



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

Desain tokoh merupakan salah satu daya tarik dalam *motion comic*. Daya Tarik dalam suatu tokoh terletak pada latar belakang tokoh tersebut baik secara fisik, sosiologi, dan psikologi bisa dapat dikenali dengan baik. Menurut Ruyattman (2013) desain tokoh merupakan ciri khas dalam sebuah industri film, *game*, dan animasi yang dapat di kenali secara langsung karena itulah yang menjadi identitas industri tersebut. Hal ini sangatlah penting karena berhasil tidaknya suatu industri animasi, tokoh merupakan suatu hal yang penting. Contoh bila kita melihat tokoh *Tom and Jerry* kita akan teringat akan tokoh dan sifat-sifat tokoh bahkan ada pula sampai mengingat beberapa cerita dalam animasi *Tom and Jerry*. Jaman sekarang banyak sekali industri animasi sehingga mereka menciptakan banyak gaya yang tercipta seperti *anime, marvel, disney*, kartun, dan lain-lain.

Dalam tugas akhir ini saya membuat film animasi *motion comic* (komik bergerak). Komik bergerak merupakan perpaduan antara komik dan animasi. Tokoh dalam komik bergerak yaitu raja Salomo dan raja Daud. Kisah ini terdapat pada Alkitab. Kisah yang di ambil mengenai kehidupan raja Salomo dari anak-anak hingga meninggal.

Kisah ini di tujukan kepada anak-anak 5-8 tahun dikarenakan sesuai berkembangnya teknologi membuat anak-anak menjadi terbiasa menggunakan peralatan digital seperti televisi, *handphone*, komputer dan lain-lainya. Oleh sebab

itu penulis membuat cerita Alkitab dalam bentuk *motion comic* supaya mereka dapat tertarik untuk membaca kisah hidup raja Salomo.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan tokoh raja Salomo dan raja Daud untuk anak berumur 5-8 tahun yang digunakan untuk pembuatan *motion comic* yang berjudul Kisah Raja Salomo?

1.3. Batasan Masalah

1. Laporan ini hanya membahas mengenai perancangan tokoh dari *motion comic* yang berjudul Kisah Raja Salomo.
2. Dalam perancangan tokoh Raja Salomo dan Raja Daud penulis menggunakan aspek acuan 3 dimensional tokoh yang terdiri dari: fisiologis (*style*, dan *costume*) , psikologi, dan sosiologi, target *Audience*, dan referensi literatur.
3. Target *audience motion comic* ini adalah anak berusia 5-8 tahun yang beragama Katolik di Tangerang.

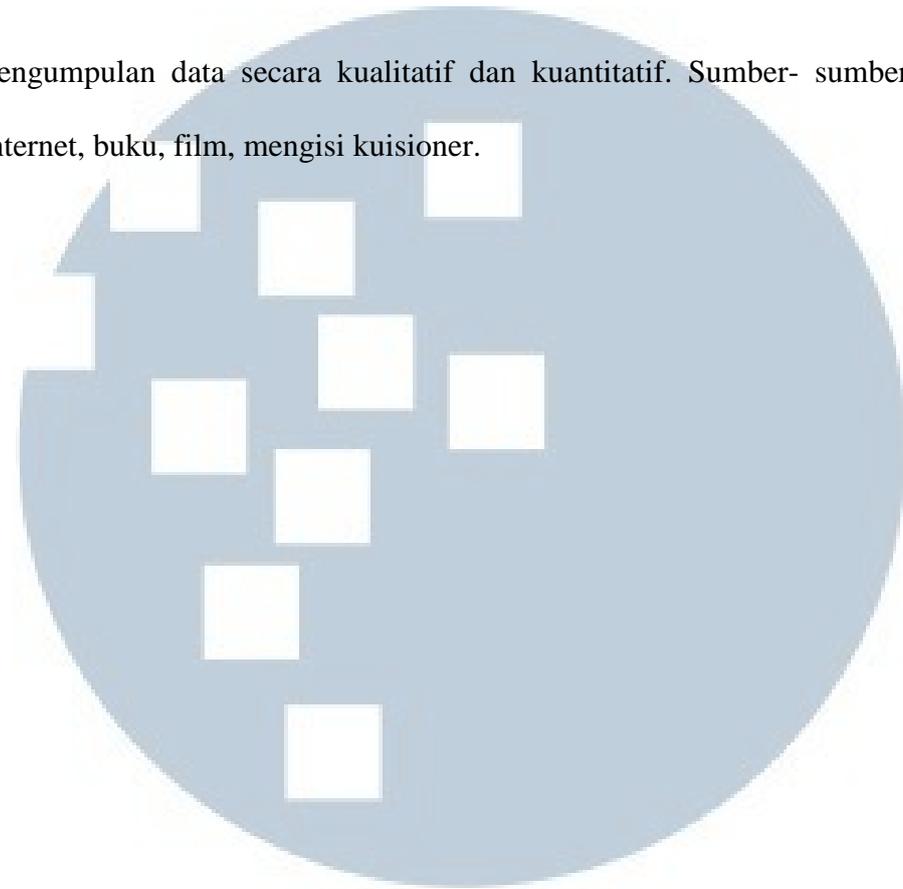
1.4. Tujuan Tugas Akhir

Penulis dapat merancang tokoh raja Salomo dan raja Daud yang diaplikasikan pada *motion comic* dengan demografi anak berusia 5-8 tahun yang beragama Katolik di Tangerang.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.5. Metodologi Pengumpulan Data

Pengumpulan data secara kualitatif dan kuantitatif. Sumber- sumber bisa dari internet, buku, film, mengisi kuisisioner.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA