

PUBLIKASI TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**DESAIN KARAKTER WAYANG GARUDEYA,
STORYBOARD, DAN COLORING
FILM ANIMASI VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA
EPISODE 1**



Ahmad Nurul Hilal

1900281033

Pembimbing:

1. Mahendradewa Suminto, S. Sn., M. Sn.
2. Nissa Fijriani, S. Sn., M. Sn.

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2022

**HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul:

**DESAIN KARAKTER WAYANG GARUDEYA,
STORYBOARD, DAN COLORING
FILM ANIMASI "VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA" EPISODE 1**

Disusun oleh:

Ahmad Nurul Hilal

1900281033

Publikasi Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal

11 JUL 2022

Pembimbing I


Mahendradewa Suminto, S. Sn., M. Sn.

NIDN 0018047206

Pembimbing II


Nissa Fijriani, S. Sn., M. Sn.

NIDN 0020058709

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S. Kom., M. T.

NIP 19801016 200501 1 001

ABSTRAK

Kebudayaan Indonesia yang beragam dari Sabang sampai Merauke adalah warisan budaya dari nenek moyang yang tak ternilai harganya. Kearifan lokal ini turut menanamkan identitas yang unik dari setiap suku bangsa yang ada di tanah nusantara ini. Keragaman yang ada berkembang menjadi kekuatan bangsa Indonesia sebagai sebuah bangsa majemuk yang berdasar pada Pancasila. Batik adalah salah satu produk budaya Indonesia yang telah diakui dunia, UNESCO, sebagai warisan kemanusiaan untuk dunia yang berasal dari Indonesia sejak Oktober 2009. Hal inilah yang menginspirasi riset terapan ini untuk mengangkat motif batik yang tersebar di seluruh pelosok nusantara yang di dalamnya berisi nilai dan ajaran leluhur yang perlu dilestarikan oleh bangsa Indonesia sebagai identitas dan ciri budaya.

Riset terapan merupakan kegiatan hasil kolaborasi Program Studi Animasi ISI Yogyakarta dengan Kampong Monster Studio yang menghasilkan sebuah film dengan tajuk “Volcanid: Rise of the Garuda”. Pembuatan film animasi “Volcanid: Rise of the Garuda” terdiri dari praproduksi, produksi, dan pascaproduksi yang mana proses produksi terbagi kembali dalam banyak tahap, diantaranya adalah *coloring*. Proses *coloring* sendiri merupakan proses lanjut dari proses sebelumnya yaitu *Keyframe*, *Inbetween*, dan *Clean-up*. Animasi ini juga memiliki gaya yang mengarah kepada animasi Jepang, sehingga anime merupakan salah satu referensi yang tepat untuk pengerjaan *coloring*.

Dengan peciptaan karya tugas akhir Desain Karakter Wayang Garudeya, Storyboard, dan Coloring Film Animasi “Volcanid: Rise of the Garuda” Episode 1 merangkum seluruh tahap pembuatan film animasi “Volcanid: Rise of the Garuda” terutama dalam hal yang mencakup pembuatan dan digitalisasi desain karakter wayang, *storyboard*, dan proses *coloring*.

Kata kunci: *wayang, storyboard, color, warna,*

**Desain Karakter Wayang Garudeya, Storyboard, dan Coloring
Film Animasi “Volcanid: Rise of the Garuda” Episode 1**

Ahmad Nurul Hilal

Mahendradewa Sumito, S. Sn., M. Sn.

Nissa Fijriani, S. Sn., M. Sn.

Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut
Seni Indonesia Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, 55188, Yogyakarta,

Indonesia

ahmadnurulhilal24@gmail.com

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Riset terapan merupakan kegiatan hasil kolaborasi Program Studi Animasi ISI Yogyakarta dengan Kampong Monster Studio yang menghasilkan sebuah film dengan judul “Volcanid: Rise of the Garuda”. Film ini merupakan film yang mengangkat kebudayaan daerah di Indonesia terutama batik dan wayang.

Parikesit dan Kusumaningtyas (2017) mendefinisikan wayang kulit merupakan salah satu tradisi tertua di Indonesia, yang mana bisa dijumpai di wilayah Jawa, Bali, dan Lombok. Istilah wayang yang secara harfiah berarti bayangan. Proses digitalisasi wayang kulit merupakan proses *tracing* wayang kulit yang sudah ada dengan tujuan untuk mempermudah proses pengimplementasian wayang kulit dalam film “Volcanid: Rise of the Garuda.”

