



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

Menurut Scott McCloud (2009) komik adalah gambar gambar yang berdampingan serta di buat berurutan yang di tujukan untuk memberi informasi kepada pembaca. Seiring dengan perkembangan zaman, komik telah berkembang menjadi lebih luas dengan berbagai jenis genre dan bertransformasi menjadi bacaan remaja dan dewasa. Salah satunya adalah genre horror.

Menurut Karina Wilson (2016), horror adalah sebuah bentuk seni kuno. Manusia telah mencoba untuk menakut-nakuti satu sama lain dengan cerita-cerita yang memicu bagian yang kurang logis dari imajinasi kita, mulai dari balada, dunia kuno, hingga pada mitos urban modern. Penonton rela menawarkan diri untuk ditakut-takuti, dan mereka pun tak menyesal. Salah satu teori mengenai asalnya horror dimulai dengan manusia yang memperoleh rasa takut di dalam alam bawah sadar kita yang memicu adrenalin cerita horror, melayani tujuan moral yang lebih luas, memperkuat aturan dan masyarakat kita dan menunjukkan nasib mengerikan dari orang-orang yang melampaui batas.

Menurut Chris Albert *motion comic* terlihat seperti buku komik tradisional tetapi menggabungkan suara, music, dan hanya beberapa unsur tertentu yang di animasikan, seperti *zoom in/out* serta pergerakan tangan ke atas. Dalam *comic* maupun animasinya, tokoh memegang peran penting untuk membawa cerita

menjadi lebih berwarna serta membantu penyampaian ide dan pesan moral di balik cerita.

Tokoh mempunyai 2 aspek bagian, yaitu aspek visual dan non visual, di mana visual merupakan desain tokoh mulai dari rambut hingga ujung kaki, dan non visual yaitu sifat tokoh, tingkah laku dan karakteristik. Kedua aspek ini saling berhubungan dan membuat tokoh menjadi hidup dan mempunyai daya tarik sendiri. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk membuat perpaduan *genre* horor dengan menggunakan *motion comic* sebagai media dan tokoh sebagai media perantara yang akan dijadikan nilai moral untuk penonton.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan tokoh Salim dan Rudi dalam *Motion comic* yang berjudul “*Arrogance*”.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bentuk tubuh Salim dan Rudi
2. Karakteristik tokoh Salim dan Rudi yang mengacu kepada prinsip *three dimensional character*
3. Tokoh yang dibahas di dalam *motion comic* ini adalah Rudi dan Salim

1.4. Tujuan tugas akhir

Merancang tokoh Salim dan Rudi pada *motion comic* berjudul “*Arrogance*” yang menjadi sarana sebagai pesan kepada penonton untuk tidak sombong dan tinggi hati serta mengenali bentuk tubuh dari tokoh Salim dan Rudi yang berkaitan dengan watak mereka.

1.5. Manfaat tugas akhir

1. Manfaat tugas akhir *motion comic Arrogance* ini bagi penulis adalah meningkatkan kemampuan penulis dalam membuat *motion comic* dan mengenali lebih dalam tentang teori tokoh protagonis dan antagonis.
2. Manfaat bagi Universitas Multimedia Nusantara adalah dengan pembuatan *motion comic Arrogance* ini di harapkan agar menjadi bermanfaat untuk Universitas serta membawa maju nama Universitas
3. Manfaat bagi pembaca dan masyarakat adalah sebagai sarana untuk tidak sombong dan bermain dengan hal yang bersifat paranormal/mistis

1.6. Metode Perancangan

Penulis akan melakukan *research* dan studi pustaka mengenai karakteristik serta desain tokoh baik dan juga jahat sebagai pendukung tugas akhir penulis.