

**PENCIPTAAN BUKU KOMIK SEBAGAI MEDIA PANDUAN
MEMBUAT DESAIN KARAKTER**

TESIS KARYA SENI

**Guna memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar
Magister pada Program Studi Seni Program Magister
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta**



**Oleh
Adhi Trahono
212111040**

**PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
TAHUN
2024**

Pernyataan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul “ Penciptaan buku komik sebagai media panduan membuat karakter desain”, beserta seluruh isinya adalah benar - benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan plagiasi atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan kaidah dan etika keilmuan yang berlaku. Apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti ada plagiasi dan pelanggaran terhadap keaslian karya saya ini, maka saya siap menanggung resiko / sanksi yang di jatuhkan kepada saya

Surakarta, 13 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Adhi Trahono
NIM. 212111040

PERSETUJUAN

PROPOSAL TESIS KARYA SENI

PENCIPTAAN BUKU KOMIK SEBAGAI MEDIA PANDUAN MEMBUAT DESAIN KARAKTER

Diajukan sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar
Magister pada Program Studi Seni Program Magister
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta

Oleh :
Adhi Trahono
212111040

Surakarta, (tgl. dicetak)

Menyetujui,

Pembimbing



Dr. Anung Rachman, ST., M.Kom
NIP: 197605192005011001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn.
NIP

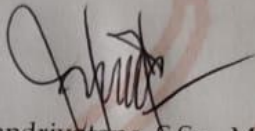
PENGESAHAN

PENCIPTAAN BUKU KOMIK SEBAGAI MEDIA PANDUAN MEMBUAT DESAIN KARAKTER

Oleh
Adhi Trahono
NIM: 212111040
(Program Studi Seni Program Magister)

Telah dipertahankan dalam Ujian Proposal Tesis
dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Magister
Program Studi Seni Program Magister
Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta
pada tanggal (pelaksanaan ujian)

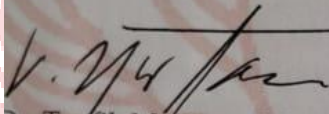
Ketua Penguji



Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn.
NIP 197112282001121001

Penguji I

Penguji II/Pembimbing



Dr. Taufik Murtono, S.Sn., M.Sn.
NIP 197003152005011001



Dr. Anung Rachman, ST., M.Kom
NIP:197605192005011001

Direktur



Prof. Dr. Dra. Sunarmi, M.Hum.
NIP: 196703051998032001

ABSTRAK DAN ABSTRACT

Abstrak

Penelitian ini memulai sebuah eksplorasi visual yang menggabungkan kreativitas dan teknologi dalam seni pembuatan karakter game. Sebuah komik edukatif dibuat sebagai panduan dinamis, mengajak para penggemar video game untuk merenungkan secara mendalam proses penciptaan karakter melalui medium seni sekuensial atau komik. Fokus utama adalah pada desain instruksional yang ditargetkan pada pembuatan karakter game khususnya untuk anak Generasi Z. Pendekatan ini menggunakan komik sebagai sarana edukatif untuk mengajarkan keterampilan desain karakter yang diperlukan dalam pengembangan game. Hasil survei terhadap peserta dari CODY'S APP ACADEMY (CAA) menunjukkan bahwa hampir 90% dari mereka menghadapi kesulitan dalam menciptakan karakter permainan dan lebih memilih untuk mengandalkan karakter yang sudah tersedia di Internet. CAA telah merespons dengan melatih siswanya untuk mandiri dalam membuat karakter melalui penerbitan panduan berjudul "Ayo Membuat Desain Karakter". Metodologi penelitian melibatkan pengumpulan data dan pengujian terhadap siswa CAA. Komik, sebagai medium hiburan dan edukasi, ditemukan memberikan informasi dengan cara yang efektif. Temuan dari penelitian ini menegaskan bahwa komik dapat berperan sebagai media pendidikan yang efektif melalui penggunaan gambar dan cerita. Serial komik ini telah berhasil memberikan pelatihan kepada anak-anak atau pembaca dalam menguasai seni menciptakan karakter. Dengan hampir 75% anak-anak yang memahami dan dapat menggambar karakter versi mereka sendiri, komik edukatif ini terbukti melampaui tutorial tradisional. Dengan memberikan perjalanan yang dinamis dan visual yang mendalam ke dalam inti penciptaan karakter permainan, komik ini mengundang para kreator pemula untuk menggali kekuatan penyampaian cerita melalui medium visual. Dengan demikian, komik ini diharapkan dapat membantu menumbuhkan gelombang baru pengembang game yang tidak hanya kompeten secara teknis tetapi juga memiliki bakat seni.

