



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 merupakan bahan bacaan yang tidak asing bagi masyarakat. Perkembangan industri komik yang semakin berkembang ini tidak lepas dari banyak seniman yang berkarya melalui media komik. Salah satu contoh komik terbitan Indonesia adalah *Re:ON comic*. Terdapat banyak genre cerita pada komik, salah satunya adalah genre slice of life.

Menurut kamus Oxford, slice of life merupakan representasi dari kehidupan sehari-hari dalam bentuk film, buku, atau teater. Genre slice of life menceritakan tentang kehidupan yang berfokus pada sekolah, terutama kehidupan anak muda. Menggunakan hubungan antara manusia satu dengan lainnya bisa saja hubungan antara keluarga ataupun hubungan asmara (Brenner, 2007). Terdapat beberapa media untuk membuat sebuah cerita salah satunya adalah media *motion comic*.

Smith (2015), *motion comic* menggunakan komik sebagai acuan utama untuk membuat visual *motion comic* tersebut. *Motion comic* menggunakan paduan antara gerak, narasi dan suara untuk memberikan unsur nyata yang membuat penonton ikut merasakan emosi yang diceritakan di setiap adegan, dan karakter merupakan salah satu unsur terpenting dalam sebuah cerita, karakter berperan untuk membawa sebuah cerita dari awal menuju akhir.

Media komik yang belum populer di Indonesia adalah *motion comic*, dapat dilihat dari akses untuk mendapatkan komik lebih mudah dibandingkan

motion comic. Teknik animasi harus digunakan untuk membuat *motion comic* lebih dinamis dari komik biasa, oleh karena itu penulis merasa tertantang untuk membuat *motion comic* berjudul “Janu” yang menceritakan tentang kisah seorang mahasiswa tingkat 1 semester terakhir bernama Janu yang memiliki kebiasaan menunda tugas yang ada dan mengerjakannya pada satu hari sebelum mengumpulkan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang karakter untuk *motion comic* berjudul “Janu”

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dan latar belakang, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada :

1. Penelitian ini membahas proses-proses pembuatan elemen visual antara lain bentuk, proporsi, warna, element non visual, latar belakang dan sifat dari karakter dalam *motion comic* “Janu”
2. Karakter yang dibahas di penelitian ini dibatasi oleh :
 - Janu
 - Adira
 - Alex

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah memvisualkan karakter bernama Janu, Adira, dan Alex yang ada dalam cerita pendek berjudul Janu yang berlokasi di Indonesia.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat penulisan tugas akhir ini antara lain :

1. Bagi penulis

Menambah pengalaman dan pemahaman tentang merancang sebuah tokoh dalam cerita.

2. Bagi pembaca

Memberikan informasi mengenai proses merancang sebuah tokoh dari awal pembuatan sampai akhir kepada pembaca

3. Bagi Universitas

Berkontribusi dalam menambahkan koleksi dipergustakaan mengenai merancang tokoh pada *motion comic*.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA