

LAPORAN TUGAS AKHIR  
PENCIPTAAN KARYA SENI

**DIGITALISASI DESAIN KARAKTER  
ASISTEN DR. MADE, ABEL, DAN JOEY FILM ANIMASI  
“VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA”**



**Carryl Amalia Putri**  
NIM 1900256033

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

**2022**

**DIGITALISASI DESAIN KARAKTER  
ASISTEN DR. MADE, ABEL, DAN JOEY FILM ANIMASI  
“VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA”**

LAPORAN TUGAS AKHIR  
Untuk memenuhi Sebagian persyaratan  
mencapai derajat Ahli Madya  
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

**Carryl Amalia Putri**  
NIM 1900256033

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

**2022**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

### DIGITALISASI DESAIN KARAKTER ASISTEN DR. MADE, ABEL, DAN JOEY FILM ANIMASI "VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA"

Disusun oleh:  
**Carryl Amalia Putri**  
1900256033

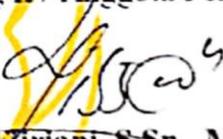
Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal...1.7..JUN.2022.....



**Mangun Adewa Suminto, M.Sn.**  
NIDN 0018047206  
Pembimbing I / Ketua Penguji



**Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.**  
NIDN 0022028702  
Pembimbing II / Anggota Penguji



**Nissa Fjriani, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN 0020058709  
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi



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

Mengetahui  
Dekan Fakultas Seni Media Rekam



**Dr. Irwandi, M.Sn.**  
NIP 19771127 200312 1 002

Ketua Jurusan Televisi



**Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.**  
NIP 19740313 200012 1 001

## KATA PENGANTAR

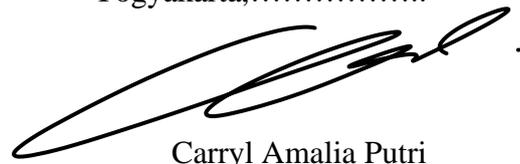
Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa oleh karena kasih karunia-Nya sehingga penulisan Laporan Tugas Akhir yang berjudul Digitalisasi Desain Karakter Asisten Dr. Made, Abel, dan Joey Film Animasi “*VOLCANID: Rise of The Garuda*” sebagai syarat kelulusan Program D-3 Animasi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta dapat diselesaikan dengan tepat waktu.

Tentunya juga Karya Seni Tugas Akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya bantuan serta dukungan dari banyak orang. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu mendukung dan memberikan motivasi, bimbingan, kasih sayang serta dukungan secara materiil sehingga bisa terselesaikannya karya ini;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Studio Kampong Monster selaku industri;
4. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Dr. Irwandi, S.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
6. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi;
7. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Prodi D-3 Animasi;
8. Mahendradewa Suminto, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I;
9. Ika Yulianti, S.ST., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II;
10. Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Penguji Ahli;
11. Teman-teman animasi yang telah membantu, memberikan semangat dan dukungan dalam pembuatan Tugas Akhir.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain, khususnya di lingkungan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 27 Juni 2022



Carryl Amalia Putri

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR .....	
HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ARTBOOK .....	
• PENDAHULUAN .....	1
• EKSPLORASI .....	2
a. REFERENSI .....	3
b. BREAKDOWN PIPELINE DIGITALISASI DESAIN KARAKTER .....	8
c. PENGERTIAN DESAIN KARAKTER .....	10
d. DIGITALISASI TURN AROUND KARAKTER.....	11
e. DIGITALISASI EKSPRESI KARAKTER .....	11
f. PENGERTIAN CLEAN UP DESAIN KARAKTER.....	12
g. PENGERTIAN COLORING DESAIN KARAKTER .....	12
• DESAIN KARYA .....	14
a. DESAIN KARYA ASISTEN DR. MADE .....	15
b. DESAIN KARYA ABEL .....	16
c. DESAIN KARYA JOEY .....	17
d. PIPELINE DESAIN KARAKTER.....	18
e. SKETSA.....	19
f. CLEAN UP .....	23
g. COLORING .....	29
• EKSPERIMEN DAN ANALISIS.....	39
a. PROSES CLEAN UP.....	40
b. PROSES COLORING .....	42
• PENUTUP.....	47
• DAFTAR PUSTAKA .....	48



