

BAB II

LANDASAN TEORI

Sebagai salah satu daya tarik paling kuat dari sebuah *mobile game* adalah tampilan perupaan permainan itu sendiri yang mampu mempresentasikan pengalaman bermain bagi para pemainnya. Tampilan perupaan *mobile game* yang semakin bagus waktu ke waktu membuat persaingan diranah desain visual *mobile game* semakin ketat, persaingan ini digunakan untuk memikat para penyuka *game* agar memainkannya. Tampilan perupaan *mobile game* jika ditinjau dari ilmu Desain Komunikasi Visual, menunjukkan adanya perubahan karakteristik perupaan desain yang terlihat dari beberapa kurun waktu. Sebagai sebuah desain, tampilan perupaan *mobile game* tidak lepas dari elemen-elemen estetika yang menyusunnya seperti, bentuk, warna, *layout*, dan lain - lain.

Berkiblat dari tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan perupaan permainan *flappy bird* dengan *mobile game* dari beberapa kurun waktu berlandaskan dari sudut pandang unsur estetika desain yang terkandung didalamnya, maka dalam bab ini penulis akan mendiskripsikan dan mengemukakan definisi dari desain komunikasi visual, *layout*, struktur rupa estetika dan *mobile game*.

A. Desain Komunikasi Visual

1. Pengertian Desain Komunikasi Visual

DKV dianggap lebih dapat menampung perkembangan desain grafis yang semakin luas, tidak terbatas pada penggunaan unsur – unsur grafis (visual). Meski

demikian, istilah desain grafis (*graphic design*) masih sering digunakan. DKV dikategorikan sebagai *commercial art* karena merupakan paduan antara seni rupa (*visual art*) dan keterampilan komunikasi untuk tujuan bisnis di bidang industri barang dan jasa, ditambah perkembangan teknologi dan komunikasi. (Rakhmat Supriyono, 2010: 9)

Desain grafis melingkupi segala bidang yang membutuhkan penerjemahan bahasa verbal menjadi perancangan secara visual terhadap teks dan gambar pada berbagai media publikasi guna menyampaikan pesan-pesan kepada *audience* seefektif mungkin.

Ilmu desain grafis diterapkan dalam lingkup desain komunikasi dan *fine art*. Sebagaimana jenis komunikasi lainnya, desain grafis dapat merujuk pada proses perancangan (mendesain) ataupun proses memproduksi desain/rancangan. Desain grafis 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 “desain interaktif” (*interactive design*) atau “desain multimedia” (*multimedia design*).

Seni berkomunikasi (*Arts of Communication*) menggunakan bahasa rupa (*Visual Text*) untuk menyampaikan suatu pesan dan disampaikan melalui media (desain) yang bertujuan menginformasikan, mempersuasi (merayu), mempengaruhi, sehingga mengubah perilaku sasaran sesuai dengan yang diinginkan.

Bahasa rupa tersebut, dominan berwujud *image graphic*, tanda/symbol atau unsur grafis lainnya: yang tersusun berdasarkan kaidah/prinsip berbahasa yang

khas/tersendiri. Isi pesan diungkapkan secara kreatif dan komunikatif serta mengandung solusi (alternatif) untuk permasalahan yang hendak disampaikan (baik sosial maupun komersial). (Adi Kusrianto, 2009: 4)

Meskipun objek utama dari komunikasi visual adalah elemen-elemen komunikasi yang bersifat ‘visual’, yaitu garis, bidang, ruang, warna, bentuk, dan tekstur, akan tetapi pada perkembangannya, desain komunikasi visual juga melibatkan elemen-elemen non visual, seperti tulisan, bunyi, atau bahasa verbal. Elemen-elemen yang berperan di dalam pelbagai bentuk komunikasi visual mutakhir dalam media komunikasi elektronik, adalah kombinasi antara elemen-elemen visual, suara, bunyi, dan tulisan (text). (Sumbo Tinarbuko, 2009: xii)

