

PUBLIKASI TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**DIGITALISASI KARAKTER ZAD KRAKATAU
DAN JOEY KINABALU PADA FILM
VOLCANID : “ THE RISE OF THE GARUDHA”**



NURRAIDA SALSADILLA

NIM 1900279033

Pembimbing :

1. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
2. Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2022**

PUBLIKASI TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**DIGITALISASI KARAKTER ZAD KRAKATAU
DAN JOEY KINABALU PADA FILM
VOLCANID : “ THE RISE OF THE GARUDHA”**



NURRAIDA SALSADILLA

NIM 1900279033

Pembimbing :

1. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
2. Ika Yulianti, S.ST., 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 :

DIGITALISASI KARAKTER ZAD KRAKATAU
DAN JOEY KINABALU PADA FILM
VOLCANID : “ THE RISE OF THE GARUDHA”

Disusun oleh :

Nurraida Salsadilla
NIM 1900279033

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 Juli 2022..

Pembimbing 1


Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
NIDN 0023017613

Pembimbing 2


Ika Yullanti, S.ST., M.Sn.
NIDN 0022028702

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

**DIGITALISASI KARAKTER ZAD KRAKATAU
DAN JOEY KINABALU PADA FILM
VOLCANID : “ THE RISE OF THE GARUDHA”**

Nurraida Salsadilla
Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.

Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtriris Km. 6.5 Sewon Bantul, 55188. Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia
Nurraidasalsadilla03@gmail.com

A. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan Negara kesatuan yang dengan berbagai macam suku dan bangsa dan budaya. Indonesia juga memiliki berbagai macam budaya dan peninggalan yang tak ternilai harganya. Peninggalan tersebut dapat berupa seperti candi, prasasti, maupun peninggalan lainnya yang harus dijaga sampai sekarang. Hal ini menjadi inspirasi dalam pembuatan film animasi yang berjudul VOLCANID : “ THE RISE OF THE GARUDHA”

Pada film animasi yang berjudul VOLCANID : “THE RISE OF THE GARUDHA” memiliki lima karakter utama yaitu Vienetta, Viona, Joey, Abel, dan Zad. Pembahasan ini berfokus pada karakter Zad dan Joey. Pada karakter Zad memiliki roh yang bernama Krakatau, ia bersemayam di Gunung Krakatau. Roh ini juga pemimpin dari Roh Vatalla. Sedangkan karakter Joey memiliki roh yang bernama Kinabalu, Roh Kinabalu dianggap sebagai pengusaha hutan oleh Suku Dayak.

B. PENGERTIAN DESAIN

Desain merupakan pedoman untuk menjalankan rencana dalam mengerjakan yang berhubungan dengan perancangan. Desain pada bidang seni akan melibatkan susunan seperti garis, bentuk, tekstur, warna, dan ukuran agar desain tersebut menjadi kesatuan yang padu. Menurut Ruyyatman, Desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda. Pada saat pembuatan desain biasanya mulai memasukkan unsur berbagai pertimbangan, perhitungan, cita rasa, dan lain-lain (2013:2).

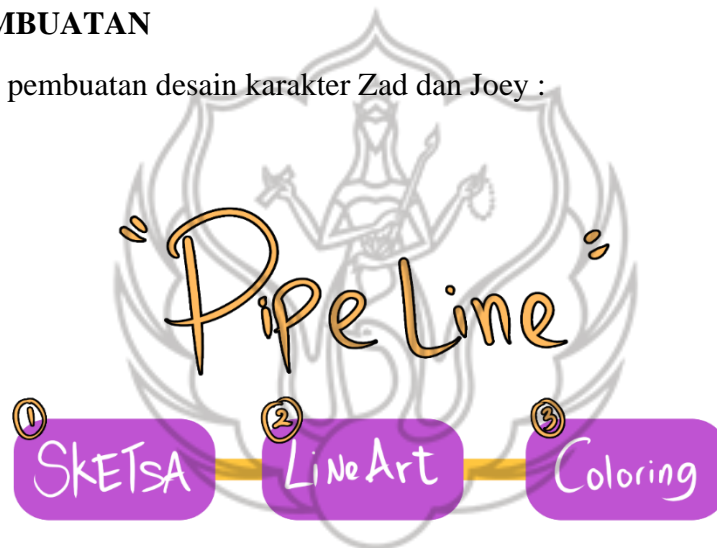
C. PENGERTIAN DESAIN KARAKTER

Dalam dunia peranimasian, karakter salah satu komponen penting dalam pembuatan animasi. Fiki dan Lakoro menyimpulkan bahwa Karakter merupakan elemen yang membuat suatu cerita patut untuk di baca, didengarkan ataupun ditonton, dan dapat mengajak kita untuk merespon secara emosional atas keberadaannya dalam cerita itu (2016:204).

