

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Turow (2020) dalam buku “*Media Today: Mass Communication in Converging World 7th Edition*” menjelaskan, bahwa media adalah sebuah *platform* atau sarana yang digunakan oleh industri dengan tujuan untuk menciptakan dan menyebarkan informasi, serta dapat disebar melalui berbagai jenis media (h. 3). Penyebaran informasi dapat langsung ke berbagai jenis media sekaligus atau biasa disebut dengan *Media Convergence*, di mana satu media dengan yang lainnya saling terhubung, contoh: ketika kita menransfer album musik ke dalam laptop, ponsel, tablet dan lainnya (h. 4).

2.1.1 Fungsi Media Informasi

Zinovyeva (2021) dalam jurnalnya yang berjudul “*Politization of Media Space as an Effective Tool for New Information Product*” mengatakan, bahwa dalam satu dekade terakhir perkembangan penyebaran informasi telah berubah. Beliau juga menjelaskan, bahwa dengan penurunan pengaruh media tradisional menjadi media *audiovisual* di era modern ini menjadi sangat penting untuk penyebaran informasi secara luas.

Turow (2020) dalam buku “*Media Today: Mass Communication in Converging World 7th Edition*” mengatakan, bahwa media digunakan untuk saling terhubung antar satu dengan lainnya melalui informasi seperti musik, politik, perang, dan lainnya. Dalam bukunya, fungsi dari media informasi dibagi menjadi 4, yaitu *Enjoyment*, *Companionship*, *Surveillance*, dan *Interpretation* (h. 14).

1. *Enjoyment*

Enjoyment atau hiburan adalah sebuah kebutuhan dasar manusia, di mana di dalamnya terdapat berbagai hiburan yang tersalurkan melalui media informasi. *Enjoyment* dapat berupa

menonton program televisi, mempelajari Alkitab, menyelesaikan teka-teki silang dalam koran dan lainnya yang memberikan rasa kepuasan tersendiri (h. 14).

2. *Companionship*

Companionship atau persahabatan adalah ketika media informasi membawakan rasa kebersamaan kepada orang-orang yang kesepian dan sendirian, contohnya adalah orang yang sakit di rumah sakit atau orang tua yang mendapatkan rasa kebersamaan ketika menonton pertandingan olahraga kesukaannya atau mendengarkan musik yang memberikan rasa nostalgia. Selain itu, *Companionship* juga dapat menggambarkan hubungan psikologis dari pengguna media dengan selebriti yang mereka kenal melalui media, contohnya adalah ketika seorang aktor terkenal mengunggah sesuatu di akun media sosial mereka yang membuat penggemarnya merasa mendapatkan pengetahuan atau hubungan dengan aktor tersebut (h. 15).

3. *Surveillance*

Surveillance atau pengawasan adalah ketika pengguna media menggunakan media informasi untuk mempelajari apa yang sedang terjadi di dunia. Contohnya adalah ketika menyalakan radio atau televisi untuk melihat berita terkini, melihat *Google Weather* untuk melihat ramalan cuaca, mencari tahu mengenai tiket konser dan lainnya (h. 15).

4. *Interpretation*

Interpretation atau interpretasi adalah ketika media digunakan untuk menentukan tindakan apa yang harus diambil setelah menerima sebuah informasi atau ketika seseorang mencoba untuk mencari alasan mengapa suatu hal terjadi. Contohnya adalah, mencari tahu mengenai opini orang lain

terhadap sebuah album yang baru rilis, bagaimana cara membesarkan anak, dan lainnya (h. 15).

2.1.2 Jenis Media Informasi

Dalam jurnalnya yang berjudul *“From Ink to Pixels: Navigating the Terrain of Print Media and Digital Media in the Modern Era”* Soundarapandian (2024) menjelaskan, bahwa natur dari literasi sangat cepat berubah semenjak teknologi modern masuk ke dalam kehidupan manusia. Media yang sebelumnya hanya media cetak telah mulai digantikan dengan media baru, yaitu media digital. Turow (2020) dalam buku *“Media Today: Mass Communication in Converging World 7th Edition”* menjelaskan, bahwa media digital dipecah menjadi menjadi beberapa media sebagai berikut.

1. Media Digital

Sounarapandian (2024) menjelaskan, bahwa media digital adalah media yang membuat penyebaran secara instan ke mana pun dengan bantuan koneksi internet dan mendukung berbagai jenis elemen, seperti vidio, audio, animasi dan interaktif. Oleh karena itu, penyebaran informasi dengan media digital jauh lebih cepat dibandingkan dengan media tradisional, seperti koran, surat, dan lainnya. Turow (2020) menjabarkan media digital sebagai berikut.

i. Internet

Internet adalah sistem global jaringan komputer yang dapat diakses secara pribadi, publik, akademik, bisnis, dan pemerintah yang saling menghubungkan miliaran pengguna di seluruh dunia. Tujuan dari jaringan ini adalah untuk membuat sebuah koneksi atau jaringan yang saling menghubungkan antara komputer, meskipun jika sebagian dari sistem hancur akibat perang. Sistem koneksi internet berbeda dengan koneksi telepon yang menggunakan impuls listrik (h. 177).

ii. Radio Modern

Radio modern adalah industri *streaming* audio yang disajikan kepada audiens melalui media teknologi dengan basis terhubung melalui internet, berbeda dengan radio tradisional yang terhubung melalui sinyal radio (h. 315). Selain itu, radio adalah sebuah media komunikasi yang dikembangkan berdasarkan peran sosialisasi, legalitas, dan organisasi terhadap teknologi (h. 317). Radio-radio dahulu menggunakan sinyal frekuensi FM dan AM dalam melakukan *broadcasting* (h. 320)

iii. Televisi

Penyiaran televisi adalah gambar visual yang dipindai dan ditransmisikan, biasanya disertai dengan rekaman suara dalam bentuk gelombang elektromagnetik, yang ketika diterima dapat diubah menjadi gambar visual. Kronologi menyatakan bahwa kata “televisi” sudah digunakan sejak tahun 1907 pada majalah *Scientific American* (h. 384). Pada awalnya, televisi menampilkan video secara hitam dan putih, kemudian berwarna (h. 385).

iv. Video Game

Video game adalah produk hiburan yang ditenagai oleh *chip* komputer dan ditampilkan pada layar monitor yang membutuhkan audiens untuk mengalami dan berinteraksi dengan tantangan-tantangan tugas yang ada (h. 420-421). Pada masa kini, *video game* telah menjadi sangat populer dan dimainkan oleh 64% dari keseluruhan populasi di Amerika Serikat pada tahun 2017 (h. 424). Hardware dari *video game* ini dibagi menjadi *gaming consoles, desktop, handheld device, interactive television, mobile devices*, dan *virtual reality*.

Berdasarkan informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa media informasi merupakan sebuah objek dinamis yang digunakan oleh industri untuk menciptakan dan menyebarkan informasi, yang telah berevolusi melalui sebuah persatuan media di mana berbagai *platform* saling terhubung satu dengan lainnya. Pergeseran dari media cetak ke media digital telah mengubah seluruh informasi menjadi lebih instan dan interaktif, dengan bentuk-bentuk seperti internet, radio modern, televisi, dan *video games*. Dalam zaman serba modern ini, media tidak hanya berfungsi sebagai penyalur informasi berbentuk *audio visual* saja, tapi berperan juga dalam memenuhi kebutuhan psikologis dan sosial penggunanya melalui empat fungsi utama, yaitu memberikan *enjoyment, companionship, surveillance, dan interpretation*.

2.2 Visual Novel

Visual Novel adalah sebuah gim desain komunikasi visual yang dibuat dengan elemen-elemen dengan pilihan gaya visual yang beragam, dimulai dari desain karakter, desain grafis dan desain naratif yang disertai dengan cerita komunikatif yang interaktif (Dianta dkk., 2023). Carmingue (2021) menegaskan, bahwa *Visual Novel* dikenal oleh masyarakat luas sebagai gim yang berfokus pada narasi dan berasal dari Jepang.

Sebagai gim yang berasal dari Jepang, *Visual Novel* kebanyakan menggunakan style anime. *Visual Novel* dimainkan dengan cara membaca dialog atau narasi dan mengikuti alur cerita yang ada, di mana sebagian besar interaksi *Visual Novel* adalah melakukan klik atau tap (Dianta dkk., 2023). Menurut Finley (2022) *Visual Novel* adalah gim yang berdasarkan pada choice-based atau pilihan, di mana pemain akan memilih sendiri alur ceritanya, sehingga menghasilkan hasil yang berbeda (h. 29).

Selain itu, tentu saja visual novel tidak hanya tersusun atas berbagai komponen saja, tetapi juga diatur oleh prinsip-prinsip desain fundamental untuk menciptakan pengalaman yang efektif dan interaktif. Untuk menganalisisnya, dapat digunakan prinsip desain yang dibuat oleh Landa (2019) yang biasanya dikenal dengan istilah "*Welcome to My HAUS*", di mana HAUS ini merepresentasikan empat prinsip desain, yaitu *Hierarchy, Alignment, Unity, dan Space* (h. 25).

2.1.3 Genre *Visual Novel*

Visual Novel, seperti gim pada umumnya tentu memiliki genre dan *platform* yang beragam, seperti komputer, konsol, *web only*, dan *mobile*. Hal ini didukung oleh Finley (2022) yang menjelaskan, bahwa *Visual Novel* dipecah menjadi enam berdasarkan genre dan plotnya, yaitu *Kinetic*, *Hybrid Game with Visual Novel Elements*, *Romance Sub-Genre*, *Stat Raising*, *Dating Sims*, dan *Mobile VN*. Dengan informasi tersebut, *visual novel* dapat dimainkan dalam berbagai jenis *platform* dan berbagai jenis genre yang disukai oleh pemain.

1. Kinetic

Kinetic adalah jenis *Visual Novel* yang berbeda daripada yang lainnya. Hal ini dikarenakan *Kinetic Visual Novel* tidak memiliki cerita bercabang atau pilihan yang dapat menentukan plotnya, hanya ada satu plot secara linear saja (Finley, 2022). Salah satu contoh dari genre *Visual Novel Kinetic* adalah “*Highway Blossoms*” (h. 39).



Gambar 2.1 Tangkapan Layar *Highway Blossoms Gameplay*
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=9uwMqs9l1dY>

Highway Blossoms adalah gim berbentuk *kinetic* pendek dan berlatar di Amerika Barat Daya. Selain itu, gim ini menceritakan tentang Amber seorang gadis yang berusaha keras

untuk menyendiri dalam perjalanannya, hingga ia bertemu dengan seorang *hitchhiker* muda dan jurnal milik seorang penambang dari masa lampau. Gim ini dirilis pada tanggal 18 Juni 2016 oleh Studio *Elan*.

2. *Hybrid Game with Visual Novel Elements*

Beberapa gim di luar sana menggunakan cara penyampaian cerita dari *Visual Novel*, seperti sprite dari karakter saat berdialog, *textbox*, dan narasi (Finley, 2022). Beliau juga menjelaskan, bahwa fitur *storytelling* dari *Visual Novel* sering disertai dengan *gameplay* dari berbagai genre lainnya, seperti *action adventure*, strategi, dan simulasi. Salah satu contoh dari genre *hybrid* ini adalah “*Pyre*” (h. 40).



Gambar 2.2 *Pyre Gameplay*
Sumber: <https://www.youtube.com...>

Pyre adalah gim RPG berbasis *party* yang dibuat dan dipublikasikan oleh *Supergiant Games*. Gim ini pertama kali dirilis pada tanggal 26 Juli 2017 di Steam untuk Windows, MacOS, dan Linux. *Pyre* menceritakan sekelompok orang buangan yang berjuang menuju kebebasan melalui kompetisi-kompetisi kuno yang tersebar di sebuah purgatorium.

3. *Romance Subgenre*

Romance Subgenre sering kali digunakan dalam *Visual Novel*, di mana ada elemen dan rute untuk pemain agar dapat

beromansa dengan karakter NPC kesukaan mereka (Finley, 2022, h. 40). Beliau juga menjelaskan, bahwa *Romance Subgenre* ini dibagi menjadi lima jenis, yaitu *Otome*, *Bishoujo*, *Boy's Love/Yaoi*, *Yuri*, dan *Bara* (h. 40-43). Salah satu contoh *Romance Subgenre* adalah “*Mystic Messenger*” (h. 41)



Gambar 2.3 *Mystic Messenger Gameplay*
Sumber: <https://www.youtube.com...>

Mystic Messenger adalah gim otome atau simulasi kencan berorientasi untuk perempuan yang diproduksi oleh Cheritz. Gim ini pertama kali dirilis pada tanggal 8 Juli 2016 untuk Android, dan 18 Agustus untuk IOS. Gim ini menceritakan tentang seorang perempuan yang secara tidak sengaja mengunduh aplikasi *chatting* misterius yang ternyata membawanya masuk ke dalam sebuah grup *chat* rahasia.

