



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TELAAH LITERATUR

A. *Game*

Menurut Katie Salen dan Eric Zimmerman (2003), game adalah suatu sistem dimana para pemain terlibat dalam sebuah konflik buatan yang memiliki aturan dan menghasilkan hasil yang dapat diukur.⁵

Menurut Clark C. Abt (1970), game adalah aktivitas di antara dua atau lebih independen pembuat keputusan mencari untuk mencapai suatu tujuan dalam konteks yang telah dibatasi.⁶

Menurut Kevin J. Maroney (2001), game adalah suatu bentuk permainan yang memiliki struktur dan tujuan.⁷

Desainer game komputer, Chris Crawford (2003) mendefinisikan istilah game⁸ antara lain:

- 1) Ekspresi kreatif merupakan seni jika dibuat untuk diri sendiri dan merupakan hiburan jika dibuat untuk uang.
- 2) Bagian dari hiburan adalah *plaything* dan interaktif. Film dan buku adalah contoh dari hiburan yang tidak interaktif .
- 3) Jika suatu *plaything* tidak memiliki tujuan atau gol maka hal tersebut adalah mainan. Jika memiliki tujuan atau gol adalah tantangan.

⁵ Salen, Katie; Zimmerman, Eric (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press. p. 80. ISBN 0-262-24045-9

⁶ Clark C. Abt (1970). *Serious Games*. Viking Press. p. 6. ISBN 0670634905

⁷ Maroney, Kevin (2001). *My Entire Waking Life*. The Games Journal. <http://www.thegamesjournal.com/articles/MyEntireWakingLife.shtml>. Retrieved 2008-08-17

⁸ Crawford, Chris (2003). *Chris Crawford on Game Design*. New Riders. ISBN 0-88134-117-7.

- 4) Jika sebuah tantangan tidak mempunyai lawan aktivitas maka hal tersebut adalah *puzzle*, jika ada hanyalah sebuah konflik. Jika pemain hanya dapat mengalahkan lawan, tetapi tidak menyerang atau mengganggu kinerja mereka, maka konflik adalah sebuah kompetisi. Namun, jika serangan diperbolehkan maka sistem tersebut dapat disebut sebagai game.

Jadi, game adalah aktivitas dimana para pemain terlibat didalam sebuah konflik buatan yang memiliki aturan yang dibuat secara khusus untuk mencapai sebuah tujuan tertentu.

B. Elemen-Elemen *Game*

Elemen yang terdapat di dalam *game* dibedakan menjadi dua, yaitu *formal elements* dan *dramatic elements*. *Formal elements* adalah elemen yang terdapat dalam game mengenai pengalaman bermain pemain⁹. Sedangkan *dramatic elements* adalah elemen yang terdapat dalam game mengenai emosi pemain¹⁰.

Elemen-elemen yang terdapat pada *formal elements*¹¹:

1. Pemain (*Players*)

Pemain adalah pihak yang memainkan aturan dan kendala yang dirancang di dalam sebuah game.

2. Tujuan (*Objectives*)

Tujuan adalah sesuatu yang diusahakan untuk dicapai oleh para pemain dalam bermain sebuah *game*.

⁹ Tracy Fullerton, *Game Design Workshop*;2008;hal 49

¹⁰ Tracy Fullerton, *Game Design Workshop*;2008;hal 86

¹¹ Tracy Fullerton, *Game Design Workshop*;2008;hal 49

3. Prosedur (*Procedures*)

Prosedur adalah metode bermain dan tindakan pemain untuk mencapai tujuan permainan.

4. Peraturan (*Rules*)

Peraturan adalah sesuatu yang mengatur objek dari permainan dan tindakan dari pemain.

5. Sumber Daya (*Resources*)

Sumber daya adalah aset yang digunakan untuk mencapai sebuah tujuan.

6. Konflik (*Conflict*)

Konflik adalah sesuatu yang muncul dari para pemain dalam mencapai tujuan di sebuah game. Aturan dan prosedur dibuat untuk menciptakan sebuah konflik sehingga pemain tidak dapat mencapai tujuannya secara langsung.

7. Batasan (*Boundaries*)

Batasan adalah sesuatu yang memisahkan sebuah game dari segala sesuatu yang tidak terdapat di dalam game tersebut.