Desain karakter bisa menarik minat penonton dan desain karakter yang baik mampu memberikan dampak kepada penonton. Desain karakter memiliki berbagai macam gaya dalam menggambar nya seperti gaya kartun, *manga* atau *anime*, gaya kartun Amerika, dan lain-lain. Ketika membuatnya perancang desain karakter biasanya akan melakukan banyak riset dan mencari referensi agar karakter sesuai saat dibuat animasinya.

D. ALUR PEMBUATAN

Berikut alur pembuatan desain karakter Zad dan Joey :



Gambar 1. Alur pembuatan desain karakter.

E. PROSES DIGITALISASI

1. *Software*

Pada pembuatan desain karakter Zad dan Joey menggunakan *software* Adobe Photoshop CC. Photoshop merupakan *software* yang terdapat pada komputer ataupun laptop. *Software* ini digunakan untuk membuat berbagai macam ilustrasi, desain, dan lain-lain. Pada pembuatan karakter Zad dan Joey menggunakan *Software* Adobe Photoshop, karena terdapat *tools* yang memadai untuk membuat desain karakter tersebut.

2. Sketsa

Sketsa merupakan rancangan paling awal dalam membuat suatu desain karakter. Menurut Yulianti 2021:68, “proses pembuatan desain karakter diawali dengan pembuatan sketsa. Pada tahap ini merupakan rancangan untuk membuat suatu gambar. Sketsa dasar karakter digunakan pada proses dari Analisa yang sudah didapat.”

Berikut sketsa pada karakter Zad Krakatau dan Joey Kinabalu :



Gambar 2. Sketsa karakter Zad dan Joey.
Sumber gambar : Alfi Zachkyelle.

3. *Lineart*

Pada tahap desain karakter perlu adanya teknik *me-lineart*, teknik tersebut berguna untuk menyesuaikan *style* tebal dan tipis karakter pada film animasi. “Line art merupakan seni grafis dengan basic garis (vector/line) sebagai dasar penegas untuk membentuk karakter ilustrasinya.” (Wirawan & Janottama,2018: 148)

Berikut *lineart* pada karakter Zad Krakatau dan Joey Kinabalu :



Gambar 3. *Lineart turn around* karakter Zad Krakatau.



Gambar 4. *Lineart turn around* karakter Joey Kinabalu.

4. *Coloring*

Coloring merupakan tahap akhir setelah sketsa dan lineart telah selesai dilakukan. Pada coloring terdapat tahap pertama yaitu *basecolor*, *basecolor* merupakan pewarnaan dasar warna tanpa memberikan bayangan/*shadow* pada desain karakter. Tahap kedua yaitu memberikan *shadow* dan gradasi pada desain karakter, tahap ini berguna supaya karakter lebih terlihat hidup dan terkesan bagus dilihat dengan adanya gradasi.

Berikut tahap *basecolor*, *shadow*, dan gradasi pada karakter Zad Krakatau dan Joey Kinabalu :



Gambar 5. Tahap *basecolor*, *shadow*, dan gradasi karakter Zad.



Gambar 6. Tahap *basecolor*, *shadow*, dan gradasi karakter Joey.

DAFTAR PUSTAKA

- Ruyattman, Melissa. 2013. “Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi Secara Digital”. *Jurnal DKV Adiwara*, 1(2): 1-12.
- Fiki, M., dan Lakoro, Rahmatsyam. 2016. “Perancangan Karakter Serial Animasi 3D ‘Sanggramawijaya’ Dengan Studi Archetype Adaptasi Literatur Tokoh Film Action Lokal Indonesia”. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 5(2): 204-208.
- Yulianti, Ika. 2021. “Perancangan Karakter Jole Berbasis Lokal Flores, Indonesia”. *JAGS*, 7(1):63-72.
- Mutiarasani, Devvi, dan Shindartani, Santi. 2018. “Perancangan Karakter Dyah Pitaloka Pada Film Animasi Perang Bubat”. *Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 1(1): 31-37.
- Wirawan, I Gusti Ngurah., dan Janottama, I Putu Arya. 2018. “MITOLOGI BARONG DALAM MECHANDISE BALI UNITED” *LP2M-UNDHIRA BALI*, 141-152.

