

PUBLIKASI 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

Pembimbing:

1. Mahendradewa Suminto, M.Sn.
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 DESAIN KARAKTER  
ASISTEN DR. MADE, ABEL, DAN JOEY FILM ANIMASI  
“VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA”**



**Carryl Amalia Putri**  
NIM 1900256033

Pembimbing:

1. Mahendradewa Suminto, M.Sn.
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 DESAIN KARAKTER  
ASISTEN DR. MADE, ABEL, DAN JOEY FILM ANIMASI  
"VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA"**

Disusun oleh:  
**Carryl Amalia Putri**  
NIM 1900256033

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 I



  
**Mahendradewa Suminto, M.Sn.**  
NIDN 0018047206

Pembimbing II

  
**Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.**  
NIDN 0022028702

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



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

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

Carryl Amalia Putri  
Mahendradewa Suminto, M.Sn.  
Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.

Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta  
Jl. Parangtritis Km. 6.5 Sewon, Bantul, 55188. Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia  
[Carryl.amalia@gmail.com](mailto:Carryl.amalia@gmail.com)

***Abstrak***

Film animasi *VOLCANID: Rise of The Garudha* merupakan proyek milik Kampong Monster yang dikerjakan bersama dengan Prodi Animasi ISI Yogyakarta. Desain karakter merupakan bagian terpenting dalam film animasi, karena merupakan komponen yang memegang jalannya cerita, sekaligus yang meningkatkan daya tarik terhadap alur cerita. 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 jiwa, ciri khas, dan sikap ekspresif.

Kata kunci: film animasi, desain karakter, ekspresi, *turn around*

## **A. PENDAHULUAN**

Indonesia merupakan negara dengan warisan kebudayaan yang beragam dan tak ternilai harganya. Batik merupakan salah satu aset budaya Indonesia yang bernilai seni tinggi, memiliki ragam jenis dan corak yang syarat akan filosofi. Dasar cerita dari *VOLCANID: Rise of The Garuda* terinspirasi dari cerita mitologi garuda yang terdapat pada motif batik garuda. Pembuatan film animasi dengan mengangkat kebudayaan Indonesia bisa 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. Proses pembuatan desain karakter melalui tiga tahapan yaitu sketsa, *clean up*, dan *coloring*. Pembuatan desain karakter meliputi digitalisasi ekspresi dan *turn around*.

## **B. PEMBAHASAN**

### **1. Pengertian Desain Karakter**

Desain karakter merupakan bagian terpenting dalam film animasi, karena merupakan komponen 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).

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 jiwa, ciri khas, dan sikap ekspresif.

### **2. Digitalisasi Ekspresi Karakter**

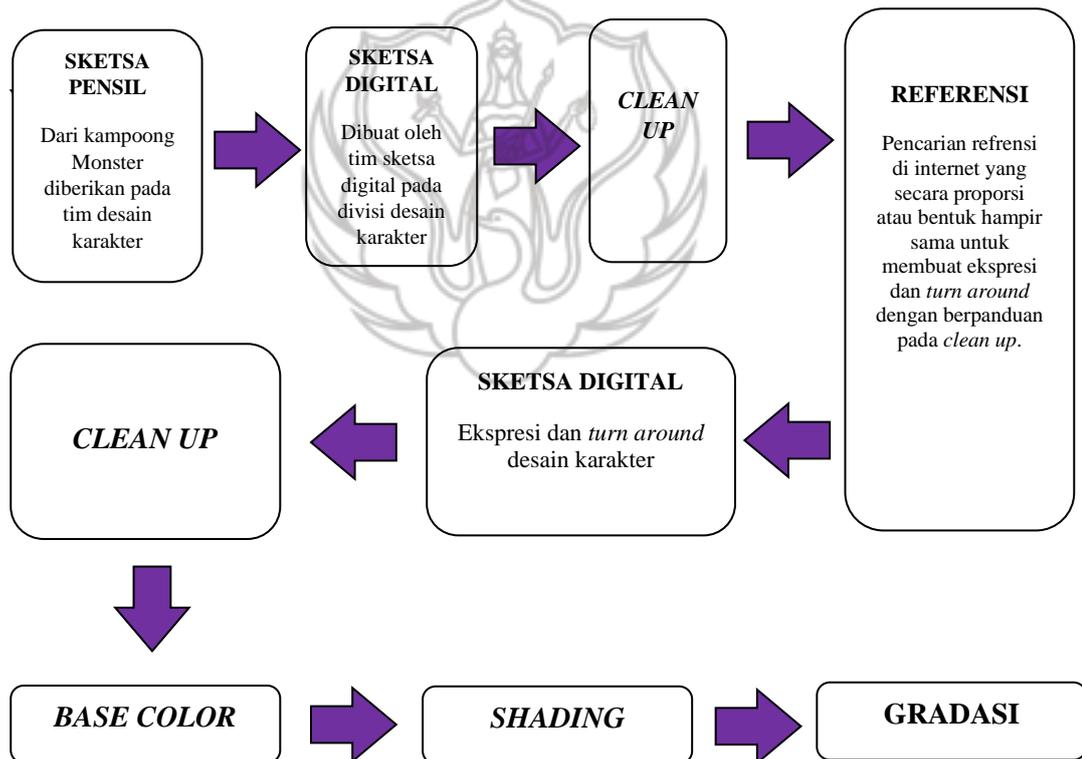
Ekspresi mempunyai posisi penting di dalam sebuah film, karena ekspresi tersebut yang dapat memancing emosi dari penonton (Maulida, 2019:108). Film animasi tanpa ekspresi akan terasa tidak menarik dan monoton, karena itu perlu

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 animasi.