B. CERITA FILM

Volcanid: Rise of the Garuda merupakan film animasi *series* yang bercerita tentang sekelompok remaja yang ditugaskan untuk menyelidiki sebuah artefak yang ditemukan dari situs Liyangan di sebuah fasilitas milik perusahaan Volcanid.

Pada episode 1 ini, sekelompok remaja yang terdiri atas, Vienetta, Fiona, Zad, Joey, dan Abel tidak sengaja terlempar pada sebuah dimensi di masa bangsa Garuda dan Naga berkonflik. Di sana mereka bertemu dengan Garudeya, seorang kesatria dari bangsa Garuda yang berjuang demi membebaskan keluarganya dari erbudakan.

C. BIDANG KERJA

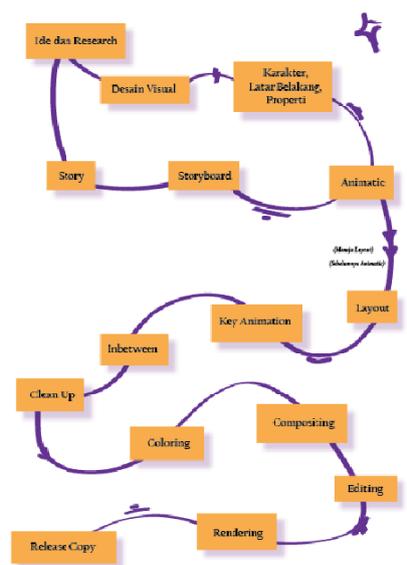
Pembuatan film animasi “Volcanid: Rise of the Garuda” terdiri dari praproduksi, produksi, dan pascaproduksi yang mana proses produksi terbagi kembali dalam banyak tahap, diantaranya adalah *storyboard* dan *coloring*. Animasi ini juga memiliki gaya yang mengarah kepada animasi Jepang, sehingga anime merupakan salah satu referensi yang tepat untuk pengerjaan *coloring*.

BAB II PEMBAHASAN

A. ALUR KERJA

Jobdesk yang dikerjakan setiap mahasiswa dalam proyek ini telah ditentukan oleh dosen selaku pengawas dan *supervisor*. Penentuan posisi *jobdesk* ditentukan pada kemampuan tiap mahasiswa dalam bidang animasi.

Pada proses produksi, mahasiswa terbagi menjadi beberapa tim kecil berjumlah dua sampai tiga orang yang merupakan mahasiswa-mahasiswa yang mengerjakan *jobdesk* yang berkelanjutan, seperti *Keyframe*, *Inbetween*, *Clean-up*, dan *coloring*.



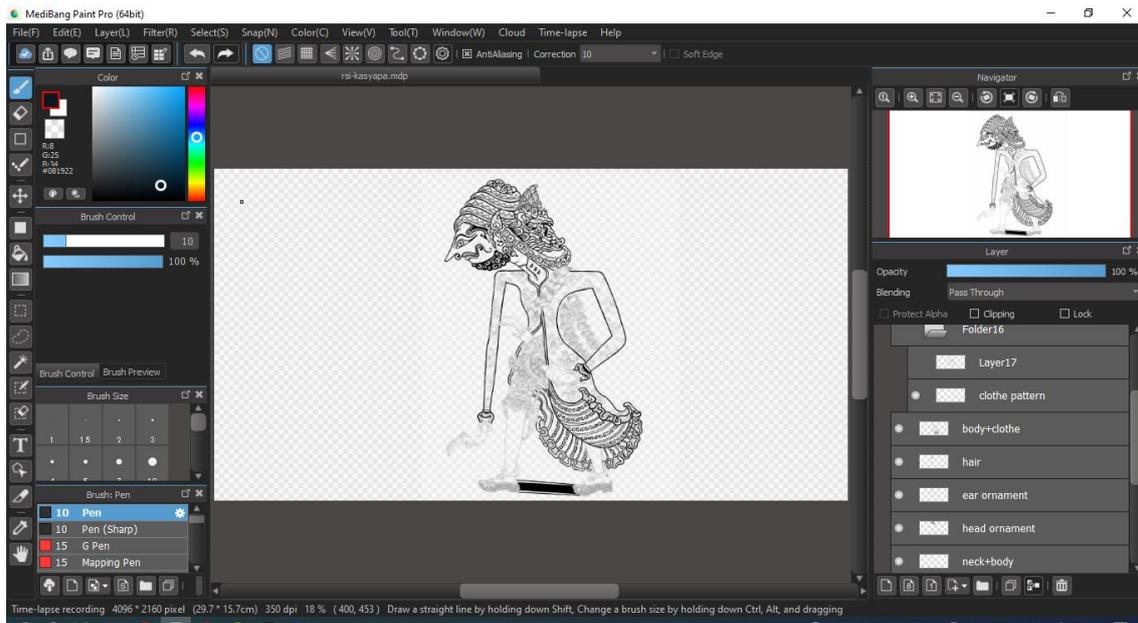
Gambar 2.1 Bagan *Pipeline* produksi oleh Martin Saragih (*Keyframe animator* dan *inbetwen*)

