



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

Dari tahun ke tahun, dunia *game* dan teknologi berkembang pesat. Jenis *game* yang beredar di pasar beraneka ragam. Di antaranya ada yang disebut *visual novel* atau *graphic novel*. *Game* ini sangat populer di kalangan remaja baik lelaki atau perempuan. Biasanya mereka menggunakan *anime-style* yang hasil penjualan *game* di pasar bertambah secara konsisten setiap tahun. Brenner (2007) dalam bukunya yang berjudul “Understanding Manga and Anime”, mengatakan bahwa penjualan buku *Manga* bertambah dua puluh lima persen dari tahun 2004 sampai 2005. Pada bulan Oktober 2005, penjualan buku *Manga* menempati empat puluh tujuh dari top lima puluh *Graphic Novels* dengan penjualan terbanyak di toko-toko buku (hlm. x). Brenner (2007), juga mengatakan bahwa penjualan *graphic novels* di Amerika Utara meningkat secara konsisten dari \$75 juta di tahun 2000 menjadi \$245 juta di tahun 2005. (hlm. x-xi).

Sayangnya perkembangan *game visual novel* di Indonesia masih berkembang. Dalam situs *database visual novel* dapat dilihat dari 4044 produser, 90 persennya adalah Jepang. Sisanya adalah negara-negara lain. Produser Indonesia bisa dihitung dengan jari. Ketika dikelompokkan dengan kata kunci “Indonesia” hanya tujuh *visual novel* buatan Indonesia terdaftar dalam *data base*. Hal ini sangat disayangkan karena

banyak sekali kekayaan materi di Indonesia yang dapat dijadikan bahan untuk membuat *visual novel*. Mulai dari kayanya kebudayaan, adat istiadat, kebiasaan, arsitektur, kepercayaan, dan lain sebagainya. Seperti *game* “iNheritance” oleh *TinkerGames* yang menggunakan banyak sekali referensi budaya Indonesia. Selain dapat membuka peluang bisnis dan melestarikan, materi budaya juga dapat dipakai untuk memperkenalkan Indonesia pada dunia Internasional.

Salah satu unsur membuat *visual novel* adalah karakter, yaitu pembawa cerita yang baik. Untuk membuat karakter yang baik, diperlukan persiapan matang agar proses perancangan karakter dapat berjalan dengan lancar. Dalam Tugas Akhir ini, diputuskan untuk membuat beberapa *character design* dan mengaplikasikannya dalam *demo visual novel* berjudul “Nusantara: The Legend of the Winged Ones”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan karakter dalam *visual novel* “Nusantara: The Legend of the Winged Ones”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Tiga orang karakter yaitu: Rama, Reksa, dan Mitra.
2. Tiga elemen hewan yaitu: Cendrawasih, Komodo, dan Elang Jawa.
3. Proses rancangan desain tokoh dari sketsa, *coloring*, sampai *finishing* dibatasi sampai pakaian tokoh dan aksesoris pelengkapya.

4. Visual desain tokoh memakai *style anime* bertema fantasi dan diperkuat dengan budaya Papua, Bali, dan NTT (Tari Caci).

1.4. Tujuan Tugas Akhir

1. Merancang karakter Rama, Reksa, dan Mitra.
2. Mengimplementasikan desain karakter pada *visual novel* “Nusantara: The Legend of The Winged Ones”.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk karya tulis ini adalah berupa dokumentasi proses pembuatan dan studi pustaka. Dokumentasi akan diperlihatkan dari konsep, sketsa, desain *visual* karakter (depan, sisi, dan belakang), pemilihan warna, profil fisiologis karakter, sampai proses *finishing*.

UMMN