### 3. Digitalisasi *Turn Around*

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 tampak depan, samping, dan belakang (Maulida, 2019: 30).

#### C. PIPELINE DESAIN KARAKTER



Bagan 1. Pipeline Digitalisasi Desain Karakter

## D. DIGITALISASI DESAIN KARAKTER

### 1. Sketsa Digital

Gambaran awal yang masih berupa coret-coretan yang dibuat secara digital. Biasanya pada tahapan ini dibuat beberapa gambar dengan versi yang sedikit berbeda untuk mendapatkan konsep desain karakter yang diinginkan sesuai riset yang sudah dilakukan. Sketsa menjadi proses awal dalam menganalisa data dan imajinasi dari *creator* (Yulianti, 2021:68).



**Gambar 1.** Sketsa Digitalisasi Desain Karakter Abel

### 2. *Clean up*

*Clean up* merupakan proses menjiplak atau menebali gambar sketsa yang sudah digitalisasi. Tujuan meng-*clean up* gambar adalah untuk menjaga kerapihan dan mempermudah saat proses *coloring* (Rahmadhannik, 2018: 8).



**Gambar 2.** *Clean up* Desain Karakter Abel

### 3. *Coloring*

Proses pemberian warna mulai dari tahapan pemberian warna dasar atau disebut *base color* yang kemudian dilanjutkan dengan pemberian *shading* agar gambar desain karakter terlihat memiliki volume dan yang terakhir adalah pemberian warna gradasi pada bagian yang diinginkan atau diperlukan pada desain karakter selain itu fungsi gradasi adalah untuk menyamakan *tune color* antara desain karakter satu dengan lainnya.

**a. Base color**

Saat melakukan proses *base color* dilakukan dengan membagi dalam beberapa *layer part* yang diurutkan berdasarkan kedalaman/ jangkauan dari setiap bagian desain karakter, seperti kulit, baju, celana, dll. Tujuannya adalah untuk mempermudah proses indentifikasi warna.



**Gambar 3.** *Base Color* Desain Karakter Abel

**b. Shading**

Warna yang digunakan saat *shading* adalah warna ungu. Alasannya karena ada beberapa warna yang tidak bisa mencampur dengan baik di warna yang ingin ditembak, sementara warna ungu bisa mencampur dengan semua warna.



**Gambar 4.** *Shading* Desain Karakter Abel

**c. Gradasi**

Pemberian warna gradasi adalah untuk menyamakan *tone color* dan memberikan efek *soft light* dan *hard light*.



**Gambar 5.** Gradasi Desain Karakter Abel

## E. KESIMPULAN

Desain karakter merupakan bagian terpenting dalam pembuatan film animasi dan juga sebagai daya tarik dalam alur cerita. Proses pembuatan desain karakter melalui tiga tahapan yaitu sketsa, *clean up*, dan *coloring*. Sketsa awal dibuat secara tradisional yang kemudian dipindahkan menjadi sketsa digital. Sketsa digital tersebut digunakan sebagai referensi dan panduan saat digitalisasi karakter seperti ekspresi dan *turn around*. Ekspresi dan *turn around* desain karakter mempunyai posisi penting, karena selain untuk keperluan isi *artbook* juga bertujuan untuk mempermudah *animator* dalam proses pembuatan animasi

Selama proses pengerjaan desain karakter bersama industri, banyak pengalaman dan ilmu baru yang diperoleh selama di divisi desain karakter. Seperti mendapat ilmu baru tentang teknik *clean up* dan *coloring* yang benar dan efisien, cara meniru dan mengadaptasi *style* baru agar terlihat sama antara desain karakter satu dengan yang lainnya, belajar cara bekerja dalam *teamwork* agar pekerjaan yang dikerjakan bisa selesai secara efisien karena kerjasama yang baik antar individu dan belajar mengatur *pipeline* dengan standar industri. Dengan pengalaman dan ilmu baru yang didapatkan bersama industri diharapkan dapat terus berkembang menjadi lebih baik lagi.

## Daftar Pustaka

- Maulida, Rika Okta. 2019. "Visualisasi Desain Karakter Tokoh Dalam Film Animasi 'The Battle of Surabaya'". Tugas Akhir. Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ISI Surakarta.
- Rahmadhannik, Sendika. 2018. "Penciptaan Film Animasi 2D 'The Awakening Lullaby'". Tugas Akhir. Program Studi D-3 Animasi, FSMR, ISI Yogyakarta.
- Sukmana, Jacky. 2018. "Metode 2D Hybrid Animation dalam Pembuatan Film Animasi di Macromedia Flash MX". *Pseudocode*, 5(1): 29-36.
- Yulianti, Ika. 2021. "Perancangan Desain Karakter Jole Berbasis Lokal Flores, Indonesia". *JAGS*, 7(1): 63-72.