Desain grafis lebih sering disebut “desain komunikasi visual” (DKV) karena memiliki peran mengkomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan visual, seperti unsur – unsur desain berupa elemen visual dan prinsip desain. Belajar desain komunikasi visual terlebih dahulu perlu mengenal materi-materi dasar dan tahu cara penataannya sehingga dapat menghasilkan komposisi desain yang harmonis, menarik, komunikatif, dan menyenangkan. (Rakhmat Supriyono : 2010, 57)

B. Teori desain *layout*

1. Definisi *layout*

Secara umum *layout* merupakan sebuah penataan letak suatu konten atau objek isi yang dikomposisikan melalui unsur desain, prinsip desain dan asas desain menggunakan nilai keindahan estetika oleh setiap desainer untuk kemudahan menyampaikan suatu pesan atau kesan secara verbal maupun non

verbal kepada *audience*. Menurut Gavin Ambrose dan Paul Harris dalam bukunya berjudul *Basic Design 02 : Layout* (2005; 10), yaitu :

layout is the arrangement of the elements of a design in relation to the space that they occupy and in accordance with an overall aesthetic scheme. this could also be called the management of form and space. the primary objective of layout is to present those visual and textual elements that are to be communicated in the manner that enables the reader to receive them with the minimum of effort. with good layout a reader can be navigated through quite complex information, in both print and electronic media.

Tata letak adalah pengaturan elemen desain dalam kaitannya dengan ruang yang ditempati dan sesuai dengan skema estetika secara keseluruhan . ini dapat juga disebut sebagai manajemen bentuk dan ruang . Tujuan utama dari tata letak adalah untuk menyajikan unsur-unsur visual dan tekstual yang akan dikomunikasikan dengan cara yang memungkinkan pembaca untuk menerimanya dengan mudah. Dengan tata letak yang baik pembaca bisa diarahkan memahami melalui informasi yang cukup kompleks, baik media cetak maupun elektronik. *Layout* yang baik dapat juga memberikan suatu kesan dan nilai pengalaman lebih dari sebuah pesan tekstual serta pesan gambar yang mencoba untuk di tunjukan kepada pembaca / *audience*.

Penggunaan bentuk - bentuk *layout* pada media digital atau elektronik kini masih mengandung nilai bentuk yang diambil dari sejarah tata letak sendiri yang bermula dari *layout* media cetak dikarenakan para desainer media digital pada masa kini telah lama menemui desain *layout page* pada media cetak. *The fact that we live in the digital age with new media does not mean that classical concepts of balance and harmony are any less important*, (Gavin ambrose dan Paul Harris, 2007 : 9). Faktanya hidup di era digital dengan media baru tidak berarti bahwa

konsep keseimbangan dan harmoni klasik menjadi kurang penting. Ini juga yang menjembatani terjadinya pencampuran bentuk dengan konsep lama yang muncul di waktu - waktu yang segala sesuatunya bersaing untuk menjadikan bentuk semodern mungkin.

Dalam dunia *mobile phone* sebuah desain *layout* terpaku pada ukuran layar perangkat *mobile* itu sendiri karena tidak adanya standarisasi layar, seorang desainer dan pengembang telah mengadopsi ukuran layar secara umum untuk acuan membuat desain sebagai solusi teknis untuk menciptakan pengalaman menonton terbaik dan memberikan pengalaman tersendiri bagi penggunanya. Ukuran layar umum ini berkerja dengan tiga kategori dasar dari perangkat *mobile* yaitu milik telepon, pada *smartphone* dan *tablet*. Masing – masing memiliki ukuran yang berbeda layar, metode navigasi dan orientasi layar. Menurut Jamie Steane dalam bukunya *the principles and processes of interactive design* (2014; 128) menyatakan ukuran - ukuran layar yang dapat digunakan sebagai acuan pembuatan desain dari beberapa jenis ukuran layar perangkat *mobile* yang berada di pasar dapat dilihat pada tabel berikut ini.

<i>Popular screen resolutions</i>	<i>Tablet</i>	<i>Smartphone</i>	<i>Feature phone</i>
1	1024x600	320x480	240x320
2	1024x768	480x800	
3	1280x800	1136x640	

4	2048x1536		
---	-----------	--	--

Resolusi ukuran pixel yang tercetak tebal merupakan representasi dari ukuran layar perangkat *mobile* yang banyak digunakan oleh desainer.

