

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Buku satu peluru satu musuh jatuh karya A.Winardi merupakan buku biografi yang menceritakan tentang kisah hidup dari Tatang Koswara atau siluman cibaduyut, yaitu seorang purnawiran TNI angkatan darat yang berprofesi sebagai penembak jitu. Kisah hidup dari Tatang Koswara banyak terkandung nilai positif dan juga inspiratif yang layak untuk ditiru.

Tatang Koswara merupakan penembak jitu terbaik yang dimiliki oleh Indonesia. Selain itu Tatang Koswara pula masuk kedalam urutan ke 13 penembak jitu terbaik dunia menurut buku karya Peter Brooksmith yang berjudul *Sniper training technique* pada tahun 2000.

Kisah hidupnya yang sempat menjadi rahasia keluarga dan juga ditutupi oleh satuannya banyak mengandung kisah inspiratif. Tapi kisahnya masih kurang banyak diketahui oleh masyarakat luas khususnya remaja. Karena, sosok tatang yang sudah tidak ada dan juga buku biografinya yang sudah di rilis pada tahun 2015 silam kurang banyak diketahui.

Maka dari itu, untuk memulai mengenalkan kisah dari Siluman Cibaduyut kepada masyarakat khususnya remaja, perlu dilakukan peningkatan kuantitas terlebih dahulu kedalam media yang lebih digandrungi pada zaman sekarang seperti media Digital berupa *Motion Comic*. Sebelum sosok siluman cibaduyut ini diangkat dan dikenalkan kepada masyarakat. Sosoknya yang sudah tidak ada perlu terlebih dahulu dirancang sosok Visualnya berdasarkan sumber yang bisa dipertanggung jawabkan. Setelah hal-hal tersebut dilakukan, maka harapannya adalah agar masyarakat dan para remaja khususnya dapat menirukan hal positif dari panutan yang tepat yang banyak terdapat nilai positif dalam kisahnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang serta data & fakta dari topik yang diangkat kisah Siluman Cibaduyut, maka penulis mencoba untuk mengidentifikasi permasalahan menjadi Sosok siluman Cibaduyut yang memiliki banyak kisah inspiratif dalam hidupnya kurang banyak dikenal kisahnya karena sosoknya sudah tidak ada lagi dan buku biografi yang tidak banyak diketahui akan di konversikan menjadi media digital berupa *Motion Comic*

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah Bagaimana cara merancang *motion comic* siluman cibaduyut berdasarkan Buku biografi Satu Peluru Satu Musuh Jatuh?