4. *Stat Raising*

Finley (2022) menjelaskan, bahwa genre *Stat Raising* adalah jenis *Visual Novel* di mana pemain harus meningkatkan keterampilan atau atribut tertentu untuk dapat maju dalam permainan atau masuk ke cabang cerita tertentu. Genre ini sering kali melibatkan sistem jadwal atau kalender, di mana pemain

akan memilih aktifitas untuk meningkatkan statistik yang dibutuhkan untuk melanjutkan cerita (h. 44). Salah satu contoh dari *Visual Novel Stat Raising* adalah “*Royal Alchemist*” (h. 45).



Gambar 2.4 Tangkapan Layar *Royal Alchemist* Gameplay
Sumber: <https://nifty-visuals.itch.io/royal-alchemist>

Royal Alchemist adalah gim otome atau simulasi kencan untuk perempuan yang diciptakan dan dipublikasikan oleh *Nifty Visuals*. Gim ini dirilis pada tanggal 1 May 2020 di Windows, MacOS, dan Linux. *Royal Alchemist* menceritakan mengenai seorang perempuan yang berperan menjadi seorang *alchemist* kerajaan yang diberikan sebuah misi rahasia yang sangat penting, yaitu menjadi guru privat bagi salah satu dari tiga pangeran.

5. *Dating Sims*

Dating Sims atau simulasi kencan adalah sebuah genre *Visual Novel*, di mana karakter pemain dapat menjalin hubungan asmara dengan satu atau lebih karakter NPC, sehingga tujuan utama dari genre ini adalah untuk mengembangkan hubungan romantis. Hubungan romantis dapat ditingkatkan melalui tindakan atau dialog tertentu, sehingga “level” atau “meteran” dari hubungan meningkat (Finley, 2022, h. 45). Salah satu contoh *Visual Novel* dengan genre *Dating Sims* adalah “*My Horse Prince*” (h. 45).



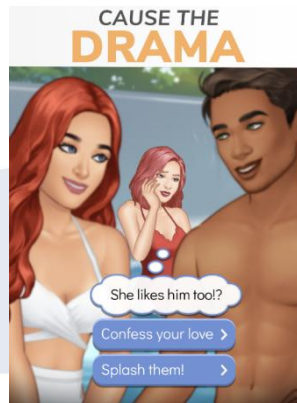
Gambar 2.5 *My Horse Prince Gameplay*
Sumber: <https://whatsageek.com...>

My Horse Prince adalah gim yang diciptakan dan diterbitkan oleh USAYA, sebuah *developer* dari Jepang. Gim ini dirilis pada Oktober 2016 di IOS, dan Desember 2016 di Android. *My Horse Prince* adalah gim simulasi kencan yang terkenal karena ceritanya yang absurd dan lucu. Berpusat pada waita muda yang lelah dengan kehidupannya di perkotaan, dan memutuskan untuk pergi ke sebuah peternakan kuda untuk mencari pria tampan, dan pada akhirnya bertemu denan seorang kuda berwajah lelaki tampan untuk menjadi pelatihnya.

6. *Mobile Visual Novels*

Mobile Visual Novel yang berbasis pada perangkat seluler, seperti pada ponsel pintar atau/dan tablet. Sistem memainkan *Mobile Visual Novel* ada sedikit perbedaan dengan sebagian besar *Visual Novel*, yaitu model bisnis dan struktur rilis. Model bisnis dari *Mobile Visual Novel* bersifat transaksi mikro, yang berarti pengunduhan dan proses bermain itu gratis, namun untuk konten yang lebih premium atau melanjutkan cerita tertentu diperlukan pembayaran. Struktur rilis dari *Mobile Visual Novels* sering kali bersifat episodik, tidak dirilis sekaligus secara utuh (Finley, 2022,

h. 45-46). Salah satu contoh dari *Mobile Visual Novel* adalah “*Episode – Choose Your Story*” (h. 46).



Gambar 2.6 *Episode – Choose Your Story*
Sumber: <https://play.google.com...>

Episode – Choose Your Story adalah gim berbasis *mobile* yang diciptakan oleh *Pocket Gems*. Gim ini pertama kali dirilis pada Februari 2013 di IOS dan Android. Gim ini bukanlah satu gim tunggal, melainkan sebuah *platform* gim *storytelling* interaktif yang berisi banyak sekali cerita bergaya *visual novel*.

Berdasarkan informasi di atas, mengenai klarifikasi *visual novel*, dapat disimpulkan bahwa genre ini memiliki fleksibilitas yang tinggi berdasarkan *platform* dan narasinya. Finley (2022) membagi genre ini menjadi enam kategori utama berdasarkan karakteristiknya. Pertama, yaitu *Kinetic Visual Novel* yang menyajikan alur cerita linear tanpa percabangan. Kedua, yaitu *Hybrid Game* yang menggunakan elemen *visual novel* dengan *gameplay* dari genre lainnya seperti RPG atau yang lainnya. Ketiga, yaitu *Romance Subgenre* yang berfokus pada pengembangan hubungan romantis dengan berbagai variasi target audiens. Keempat, yaitu *Stat Raising*, di mana menuntut pemain untuk mengatur atribut dari karakter tertentu untuk melanjutkan cerita. Kelima, yaitu *Dating Sims* yang berfokus pada simulasi hubungan melalui parameter tertentu. Terakhir, yaitu *Mobile Visual Novels* yang secara spesifik dirancang untuk perangkat seluler dan biasanya bersifat

episodik, menunjukkan adanya adaptibilitas *visual novel* terhadap perkembangan zaman.

2.2.2 Komponen *Visual Novel*

Berbeda dengan gim pada umumnya yang memiliki berbagai macam menu, tombol, dan *display* lainnya yang cenderung sulit untuk digunakan bagi pemain pemula, *Visual Novel* dapat dengan cepat dimengerti oleh pemain (Finley, 2022, h. 61). Menurut Finley (2022), dalam *Visual Novel* terdapat *Story Delivery* sebagai bagian dalamnya. *Story Delivery* didefinisikan sebagai bagaimana cara menyampaikan aspek tradisional, seperti plot, karakter, *worldbuilding* dan lainnya dengan baik kepada pemain (h. 61-62). Sebagai contoh, jika sebuah gim bertema di sebuah utopia, maka latarnya akan bernuansa cerah, seperti matahari cerah, lautan biru, dan lainnya (h. 62). Tentu saja, kejelasan dan efektivitas dari penyampaian ini sangat bergantung pada penerapan prinsip desain pada setiap komponennya.

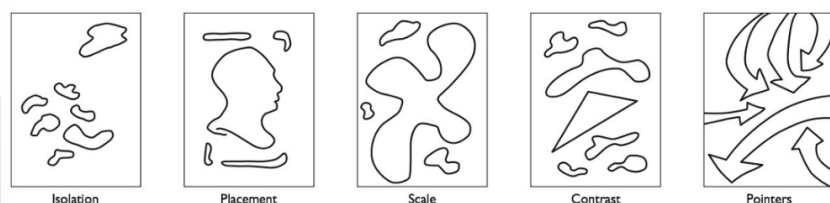
1. *User Interface*

Secara umum, User Interface atau UI adalah sebuah tempat atau titik di mana dua hal, dapat pengguna, objek atau apapun yang bertemu dan saling berinteraksi, yang kemudian memengaruhi salah satu atau keduanya (Calonaci, 2021, h. 27). Dalam konteks visual novel, Finley (2022) mengatakan bahwa UI memegang peran yang sangat penting karena pemain akan terus berinteraksi dengannya mengikuti cerita. Tujuan utama dari sebuah UI adalah untuk mencapai kegunaan atau usability secara baik. Menurut Calonaci (2021), usability yang baik adalah tingkat di mana sebuah produk, fitur atau objek dapat menghasilkan hasil yang diinginkan secara efisien, mudah untuk digunakan dan memberikan kepuasan.

i. *Hierarchy dan Allignment*

Agar efektif, *User Interface* harus menerapkan prinsip *Hierarchy* dan *Allignment*. Menurut Landa (2019)

Hierarchy adalah cara sebuah desain dapat meraih perhatian atau atensi seseorang, dengan memikirkan elemen grafis mana yang ingin dilihat pertama kali dan gambar atau kata mana yang ingin ditekankan kepada audiens (h. 25). Lidwel (2010) menambahkan, bahwa *Hierarchy* adalah cara termudah untuk memvisualisasikan dan memahami informasi yang kompleks dengan menyajikan elemen secara berurutan berdasarkan tingkat kepentingannya (h. 122). Menurut Calonaci (2021), *hierarchy* dapat dicontohkan sebagai judul dengan *font* yang lebih besar dan berat, sedangkan sub judul menggunakan yang lebih ringan. *Hierarchy* dalam komunikasi visual dapat diimplementasikan dengan membuat kekontrasan antar elemen grafis, yaitu menyusun elemen-elemen grafis berdasarkan *emphasis*. Penjelasan *emphasis* secara visual adalah sebagai berikut:



Gambar 2.7 *Emphasis*

Sumber: Graphic Design Solutions (6th ed.) (h. 26)

Di sisi lain, *Alignment* adalah prinsip yang meletakkan elemen-elemen visual agar saling sejajar satu dengan lainnya, untuk menciptakan keteraturan dan koneksi antar elemen (Landa, 2019, h. 26). Agar komposisi desain menjadi satu, maka setiap elemen desain diperlukan sebuah struktur koneksi secara visual (h. 26). Berikut adalah contoh dari *alignment*.



Gambar 2.8 Book Cover Series: “The Neversink Library”
Sumber: Graphic Design Solutions (6th ed.) (h. 26)

Gambar di atas menunjukkan digunakannya *center alignment* dalam desain *cover* buku. Posisi dari setiap elemen desain terlihat rapih karena telah mengikuti *alignment* secara serentak (h. 26).

ii. **Legibility dan Readability**

Selain *hierarchy*, terdapat hal penting lainnya, yaitu *legibility* dan *readability*. *legibility* didefinisikan sebagai, sebuah karakter atau kata yang dapat ditonjolkan secara unik namun dapat dengan mudah dikenali oleh mata, sedangkan *readability* mencakup kemudahan untuk membaca sebuah teks secara keseluruhan dan nyaman (Calonaci, 2021, h. 116). Kedua konsep ini sangat dipengaruhi oleh ukuran dari *font*, ketinggian garis, tanda baca yang tepat, huruf besar atau kecil, dan lainnya (h. 117). Calonaci (2021) juga menekankan, bahwa panjang baris teks yang paling ideal dan nyaman untuk mata pembaca adalah antara 40/45 hingga 70/72 karakter per

baris, di mana karakter di sini adalah huruf, spasi, dan tanda baca.



Gambar 2.9 Perbandingan Keterbacaan dan Kontras
Sumber: <https://uxdesign.cc/legibility...>

Gambar di atas adalah contoh perbandingan keterbacaan, dengan gambar paling kiri memiliki keterbacaan yang paling jelas. Untuk menciptakan keterbacaan yang baik, diperlukan kontras yang berfungsi untuk membuat perbedaan antar elemen menjadi jelas, sehingga jika kontras tidak diimplementasikan, semua elemen pada halaman tertentu akan terlihat sama pentingnya membuat audiens kebingungan. (Maria, 2014, h. 87-88). Selain itu, penerapakan hirarki harus dilakukan secara konsisten. Contohnya adalah ketika semua subjudul berwarna merah, maka desainer harus mengikuti terus peraturan tersebut dari awal hingga akhir desain. Jika desainer menyimpang dari kekonsistenan tersebut, maka audiens akan kebingungan membaca informasi yang tertera (Maria, 2014, h. 88).

iii. *Grid*

Grid adalah sebuah panduan, sebuah struktur komposisi yang terdiri dari garis-garis vertikal dan horizontal yang membagi format desain menjadi sebuah kolom dan margin

(Landa, 2019, h. 163). Fungsi utama dari sebuah *grid* adalah untuk mengatur konten yang ada di dalamnya, seperti teks, gambar, terutama dalam desain yang memiliki berbagai konten di dalamnya, seperti buku, majalah, ataupun *website*. Selain itu, dengan menyediakan struktur yang teratur, *grid* membantu pembaca untuk lebih mudah menemukan dan memahami sebuah informasi. Bagi desainer, *grid* berfungsi sebagai kerangka kerja yang sangat menghemat waktu untuk memastikan adanya *unity*, dan alur visual yang baik pada desain (h. 163). Berikut adalah jenis-jenis *grid* menurut Robin Landa (2019).

