

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Multimedia

Perkembangan teknologi dewasa ini semakin pesat, kebutuhan akan adanya sebuah informasi semakin pesat, salah satunya penyampaian informasi yang paling efektif dengan menggunakan multimedia. Multimedia menggunakan beberapa media untuk menyampaikan informasi antara lain : teks, audio, grafis, animasi, video dan interface. Multimedia biasanya digunakan sebagai informasi dalam berbagai format digital dan seni visual untuk menjelaskan suatu karya menggunakan media lebih dari satu.

Menurut Robin dan Linda, Suyanto (2003: 21) mendefinisikan Multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafis, animasi, audio dan gambar video.

Definisi lain dari multimedia, yaitu dengan menempatkannya dalam konteks, seperti yang dilakukan Hofstetter (2001), Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafis, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Suyanto dan Hoffetter, 2003: 21). Kelebihan inilah yang menyebabkan tampilan multimedia lebih dinamis dan menyenangkan bagi pengguna.

Di Esabara Games sendiri, multimedia sangat erat sekali kaitannya dengan game, karena di dalam game terdapat unsur multimedia yaitu menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafis, animasi, audio dan gambar video dengan melakukan navigasi berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi untuk membuat game berjudul Epic World Cup 2014 ini

3.2 Ilustrasi

Dalam game Epic World Cup 2014 ini, ilustrasi sangatlah dibutuhkan, dan merupakan elemen yang sangat penting untuk membuat suatu game di Esabra Games ini karena ilustrasi adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam ilustrasi, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstrak symbol-simbol yang biasa dibunyikan. Ilustrasi diterapkan dalam desain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis gambar lainnya, ilustrasi dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan atau pun disiplin ilmu yang digunakan untuk membuat game.

Ilustrasi adalah proses untuk menciptakan tampilan sebuah publikasi, presentasi atau di situs web yang menarik, dengan cara logis. Ketika desain selesai maka menarik perhatian, menambah nilai dan meningkatkan minat audiens, simple, terorganisir, memberikan penekanan selektif dan menciptakan kesatuan yang utuh. (Arwan, 2009).

Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk didalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar dan tata letak. Ilustrasi pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia. Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang ilustrasi. Ilustrasi biasa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang.

Langkah-langkah dalam Proses Ilustrasi :

1. Menganalisis audiens untuk game.
2. Menentukan tujuan dan pesan kepada pemain.
3. Memutuskan dimana dan bagaimana anda akan muncul seperti dengan aplikasi di adobe flash.
4. Menentukan tujuan untuk kalangan semua umur.

5. Mengatur teks dan gambar yang mampu menarik perhatian target.
6. Pilih format yang sesuai dan tata letak.
7. Pilih sesuai typefaces, jenis ukuran, jenis gaya dan spasi.
8. Menambah dan memanipulasi grafis agar sesuai tema World Cup 2014.
9. Mengatur teks dan gambar ber tema World Cup 2014.
10. Memberpaiki dan menyempurnakan finishing ilustrasi game.

3.3 Elemen-Elemen Ilustrasi

Elemen ilustrasi adalah alat yang nyata dalam mewujudkan prinsip-prinsip desain. Elemen ini adalah bagian utama sebuah ilustrasi untuk game Epic World Cup 2014. Elemen ilustrasi tersebut adalah garis, bentuk, ukuran, warna dan tekstur.

- **Garis**
Garis membantu menggabungkan dua bidang berbeda, membuat keteraturan, mengarahkan pandangan dan memberikan kesan bergerak. Dengan kemampuan yang baik penggunaan garis dapat meningkatkan keterbacaan, bentuk dan pesan sebuah ilustrasi di game Epic World Cup 2014.
- **Bentuk**
Bentuk dapat menyampaikan arti yang universal dan pada saat bersamaan dapat menjadi bagian utama dalam sebuah ilustrasi. Ukuran, elemen desain lainnya yang membuat perbandingan ukuran satu bentuk terhadap bentuk lainnya dalam satu halaman desain seperti bentuk-bentuk benda yang mewakili background di game Epic World Cup 2014 tersebut.
- **Warna**
Dalam ilustrasi game Epic World Cup 2014 menggunakan elemen warna untuk menyampaikan kesan yang diinginkan. Warna hijau dan biru memberikan kesan segar dan memberi kesan alami, menyenangkan, sementara warna lebih gelap memberikan kesan kalem. Penggunaan warna sangat membantu dalam memberikan keseimbangan dalam sebuah ilustrasi di game ini.