C. Teori Estetika Bentuk

Estetika adalah salah satu cabang filsafat yang membahas keindahan. Estetika merupakan ilmu yang membahas bagaimana keindahan bisa terbentuk, dan bagaimana supaya dapat merasakannya. Estetika berasal dari bahasa Yunani yaitu *aisthetike* yang berarti perasaan, selera perasaan atau *taste*. Dapat juga bermakna kemampuan untuk melihat melalui pengindraan atau bisa berarti ilmu mengenai segala hal yang bisa dirasakan melalui perasaan (id.wikipedia.org). Menurut Lang (1987) dalam percakapan *webblog* oleh Agung Permadi S2 FTSP Arsitektur ITS, bahwa pendekatan studi estetika dapat dilakukan melalui studi proses filosofi estetika dan proses kreatif yang cenderung menggunakan dan bergantung intelegensia mengenai norma, aturan, pola mengenai sebuah komposisi, maupun pengalaman sang perancang, yang mengacu pada aplikasi *normative theory of design*, yang kecenderungannya adalah menghasilkan estetika yang tergolong dalam estetika formal.

Sedangkan estetika formal memiliki arti rasa menyenangkan/tidak menyenangkan yang lebih cenderung didasarkan pada pola, tatanan, dan komposisi. Adanya pola, aturan yang disepakati dan berlaku secara universal (amirantiarsits.blogspot.com).

Estetika adalah segala suatu citra rasa keindahan yang dapat ditangkap oleh indra manusia melalui pengolahan fikiran alam bawah sadar dan alam sadar yang berhubungan dengan pengalaman estetis setiap orang dalam hidupnya. Estetika pada desain komunikasi visual selalu berhubungan dengan desain bahasa visual atau dapat disebut sebagai gambar, pandangan nilai estetika setiap orang pada suatu benda berbeda - beda sehingga dapat dikatakan memiliki nilai subjektif maupun objektif yang tinggi tergantung bagaimana orang tersebut mengkajinya.

Istilah estetika dipopulerkan oleh Alexander Gottlieb Baumgarten melalui beberapa uraian yang berkembang menjadi ilmu tentang keindahan dan menggunakan istilah visual untuk membedakan antara pengetahuan intelektual dan pengetahuan indrawi. Maka sesuatu yang estetis belum tentu indah dalam artian yang sesungguhnya tapi sesuatu yang indah sudah pasti dapat dikatakan estetis. Pemahaman kualitas visual dapat ditinjau dari aspek objek dan subjek ,sesuatu yang memiliki kualitas tinggi dapat dijabarkan apa saja yang mempengaruhi nilai dari kualitas visual melalui pengaturan unsur-unsur yang terdapat pada objek atau dapat juga disebut sebagai faktor objek sedangkan faktor subjek lebih dipengaruhi oleh keadaan dan pengalaman orang yang mengamati (Andry Masri, 2010; 7-18)

Desain yang baik selalu didukung oleh ilustrasi (foto maupun gambar), tipografi, dan unsur – unsur atau elemen visual yang berkualitas. Untuk menciptakan desain yang berkualitas, dituntut memiliki kreativitas dan *sense of aesthetic* yang memadai, di samping keterampilan mengoperasikan komputer. (Rakhmat Supriyono, 2010: 11)

Pada ilmu filsafat seni dibahas juga tentang perasaan estetis yang timbul dari hasil tanggapan *significant form* (bentuk yang bermakna). Teori yang menerjemahkan bentuk seni dikenal sebagai *formalist theory* (teori bentuk) yang didukung sepenuhnya oleh kritikus seni bernama Clive Bell (1881-1964) dalam bukunya yang berjudul “*Art*” (en.wikipedia.org/wiki/Clive_Bell). Dalam seni visual dan musik seluruhnya memiliki bentuk yang bermakna menurut Bell sehingga seni tersebut dihargai orang, bentuk seni yang bermakna inilah yang menimbulkan rasa estetis pada setiap diri pengamat melalui pengalaman estetisnya masing masing. Teori ini menekankan mutlaknya bentuk untuk tercapainya penikmatan estetis. (The Liang Gie, 1976:74)

Baik atau tidaknya bentuk suatu karya seni disebut sebagai kualitas visual, dan dipahami sebagai nilai yang muncul pada diri seseorang yang sedang berhubungan (memperhatikan, mengamati, menelaah, dan sebagainya) dengan sebuah objek cerapan (objek visual, musik, dan lain – lain) dikarenakan bekerjanya indra terhadap objek tersebut.

