

**PEMBUATAN DESAIN KARAKTER PETUGAS KEAMANAN  
DAN PROSES *COLOURING* DALAM FILM SERI ANIMASI  
“VOLCANID: THE RISE OF GARUDHA”**

LAPORAN TUGAS AKHIR  
Untuk memenuhi sebagai persyaratan  
Mencapai derajat Ahli Madya  
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:  
**Andini Raehana Putri**  
1900259033

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

**2022**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang Berjudul:  
**PEMBUATAN DESAIN KARAKTER PETUGAS KEAMANAN DAN  
PROSES COLOURING DALAM FILM SERI ANIMASI “VOLCANID:  
THE RISE OF GARUDHA”**


Disusun oleh:  
**Andini Raehana Putri**  
NIM. 1900259033

Telah diuji dan dinyatakan memenuhi syarat oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi dan Film, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal .....17 JUN 2022.....


Pembimbing I / Ketua penguji

  
**Tanto Harthoko, M.Sn.**  
NIDN 0011067109

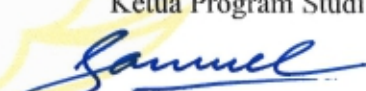
Pembimbing II / Anggota Penguji

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

Penguji Ahli / Anggota Penguji


  
**Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.**  
NIDN. 0515018501

Ketua Program Studi

  
**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.**  
NIP. 198010162005011001



Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**Dr. Irwandi, M.Sn.**  
NIP. 197712272003121002

Ketua Jurusan Televisi

  
**Lilik Kustanto, S.Sn., M.A**  
NIP 199740313 200012 1 001

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Andini Raehana Putri  
No. Induk Mahasiswa : 1900259033  
Judul Tugas Akhir : **Pembuatan Desain Karakter Petugas Keamanan dan Proses *Colouring* dalam Film Seri Animasi "Volcanid: The Rise of Garuda"**

Dengan ini menyatakan bahwa Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.



METERAI  
TEMPEL  
881AJX894558108

Yogyakarta,  
Yang menyatakan

*Andini*  
Andini Raehana Putri  
NIM. 1900259033

NB: \*Asli 1x Beraterai 6000

**HALAMAN PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : **Andini Raehana Putri**  
No. Induk Mahasiswa : **1900259033**  
Program Studi : **D-3 Animasi**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

**PEMBUATAN DESAIN KARAKTER PETUGAS KEAMANAN DAN  
PROSES COLOURING DALAM FILM SERI ANIMASI “VOLCANID:  
THE RISE OF GARUDHA”**

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta,  
Yang Menyatakan



METERAI  
TEMPEL

587AJX894558107

**Andini Raehana Putri**  
NIM. 1900259033



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
UNIT PELAKSANA TEKNIS PERPUSTAKAAN

Jalan Parangtritis Km. 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta 55188

Telepon (0274) 384106, 379133, 373659

Laman <https://lib.isi.ac.id>, email: [lib@isi.ac.id](mailto:lib@isi.ac.id)

---

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Andini Raehana Putri  
NIM/NIP : 1900259033  
Fakultas/Jurusan : Fakultas Seni Media Rekam / Program Sudi D3 Animasi  
HP/E-mail : 085602927208 / [dini.rvhn@gmail.com](mailto:dini.rvhn@gmail.com)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah yang berjudul : PEMBUATAN DESAIN KARAKTER PETUGAS KEAMANAN DAN PROSES COLOURING DALAM FILM SERI ANIMASI “VOLCANID: THE RISE OF GARUDHA”

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) ini UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencatumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, Yang menyatakan

Andini Raehana Putri  
NIM/NIP 1900259033

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, dan Hidayat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan TA yang berjudul “Pembuatan Desain Karakter Petugas Keamanan dan Proses *Colouring* dalam Film Seri Animasi “Volcanid: The Rise of Garuda””

Persembahan Tugas Akhir ini dan rasa terimakasih ini penulis ucapkan untuk :

1. Kedua orang tua terutama Ayah penulis Nanang Riyanto bin Sugeng
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Dr. Irwandi, M.Sn., Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., Ketua Jurusan Televisi
6. Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., M.T., Ketua Program Studi D-3 Animasi
7. Tanto Harthoko, M.Sn., Dosen Wali dan Pembimbing I
8. Ika Yulianti, S.Sn., M.Sn., Pembimbing II.
9. Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs., Penguji Ahli
10. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta
11. Teman-teman Animasi ISI Yogyakarta seangkatan
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dan memberikan motivasi sehingga dapat terselesaikannya karya tugas akhir ini.

Penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi generasi mendatang khususnya dalam bidang animasi.

## KATA PENGANTAR

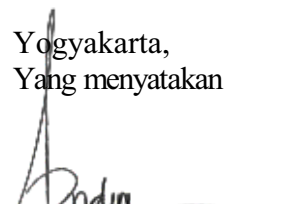
Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat, dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **Pembuatan Desain Karakter Petugas Keamanan dan Proses *Colouring* dalam Film Seri Animasi “Volcanid: The Rise of Garuda”**. Tak lupa sholawat serta salam penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, dan para sahabatnya.

Penulis menyadari bahwa selama berlangsungnya proses pembuatan karya Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis ucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, M.Sn., Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., Ketua Jurusan Televisi;
6. Dr. Samuel Gandang G., S.Kom., M.T., Ketua Program Studi D-3 Animasi;
7. Tanto Harthoko, M.Sn., Dosen Wali dan Pembimbing I;
8. Ika Yulianti, S.Sn., M.Sn., Pembimbing II.
9. Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs., Penguji Ahli;
10. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan Program Studi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta;
11. Teman-teman Animasi ISI Yogyakarta seangkatan;
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dan memberikan motivasi sehingga dapat terselesaikannya karya tugas akhir ini.

Disadari bahwa Tugas Akhir ini bukanlah karya yang sempurna, meskipun demikian penulis berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi orang lain, terutama bagi penulis sendiri. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun diperlukan agar kedepan dapat menjadi lebih baik lagi. Terimakasih.

Yogyakarta,  
Yang menyatakan

  
**Andini Raehana Putri**  
NIM. 1900259033

## Daftar Isi

Pendahuluan.....	1
Step pembuatan karakter.....	2
Concept Art Karakter.....	8
Turn Around.....	10
Ekspresion Character Pack.....	12
Referensi Warna.....	13
Aspek Psikologis Fisiologis dan Sosiologis Disain Karakter.....	16
Clipping Mask.....	17
Desain Karakter Petugas Keamanan Reguler.....	19
Desain Karakter Pasukan Khusus Volcanid.....	26
Desain Karakter Pak Slamet Petugas Volcanid.....	31
Eksperimental dan Analisis Teori Warna.....	40
Teknik Teori Warna.....	44
Eksperimental dan Analisis beberapa masalah yang umum terjadi dalam coloring character dalam Animasi beserta penyelesaiannya.....	48
Eksperimental dan Analisis Proses Coloring In Animation.....	51
Eksperimental dan Analisis Inking.....	53
Eksperimental dan Analisis Base Colour.....	54
Eksplorasi Shading.....	55
Pipeline Pembuatan Desain Karakter.....	56
Penutup.....	57
Daftar Pustaka.....	58



## Abstrak

Film animasi “VOLCANID: Rise of the Garudha” ini merupakan sebuah cerita dari sekelompok Mythcatcher yang melakukan perjalanan menuju markas VOLCANID untuk melihat penemuan Arca Garudha raksasa, akan tetapi ketika tiba disana mereka semua terlempar ke dalam ruang metaverse. Hal ini menyebabkan keberadaan mereka terlempar ke suatu tempat yang memiliki waktu, dan tempat yang berbeda, tempat tersebut ialah alam Kadewatan. Di alam inilah Mythcatcher bertemu dengan Garudeya untuk membantu misinya dalam menemukan pusaka Tirta Amerta, dari sinilah petualangan mereka dimulai . Film seri animasi “VOLCANID: Rise of the Garudha” terdapat proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi. pada proses pra produksi terdapat proses pembuatan desain karakter. Dalam pembuatan desain karakter terdapat beberapa langkah yaitu concept art, skesa, clean up, colouring, shading, dan gradasi.

Kata kunci : *clean up, colouring, shading*



# The Art of Volcanid

Rise of Garudha

Pembuatan Desain Karakter Petugas Keamanan dan Proses *Coloring* dalam Film  
Seri Animasi Volcanid *The Rise of Garudha*

By Andini Raehana Putri  
Supported By ISI YK  
and Kampoong Monster



## Pendahuluan

Volcanid *the Rise of Garudha* adalah proyek kerjasama antara program studi animasi ISI Yogyakarta dengan studio animasi Kampoong Monster. Volcanid mengangkat cerita tentang kekayaan batik di Indonesia, yaitu batik burung Garudha. Bercerita tentang sekumpulan remaja pecinta mitologi yang tergabung dalam organisasi bernama volcanid, dan melakukan petualangan bersama pendekar Garudeya guna menemukan Tirta Amerta. Untuk membantu Garudha membebaskan ibunya dari perbudakan Dewi Kadru. Pembuatan film Volcanid ini meliputi proses pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Diantara banyaknya *job desc* dalam pembuatan animasi ini, terdapat proses Desain Karakter, dan *Colouring* Karakter yang merupakan salah satu bagian dari kegiatan penting dalam penganimasian.

