



### **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

Profesor psikologi di UC Riverside, Rebekah Richert dalam situs UCR today (2013:11 November 2013) menyatakan bahwa, banyak orang yang terlibat dalam merancang game edukasi dan ada banyak yang tertarik merancang media yang berkualitas tinggi dengan adanya interaktif. Namun ada beberapa hal penting dilakukan dalam merancang media interaktif, hubungan anak dengan tokoh dalam media tersebut dapat terbentuk dan membangun ikon yang baik dan membuat anak menjadi tertarik dalam keberagaman bidang.

Tokoh karakter TV dapat berperan dalam pembelajaran anak-anak jika tokoh tersebut dapat berperan sebagai teman mereka atau panutan untuk anak-anak sehingga mereka ingin menjadi tokoh yang ada dalam suatu media. Keunikan dari pendekatan hubungan yang dicari melalui prinsip sosial adalah dimana tokoh dalam televisi sangat aktif dalam kehidupan anak-anak. Penelitiannya menyatakan bahwa anak-anak dapat mempraktekkan apa yang mereka lihat di televisi dan buku-buku ke dalam kehidupan sehari-hari dan bagaimana mereka dapat membedakan antara fantasi dan kenyataan.

Duta Besar RI untuk Inggris, Yuri O Thamrin dalam situs Kompas (2011:16 September 2013) menyatakan bahwa, salah satu kekuatan industri animasi Inggris merupakan dari daya kreativitas, keunggulan di desain karakternya. Hal-hal tersebut biasanya berupa skenario yang ditulis pada masa pra-produksi, target penonton yang ingin dicapai dan kesesuaian desain dengan pesan yang ingin disampaikan. Penampakan *personality* tokoh yang kuat pada sebuah film dapat membuat tokoh menjadi pemimpin yang memimpin adanya cerita yang berlangsung sehingga penonton menjadi tertarik menontonnya selama melihat visual tokoh tersebut.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis akan mengajukan rumusan masalah sebagai berikut, yaitu:

1. Bagaimana desain tokoh dalam ilustrasi interaktif *Life at the Freakshow*?
2. Bagaimana bentuk tokoh yang akan menunjukkan *personality* dari tokoh yang diceritakan pada “*Life at the Freakshow*”?

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Jumlah tokoh 5
2. Target Pemain anak perempuan.

3. Target Pemain ini dibatasi berumur 6-8 tahun
4. Desain tokoh dalam Tugas Akhir ini diimplementasikan pada ilustrasi interaktif.

#### **1.4. Tujuan Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mendesain tokoh dalam ilustrasi interaktif Life at the Freakshow.
2. Mengimplementasikan tokoh pada ilustrasi interaktif Life at the Freakshow.

UMMN