

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Merancang *backstory* adalah bagian penting dari penciptaan karakter karena latar belakang karakter akan menginformasikan tindakan narasi utama. *Backstory* adalah gambaran yang komprehensif dari sejarah karakter yang melampaui cerita di mana karakter muncul. (*Apa Itu Backstory Dalam Menulis? – ApaContoh.Com*, n.d.). Seperti karakter pada maskot perusahaan keberadaan maskot dapat mengimplementasikan tema yang ingin dibangun sebuah perusahaan. (*Apa Itu Brand Mascot Dan Bagaimana Cara Membuatnya?*, n.d.)

Maskot adalah objek yang menggambarkan atau merepresentasikan suatu produk, perusahaan, *event* atau lain sebagainya. Jika berkaitan dengan sebuah brand, maskot ini kerap kali disebut dengan sebutan *brand mascot*. (*Apa Itu Brand Mascot Dan Bagaimana Cara Membuatnya?*, n.d.). *Backstory* Maskot dibuat berdasarkan eksplorasi, beragam, inovasi, dan menyenangkan yang akan divisualisasikan melalui komik.

Menurut *Scott McCloud* komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuksta posisi (posisi berdekatan atau bersebelahan) dalam urutan tertentu, yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembacanya dan teori *Scott McCloud* sudah pernah digunakan dipenelitian perancangan komik digital Aditya Kusuma Putra dan Nova Kristina. (*Pengertian Komik: Jenis, Perkembangan, Genre Dan Contoh - Gramedia Literasi*, n.d.-a)

*Lets play* Indonesia adalah lembaga yang bergerak dibidang edukasi melalui game di Malang. *Let's Play* Indonesia percaya bahwa ada cara belajar yang menyenangkan. *Lets Play* Indonesia menggunakan metode pembelajaran yang disebut *game based learning* yang menggunakan permainan untuk mempelajari banyak hal baru seperti keterampilan yang berguna dan pengetahuan baru. (*About Us - Letsplay Indonesia*, n.d.)

*Lets Play* Indonesia saat ini sedang memperkenalkan maskot barunya yang bernama Riant dan kawan-kawan untuk memperkenalkan *value Lets Play* Indonesia. Agar maskot *Lets Play* Indonesia dapat dikenal oleh masyarakat luas maskot tersebut membutuhkan *background story* yang diimplementasikan melalui komik bertujuan menggambarkan atau merepresentasikan suatu produk, perusahaan, event atau lain sebagainya. Media pendukung yang digunakan adalah komik buku.

Maka, salah satu upaya yang tepat dalam hal ini dengan melakukan perancangan *backstory* maskot *Lets Play* Indonesia melalui komik menjadi salah satu bentuk komunikasi visual yang berguna untuk menyampaikan informasi guna mengenalkan *value Lets play* Indonesia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Permasalahan dalam perancangan yang akan dibahas untuk membangun rekognisi brand yaitu bagaimana perancangan *backstory* maskot *Lets Play* Indonesia melalui komik.

### 1.3 Tujuan

Untuk merancang *backstory* maskot *Lets Play* Indonesia ke dalam bentuk media komunikasi visual seperti komik.

### 1.4 Manfaat

Hasil Perancangan ini di harapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### 1. Manfaat bagi mahasiswa

Manfaat dibuatnya rancangan ini bagi mahasiswa agar menjadi bahan pembelajaran mengenai proses perancangan *backstory* maskot melalui komik.

#### 2. Manfaat Bagi Masyarakat

Masyarakat dapat mengetahui tentang pentingnya membuat *backstory* sebelum membuat sebuah cerita pada karakter.

#### 3. Bagi Pelaku Usaha

Manfaat dibuatnya rancangan ini bagi pelaku usaha antara lain mereka dapat mengetahui media komunikasi visual yang dapat menyampaikan informasi tujuan dari perusahaan dapat lebih mudah.

#### 4. Bagi penulis

Penulis belajar banyak hal diluar lingkup visual, mengenai pembuatan *story*, komik digital, media komunikasi visual, dan ilustrasi komik.