THE ART OF

# WOLCANDID

RISE OF THE GARUDHA

Digitalization Character Design of Assisten Dr. Made, Abel, and Joey

by Carryl Amalia Putri  
Supported by Animation ISI YK  
and Kampoong Monster  
2022





**Digitalisasi Desain Karakter**  
**Asisten Dr. Made, Abel, dan Joey Film Animasi**  
***“VOLCANID: Rise of The Garuda”***

Carryl Amalia Putri  
1900256033





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

2022



# PENDAHULUAN

*VOLCANID: Rise of The Garudha* bercerita tentang sekelompok remaja *vlogger* yang tergabung dalam *Mythcatcher*. Mereka adalah Vienetta, Fiona, Zad, Abel, dan Joey, karena kemampuan lebih mereka, *Mythcatcher* ditarik untuk bekerja bersama dengan *VOLCANID* yang merupakan tempat penelitian makhluk-makhluk mitologi yang masuk ke dunia fisik. Ketika berada di pusat penelitian *VOLCANID* dimana ditematkannya penemuan artefak *mecha* Garudeya, tidak sengaja mereka masuk ke alat *metaverse* yang hanya dapat diakses oleh *VOLCANID*, membuat mereka terlempar ke dimensi kadewatan. Membawa mereka kesebuah petualangan membantu Garudeya mencari Tirta Amerta untuk membebaskan ibu Garudeya yaitu Dewi Winata dari perbudakan Dewi Kadru. Dasar cerita dari *VOLCANID: Rise of The Garudha* terinspirasi dari cerita mitologi garuda yang terdapat pada motif batik garuda.

Indonesia merupakan negara dengan warisan kebudayaan yang beragam dan tak ternilai harganya. Batik merupakan salah satu aset budaya Indonesia yang memiliki nilai seni tinggi, memiliki ragam jenis dan corak yang syarat akan filosofi yang perlu dilestarikan dari generasi ke generasi karena merupakan bentuk Identitas Nasional Indonesia. Pembuatan film animasi dengan mengangkat kebudayaan Indonesia menjadi sebuah pilihan praktis untuk memperkenalkan kembali kebudayaan Indonesia dengan cara mengikuti perkembangan modern yang serba digital. Desain karakter merupakan bagian terpenting yang memegang jalannya cerita sekaligus yang meningkatkan daya tarik terhadap alur cerita.

*Artbook* ini menjelaskan tentang proses digitalisasi karakter yang meliputi *clean up* dan *coloring* menggunakan *software* Adobe Photoshop, Medibang, dan Krita yaitu membuat digitalisasi ekspresi dan *turn around* desain karakter Asisten Dr. Made, Abel, dan Joey.

# EKS PLO RASI







*Vienetta comic / 2010*



*Vatalla animation series / 2011*

Karakter Abel diceritakan memiliki watak angkuh, sinis, dan keras. Beberapa contoh diambil dari film animasi Vatalla dan komik Vienetta sebagai referensi untuk pembuatan digitalisasi ekspresi dan *turn around* yang terlihat dari depan, samping, dan 3/4.



Karakter Joey diceritakan memiliki watak humoris dan melankolis, contoh diambil dari film animasi Vatalla dan komik Vienetta sebagai referensi untuk pembuatan digitalisasi ekspresi dan *turn around* yang terlihat dari tampak depan, samping, dan 3/4.