Abstract

"This research initiates a visual exploration that amalgamates creativity and technology in the art of game character creation. An educational comic is crafted as a dynamic guide, inviting video game enthusiasts to contemplate deeply the process of character creation through the medium of sequential art or comics. The primary focus lies in instructional design targeted at crafting game characters, specifically tailored for Generation Z children. This approach employs comics as an educational tool to impart the necessary character design skills essential in game development. Survey results from participants of CODY'S APP ACADEMY (CAA) indicate that nearly 90% of them encounter difficulties in creating game characters and prefer relying on characters available on the internet. In response, CAA has undertaken training initiatives to empower students to independently create characters, publishing a guide titled 'Let's Create Character Designs.' The research methodology involves data collection and testing of CAA students. Comics, as a medium of entertainment and education, have been found to effectively convey information. Findings from this research affirm that comics can serve as an effective educational medium through the use of images and storytelling. This comic series has successfully provided training to children or readers in mastering the art of character creation, with almost 85% of children understanding and being able to draw their own versions of characters. This educational comic proves to surpass traditional tutorials, offering a dynamic and visually profound journey into the core of game character creation. It beckons aspiring creators to harness the storytelling power through visual means, fostering a new wave of game developers competent not only in technical aspects but also endowed with artistic talent."

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT/Tuhan YME atas segala rahmat dan karuniaNya sehingga dapat terselesaikan Proposal Tesis Karya Seni dengan judul “Penciptaan Buku Komik Sebagai Media Panduan Membuat Desain Karakter”, sebagai salah satu persyaratan akademis dalam rangka menyelesaikan studi di Program Studi Seni Program Magister Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.

Dalam proposal tesis ini dijabarkan tentang Dalam proposal tesis ini dijabarkan tentang sebuah komik yang menjadi media panduan cara membuat desain karakter untuk sebuah sekolah/akademi *Game* junior untuk anak-anak dan remaja. Tujuannya adalah sebagai kontribusi panduan para siswa untuk membuat sebuah desain karakter sebagai penunjang pembuatan *Game* di akademi tersebut.

Atas keberhasilan dalam penulisan proposal tesis ini ini disampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Dr. Anung Rachman, ST., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, koreksi serta saran hingga terwujudnya tesis ini.

Terimakasih dan penghargaan juga disampaikan kepada:

1. Dr. Anung Rachman, ST., M.Kom. selaku pembimbing penulisan proposal.
2. Dr. Dra. Hj. Sunarmi, M.Hum, selaku Direktur Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.
3. Dr. Handriyotopo, S.Sn., M.Sn. selaku Kordinator Program Studi Seni Program Magister, Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta.
4. Seluruh anggota staf Cody's App Academy
5. Orang tua, Istri dan anak tercinta.
6. Kontribusi Cody's App Akademi Wisnu Sajaya sebagai CEO
7. Narasumber yang telah membantu wawancara.

Semoga proposal ini dapat lanjut sampai sidang akhir dan berguna bagi masyarakat..

Semoga Tuhan memberikan balasan pahala atas segala amal yang telah diberikan dan semoga proposal tesis ini berguna baik bagi diri kami sendiri maupun pihak lain yang memanfaatkan.

Surakarta,
(tanggal dicetak)

Adhi Trahono
NIM 212111040

CATATAN PEMBACA

1. **CAA** Adalah singkatan dari Cody's App Academy kelas khusus koding untuk anak-anak umur 7 sampai 14 tahun.
2. *Game* adalah permainan digital yang sering juga di sebut sebagai *video game*.
3. *Game Design Document*. Adalah sejenis dokumentasi untuk menciptakan game.



