



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

Indonesia dikenal dengan keanekaragaman ciri khas budaya dan sejarah yang dimiliki dan juga kekayaan alam yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Namun, sayang kekayaan ciri khas budaya dan sejarah yang dimiliki oleh Indonesia sudah mulai tergusur oleh budaya luar yang mulai masuk. Dengan adanya kemajuan secara global yang begitu pesat juga membawa dampak yang buruk bagi masyarakat saat ini, karena budaya dari luar begitu mudah masuk dan diterima oleh masyarakat.

Dengan seiring perkembangan teknologi mulai muncul beragam media penyampaian informasi, salah satunya yaitu *motion comic*. Di Indonesia komik telah lama ada tetapi *motion comic* belum banyak beredar. Hal ini mulai ditunjukkan dengan karya *motion comic* yang dihasilkan oleh generasi muda Indonesia. Mereka mulai perlahan - lahan membuat sebuah cerita legenda ke dalam bentuk *motion comic* untuk menarik minat pembaca terutama kaum muda. Sebagai tambahan, mereka juga bisa menikmati cerita bersejarah sesuai dengan perkembangan zaman, seperti yang diberitakan di republika.co.id (2015).

Motion comic sendiri merupakan bentuk pengaplikasian *motion* atau gerakan pada komik yang sudah ada. Dalam komik ataupun animasi, tokoh karakter memegang peran yang sangat penting, peranan tersebut untuk membantu membawa

penonton untuk masuk ke dalam suasana cerita dan menyampaikan ide atau pesan yang ingin disampaikan ke dalam cerita.

Melihat fenomena yang ada penulis memutuskan untuk membuat sebuah *motion comic* yang berjudul “Balikpapan” yang mengangkat dari cerita asal – usul kota Balikpapan, cerita tersebut sudah mulai hilang dikalangan masyarakat Balikpapan dan dengan mengangkat kembali cerita tersebut diharapkan bisa memperkenalkan kembali kepada masyarakat Balikpapan bagaimana cerita asal – usul mula kota Balikpapan terbentuk.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan situasi keadaan seperti pada fenomena yang telah dibahas, Penulis merasa perlu untuk membahas:

Bagaimana perancangan karakter pada *motion comic* yang berjudul “Balikpapan” ?

1.3. Batasan Masalah

Pada penulisan laporan tugas akhir ini, penulis memberikan batasan pada topik penulisan yaitu :

1. Jumlah karakter adalah Tiga yaitu, Sultan Aji Muhammad, Putri Aji Tatin, dan Panglima Sendong.

2. Mentargetkan masyarakat Balikpapan khususnya anak – anak pada usia 8 – 14 tahun.
3. Pembahasan berfokus pada perancangan karakter dan kostum berdasarkan analisa referensi yang diperoleh.
4. Hasil akhir berupa *motion comic*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Adapun lewat penelitian ini Penulis bertujuan untuk:

1. Merancang karakter Sultan Aji Muhammad, Putri Aji Tatin, dan Panglima Sendong.
2. Mengimplementasikan desain karakter Sultan Aji Muhammad, Putri Aji Tatin, dan Panglima Sendong ke dalam *motion comic* “Balikpapan”.

UMMN