## 1.5 Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan perancangan *backstory* melalui komik, maka dibuatlah batasan masalah sebagai berikut :

1. Perancangan *backstory* maskot *Lets play* Indonesia melalui komik.
2. Media pendukung berupa komik buku, xbanner, stiker, popsocket, pembatas buku.
3. Komik dikhususkan untuk audiens usia 18-23 tahun yang menyukai game
4. Komik *web* berwarna dengan 90 halaman.
5. *Software* yang digunakan adalah *Clip Studio Paint & Adobe Illustrator*

## 1.6 Metode

### 1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian di lakukan secara *onsite* dan *online*, secara *onsite* di lakukan di salah perusahaan *game base learning* yang ada di malang yaitu *Lets Play* Indonesia. Peneliti menganalisis beberapa kegiatan yang ada di Lets Play Indonesia, dan menganalisis secara *online* melalui internet, jurnal dan karya ilmiah tentang perancangan *backstory* maskot melalui komik yang tidak tersedia secara *onsite*.

### 1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Pada proses perancangan penulis membutuhkan beberapa alat dan bahan untuk menunjang penelitian:

1. Perangkat Keras:
  - a. Laptop ASUS X454Y
  - b. Wacom Intuos CTL-472
  - c. Monitor LG Flatron W1953SE
  - d. Earphone Handsfree Excellence Goura
  - e. Handphone Samsung Galaxy A12

## 2. Perangkat Lunak:

### *Clip Studio Paint*

Digunakan untuk pembuatan digital *art*. Adapun yang dirancang dari *layout*, *panel*, *sketch*, *line art*, *shading*, dan *coloring*.

### *Adobe Illustrator*

Digunakan untuk pembuatan digital ilustrasi stiker, pembatas buku, dan popcocket.

### **1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi**

Berikut ini merupakan metode pengumpulan data dalam perancangan tugas akhir.

#### a. Observasi

Peneliti mengamati kegiatan Lets Play Indonesia seperti sesi main, workshop, dan acara event yang dilakukan di Picnikhub, EJSC CO-Working, Indigo space, dan Malang Creative Center.

#### b. Studi Dokumen

Dalam studi dokumen, penulis akan mengandalkan dokumen berupa gambar dan video kegiatan Lets Play Indonesia, website Lets Play Indonesia, jurnal terkait dan artikel yang bersangkutan dengan perancangan backstory maskot melalui komik. Pengumpulan data secara mandiri juga dilakukan dengan beberapa teori komik buku seperti Scott McCloud.

#### c. Wawancara

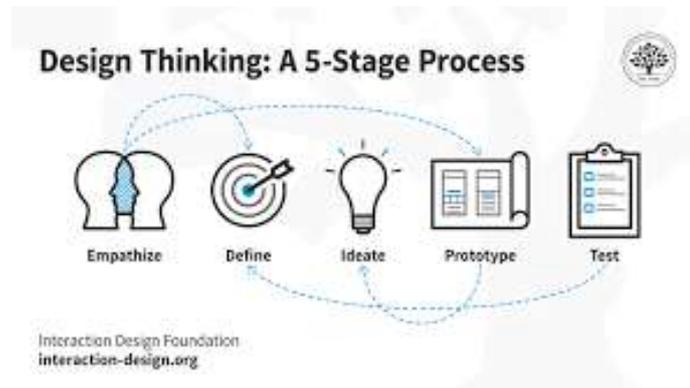
Peneliti mengumpulkan data dari Lets Play Indonesia dengan berkonsultasi langsung dengan kepala gudang ide : Arif Bawono Surya dan game designer : Istivano.

#### **1.6.4 Analisis Data**

Pada analisis data, perancangan *backstory* maskot *Lets Play* Indonesia melalui komik diawali dengan wawancara dan observasi lapangan guna mendapatkan narasi, detail cerita, ekspresi, dan hasil konstruksi dari narasumber. Selanjutnya data yang diperoleh diolah dengan memasukkan unsur visual dari *value Lets Play* Indonesia yakni inovasi, beragam, eksplorasi, dan menyenangkan sebagai panduan yang memuat data yang berguna sebagai dasar pengumpulan informasi atau pemecahan masalah yang akan dihadapi oleh objek perancangan *backstory* maskot *Lets Play* Indonesia melalui komik.

#### **1.6.5 Prosedur**

Pada perancangan ini peneliti menggunakan metode *design thinking*, Menurut “*Interaction Design Foundation*” yaitu proses yang dilakukan secara berulang untuk memahami pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan ulang permasalahan, serta menciptakan solusi. (*Apa Itu Design Thinking, Tahapan Dan Contoh Penerapannya* | *DailySocial.Id*, n.d.)



Gambar 1.1 *Design thinking*

(Sumber : <https://www.interaction-design.org/> )

## 1.7 Sistematika Penulisan

### BAB I : PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat dan metode yang digunakan.

### BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Berisi penjelasan refrensi penelitian yang di ambil dan teori terkait.

### BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi penjelasan tentang cara menganalisis data dan proses perancangan desain.