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN	iv
ABSTRAK DAN <i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vii
CATATAN PEMBACA.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I.....	1
Pendahuluan	1
Latar Belakang Permasalahan	2
Rencana Objek Penciptaan	6
Wujud Karya Seni	6
Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
Tinjauan Pustaka	8
Gagasan Konseptual	20
Metode Penelitian.....	21
Sistematika Penulisan.....	25
BAB II	26
PEMBAHASAN DAN HASIL	26
a. Tesis/Disertasi Karya Seni.....	26
b. Proses/Metode Penciptaan.....	30
.....	52
Bab III.....	54
Kesimpulan dan Rekomendasi	54
Daftar Pustaka	56
Daftar Narasumber	59
Lampiran.....	59
Wawancara dengan Winsu Sanjaya CEO Cody's App Academy	59
Wawancara dengan Putri R Sheila (Lala).....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. contoh screentone	15
Gambar 2. contoh gambar Arjuna dan referensinya.....	23
Gambar 3, wawancara CEO dan pengajar Cody's App Academy CEO	26
Gambar 4. Wawancara dengan Rhoald Marcelino, Komikus, Ilustrator.....	28
Gambar 5. wawancara dengan Sheila, Komikus, Ilustrator, konten kreator	28
Gambar 6. Komik edukasi, tutorial menggambar untuk referensi komik edukasi yang ada	29
Gambar 7. Sketsa plan halaman buku komik dari awal sampai akhir	33
Gambar 8 pemilihan gaya gambar pandawa 5 berdasarkan referensi R.A Kosasih	34
Gambar 9. Daftar detail karakter	36
Gambar 10. langkah gambar komik dari sketsa, tinta, sampai screentone	39
Gambar 11. Cover depan dan Cover belakang	40
Gambar 12. contoh gambar cerita bab 1 menjelaskan siapa Arjuna Ink	41
Gambar 13. pembaca di ajak ikutan menggambar	42
Gambar 14. contoh tutorial cara menggambar torso badan.....	43
Gambar 15. menjelaskan lembar karakter dan referensi Yudistira	44
Gambar 16. menjelaskan tokoh Nakula dan Sadewa tentang kemampuan karakter di GDD.....	45
Gambar 17. hasil karya murid CAA dari hasil baca komik edukasi Cara menggambar karakter desain	46
Gambar 18. isi awal halaman dan gambar karakter.....	50
Gambar 19. Contoh tutorial buat piksel	51
Gambar 20. Halaman cerita ke tutorial.....	52
Daftar Gambar 23 pencil dan penhapus	53
Gambar 21. Tote bag hadap depan hadap belakang	53
Daftar Gambar 22 Sketch book	53

DAFTAR TABEL

Tabel Bagan 2 Data penelitian.....	19
Tabel Bagan 1 metode fishbone.....	31
Tabel Bagan 3 Bagan 2 Diagram Design Sprint.....	32
Tabel Bagan 4 Proses Kreatif.....	33
Tabel Bagan 5 Proses Penciptaan.....	43



DAFTAR LAMPIRAN

Wawancara dengan Wisnu Sanjaya.....	71
Wawancara dengan Putri R Sheila (Lala).....	73



Daftar Pustaka

- ABOC, MERCY A. 2024. "Exploring Youtube in Teaching Cookery To Secondary Students: A Review." *Cognizance Journal of Multidisciplinary Studies* 4 (3): 263–72. <https://doi.org/10.47760/cognizance.2024.v04i03.024>.
- Afianti, Dina. 2022. "Belajar Bikin Game Di Cody ' s App Academy." <https://smartbintaro.com/2022/03/27/belajar-bikin-game-di-codys-app-academy/>.
- Ariella, Rebecca, Yapi Rori, and Anang Tri Wahyudi. 2022. "Proses Kreatif Pembuatan Desain Karakter Dalam Karya Ilustrasi." *Jurnal DKV Adiwarna* 1 (0): 9. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12241>.
- Beltz, Johannes, and Eva von Reumont. 2022. "Leaving Javanese Shadow Theatre (Wayang Kulit) Religiously Unlabelled." *Entangled Religions* 13 (7): 16–17. <https://doi.org/10.46586/er.13.2023.11038>.
- Coss, Richard G., and Rhoda Kellogg. 1971. "Analyzing Children's Art." *Leonardo* 4 (1): 84. <https://doi.org/10.2307/1572239>.
- Dharsono. 2017. "Sanggit Aesthetics The Meeting of Modernity and Tradition in the Work Paradigm of the Art of Painting." *Iiste* 57 (Arts and Design Studies Vol.57 (2017)): 52–63. <https://iiste.org/Journals/index.php/ADS/issue/view/3119>.
- Fischer, Jonas, Jeroen Geurts, Victor Valderrabano, and Thomas Hügler. 2013. "Educational Quality of YouTube Videos on Knee Arthrocentesis." *Journal of Clinical Rheumatology* 19 (7): 373–76. <https://doi.org/10.1097/RHU.0b013e3182a69fb2>.
- Ghani, Dahlan Abdul. 2011. "Wayang Kulit: Digital Puppetry Character Rigging Using Maya MEL Language." 2011 4th International Conference on Modeling, Simulation and Applied Optimization, ICMSAO 2011, 5775499. <https://doi.org/10.1109/ICMSAO.2011.5775499>.
- Gunawan, Andri, Nur Rohim Yunus, and Faiqatul Husna. 2023. "Contribution of Government Policy Stakeholders in Improving the Quality of Education in Indonesia." *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I* 10 (3): 961–76. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v10i3.33950>.
- Jayanti, Wanty Eka, and Nana Fahriza. 2018. "Game Edukasi 'Kids Learning' Sebagai Media Pembelajaran Dasar Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android" *VI* (1): 78–86.

