

1. LATAR BELAKANG

Seiring dengan berkembangnya zaman serta teknologi, media interaktif semakin lama menjadi sesuatu yang vital dalam kehidupan sehari-hari. Sebelumnya *game* yang merupakan salah satu media interaktif dianggap hanya berhenti sebagai medium hiburan saja, namun melihat begitu besarnya lingkaran sosial yang muncul oleh platform tersebut, tidak dapat dipungkiri bahwa media interaktif mampu menjadi lebih dari sekedar hiburan melainkan tempat masyarakat untuk berinteraksi antara satu sama lain dalam ruang digital. Teknologi digital yang terus berevolusi menciptakan lingkungan virtual yang tidak hanya terpaku pada hiburan melainkan jaringan sosial, meeting virtual dan AR (Augmented Reality), VR (Virtual Reality), NFT (Non-Fungible Token) termasuk Metaverse.

Gaya hidup masyarakat makin hari terikat dengan digital, oleh karena itu penting untuk membuat ruang interaksi menggunakan teknologi Metaverse yang memiliki potensi besar di masa depan. Metaverse sangat terikat dengan dengan lingkungan virtual 3D yang mendekati realisme dunia nyata, oleh karena itu, aspek visual menjadi kunci utama supaya dunia maya dapat terasa realistis. Sisi tersebut dapat ditunjukkan dengan level kedetailan yang dapat mewakili apa yang ada di dunia nyata, salah satunya adalah dengan adanya desain tokoh serta *avatar* yang mampu memproyeksikan karakteristik yang menarik. Purwaningsih (2016) menekankan bahwa dalam menciptakan sebuah desain, menerapkan berbagai teknik penting untuk merepresentasikan suatu lambang atau kiasan (figuratif). Untuk mencapai hal tersebut, menciptakan sebuah desain tokoh yang mampu berkomunikasi dengan dengan masyarakat merupakan kunci utama kesuksesan sebuah media interaktif.

Berdasarkan fenomena revolusi teknologi yang sudah disebutkan sebelumnya, penulis tertarik untuk membahas secara rinci mengenai perancangan desain tokoh Wali Kota untuk proyek Tangverse yang masih berada dalam tahap pra produksi. Supaya topik yang dibahas akan tetap sejalan dengan apa yang direncanakan, skripsi ini akan dibatasi pada: Perancangan desain tokoh Wali Kota beserta wakil Wali Kota Tangerang dari aspek proporsi serta bentuk dalam menciptakan desain.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan avatar wali kota dan wakil wali kota dalam proyek *Tangverse* dilakukan?

Perancangan yang dimaksud ialah desain tokoh yang berfokus pada aspek proporsi, bentuk, warna dalam bentuk *character sheet* 2D. Wali kota serta wakil wali kota Tangerang yang menjadi referensi utama adalah Bapak Arief Rachadiono Wismansyah (wali kota) dan Bapak H. Sachrudin (wakil wali kota) yang sudah menjabat selama 2 periode. Proyek *Tangverse* sendiri merupakan salah proyek *metaverse* yang diajukan oleh pemerintahan administratif Tangerang.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk mem-*breakdown* perancangan desain tokoh Wali Kota dalam proyek *Tangverse*. Penulis juga berharap skripsi ini dapat menjadi acuan serta referensi bagi mahasiswa dan pekerja kreatif lainnya dalam menciptakan desain tokoh atau pun karya ilmiah yang memiliki topik serupa.

2. STUDI LITERATUR

2.1. Desain Tokoh

Untuk memahami lebih jauh mengenai perancangan desain tokoh, Bancroft (2006) mengemukakan bahwa desain tokoh merupakan salah satu bentuk ilustrasi berupa tokoh yang digunakan untuk berbagai format seperti komik, televisi, animasi, *game*, film dan berbagai media visual lainnya. Bagi beliau, mencari sebuah desain tokoh yang tepat dapat diumpamakan dengan situasi dimana sutradara harus mencari aktor yang sesuai dengan peran dan cerita yang ada dalam naskah. Desainer tokoh itu sendiri dapat dianggap sebagai aktor juga karena memiliki tuntutan untuk membuat tokoh tersebut hidup dan berekspresi sesuai dengan kepribadian yang ditentukan.

Thomas dan Johnston (1995) juga mengemukakan pernyataan yang mendukung opini Bancroft sebelumnya. Untuk membuat sebuah tokoh yang terasa