*Vatalla animation series / 2011*

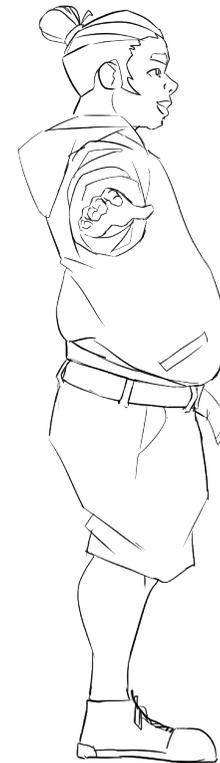
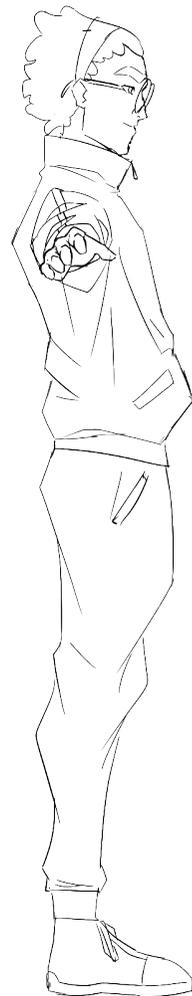
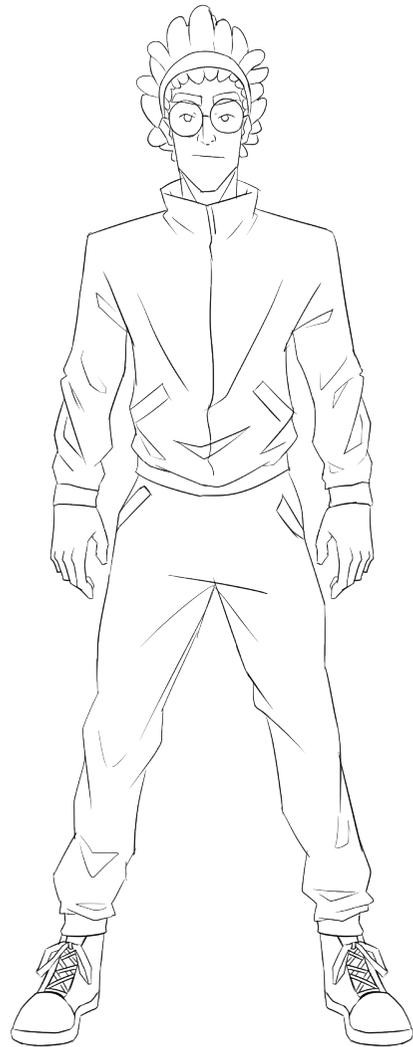


*Vienetta comic / 2010*

Sketsa awal dibuat secara tradisional oleh Alfi Zachkyelle dari pihak Kampong Monster yang nantinya akan digunakan sebagai panduan untuk digitalisasi karakter sekaligus sebagai referensi untuk pembuatan ekspresi dan *turn around* karakter Asisten Dr. Made, Abel, dan Joey.



Dari kiri ke kanan: Asisten Dr. Made, Joey, Abel.  
Desain awal karakter yang dibuat oleh Kampong Monster.