8. Hasil (*Outcome*)

Hasil pertandingan adalah sesuatu untuk menarik perhatian pemain dalam memainkan sebuah game. Namun, hasil pertandingan tidak selalu diperlukan, banyak terdapat game-game seperti *massively multiplayer online* dan game simulasi yang tidak mempunyai hasil pertandingan

Elemen-elemen yang terdapat pada *dramatic elements*¹².

1. Tantangan (*Challenge*)

Tantangan di dalam game adalah sesuatu yang harus diselesaikan untuk mendapatkan kepuasan atau kesenangan.

2. Bermain (*Play*)

Potensi untuk bermain merupakan elemen kunci yang melibatkan dramatisasi emosi pemain dalam permainan. Bermain adalah sesuatu kebebasan gerakan dalam struktur yang kaku. Dalam konteks game, kendala dalam aturan dan prosedur adalah struktur yang kaku, sedangkan bermain dalam struktur adalah kebebasan pemain untuk bertindak dalam aturan-aturan tersebut.

3. Pernyataan awal (*Premise*)

Pernyataan awal adalah sesuatu untuk menetapkan tindakan di dalam game

4. Tokoh (*Character*)

Tokoh adalah agen yang beraksi didalam sebuah drama yang sedang diceritakan didalam sebuah permainan.

5. Cerita (*Story*)

Dalam banyak game, cerita sebenarnya terbatas pada *backstory*, semacam versi yang rumit dari *premise*. *Backstory* memberikan pengaturan dan konteks pada konflik permainan, dan ini dapat menciptakan motivasi untuk karakter, tetapi perkembangan dari satu titik ke titik berikutnya tidak terpengaruh oleh gameplay.

¹² Tracy Fullerton, *Game Design Workshop*;2008;hal 86

6. Bangunan Dunia (*World Building*)

Bangunan dunia adalah desain yang mendalam dan rumit tentang sebuah dunia fiksi yang sering dimulai dengan peta dan sejarah termasuk studi budaya lengkap penduduk, bahasa, pemerintah, politik, ekonomi, dan lain sebagainya.

7. *The Dramatic Arc*

Konflik adalah jantung dari setiap drama yang baik, begitu pula di dalam game.



Gambar 2.1. *Classic Dramatic Art*¹³

¹³ Tracy Fullerton, *Game Design Workshop*;2008;hal 104

C. *Gameplay*

Staffan Björk dan Jussi Holopainen (2005) mengatakan bahwa *gameplay* adalah struktur dari interaktif pemain dengan sistem *game* dengan pemain lain yang berada di *game*.¹⁴ Hal ini juga didukung oleh Craig Lindley, Lennart Nacke, dan Charlotte Sennersten (2008) yang mengatakan bahwa *gameplay* adalah sebuah interaksi dengan desain *game* didalam sebuah kerja tugas yang kognitif, dengan timbulnya berbagai emosi dari atau terkait unsur-unsur yang memiliki perbedaan¹⁵

D. Tipe-Tipe Pemain

Pemain memiliki berbagai macam tipe¹⁶, yaitu:

1. *The competitor*

Terlepas dari permainan, pemain berjenis ini bermain dengan usaha untuk lebih baik dari pemain lain.

2. *The explorer*

Menyukai petualangan, ingin mengetahui segala sesuatu tentang dunia, dan mencari batas-batas diluar fisik maupun mental.

3. *The collector*

Mencari dan melengkapi barang, tropi, dan pengetahuan seperti membuat perlengkapan, mengatur sejarah, dain lain sebagainya.

¹⁴ Björk, Staffan; Holopainen, Jussi (2005). *Patterns in Game Design*. Charles River Media. ISBN 1-58450-354-8.

¹⁵ Lindley, Craig; Nacke, Lennart; Sennersten, Charlotte (November 3–5, 2008). "Dissecting Play – Investigating the Cognitive and Emotional Motivations and Affects of Computer Gameplay". *Proceedings of CGAMES 08* (Wolverhampton, UK: University of Wolverhampton). ISBN 978-0-9549016-6-0.

