



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

Character designer merupakan seniman tradisional, yang menciptakan karakter original untuk media visual. Tujuan seorang *character designer* adalah menciptakan sebuah karakter yang sesuai dengan cerita, dan adegan. (Bancorft,2006)

Setiap *character designer* memiliki gaya gambar yang berbeda, semisal Disney menggunakan gaya gambar kartun, dimana proporsi dan anatomi tubuh dari karakter tidak menyerupai manusia asli. Terdapat juga gaya semi realis, dimana proporsi badan hampir menyerupai manusia asli, biasa digunakan dalam animasi jepang. Terakhir gaya realis, yaitu gaya gambar yang mengikuti proporsi dan anatomi manusia asli (Gumelar, 2007).

Seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih, tidak dapat dipungkiri bahwa hal tersebut mempermudah kegiatan yang kita lakukan. Salah satunya adalah pembuatan karakter, dengan teknologi yang ada seperti sekarang, pengumpulan data sebagai referensi menjadi lebih mudah dan juga proses pewarnaan karakter. Selain itu, keuntungan lainnya adalah karakter desainer bisa eksplorasi lebih dalam mengenai desain karakter dan dapat membuat sebuah hiburan bacaan dalam bentuk digital, dimana terdapat ilustrasi berwarna dalam bacaan tersebut. Hiburan bacaan saat ini masih terbilang banyak peminatnya,

dikarenakan penyajian yang cerita bervariasi, ada yang menggunakan tulisan yang sangat detail sehingga pembaca bisa benar-benar merasakan suasana yang terjadi dalam cerita walaupun hanya berupa tulisan. Ada juga penyajian menggunakan ilustrasi sehingga penyampaian cerita lebih mudah dan pembaca tidak perlu susah payah membayangkan suasana yang sedang terjadi dalam cerita.

Dalam setiap cerita pastinya ada objek yang akan menemani pembaca selama cerita berlangsung, objek tersebut adalah karakter atau tokoh dalam cerita. Sebuah tokoh dalam cerita sangatlah penting karena karakter merupakan objek yang akan menemani pembaca selama jalan cerita berlangsung, terkadang tokoh memberikan informasi penting kepada pembaca agar tidak kebingungan. Lebih menariknya lagi, karakter tidak hanya berupa objek imajiner yang tidak memiliki makna, sebuah karakter memiliki ciri khas sendiri, seperti sifat, bentuk, dan sebagainya sehingga pembaca dapat terus mengingat tokoh tersebut.

Ketertarikan masyarakat akan perkembangan teknologi yang sudah menjamur diberbagai kalangan dianggap penulis sebagai jembatan untuk menyalurkan berbagai macam hal, salah satunya adalah kegiatan membaca. Teknologi dapat menarik minat masyarakat untuk mencoba hal yang baru. Karena itu penulis ingin menyalurkan kreatifitas sebuah ide cerita dan mengaplikasikannya pada sebuah karya desain digital, yaitu cerita yang disajikan secara interaktif dalam bentuk novel visual dan dapat dinikmati dengan media komputer.

Dalam laporan ini, penulis akan merancang karakter untuk sebuah visual novel sebagai syarat kelulusan dan menambah wawasan sehingga penulis dapat memperdalam pemahaman mengenai pembuatan karakter.

1.2. Rumusan Masalah

Penulis mengemukakan pertanyaan yang akan menjadi dasar dari pembuatan laporan tugas akhir, yaitu:

Bagaimana perancangan karakter dalam novel visual *Agency* ?

1.3. Batasan Masalah

Penulis akan membatasi pembahasan pada:

1. Pembuatan desain tokoh dalam novel visual *Agency* mulai dari sketsa dasar hingga finishing termasuk *coloring*.
2. Penulis akan membatasi pembahasan karakter pada Palco, Forte dan Carin.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah mendesain tokoh untuk novel visual *Agency*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Memberikan wawasan tentang bagaimana proses pembuatan karakter
2. Menambah wawasan penulis secara mendalam mengenai desain tokoh.