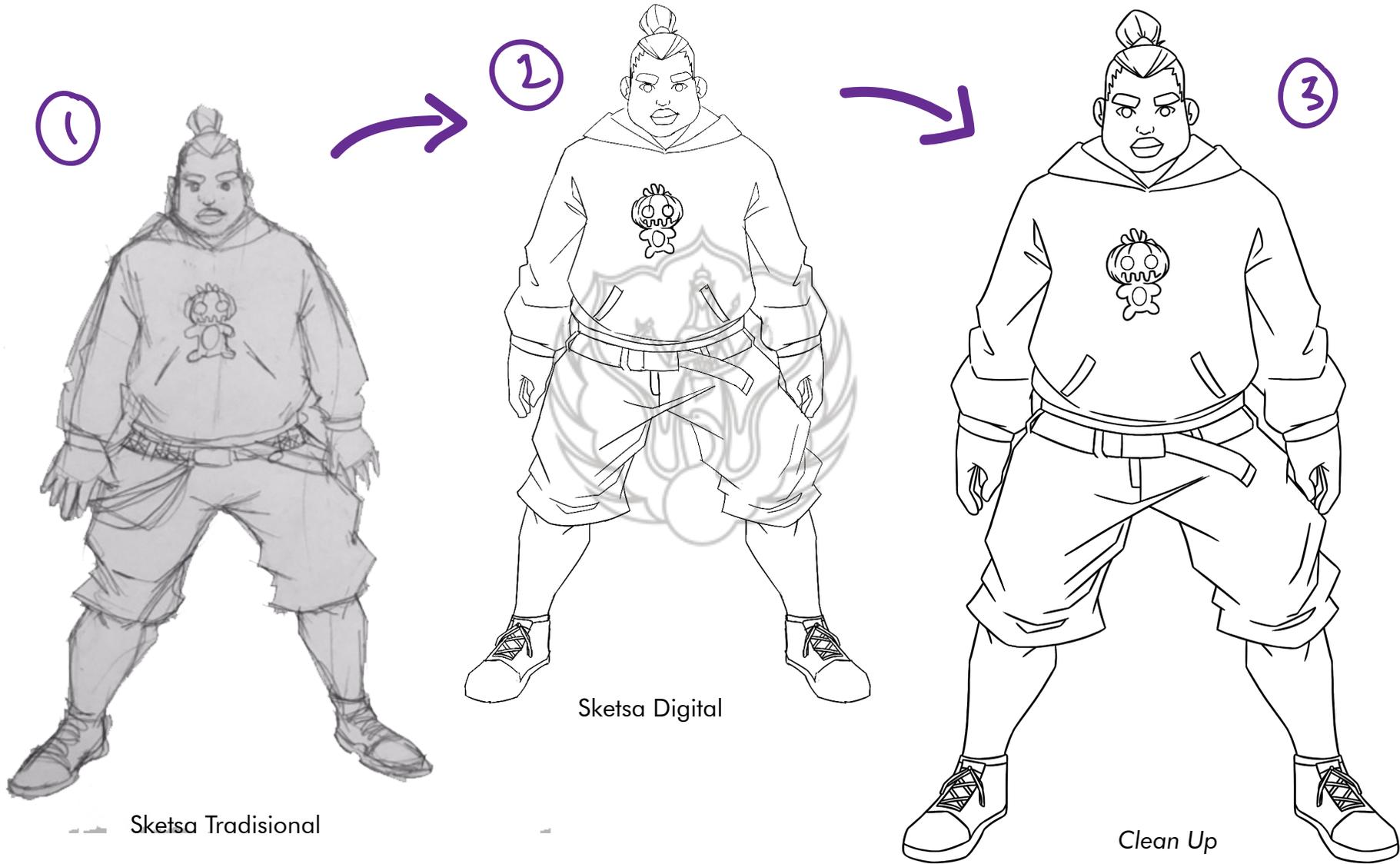


Proses selanjutnya dari sketsa awal menjadi sketsa digital yang disebut dengan proses digitalisasi karakter, sebelum akhirnya masuk ke proses *clean up* dan *coloring*.

Dari kiri ke kanan: Asisten Dr. Made, Joey, Abel.  
Sketsa digital yang dibuat oleh tim desain karakter di *jobdesk* sketsa digital.