*Coloring* karakter adalah pemberian warna pada lineart karakter yang telah dianimasikan. Proses *coloring* karakter meliputi *inking*, *base colour*, dan *shading*. Pada proses ini termasuk yang paling mudah dan awam bagi pemula yang masih belajar. Selain memperindah gambar yang dianimasikan proses ini juga bisa dilakukan siapa saja. Tergantung pada teknik dan tingkat kesulitan pembuatannya. *Character design* adalah karakter maupun tokoh yang memerankan lakon dalam suatu film. Dalam pembuatan *Character Design* terdapat beberapa proses yang harus dilalui.

## Eksplorasi

Desain Karakter adalah suatu rancangan karakter atau tokoh yang dibuat berdasarkan tokoh ataupun manusia nyata. Tokoh tersebut dapat berasal dari referensi manusia di dunia nyata ataupun imajinasi seseorang.

### Step pembuatan karakter

1. *Brainstorming*  
adalah tahap saat kreator memimpikan ataupun memikirkan tentang bentuk, profil, dan nama dari desain karakter yang akan ia buat.
2. Mencari referensi yang sesuai  
adalah mencari referensi maupun contoh dari gambaran didunia nyata tentang karakter yang akan ia buat, semisal suatu karakter terinspirasi oleh buanya maka bisa melihat maupun mencari gambar buaya.
3. Membuat ID karakter atau info tentang karakter  
adalah membuat profil seperti wujud karakter secara psikologis, fisiologis, dan sosiologis. pada karakter
4. Menggambar beberapa karakter yang mungkin sesuai dengan ID karakternya.
5. Memilih salah satu karakter.
6. Menyempurnakan bentuk karakter yang terpilih  
adalah merefisi warna maupun bentuk karakter agar lebih bagus.
7. Memilih warna karakter dengan teori warna, membuat beberapa sampel warna, dan memilihnya
8. Membuat turn around karakter  
adalah membuat gambar karakter dari tampak samping sepertiga belakang, dan depan.
9. Membuat ekspresi karakter  
adalah menggambar ekspersi karakter saat senang sedih marah bingung, dan ekspresi lainnya.
10. Membuat Color Card karakter  
adalah menentukan pallet warna karakter yang telah dibuat

## Sketsa

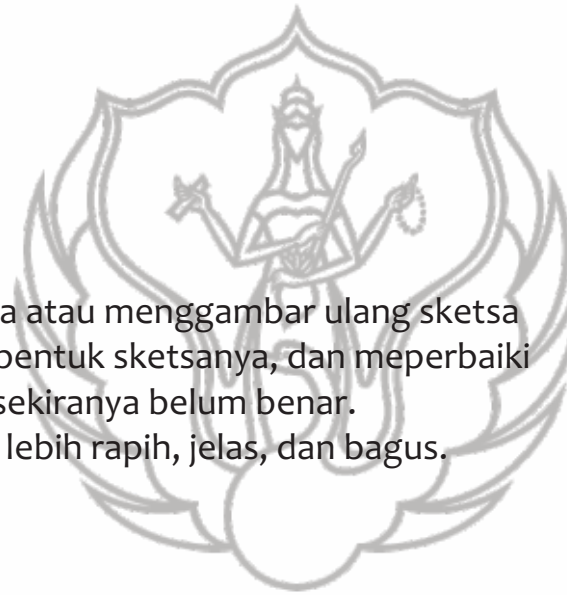
Sketsa adalah gambaran kasar atau cetak biru suatu karakter yang sudah meliputi bentuk, proporsi, dan ciri khas dari suatu karakter. Dalam pembuatan sketsa suatu karakter dibutuhkan keterampilan menganalisis bentuk dan style gambar karakter itu sendiri seperti style *cartoon*, *realis*, maupun *manga*.



## Clean Up

*Clean Up* adalah menebalkan garis sketsa atau menggambar ulang sketsa yang sudah jadi dengan memerhatikan bentuk sketsanya, dan memperbaiki bentuk maupun proporsi gambar yang sekiranya belum benar.

*Clean up* bertujuan membuat garis yang lebih rapih, jelas, dan bagus.



## Coloring

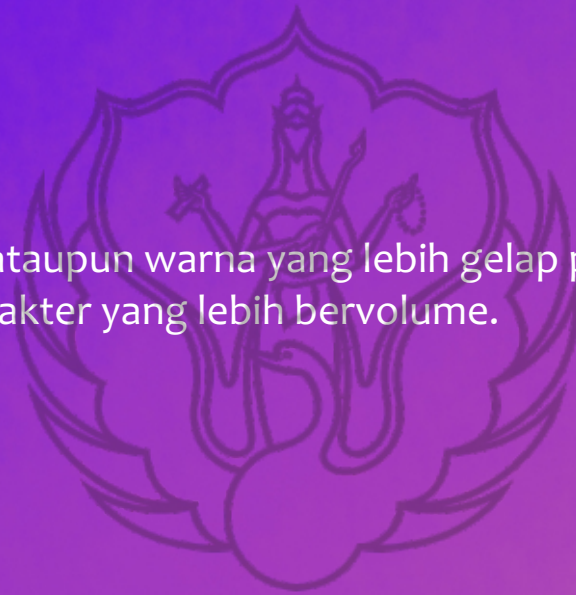
### Base Colour

*Base colour* adalah pemberian warna dasar pada suatu karakter dengan memerhatikan palet warna karakter.



### Shading

*Shading* adalah pemberian bayangan ataupun warna yang lebih gelap pada *base colour* yang dapat menampakkan bentuk karakter yang lebih bervolume.



### Gradien

*Gradien* adalah memberi gradasi yang bertujuan untuk menyamakan *tone colour* antara *base colour*, dan *shading*. Serta dapat juga mengindikasikan *high light* serta *shading* dengan menggunakan warna kuning atau putih.



## Shading

*Shading* dapat dibuat dengan mengambil warna ungu maupun abu-abu yang merupakan warna yang mudah menyatu dengan warna lainnya. Kemudian mengganti efek layer yang digunakan untuk *shading* dengan memakai mode Multiplay.



HEX: BBBCC0

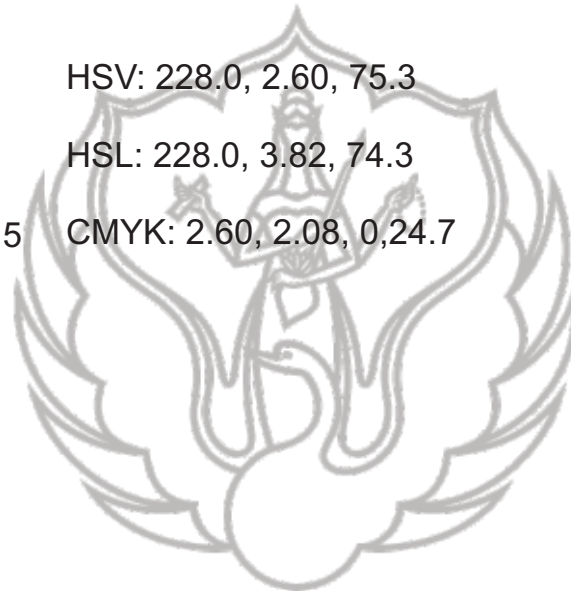
HSV: 228.0, 2.60, 75.3

RGB: 187, 188, 192

HSL: 228.0, 3.82, 74.3

LAB: 76.3, 0.408, -2.15

CMYK: 2.60, 2.08, 0, 24.7



HEX: C187AF

HSV: 318.6, 30.1, 75.7

RGB: 193, 135, 175

HSL: 318.6, 31.9, 64.3

LAB: 63.1, 28.5, -12.1

CMYK: 0, 30.1, 9.33, 24.3



## High Light

Untuk membuat *high light* biasanya digunakan warna hangat terutama putih atau kuning, selain itu layer yang biasa digunakan adalah layer *Overlay* ataupun *Vivid*. Untuk *Overlay* memberikan kesan cahaya yang menimpa suatu benda, sementara *Vivid* memberikan kesan lebih terang, dan tajam pada warna cahaya.



