



### **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

Bermula dari sebuah fenomena mengenai gaya hidup masyarakat khususnya pada kawasan metropolitan yang ingin serba praktis dan instan, termasuk dalam kegiatan mengkonsumsi sebuah informasi dan cerita . Salah satu faktor yang mempengaruhi gaya hidup seperti ini adalah sebuah perkembangan teknologi dan internet, dikutip pada jurnal *Online era.id* ([www.era.id/read/ZqUy1g-awal-mula-kehidupan-serba-instan-ala-milenial](http://www.era.id/read/ZqUy1g-awal-mula-kehidupan-serba-instan-ala-milenial)).

Perkembangan teknologi menawarkan berbagai macam kemudahan ditengah hiruk pukuk dan kesibukan masyarakat yang tinggi sehingga banyak sebuah media informasi yang tercipta, salah satunya adalah *motion comic*.

Menurut [Piksel.co.id](http://piksel.co.id) dalam jurnal *Online* (<http://piksel.co.id/motion-comic-menyajikan-komik-hidup/>) *Motion comic* merupakan sebuah teknik yang berkembang dari sebuah komik konvensional sebagai media digital yang baru yang dinilai memiliki efisiensi waktu dan efektif sebagai media penyampai cerita dikarenakan dapat menyajikan komik secara lebih hidup.

*Motion comic* kerap digunakan untuk menceritakan kisah tokoh-tokoh seperti Batman: Legends Of The Dark Knight, Spider-Man & Iron Man, dan tokoh lainnya, tidak hanya menceritakan, *motion comic* juga kini dapat digunakan

sebagai media untuk mempromosikan tokoh, umumnya dalam *game* mobile berbasis *Online* salah satunya seperti *game Arena Of Valor*.

Menurut DosenBahasa.com dalam (<https://dosenbahasa.com/jenis-jenis-tokoh-berdasarkan-peranannya>) Tokoh dalam cerita merupakan salah satu elemen penting dalam sebuah cerita dikarenakan dapat membawa penonton ke dalam dunia cerita dan dapat ikut merasakan konflik yang dialami tokoh dalam cerita.

Tokoh-tokoh yang dahulunya kerap diceritakan dalam bentuk media fisik konvensional yang memiliki beberapa nomor seri, kini dapat disajikan sebagai *motion comic* yang dapat dirancang lebih menarik dengan menambahkan beberapa efek visual dan suara sehingga pembaca dapat menikmati suasana cerita dan tokohistik tokoh secara garis besar tanpa harus meluangkan banyak waktu ditengah kesibukan yang padat dibandingkan dengan media fisik konvensional (<http://piksel.co.id/motion-comic-menyajikan-komik-hidup/>).

Dengan fenomena yang telah dijabarkan, penulis terdorong untuk merancang sebuah *motion comic* yang berjudul “Aren” yang menceritakan mengenai tokoh Aren dan Sekar yang memiliki misi ke sebuah pulau Mendhung untuk mencari sebuah sumber daya baru untuk memulihkan keadaan yang telah hancur akibat bencana jatuhnya sebuah meteor besar yang menghantam laut Jawa yang mengakibatkan radiasi buruk dan kerusakan besar, namun Aren dan Sekar harus berhadapan dengan monster yang telah termutasi yang menjaga pulau dan mineral yang menjadi misi utama Aren dan Sekar untuk mendapatkan mineral tersebut.

Dalam tugas akhir ini, penulis akan menerapkan sebuah tema *science fiction* yang merupakan salah satu tema yang sedang populer saat ini, cerita yang akan disajikan memiliki genre action sebagai genre utama dan menambahkan beberapa genre drama serta fantasi. Tidak hanya itu, penulis juga akan menerapkan unsur-unsur kearifan lokal pada rancangan tokoh, kearifan lokal yang akan diangkat berupa kekayaan alam yang berada di daerah Jawa dan sekitarnya, khususnya Jawa Tengah.

Penulis berharap pada tugas akhir ini tokoh-tokoh yang telah dirancang dan disajikan dengan menggunakan media *motion comic* dapat menarik minat akan *motion comic* dan dapat sebagai referensi terhadap *motion comic* serta dalam perkembangan industri kreatif yang dapat menyajikan sebuah konten dengan kearifan flora lokal.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang visual tokoh dengan bertema *cyberpunk* dalam *Motion comic* yang berjudul “Aren”?

## **1.3. Batasan Masalah**

Penulis memberikan batasan masalah dalam mengerjakan tugas akhir akhir, sebagai berikut:

1. Penulis berfokus dalam merancang tokoh berdasarkan teori-teori *three dimensional character* dan *Archetype* dengan tema *cyberpunk* yang berdasarkan kearifan flora lokal yang diaplikasikan pada tokoh yang

berjumlah tiga, diantaranya adalah: Aren sebagai tokoh protagonis, Sekar sebagai tokoh pendukung dan Anchar yang berperan sebagai tokoh antagonis. Batasan topik atau pengertian yang akan dibahas atau dikemukakan dalam penulisan laporan perancangan. Hal ini membatasi pembahasan agar tidak melebar, menjadi fokus dan tertib dalam penjabarannya. Hal yang dikemukakan pada bagian ini adalah mempersempit atau membatasi variabel-variabel yang menjadi objek perancangan, subjek/khalayak sasaran atau lokasi yang berhubungan dengan perancangan.

2. Rancangan tokoh mengaplikasikan teori dalam penerapan warna, teori bentuk dan kostum yang digunakan oleh tokoh.
3. Hasil Akhir berupa rancangan tokoh dengan visualisasi 2 dimensi yang diaplikasikan melalui media *motion comic*.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan tugas akhir yang akan dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Merancang tokoh berdasarkan kearifan lokal yang berfokus pada flora yang berada di sekitar tanah Jawa yang kemudian dikembangkan menjadi unsur dasar pada rancangan tokoh dalam *three dimensional character* beserta teorinya yang akan diaplikasikan pada tokoh Aren sebagai tokoh protagonis, Sekar sebagai tokoh pendukung dan Anchar sebagai tokoh antagonist dalam *Motion comic* yang berjudul "Aren".

2. Hasil akhir berupa *motion comic* 2 dimensi dan *motion comic* sebagai media penyampai cerita.

### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat dalam tugas akhir ini diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat yang diperoleh dalam tugas akhir ini, penulis dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri agar dapat karya yang lebih baik serta mengaplikasikan pengetahuan mengenai *cyberpunk* dan merancang tokoh yang telah dipelajari pada masa perkuliahan.
2. Manfaat dalam tugas akhir ini, diharapkan dapat memberikan sebuah hiburan baru yang dapat dinikmati dan dapat turut serta dalam perkembangan perindustrian kreatif.
3. Penulis berharap dapat memberikan sebuah wawasan mengenai perancangan tokoh bertema *cyberpunk* kepada generasi baru dalam civitas akademik.