- *Single Column Grid*

Single column grid adalah jenis *grid* yang paling dasar. *Grid* ini hanya memiliki satu kolom utama yang dikelilingi oleh margin. Berikut adalah gambaran *single column grid*.

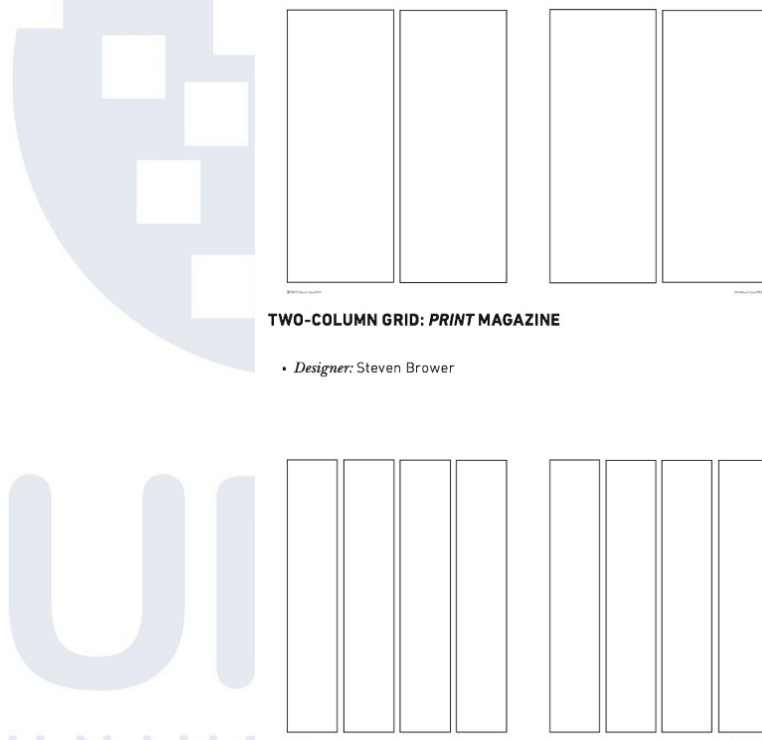


Grid jenis ini sering kali disebut juga sebagai *manuscript grid* (Landa, 2019, h. 165). Menurut Landa (2019), *single column grid* dapat dipikirkan seperti yang biasanya digunakan pada novel atau Alkitab *Gutenberg*. Kesederhanaan dalam jenis *grid*

ini membuatnya menjadi pilihan yang baik untuk poster dan layar *mobile*.

- *Multicolumn Grids*

Multicolumn grids adalah jenis grid yang menggunakan satu atau lebih kolom untuk menata konten secara rapih (Landa, 2019, h. 165). Landa (2019) mengatakan untuk membayangkan *multicolumn grids* sebagai jalur renang yang menjaga kejelasan. Berikut adalah gambaran *multicolumn grid*.



Gambar 2.11 *Multicolumn Grids*

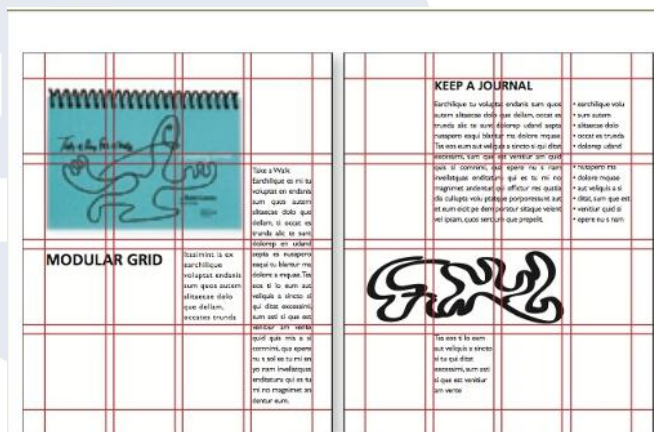
Sumber: Graphic Design Solutions (6th ed.) (h. 165)

Gambar pertama menunjukkan *grid* dengan dua kolom dan gambar selanjutnya menunjukkan *grid* dengan empat kolom. Jumlah kolom yang digunakan dalam sebuah *grid* harus ditentukan berdasarkan ukuran formatnya dan bersifat fleksibel. Fleksibel yang dimaksud adalah bahwa *multicolumn grid* tidak

harus selalu sama rata antar kolom, namun dapat berbeda satu sama lain tergantung dari konten atau fungsi yang dibutuhkan (h. 167).

- *Modular Grids*

Modular grids adalah jenis *grid* yang lebih kompleks dari jenis-jenis sebelumnya. *Grid* ini tersusun atas unit-unit individual yang terbentuk dari persimpangan antara kolom dan baris (Landa, 2019, h. 169). Berikut adalah gambaran dari *modular grids*.



Gambar 2.12 *Modular Grids*

Sumber: Graphic Design Solutions (6th ed.) (h. 170)

Berbeda dari jenis-jenis *grid* sebelumnya, *modular grid* memiliki kelebihan untuk memecah informasi-informasi menjadi modul atau unit yang terpisah atau dikelompokkan bersama, sehingga menciptakan hierarki visual yang jelas (Landa, 2019, h. 169). Kelebihan ini biasanya juga lebih baik digunakan pada desain yang banyak ilustrasinya (h. 169). Oleh karena itu, *modular grid* adalah jenis *grid* yang paling fleksibel untuk digunakan dan memiliki varietas yang sangat beragam (h. 170).

iv. Penerapan UI dalam *Visual Novel*

User Interface adalah elemen yang sangat berpengaruh untuk menyampaikan cerita dalam *visual*

novel. Finley (2022) menjabarkan *User Interface* yang biasanya digunakan dalam *Visual Novel*, yaitu *Narration Text Box*, *Dialogue Text Box*, dan *Choice Text Box* (h. 63).

- *Narration Text Box*

Narration Text Box adalah kotak teks yang digunakan untuk menampilkan deskripsi, aksi, dan pemikiran internal yang ada di dalam pikiran secara POV. Dapat dikatakan, bahwa *Narration Text Box* digunakan untuk hal-hal selain dialog atau ucapan para karakter yang ada (h. 63).

- *Dialogue Text Box*

Dialogue Text Box adalah kotak teks yang digunakan untuk menampilkan ucapan dari para karakter yang ada, di mana sering kali nama karakter yang sedang berbicara akan ditampilkan bersama dengan dialog untuk kejelasan (h. 64-65).

- *Choice Text Box*

Choice Text Box adalah kotak teks yang digunakan untuk menampilkan dialog atau aksi yang pemain dapat ambil, biasanya memiliki desain yang berbeda dengan kotak teks narasi dan dialog. Selain itu, *Choice Text Box* adalah tahap yang membuat cerita menjadi bercabang (h. 65).

2. *Storytelling* dalam *User Experience*

Cerita dan *storytelling* adalah konsep besar, sehingga sebaiknya seorang desainer mulai mendefinisikan jenis cerita apa yang bermanfaat dalam *user experience* (Redish, 2010, h. 6). Redish (2010) juga mengatakan, bahwa sebuah cerita atau *storytelling* tidak hanya menyampaikan cerita secara

broadcasting tapi bersifat interaktif. Peran cerita dalam *user experience* desain adalah untuk menjelaskan riset dan ide, membangkitkan imajinasi dan memicu ide-ide baru, menciptakan pemahaman bersama, dan untuk mempersuasikan (h. 52).

i. Mendengarkan dalam *User Experience*

Sebagai seorang *User Experience Designer*, salah satu tugas kita adalah untuk saling menghubungkan konteks dan orang-orang yang berbeda (Redish, 2010, h. 56). Mendengarkan seseorang dengan sungguh-sungguh, dapat membuat seorang desainer lebih memahami seseorang atau situasi, pada tingkatan yang berbeda. Dengan pemahaman lebih mendalam, seorang desainer akan mendapatkan informasi lebih pasti dan detail untuk digunakan dalam pekerjaannya (h. 60).

ii. Hubungan Antara Audiens dan Cerita

Saat membuat sebuah cerita, terdapat “jarak” yang harus dipertimbangkan antara audiens dengan konteks cerita yang dibuat (Redish, 2010, h. 289). “Jarak” ini didefinisikan sebagai seberapa jauh audiens harus berkelana dalam imajinasi mereka untuk memahami cerita secara *detail*. Redish (2010) mengatakan untuk menganggap cerita atau *storytelling* sebagai sebuah jembatan antara kondisi audiens saat ini dan kondisi audiens yang diinginkan melalui cerita.

iii. Struktur untuk Cerita *User Experience*

Dari berbagai kumpulan struktur cerita, ada beberapa jenis struktur yang akan mudah untuk dikenali dan berguna untuk desain *user experience*. Struktur pertama preskriptif, yaitu *template* yang memungkinkan seorang desainer mengisi bagian yang kosong (h. 386). Kedua pahlawan,

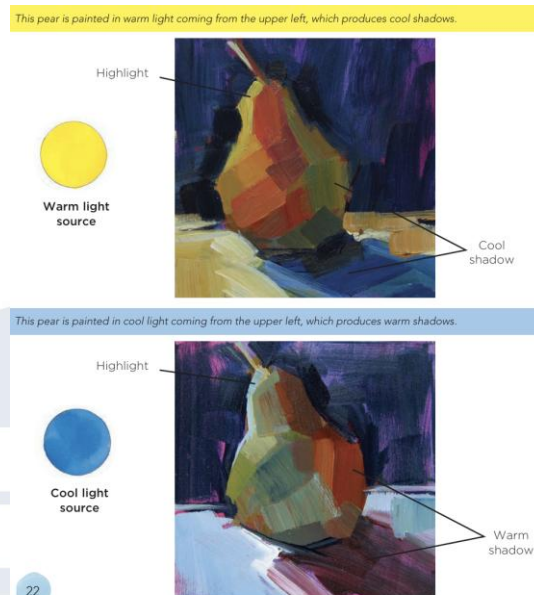
yaitu menggunakan elemen perjalanan pahlawan dari Joseph Campbell. Ketiga *familiar to foreign*, yaitu menggunakan perjalanan beragam yang dimulai dengan kenyamanan dan kemudian kurang nyaman. Keempat berbingkai, yaitu cerita yang dimulai dan diakhiri dengan cara yang sama. Kelima berlapis, yaitu menggunakan gambar berlapis untuk membangun pengalaman dari cerita. Keenam, yaitu selipan kontekstual, yaitu menambahkan *detail* fisik atau emosional untuk memberikan dimensi ekstra (h. 387).

3. Warna

Warna adalah salah satu hal yang sangat krusial dan mempengaruhi karya. Call (2017) mengatakan bahwa warna merupakan fenomena persepsi yang mencapai mata kita dengan cara yang mungkin tidak terduga, di mana sebenarnya merupakan gelombang cahaya. Dengan demikian, berikut adalah penjelasan dari warna.

i. Warna, Cahaya, dan Bayangan

Call (2017) mengatakan, bahwa setiap objek terdiri dari tiga bagian dasar, yaitu warna lokal, cahaya, dan bayangan. Warna lokal suatu objek adalah warna asli atau alaminya, tanpa dipengaruhi oleh cahaya dan bayangan. Area terang adalah area yang disinari oleh sumber cahaya, baik itu adalah matahari, bulan, lampu, lilin, dan lainnya. Ketika cahaya menyinari sebuah objek, maka terbentuklah sebuah bayangan (h. 22).



Gambar 2.13 Pencahayaan dan Bayangan yang Hangat dan Dingin
Sumber: <https://1lib.sk/book...>

Permainan cahaya dan bayangan sering menjadi area fokus bagi para seniman, karena hal tersebut dapat sangat mempengaruhi suasana, drama, dan realisme sebuah karya. Sumber cahaya seperti matahari dan lilin menghangatkan objek dengan nuansa kekuningan, sambil menciptakan area bayangan yang dingin. Sebaliknya, sumber cahaya dingin akan menciptakan bayangan yang hangat (h. 22).

ii. Relativitas Warna

Meskipun warna secara umum digolongkan menjadi hangat atau dingin, namun terkadang warna-warna tersebut juga dapat bersifat relatif hangat atau dingin (Call, 2017, h. 24). Meskipun merah dianggap sebagai warna paling hangat, ada jenis warna merah yang dingin juga. Contohnya adalah seperti warna merah yang mengandung banyak unsur dingin, yaitu merah magenta. Warna dipengaruhi oleh 3 hal, yaitu suhu, value, dan kroma relatif (h. 24).

iii. Psikologi Warna

Ada begitu banyak jenis warna dalam desain. Warna-warna tersebut masing-masing memiliki keunikannya masing-masing. Keunikan tersebut membuat setiap warna memiliki simbol yang merepresentasikan apa yang orang pikirkan dari warna tersebut.