HEX: FFF24C

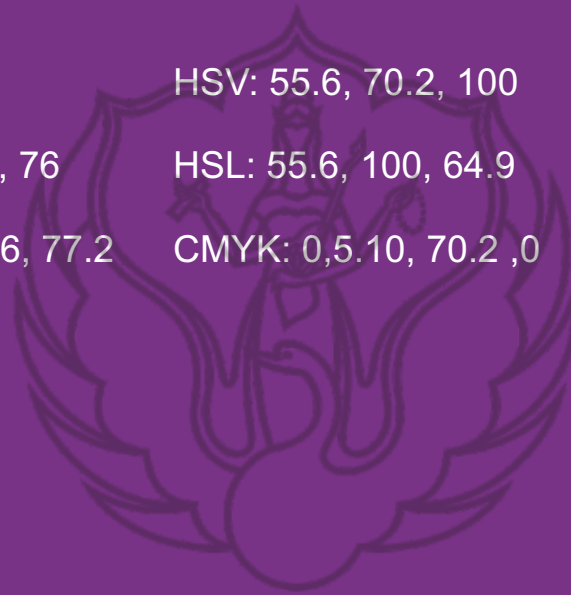
HSV: 55.6, 70.2, 100

RGB: 255, 242, 76

HSL: 55.6, 100, 64.9

LAB: 94.0, -13.6, 77.2

CMYK: 0, 5.10, 70.2, 0



HEX: FEFEFE

HSV: 0.0, 0, 99.6

RGB: 254, 254, 254

HSL: 0.0, 0, 99.6

LAB: 99.7, 0.00524, -0.0104

CMYK: 0, 0, 0, 0.392



## **Eksperimental dan Analisis Latar Belakang Karakter**

Cerita adalah bagian kedua dalam desain karakter yang baik. Meskipun itu adalah hal kedua yang disebutkan, itu adalah yang paling penting. Jika Anda bersedia meluangkan waktu dan upaya untuk mengembangkan setiap karakter-cerita latar, dan ciri kepribadian mereka-sebelum Anda mulai menggambar, Anda akan memiliki desain karakter yang lebih kuat dan lebih menyeluruh. (Bryan Tilman, 2011: 5)

Ya, adalah mungkin untuk menggambar karakter tanpa cerita, dan orang-orang melakukannya sepanjang waktu. Masalahnya adalah, ketika Anda melakukan itu, dan Anda ingin mempertahankan karakter tersebut, Anda harus selalu kembali dan membuat cerita untuk karakter tersebut. Saya tidak tahu tentang Anda, tetapi setiap kali saya membuat desain karakter tanpa menulis latar belakangnya terlebih dahulu, desain karakter selalu berubah setelah saya menulisnya. Apakah hal itu pernah terjadi padamu? Jika Anda menjawab ya (yang seharusnya Anda semua miliki), yang menjadi sasaran Anda adalah: Karakter selalu melayani cerita. (Bryan Tilman, 2011: 5)

## Concept Art Karakter

Concept Art Karakter adalah konsep maupun bentuk dasar dari karakter. Konsep Art digunakan sebagai patokan awal pembuatan karakter. Konsep Art dapat berupa gambar satu karakter yang digambar berulang-ulang dengan sedikit atau banyak perbedaan di dalamnya untuk menentukan konsep mana yang paling bagus.

### Sketsa

Sketsa dibuat dengan perundingan, dan pembuatan beberapa sketsa lalu dipilih yang terbaik. Untuk perancangan dan riset tentang sketsa dilakukan oleh tim inti, dan tim konsep art.



## Sketsa

Sketsa kemudian diterjemahkan ke dalam *turn around*, dan dibuat sketsa karakter dari berbagai *angle*.



### Turn Around

Turn Around karakter adalah gambar karakter dari tampak depan, samping, dan belakang dari karakter itu sendiri. Atau lebih tepatnya gambaran badan karakter dari berbagai sisi. Hal ini dibutuhkan untuk memudahkan animator dalam menganimasikan karakter tersebut.



DeviantArt <https://pin.it/451DIIF>

brendanmerien <https://pin.it/2j0ZCsc>



**Senang**



**Bicara**



**Marah**

## **Ekspresion Character Pack**

Berhubung kacamatanya berwarna hitam, dan alis serta matanya tidak dapat terlihat maka ekspresinya dapat ditampilkan melalui bibir .



***Senang***



***Bicara***



***Marah***

## Referensi Warna Pak Slamet



<https://www.esdm.go.id/id/media-center/arsip-berita/cerita-pengamat-gunungapi-agung-tetap-gembira-bertugas-di-hari-ray>  
Cerita Pengamat Gunungapi Agung, Tetap Gembira Bertugas di Hari Raya  
KEMENTERIAN ENERGI DAN SUMBER DAYA MINERAL REPUBLIK INDONESIA

## Referensi Warna Petugas Keamanan Reguler



Kapolri Ganti Warna Seragam Satpam, Jenjang  
Kepangkatan, dan Masa Pensiun  
Bongkah.id  
<https://bongkah.id/15/09/2020/kapolri-ganti-warna-seragam-satpam-jenjang-kepangkatan-dan-masa-pensiun/>



Jelang HUT TNI ratusan tentara adu ketangkasan  
<https://www.balipost.com/news/2017/09/14/21358/Jelang-HUT-TNI,Ratusan-Tentara...html>



## Referensi Warna Pasukan Khusus Vocaloid



Slidegossip.com  
Sinopsis, Foto dan Nama Para Pemain Sinetron 'Pedang Naga Puspa' di SCTV  
<http://www.slidegossip.com/2015/12/sinopsis-foto-dan-nama-para-pemain-sinetron-pedang-naga-puspa-di-sctv.html?m=1>



JS Journal Soreang  
Serial Angling Dharma Season 2 Segera Tayang, Netijen Beri Komentar pada Kostum Afdhal Yusman  
<https://jurnalsoreang.pikiran-rakyat.com/hiburan/amp/pr-1013651244/serial-angling-dharma-season-2-segera-tayang-netijen-beri-komentar-pada-kostum-afdhal-yusman>

## Aspek Psikologis Fisiologis dan Sosiologis Disain Karakter

### Psikologis

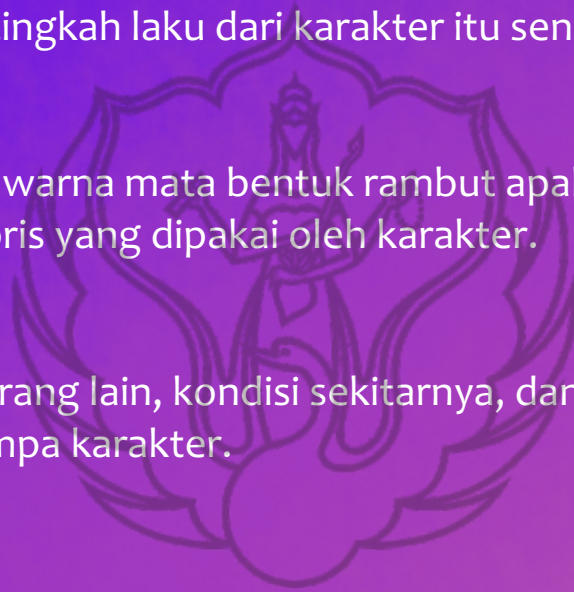
Psikologis adalah sifat, kepribadian, dan tingkah laku dari karakter itu sendiri.

### Fisiologis

Fisiologis adalah bentuk fisik warna kulit, warna mata bentuk rambut apakah pendek panjang atau bergelombang serta aksesoris yang dipakai oleh karakter.

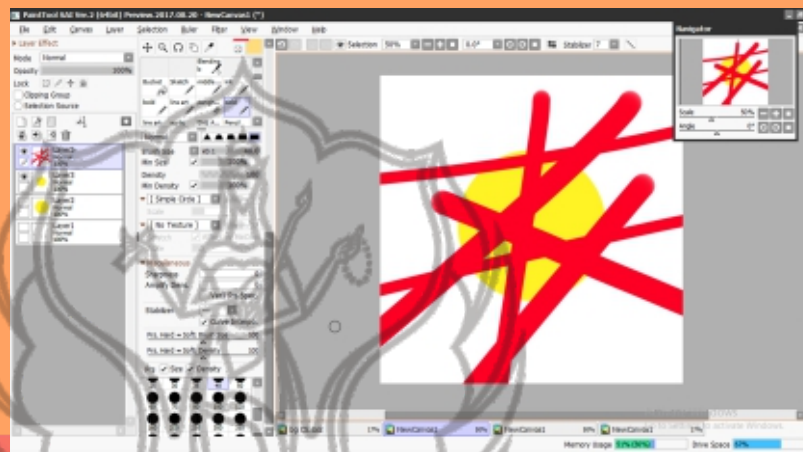
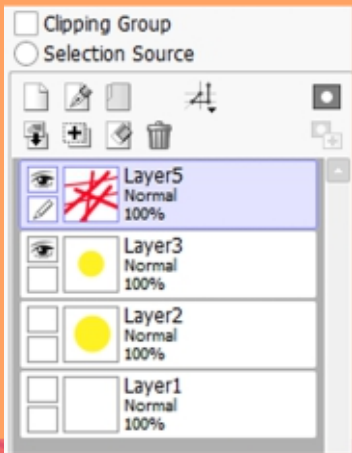
### Sosiologis

Sosiologis adalah respon karakter pada orang lain, kondisi sekitarnya, dan respon diri terhadap kejadian yang menimpa karakter.