¹⁶ Tracy Fullerton, *Game Design Workshop*;2008;hal 92

4. *The achiever*

Memainkan berbagai macam tingkatan *level* untuk menentukan prestasinya

5. *The joker*

Tidak pernah menganggap serius sebuah permainan dan memiliki potensi untuk mengganggu para pemain lain. Tetapi di sisi lain pemain berjenis ini dapat membuat permainan terasa lebih bersosial daripada bersaing.

6. *The artist*

Didorong oleh kreativitas dan desain penciptaan.

7. *The director*

Suka memimpin untuk mengarahkan suatu permainan.

8. *The storyteller*

Suka membuat atau tinggal di dunia fantasi dan dunia imajinasi.

9. *The performer*

Suka membuat sebuah pertunjukan untuk orang lain.

10. *The craftman*

Ingin membuat *craft*, bangunan, dan teka-teki.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

E. Pola Interaksi antar Pemain

Pola interaksi antar pemain memiliki berbagai jenis¹⁷, yaitu:

1. *Multiple individual players vs game*

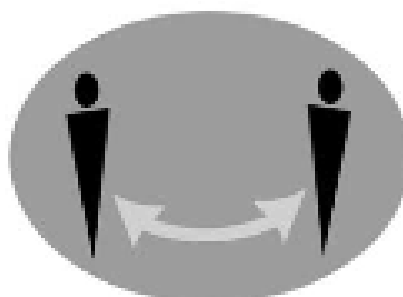
Pola interaksi pemain yang biasanya dimainkan menggunakan jaringan komputer (intranet/ LAN).



Gambar 2.2. *Multiple Individual Player vs. Game*¹⁸

2. *Player vs player*

Pola interaksi pemain yang pada dasarnya, dua orang pemain akan bermain bersama.



Player vs. Player

Gambar 2.3. *Player vs. Player*¹⁹

¹⁷ Tracy Fullerton, *Game Design Workshop*;2008;hal 51

¹⁸ Tracy Fullerton, *Game Design Workshop*;2008;hal 52

3. *Unilateral competition*

Pola interaksi pemain dimana dua atau lebih pemain melawan satu pemain lain.



Gambar 2.4. *Unilateral Competition*²⁰

4. *Multilateral competition*

Pola interaksi pemain dimana tiga atau lebih pemain saling berkompetisi.



Gambar 2.5. *Multilateral Competition*²¹

¹⁹ Tracy Fullerton, *Game Design Workshop*;2008;hal 52

²⁰ Tracy Fullerton, *Game Design Workshop*;2008;hal 52

²¹ Tracy Fullerton, *Game Design Workshop*;2008;hal 52

5. *Cooperative play*

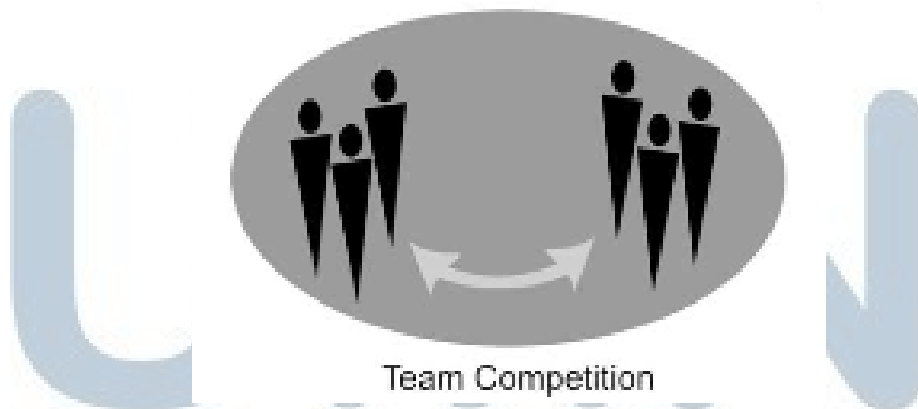
Pola interaksi pemain dimana dua atau lebih pemain melawan sistem game.



Gambar 2.6. *Cooperative Play*²²

6. *Team competition*

Pola interaksi pemain dua atau lebih tim/ grup saling berkompetisi.