# BREAKDOWN

## PIPELINE DIGITALISASI DESAIN KARAKTER





Vatalla animation series / 2011



Referensi ekspresi karakter untuk animasi sumber pinterest.com  
 (/https://id.pinterest.com/pin/779756122997515270)  
 (/https://id.pinterest.com/pin/779756122997515322)



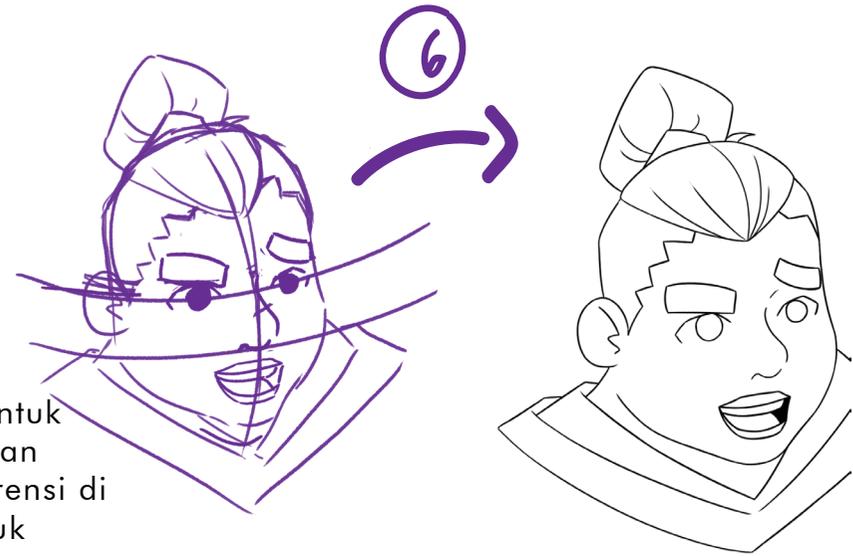
Referensi turn around karakter untuk animasi sumber pinterest.com  
 (/https://id.pinterest.com/pin/779756122997515207)  
 (/https://id.pinterest.com/pin/779756122997515202)

4



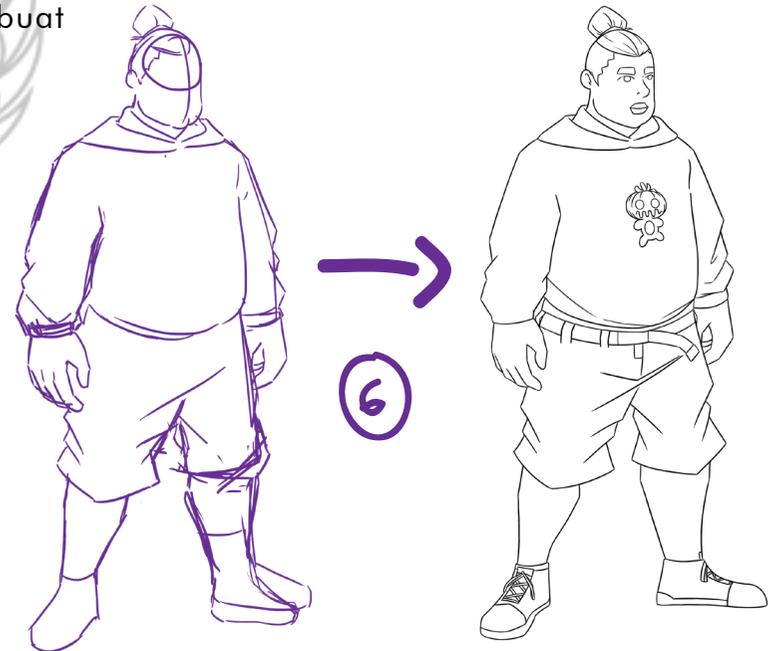
4

5



Pencarian referensi untuk karakter Joey dilakukan dengan mencari referensi di internet pinterest untuk mempermudah proses duplikasi atau proses selanjutnya maka dicarilah referensi yang secara proporsi atau bentuk hampir sama, untuk membuat ekspresi dan *turn around* dengan berpanduan pada *clean up* yang sudah dibuat dari sketsa digital oleh tim desain karakter di jobdesk sketsa digital.