- Knapp, Jake, John Zeratsky, and Braden Kowitz. 2016. "Sprint How to Solve Big Problems and Test."
- Kodriyah, Lailatul, Angga Taufan Dayu, and Arif Rahman Hakim. 2018. "Elt Textbook Pros and Cons in Efl Environment: How Teachers Should Make a Decision." *Intensive Journal* 1 (1): 1. <https://doi.org/10.31602/intensive.v1i1.1239>.
- Kuntjara, Hagung, and Betha Almanfaluthi. 2021. "Character Design in Games Analysis of Character Design Theory." *Journal of Games, Game Art, and Gamification* 2 (2): 144-49. <https://doi.org/10.21512/jggag.v2i2.7197>.
- Lamminpää, Jaakko, and Veli Matti Vesterinen. 2020. "Draw-a-Science-Comic: Alternative Prompts and the Presence of Danger." *Lumat* 8 (1): 319-39. <https://doi.org/10.31129/LUMAT.8.1.1385>.
- Leonardo, Franco. 2022. "Methods to Apply Screentones." <https://tips.clip-studio.com/en-us/articles/6227#:~:text=Screentones%2C%20halftone%20dots%20or%20screentones,otherwise%20be%20difficult%20to%20express>.
- Lubis, Maulana Arafat. 2017. "The Using of Comic As a Teaching Material in Building Character of Elementary School Students." *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)* 1 (2): 246. <https://doi.org/10.32934/jmie.v1i2.44>.
- Manzoni, Beatrice, Leonardo Caporarello, Federica Cirulli, and Federico Magni. 2021. "The Preferred Learning Styles of Generation z: Do They Differ from the Ones of Previous Generations?" *Lecture Notes in Information Systems and Organisation* 37: 55-67. https://doi.org/10.1007/978-3-030-47539-0_5.
- Marie-Christine Janssens, And Arina Gorbatyuk, and Sonsoles Pajares Rivas. 2022. "Chapter 10: Copyright Issues on the Use of Images on the Internet." *Journal of Economic Perspectives* 2 (1): 191-213. <https://doi.org/https://doi.org/10.4337/9781800376915.00018> Restricted.
- Mataram, Sayid. 2016. "Bahasa Rupa Komik Wayang Karya R.A. Kosasih." *Gelar : Jurnal Seni Budaya* 13 (1): 13-21. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/gelar/article/view/1537>.
- Mayesky, Mary. 2014. "Creative Activities for Young Children." *Igarss 2014*, no. 1: 1-5.
- McCloud, Scott. 2011. "Comics: A Medium in Transition." *Computer Graphics Forum* 30 (3): xiii-xiii. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8659.2011.01999.x>.

- McKinney, Mark. 2008. "History and Politics in French-Language Comics and Graphic Novels." *History and Politics in French-Language Comics and Graphic Novels*, 1-300. <https://doi.org/10.1080/09639489.2011.640121>.
- Muhammad, Hasbi, Wulan Adiarti, Ramita P. Soendjojo, Utin Ritayani, Murtiningsih, and Istianingsih Rahayu. 2020. "TOOLKIT PEMANFAATAN LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI." *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 46.
- Nan, Teng Liu. 2021. "The Essentials of Clear Storytelling in Comics," no. July: 1-23.
- Nuriarta, I W. 2020. "Komik Mahabharata Karya Ra Kosasih Sebagai Media Komunikasi Massa." *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi ...*, 1-10. <http://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/amarasi/article/view/34>.
- PATHONI, Haerul, Alrizal ALRIZAL, and Syasmita FEBRIYANTI. 2020. "The Folklore-Based Comic to Increase Students' Motivation in Physics Learning." *Journal for the Education of Gifted Young Scientists* 8 (4): 1471-82. <https://doi.org/10.17478/jegys.770665>.
- Peterson, Jon. 1975. "Character Sheets in 1975," no. July. <http://playingattheworld.blogspot.com/2013/07/character-sheets-in-1975.html>.
- Rakhmah, Diyan Nur, and Siti Nur Azizah. 2020. "Gen Z Dominan, Apa Maknanya Bagi Pendidikan Kita?" *Masyarakat Indonesia* 46/1 (Juni): 49-64. <https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id/produk/artikel/detail/3133/gen-z-dominan-apa-maknanya-bagi-pendidikan-kita>.
- Silber, Daniel. 2016. *Pixel Art for Game Developers*.
- Skwarzyński, Jerzy, and Maria Curie. 2015. "Reading Images. Comics and Its Multimodality in Cultural Communication, Interpretation and Translation," 32-42. <https://doi.org/10.17951/nh.2019.102-117>.
- Sluis, Hendrik van der. 2021. "MANGA, HIGHER EDUCATION?" 7 (1): 24-30.
- Suhendro, Eko, Uin Sunan, and Kalijaga Yogyakarta. 2022. "Proceedings of The 6 Th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education Coding Kids Sebagai Langkah Pengembangan Literasi Digital Bagi Anak Usia Dini," 235-42. <http://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece>.
- Yuliani, Ida. 2020. "Comic Strips Toward Students' Reading Comprehension