Gambar 2.7. *Team Competition*²³

²² Tracy Fullerton, *Game Design Workshop*;2008;hal 52

²³ Tracy Fullerton, *Game Design Workshop*;2008;hal 52

F. Trading Card Game

Menurut situs www.boardgamegeek.com, yaitu sebuah situs glosarium mengenai *board game* yang diakses pada tanggal 15 Oktober 2011, *trading card game* atau yang juga disebut sebagai *collectible card game* adalah sebuah jenis permainan kartu yang menggunakan aturan dasar dan setiap kartunya mempunyai sebuah karakteristik yang bertentangan atau menambah aturan dasar permainan.

Setiap pemain memilih sendiri beberapa kartu mereka untuk menciptakan sebuah *deck* yang akan digunakan dalam permainan. Hal ini memungkinkan pemain untuk menentukan sendiri strategi mereka. Peraturan *game* menentukan berapa jumlah kartu yang harus dibawa dan berapa jumlah yang diperbolehkan untuk tiap jenis kartu yang sama. Kartu dijual dalam sebuah *booster packs*. *Booster packs* adalah sebuah paket berisi sejumlah kartu dengan jumlah yang tetap. Biasanya terdiri dari kartu umum, beberapa kartu biasa, dan sebuah kartu langka. Kartu langka biasanya lebih kuat dan efisien daripada kartu biasa dan umum.

Trading card game bermula dari sebuah permainan kartu yang diproduksi oleh The Allegheny Card Co., yang bernama *The Base Ball Card Game*, sampai memasuki era *trading card game* modern pertama yang bernama *Magic: The Gathering* yang didesain oleh Richard Garfield dan dipublikasikan oleh Wizard of the Coast pada tahun 1993



Gambar 2.8. *Trading card game Magic: the Gathering*²⁴.

Sebuah *Trading card game* mempunyai beberapa elemen penting yaitu:

1) Nama

Nama sebuah kartu harus sinkron dengan tema dan nama *trading card game* yang diciptakan.

2) Tipe

Sebuah *Trading card game* memiliki beberapa macam tipe atau jenis kartu. Contohnya: *Magic* dan *Trap* dalam *Yu-Gi-Oh!*

3) Grafis

Gambar yang terletak pada kartu mewakili fungsi dari kartu tersebut.

4) Fungsi

Fungsi sebuah kartu adalah bagian utama dari sebuah kartu. Fungsi juga dapat dijabarkan dengan menggunakan status seperti *attack* dan *defense*, yang memiliki beberapa point untuk menentukan sebuah permainan.

²⁴ <http://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=122118>

5) Frekuensi

Kelangkaan adalah salah satu faktor penting dalam *trading card game*, jika suatu tingkatan kelangkaan kartu adalah umum, maka orang-orang tidak akan memikirkan dan tertarik pada kartu tersebut. Namun jika tingkat kelangkaan kartu tersebut adalah langka maka orang-orang akan mencarinya dan ingin mendapatkannya.²⁵

G. Contoh Sistem *Trading Card Game*

1. *Yu-Gi-Oh!*²⁶

Dalam permainan ini, hal yang harus dilakukan pertama kali adalah memiliki satu set (*deck*) kartu yang jumlahnya minimal 40 lembar dan paling banyak 99 lembar kartu.



Gambar 2.9. *Trading card game Yu-Gi-Oh!*²⁷.

²⁵ Antidote, <http://antidote.hubpages.com/hub/makeyourowntradingcardgame>; 17 Oktober 2011

²⁶ http://www.yugioh-card.com/uk/rulebook/V7_English_Rlbk_lores.pdf; 24 Februari 2012

²⁷ <http://gamereviewnetwork.com/blog/wp-content/uploads/2010/03/YugiohRedEyesDarknessMetalDragon.jpg>; 26 Februari 2012

Yu-Gi-Oh! mempunyai tiga jenis kartu, yaitu:

a. *Monster card*

Kartu yang digunakan untuk menyerang pemain lawan maupun bertahan dari serangan pemain lawan.

b. *Magic card*

Kartu yang digunakan untuk memberikan suatu efek terhadap jalannya permainan.

c. *Trap card*

Seperti magic card, namun kartu trap hanya berjalan ketika kartu tersebut sudah berada dalam permainan dan berada pada posisi tertutup.