Hasil dari *coloring* selanjutnya akan diberikan kepada bagian *compositing* pada tahap pascaproduksi bersamaan dengan proses *dubbing* dan akhirnya bagian gambar dan suara disatukan pada proses *editing*.

B. EKSPLORASI DAN PROSES Pengerjaan

1. Digitalisasi wayang kulit

Proses digitalisasi wayang kulit dimulai setelah referensi wayang yang diminta untuk didigitalisasi dikumpulkan. Digitalisasi pada wayang dikerjakan pada aplikasi *digital painting* bernama Medibang Paint Pro. Medibang Paint Pro merupakan *software digital painting* berbasis *bitmap* atau *raster* keluaran Medibang. Medibang Paint pro dipilih karena ringan dan *tools* yang mudah untuk digunakan.



Gambar 2.2 Proses Tracing wayang kulit pada aplikasi Medibang Paint Pro.

Selain digitalisasi wayang yang sudah ada, adapun desain karakter yang dibuat dalam *style* wayang, yaitu Garudeya. Garudeya merupakan karakter original film “Volcanid: Rise of the Garuda”, yang merupakan kesatria keturunan bangsa garuda yang berusaha membebaskan bangsanya dari perbudakan. Desain karakter wayang Garudeya dibuat berdasarkan desain karater yang sudah ada.

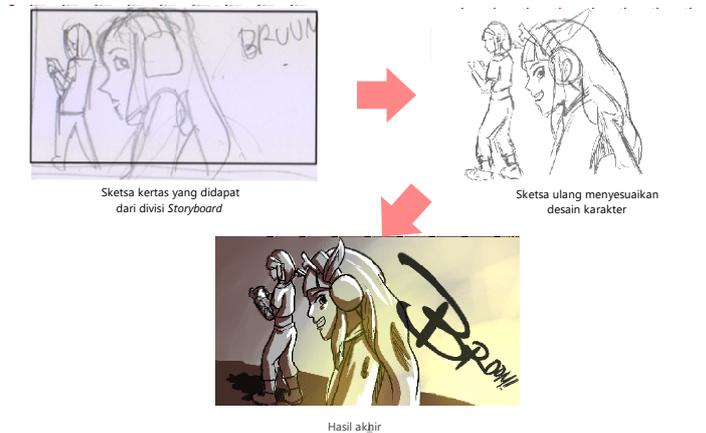


Gambar 2.3 Proses Pembuatan Sketsa Wayang Garudeya

2. Digitalisasi *storyboard*

Proses pendigitalisasian *storyboard* merupakan proses untuk mendigitalisasi *storyboard* yang sebelumnya berupa gambar tangan ke bentuk digital agar mempermudah

untuk proses *layout* dan pembuatan *keyframe*. Proses pendigitalisasian *storyboard* sepenuhnya dilakukan pada aplikasi Medibang Paint Pro sama seperti proses pendigitalisasian wayang.