Daftar Narasumber

1. Wisnu Sanjaya CEO Cody's App Academy umur 43 Tahun
2. Krisna Wahyu Programmer dan guru Cody's App Academy Umur 41 Tahun
3. Fitri Sani Najiha, guru Cody's App Academy Umur 38 Tahun
4. Rhoald Marcelino Komikus dan Ilustrator Umur 41 Tahun
5. Putri R. Sheila Komikus, ilustrator dan konten creator. Umur 44 Tahun
6. Murid CAA

Lampiran

Wawancara dengan Winsu Sanjaya CEO Cody's App Academy 43 Tahun

0:00:00 Oke, bagus! Ini... 13 September 2020 Hari ini saya bertemu dengan CEO Cody Applied Academy. Kami akan membahas sedikit tentang bagaimana akademi ini membantu anak-anak belajar coding dan membuat game, serta tantangan yang mereka hadapi dalam prosesnya. Halo pak, apa kabar?

0:00:20 CEO Cody's App Academy: Halo, kabar baik, terima kasih. Senang berbagi informasi tentang akademi kami.

0:00:30 Saya juga senang berbicara dengan Anda. Jadi saya penasaran, di Cody's App Academy, apa yang biasanya diajarkan kepada anak-anak saat mengembangkan dan mengkode game?

0:00:40 CEO Cody's App Academy: Di Cody's App Academy, kami fokus mengajari anak-anak dasar-dasar coding, desain game, dan pembuatan karakter. Mereka belajar cara membuat game dari awal hingga akhir, dari ide hingga produk jadi. Kami menggunakan berbagai perangkat lunak dan alat yang mudah diakses oleh anak-anak untuk mendukung proses pembelajaran.

0:01:00 Sangat menarik! Tapi kudengar agak sulit menggambar karaktermu sendiri. Bisakah Anda menjelaskan lebih lanjut tentang ini?

0:01:10 CEO Akademi Aplikasi Cody: Tentu. Salah satu tantangan yang kami hadapi adalah banyak anak yang tidak percaya diri untuk membuat desain karakter sendiri. Karena alasan ini, kebanyakan orang cenderung mengambil foto dari Internet untuk referensi daripada membuatnya sendiri dari awal.

0:01:30 Oh, jadi masalah utamanya adalah kurang percaya diri, kan? Menurut Anda apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan rasa percaya diri anak dalam menggambar?

0:01:40 CEO Cody's App Academy: Ya, kepercayaan adalah kuncinya. Kami mencoba mengatasi masalah ini dengan memperbanyak latihan menggambar dan memberikan feedback yang positif. Kami juga berupaya menciptakan lingkungan yang mendukung di mana anak-anak merasa aman untuk mengekspresikan kreativitas mereka tanpa takut akan penilaian negatif.

0:02:00 Jadi, apakah Anda memiliki program atau metode khusus untuk membantu anak-anak ini mengembangkan keterampilan menggambar mereka?

0:02:10 CEO Cody's App Academy: Baru-baru ini kami mengembangkan program khusus yang lebih berfokus pada pengembangan keterampilan menggambar. Program ini mencakup sesi di mana anak-anak mempelajari teknik dasar menggambar, seperti proporsi tubuh, ekspresi wajah, dan gerakan dinamis. Kami juga mengundang beberapa ilustrator profesional untuk menyelenggarakan lokakarya untuk anak-anak.

0:02:30 Wow, sepertinya ini inisiatif yang bagus. Pernahkah Anda memperhatikan adanya perubahan pada kemampuan anak Anda menggambar karakter setelah menjalankan program ini?

0:02:40 CEO Cody's App Academy: Ya, setelah beberapa bulan kami mulai melihat peningkatan yang signifikan. Beberapa anak yang sebelumnya hanya mengandalkan gambar-gambar yang ditemukan di Internet kini mulai menciptakan karakter uniknya sendiri. Ini merupakan kemajuan yang sangat menggembirakan.

0:03:00 Sungguh menakjubkan! Pertanyaan terakhir: Peran apa yang akan dimainkan oleh Cody's App Academy di masa depan bagi anak-anak yang tertarik

dengan pengembangan game? Apa harapan Anda terhadap mereka di masa depan?