- Kuning

Warna kuning menyimbolkan kebahagiaan, kecerdasan, sukacita, pencerahan, kebijaksanaan, kehangatan, kepengecutan, bahaya, penyakit dan lainnya. Perlu diketahui juga, bahwa warna kuning adalah warna yang akan dilihat oleh mata pertama kali. Oleh karena itu, warna kuning sering kali digunakan sebagai tanda untuk berhati-hati (h. 25).

- Oranye

Warna oranye menyimbolkan energi, optimise, spontanitas, pertualangan, jiwa muda, murah / tidak mahal, dan kedangkalan / sifat dangkal. Fakta menarik warna oranye mengambil panas dan vitalitas dari warna merah dan menggabungkannya dengan kecerahan matahari dari kuning. Perlu diketahui, bahwa warna kuning adalah warna yang menstimulasi nafsu makan (h. 25).

- Merah

Warna merah menyimbolkan energi, gairah / semangat, aksi / tindakan, cinta / kasih, kemarahan, agres, bahaya, dan perang. Selain kuning, warna merah digunakan untuk mendapatkan atensi karena sangat terlihat dan menonjol. Oleh karena atensinya yang tinggi, warna merah sering kali digunakan juga dalam tanda-tanda lalu lintas dan bendera (h. 26)

- Ungu

Warna ungu menyimbolkan kebangsawanan, kekayaan, upacara / seremoni, kreativitas, keberanian, sihir / keajaiban, kematian, kedukaan, dan keresahan. Fakta menarik dari warna ungu adalah warna yang paling sulit ditangkap oleh mata karena memiliki panjang gelombang terpendek dalam spektrum cahaya. Selain itu, warna ungu juga dinyatakan sebagai warna penekan nafsu makan (h. 26).

- Biru

Warna biru menyimbolkan kedalaman, stabilitas, ketenangan, kepercayaan, kedamaian, kesetiaan, kesedihan, dan sifat dingin / kedinginan. Seperti warna ungu, warna biru juga adalah warna penekan nafsu makan. Fakta menarik dari warna ini adalah, bahwa warna ini termasuk dalam warna favorit dan sering digunakan dalam komunikasi bisnis serta pembuatan logo (h. 26).

- Hijau

Warna hijau menyimbolkan kehidupan, alam, pembaruan, menenangkan, penyembuhan, keserakahan / ketamakan, dan kecemburuan. Fakta menarik dari warna hijau adalah, bahwa warna ini nyaman dan menenangkan untuk dilihat. Selain itu, warna hijau juga sering kali digunakan dalam iklan-iklan yang menunjukkan produk yang ramah lingkungan (h. 26).

4. *Character Sprites*

Finley (2022) menjelaskan, bahwa *Character Sprites* adalah representasi visual dari *Main Character* atau *Non-Playable Character*, di mana setiap karakter memiliki beberapa

emosi yang berbeda-beda. Emosi dari karakter dapat berupa ekspresi, gerakan badan dan postur (h. 66). Landa (2019) menjelaskan, bahwa *Unity* atau kesatuan adalah prinsip yang memastikan semua elemen dalam desain terlihat saling bekerja sama untuk membentuk suatu kesatuan yang utuh (h. 27). Contoh dari *Unity* dalam *Visual Novel* adalah sebagai berikut:



Gambar 2.14 *EDDA Café*

Sumber: <https://www.androidpolice.com/...>

Dapat dilihat, bahwa gambar di atas menggunakan *unity*, dapat dilihat dari gaya ilustrasi, palet warna, desain kostum dan lainnya untuk semua *character sprite* harus dibuat secara konsisten. Kekonsistenan secara desain tersebut dapat dicapai dengan cara repetisi, yang berarti menggunakan warna atau bentuk yang sama secara berulang dan konfigurasi yang berarti penempatan dan kedekatan antar elemen (Landa, 2019, h. 27). Konfigurasi ini juga dipertegas oleh Lidwel (2010) dengan teorinya, yaitu *Common Fate*, yang menyatakan bahwa elemen yang bergerak atau terlihat serupa dianggap sebagai satu kelompok, menciptakan rasa kesatuan (h. 50).

i. *Character Bios*

Character Bios adalah kumpulan informasi dari sebuah karakter, dapat berupa tampilan, etnis, gender, sifat, masa lalu dan lainnya. Oleh karena itu, membuat *character bios* sebelum mengilustrasikannya dapat membantu untuk

membuat struktur sesuai dengan kebutuhan dari karakter yang diinginkan (h. 207-208).

Sebelum membuat karakter, diperlukan adanya kata-kata kunci yang menggambarkan karakter yang diinginkan dan riset yang cukup mendalam untuk kata-kata kunci tersebut (Bishop dkk., 2020). Bishop juga mengatakan, bahwa dalam rangka mencari kata-kata kunci tersebut, membuat peta pikiran dapat sangat mempermudah dan mempercepat prosesnya (h. 50).

ii. *Sprite Size*

Sebuah *character sprite* dapat diilustrasikan dalam bentuk badan karakter secara keseluruhan, dari pinggang ke atas, dari pundak ke atas atau lainnya (Finley, 2022, h. 208-209).

iii. *Camera Angles and Character Positions*

Character Sprite harus memiliki berbagai jenis posisi atau sudut untuk membuat karakter tersebut lebih dinamis dan terasa hidup. Beberapa posisi atau sudut seperti *front*, *side*, *back*, *three quarter*, dan *rear three quarter* dikhususkan untuk adegan-adegan tertentu (h. 212).

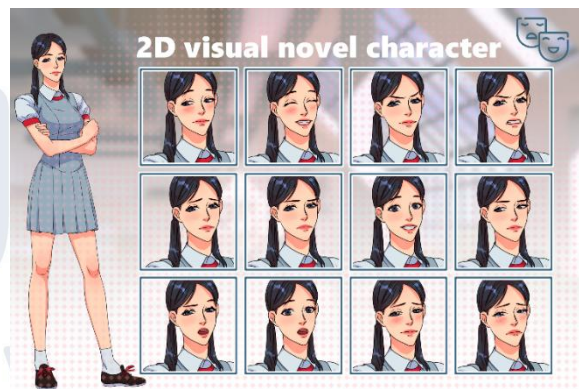


Gambar 2.15 *Camera Angle Sketches by JB Fuller*
Sumber: <https://z-lib.fm/book/118667517/e45434/branching...>

Gambar di atas adalah gambaran posisi atau sudut kepala untuk sebuah karakter. Kemana arah seorang MC atau NPC melihat dapat memberitahukan apa yang dirasakan oleh karakter tersebut ketika karakter lainnya berada dalam sebuah *scene*. Arah sebuah karakter melihat juga dapat memberikan informasi mengenai status emosional mereka (h. 212).

iv. *Emotional States*

Emotion States adalah variasi ekspresi wajah dari karakter MC ataupun NPC dari setiap dialog yang diucapkan. Semakin penting sebuah karakter, maka variasi emosi yang dibutuhkan akan semakin banyak, sehingga MC tentu saja memiliki paling banyak variasi *character sprite*. Namun jika ingin sederhana, variasi emosi umum yang dapat digunakan, adalah netral, senang, marah, sedih, dan terkejut dapat digunakan (h. 214).



Gambar 2.16 Anime *Visual Novel Character Girl_05*
Sumber: <https://www.gamedevmarket.net/asset...>

Bishop (2020) mengatakan, bahwa pembuatan karakter yang baik tidak hanya memiliki pilihan desain dan bahasa yang baik saja, tapi memiliki pose, gaya tubuh dan gerakan yang dapat menggambarkan sebuah cerita dengan baik (h. 120). Beliau mengatakan, bahwa line of action dapat membantu dalam menegaskan gestur dan kepribadian

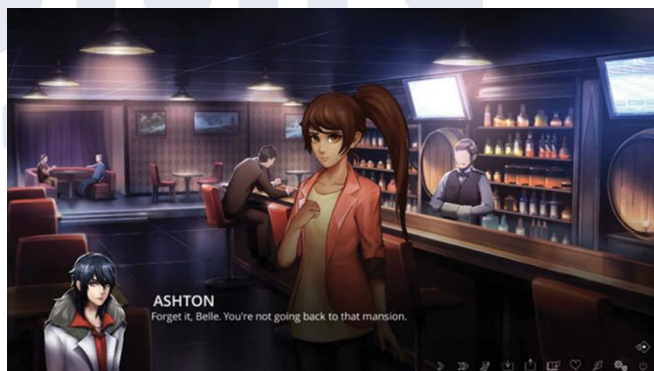
dari karakter yang sedang dibuat (h. 114). Line of Action didefinisikan sebagai garis imajiner yang akan membantu dalam memperjelas gerakan sebuah karakter (Bishop dkk., 2020, h. 108).

v. *Physical States*

Finley (2022) menjelaskan, bahwa penampilan fisik dari sebuah karakter dapat berubah sepanjang berjalannya cerita. Penampilan fisik berpengaruh sangat penting terhadap cerita, seperti baju basah terkena hujan, ketumpahan makanan dan lainnya dapat menambahkan sisi emosional lebih mendalam dan realistis (h. 214-215). Namun, perlu diingat bahwa perubahan penampilan fisik lebih baik digunakan untuk adegan-adegan yang penting saja (h. 215).

vi. *Offscreen Portraits*

Offscreen Portraits adalah sebuah fitur di mana adanya sebuah ilustrasi yang biasanya bagian kepala yang biasanya diletakkan di sebelah *text box* untuk menggambarkan emosi dan reaksi dari karakter tersebut ketika mereka tidak ada di layar secara langsung (h. 215).



Gambar 2.17 *Ash's Offscreen Portrait from The Letter*
Sumber: <https://z-lib.fm/book/118667517/e45434/branching...>

Gambar di atas adalah salah satu dialog dari gim *The Letter: A Horror Visual Novel*. *Offscreen Portrait* pada gim

ini terletak di pojok kiri bawah sebelah kotak dialog karakter Ashton. Tujuan dari *Offscreen Portrait* adalah agar pemain dapat mengetahui ekspresi atau gaya tubuh dari sebuah karakter tertentu agar lebih *engaging*.

5. *Background Art*

Finley (2022) mendefinisikan *Background Art* atau yang dapat disebut juga sebagai *Environmental Art* sebagai elemen yang digunakan untuk merepresentasikan dunia dan lokasi-lokasi yang ada di dalam gim *Visual Novel* (h. 216). Di *Background Art* prinsip *space* memainkan peran yang vital. Landa (2019) mendefinisikan *space* atau yang biasa dikenal sebagai *negative space* adalah area kosong yang berada di antara elemen-elemen desain lainnya, di mana ruang kosong ini merupakan elemen aktif yang dapat menuntun audiens melihat sebuah desain dalam sebuah aliran beritme (h. 28). Berikut adalah contoh *space* dalam *Visual Novel*.



Gambar 2.18 Tangkapan Layar *Gods of Love an Otome Gameplay*
Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=B8IScrtemjM>

Dalam seni latar, penggunaan *space* yang baik membantu membangun atmosfer atau *sense of place*, serta menciptakan ilusi kedalaman spasial tanpa terasa sesak (Landa, 2019, h. 28). Hal ini sejalan dengan prinsip Lidwel (2010) yaitu *Figure-Ground Relationship*, di mana pemisahan yang jelas antara figur dan latar

di sekitarnya hanya dapat tercapai dengan penggunaan *space* yang efektif. Finley (2022) membagi *background art* menjadi tiga tingkatan berdasarkan fungsi atau perannya dalam *visual novel*, yaitu *a sense of place*, *associating with locations*, dan *designing locations*.

i. *A sense of Place*

Seni latar sering kali disebut juga sebagai lingkungan atau latar yang biasanya ada di dalam gim. Seni latar belakang yang baik adalah ketika gambar tersebut dapat memberikan perasaan, atmosfer dan ekspektasi kepada para pemain mengenai sebuah lingkungan atau lokasi yang biasanya disebut sebagai *sense of place*. Sebagai contoh, gambar latar belakang sekolah di hari yang cerah dapat memberikan perasaan mengenai sifat dari karakter-karakter yang ada di situ atau gambar latar belakang bangunan yang runtuh dan sepi untuk memberikan perasaan misterius, keajaiban dan rasa peradaban yang telah ditinggalkan (h. 216-219).

ii. *Associating with Locations*

Associating with locations adalah ketika pemain secara mental menghubungkan sebuah lokasi tertentu dengan sebuah karakter atau aktivitas yang spesifik. Dapat dikatakan, bahwa *associating with location* ini menciptakan interaksi khusus yang hanya dapat dilakukan oleh sebuah karakter tertentu di tempat tertentu (h. 220-221). Contohnya adalah ketika ada sebuah tugas di dalam gim pada sebuah latar khusus, pemain dapat secara langsung mengetahui membutuhkan karakter siapa untuk digunakan dalam menyelesaikan tugas tersebut.

iii. *Designing Locations*

Dalam membuat sebuah latar belakang untuk *Visual Novel*, seorang desainer perlu untuk terus mengingat fungsi atau tujuan dan asosiasi dari latar yang ingin digambar. Fungsi atau tujuan dari latar menunjuk pada bagaimana seorang individu atau karakter menggunakan latar tersebut. Sebagai contoh, perpustakaan adalah tempat untuk mengoleksi buku, majalah, melakukan riset, belajar, membaca buku dan lainnya. Sedangkan asosiasi dari latar menunjuk pada makna atau cerita yang tersebunyi di dalam lokasi tersebut. Sebagai contoh, adanya seorang ahli sihir hitam diam-diam menjaga kitab-kitab kuno.



