



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Cerita rakyat maupun dongeng adalah sumber cerita yang sangat menarik untuk ditelaah. Di dalamnya, seringkali terdapat banyak nilai moral yang masih sangat relevan hingga sekarang. Dari dongeng-dongeng yang ada, penulis menemukan bahwa satu kisah dongeng berjudul *The Handless Maiden* memiliki pesan moral yang menarik dan bermanfaat untuk masyarakat kini.

Kisah dongeng *The Handless Maiden* ini menceritakan tentang seorang gadis yang kehilangan tangannya karena perjanjian yang dibuat ayahnya dengan Iblis demi mendapatkan kekayaan. Dalam kisah ini, terdapat pesan moral bahwa sebagai orangtua haruslah bertanggung jawab terhadap anaknya. Nilai moral ini tidak penulis temukan dalam kisah dongeng dan cerita rakyat lain yang lebih populer di masyarakat.

Namun, kisah dongeng ini akan diadaptasi dengan perubahan yang cukup signifikan dalam ceritanya. Alasan penulis memilih untuk mengadaptasi kisah dongeng ini dengan perubahan pada jalan cerita adalah karena penulis mendapati bahwa pesan moral yang penulis sebutkan, dalam kisah aslinya kurang ditekankan dengan baik dalam kisah aslinya. Penulis berharap nilai moral tersebut dapat lebih tersampaikan dalam adaptasi cerita buatan penulis ini.

Dalam mengadaptasi kisah dongeng ini ke dalam media visual, penulis memilih medium berupa *motion comic*, yang merupakan gabungan antara medium

komik dengan animasi. *Motion comic* menggunakan narasi dan ilustrasi statis dari sebuah komik, yang kemudian dengan bantuan software animasi seperti Adobe After Effect, dibuat menjadi seperti layaknya sebuah film animasi (Smith, 2015).

Dalam perancangan karya tugas akhir ini, penulis memilih topik perancangan tokoh. Topik tersebut dipilih sebab perancangan tokoh adalah salah satu unsur terpenting dalam karya animasi, termasuk *motion comic*. Konsep tokoh yang ada dalam karya *The Handless Maiden* ini membutuhkan riset dan perancangan sesuai tahapan desain untuk menghasilkan visual yang sesuai dengan deskripsi tokoh.

1.2. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dijabarkan dalam bab sebelumnya, penulis mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut; Bagaimana merancang tokoh dalam *motion comic* “The Handless Maiden?”

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi pembahasan pada masalah sebagai berikut:

1. Perancangan dibatasi dua tokoh, yaitu Katrin, tokoh protagonis yang merupakan seorang gadis yang harus kehilangan tangannya, dan Iblis, tokoh antagonis yang merupakan setan yang hadir di bumi untuk mencoba manusia.
2. Topik pembahasan tokoh meliputi *archetype*, bentuk, pemilihan kostum, serta teori warna.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulis adalah merancang tokoh protagonis dan antagonis dalam *motion comic* “*The Handless Maiden*” dengan pembahasan meliputi *archetype*, bentuk dasar, pemilihan kostum, dan teori warna.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Karya Tugas Akhir ini memiliki berbagai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Bagi penulis, karya tugas akhir ini merupakan kesempatan untuk menerapkan semua pengetahuan yang penulis dapatkan selama masa perkuliahan. Selain itu dalam usaha penerapan tersebut, penulis juga berharap dapat mempelajari hal baru yang sebelumnya tidak sempat atau terlewat bagi penulis untuk mempelajarinya.

2. Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat, penulis berharap karya tugas akhir ini dapat meningkatkan minat masyarakat terhadap kisah-kisah tradisional yang belum banyak diadaptasi. Walaupun kisah ini bukan berasal dari Indonesia, penulis berharap masyarakat sadar bahwa masih banyak kisah-kisah tradisional yang kurang diingat oleh masyarakat modern.

3. Bagi Universitas

Bagi Universitas Multimedia Nusantara, penulis berharap karya tugas akhir ini dapat menjadi rujukan akademis dalam perancangan karya sejenis