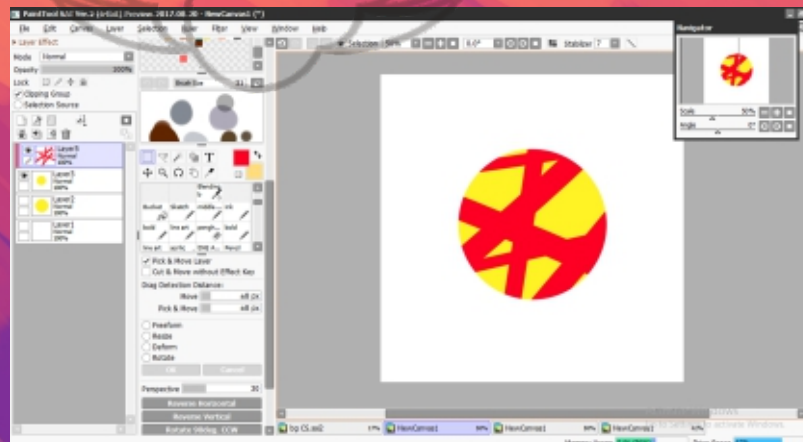
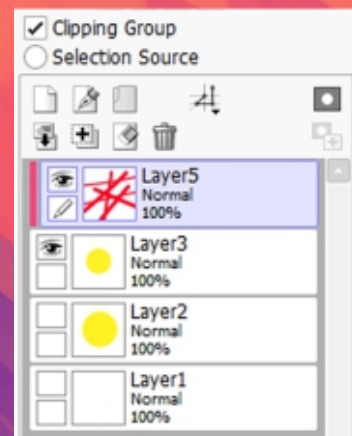


## Clipping Mask

Pada dasarnya *Clipping Mask* adalah hanya mewarnai dibagian yang berwarna dari *layer* dibawahnya, untuk memanfaatkannya dapat dengan bermacam - macam cara mulai dari memberi warna atau *shading* di satu *layer* dan mengaktifkan *clipping mask* di atas *layer coloring* atau diatas *lineart* untuk memberi warna *line art*, menggunakannya untuk memberi tekstur dengan *brush*, atau untuk menambahkan *gradasi*, dan efek lainnya sehingga lebih rapih, dan tidak berantakan.



Sebelum Clipping Mask diaktifkan



Sesudah Clipping Mask diaktifkan

## Contoh Refisi Warna Karakter



VOLCANID



16. PETUGAS KEAMANAN VOLCANID

## Desain Karya Petugas Keamanan Reguler

Merupakan petugas Volcanid yang bekerja, dan berjaga dibagian pintu masuk laboratorium, dan Volcanid bekerja sebagai petugas keamanan yang melindungi para penduduk dari serangan monster.

Fisiologis: tinggi 175 cm, usia 30 tahun

Psikologis: kuat, cekatan, waspada, dan mandiri

Sosiologis: Tergabung dalam Organisasi Volcanid

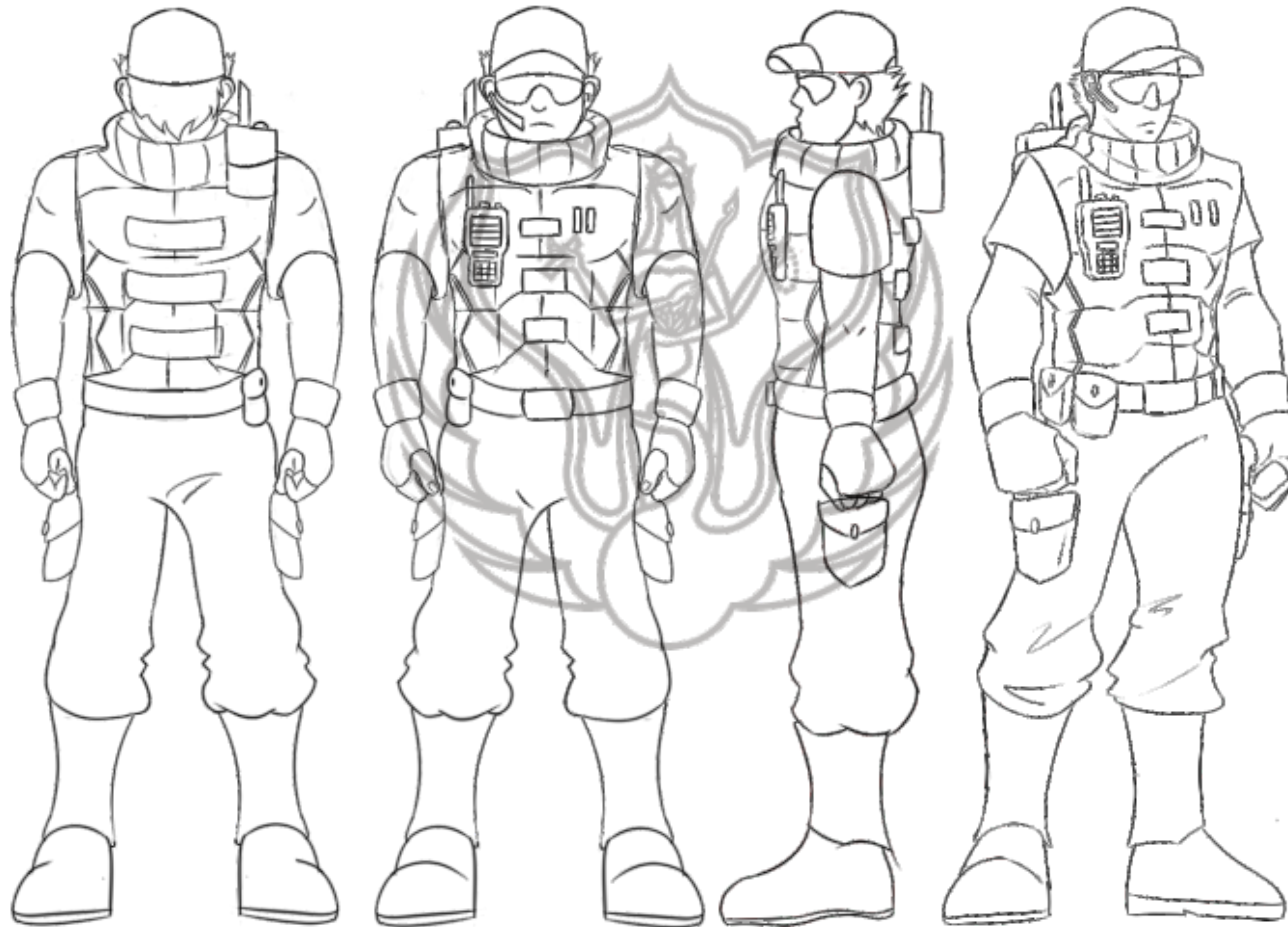
## Sketsa

Sketsa kemudian diterjemahkan ke dalam *turn around*, dan dibuat sketsa karakter dari berbagai angel.



## Clean Up

Clean up adalah menggambar ulang sketsa yang telah dibuat tadi dengan lebih baik, dan rapih.



### **Base colour**

*Base colour* adalah memberi warna dasar pada karakter dengan memerhatikan pallet warnanya.





## *Shading*

*Shading* adalah bayangan pada karakter untuk menciptakan kesan gambar yang bervolume. *Shading* dapat diberikan di beberapa tempat tertentu pada karakter tergantung pada arah cahaya , dan bentuk karakter itu sendiri.



## *Gradient*

*Gradient* adalah memberi gradasi untuk memberikan kesan high light, dan shadow pada gambar serta menyamakan tone pada warna karakter.





Sebelum, dan sesudah pengeditan pemilihan warna untuk menentukan warna yang paling sesuai untuk karakter.