Urutan permainan:

a. Tentukan pemain yang akan memulai permainan terlebih dahulu.

b. Ketika permainan dimulai, masing-masing pemain memiliki 8000 *life point* yang akan habis dengan cara tertentu.

c. Bagi yang pemain yang memulai permainan terlebih dahulu dilarang untuk menyerang, kecuali ada suatu hal yang membuatnya mampu melakukan hal itu.

d. Sebelum giliran pertama, pemain menaruh lima kartu dari bagian deck yang paling atas, ke tangan.

e. Jalannya permainan, dalam setiap giliran terdapat normalnya enam *step*:

1) *Draw phase*

Phase dimana pemain mengambil kartu paling atas dari deck.

2) *Standby phase*

Biasanya tidak ada yang dapat dilakukan dalam *phase* ini

3) *Main Phase 1*

Dalam *phase* ini pemain dapat *me-summons monster* atau menaruh kartu *spell* dan *trap*.

4) *Battle phase*

Pada *phase* ini, pemain dapat menyatakan meyerang atau memainkan *trap* atau *spell card* tertentu.

5) *Main Phase 2*

Sama dengan *main phase 1*, hanya saja apabila pemain telah memanggil *monster* pada *main phase* pertama, pemain sudah tidak boleh lagi memanggil *monster*.

6) *End Phase*

Menyatakan bahwa giliran pemain telah berganti dengan giliran pemain lain.

Hal-hal yang berhubungan dengan pemanggilan *Monster*:

a. *Normal Summon*:

Pemain meletakkan *monster* dalam posisi terbuka (*face up*) dan vertikal. Apabila kartu berbintang 4 kebawah bisa langsung dipanggil ke arena, apabila kartu berbintang lebih dari 4 membutuhkan pengorbanan.

b. *Set*

Mirip dengan *normal summon* hanya saja posisi kartu tertutup dengan posisi horizontal. *Set* sangat berfungsi ketika ada kartu *flip* atau *reverse* di tanganmu. Apabila kartu berbintang 4 kebawah bisa langsung dipanggil ke arena, apabila kartu berbintang lebih dari 4 membutuhkan pengorbanan.

c. Memanggil *monster* dengan pengorbanan

Apabila pemain mempunyai kartu yang berbintang lebih dari 4, pemain tidak dapat memanggilnya secara langsung ke arena, baik secara *normal summon* maupun *set*. Pemain membutuhkan 1 pengorbanan untuk memanggil *monster* bintang 5 dan 6, dan 2 *monster* untuk memanggil *monster* bintang 7 dan 8. Setelah pemain menyatakan akan melakukan pengorbanan, pemain dapat menaruh *monster* dalam *normal summon* atau *set*.

Penyerangan

Dalam battle phase, pemain hanya dapat melakukan penyerangan satu kali per *monster*. Urutannya, pilih *monster* yang akan digunakan untuk menyerang, kemudian pilih *monster* lawan yang jadi target.

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

Penghitungan *damage*:

- a. Apabila *monster* yang menyerang memiliki nilai *ATK* yang lebih tinggi dari *DEF monster* yang bertahan, maka *monster* yang bertahan akan hancur. Dan pemilik *monster* bertahan tersebut tidak menderita kerugian dalam life pointnya
- b. Apabila *monster* yang menyerang memiliki *ATK* lebih rendah dari *DEF monster* yang bertahan, pemilik *monster* yang menyerang tadi menderita *damage* sebesar selisih antara *ATK monster* penyerang dengan *DEF monster* bertahan dan kedua *monster* tidak hancur
- c. Apabila memiliki nilai *ATK* dan *DEF* yang sama, tidak terjadi apapun
- d. Apabila *monster* yang menyerang memiliki nilai *ATK* yang lebih tinggi daripada *ATK* yang diserang, maka *monster* yang diserang tersebut hancur dan pemiliknya menderita *damage* sebesar selisih dari *ATK* kedua *monster*
- e. Apabila *ATK* penyerang lebih kecil daripada yang diserang, *monster* yang menyerang akan hancur dan pemiliknya menderita kerugian *damage* pada life pointnya.
- f. *ATK* penyerang sama dengan *ATK* yang diserang, kedua *monster* hancur dan tak ada *damage* bagi kedua pemain.