Gambar 2.19 02 Library_Visual Novel Background by Fomasoro
Sumber: <https://www.deviantart.com/fomasoro...>

Dalam mendesain sebuah latar belakang, seorang desainer harus menanyakan terlebih dahulu pertanyaan-pertanyaan. Pertanyaan tersebut seperti apakah latar belakang harus berubah untuk merefleksikan apa yang terjadi dalam sebuah adegan, petunjuk apa yang dapat diberikan kepada pemain tentang apa yang terjadi di lokasi tersebut, apakah lokasi terhubung dengan mekanik permainan seperti menaikkan statistik karakter, dan kapan saja cerita berlangsung di lokasi tersebut.

6. *Computer Graphic*

Computer Graphic atau yang biasa dikenal sebagai CG adalah ilustrasi yang digunakan untuk memperingati momen-momen spesial, dapat juga disebut sebagai sebuah bentuk *cutscene*. Dalam *Visual Novel*, CG biasanya muncul di layar saat di tengah-tengah cerita untuk menangkap perhatian pemain, dapat sambil disertai dengan teks atau tidak (h. 67). Sebuah CG memerlukan keseluruhan prinsip desain. *Hierarchy* digunakan untuk mengarahkan mata pemain ke titik fokus dalam sebuah adegan (Landa, 2019, h. 25). *Alignment* memastikan semua elemen dalam komposisi yang cukup kompleks menjadi harmonis dan terstruktur (h. 26). *Unity* menjaga agar gaya visual CG tetap konsisten secara keseluruhan (h. 27). Terakhir, *space* digunakan secara strategis untuk memberikan dampak dramatis dan memastikan elemen-elemen yang ada tidak saling bertabrakan (h. 28).

7. *Sound Design*

Suara adalah bagian yang penting untuk membuat dunia dari *Visual Novel* terasa hidup. Suara ini dapat berupa *sound effects* seperti kercipan burung, suara sendok menyentuh gelas atau berupa musik seperti lagu yang dimainkan dalam keadaan atau tempat tertentu (h. 68). Dalam *sound design*, prinsip *unity* juga berlaku, di mana pilihan musik dan efek suara harus konsisten dengan visual dan narasi cerita untuk menciptakan pengalaman yang maksimal dan imersif.

Berdasarkan tinjauan di atas mengenai komponen *visual novel*, dapat disimpulkan bahwa *visual novel* sangat mengutamakan kemudahan aksesibilitas bagi pemain pemula melalui penyederhanaan *user interface* yang berfokus pada efektivitas penyampaian cerita. Keberhasilan suatu *visual novel* sangat bergantung pada integrasi sinergis antara tujuh komponen utama,

yaitu *user interface*, yang menerapkan prinsip hierarki dan *legibility* untuk memandu interaksi, *storytelling* dalam *user experience* yang menjembatani imajinasi dari audiens, serta penerapan teori warna dan pencahayaan untuk membangun sebuah atmosfer atau nuansa yang sangat berpengaruh. Aspek visual naratif ini diperkuat melalui *character sprites* yang ekspresif, *background art* yang membangun suasana tempat, serta *computer graphic* sebagai penanda momen-momen penting atau krusial. Seluruh elemen visual ini kemudian disempurnakan dengan penggunaan *sound design*, menciptakan sebuah perpaduan pengalaman yang imersif dan menghubungkan pemain dengan dunia dan karakter dalam cerita.

2.3 Desain Karakter

Character Design adalah tahap pembuatan atau perancangan tokoh. Menurut Harder (2023, h. 69) *character design package* mencakup pilihan karya seni yang dibuat dengan tujuan untuk mendesain karakter tersebut sejelas dan semudah mungkin untuk dimengerti. Tahap ini adalah menyiapkan *turnarounds*, lembar ekspresi, *rendering* dan lainnya (Harder, 2023, h. 69).

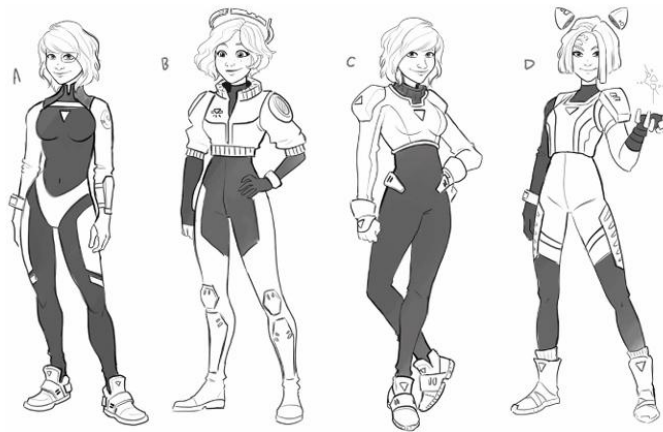
2.3.1 Research and Moodboard

Tahap ini adalah di mana seorang karakter desainer harus mencari berbagai macam jenis referensi untuk digunakan (Harder, 2023, h. 70). Harder (2023, h. 70) juga mengatakan dengan banyaknya referensi, seorang *character desainer* dapat mengerti apa yang ingin dilihat dan sifat dari sebuah karakter dan menggabungkannya menjadi sebuah *moodboard*. Dengan demikian, semakin banyak referensi yang dikumpulkan, maka karakter yang dibuat akan semakin akurat (Harder, 2023, h. 70).

2.3.2 Sketches

Tahap pembuatan sketsa merupakan proses di mana seorang *character designer* menuangkan berbagai elemen desain dan pakaian untuk menemukan tampilan yang paling sesuai (Harder, 2023, h. 71). Beliau menjelaskan bahwa dalam fase ini, fokus utama terletak pada penciptaan siluet yang menarik, pembagian proporsi bentuk, serta penentuan titik fokus

karakter sebelum masuk ke tahap detail yang lebih rumit. Dengan demikian, proses sketsa yang terencana dengan baik dapat berfungsi untuk mengeksplorasi fungsionalitas kostum, memastikan desain tetap konsisten, dan memiliki keseimbangan visual yang baik (Harder, 2023, h. 72).



Gambar 2.20 Sketsa Karakter Roxanne oleh Harder 2021
Sumber: <https://1lib.sk/book/...>

Gambar di atas adalah sketsa pada karakter Roxanne buatan Harder pada tahun 2021. Bisa dilihat dari sketsa di atas terdapat berbagai eksplorasi sketsa, seperti eksplorasi pakaian, sifat, optimasi produksi, dan keseimbangan visual. Dengan menyediakan beberapa sketsa, *client* atau *character designer* dapat memilih mana sketsa yang paling tepat.

2.3.3 *Cleanup and Color*

Tahap *cleanup* dan pewarnaan merupakan fase di mana *character designer* menyempurnakan *lineart* serta memperjelas fungsionalitas desain sebelum masuk ke tahap produksi (Harder, 2023, h. 75). Beliau juga menjelaskan bahwa penggunaan *layers* yang terstruktur dalam *software* digital sangat krusial agar perubahan warna dan material dapat dilakukan secara cepat melalui berbagai variasi palet warna. Oleh karena itu, penentuan warna akhir tidak hanya mempertimbangkan estetika dan kontras saja, tetapi juga harus selaras dengan kepribadian karakter dan kondisi lingkungan dalam cerita (Harder, 2023, h. 76).

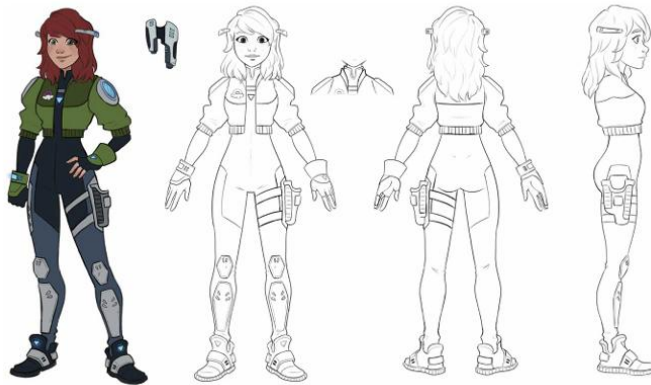


Gambar 2.21 *Cleanup and Colour* Karakter Roxanne oleh Harder 2021
Sumber: <https://1lib.sk/book/...>

Gambar di atas adalah tahapan *cleanup and colour* dari karakter Roxanne buatan Harder tahun 2021 yang sudah diperbarui berdasarkan permintaan klien. Terdapat empat variasi warna berbeda yang disajikan secara berdampingan untuk memberikan gambaran umum kepada klien untuk menentukan skema warna yang paling cocok dan sesuai. Tentu saja, pilihan warna yang digunakan harus sesuai dengan kepribadian karakter dan lingkungannya.

2.3.4 *Turnaround*

Tahap *Turnaround* adalah proses pembuatan visual karakter dari beberapa sudut pandang untuk memastikan akurasi desain dan keselarasan setiap elemen tubuh (Harder, 2023, h. 78). Beliau juga menjelaskan bahwa teknis pengerjaan yang *detail* sangat krusial agar fitur-fitur seperti posisi tangan, hidung, mulut dan lainnya selaras untuk memudahkan tahap pemodelan tiga dimensi dan lembar ekspresi. *Turnaround* tidak hanya berfungsi sebagai dokumen teknis saja, tetapi juga merupakan sebuah konsistensi desain pada karakter dari berbagai sisi (Harder, 2023, h. 79).



Gambar 2.22 *Turnaround* Karakter Roxanne oleh Harder 2021
Sumber: <https://1lib.sk/book/...>

Gambar di atas adalah *turnaround* karakter Roxanne oleh Harder pada tahun 2021. Dapat dilihat apabila menarik garis horizontal, secara teknis elemen-elemen desain seperti tangan, hidung, lutut, dan lainnya sejajar, sehingga menjadi panduan yang baik untuk tim 3D *Modeller* (Harder, 2023, h. 78). Oleh karena itu, *turnaround* sangatlah wajib untuk dibuat apabila gim atau animasi yang ingin dibuat berbasis 3D.

2.3.5 *Expression*

Tahap selanjutnya adalah tahap pembuatan ekspresi, di mana ekspresi ini berfungsi untuk menyampaikan kepribadian karakter dan menjadi panduan teknis bagi animator dalam menciptakan pergerakan wajah yang dinamis (Harder, 2023, h. 80). Beliau menjelaskan bahwa seorang desainer perlu menguji berbagai emosi ekstrem, seperti sedih, terkejut, marah, hingga gembira untuk memastikan desain tetap terlihat menarik bahkan dalam kondisi bentuk wajah yang dramatis. Oleh karena itu, referensi sangatlah dibutuhkan untuk menciptakan ekspresi yang kuat yang bisa memperdalam sifat karakter (Harder, 2023, h. 81).



Gambar 2.23 Ekspresi Karakter Roxanne oleh Harder 2021
Sumber: <https://1lib.sk/book/...>

Gambar di atas adalah ekspresi pada karakter Roxanne buatan Harder pada tahun 2021. Gambar ini menampilkan berbagai ekspresi wajah Roxanne seperti ekspresi datar, kaget, senyum dan sedih. Beberapa gambar memperlihatkan prinsip *squash* dan *stretch* di mana hal ini sangat penting bagi para animator untuk membuat sebuah karakter terkesan hidup (Harder, 2023, h. 81).