Gambar 2.4 Proses pendigitalisasian *Storyboard*

3. Proses *coloring* dan *shading*

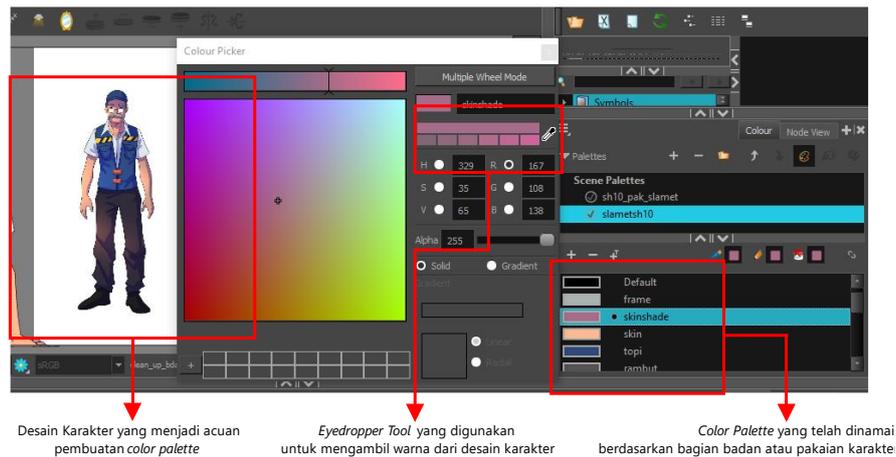
Coloring berasal dari kata “*color*” yang berarti “warna” dalam bahasa Inggris. Riadi (2020) berpendapat bahwa Warna adalah suatu fenomena alam yang terjadi karena adanya unsur cahaya, objek, dan observer (mata atau alat ukur) yang kemudian menjadi kesan dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda sehingga menampilkan spektrum warna berdasarkan pengalaman dari indra penglihatan.

Proses *coloring* adalah salah satu proses dalam tahap produksi yang bertujuan untuk memberi warna pada shot animasi yang sebelumnya telah melalui proses *clean-up*. Sedangkan *Shading* merupakan proses memberi warna gelap pada bidang sehingga memberikan efek timbul pada bidang tersebut. *Coloring* sepenuhnya dilakukan pada aplikasi Toon Boom Harmony, menyesuaikan dengan bagian *Clean-up* dan *animate*.

Adapun proses *coloring* dan *shading* adalah sebagai berikut :

1) Pembuatan *color palette*

Color palette dibuat berdasarkan desain karakter yang telah dibuat sebelumnya oleh divisi desain karakter. Warna dari desain karakter tersebut selanjutnya dipilih menggunakan *Eydropper tool*.



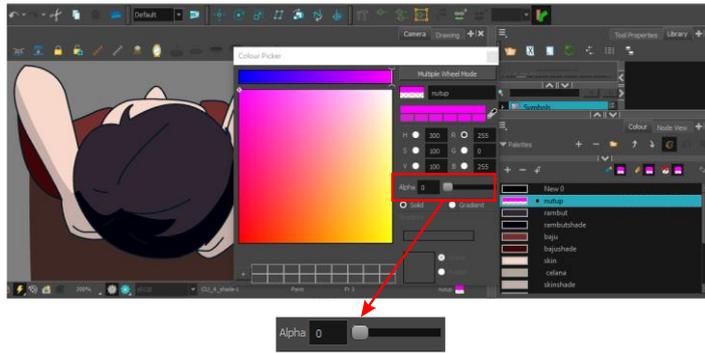
Gambar 2.4 Proses pembuatan *color palette* pada Toon Boom Harmony

2) *Coloring* dan *shading*

Setelah *color palette* dibuat, proses selanjutnya adalah *coloring*. Proses *coloring* dilakukan hanya dengan menggunakan *Paint Bucket Tool* ke dalam bidang yang telah *clean-up*. Proses *Shading* masih sama dengan *coloring* yang menggunakan *paint bucket tool* untuk mewarnai bagian yang terkena bayangan. Namun, untuk memisah bidang, menggunakan garis dengan *color palette* yang tidak digunakan pada *coloring*. Biasanya garis ini menggunakan warna yang mencolok agar mudah dibedakan dengan garis hasil *clean up*. Selanjutnya warna garis pemisah pada *color palette* dihilangkan dengan mengurangi *alpha* hingga menjadi nol.



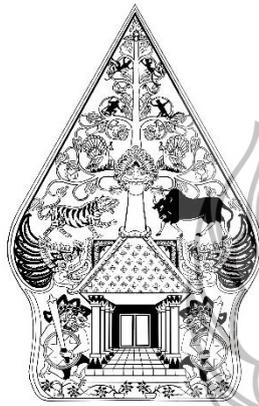
Gambar 2.5 Proses pemisahan bidang



Gambar 2.6 Alpha dikurangi menjadi nol untuk menghilangkan garis pemisah

C. HASIL KERJA RISET TERAPAN

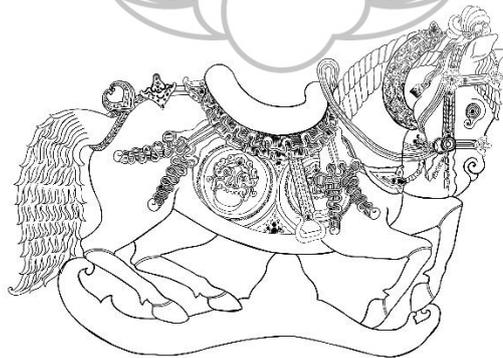
1. Digitalisasi wayang dan desain karakter wayang Garudeya