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

Merubah posisi kartu *monster*

Kamu dapat merubah posisi *monster*mu dari defense ke attack, atau sebaliknya. Ingat kamu hanya dapat melakukannya sekali per *monster* pada main phase 1 atau 2. Ubah posisi *monster* menjadi vertikal jika *monster* berada dalam posisi menyerang dan ubah posisi *monster* menjadi horizontal jika *monster* dalam posisi bertahan. Kartu tidak dapat berubah posisi ketika baru saja dipanggil pada putaran itu atau telah melakukan *battle* pada putaran itu.

2. *Pokemon trading card game*²⁸



Gambar 2.10. *Trading card game Pokemon*²⁹.

²⁸ <http://www.legendarypokemon.net/rules>; 24 Febuari 2012

²⁹ http://www.pocket-world.co.uk/wp-content/uploads/2010/01/darkrai_dp52.jpg; 26 Febuari 2012

Persiapan permainan

Pada permainan kartu ini, pemain dapat menemukan 5 macam tipe kartu seperti *pokemon card*, *energy card*, *trainer card*, *stadium card*, dan *supporter card*. Dalam mempersiapkan sebuah *deck Pokemon*, beberapa hal harus diperhatikan, antara lain adalah 1 *deck* minimal terdiri dari 60 kartu, dan hanya boleh memiliki maksimal 4 kartu bernama sama di dalamnya, kecuali *energy card* yang boleh dimasukkan berapapun jumlahnya ke dalam *deck*.

Awal permainan

Untuk mengawali permainan, tiap pemain diharapkan melakukan serangkaian tindakan sebagai berikut :

- a. Mengacak *deck* milik lawan, mengembalikannya.
- b. Mengambil 7 kartu dari *deck*.
- c. Cek, apakah ada *basic pokemon* atau tidak, jika tidak ada, tunjukkan kartu di tangan kepada lawan, kembalikan kartu ke *deck*, dan ambil 7 kartu lagi, musuh dipersilahkan mengambil 1 kartu lagi dari *deck*-nya dengan gratis.
- d. Taruh satu kartu *basic pokemon* di zona *active pokemon*, dalam keadaan tertutup.
- e. Taruh maksimal 5 kartu *basic pokemon* di zona *bench*, dalam keadaan tertutup juga.
- f. Ambil 5 kartu teratas dari *deck*, letakkan pada zona *prize card*.

- g. Lakukan pengundian untuk menentukan siapa yang mendapatkan giliran pertama pada game dengan cara melempar koin.
- h. Masing-masing pemain membalik semua kartu *pokemon* yang tadinya tertutup, dan permainan siap untuk dimulai.

Bagian dari tiap giliran permainan

Pada setiap giliran setelah permainan dimulai, maka secara umum pemain akan masuk ke dalam beberapa bagian berikut :

- a. Mengambil satu kartu dari deck
- b. Lakukan hal-hal berikut, dengan urutan bebas :
 - 1) Meletakkan *basic pokemon* ke zona *bench*.
 - 2) Mengevolusikan *pokemon* anda.
 - 3) Meletakkan satu *energy card* ke satu *pokemon*.
 - 4) Memainkan *trainer card* (hanya boleh sekali untuk supporter dan stadium).
 - 5) Menggunakan *abilities* dari tiap *pokemon in-play*.
 - 6) Menukar *pokemon* aktif dengan yang ada di *bench*.
- c. Menyerang lawan, lalu akhiri giliran..

U M N
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

H. Ukuran Trading Card Game

Menurut berbagai macam situs penjual *trading card game* beserta aksesorisnya seperti dalam situs www.coolstuffinc.com dan www.boardgameguru.co.uk menyebutkan bahwa ukuran *trading card game* adalah 2 1/2 inch x 3 1/2 inch atau 6,35 cm x 8,8 cm. Di situs - situs tersebut juga menyebutkan beberapa produk *trading card game* ternama seperti Magic: The Gathering, Pokemon, Duel Master, dan World of Warcraft menggunakan ukuran tersebut sebagai standar ukuran mereka.

