



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

Seiring perkembangan teknologi mulai muncul beragam media penyampaian informasi, salah satunya yaitu *motion comic*. Di Indonesia komik telah lama ada tetapi *motion comic* belum banyak beredar. Dalam artikel republika.co.id anak-anak muda Indonesia mulai membuat cerita legenda ke dalam bentuk *motion comic* untuk menarik minat pembaca terutama kaum muda agar mereka bisa menikmati cerita bersejarah sesuai dengan perkembangan zamannya.

Menurut Aaron Albert *motion comic* merupakan pengaplikasian *motion* atau gerakan pada komik yang sudah ada. Dalam komik ataupun animasi, tokoh karakter memegang peran yang sangat penting. Karakter memiliki peranan untuk membantu membawa penonton untuk masuk ke dalam suasana cerita dan menyampaikan ide atau pesan yang ingin disampaikan dalam cerita.

Dalam mendesain karakter terdiri dari 2 aspek yaitu aspek visual yang merupakan tampilan luar karakter dan aspek non-visual yaitu pandangan, sikap, dan tingkah laku karakter dalam menjalani kehidupan dan menghadapi masalah yang dialami. Kedua aspek ini saling melengkapi dan memberikan kehidupan pada karakter.

Dengan adanya fenomena tersebut maka penulis meneliti dan merancang karakter untuk *motion comic* "Dakotah" sebagai Tugas Akhir.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan karakter Dakotah dan Ojinjintka dalam *motion comic* " Dakotah "?
2. Bagaimana pengaplikasian budaya *Native American* pada karakter Dakotah dan Ojinjintka?

1.3. Batasan Masalah

Pada penulisan laporan tugas akhir ini, penulis memberikan batasan pada topik penulisan yaitu

1. Perancangan aspek visual karakter Dakotah dan Ojinjintka
2. Perancangan aspek non visual karakter Dakotah dan Ojinjintka
3. Pengaplikasian unsur budaya *Native American* pada pakaian yang digunakan karakter Dakotah dan Ojinjintka

Sedangkan hal yang tidak termasuk dalam pembahasan tugas akhir antara lain

1. Karakter lain selain Dakotah dan Ojinjintka
2. *Sound design* dan *sound effect*
3. *Environment design*
4. *Story board*
5. *Compositing and Editing*
6. Animasi
7. Kebudayaan Amerika dan Eropa

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Membuat desain karakter Dakotah dan Ojinjintka dalam *motion comic* "Dakotah" dan mengaplikasikan budaya *Native American* pada pakaian Dakotah dan Ojinjintka.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat tugas akhir ini bagi penulis adalah menambah wawasan dan pengalaman dalam mendesain karakter. Sedangkan manfaat tugas akhir penulis bagi orang lain dan universitas yaitu menambah pengetahuan tentang pentingnya aspek visual dan aspek non-visual dalam mendesain karakter serta membantu melestarikan budaya suku Sioux.

UMMN