



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komik adalah sebuah bacaan berbentuk gambar dan tulisan yang sudah tidak asing lagi bagi masyarakat. Seiring berkembangnya teknologi, komik kini telah diaplikasikan berbagai macam jenis media salah satunya *motion comic*. Di Indonesia komik sudah lama ada tetapi, *motion comic* belum banyak beredar. Dalam artikelnya surabaya.tribunnews.com penghargaan mengenai cerita rakyat mulai memudar. Oleh sebab itu *motion comic* di Indonesia umumnya bertemakan cerita rakyat untuk memotivasi minat anak muda terhadap identitas dan budaya luhur bangsa sesuai dengan perkembangan jaman.

Menurut Aaron Albert *motion comic* adalah gambar-gambar pada *comic* yang diaplikasikan pada *motion*. Dalam dunia animasi khususnya *motion comic*, karakter adalah aspek yang sangat penting peranaannya untuk membawa penonton dalam suasana cerita dan sebagai jembatan untuk menyampaikan ide atau pesan pada cerita.

Menurut animation.about.com, Sebelum audiens mengenal kepribadian karakter, audiens harus mengenal karakter secara visual. Merancang karakter yang baik tidak akan memberi tahu semua hal mengenai karakter, tetapi memperkuat hal tersebut melalui kepribadiannya.

Dengan fenomena tersebut penulis akan merancang serta meneliti karakter yang akan digunakan untuk merancang karakter pada *motion comic* yang berjudul Superbudi sebagai tugas akhir.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan karakter Budi pada *motion comic* “Superbudi” ?

1.3. Batasan Masalah

Dengan rumusan masalah tersebut, penulis akan mendefinisikan batasan pembahasan hanya dalam proses perancangan karakter dalam *motion comic* “Superbudi”

1. Karakter yang akan dibahas yaitu Budi
2. Pembahasan lebih kepada aspek fisiologi, psikologi, dan sosiologi pada karakter.
3. Penulis tidak membahas mengenai *scriptwriting*, *storyboard*, *environment background*, dan komposisi.
4. Proses pembuatan animasi dalam *motion comic* “Superbudi” bukan menjadi topik pembahasan penulis
5. *Motion comic* ini berdurasi kurang lebih 2 menit dengan konten objek 2D

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk mengetahui metode desain karakter yang sesuai dengan *motion comic* “Superbudi” dan mengimplementasikan desain karakter tersebut kedalam *motion comic* “Superbudi”