## Pasukan Khusus Volcanid

Umur 30 tahun

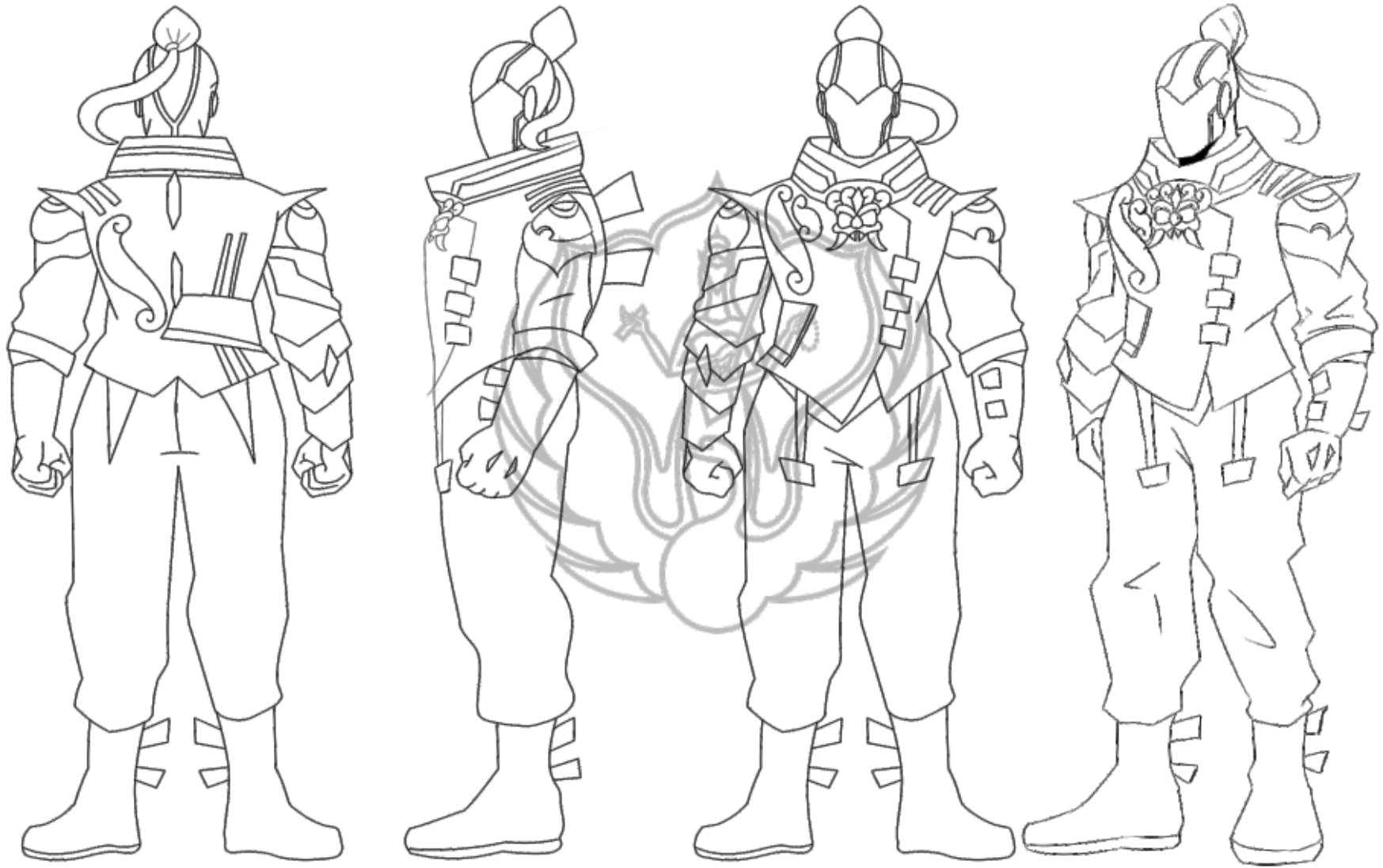
Yakni pasukan yang melawan monster

Fisiologis: tinggi 175 cm, usia 30 tahun

Psikologis: Sifat kuat , pemberani , dan waspada

Sosiologis: Tergabung dalam Organisasi Volcanid

# Clean Up



# Base Colour



# Shading



# Gradient





## PAK SLAMET PETUGAS VOLCANID

Pegawai di VOLCANID, sering membantu Mythcatcher saat membutuhkan tambahan informasi terkait misi