Gambar 2.7 Hasil digitalisasi Kayon Gapuran



Gambar 2.8 Hasil digitalisasi Resi Kasyapa



Gambar 2.9 Hasil Digitalisasi Wayang Turangga

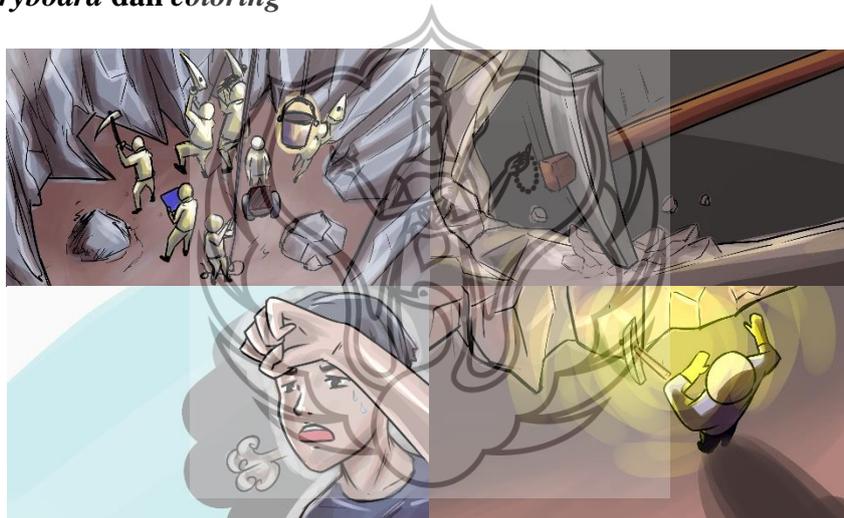


Gambar 2.10 Desain karakter Garudeya dengan sayap Gatotkaca



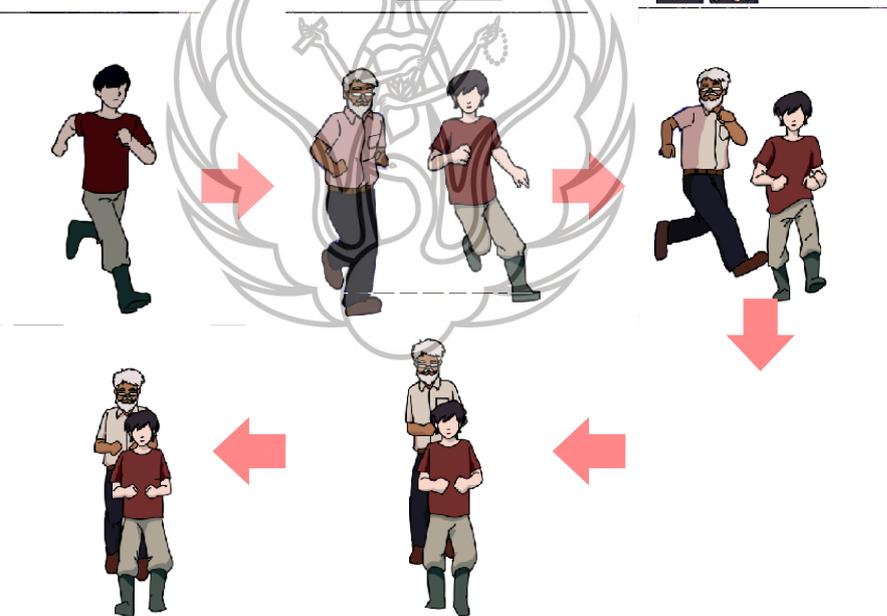
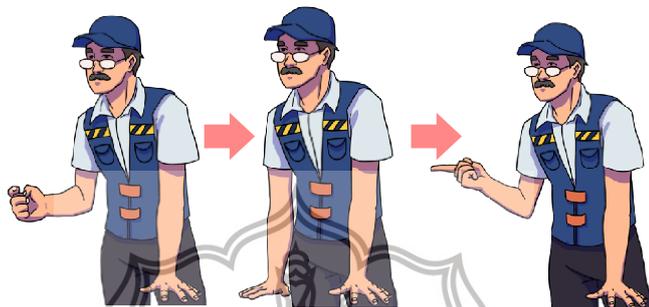
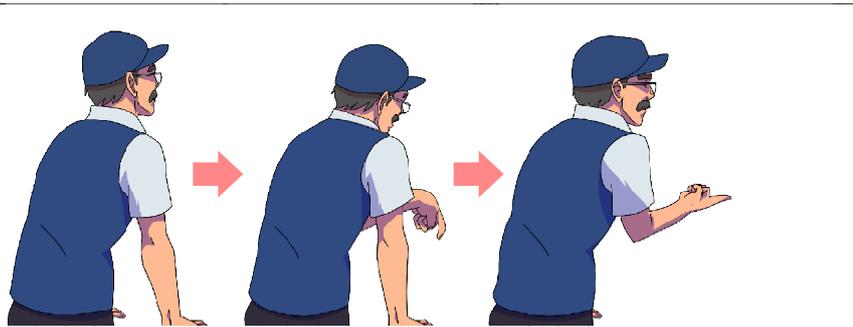
Gambar 2.11 Desain karakter Garudeya dengan sayap Garuda Mahambira

