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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Artikel "Pentingnya Media Pembelajaran Interaktif" (2014) menuliskan bahwa penggunaan media interaktif dalam bidang pendidikan mulai menarik perhatian masyarakat. Peserta didik dibuat tidak hanya berinteraksi secara pikiran tetapi juga secara motorik. Hal ini membuat perusahaan-perusahaan *software* interaktif seperti Akal Interaktif dan Maximize Production banyak meluncurkan media pembelajaran interaktif untuk anak-anak dan remaja dalam bentuk CD.

Selain pendidikan, media interaktif juga dapat digunakan dalam berbagai bidang seperti *advertising*, berita, atau hiburan. Salah satu bentuk media interaktif dalam bidang hiburan adalah visual novel.

Artikel "*Visual Novels: A Cultural Difference Between The East And The West*" (2011) menulis bahwa visual novel menawarkan media yang menekankan perkembangan cerita dan karakter yang dalam.

Karakter merupakan poin yang penting dalam sebuah visual novel. Artikel "*How a Visual Novel Made Me Question Morality Systems in Games*" (2012) menyatakan bahwa karakter dalam visual novel dapat membangkitkan emosi pemain, dan membuat pemain merasakan apa yang dirasakan oleh karakter dalam visual novel tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengambil judul "Perancangan Karakter Pada Visual Novel "*Colours*". Visual novel ini bercerita mengenai kehidupan sekolah sekelompok remaja yang berteman akrab dan bagaimana

mereka menghadapi situasi mereka yang berubah seiring bergeraknya kehidupan sekolah mereka.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan karakter pada visual novel "*Colours*"?

1.3. Batasan Masalah

1. Isi cerita visual novel dibuat hanya sampai bagian prolog, yang dimulai dari adegan pada saat tokoh utama terbangun di pagi hari sampai adegan pulang dari sekolah pada sore hari.
2. Visualisasi menggunakan gaya gambar *anime-manga*.
3. Penulis memfokuskan pada perancangan 5 karakter utama yaitu Touma Suzuki, Kanna Suzuki, Rie Tsubaki, Tamamo Mayuzumi, dan Chihiro Momoka.
4. Kelima karakter dalam Tugas Akhir ini mengenakan seragam sekolah dan masing-masing memiliki 5 ekspresi yang akan digunakan dalam visual novel yaitu ekspresi netral, senang, marah, sedih, dan malu.
5. Desain karakter dibuat untuk target audiens berumur 18 tahun keatas.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

1. Merancang karakter untuk visual novel "*Colours*".
2. Mengimplementasikan desain karakter pada visual novel "*Colours*"

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat Tugas Akhir bagi penulis adalah penulis lebih memahami proses perancangan karakter dan merancang karakter yang sesuai untuk visual novel "*Colours*".
2. Manfaat Tugas Akhir bagi orang lain adalah untuk menunjukkan proses perancangan karakter untuk visual novel "*Colours*".
3. Manfaat Tugas Akhir bagi Universitas adalah membagikan informasi mengenai proses perancangan karakter untuk visual novel "*Colours*".

UMN