0:03:10 CEO Cody's App Academy: Kami berharap Cody's App Academy dapat menjadi tempat di mana anak-anak tidak hanya belajar coding dan mengembangkan game, namun juga mengembangkan kepercayaan diri, kreativitas, dan keterampilan memecahkan masalah. Kami ingin mereka merasa siap menghadapi tantangan masa depan, baik di dunia teknologi maupun di luarnya.

0:03:30 Terima kasih banyak atas waktu dan penjelasan Anda yang sangat membantu. Kami berharap Cody's App Academy terus sukses dalam misinya mendidik generasi muda!

0:03:40 CEO Cody's App Academy: Sama-sama. Kami berharap apa yang kami lakukan dapat memberikan dampak positif bagi anak-anak.

Wawancara dengan Putri R Sheila (Lala)

0:00:00 Oke, sip! Sip! Oke, sekarang tanggal... Eee... 5 November 2021 Eee... hari ini saya bersama...

0:00:19 Seperti biasa di loan kebiasaan gue sama murid-murid biasanya Pertanyaan-pertanyaan itu lebih ke arah gini alasannya Mau bikin semacam edukasi komik untuk Sebenarnya targetnya itu adalah anak-anak di Kodi Akademi Kodi Akademi itu adalah perusahaan sekolah untuk coding Jadi anak-anak yang ada ketertarikan dalam game

0:00:57 Dia itu masuk ke kode untuk coding juga Dion disitu sebagai pengajar artis pixelnya Karena dia pengalaman dulu di game design kan jadi di alternate sekarang

0:01:20 di kodi ngajarnya game design nah masalahnya gini di game design itu ada rancanya karakter design masalahnya waktunya sangat pendek

0:01:32 waktunya sangat pendek dan cara mengajar karakter design jenisnya agak terbengkalai jadi banyak yang lebih ke arah game desainnya sendiri cuman untuk bikin game desain harus ada karakter desain makanya kan ada

0:01:47 kan gua ngajar juga di Trisakti Tem N sekolah tinggi Trisakti di daerah Raumanungun eh? iya, dan disitu ada kesempatan untuk S2 di ISI Solo

0:02:04 nah itu kesempatan gue pertama kali untuk melakukan itu sekarang gue kuliah di ISI Solo online masih tesis gue, perihal itu tadi yang gue jelasin nah ini Lala udah bisa kenalin diri dulu sementara

0:02:20 Oke, nama saya Sheila Switaputri Saya lebih dikenal dengan nama Sheila's Playground Sesuai nama akun Instagram saya Dan lebih akrab lagi dipanggilnya Lala Saya adalah pemiklus, saya sekarang mau bercerita tentang Bagaimana menciptakan karakter yang baik

0:02:44 Sebenarnya intinya sih, asal kita harus tahu dulu kita mau bercerita tentang apa. Dari situ, kita mungkin bisa breakdown konsepnya, misalnya karakternya pengen seperti apa, pengen mungkin laki-laki, terus dia kemalu, atau senang nonton dragcore, misalnya gitu. Lalu dari elemen-elemen itu mungkin bisa dicari prevensi yang menunjang. Misalnya kalau gambar laki-laki, terus umur berapa dulu? Kan

0:03:21 pasti untuk menciptakan karakter, semakin detail keterangan karakter tersebut, semakin mudah kita memvisualkannya. Jadi misalnya kalau mau laki-laki, usia berapa? Usia 20 tahun? Terus kita cari lagi, laki-laki usia 20 tahun itu seperti apa? Mungkin lebih spesifik lagi

0:03:39 rambutnya, misalnya rambutnya pendek, atau rambutnya panjang atau pakai kacamata, atau tidak, pokoknya semakin detail keinginan kita, semakin mudah kita menuangkan ide ke dalam visualisasi karakter itu oke, untuk

0:03:57 perihal karakter itu, biasanya untuk budaya itu menggambarkan sifat-sifat tersendiri itu ada gak sih tips-tipsnya? Kalo kayak contoh, kalo kita di Bali ya kita menggambarkan kartu real kayak orang Bali gitu. Cuman kan, kan rancanya kan ke arah game nih. Nah, banyak kan game-game yang diajarin tuh arah-arahnya ke arah budaya-budaya kita sendiri gitu. Gue mau ngajarin mereka tentang Hanuman lah, Mahabharata lah

0:04:29 Bahkan yang sejarah-sejarah kayak ayam huruf Yang paling keren ada satu siswa, dia tau banget namanya Keboiwa gitu Gue kaget gitu, dia umurnya baru 9 tahun Hah tau Kebo Iwa dari mana. Jadi ada cerita tentang Kebo yang lawan

ayam sama lawan gajah. Nah, itu kan kayak gajah mada gitu cerita-ceritanya gajah mada. Jadi bisa bikin kayak gitu.