I. Aliran Gaya Gambar

Menurut Michael Gumelar (2009), dalam situsnya <http://comic-komik-cergam.blogspot.com/2009/11/comic-making-part-1.html>., dikatakan bahwa terdapat tiga aliran gaya gambar, yaitu:

1) Gaya Kartun

Gaya gambar dengan penampilan yang lucu.

Contoh: Mighty Mouse, Donal Duck, Asterix & Obelisk, dan Sin-Chan.



Gambar 2.11. *Asterix & Obelisk*³⁰.

³⁰ <http://www.atwistedspoke.com/asterix-obelix-and-ullrich-the-cartoon-doping-affair/>; 14 Januari 2012



Gambar 2.12. *Doraemon*³¹.

2) Gaya Semi Realis

Gaya gambar yang merupakan gabungan dari gaya gambar kartun dan gaya realis.

Contoh: Teen Titans, Dragon Ball, Naruto, Sailor Moon, Sawung Kampret, dan Ali Topan.



Gambar 2.13. *Naruto*³².

³¹ <http://www.thecartoonpictures.com/r-doraemon-239-doraemon-wallpaper-1626.htm> ; 14 Januari 2012

³² <http://www.naruto-force.com/wallpapers-19.html> ; 14 Januari 2012

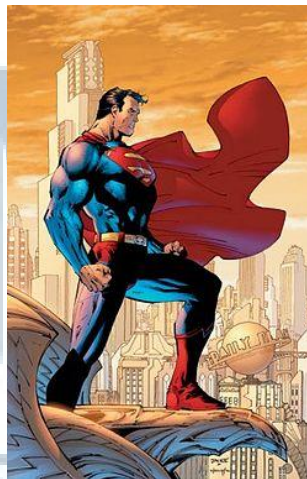


Gambar 2.14. *Dragon Ball*³³.

3) Gaya Realis

Gaya gambar yang dibuat semirip mungkin mendekati anatomi, fisiologi, postur tubuh, wajah, dan ras manusia yang sesungguhnya.

Contoh: Superman, Spiderman, City Hunter, Alia, dan Komodo.



Gambar 2.15. *Superman*³⁴.

³³ <http://www.fanpop.com/spots/dragon-ball-z/images/25631037/title/z-f8ters-photo> ; 14 January 2012

³⁴ <http://en.wikipedia.org/wiki/Superman> ; 14 Januari 2012



Gambar 2.16. *Spiderman*³⁵.

J. Ornamen Nusantara

Menurut W. Seriyoga Parta dan Wayan Sudana (2009)³⁶, dosen teknik kriya Universitas Negeri Gorontalo, ornamen berasal dari kata *ornare* (Bahasa Latin) yang berarti menghias. Ornamen juga berarti dekorasi atau hiasan. Selain itu ornamen sering juga disebut sebagai desain dekoratif atau desain ragam hias.

Dalam Ensiklopedia Indonesia halaman 1017, ornamen adalah hiasan bergaya geometrik atau bergaya lain. Ornamen dibuat pada suatu bentuk dasar dari suatu hasil kerajinan tangan (perabotan, pakaian dan sebagainya) termasuk arsitektur. Ornamen adalah karya seni yang dibuat untuk mengabadikan atau mendukung maksud tertentu dari suatu produk, tepatnya untuk menambah nilai estetis dari suatu benda/produk yang dapat menambah nilai finansial dari benda atau produk tersebut.

³⁵ [http://marvel.wikia.com/Spider-Man_\(Peter_Parker\)](http://marvel.wikia.com/Spider-Man_(Peter_Parker)) ; 14 Januari 2012

³⁶ <http://yogaparta.wordpress.com/2009/06/18/mengenal-ornamen/>; 19 Januari 2012



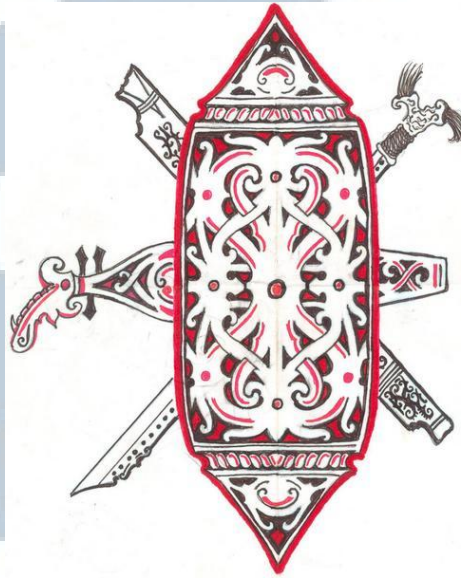
Gambar 2.17. Ornamen pada batik tulis Jogja³⁷.