2.3.6 Pose

Selanjutnya adalah tahap pembuatan pose, di mana tahap ini adalah proses yang penting untuk memvisualisasikan kepribadian karakter serta mengidentifikasi potensi kendala teknis dalam pergerakan tubuh (Harder, 2023, h. 81). Beliau juga menjelaskan bahwa melalui berbagai pose, desainer dapat menguji kelenturan desain kostum terhadap distorsi visual, juga memastikan konsistensi proporsi karakter dalam berbagai gestur. Oleh karena itu, penggunaan referensi pose akan sangat membantu dalam menonjolkan sisi unik dari karakter yang sebelumnya belum terlihat, sehingga karakter akan terasa lebih hidup (Harder, 2023, h. 82).



Gambar 2.24 Pose Karakter Roxanne oleh Harder 2021
Sumber: <https://1lib.sk/book/...>

Gambar di atas adalah pose dari karakter Roxanne yang dibuat oleh Harder pada tahun 2021. Gambar ini menunjukkan pose-pose Roxanne yang memperlihatkan kepribadannya yang enerjik dan gembira, serta sisi profesionalnya. Pose ini berfungsi juga untuk menguji elemen kostum dan menjaga agar setiap elemen desain tetap proporsional dalam setiap pose (Harder, 2023, h. 82).

2.3.7 *Render*

Tahap selanjutnya adalah tahap *render*, di mana tahap ini adalah tahap akhir yang berfungsi untuk mendefinisikan volume, bentuk, serta material aset secara mendalam (Harder, 2023, h. 84). Beliau menjelaskan bahwa proses ini bertujuan untuk membantu tim produksi memahami tekstur material dan pendekatan gaya ilustrasi yang diinginkan sesuai dengan elemen latar belakangnya. Oleh karena itu, kualitas *render* harus memiliki ketepatan pencahayaan dan kontras visual sambil melihat efisiensi waktu, sehingga fokus utama adalah karakter (Harder, 2023, h. 84).



Gambar 2.25 *Render* Karakter Roxanne oleh Harder 2021
Sumber: <https://1lib.sk/book/...>

Gambar di atas adalah *render* dari karakter Roxanne oleh Harder pada tahun 2021. Gambar ini menunjukkan *rendering* seperti *shading*, *lighting* yang memperjelas volume tubuh karakter, sehingga tim produksi 3D dapat memahami kedalaman bentuk karakter yang sebelumnya datar. Selain itu, *rendering* ini juga memberikan informasi yang jelas terkait dengan bahan-bahan pakaian yang digunakan oleh karakter. Meskipun tahap *rendering* ini hanya menggunakan pencahayaan dan bayangan yang sederhana, gambar ini sudah cukup fungsional untuk memenuhi tujuannya agar karakter ini dapat dibaca dengan baik oleh tim produksi 3D. Hal ini menyimpulkan pentingnya manajemen waktu untuk mengorbankan kejelasan informasi visual yang minor dan mementingkan visualisasi secara keseluruhan.

Melalui teks di atas dapat disimpulkan bahwa perancangan desain karakter merupakan alur yang dimulai dari riset referensi dan *moodboard* untuk memastikan akurasi dan kedalaman sifat karakter yang ingin diciptakan. Proses ini kemudian dilanjutkan melalui tahap eksplorasi sketsa, penyempurnaan *lineart*, pewarnaan, *turnaround*, ekspresi dan lainnya untuk menjaga konsistensi visual serta mempermudah tim produksi animasi maupun 3D. Secara keseluruhan, pembuatan pose dan *rendering* berfungsi sebagai aset yang mendefinisikan kepribadian

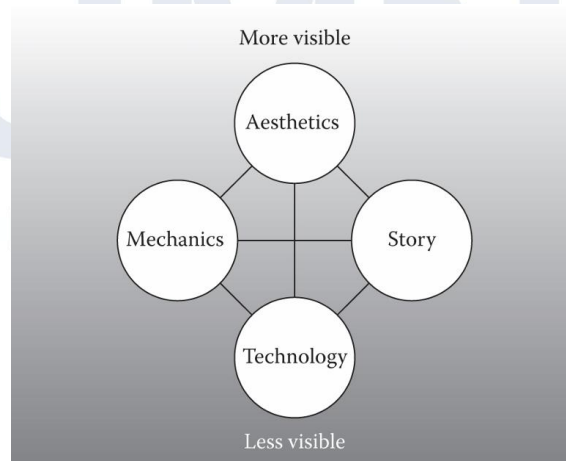
karakter lebih dalam, serta memberikan informasi volume dan material dari karakter, sehingga karakter menjadi fungsional dan hidup.

2.4 *Gameplay*

Gameplay dalam sebuah permainan melibatkan interaksi yang lebih kompleks dibandingkan sekadar bermain dengan objek sederhana (Schell, 2020, h. 95). Menurut Schell (2020, h. 95), inti dari pengalaman bermain yang baik terletak pada aspek kesenangan atau *fun*, yang merupakan perpaduan antara *pleasure* dan *surprise*. Oleh karena itu, sebuah gim harus mampu menghadirkan pengalaman yang hanya memberikan *pleasure* saja, tetapi juga harus memberikan elemen-elemen kejutan di dalam mekanisme permainannya.

2.4.1 The Elements of Game Design

Schell (2020, h. 119) mengatakan bahwa dalam rangka memahami elemen-elemen desain gim diperlukan cara pandang seorang ahli yang mampu melihat keterkaitan antar elemen-elemen di dalamnya, seperti dokter yang memahami anatomi tubuh manusia. Seorang desainer tidak boleh hanya memahami secara samar mengenai dunia cerita atau program komputer, tetapi harus memahami secara mendalam bagaimana setiap bagian saling berhubungan (Schell, 2020, h. 119).



Gambar 2.26 Hubungan antara *Mechanics*, *Story*, *Aesthetics*, dan *Technology*
Sumber: <https://1lib.sk/book...>

Oleh karena itu seperti pada gambar di atas, elemen dalam gim dibagi menjadi empat, yaitu *Mechanics*, *Story*, *Aethetics*, dan *Technology* sebagai fondasi yang krusial untuk menciptakan sebuah gim yang inovatif. Perlu diketahui bahwa setiap elemen itu penting, di mana gambar di atas hanya menunjukkan bahwa setiap elemen memiliki *Visibility Gradient*-nya tersendiri, yaitu apa yang terlihat kepada para pemain. Keempat elemen ini disebut sebagai *Elemental Tetrad* (Schell, 2020, h.121).

1. *Mechanics*

Mechanics adalah elemen inti yang membedakan permainan dengan media hiburan linear lainnya karena mencakup prosedur, aturan, serta tujuan yang harus dicapai oleh pemain. Elemen ini menjelaskan apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan pemain, serta menentukan konsekuensi dari setiap tindakan salah yang diambil dalam mencapai taraget permainan. Dalam merancang *mechanics* yang baik, diperlukan teknologi yang memadai, estetika yang mampu memperjelas aturan tersebut, serta narasi yang mampu memberikan alasan logis di balik mekanisme permainannya (Schell, 2020, h. 120).

2. *Story*

Story atau cerita adalah rangkaian peristiwa yang ada di dalam permainan, baik yang bersifat linear dan terencana atau yang muncul berdasarkan pilihan pemain. Peran dari seorang desainer adalah untuk memilih mekanik yang mampu memperkuat alur cerita dan membiarkan cerita tersebut berkembang secara alami seiring berjalannya permainan. Selain itu, elemen cerita memerlukan dukungan estetika yang bisa memperkuat ide-ide naratif serta teknologi yang paling sesuai untuk menyampaikan urutan cerita atau peristiwa tersebut kepada para pemain (Schell, 2020, h. 120).

3. *Aesthetics*

Aesthetics atau estetika mencakup segala aspek yang dapat dirasakan oleh indra pemain, dimulai dari tampilan visual, suara, hingga atmosfer yang membentuk pengalaman imersif. Sebagai elemen yang langsung berhubungan dengan pemain, estetika harus mampu memperkuat mekanisme dan *world building* yang sesuai dengan cerita. Teknologi yang tepat berperan sangat penting dalam mengamplifikasikan kualitas estetika agar setiap peristiwa yang terjadi di dalam gim mampu memberikan dampak emosional yang berkesan (Schell, 2020, h. 120).

4. *Technology*

Technology atau teknologi dalam desain gim adalah medium, material, ataupun interaksi yang memungkinkan sebuah gim dapat dimainkan, dimulai dari *hard ware* sederhana hingga sebuah sistem yang canggih. Elemen teknologi ini adalah wadah utama sebuah estetika ditampilkan, mekanik dijalankan, dan cerita disampaikan kepada audiens. Pemilihan teknologi yang tepat akan menentukan batasan-batasan yang ada pada gim (Schell, 2020, h. 120).

2.4.2 *The Lens of Resonance*

Lens of Resonance adalah sebuah instrumen desainer untuk mendengar diri sendiri dan reaksi audiens terhadap ide-ide tertentu. Lensa ini menuntut desainer untuk mempertanyakan apa yang membuat sebuah permainan terasa spesial tanpa batasan apapun dan emosi apa yang sebenarnya menggerakkan insting kreatif mereka. Dengan menggunakan lensa ini, desainer dapat mengidentifikasi elemen-elemen apa saja yang memiliki daya tarik fundamental sehingga mampu mempengaruhi hati pemain secara mendalam (Schell, 2020, h. 143).

1. Prinsip Resonansi Emosional

Prinsip resonansi emosional berkaitan dengan pemilihan tema yang mampu menyentuh sisi kemanusiaan pemain yang paling dalam, baik melalui tema *experience-based* ataupun tema yang berbasis *truth-based* (Schell, 2020, h. 139). Tema yang beresonansi ini bukanlah hanya konsep visual saja, melainkan sebuah pernyataan kuat tentang kehidupan, seperti perjuangan melawan kematian atau pertentangan antara kebebasan dan kewajiban. Ketika sebuah tema resonansi berhasil mendapatkan atau mengetahui keinginan atau kebenaran personal yang diyakinii pemain, permainan tersebut akan berubah dari sekadar kerajinan teknis menjadi sebuah karya seni yang emosional (Schell, 2020, h. 139).

2. Transformasi Pemain

Transformasi pemain terjadi ketika sebuah permainan berhasil memanfaatkan tema yang beresonansi untuk memberikan pengalaman yang melebihi hiburan pada umumnya. Adanya keterlibatan secara emosional yang mendalam dengan tema yang diangkat, pemain dapat merasakan pengalaman yang bersifat transenden dan mampu mengubah sudut pandang mereka. Dengan demikian, gim yang kuat tidak hanya sekadar mengajak pemain untuk main, tetapi juga membawa mereka ke dalam perjalanan emosional yang dapat memberikan mereka dampak permanen secara nyata (Schell, 2020, h. 140).

2.4.3 *The Lens of Flow*

Lens of Flow adalah instrumen desainer untuk memastikan bahwa permainan mampu mempertahankan fokus dan konsentrasi penuh pemain dalam waktu yang lama (Schell, 2020, h. 250). Lensa ini menuntut desainer untuk mengevaluasi apakah sebuah permainan memiliki tujuan yang jelas, umpan balik yang langsung, serta ketiadaan distraksi yang dapat memutuskan

perhatian pemain. Melalui lensa ini, desainer dapat mengamati di mana pemain masuk ke dalam kondisi “hanyut” ke dalam permainan, sehingga segala pikiran luar terabaikan dan pemain benar-benar terikat pada permainan (Schell, 2020, h. 250).

1. Keseimbangan Alur dan Kesulitan

Keseimbangan alur dan kesulitan dicapai dengan menjaga pengalaman pemain tetap berada di dalam *flow chanel*, yaitu sebuah koridor sempit antara rasa bosan dan rasa cemas (Schell, 2020, h. 245). Schell (2020, h. 245) menjelaskan bahwa jika tantangan terlalu rendah dibandingkan kemampuan pemain, maka akan muncul rasa bosan, sebaliknya jika tantangan melampaui kemampuan pemain, maka akan muncul rasa cemas dan frustrasi. Oleh karena itu, permainan harus dirancang dengan pola *tense and release*, di mana tantangan meningkat secara bertahap untuk menjaga kenikmatan dalam bermain (Schell, 2020, h. 247).

