



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

Informasi pendidikan saat ini terus berkembang sehingga membuat dunia animasi terus mengalami perubahan yang cukup besar, seperti cara penyampaian *storytelling*, teknik animasi, serta media yang digunakan dalam pembuatan animasi.

Salah satu contoh pengembangan media dalam dunia animasi adalah *motion comic*. Smith (2015) mengatakan bahwa *motion comic* merupakan sebuah bentuk perubahan adaptasi dari media buku komik maupun *web comic* yang pada dasarnya terdiri dari *narrative text* dan gambar yang statis. Perbedaannya terletak pada efek animasi yang berupa seperti *papercut animation* agar terlihat lebih interaktif dan lebih menarik bagi para pembaca. Salah satu contoh awal dari langkah *motion comic* terjun ke acara televisi adalah *Burgess* pada tahun 2001 dan mulai hadirnya *motion comic* bergenre *Superhero Adventure* dengan judul *Watchmen* pada tahun 2008. Cerita berbasis petualangan superhero menjadi populer dan bermunculan berbagai jenis *motion comic* oleh studio *Marvel dan DC* yang bergaya *semi realism*.

Film bergenre petualangan fantasi merupakan sebuah bentuk cerita petualang *heroic* oleh karakter utama untuk melakukan sebuah petualangan berdasarkan sebuah misi atau *journey* karena tanpa hal tersebut maka tidak ada perjalanan petualangan. Gardner (2016) mengatakan bahwa karakter utama umumnya laki-laki dan latar tempat lokasinya juga fiksi.

Karakter sendiri memiliki peran yang sangat penting pada sebuah cerita dan bagi Simon (2003), cerita yang baik dengan karakter yang baik akan membuat penonton terhibur dan pesan dari cerita tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Dalam menciptakan sebuah karakter terdapat proses yang disebut sebagai karakter desain yang dilakukan dengan tahap menuangkan ide dengan berbagai sketsa. Berbagai jenis karakter desain juga dapat didominasi oleh bentuk *Art Style*. McArdle (2016) mengatakan bahwa *Visual Art Style* Dapat berupa warna, bentuk, dan komposisi sehingga dapat menjadi sebuah ciri khas karakteristik yang dibuat oleh seorang *artist*.

Dari berbagai informasi diatas, dapat disimpulkan bahwa karakter sendiri memiliki peran yang sangat penting pada sebuah cerita maupun film, sehingga dalam tugas akhir ini penulis ingin merancang karakter desain yang bergenre petualangan fantasi yang didominasi oleh *Visual Art Style*.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang visual karakter dengan menggunakan *art style minimalism* pada *motion comic* yang berjudul *Tales of I?*

1.3. Batasan Masalah

Dalam perancangan ini penulis akan membahas:

1. Karakter utama yaitu Larissa dan Xander baik dari fisik maupun kostum serta senjata karakter berdasarkan *three dimensional character* menggunakan *style minimalism*.
2. Perancangan ini juga memperhatikan pemilihan bentuk-bentuk dasar yang akan diaplikasikan untuk karakter utama yaitu Larissa dan Xander.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan Tugas Akhir ini adalah untuk menghasilkan tokoh yang sesuai dengan tema petualangan fantasi untuk dapat diterapkan pada *motion comic* berjudul *Tales of I*. Selain itu juga membuat pembaca mengetahui proses pembuatan tokoh serta pentingnya terhadap proses mendesain karakter dalam bentuk visual minimalis.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