0:05:04 Cuman, dia susah untuk mengkarakteristikan si itu, Kebo Iwa itu sendiri. Untuk anak ini, susah masukannya tuh kayak gimana gitu saya juga mencoba untuk masukin ke dalam gambar jadi ada tips gak kira-kira? oke, kalau untuk anak kecil kalau menurut aku harus mainnya

0:05:26 80% visual dari strukturnya pun mungkin kita perlu effort lebih banyak untuk menyiapkan semacam cue cards cue cards yang, atau cue image yang kira-kira bisa

0:05:44 bisa dipilih sama anak tersebut untuk apa yang paling menggambarkan idenya. Misalnya, dari awal udah tahu aku pengen bikin kerbau, aku pengen bikin karakter kerbau berarti instruktur harus membantu nih, instruktur harus membantu dengan menyiapkan

0:06:01 kasih lah gambar-gambar kerbau gambar kerbau kartun ya, kerbau-kerbau yang banyak gitu ada beberapa alternatif, mungkin 3 alternatif atau 4, lalu suruh lah si anak itu memilih

0:06:14 mana yang kira-kira mau pilih ide dia jadi, jadi kalau berurusan dengan anak-anak memang 80% kita harus menyiapkan visual setuju, setuju.

0:06:25 So, kondisi visualisasi yang nanti akan diharapkan oleh saya adalah gambar-gambar semuanya ke arah visual semua. Jadi, penulisan itu lebih dikit gitu. Karena ini metodenya, apa? Penduan, jadi penduan cara karakter desain. Itu, apakah perlu adanya pelatihan juga?

0:06:53 Misalkan dalam satu kertas kosong gitu, terus kita suruh dia gambar di kertas itu. Apa perlu, apa gimana? Kalau mau mencari, kalau minta anak-anaknya menciptakan ya pastinya ada sesi latihan dulu. Tapi tetap harus dipandu sama instruktur. Jadi tetap maksud saya, lebih baik memang kita sediakan saja material-material yang kira-kira bisa dipakai anak-anak

0:07:11 untuk memvisualkan ide mereka. Misalnya, ya dikasih aja, ada gambar kerbau, lalu ada gambar misalnya sepatu bus, atau sepatu sneakers, atau sendal. Misalnya, jadi si anak itu bisa langsung menciptakan, oke karakterku

terbaunya dia pakai satu boots kayak gitu, jadi dan semakin pilihannya semakin detail semakin cepat anak-anak bisa menuangkan idenya

0:07:49 karena anak kecil kan anak kecil masih masih ini ya, masih kemana-mana ya idenya jadi langsung diarahkan dari dari strukturnya aja kayak pengarahannya itu, jadi strukturnya saya gambar akan ada di dalam komiknya kan

0:08:03 Konsepnya ada di dalam komiknya Terus Jika mereka menghasilkan suatu gambar Berarti perlu ada reward kan Jadi karakternya akan Hei, selamat! Anda menciptakan karakter Anda sendiri ya gitu kan

0:08:16 Apakah di komik Mungkin ke depannya ini komik-komik Edukasi panduan ini juga harus melakukan hal yang sama gitu caranya bagaimana enaknya gitu oke, kayak kalau di instagram tuh saya pernah lihat ada iklan iklan ada service

0:08:34 ini memang menciptakan buku anak tapi buku anak itu karakternya diambil dari si anaknya pemesan oh, oke, ya pernah liat.

0:08:50 Jadi misalnya Dion punya, Dion tadi punya Artemis ya, terus dia mau bikin buku khusus untuk Artemis. Jadi karakternya Artemis. Jadi kan lagi-lagi balik ke orang lewasannya ya. Balik ke orang lewasannya yang memberi arahan. Jadi mau memilih pun untuk soal reward, ya itu tadi. Misalnya mau masukin si pencipta karakter di dalam karyanya

0:09:15 atau aku rasa sih anak kecil kalau dia menciptakan karakter karakter yang dipakai itu udah happy banget sih, itu kan gambar aku, misalnya gitu itu kan udah pilihan, itu kan karakter pilihanku, kayak gitu

0:09:27 maksud saya sesimpel itu aja sih kalau soal reward dipakai karakternya pun mereka sudah udah merasa diapresiasi Kalo referensi yang sekarang-sekarang ini kan udah banyak ya di internet ya Kita udah mencapai Dulu kita kayak susah banget untuk menggambarkan karakter atau referensi yang udah ada aja gitu

0:09:50 Waktu itu kebanyakan malah-malah kan ada salah satunya Takeshima Kawala, Kung Fu Boy lah Kayak gitu-gitu kan kita juga baca Zaman sekarang tuh kan referensinya luar biasa banyak. Cuman ada yang masih concerning parents gitu, yang masih mempertanyakan karakter ini cocok apa tidak,

karakter ini cocok apa tidak gitu. Kita masih belum punya tokoh lokal yang bisa dicontohkan kalau itu gitu loh.