2. Kesatuan Narasi dan Mekanik

Kesatuan narasi dan mekanik berkaitan dengan cara otak pemain membangun sebuah “model mental” yang menyederhanakan realitas agar permainan mudah dipahami dan dinikmati. Hal ini bisa terjadi karena pikiran manusia lebih mudah menyerap model yang sudah *predigested* seperti kartun atau aturan permainan yang sederhana, desainer harus bisa memastikan bahwa aturan mekanik selaras dengan logika narasi yang dibangun. Dengan menciptakan sebuah model yang konsisten antara cerita dengan hal yang dilakukan pemain melalui mekanik, permainan atau gim akan terasa lebih nyata dan memuaskan bagi pemain dibandingkan kerumitan di dunia nyata (Schell, 2020, h. 242).

2.4.4 *The Lens of Avatar*

Lens of Avatar memandang karakter yang dikontrol oleh pemain sebagai gerbang utama untuk masuk ke dalam dunia gim (Schell, 2020, h. 589). Lensa ini menekankan bahwa hubungan antara pemain dengan avatar seperti magis, di mana identitas pemain diproyeksikan ke dalam sebuah karakter, sehingga membuat mereka merasa seolah-olah berada di dalam permainan atau gim. Seorang desainer harus dapat memastikan bahwa sebuah avatar mampu menjadi wadah identitas bagi pemain, baik melalui bentuk yang merepresentasikan impian mereka atau melalui desain yang memungkinkan pemain memproyeksikan diri mereka secara emosional (Schell, 2020, h. 584).

2.4.5 *Narrative Immersion*

Janet Murray (2016, h. 20) mendefinisikan imersi sebagai sebuah pengalaman metafora seperti terjun ke dalam realitas yang sepenuhnya berbeda, serupa dengan sensasi saat seseorang menyelam ke dalam air. Dalam media digital, imersi dipandang sebagai kondisi psikologis di mana audiens merasa sepenuhnya tenggelam dalam dunia fiksi, sehingga kesadaran terhadap dunia nyata di sekitarnya menjadi berkurang (Murray, 2016, h. 21). Pengalaman ini menciptakan sebuah ruangan ajaib yang menghubungkan realitas dengan imajinasi, di mana keterhubungan ini tidak hanya membanjiri pikiran secara visual saja, tetapi memungkinkan audiens untuk terlibat secara emosional dengan ruang naratif tersebut (Murray, 2016, h.21).

Selain itu, Murray (2016) menekankan pentingnya menjaga batasan narasi agar pengalaman imersif tidak terganggu, di mana desainer atau kreator harus mampu mengatur keterlibatan emosional melalui struktur narasi yang baik (h. 22). Struktur narasi yang baik dapat membuat audiens merasakan empati yang mendalam terhadap peran atau karakter yang disajikan (h. 23). Hal ini menunjukkan bahwa kekuatan imersi digital terletak pada kemampuannya untuk membawa audiens ke dalam sebuah simulasi yang terasa nyata, sehingga pada akhirnya memberikan pengalaman bermakna.

Perancangan sebuah gim yang sukses bergantung berat pada integrasi *Elemental Tetrad* yang berupa *mechanic*, *story*, *aesthetics*, dan *technology* untuk menciptakan pengalaman bermain yang kompleks dan menghibur. Selain itu, penggunaan *Lens of Resonance* dan *Lens of Avatar* sangat krusial untuk membangun koneksi emosional yang mendalam dengan pemain, sehingga pemain dapat memproyeksikan diri mereka ke dalam karakter dan merasakan transformasi melalui tema yang beresonansi. Hal ini diperkuat dengan konsep *Narrative Immersion* dari Janet Murray, di mana keberhasilan sebuah karya digital diukur dari kemampuannya dalam membawa pemain “menyelam” ke dalam realitas cerita dan menciptakan sebuah respon emosional yang kuat. Oleh karena itu, kelancaran sebuah gim ditentukan dengan kemampuan desainer dalam menjaga *Lens of Flow*, yaitu menyeimbangkan kesulitan dengan kemampuan pemain untuk menciptakan sebuah kesatuan antar narasi, mekanik, serta imersi yang memuaskan pemain.

2.5 Tipografi

Landa (2019) mendefinisikan tipografi sebagai desain dari satu set karakter yang dipersatukan melalui properti visual secara konsisten (h. 35). Dalam sebuah website, tipografi adalah hal yang pertama kali dilihat oleh pengguna, ketika membuka sebuah *web*, di mana sebuah tulisan dapat secara instan memberitahukan kurang lebih apa isi dan kegunaan konten yang sedang dilihat (Maria, 2014, h.1). Selain itu, beliau juga menyatakan, bahwa tipografi bukan hanya seni komunikasi, melainkan salah satu dari nuansa dan kerajinan yang memiliki nilai dalam spektrum antara sukses dan kegagalan (h. 5-6).

2.5.1 Type Classifications

Semua *typeface* pasti jatuh terbagi menjadi beberapa klasifikasi, yang paling dasar adalah *serif*, *sans serif*, *script*, *monospace*, dan *decorative* (h. 22). Meskipun ini bukanlah seluruh klasifikasi *typeface*, namun klasifikasi tersebut sudah menggambarkan sebagian besar jenis *typeface* (h. 23). Oleh karena itu, berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing font tersebut.

3. *Serif dan Sans Serif*

Serif adalah jenis font yang memiliki goresan kecil yang menempel pada ujung goresan utama sebuah huruf. Sedangkan, *sans serif* adalah jenis font yang tidak memiliki goresan kecil di ujung goresan utamanya (Minakata dan Beier, 2022). Contoh dari huruf *serif* adalah Times New Roman, sedangkan contoh dari *sans serif* adalah Calibri.

4. *Script*

Script adalah jenis *typeface* yang paling menggambarkan tulisan tangan, di mana tulisannya biasanya miring dan bersambung satu dengan lainnya. (Landa, 2019, 39). Jenis huruf ini dapat meniru bentuk tulisan yang dibuat dengan pena berujung pahat, pena fleksibel, pena runcing, pensil ataupun kuas. Contoh dari *script typeface* adalah *Brush Script*, *Shelley Allegro Script*, dan *roundhand script*.

5. *Monospace*

Monospace adalah jenis *typeface* di mana semua atau sebagian besar karakternya menggunakan ruang horizontal yang sama (FontsKnowledge-GoogleFonts). Contoh dari *typeface* ini adalah *Roboto Mono*, *Inconsolata*, *Source Code Pro*, dan *IBM Plex Mono*. *Monospace* sering kali digunakan untuk *coding*.

6. *Decorative*

Decorative adalah jenis *typeface* yang juga dikenal sebagai *display* atau *font* ornemental yang memainkan peran yang krusial dalam desain, di mana tujuan utamanya adalah untuk menciptakan *mood* atau merangsang respon secara emosional. Biasanya, *decorative typeface* digunakan untuk logo, *headline*, poster, dan elemen desain mana saja yang membutuhkan daya tarik. Namun, sayangnya jenis *typeface* ini tidak cocok untuk

digunakan sebagai *bodytext* karena sulit untuk dibaca (Farley, 2024).

2.5.2 Memilih Pasangan *Typeface*

Ketika seseorang memulai jalannya untuk melihat sebuah *type* sebagai sebuah alat untuk komunikasi, mereka pasti mulai menjadi seseorang yang memiliki opini terhadap *type*. Memilih sebuah *typeface* dimulai dengan apa yang sedang didesain, pengetahuan akan *typography* dan insting. Sama seperti segelas kopi, *typography* yang baik dipengaruhi oleh elemen atau bahan yang dipilih, di mana *typeface* tersebut harus memenuhi keperluan desainnya dengan baik (Maria, 2014, h. 58-59).

1. Menentukan Konteks *Typeface*

Dalam proses pemilihan *typeface* ada banyak sekali caranya, termasuk menemukan apa yang dirasa bekerja paling baik dan dirasa paling produktif. Namun, perlu diingat juga adanya pertimbangan, seperti *typeface* seperti apa yang cocok untuk kondisi-kondisi tertentu. Ada dua cara untuk melihat kecocokan *typeface* dalam kondisi-kondisi tertentu, yaitu *type for a moment* dan *type to live with* (h. 59)

i. *Type for a Moment*

Type for a moment adalah jenis *typeface* yang hanya membutuhkan waktu singkat untuk dibaca dan dipahami oleh audiens. *Typeface* jenis ini harus dapat menyampaikan maknanya secara cepat dan jelas, sehingga audiens dapat langsung mengetahui apa yang harus dilakukan dan dipahami. Sebagai contoh, yaitu judul atau teks pemasaran yang berukuran besar (h. 59).

ii. *Type to Live With*

Type to live with adalah jenis *typeface* yang dibaca dalam waktu yang lama, biasanya mengacu pada teks-teks

yang panjang, seperti buku dan artikel. Ciri-ciri dari jenis *type to live with* adalah teks yang tidak “berisik” dengan kontras yang tidak terlalu tinggi dan tidak mengganggu, memberikan tekstur halaman yang rata agar nyaman dibaca oleh audiens, dan tidak membuat audiens berhenti atau tersendat ketika sedang membaca. Tujuan dari *type to live with* adalah supaya audiens fokus pada isi teks, bukan pada keestetikan atau bentuk hurufnya(h. 62).

2. Metode Memilih *Typeface*

Sebelum memilih sebuah *typeface*, perlu diingat untuk tidak terikat dengan *typeface* tertentu yang telah digunakan berkali-kali sebelumnya. Dalam rangka memilih *typeface* yang tepat, seorang desainer harus meninggalkan berbagai macam jenis *typeface* kesukaan, karena fokusnya di sini adalah melayani audiens, bukan diri sendiri (h. 66). Metode memilih *typeface* ini dibagi menjadi *word association*, *comparisons of real text*, *appropriateness*, *avoid read-mades*, *be careful with free fonts*, dan *narrowing the field*.

Word association yang berarti menghubungkan perasaan atau suasana hati yang ingin disampaikan oleh suatu desain dengan kata-kata deskriptif (h. 66-67). *Comparisons of real text* yang berarti menguji sebuah *typeface* dengan menempatkannya dalam konteks yang nyata salah satunya dengan membuat prototipe (h. 69-71). *Appropriateness* yang berarti memilih *typeface* berdasarkan latar belakang, inspirasi, dan tujuan penggunaannya agar sesuai dengan desain (h. 71-72). *Avoid ready-mades* yang berarti menghindari *typeface* yang sudah memiliki desain bawaan yang kuat dan spesifik (h. 74). *Be careful with free fonts* yang berarti berhati-hati dalam menggunakan *font* gratis karena cenderung tidak lengkap, kurang kohesif, dan sering

kali meniru *font* lain (h. 75). Terakhir *narrowing the field* yang berarti membuat daftar *typeface* kesukaan atau yang biasanya sering digunakan yang terbukti berhasil sebelumnya (h. 76-77).

Berdasarkan materi mengenai tipografi di atas, dapat disimpulkan bahwa tipografi bukannya hanya sebuah elemen seni, melainkan alat komunikasi yang menentukan nuansa dan keberhasilan tersampainya sebuah pesan. Pemahaman mendalam mengenai karifikasi huruf, seperti *serif*, *sans serif*, *monospace*, dan *decorative* menjadi sebuah fondasi penting karena setiap jenis memiliki karakter dan fungsinya tersendiri, mulai dari keterbacaan ataupun nuansa yang diberikan. Dalam proses pemilihan *typeface*, seorang desainer dituntut untuk mengesampingkan preferensi pribadi dan berfokus pada kebutuhan dari audiens dengan mempertimbangkan konteks penggunaan, apakah huruf tersebut berfungsi sebagai *type for a moment* yang mengejar dampak instan, atau *type to live with* yang mengutamakan pembacaan yang nyaman dalam waktu yang panjang. Oleh karena itu, penerapan metode seleksi yang sistematis ini dibutuhkan untuk memastikan bahwa tipografi yang dipilih sudah tepat dan sesuai dengan tujuan desain.

2.6 Animasi

Meroz (2019) mengatakan, bahwa animasi adalah seni yang menciptakan sesuatu menjadi hidup dan memanusiakannya, sehingga membawakan rasa keterkaitan dengan penonton (h. 19). Sedangkan menurut Makwana dan Singh (2024) animasi adalah metode fotografi yang membuat ilusi pergerakan melalui tangkapan sketsa, desain, aktor secara berulang kali. Animasi dibagi menjadi lima jenis, yaitu *3D computer animation*, *traditional animation*, *2D vector-based animation*, *stop-motion*, dan *motion graphics* (h. 22).

2.6.1 Jenis-Jenis Animasi

Animasi dibagi menjadi lima jenis, yaitu *3D computer animation*, *traditional animation*, *2D vector-based animation*, *stop-motion*, dan *motion graphics* (h. 22).

