



### **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

Komik adalah sebuah bahan bacaan yang sudah tidak asing bagi masyarakat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Namun dalam kenyataannya, kini komik tidak hanya menampilkan cerita yang mudah dicerna dan lucu, melainkan komik juga bisa menceritakan cerita yang sangat rumit dan bernuansa gelap.

Komik pun kini telah marak diadaptasi ke dalam jenis media lainnya seperti film dan animasi. Dari sekian banyak cerita maupun karakter komik yang diambil, genre *superheroes* adalah yang paling banyak digemari dan diadaptasi. Keberadaan karakter superhero kini sudah menjadi bagian dari kebudayaan pop di dunia. Hal ini juga berlaku di Indonesia, terutama di kota-kota besar.

Fenomena yang terjadi belakangan ini adalah mulai munculnya banyak karakter dan komik baru di Indonesia seperti munculnya karakter *Volt* karya Marcelino Lefrant yang terinspirasi dari pahlawan-pahlawan nasional (life.viva.co.id, 2013) bahkan, *Volt* akan segera diangkat ke layar lebar. Pada 2 Desember 2013, Skylar Pictures telah menandatangani sebuah perjanjian pembelian lisensi dengan Skylar Comics untuk memproduksi film *Volt* (www.celebrity.okezone.com, 2013).

Oleh karena itu penulis terinspirasi untuk membuat sebuah karakter baru dengan harapan dapat diterima dan melekat di hati khalayak ramai, yaitu “BATON”. Karakter yang penulis buat bersifat fiksi, namun dibuat dengan pendekatan terhadap dunia asli dan bersifat fiksi-ilmiah.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang tersebut, terdapat permasalahan seperti.

1. Bagaimana perancangan tokoh dalam *motion comic* “BATON”?

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar pembahasan tidak terlalu luas, maka penulis membatasi permasalahan hanya pada:

1. Jumlah karakter adalah dua yaitu, Baton dan Smiley.
2. Pembahasan karakter meliputi desain tokoh, kostum, senjata, *body language* dan ekspresi.
3. Hasil akhir berupa *motion comic*.
4. Tidak membahas proses pembuatan *motion comic*.

### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan Tugas Akhir ini adalah:

1. Mengetahui proses perancangan karakter dalam *motion comic* “BATON”

## **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

### **1.5.1. Bagi Penulis**

Berdasarkan penelitian, penulis mampu menerapkan dan membuat desain karakter yang tepat untuk karakter dalam *motion comic* “BATON”.

### **1.5.2. Bagi Masyarakat**

Agar masyarakat dapat memahami proses desain karakter dalam *motion comic* “BATON” dimulai dari desain tokoh, kostum, senjata, *body language* dan ekspresi.

### **1.5.3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual**

Dapat menambah pengetahuan dan referensi bagi mahasiswa/i Desain Komunikasi Visual yang ingin membuat karakter baru.

UMMN