- Elemen tekstur

Tekstur menggambarkan sebuah bentuk dengan visualisasi permukaannya. Ini bisa dihasilkan dengan menggunakan garis, bentuk atau foto khusus tentang suatu permukaan. Pemilihan tekstur yang baik dapat menghidupkan suatu gambar yang datar atau biasa saja seperti tekstur pakaian dan tanah di dalam game.

- Ruang

Background sama dengan ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya yang pada praktek ilustrasi dapat dijadikan unsur untuk memberi efek estetika desain. Dalam bentuk fisiknya pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu objek (figure) dan latar belakang. Kunci keberhasilan sebuah desain yang kadang kurang diperhatikan adalah ruang (ruang kosong/ white space). Ruang berpotensi untuk memberikan stabilitas dan kesan elegan.

- Ukuran

Ukuran adalah unsur lain dalam ilustrasi game Epic World Cup 2014 ini yang mendefinisikan besar kecilnya suatu objek. Unsur ini digunakan untuk memperlihatkan mana objek yang akan kita tonjolkan atau mau dipublish. Karena dengan menggunakan unsur ini anda dapat menciptakan kontras dan penekanan pada objek desain anda sehingga orang akan tahu mana yang akan dilihat atau dibaca terlebih dahulu.

Memanfaatkan dan menyeimbangkan elemen ilustrasi game Epic World Cup 2014 di Esabra Games adalah pekerjaan sesungguhnya dalam mendesain. Untuk mencapai hal ini haruslah mengikuti aturan-aturan dan prinsip-prinsip desain, sehingga didapatkan ilustrasi yang efektif dalam menyampaikan pesannya.

3.4 Prinsip-Prinsip Ilustrasi

Dalam bekerja sebagai ilustrator game Epic World Cup 2014 di Esabra Games harus mempertimbangkan berbagai prinsip demi mencapai hasil akhir yang baik. Prinsip-prinsip ilustrasi game ini yang akan dijelaskan di bawah ini

bukanlah sebuah nilai mati bahwa desain yang paling baik adalah seperti apa yang dikandung dalam prinsip tersebut. Tetapi sekedar anjuran beginilah seharusnya desain, karena sesungguhnya tidak ada penilaian bagus atau jelek atas sebuah ilustrasi. Semuanya itu tergantung selera ilustrator, klien dan khalayak yang menjasi sasaran pesan.

Hal ini ditegaskan Danton Sihombing dalam majalah Cakram “*sihombing, Danto, Konsep Desain Grafis Dalam Desain Publikasi, Majalah Cakram, Mei, 2004*” : **Penilaian karya desain grafis sesungguhnya adalah menguji tingkat kelayakannya, dalam arti tidak ada karya desain grafis yang benar ataupun yang salah.** Hal ini dinilai efektivitasnya dalam memberikan solusi terhadap masalah desain yang dihadapainya. Prinsip-prinsip ilustrasi adalah sebagai berikut :

- Kesederhanaan

Banyak pakar ilustrasi menyarankan prinsip ini dalam pekerjaan desain. Hal ini sangat logis di Esabra Games demi kepentingan kemudahan pembaca memahami isi pesan yang disampaikan. Dalam penggunaan huruf sebuah berita misalnya, huruf judul (*headline*), subjudul dan tubuh berita (*body text*) sebaiknya jangan menggunakan jenis font yang ornamental dan rumit, seperti huruf *blackletter* yang sulit dibaca. Ilustrator lazim juga menyebut prinsip ini sebagai KISS (Keep It Simple Stupid). Prinsip ini dapat diterapkan dengan menggunakan elemen ruang kosong (*white space*) dan tidak menggunakan terlalu banyak unsur-unsur aksesoris.

