



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

Desain karakter merupakan salah satu elemen yang cukup vital dalam pembuatan suatu ilustrasi cerita. Banyak orang yang tertarik hanya dengan melihat seorang tokoh, walaupun tokoh itu hanyalah figur yang dibuat oleh manusia. Hal ini yang membuat desain karakter memegang kunci dalam sebuah cerita sebagai faktor penarik utama/daya tarik seseorang dalam membaca ataupun menonton hasil karya ilustrasi/animasi tersebut. Kesan pertama yang ditimbulkan dari suatu desain karakter pada saat orang pertama kali melihat karakterlah yang dinilai sebagai sebagai suatu keberhasilan bagi desainer yang merancanginya. Seperti kesan pertama dari aktor Hollywood, Brad Pitt, ketika melihat karakter Metro Man di film Megamind, dia mengungkapkan bahwa karakter tersebut mirip dengan sahabatnya yaitu George Clooney. (Wowkeren.com, 2010) Selain itu, kata sifat seperti lucu, imut, ganteng, pemberani, kuat, hingga yang lebih kompleks sekalipun dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi mereka selama mengikuti jalan cerita dari film ataupun buku tersebut.

Walaupun desain karakter ini memegang peran yang sangat penting bagi suatu, namun di Indonesia sendiri belum banyak orang-orang yang menuangkan proses pembuatan karakter suatu karya dalam bentuk *artbook*. Seperti halnya dengan perkembangan cerita klasik dari kebudayaan kuno seperti katakanlah cerita-cerita wayang. Minat kaum muda dalam wayang sendiri, dewasa ini,

terbilang cukup rendah. Banyak orang yang tidak mengetahui mengenai cerita wayang terkenal seperti misalnya cerita perang terkenal Baratayuda. Padahal cerita perwayangan sendiri memiliki arti moral cerita yang sangat bagus ditambah lagi turut melestarikan kebudayaan yang telah lama ada. Menurut Jokowi, selaku Gubernur DKI Jakarta, mengenal wayang lebih jauh akan meningkatkan pengetahuan serta diharapkan akan menjadi tulang punggung dalam sektor pariwisata (Antaraneews.com, 2014).

Perang Baratayuda sendiri menceritakan mengenai kisah Pandawa melawan Korawa. Perang berlangsung cukup panjang, dalam cerita pewayangan sendiri dibagi menjadi 9 babak. Sebuah cerita yang banyak mengandung nilai, baik nilai moral maupun keagamaan, salah satu pesan moral yang ingin disampaikan oleh kisah itu sendiri yaitu perbuatan jahat pada orang lain akan menjadi bumerang bagi sendiri.

Melihat pentingnya arti dari desain karakter dan juga turut melestarikan cerita perwayangan, Penulis pun membuat judul penelitian untuk tugas akhir mengenai “Perancangan Karakter Untuk Perang Baratayuda” dan *artbook* yang membahas mengenai transformasi karakter wayang kulit. Pembuatan karakternya sendiri tentu menggunakan unsur-unsur pembentuk personaliti yaitu ekspresi wajah, penampilan dan asesoris, bentuk dan gesture tubuh, serta warna dan komposisi yang semuanya itu akan dikemas dengan menggunakan gaya gambar semi realis.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah laporan tugas akhir ini adalah:

Bagaimana perancangan karakter untuk Perang Baratayuda?

1.3. Batasan Masalah

Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis membatasi perancangan :

1. Jumlah karakter yang dibahas dalam *artbook* adalah 8 karakter, dilengkapi dengan 2 adegan perang Baratayuda
2. Hasil akhir berupa *artbook* yang berisi 8 karakter dan 2 adegan perang Baratayuda.
3. Adegan perang Baratayuda diadopsi dari cerita Mahabarata pada babak akhir Perang Baratayuda.
4. Desain *environment* tidak menjadi pembahasan.
5. Konsep karakter dalam *artbook* diadaptasi dari bentuk wayang kulit klasik.
6. Target penonton usia 12 -15 tahun.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari permasalahan yang ada, tujuan dari penelitian yang dilakukan, adalah sebagai berikut :

1. Merancang karakter untuk *artbook* perang Baratayuda.

2. Mengimplementasi perancangan karakter wayang modern yang diadaptasi dari wayang klasik.

1.5. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan hasil yang bermanfaat sejalan dengan tujuan penulisan sebagai berikut :

Mampu membuat desain karakter yang sesuai dengan prinsip-prinsip dasar dari dalam pembuatan desain karakter yang baik dan benar, mampu menggambarkan desain karakter yang cocok dengan sifat masing-masing tokoh dalam cerita, serta mampu menarik minat baca para pembaca khususnya kaum muda dalam menikmati cerita ini.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang permasalahan dari penelitian dan perancangan tokoh yang akan dilakukan oleh penulis. Dari permasalahan tersebut penulis memfokuskan ke dalam rumusan masalah, batasan masalah, serta tujuan dan manfaatnya.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang mendasari penelitian dan perancangan tokoh untuk *artbook* perang Baratayuda. Mulai dari konsep karakter, desain karakter yang ditinjau dari fisiologi, sosiologi, dan psikologi,

karakter wayang kulit cerita Mahabarata beserta tokoh-tokohnya Perang Baratayuda, serta gaya gambar semi realis.

BAB III METODOLOGI

Diawali dari gambaran umum mengenai proyek tugas akhir penulis, bab ini berisi proses yang penulis lakukan selama melakukan perancangan karakter untuk *art book*-nya. Dibagi menjadi tiga tahap, yakni tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Sehingga dapat menghasilkan suatu karya desain yang sedemikian rupa.

BAB IV ANALISIS

Pada bab ini, penulis membahas tentang analisa perancangan karakter untuk *artbook* yang mengacu pada wayang kulit. Diadaptasi dari cerita Mahabarata yaitu perang Baratayuda *scene* terakhir.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang peroleh setelah melakukan penelitian dan perancangan karakter untuk *artbook* perang Baratayuda. Serta memberikan beberapa saran untuk pembaca yang berhubungan dengan perancangan tokoh.