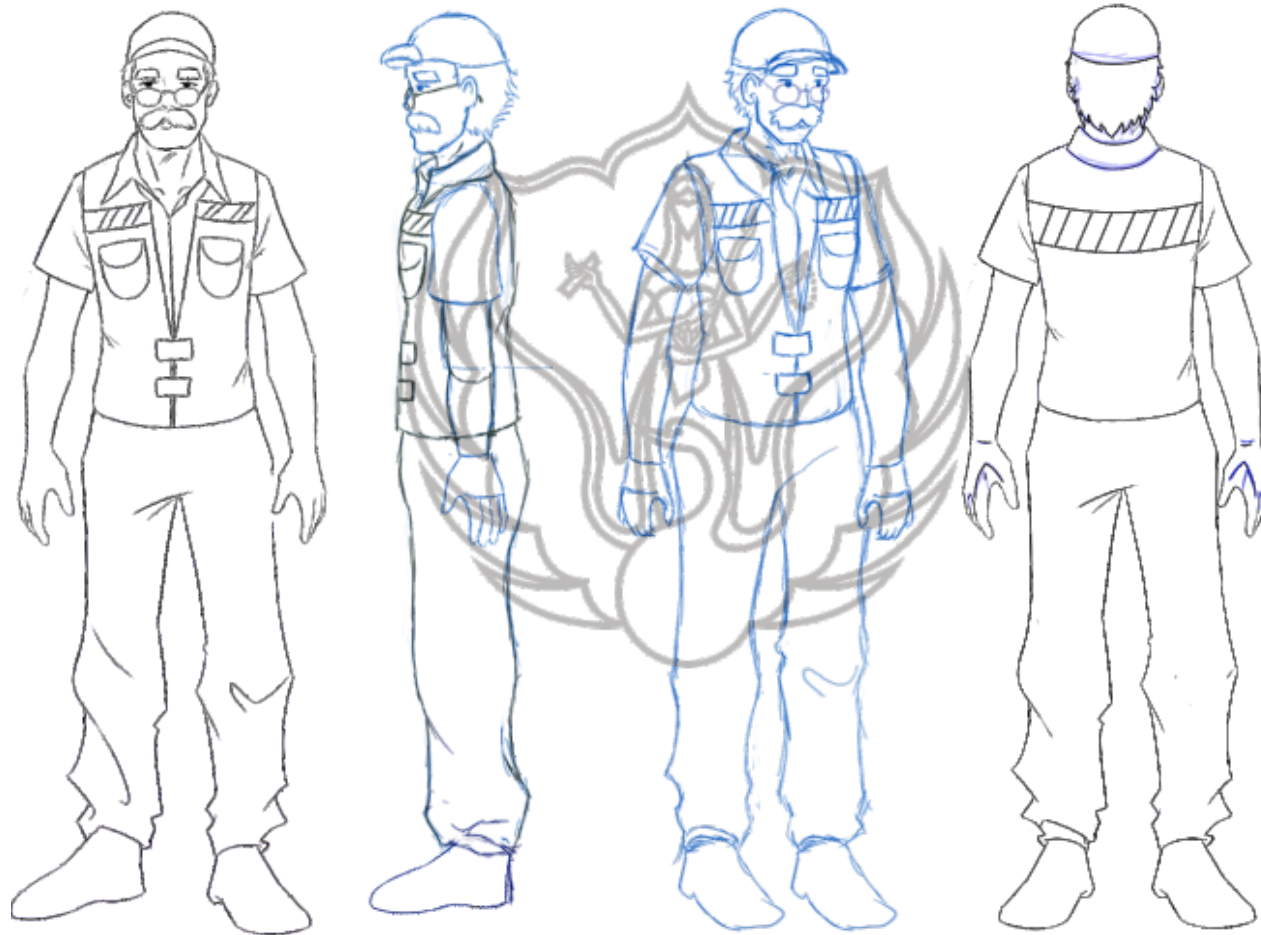
Fisiologis: tinggi 170cm, usia 50 tahun

Psikologis: Ramah, baik hati

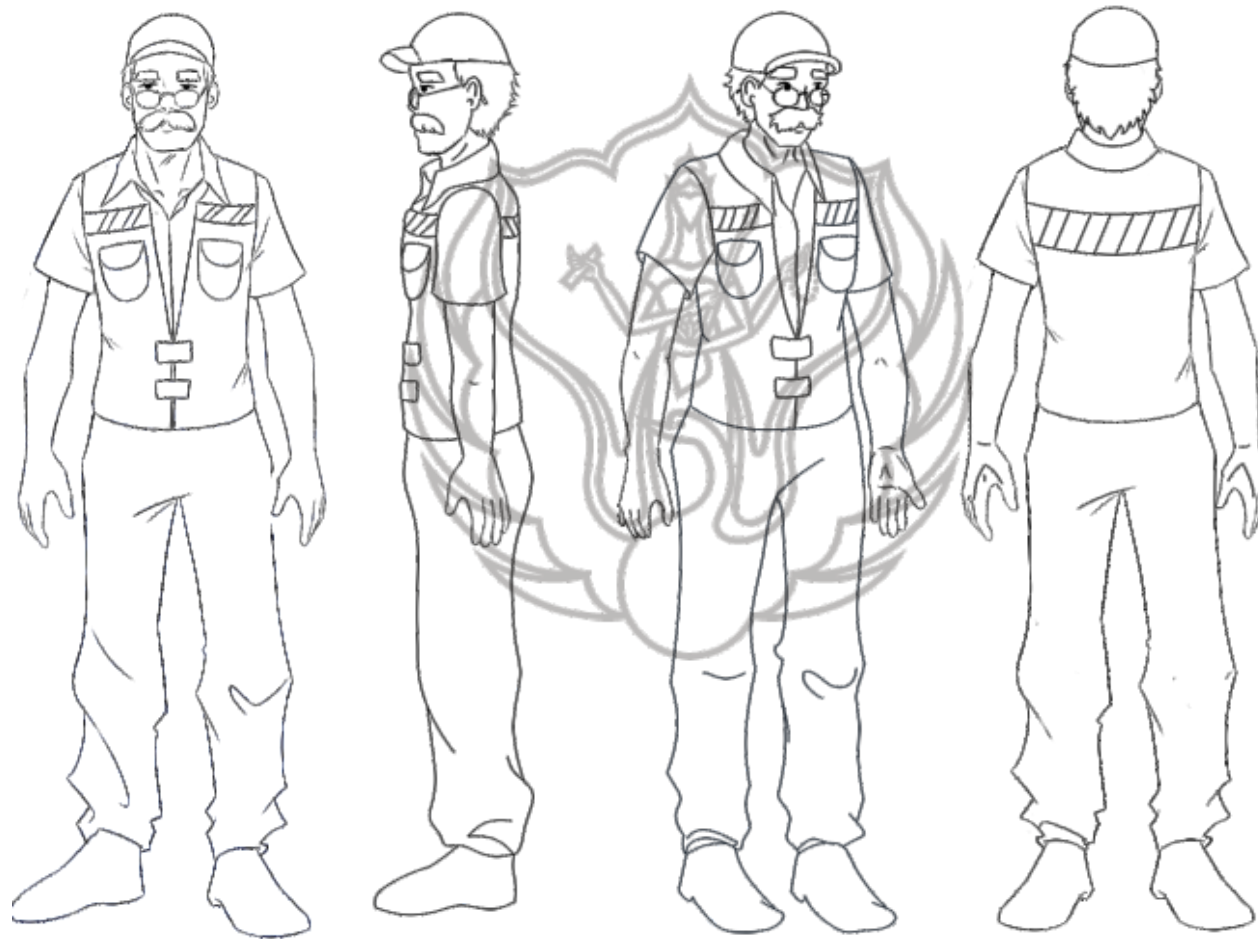
Sosiologis: Asli gunung kidul



# Skech



# Clean Up



## Base Colour



# Shading



# Gradasi



## Ekspresi Karakter Pak Selamat





Sebelum, dan sesudah pengeditan pemilihan warna untuk menentukan warna yang paling sesuai untuk karakter



# Palet Warna

- dasar kulit
- dasar baju
- dasar rambut
- Pattern 1
- Pattern 2
- ikat pinggang
- bagu kaos
- celana
- Sepatu

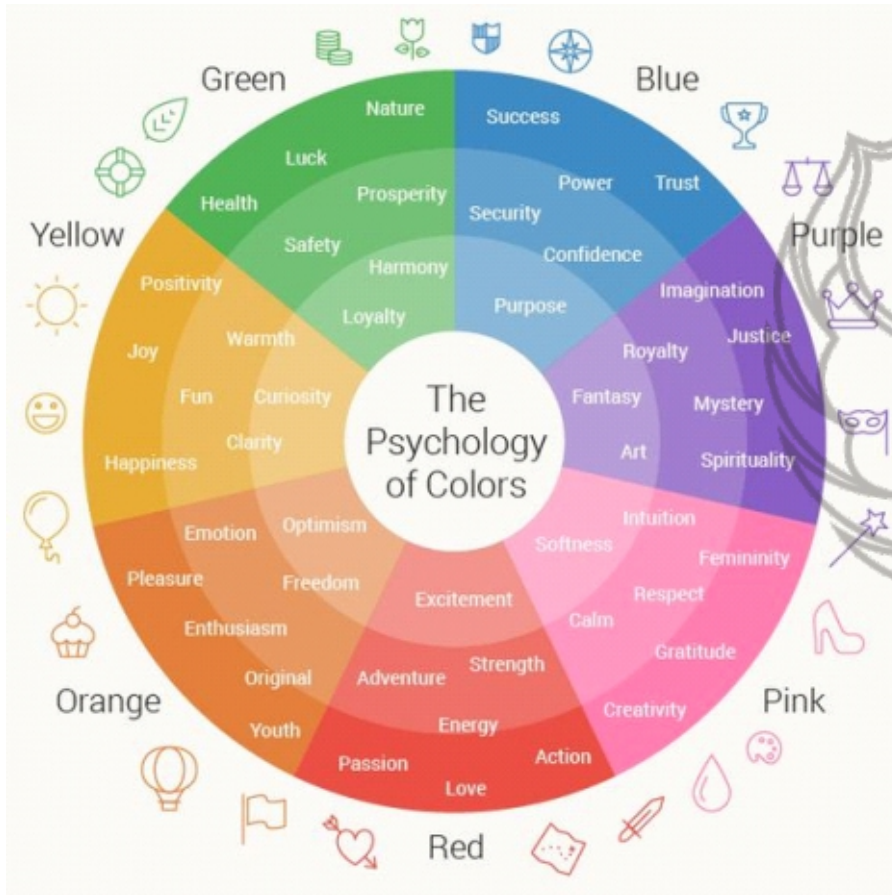


## Eksperimental dan Analisis Teori Warna

Dalam menentukan warna pada karakter, *background*, manusia, dan hewan dapat digunakan teori warna . Teori warna terdiri dari warna primer, warna sekunder, warna tersier, dan warna netral. Harmoni warna adalah warna yang berada disisi, maupun didekat warna prime, pada lingkaran warna. Warna harmony menciptakan kesan selaras, sesuai, dan menyatu pada suau gambar. Warna komplementer adalah warna yang bersebrangan pada lingkaran warna. Warna ini menciptakan kesan permusuhan, perbedaan, dan batas suatu tempat. Analog adalah perpaduan warna primer, dan warna sekunder secara umum. Warna analog memberikan kesan nyaman Teori wana triadik yakni skema wana yang menggunakan tiga warna yang membentuk segitiga pada ligkaran warna. Warna ini memberikan kesan perbedaan yang tinggi diketiga warnanya. Pada linkaran warna yang ada baik pada warna primer, tersier, maupun sekunder dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu warna dingin dan warna panas. Warna panas memberikan kesan semangat, panas, senang, dan terbakar. Warna dingin memberikan kesan dingin tenang kepeccayan, dan aman. Dalam penerapannya biasa dientukan dengan memilih warna menggunakan teori warna ataupun menggunakan contoh dikehidupan nyata sebagai referensi.

## Ekspерimental dan Analisis Palet Warna

Palet warna adalah deretan atau macam-macam warna yang akan digunakan untuk mewarnai suatu karakter. Biasanya dalam menentukan palet warna tertentu digunakan beberapa teori warna agar warna yang dipilih nanti dapat bagus, dan menyampaikan pesan tertentu.