1. **3D Computer Animation**

3D computer animation atau yang biasa dikenal sebagai CGI *3D animation* adalah jenis animasi yang dimodelkan secara digital dalam program komputer dan dilengkapi dengan kerangka virtual yang memungkinkan animator untuk menggerakkan model tersebut. Proses animasinya dilakukan dengan membuat pose-pose pada *key frame* tertentu yang kemudian akan diproses dengan komputer sehingga menciptakan gerakan yang diinginkan (h. 23-24).

2. **Traditional Animation**

Traditional animation atau yang biasanya dipanggil *cel* adalah bentuk animasi klasik yang digambarkan secara manual dengan tangan menciptakan animasi *frame by frame* dengan kertas. Namun, di zaman digital ini, kebanyakan animator tidak menggunakan kertas lagi, dan langsung menggambar di komputer menggunakan *wacom cintiq monitor* (h. 25)

3. **2D Vector-Based Animation**

2D vector-based animation adalah jenis animasi 2D yang dibuat di komputer dengan gambar berbasis vektor. Berbeda dengan animasi tradisional yang digambar dengan tangan dan digambar berulang-ulang kali, pada jenis ini animator memiliki pilihan untuk membuat *rig* untuk karakter dan menggerakkan tubuhnya secara individual. Proses kerangka atau *rig* pada animasi jenis ini mirip dengan jenis 3D (h. 26-27).

4. **Stop-Motion**

Stop-motion adalah jenis animasi yang melibatkan objek-objek di dunia nyata, di mana prosesnya dimulai dengan menggerakkan sebuah objek sedikit demi sedikit sambil difoto satu per satu, sehingga ketika ditampilkan secara berurutan, bingkai-bingkai foto tersebut akan menciptakan ilusi gerakan (h. 28).

5. *Motion Graphics*

Motion graphics adalah jenis animasi yang berfokus untuk membuat presentasi yang dinamis dan menarik, dimulai dari teks, logo, ilustrasi dan lainnya yang bergerak. *Motion graphics* biasanya dibuat dengan aplikasi *After effects* atau *Apple Motion* (h. 30).

Berdasarkan teori tentang animasi di atas, dapat disimpulkan bahwa animasi didefinisikan sebagai seni yang membuat elemen visual menjadi hidup dengan menciptakan ilusi pergerakan yang memanusiakan objek atau personifikasi, sehingga membangun keterkaitan emosional dengan penonton. Secara teknis, animasi dibagi menjadi lima kategori utama berdasarkan metode pembuatannya, yaitu *3D computer animation* yang menggunakan model digital tiga dimensi, *traditional animation* yang digambarkan secara manual dengan tangan per bingkai, *2D vector-based animation* yang memanfaatkan sistem *ringging* komputer pada gambar *vector*, *stop-motion* yang menciptakan ilusi gerak dari foto objek asli yang digerakan secara bertahap, dan *motion graphics* yang berfokus pada penyajian dinamis antara teks, logo, ataupun elemen lainnya.

2.7 Perumpamaan Anak yang Hilang

Raulina dan Tambun (2022) mengatatakan, bahwa Perumpamaan Anak yang Hilang dalam Lukas 15:11-32 menggambarkan kasih dan pengampunan seorang Ayah yang menunjukkan penuh kasih dan tanggung jawab terhadap anaknya. Selain itu, beliau juga mengatakan bahwa kasih sayang seorang ayah tidak hanya terlihat dari kata-katanya aja, tetapi terwujud juga dalam tindakan nyata. Tindakan nyata tersebut adalah ketika ia berlari menyambut kepulangan si bungsu.

2.7.1 Konteks Sosial dan Budaya

Tentu saja dalam menginterpretasikan sebuah perumpamaan diperlukan adanya sebuah pemahaman yang sesuai dengan budaya zamannya. Melihat sebuah cerita dalam Alkitab tanpa melihat kondisi dan kebudayaan pada zaman itu dapat mengubah bentuk ceritanya. Berikut adalah makna meminta warisan dan makna bekerja sebagai penjaga babi pada zaman itu.

1. Makna Meminta Warisan

Bailey (2008) menyatakan bahwa berdasarkan budaya Timur Tengah, ketika seorang anak lelaki muda meminta warisannya ketika Ayahnya masih hidup, itu artinya bahwa secara tidak langsung anak tersebut meminta agar Ayahnya tersebut untuk meninggal. Beliau juga menegaskan, bahwa Sang Ayah sebenarnya berhak untuk menamparnya dan menyuruhnya untuk keluar rumah, namun tidak ada hal negatif demikian yang terjadi dalam perumpamaan tersebut (h. 308-309)

2. Makna Bekerja sebagai Penjaga Babi

Bailey mengatakan, bahwa sang Si Bungsu ingin untuk memakan ampas babi (h. 432), namun pemilik ternak babi tidak mengizinkannya untuk memakan ampas babi, bahkan tidak membayarnya (h. 239). Dalam budaya Timur Tengah, memakan ampas makanan biasanya dimakan oleh para anjing penjaga. Selain itu, anjing tidaklah pernah dianggap sebagai hewan peliharaan, bahkan dianggap hampir senajis babi (h. 244). Oleh karena itu dapat disimpulkan, bahwa Si Bungsu dianggap seperti seekor anjing yang memakan ampas, bahkan lebih rendah daripada babi karena penjaga babi pun lebih memilih untuk memberikan makan kepada babi daripada dirinya.

2.7.2 Pengampunan Sejati dalam Perumpamaan

Perumpamaan Anak yang Hilang menyoroti ketegangan dasar antara hukum dan kasih, hamba dan anak, penghormatan dan pengampunan yang membuat cerita ini abadi secara spiritual dan teologi (h. 569). Kasih yang ditunjukkan dalam perumpamaan ini dibagi menjadi tiga, yaitu Ayah yang berlari menyambut Si Bungsu, simbol yang diberikan dari jubah, cincin, dan sepatu, serta pesta perayaan kembalinya Si Bungsu. Oleh karena itu, berikut adalah masing-masing penjelasan dari ketiga tindakan tersebut.

1. Ayah yang Berlari Menyambut Anak Bungsu

Di Timur Tengah, seorang patriak yang berlari merupakan hal yang memalukan. Hal ini lebih memalukan lagi, karena Ayah Si Bungsu sudah berumur cukup tua. Selain itu, ketika sedang berlari jubah yang terangkat dan memperlihatkan kaki karena berlari merupakan hal yang sangat memalukan (h. 494).

2. Simbol Jubah, Cincin dan Sepatu

Para pelayan bersama dengan Sang Ayah menjemput Si Bungsu, di mana Sang Ayah menyuruh para pelayan untuk memakaikan Si Bungsu bukan baju biasa saja, namun jubah yang terbaik, di mana jubah terbaik tersebut adalah milik Sang Ayah. Hal ini dilakukan oleh Sang Ayah sebagai bentuk bahwa dia menghargai sekali bahwa anaknya yang bungsu telah kembali (Bailey, 2005, h. 86). Selain jubah yang terbaik, Sang Ayah memberikan anaknya yang bungsu sebuah cincin yang menandakan sebuah segel, bahwa Si Bungsu adalah bagian dari rumah atau keluarga itu. Menggunakan sepasang sepatu di kaki menandakan peringkat atau jabatan yang baru, seorang budak tidak menggunakan sepatu, namun anak-anak dari Sang Ayah memakai sepatu (h. 87).

3. Pesta Perayaan Kembalinya Anak Bungsu

Setelah Si Bungsu kembali, Sang Ayah langsung menyiapkan sebuah pesta. Pesta perayaan kembalinya Si Bungsu, di mana ia mengenakan jubah terbaik, cincin, dan sepatu dari Ayahnya, melambangkan bahwa statusnya sebagai anak telah dipulihkan sepenuhnya. Tindakan ini secara langsung juga merupakan perintah agar para pekerja, penduduk desa, dan tetua desa mengakui serta menghargai pemulihan status sang Si Bungsu (h. 87).

2.7.3 Besarnya Kasih Tuhan

Dalam Videonya di Youtube yang berjudul “*How should a Christian deal with guilt from sin*” Impact Video Ministries mengatakan bahwa semua orang itu pasti berdosa tanpa terkecuali. Namun perlu diketahui, bahwa Tuhan Yesus memiliki kasih yang sangat besar dan penuh pengampunan (Mazmur 103:12). Hal ini menunjukkan, bahwa Tuhan Yesus sudah mengasihi kita saat kita masih berdosa, bukan karena kita layak (Roma 5:8), namun karena kita ini berharga dan mulia di mata-Nya (Yesaya 43:4).

Berdasarkan interpretasi antara teologi dan konteks budaya Timur Tengah mengenai Perumpamaan Anak yang Hilang, kisah ini menggambarkan kasih tanpa syarat dan pengampunan dari Bapa yang melampaui logika hukum ataupun norma di zaman tersebut. Tindakan si bungsu meminta warisan kepada Ayahnya ketika Ayahnya masih hidup secara budaya dianggap sebagai penghinaan berat karena berharap akan kematian dari Ayahnya, sementara kejatuhannya menjadi penjaga babi menempatkan si bungsu pada statur sosial terendah, bahkan lebih rendah dari hewan najis. Namun, respon dari sang Ayah justru mematahkan ekspektasi untuk marah dan menghukum berat anaknya, melainkan ia rela untuk berlari di mana di masa itu seorang patriarki yang lari adalah sebuah hal yang memalukan untuk menyambut anaknya yang telah pulang. Pemulihan status si bungsu kemudian diperkuat dengan pemberian jubah terbaik, cincin segel keluarga, dan sepatu, serta perayaan pesta menandakan si bungsu yang merdeka dari statusnya sebagai budak dan diterima kembali sebagai anak yang berharga. Cerita ini menegaskan bahwa Tuhan menganggap setiap individu berharga dan mulia di hadapan-Nya, sekalipun kita telah berdosa.

2.8 Penelitian yang Relevan

Dalam rangka mendapatkan data yang lebih relevan dan lengkap untuk memvalidasi penelitian yang telah dirancang, penulis meninjau empat penelitian sebelumnya yang masih memiliki relevansi dengan topik yang diangkat oleh penulis. Tinjauan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kebaruan yang mungkin dapat digunakan untuk memperbaiki dan menambahkan

elemen-elemen dari penelitian penulis agar lebih sempurna. Berikut adalah penelitian relevan yang penulis temukan.

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Rancang Bangun <i>Storytelling Game Visual Novel</i> Alkitab Injil Matius	Boy Aribana Depari, Duman Care Khrisne, dan Putu Arya Mertasana	<i>Storyteling game visual novel</i> Alkitab Injil Matius	Menggunakan sebuah alat yang khusus dirancang untuk membuat visual novel, yaitu Ren'py. Selain itu, penggunaan <i>visual novel</i> itu unik ketika media informasi di luar sana biasanya menggunakan media video untuk tema kristiani.
2	Game Edukasi <i>Visual Novel</i> Pengenalan Sejarah Peristiwa Rengasdengklok	Fajar Ali Mukti, Nanda Andrianto, dan Andy Rachman	<i>Visual novel</i> pengenalan sejarah peristiwa Rengasdengklok	Berbeda dengan media edukasi sejarah lainnya yang hanya berbentuk video, penelitian ini menggunakan <i>visual novel</i> sebagai pendekatannya untuk generasi muda yang dikuasai lebih menyukai

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				pembelajaran interaktif.
3	Pembuatan <i>Visual Novel</i> Nabi Elia	Cahyo Nugroho	<i>Visual Novel</i> cerita Nabi Elia	Anak-anak merasa bingung saat membaca Alkitab karena bahasanya yang sulit dipahami dan formatnya yang kurang menarik, sehingga peneliti menggunakan <i>visual novel</i> sebagai pendekatannya, agar anak-anak dapat memahami cerita Nabi Elia dengan baik.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penulis menemukan celah atau *gap* umum yang dapat dijadikan kebaruan dalam perancangan *visual novel* perumpamaan Anak yang Hilang dalam Alkitab. Banyak dari penelitian terdahulu kebanyakan berfokus pada anak-anak dengan tujuan untuk edukasi ilmu pengetahuan ataupun perilaku dan berbasis aplikasi. Selain itu, penelitian terdahulu minim interaksi dengan pemain, yaitu hanya menekan tombol untuk melanjutkan cerita dan sedikit quiz. Oleh karena itu, kebaruan dalam perancangan ini adalah menyediakan *visual novel* yang menargetkan audiens remaja akhir, memberikan pemahaman mendalam secara emosional yang bukan sekadar edukasi ilmu pengetahuan, menyediakan media interaktif lainnya agar lebih *engaging* dan berbasis *website* untuk akses yang lebih mudah dan cepat.