

PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENINGKREASIAN DESAIN KARAKTER FIONNA ALYSIA  
PATRICIA DAN DEWI KADRU SERTA ANIMATION CLEAN  
UP DALAM FILM SERI ANIMASI VOLCANID: RISE OF THE  
GARUDHA**



**Agil Sagita Wulandari**

NIM 1900264033

Pembimbing:

1. Mahendradewa Suminto, M.Sn.
2. Agni Saraswati, S.Sn., M.A.

**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:

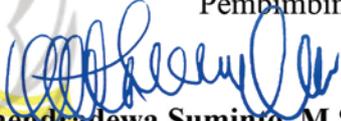
**PENKREASIAN DESAIN KARAKTER FIONNA ALYSIA PATRICIA  
DAN DEWI KADRU SERTA ANIMATION CLEAN UP DALAM FILM  
SERI ANIMASI VOLCANID: RISE OF THE GARUDHA**

Disusun oleh:

**AGIL SAGITA WULANDARI**  
NIM 1900264033

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 08 Juli 2022.....

Pembimbing I

  
**Mahendradewa Suminto, M.Sn.**

NIDN 0018047206

Pembimbing II

  
**Agni Saraswati, S.Sn., M.A.**

NIDN 0030118903

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



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

## ABSTRAK

Film seri animasi *Volcanid: Rise of the Garuda* mengambil inspirasi dari motif batik nusantara, salah satunya adalah motif garuda. Seri animasi ini nantinya akan menjadi sebuah penyampai nilai - nilai luhur warisan nenek moyang yang disuguhkan sesuai perkembangan zaman saat ini. Penggambaran dari watak mitologi Garuda diharapkan bisa menjadi teladan bagi setiap orang.

Desain karakter merupakan komponen penting dalam produksi film animasi. Pada film animasi, desain karakter sangat diperlukan untuk memerankan tokoh yang ada pada naskah. Desain karakter akan menjadi daya tarik pada film animasi karena jalan cerita akan bergantung pada karakter / tokoh. Desain Karakter dapat menggambarkan *setting* waktu dan tempat yang diangkat (Yulianti, 2021:64). Dalam penciptaan desain karakter diperlukan aspek kepribadian karakter dan gambaran fisik sesuai dengan wataknya.

*Clean up* juga tidak kalah penting dalam proses produksi animasi, agar gambar karakter terlihat bagus perlu dilakukan *clean up*, yaitu merapikan garis pada sketsa gambar animasi. *Clean up* pada animasi dilakukan setelah *rough sketch* yang dibuat oleh animator selesai dibuat.

Kata kunci: *animasi, batik, karakter, clean up*

## RINGKASAN

### A. Proses Pengkreasian Desain Karakter Fionna Alysia Patricia

#### 1. Sketsa

Sketsa merupakan gambar sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian pokok tanpa detail (Wati, 2016:28). Sketsa digital karakter Fionna Alysia Patricia dijiplak dari sketsa tradisional Kampong Monster dan diperjelas bentuknya dengan menggunakan *software* Photoshop. *Brush* yang digunakan adalah ukuran 3 dan menggunakan warna merah agar tidak bertabrakan warnanya dengan *layer lining* yang berwarna hitam. Sketsa digital Fionna mengalami 2 kali perubahan karena sketsa pertamanya belum sesuai dengan bentuk yang diinginkan.

#### 2. Lining

*Lining* adalah tahap pembersihan garis agar gambar terlihat lebih jelas dan rapi. Prosesnya adalah dengan menjiplak garis dari sketsa yang telah dirancang sebelumnya. *Line* yang digunakan dalam pembuatan karakter Fionna adalah *brush* dengan ukuran 3 berwarna hitam. *Software* yang digunakan masih sama dengan sketsa, yaitu Photoshop. Dalam proses ini, sketsa digital yang sudah disetujui oleh kepala produksi bisa langsung dijiplak dan dirapikan garisnya.

#### 3. Coloring

Pengerjaan *coloring* karakter Fionna masih tetap dengan *software* Photoshop. Untuk *tool* yang dipakai pada proses pewarnaan warna dasar adalah *Paint Bucket*. Setelah itu warna *shadow* dibuat lebih gelap menggunakan *basic brush* dengan nuansa biru keunguan sesuai pakaian yang dipakai oleh Fionna. Lalu pada bagian rambut diberi gradasi keunguan juga agar terlihat menarik dan sesuai dengan karakter Fionna yang menggemaskan.

## B. Proses Pengkreasian Desain Karakter Dewi Kadru

### 1. Sketsa

Cara pembuatan sketsa digital Dewi Kadru menggunakan *brush* yang sama dengan Fionna yaitu warna merah dengan ukuran 3. Dalam pembuatan sketsa digital ini mengalami revisi juga karena bentuknya belum sesuai dengan yang diinginkan oleh Kampong Monster.

### 2. Lining

Untuk *lining* Dewi Kadru, *software* yang digunakan adalah *toonboon harmony*. Alasan menggunakan *software* *toonboom* adalah *line tool*-nya yang mudah untuk dibentuk sehingga mempercepat proses pengerjaan Dewi Kadru yang memiliki detail rumit. Ukuran *line* yang digunakan adalah 2,5.

### 3. Coloring

*Coloring* Dewi Kadru juga menggunakan *software* *toonboom*. *Tool* yang dipakai adalah *Paint Bucket*. Warna Dewi Kadru lebih ke kehijauan untuk menggambarkan ular naga. Namun, kesan keungunan tetap ada pada warna *shadow*-nya.

## C. Proses Clean Up Animasi

Sama seperti tahap *lining* pada desain karakter, *clean up* pada animasi juga berguna merapikan garis kasar / *rough sketch* yang dibuat oleh animator menjadi lebih jelas. *Clean up* animasi pada proyek ini menggunakan *software* *toonboom*, *tools* yang dipakai adalah *pencil / line* dengan ketebalan garis: obyek jauh 0,5 - 2,5 & obyek dekat 0,5 -5,0.

## D. Tinjauan Karya

Sebelumnya Kampong Monster Studio pernah merilis animasi berjudul “Vatalla Sang Pelindung”. Fionna Alysia Patricia atau Fio merupakan bagian dari animasi tersebut. Sedangkan Dewi Kadru adalah pengekspresian motif batik ular naga. Beberapa motif tersebut adalah motif Taksaka, Naga Raja, Naga Bumi, Naga Gini, dan Waluh Naga.

Pada *clean up* animasi Volcanid: Rise of the Garuda, *style line art* yang digunakan mengambil inspirasi dari animasi “Amsterdamned”. Garis yang tidak menggunakan *pen pressure* / tekanan garis sehingga hasil *lining* semua *clean up artist* bisa seragam.



Sumber gambar: Kampong Monster Studio



Sumber gambar: Yellow Claw

## DAFTAR PUSTAKA

Wati, R.E. 2016. “Ragam Media Pembelajaran”. Kata Pena.

Yellow Claw. 2019. “Amsterdamned”, diakses dari <https://youtu.be/NtYPh5Lh9HA> pada 27 juni 2022.

Yulianti, Ika. 2021. “Perancangan Desain Karakter Jole Berbasis Lokal Flores, Indonesia”. JAGS, 7(1): 63-72.

Zachkyelle, Alfi. 2010. “Vienetta feat The Stupid Aliens”, diakses dari <https://kampongmonsterstudio.weebly.com/vienetta-ft-the-stupid-aliens.html> pada 20 Juni 2022.