The Psychology of Colours

<https://pin.it/VfMUOoa>

Write by The High Road Agency

## COLOR THEORY



## COLOR HARMONY



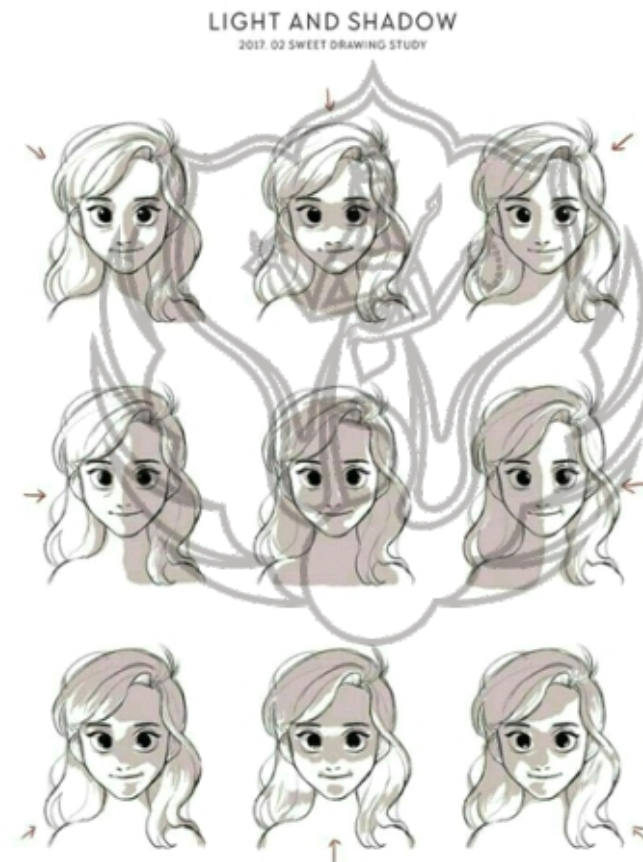
## Tint, Shade & Tone



Roopa Rao <https://id.pinterest.com/pin/18507048460110638/>

## Eksperimental dan Analisis Penempatan warna

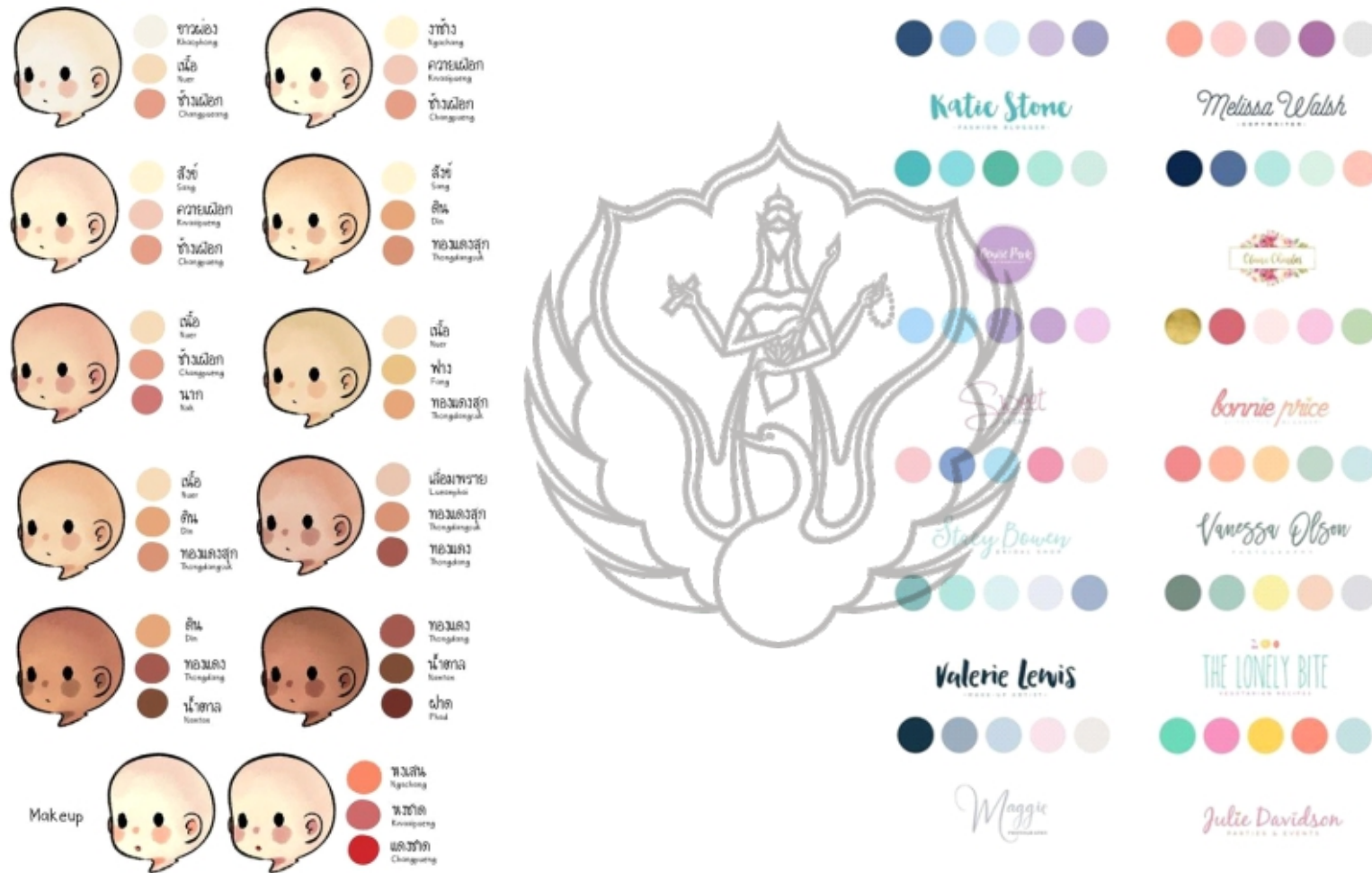
Penempatan warna meliputi bentuk, dan desain karakter yang digambar berulang-ulang tetapi memiliki penempatan warna yang sama walaupun bentuk, dan *angle* gambarnya berbeda. Eksplorasi penggambaran, dan penempatan *shading*. Dalam penempatan *shading* biasanya digunakan beberapa teori yang digunakan untuk penempatan *shading* seperti benda yang menutupi benda lainnya pasti diberi *shading*. Dan yang tidak kalah penting adalah dengan memerhatikan arah cahaya sehingga dapat menentukan penempatan *shading*, dan untuk arah cahaya tertentu seperti depan, atas, belakang, dan samping kanan kiri memiliki patokan penempatan *shading* bagi karakter di bagian tertentu.



Michelle Anastasia

<https://id.pinterest.com/michelleanastasia10>

Dalam pengambilan warna tidak harus mengarang atau memilih satu per satu warna yang akan digunakan, boleh saja menggunakan palet warna yang ada di internet seperti contoh berikut :



<https://id.pinterest.com/pin/1829656090956973/>  
Kisai Ent

<https://mintswift.com/blog/mintswift-shop-update/>  
mintswift

## Teknik Teori Warna

### *Base Colour*

Untuk menentukan warna dasar pada suatu karakter pertama tama yang harus dilakukan adalah membaca profil tentang karakter tersebut. Semisal untuk karakter yang telah dibuat yaitu Pak Slamet memiliki Ciri orang tua petugas Vocaloid yang berperan sebagai informan Mythcatcher dalam menjalankan misi.

### *Psikologi Warna*

Pak Slamet Menggunakan wana biru sebagai rompi yang mengindikasikan psikologi tenang dan dapat dipercaya pada psikologi warna biru.

### *Saturation*

Dalam karakter tentu dibedakan atas beberapa bagian dari bentuk karakter itu sendiri sehingga untuk memperjelas bentuk karakter tersebut diperlukan warna-warna yang berbeda saturasinya atau tingkat kepekatannya. Contohnya pada baju pak Slamet yang kemejanya berwarna putih sementara rompinya berwarna biru agar warna baju, dan warna rompi dapat terlihat jelas begitu pula warna kulit yang merah jambu dengan celana yang berwarna coklat kehitaman dapat dibedakan sehingga dari jauhpun akan dapat dibedakan bagian atas, dan bawah dari karakter Pak Slamet.

### *Colour Hierarchy*

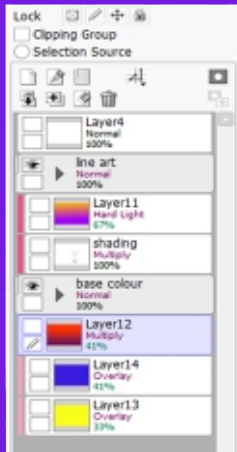
Yang berarti pada palet wana terdapat 1 warna utama, dan warna lainnya harus dapat mendukung warna utama tanpa bersaing dengannya.

Warna dapat menceritakan backgroud dari karakter semisal ia berasal dari suatu wilayah maupun negara tertentu.

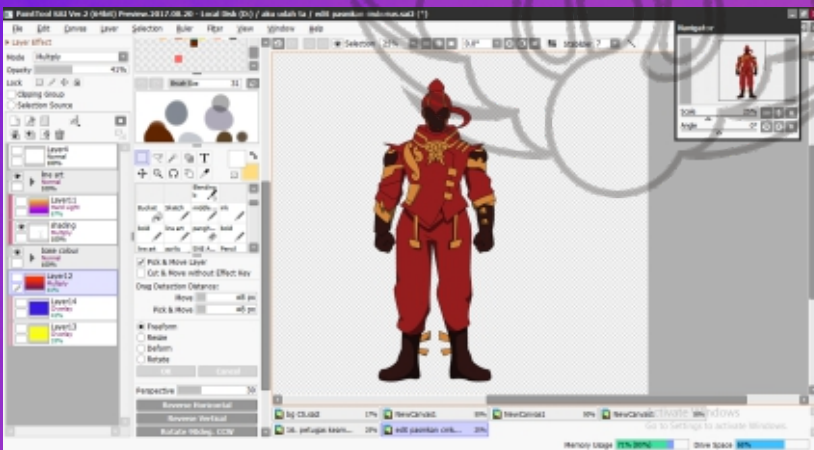
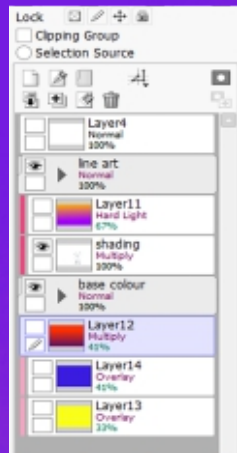
## Grading

Untuk gradasi biasanya digunakan warna kuning, dan ungu, warna kuning dipakai karena memberikan kesan cahaya dan kehangatan sementara ungu memerikan kesan gelap yang bisa langsung menyatu dengan warna dasar dari karakter.