Dalam hal ini, ada ornamen yang bersifat pasif dan aktif. Pasif maksudnya ornamen tersebut hanya berfungsi menghias, tidak ada kaitanya dengan hal lain seperti ikut mendukung konstruksi atau kekuatan suatu benda. Sedangkan ornamen berfungsi aktif maksudnya selain untuk menghias suatu benda juga mendukung hal lain pada benda tersebut misalnya ikut menentukan kekuatannya

Menurut Aryo Sunaryo Seni (2009)³⁸, melalui bukunya yang berjudul Ornamen Nusantara, mengatakan bahwa Indonesia dengan berbagai suku bangsa memiliki kekayaan ornamen yang terdapat pada bermacam benda produk, sebagai contoh tenun, sulaman, anyaman, ukiran, arsitektur, dan sebagainya. Bentuk-bentuk hiasan yang menjadi ornamen tersebut memiliki fungsi utama yaitu untuk memperindah benda produk atau barang yang dihias.

³⁷ <http://motif-motifbatiknusantara.blogspot.com/>; 14 Januari 2012

³⁸ <http://www.tembi.net/id/news/beritabudaya/ornamen-nusantara.-kajian-khusus-tentang-ornamen-indonesia-1612.html>; 19 Januari 2012



Gambar 2.18. Ornamen Borneo³⁹.

Ornamen memiliki fungsi murni estetis, simbolis dan teknis konstruktif. Fungsi murni estetis merupakan fungsi ornamen untuk memperindah penampilan bentuk produk yang dihiasi sehingga menjadi sebuah karya seni. Hal ini tampak jelas pada produk-produk benda kerajinan, seperti keramik, tenun, anyaman, perhiasan dan lain-lain. Fungsi simbolis pada umumnya dijumpai pada produk-produk benda upacara atau benda-benda pusaka yang bersifat keagamaan atau kepercayaan. Misalnya ornamen berbentuk kala, biawak, naga, burung. Secara struktural suatu ornamen adakalanya berfungsi teknis untuk menyangga, menopang, menghubungkan atau memperkokoh konstruksi, sehingga berfungsi secara konstruktif. Misalnya tiang, talang air dan bumbungan atap.

³⁹ <http://www.bloggermuda.blogspot.com/2011/09/motif.html> ; 14 Januari 2012



Gambar 2.19. Motif Toraja⁴⁰.

Ornamen Nusantara menunjuk pada bermacam bentuk ornamen yang tersebar di berbagai wilayah tanah air, yang pada umumnya bersifat tradisional. Dimana setiap daerah memiliki kekhasan dan keragaman masing-masing. Disamping perbedaan-perbedaan bentuk terdapat pula persamaan-persamaannya, misal jenis motif ornamen, pola susunan, pewarnaan, bahkan nilai simbolisnya. Perkembangan ornamen Nusantara ini selaras dengan kemajuan dan pertumbuhan kebudayaan Indonesia yang melatarbelakangi.

K. Pembelajaran Mengenai Teks dalam Desain

Teks adalah salah satu elemen grafis selain gambar, maka desainer dapat mengolah teks agar dapat berfungsi sebagai gambar dan atau sebaliknya, gambar dapat difungsikan sebagai pengganti karakter maupun penggalan kata. Menggabungkan teks dan gambar adalah salah satu teknik yang perlu digunakan sehingga keduanya menjadi suatu kesatuan gambar yang mampu menyampaikan informasi⁴¹.

⁴⁰ http://dewey.petra.ac.id/jiunkpe_dg_1356.html; 14 Januari 2012

⁴¹ Adi Kusrianto, Pengantar Desain Komunikasi Visual;2007;hal 215