Estetika desain empiris atau bisa disebut sebagai estetika keilmuan. Estetika keilmuan atau ilmu-ilmu seni ini dalam pendekatannya bersifat empiris dan mengikuti tahap-tahap penelitian ilmiah seperti observasi, klasifikasi data, pengajuan hipotesis, eksperimen, analisis, dan penyimpulan teori atau dalil. Selain itu, pendekatan empiris pada karya seni dan kegiatan manusia melahirkan disiplin lain mencakup kritik seni, morfologi estetik, semiotik, teknologi seni, metodologi seni, sejarah seni, antropologi seni, sosiologi, psikologi seni dan manajemen seni (fsrd.itb.ac.id).

Ini juga yang membedakan antara teori estetika keilmuan dengan estetika filosofi yang sering digunakan oleh para seniman murni. dikarenakan untuk sebuah pengkajian perupa seni desain komunikasi visual atau bisa disebut juga dalam penelitian ini sebagai pengkajian perupa desain produk permainan merupakan suatu desain yang memiliki nilai estetika dalam daya guna atau fungsionalnya sehingga dapat dikaji sebagai penelitian ilmiah.

Estetika kesederhanaan hendaklah menjadi tujuan teknologi. Apabila teknologi memiliki suatu tujuan, maka sasarannya kini adalah ke arah kesederhanaan itu. Itulah sebabnya penting untuk melengkapi teknologi dengan estetika (Agus Sachari, 1986 :29).

Perubahan estetika bentuk sebuah objek dari bentuk asal menjadi bentuk baru inilah yang disebut sebagai morfologi bentuk. Perubahan – perubahan dari morfologi bentuk terdiri dari transformasi bentuk, evolusi bentuk, distorsi bentuk, dan deformasi bentuk (Bambang Irawan dan Priscilla Tamara, 2013 : 84).

D. Teori Warna pada Teknologi Komputer

Sebuah desain selalu memiliki suatu warna yang menyertai, warna sudah menjadi bagian yang tak terlepas dari bentuk desain yang berfungsi untuk memberikan suatu kesan identitas tertentu atau menyampaikan pesan kepada pembaca selain penggunaan warna dapat memberikan nilai lebih secara estetis pada sebuah desain.

Warna merupakan fenomena getaran atau gelombang cahaya yang terurai, dapat didefinisikan secara fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan menjadi beberapa warna yang berbeda – beda atau secara psikologis sebagai bagian dari

pengalaman Indra pengelihatan. Terlihatnya warna karena ada sumber cahaya yang menimpa atau menerpa suatu wujud benda dan kemudian dipantulkan ke retina mata sehingga terlihatlah warna (Bambang Irawan dan Priscilla Tamara, 2013 : 51)

Ilmu tentang warna disebut sebagai *Chromatics*. Pada awalnya teori warna dikembangkan dengan warna dasar berupa warna merah, kuning dan biru (*Red, Yellow, Blue* atau disingkat RYB) dan pada abad 19 para ahli Jerman dan Inggris telah menemukan susunan warna dasar yang lebih bagus dari RYB yaitu merah, hijau dan biru (*Red, Green, Blue* disingkat sebagai RGB) yang dikembangkan untuk penggabungan cahaya (*color additive* atau penambahan warna), seperti yang telah dikenal dan digunakan sebagai acuan warna pada media cahaya misalnya layar komputer yang paling benar adalah tiga warna dasar RGB bukan RYB (Dr. Ir. Eko Nugroho, M.Si, 2008 : 2).

Warna – warna RGB yang saling menimpa membentuk warna baru dengan pencampuran semua warna akan menjadikan warna putih, model warna RGB digunakan untuk media yang berbasis cahaya seperti layar komputer, televisi, ponsel, dan lain lain.