1.4 Batasan Masalah

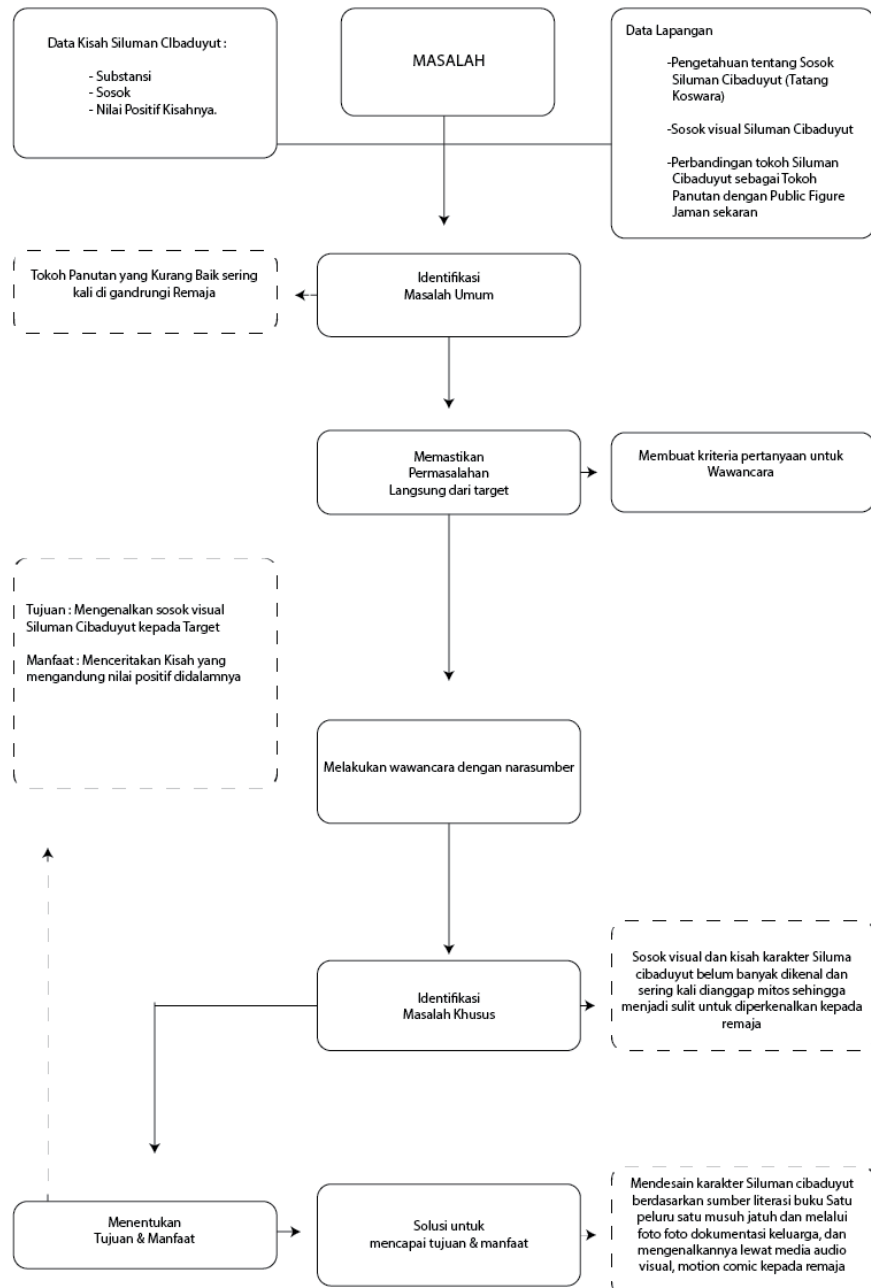
Dalam penelitian ini agar pembahasannya tidak meluas maka masalah dibatasi pada mengonversikan Buku menjadi media Digital *Motion Comic*. Penelitian pula dibatasi di wilayah kota bandung.

1.5 Maksud dan Tujuan

Mengenalkan sosok dan kisah inspiratif tatang koswara atau siluman cibaduyut dengan Mengonversikan Buku biografi Satu peluru satu musuh jatuh yang menceritakan kisah Tatang koswara menjadi sebuah *motion comic*

1.6 Mind Mapping/Struktur Berfikir Penelitian

Berikut merupakan *mind mapping* atau Struktur berfikir dalam penelitian tugas akhir :



Gambar 1.1 Mind Mapping

1.7 Metode Penelitian

Metodologi penelitian Yang Digunakan dalam penelitian ini merupakan metode Kualitatif yang dimana bertujuan untuk menjelaskan masalah dengan melalui pengumpulan data. Pengumpulan Data dilakukan dengan meng-kolektif data dari sumber sumber wawancara, observasi, Studi Literatur dan juga sumber sumber internet.

Wawancara dilakukan kepada keluarga Tatang Koswara yang bertujuan untuk mengetahui kisah hidup Tatang Koswara. Observasi bertujuan untuk mengetahui informasi tentang target dan studi literatur bertujuan untuk mengetahui Isi dari buku Satu Peluru Satu Musuh Jatuh dan juga teori yang harus digunakan dalam perancangan *motion comic* tersebut.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi uraian tentang Latar belakang masalah yang mendasari pentingnya penelitian, Identifikasi, rumusan, Batasan, maksud dan tujuan, kerangka atau struktur berfikir dan metodologi penelitian yang digunakan serta sistematika penulisan

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi tinjauan teori yang mendeskripsikan tentang unsur yang terkandung dalam perancangan *Motion Comic*, teori desain karakter, pengertian artbook dan juga teori psikologo perkembangan remaja.

BAB III Data dan Analisa

Bab ini berisi uraian data dan Analisa yang didapat dari penelitian, dalam hal ini meliputi SWOT/5W2H, *Consumer Journey*, Referensi Visual, Referensi Desain, Referensi media, *Mood Board* dan *What To Say*

BAB IV Konsep Perancangan

Dalam Bab ini menjelaskan mengenai strategi pesan dan strategi keratif, proses perancangan *Motion Comic* sampai proses perancangan karakter dari siluman Cibaduyut.

BAB V Kesimpulan Dan Saran

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah penulis lakukan.