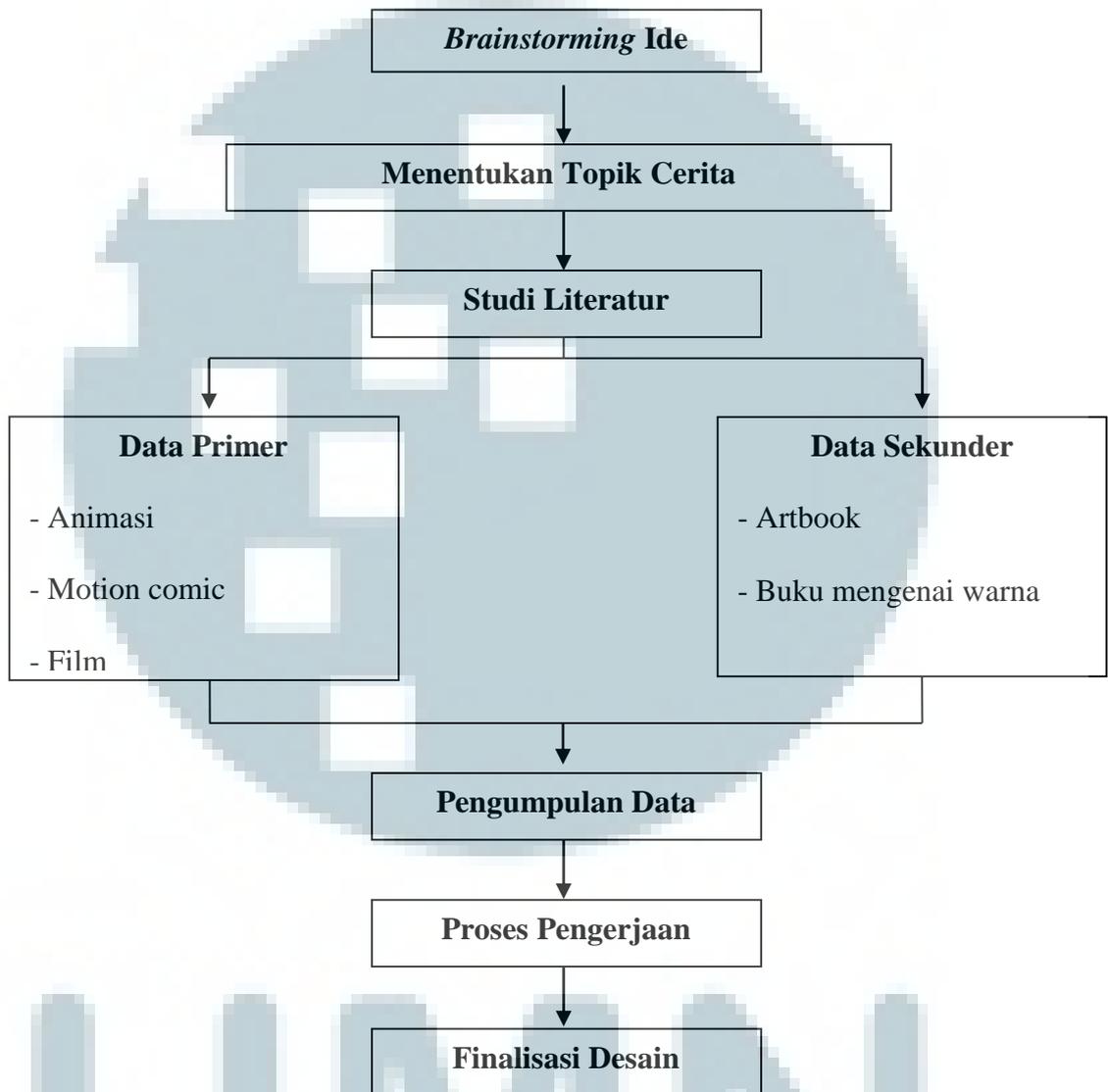
Manfaat dari penulisan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Penulis dapat menambah pengetahuan untuk berkreasi dalam mendesain karakter desain.
2. Manfaat orang lain dapat menambah pengetahuan ilmiah tentang perancangan karakter sehingga dapat digunakan sebagai referensi.

1.6. Metodologi Penelitian

Metode-metode yang digunakan untuk melakukan penelitian antara lain:

1. Melakukan studi pustaka dengan memahami dasar teori yang berhubungan dengan penelitian.
2. Melakukan observasi terhadap *motion comic* bergenre petualangan fantasi dengan menggunakan style minimalis.
3. Menggunakan metode pengerjaan dalam proses pembuatan *motion comic*.



Gambar 1. 1. Metode Kerja.