0:10:25 Apa yang kira-kira yang kita bisa berikan contoh yang referensinya ke arah sini? Boleh saran nggak? Untuk lokal atau... Lokal kita punya? Kayaknya sih, kalau yang nggak ada yaudah general. Tapi kalau lokal kita sendiri kira-kira ada nggak?

0:10:44 Kalau in general sih harusnya... Pasti harus ada panduan usia ya. Misalnya anaknya umur berapa berarti karakternya disesuaikan sama umur, sama kebutuhan usia anak, misalnya anaknya umur 3 tahun karakter apa yang kira-kira bisa sesuai dengan anak umur 3 tahun misalnya ada animasi spanyol tuh namanya cocoyo, kalau udah panggung ada cocoyo

0:11:11 Keletabis lah, keletabis Kalau anak gue itu Kokomelon Kokomelon iya ya Ini anakku masih nonton deh Ya pokoknya yang sesuai sama

0:11:23 Usianya, terus kalau lokal Lokal sih selama ini memang Agak jarang yang cerita Anak, kalau yang terakhir Ada yang Lusarara, itu kan jadi bagus tuh Lusarara bagus

0:11:35 Terus ada Kayaknya ada ada sokok jarwo apa? sorry? sokok jarwo

0:11:48 ya ya kayaknya agak lebih remaja ya bukan anak-anak ya aku lupa sih emang targetnya sih emang karena anak-anak ko dihampir

0:12:00 paling muda itu 7 tahun ke 14 tahun Dia jauh? Dia pasti nontonnya itu Kayaknya ya, tapi mereka kebanyakan main game-nya Roblox lah Jadi agak susah untuk kita masukin referensi-referensi yang lokal Nah di buku ini emang niatnya mau ngasih referensi lokal

0:12:26 contoh ada karakter Hanuman coba bikin Hanuman versi kalian itu apakah cocok? ya betul, kayak gitu menarik maksud aku sih kalau mau lokal

0:12:38 ternyata cerita rakyat masih bisa dibefatin sih agak nge-lag gue, maaf Oke oke, ya kalau mau cari referensi lokal Saya rasa kita memanfaatkan aja cerita-cerita rakyat Yang banyak sekali itu Cerita rakyat itu banyak sekali, maksudnya bisa

0:13:04 Bisa dimanfaatkan sih, banyak sekali sih referensi kalau cerita rakyat Mungkin dimodernisasi terus coba untuk Ya bisa, ya kan jadi lebih Jadi kayak

inisial reference-nya dari mereka. Kalau soal eksekusi sih, pastinya kan harus fleksibel ya sama zaman sekarang. Jadi itu boleh untuk jadi sumber data lah ya untuk saya bisa ingin jadi ada.

0:13:31 Ya, begitu. Begitu reference-nya, literatur. Kalau misalkan anthropomorphical, dalam arti karakter-karakter hewan gitu Kemaren baru tau anthromorphosis, oh ini Oh ternyata film yang kita nonton pernah gitu Zootopia, kemaren kan memang kayak binatang-binatang gitu Nah ini kalau misalkan harus pake kancil ke dalam situ

0:13:56 Apakah perlunya wujudnya kayak binatang juga Seperti lihatnya di kita nonton waktu kecil, itu kancil Atau ya kita buat dia kayak agak dimanusiakan Pake dasi lah, pake apalah Itu cocok kira-kira gak? Aku rasa itu tergantung kemauan

0:14:14 Tergantung ide ceritanya sih Kalau mau tetap tradisional ya silahkan Kalau mau lebih, ya kayak Zootopia tadi yang dia pakai baju modern Ya pokoknya yang penting apa yang mau disampaikan itu dulu sih Zootopia dengan akar belakang monas gitu

0:14:32 ya misalnya kayak gitu tadi kan saya menjawab pada salah satu pertanyaan apa yang membuat komik itu bagus kalau menurut saya nomor satunya harus ceritanya dulu bagus eksekusi gambar

0:14:44 bisa relatif ya, yang penting ceritanya dulu sih jadi mungkin sebelum sebelum kita memutuskan apakah demo tradisional atau demo modern yang penting jalan ceritanya dulu

0:14:56 yang harus lo pasang

Transcribed with Cockatoo