2. *Storyboard dan coloring*



Gambar 2.12 Potongan *storyboard scene 01*

Sumber: <https://drive.google.com/file/d/1ghX6WdLVmuuMUhdhEXsRmCaXHmRH2nkj/view?usp=sharing>



Gambar 2.13 Hasil coloring

Sumber: <https://drive.google.com/file/d/1ghX6WdLVmuuMUhdhEXsRmCaXHmRH2nkj/view?usp=sharing>

BAB III PENUTUP=

A. KESIMPULAN DAN RESOLUSI

Dalam pembuatan film *Volcanid: Rise of the Garuda* ini masih banyak hambatan terutama pada proses komunikasi dan kerapihan dalam pengerjaan *jobdesk*. Mahasiswa tidak diberitahu tentang *timeline* dan *deadline* sebelum pengerjaan film ini dimulai. Pada tahap produksi sering kali terjadi revisi dikarenakan desain karakter masih dalam tahap pengembangan sehingga proses *coloring* harus dikerjakan ulang.

Dalam tim produksi komunikasi sangatlah penting, namun *team leader* masih kurang mampu memberikan informasi dengan lebih mudah diterima. Sebagai contoh pada saat pengerjaan episode 01 scene 01 shot 32, pada karakter Mr. Made, *color-artist* diminta untuk mengerjakan sesuatu yang tidak mampu dijelaskan oleh *team leader* hingga pada akhirnya *color-artist* mencoba memahami apa yang harus direvisi, yaitu memotong bagian tangan Mr. Made hingga nanti akhirnya pada proses *compositing* tangan Mr. Made dapat terlihat di atas meja dan bukan di belakang.

Selain itu selama kegiatan Riset Terapan, mendapatkan banyak sekali pengalaman baru, terutama teknik-teknik dan tips yang digunakan untuk *coloring* dengan aplikasi Toon Boom. Selain itu juga, pengetahuan soal wayang yang pernah diajarkan pada jenjang pendidikan sebelumnya dapat diimplementasikan dalam proses digitalisasi wayang kulit. Bekerja langsung dalam pembuatan animasi bersama industri animasi menambah gambaran besar tentang profesionalitas dalam industri animasi.

Penggunaan internet sangat dibutuhkan, sedangkan internet di kampus kadang tidak bekerja dengan baik. Menyiapkan data kuota internet pribadi merupakan solusi terbaik. Diharapkan koneksi internet yang disediakan akan segera bisa menyokong kegiatan Riset Terapan di kemudian hari. Tugas yang diberikan pada *jobdesk* tertentu, seperti *coloring*, sangat bergantung pada *jobdesk* sebelumnya. Interval terjadi setelah tugas yang didapat selesai sedangkan tugas selanjutnya masih belum siap. Waktu luang yang terjadi saat Interval akan lebih baik jika digunakan untuk istirahat.

DAFTAR PUSTAKA

Kartini. 2018. *Keefektifan Teknik Storyboard dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas Vii A Mts Muhammadiyah Limbung*. Diakses pada 6 Juli 2022, dari <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/konfiks/article/viewFile/1424/1238>

Parikesit, Gea O.F., dan Idraswari Kusumaningtyas. 2017. *Engineering Design and Analysis in the Art of Wayang Kulit*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada Press.

Riadi, Muchlisin. 2020. *Warna (Definisi, Unsur, Jenis dan Psikologi)*. Diakses pada 6 Juli 2020, dari <https://www.kajianpustaka.com/2020/10/warna-definisi-unsur-jenis-dan-psikologi.html>

