

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Bonneff (2008), komik merupakan sebuah media hiburan yang sebelumnya disebut sebagai “buah” terlarang dan banyak mendapat persepsi negatif, sehingga peminat komik yang mayoritas adalah anak-anak harus membacanya secara diam-diam. Namun dewasa ini komik telah secara luas dipertimbangkan sebagai karya seni yang berpotensi tinggi. Dengan adanya perpaduan gambar dan teks, juga membuat komik menjadi media pembelajaran yang efektif, karena memudahkan pemahaman materi (www.eurekapedidikan.com, 2015). Dengan semakin berkembangnya teknologi, mulai banyak muncul program-program yang dapat mengakomodasi dan mempermudah publikasi serta pembuatan komik. Tidak lagi berbentuk buku, komik mulai diadaptasi dalam bentuk digital dan disebar luaskan melalui *gadget* dengan desain serta *user interface* yang menarik. Hal ini memberikan pengalaman membaca yang berkesan (www.creativebloq.com, 2015). Komik kemudian juga dikembangkan secara digital dan diberi gerakan menjadi *motion comic*.

Dalam *motion comic*, karakter memegang peran signifikan. Untuk menghasilkan suatu *motion comic* yang baik, harus dibuat sebuah karakter utama yang dapat menarik perhatian penonton. Hal ini karena karakter berperan dalam sebagian besar kandungan cerita. Setiap aspek sebuah karakter dibuat secara unik sehingga dapat meninggalkan impresi serta menuntun penonton untuk mengikuti alur cerita

secara menyeluruh (kompasiana.com, 2013). Salah satu elemen dari suatu karakter adalah *3 dimensional character*. Mengenali *3 dimensional character* dapat memberi seorang desainer karakter dasar untuk mengembangkan bentuk visual suatu karakter.

Oleh karena itu, dalam tugas akhir ini penulis ingin merancang visualisasi karakter berdasarkan pendekatan *3 dimensional character* untuk *motion comic* berjudul “Talitha”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat ditarik sebuah rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana merancang visualisasi karakter untuk *motion comic* berjudul “Talitha”?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan yang ada tidak terlalu luas, maka penulis memberikan beberapa batasan masalah untuk dapat memudahkan pembaca, yaitu:

1. Perancangan dibatasi dua karakter yaitu karakter Talitha dan karakter Semut.
2. Gaya visual karakter yang ditampilkan adalah semi-realis.
3. Tidak membahas *environment* dan warna.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan akhir dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan desain visual karakter dengan pendekatan *3 dimensional character* serta tepat untuk *motion comic* berjudul “Talitha” ini.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung tugas akhir penulis, dikumpulkan data-data yang diperlukan melalui metode:

1. Studi Eksisting

Penulis melakukan pengamatan secara langsung akan berbagai macam *motion comic* serta *archetype*, bentuk, dan ekspresi dari karakter-karakter yang sudah ada sebelumnya.

2. Studi Literatur

Penulis membuat tugas akhir ini dengan mempelajari berbagai literatur buku, jurnal dan *e-book*, sebagai teori landasan fokus perancangan dan untuk memperdalam pengertian penulis mengenai pokok pembahasan.

1.6. Manfaat Tugas Akhir

Diharapkan agar tugas akhir ini dapat memberikan wawasan mengenai perancangan karakter serta memberi inspirasi kepada pembaca.

1.7. Timeline

	FEB				MAR				APR				MEI				JUN			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pra Produksi																				
Cerita	█																			
Script & Storyboard		█	█																	
Concept Art																				
Character																				
Environment																				
Produksi																				
Digital Painting																				
Pasca Produksi																				
Compositing & Camera																				
Finishing																				

Tabel 1.1. *Timeline*

UMMN