

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebagai seorang desainer yang baik, penulis dituntut untuk selalu kreatif dan peka akan kebutuhan dan selera masyarakat dalam ladang desain. Kemampuan berkomunikasi, teknik menyampaikan isi pesan dan materi, teknik menguasai diri dan lingkungan sangat penting dalam upaya mempresentasikan karya sebagai desainer.

Di era modern ini teknologi berkembang dengan sangat pesat dan praktis, dan tak jarang, banyak orang rela menghabiskan uang demi membeli sebuah gadget dan elektronik tercanggih untuk selalu *update* dengan berita, trend terkini, dan untuk memudahkan hidup. Banyaknya peminatan masyarakat akan teknologi khususnya di kalangan remaja, membuat penulis merasa bahwa teknologi merupakan media yang penting dalam sarana pembelajaran, khususnya untuk memperkenalkan cerita dan budaya daerah kepada generasi muda. Oleh karena itu penulis ingin mengimplementasikan ide dan kreativitasnya pada pengaplikasian karya desain, yaitu sebuah cerita interaktif dalam media komputer.

Membaca merupakan salah satu kegiatan yang cukup digemari oleh segala usia. Dalam dunia desain, sebuah cerita akan terlihat menarik apabila didukung dengan penggambaran yang indah, tokoh yang kuat, dan memiliki sedikit pergerakan yang interaktif sehingga membaca tidak terlalu monoton. Tentu saja sebuah cerita akan semakin menarik dan bermanfaat bagi sarana

pembelajaran apabila memiliki ciri khas atau keunikan tersendiri, seperti penggabungan unsur budaya daerah. Melihat kesempatan ini, penulis merasa tertantang untuk menciptakan tokoh-tokoh remaja dengan penggabungan budaya dan cerita daerah di masa lampau dan penggabungan modernisasi sehingga mampu menjembatani masa sekarang dengan masa lalu. Inspirasi inilah yang membuat penulis ingin menciptakan sebuah hiburan baru yang tak bisa dicapai dengan media cetak yaitu sebuah cerita interaktif dengan penggabungan cerita ilustrasi dan penganimasian sederhana sebagai tugas akhirnya.

1.2. Rumusan Masalah

Penulis ingin mengemukakan beberapa pertanyaan pokok dalam cerita interaktif ini, yaitu :

- 1.) Bagaimana perancangan karakter sehingga menjadi tokoh remaja yang kuat dan membuat cerita lebih menarik untuk dibaca?
- 2.) Bagaimana menerapkan unsur tradisional dan unsur modern kedalam desain karakter?

1.3. Batasan Masalah

Pembahasan laporan ini dibatas pada:

- 1.) Desain karakter utama dalam cerita yaitu Jo dan Romi versi modren dan Iren versi Roro Jongrang, karena ketiga versi karakter ini yang paling banyak muncul dalam cerita.
- 2.) Implementasi motif batik, penggunaan aksesoris Dewi Durga dalam agama Hindu sesuai dengan Arca Durga dalam legenda Roro Jongrang, dan pakaian kerajaan Jawa Kuno pada desain karakter.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai melalui Tugas Akhir ini adalah :

- 1.) Menarik minat pembaca dan melatih daya imajinasi masyarakat khususnya remaja.
- 2.) Sebagai hiburan yang interaktif dengan membuat cerita rakyat yang lebih menarik bagi kalangan remaja dengan menggabungkan unsur modern dan animasi dalam cerita tersebut.
- 3.) Memperkenalkan dan melestarikan budaya dan sejarah Indonesia dengan memasukan unsur batik pada motif dan elemen aksesoris Dewi Durga pada atribut karakter, serta penggunaan pakaian jawa kuno sebagai pola baju pada desain karakter.

1.5. Manfaat Penelitian

- 1.) Menambah pengetahuan pembaca skripsi dalam teknik pembuatan karakter dalam cerita interaktif.
- 2.) Meningkatkan minat membaca dan menanamkan nilai penghargaan pada masyarakat khususnya remaja pada budaya, sejarah, dan cerita rakyat Indonesia.
- 3.) Menyajikan hiburan yang menarik dalam media digital.

1.6. Metode Tugas Akhir

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam membuat laporan ini adalah melalui studi pustaka dan analisis data berdasarkan referensi yang didapat.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi berisi latar belakang masalah dari perancangan tokoh yang dilakukan penulis. Pada bab ini, penulis pemfokuskan permasalahan hanya pada latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, hingga manfaat dan tujuan dari laporan ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang digunakan sebagai dasar dalam perancangan karakter dalam cerita interaktif. Pembahasan mencakup novel interaktif, teori dalam desain tokoh, Visualisasi karakter Roro Jonggrang sekitar tahun 850M, Lawang Sewu, dan sekilas mengenai motif batik yang digunakan.

BAB III METODOLOGI

Berisi proses pengerjaan dalam merancang sebuah tokoh sesuai dengan studi pustaka dan analisis dari data yang telah didapat. Dalam bab ini pembahasan dibagi menjadi tiga tahapan proses yaitu, praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.

BAB IV ANALISA

Dalam bab ini, penulis membahas mengenai unsur modern yang diterapkan pada karakter Jo dan Romi di jaman modern, serta pengaplikasian busana jawa kuno pada pakaian Roro jonggrang, pemasukan elemen aksesoris Dewi Durga dalam agama Hindu sesuai dengan visualisasi Arca Durga pada legenda Roro Jonggrang pada aksesoris Roro, dan pemasukan unsur batik dalam pakaian Roro.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan selama proses pengerjaan cerita interaktif, yang merupakan jawaban dari permasalahan dari penelitian penulis. Serta memberikan masukan saran untuk perancangan tokoh.