5



# PENGERTIAN DESAIN KARAKTER

Desain karakter adalah proses perancangan seluruh karakter yang terlihat dalam sebuah film, animasi, maupun game (Hermanudin dan Ramadhani, 2019: 228). Desain karakter merupakan bagian terpenting dalam film animasi, karena merupakan komponen utama yang memegang jalannya cerita, sekaligus yang meningkatkan daya tarik terhadap alur cerita. Setiap karakter biasanya mempunyai kekuatan, kelemahan, kelakuan, dan kebiasaan yang khas. Bertujuan mendefinisikan apa yang mereka lakukan dan bagaimana mereka melakukannya (Sukmana, 2018: 33).

Dalam membuat karakter harus mempertimbangkan beberapa hal agar saat pembuatan film animasi menjadi lebih mudah karena ada pedoman desain karakter yang sudah dirancang sebelumnya. Menurut McCloud (dalam Maulida, 2019: 23) menyebutkan ada tiga ukuran untuk membuat karakter, yaitu merancang karakter, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh, yang dari ketiganya memiliki ciri agar menjadi sebuah karakter yang baik yaitu jiwa, ciri khas, dan sikap ekspresif.

## DIGITALISASI TURN AROUND KARAKTER

Proses digitalisasi *turn around* karakter dilakukan untuk mempermudah pembuatan film animasi, agar karakter yang dibuat memiliki proporsi yang sama. Pembuatan standar karakter disebut sebagai *character model sheet* yang memperlihatkan desain karakter dengan proporsinya dari desain tampak depan, samping, dan belakang (Maulida, 2019: 30).

## DIGITALISASI EKSPRESI KARAKTER

Ekspresi mempunyai posisi penting di dalam sebuah film, karena ekspresi tersebut yang dapat memancing emosi dari penonton (Maulida, 2019: 108). Film animasi tanpa ekspresi akan terasa tidak menarik dan monoton, karena itu perlu menciptakan sebuah karakter yang dapat menunjukkan ekspresi dengan baik. Proses digitalisasi ekspresi karakter selain untuk keperluan *artbook* juga bertujuan untuk mempermudah *animator* dalam proses pembuatan film animasi.



## PENGERTIAN **CLEAN UP** DESAIN KARAKTER

*Clean up* merupakan proses menggambar ulang atau menjiplak garis dari sketsa yang masih berupa coret-coretan menjadi garis yang lebih rapi. Proses menebalinya dengan cara penintaan agar karakter lebih terlihat (Hidayat dan Zaini, 2015: 81).



## PENGERTIAN **COLORING** DESAIN KARAKTER

Proses pemberian warna mulai dari tahapan pemberian warna dasar atau biasa disebut *base color* yang kemudian dilanjutkan dengan pemberian *shading* agar gambar desain karakter terlihat memiliki volume, dan yang terakhir adalah pemberian warna gradasi. Namun, pada tahapan gradasi tidak wajib diberikan karena hanya berfungsi untuk menyamakan *tone color* dan agar desain karakter lebih indah dilihat.



Referensi base color sumber pinterest.com  
(/https://id.pinterest.com/pin/779756122997515164)



## BASE COLOR

Base color adalah proses pemberian warna dasar pada sebuah gambar dengan memperhatikan komposisi warna.

## SHADING

Pada tahapan ini biasanya gambar diberi sebuah bayangan agar gambar terkesan seperti memiliki sebuah volume. Proses ini biasanya disebut dengan pemberian shading.



Referensi shading sumber pinterest.com  
(/https://id.pinterest.com/pin/779756122997515202)



Referensi gradasi sumber pinterest.com  
(/https://id.pinterest.com/pin/779756122997515164)



## GRADASI

Pemberian warna gradasi adalah untuk menyamakan *tone color* dan memberikan efek seperti *soft light* dan *hard light* pada bagian yang diinginkan atau diperlukan pada desain karakter.