mengenai anti perundungan pada sekolah dasar melalui komik digital.
3	Molly Polly: Permainan Berbasis Media	Makateni dkk (2021)	Dirancang sebuah media pembelajaran	Dirancang sebuah media pembelajaran

	Pembelajaran untuk Menedukasi Anti Perilaku Perundungan		anti pelaku perundungan, atau mencegah perundungan, melalui media permainan papan atas nama molly polly. Setelah dilakukan uji coba media ditemukan bahwa terdapat perubahan perilaku terhadap target yang memainkan permainan, menandakan media yang dirancang memiliki dampak yang positif dan efektif.	berbentuk permainan <i>board game</i> atas nama Molly Polly, yang mengajarkan pencegahan perundungan melalui metode bermain.
--	---	--	--	--

Melalui penelitian yang dijalankan oleh penulis, ditemukan bahwa mayoritas topik yang diangkat mengenai perundungan memiliki kuantitas yang minim mengenai pembahasan pemulihan korban perndungan. Topik yang kerap ditemukan adalah mengenai pencegahan perundungan atau *anti bullying*. Serta ditemukan informasi yang dapat memberikan manfaat terhadap perancangan Penulis adalah mengenai ruang bagi Korban untuk membuka diri, dimana mereka dapat menceritakan dan mencari sebuah bantuan seperti media platform pengaduan perundungan yang dirancang oleh Rusydi pada tahun 2022. Serta ditemukan melalui perancangan bahwa media penyampaian informasi yang memiliki sifat untuk menghibur memiliki efektifitas yang tinggi, seperti perancang media permainan papan pencegahan perundungan oleh Makkatenni pada tahun 2021, dan media informasi dalam bentuk komik digital yang dirancang oleh Rahayu and Wicaksono pada tahun 2023. Melalui penelitian ini informasi yang didapatkan dapat dijadikan panduan dalam perancangan media informasi *edutainment* Penulis.