- Keseimbangan

Keseimbangan adalah hal yang penting dalam ilustrasi game ini, keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual. Prinsip keseimbangan ada dua, yaitu keseimbangan formal dan keseimbangan informal. Keseimbangan formal memberikan kesan sempurna, resmi, kokoh dan harmoni. Keseimbangan formal juga menyinggung mengenai konsistensi dalam penggunaan berbagai elemen desain. Misalnya dalam background game ini desain dibuat dengan

full color. Tetapi dengan pertimbangan agar ilustrasi lebih variatif dan tidak membosankan.

- Kesatuan

Dalam mendesain ilustrasi game di Esabra Games, pasti terjadi suatu proses dimana unsur-unsur yang mendukung ilustrasi tersebut mengalami penyatuan secara utuh, yakni akhirnya menggambarkan hubungan individu terhadap objek-objek visual. (*Nirmana Dwimatra (Desain Dasar Dwimatra), Drs Arifial Arsad Hakim, 1984*). Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi.

- Penekanan (aksentuasi)

Penekanan dimaksud untuk menarik perhatian pembaca, sehingga ia mau melihat dan membaca bagaian ilustrasi yang dimaksud. Seperti dalam konteks ilustrasi desain game Epic World Cup 2014 ini bisa dilakukan dengan memberikan kontak ruster dalam pembuatanya. Hal ini akan mengesankan pentingnya judul itu untuk dibaca oleh pembaca. Atau juga membesarkan ukuran huruf pada judul , sehingga terlihat jauh berbeda dengan berita lainnya.

- Irama (repetisi)

Irama merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Dalam ilustrasi game ini irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada music beruntun yang sama. ilustrasi mementingkan interval ruang atau kekosongan atau jarak antar objek. Misalnya jarak antar kolom, jarak antar teks dengan tepi kertas, jarak antar 10 gambar di dalam satu halamannya dan lain sebagainya.

- Foto dan Ilustrasi

Foto dan ilustrasi termasuk dalam game Epic World Cup 2014 ini disebut sebagai gambar (graphic). Gambar sendiri memiliki kedudukan istimewa dalam pekerjaan grafis. Mengapa ? anda pasti sering mendengar pepatah : Foto mewakili 1000 kata. Oleh sebab itulah satu foto dalam satu berita tanpa teks sama sekali mengenai sebuah kerusuhan dalam demonstrasi misalnya, bisa memberikan banyak informasi kepada pembaca, setidaknya

mereka merasakan kondisi saat itu. Seolah-olah mereka masuk dalam kejadian itu. Dan itu cukup membantu, karena pada umumnya pembaca lebih menyukai foto ketimbang dominasi teks. Gambar lebih mudah diidentifikasi dan diingat, karena mewakili realitas visual manusia.

Demikian halnya dengan ilustrasi Epic World Cup 2014 memberikan sentuhan yang unik terhadap penyampaian sebuah informasi dari Esabra Games. Ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang benar-benar mewakili substansi tulisan. Dan terkadang dipakai ketika foto tidak mampu memberikan gambaran visual sebuah teks informasi. Ilustrasi di interface logo di game Esabra Games misalnya sangat baik menggambarkan isi tulisan.

Kesan ilustrasi secara fisik yang muncul terkadang realistis dan abstrak. Hal ini memberikan kesan bahwa sang ilustrator memiliki imajinasi yang cukup baik, terutama pada pemahaman opini itu sendiri. Permainan interpretasi mereka baik sekali untuk mendapatkan ilustrasi yang baik, bisa minta bantuan ilustrator yang memiliki kemampuan menggambar. Dan jika terkadang minim dana dan waktu, banyak desainer grafis menggantungkan pada koleksi clip art mereka. Ini sah-sah saja, selama itu ditegaskan bisa dipakai secara bebas.

