



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

Dewasa ini banyak media baru yang bermunculan seiring dengan perkembangan teknologi. Pada saat ini komik tidak hanya disajikan melalui medium cetak tapi sudah bertransformasi ke medium lain, seperti *motion comic*. dengan lahirnya *motion comic* sekarang komik tidak lagi merupakan gambar diam saja namun, sudah menjadi gambar yang bergerak sehingga memberikan nuansa baru kepada para pecinta komik.

Setiap film yang menarik pasti memiliki sebuah karakter yang unik termasuk *motion comic*. Minimnya gerakan pada *motion comic* mengharuskan animator untung mengembangkan karakter yang lebih kompleks karena, pada dasarnya karakter adalah penghubung antara penonton dengan suasana cerita pada film tersebut. Diera modern seperti sekarang ini, karakter sangat bervariasi baik itu antagonis atau protagonis. Perancangan karakter yang baik dapat membawa penonton dalam suasana cerita serta menyampaikan pesan dalam cerita dengan lebih maksimal.

Dengan fona yang ada dalam latar belakang ini, penulis akan perancangan karakter pada *motion comic* “ Mario:dimarahi Ibu”

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan karakter Mario pada *motion comic* ”Mario : Dimarahi Ibu”?

1.3. Batasan Masalah

Dalam laporan tugas akhir ini, penulis memberikan batasan pembahasan sebagai berikut:

1. Perancangan karakter utama, yaitu: Mario
2. Pembahasan lebih kepada aspek fisiologi, psikologi, dan sosiologi pada karakter.
3. *Motion comic* ini berdurasi kurang lebih 1-2 menit dengan konten objek 2D

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Mengetahui metode dalam perancangan karakter serta mengimplementasikan desain karakter tersebut ke dalam *motion comic* “Mario:dimarahi Ibu”.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi penulis, Memberikan wawasan tentang teknik penggambaran dan animasi pada kartun.
2. Bagi Universitas, memberi alternative gaya animasi local dan menjadi lulusan animasi yang mampu bersaing secara global. Dapat menciptakan suatu karya animasi yang diminati masyarakat sesuai dengan budaya Indonesia.

1.6. Timeline

No.	deskripsi job	Ferbuari	Maret	April	Mei	Juni
1	REFERENSI					
2	KONSEP					
3	STORYBOARD					
	PEMBUATAN KARAKTER					
4	background dan everoment					
5	PENGANIMASIAN KARAKTER					
6	COLORING					
7	COMPOSITING					
8	AUDIO					
9	RENDER					