Dalam kerja praktek ilustrasi game Epic World Cup 2014 di Esabra Games, pemilihan, pengolahan dan penerapan foto sebaiknya tidak dilakukan sembarangan. Sesuai dengan isi inti informasi yang hendak disampaikan. Dalam proses pengolahan juga harus hati-hati. Hasil akhir menambah terang sebuah foto yang gelap belum tentu sama ketika nanti dicetak. Dan lakukan copying yang tepat ketika diharapkan pada media publikasi. Jangan sampai memotong informasi foto yang memang hendak disampaikan. Demikian juga mengenai ukuran foto hasil cropping. Foto yang menggambarkan panorama alam, bisa di-cropping menjadi bentuk landscape. Atau dalam memfokuskan latar depan, sebaiknya lakukan cropping untuk memisahkannya dengan latar belakang dan foto-foto tersebut di trace melalui adobe photoshop untuk hasil akhir game flash di Esabra Games.

3.5 Teori Permainan

Teori permainan adalah suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi rasional. Teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944. Teori itu dikemukakan oleh John von Neumann dan Oskar Morgenstern yang berisi:

“Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan kemungkinan rindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.”

Dikutip dari J.Von Neumann and O.Morgenstern(1953) Theory of Games and Economic Behavior. Kemudian permainan dikembangkan menjadi permainan komputer atau banyak disebut dengan game.

Teori Permainan ini digunakan di game-game Esabra Games sebagai dasar untuk memulai suatu pembuatan game. Oleh karena itu sebelum mengkonsep sebuah game, Esabra Games harus memahami apa itu arti dari game itu sendiri.

3.6 Permainan Komputer

Permainan komputer adalah permainan video yang dimainkan pada komputer pribadi, dan bukan pada konsol permainan, maupun mesin ding-dong. Permainan komputer telah berevolusi dari sistem grafis sederhana sampai menjadi kompleks dan mutakhir. Menurut Agustinus Nilwan dalam bukunya “Pemograman Animasi dan Game Profesional” terbitan Elex Media Komputindo, game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi, Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan game. Dan didalam pembuatan game di Esabra Games jika ingin membuat game dengan permainan komputer, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan.

3.7 Game Animasi 2D

Game animasi 2D adalah game berbasis komputer dengan berwujudkan gambar digital dengan menggunakan model dua dimensi (seperti geometri dua dimensi, text, dan gambar digital) dengan teknik yang lebih spesifik salah satunya adalah penelitian komputer untuk model itu sendiri seperti komputer grafis. 2D komputer grafis banyak dipakai oleh aplikasi yang berasal dari printing tradisional dan teknologi menggambar seperti typografi, cartografi, gambar teknik, pengiklanan dan sebagainya.

Di dalam aplikasi game Esabra Games, gambar dua dimensi bukan hanya merepresentasikan dari objek dunia nyata saja, tetapi juga artifak dengan tambahan adanya semiotika, maka dari itu dua dimensi lebih mudah dikontrol daripada 3D (yang lebih condong ke fotografi daripada typografi) yang juga berat saat merender dengan resolusi normal. Karena alasan itulah, dokumen, ilustrasi dari game Epic World Cup 2014 banyak digemari bila berbentuk grafis 2D. Dengan peluang inilah maka banyak game cenderung memakai 2D karena ringan dan mudah untuk membuat game.

3.8 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop merupakan salah satu aplikasi perangkat lunak olah gambar buatan Adobe System yang dikhususkan untuk pengolahan foto/gambar dan pembuatan efek yang terpopuler di dunia. Adobe Photoshop CS5 adalah salah satu program dengan versi baru untuk mengolah gambar. Esabra Games menggunakan Adobe Photoshop CS5 karena dapat membuat gambar ilustrasi bitmap dan raster game Epic World Cup 2014 ini. Dengan Adobe Illustrator CS5, akan lebih mudah dan dapat membuat raster ilustrasi Epic World Cup 2014 dengan hasil yang memuaskan.