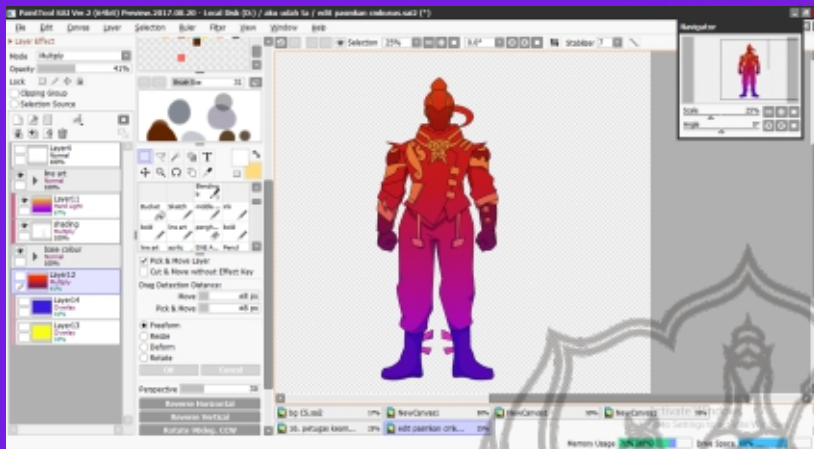
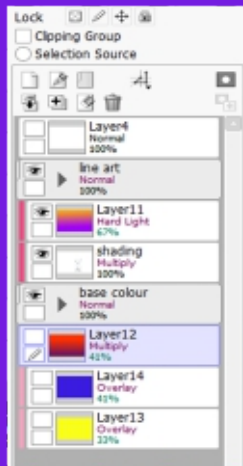
Coba perhatikan tiap perubahan, dan efek *layer* yang sedang hidup pada proses *colouring* berikut :



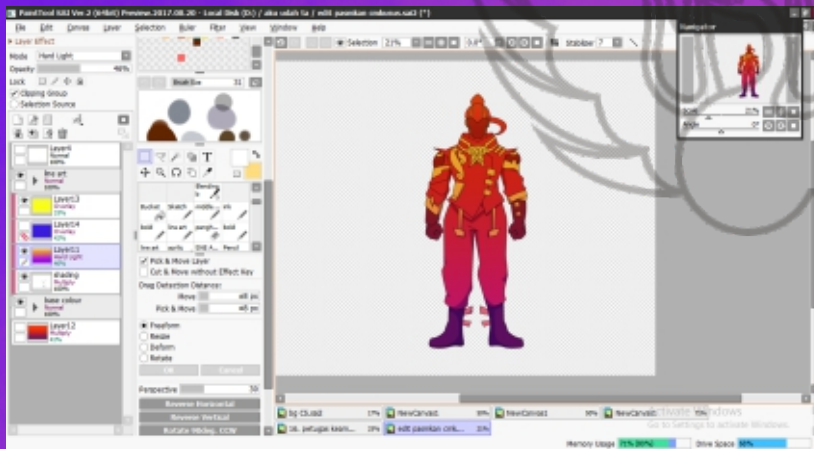
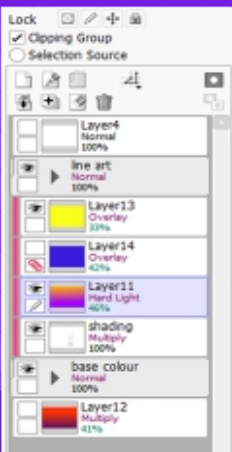
Base colour menggunakan layer biasa yang tiap warnanya ada didalam 1 folder untuk memudahkan shading dan agar lebih terorganisir.



Shading menggunakan 1 layer dengan warna abu-abu atau ungu sebagai shadingnya, dan layernya memakai mode *multiply*

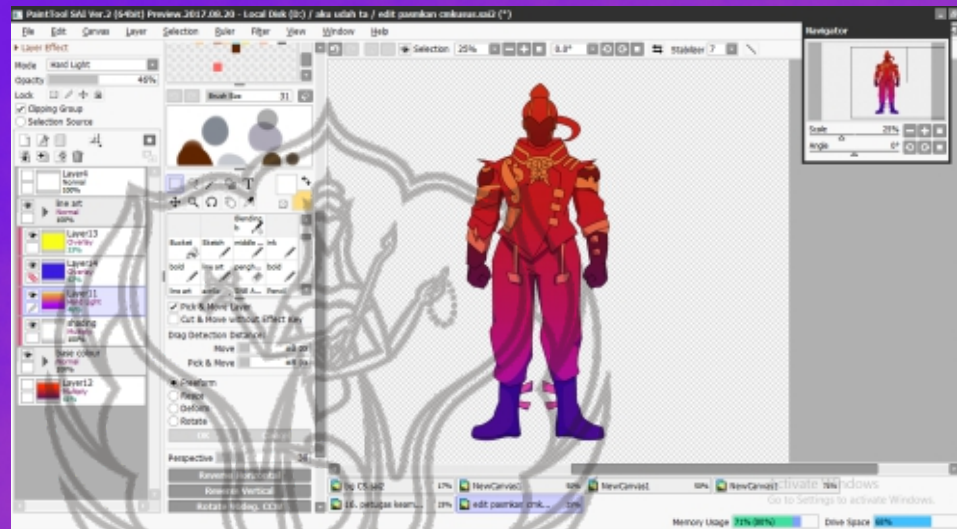
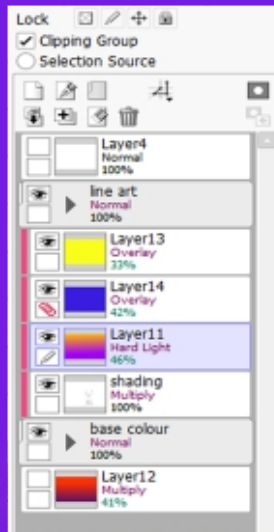


Selanjutnya adalah memberi gradasi menggunakan tools *gradation* dengan cara memilih 2 warna gradasi semisal orange, dan ungu kemudian menggambar di *layer* gradasi dan mengganti efek *layer* ke *hard layer* agar memberi kesan efek lebih gelap, dan tajam.



Selanjutnya adalah menyamakan tone warna dengan menambahkan *layer* yang diberi warna terang atau warna cahaya seperti kuning atau warna cerah lainnya, dan mengganti efek *layer* dengan *overlay* yang memberikan kesan cahaya yang menimpa suatu permukaan. ( Untuk pewarnaan dengan efek cahaya dipagi atau di sore hari dengan intensitas cahaya yang cukup terang prosesnya bisa cukup sampai disini)





Menambahkan *layer* baru dengan warna ungu atau biru yang memberi kesan dingin atau gelap untuk menyamakan tone warna, dan efek *overlay*. Kini warnanya sudah lebih menyatu dengan *shading*nya, dan lebih cerah.

## Eksperimental dan Analisis beberapa masalah yang umum terjadi dalam *coloring character* dalam Animasi beserta penyelesaiannya

Dalam proses *coloring* yang perlu diperhatikan adalah bagian - bagian tepi antar garis satu dengan garis lainnya baik yang terlihat sempit sehingga terdapat kemungkinan tidak terdeteksi oleh *bucket*, dan menjadi kosong, dan tidak ada warnanya. Begitu pula dengan garis-garis yang tidak tersambung hingga membuat *bucket* tidak dapat mendeteksinya, dan gambar atau line art-nya tidak dapat diwarnai. Solusinya yaitu menyambung garis yang tidak tersambung atau mengutak-atik tingkat kepekaan *bucket* terhadap garis.



## Kendala

1. Tidak ada referensi warna di karakter
  - a. Bertanya teman satu tim apakah ada yang sudah membuat warna yang tidak ada referensinya tersebut.
  - b. Membuat atau mengarang warna sendiri dengan memakai teori warna atau warna yang sewajarnya ada di dunia nyata.
2. *Bucket tools* tidak mau mendeteksi gambar atau benda yang mau diwarnai
  - a. Gambarlah garis penghubung antara gambar yang garisnya tidak terhubung, agar tidak bocor lagi.
  - b. Atur tingkat kepekaan *Bucket tools* terhadap garis yang terhubung.
  - c. Gambar ulang bagian yang tidak bisa di *coloring* dengan tanpa celah yang bocor.

3. Tidak tahu penempatan *shading*

Carilah referensi penempatan *shading* pada karakter seperti arah cahaya dari atas, bawah, dan samping dari internet atau sumber lainnya.

4. Masih ada bagian yang bolong

Gunakan ke seluruh bagian yang sekiranya tidak berwarna dengan menggunakan bucket *paint that un paint* ke seluruh bagian yang sekiranya tidak berwarna.

Atau berikan *background* dengan warna yang terang dan berbeda dari karakter dengan memakai *rectangle tools* untuk melihat bagian yang bolong dan kalau sudah selesai mengisi bagian yang kosong harus dihapus *rectanglenya*.

5. Ada bagian atau beberapa bagian pada frame yang tidak ada warnanya atau tidak ada *shadingnya*

Geser kanan kiri pada panah

a. Seperti di *flip* pada *frame* untuk memastikan bagian mana yang belum diwarnai atau putar animasi, dan lihat bagian mana yang janggal.

Lalu pergi ke *frame* dan editlah.

b. Setiap kali mewarnai pastikan urut, dan tidak lompat-lompat dari *frame* satu ke *frame* lainnya.

## **Eksperimental dan Analisis Proses Coloring In Animation**

*Coloring* adalah mewarnai *line art* pada animasi yang telah dibuat di tiap *framena* tanpa terkecuali.

*Coloring* pada karakter, dan *background* cukup berbeda dari segi teksturnya. Untuk *background* biasanya dibuat lebih mendetail, dan lebih halus dibandingkan dengan *colouring* karakter.

Untuk *colouring* karakter biasanya hanya menggunakan warna dasar, dan *shading* diatas warna dasarnya serta diharuskan mewarnai di setiap *framena*, dan tidak mungkin untuk setiap *framena* menggunakan detail yang terlalu banyak karena akan sangat melelahkan. Namun hal itu dapat diantisipasi dengan memberikan efek cahaya maupun efek tambahan pada karakter animasinya agar terlihat lebih indah.

Proses *coloring* dapat dibagi menjadi *inking*, *base colour*, dan *shading*.

Proses pertama yang harus dilakukan adalah *inking*.

Contoh karakter dengan tahap pewarnan *base colour*, dan *shading*

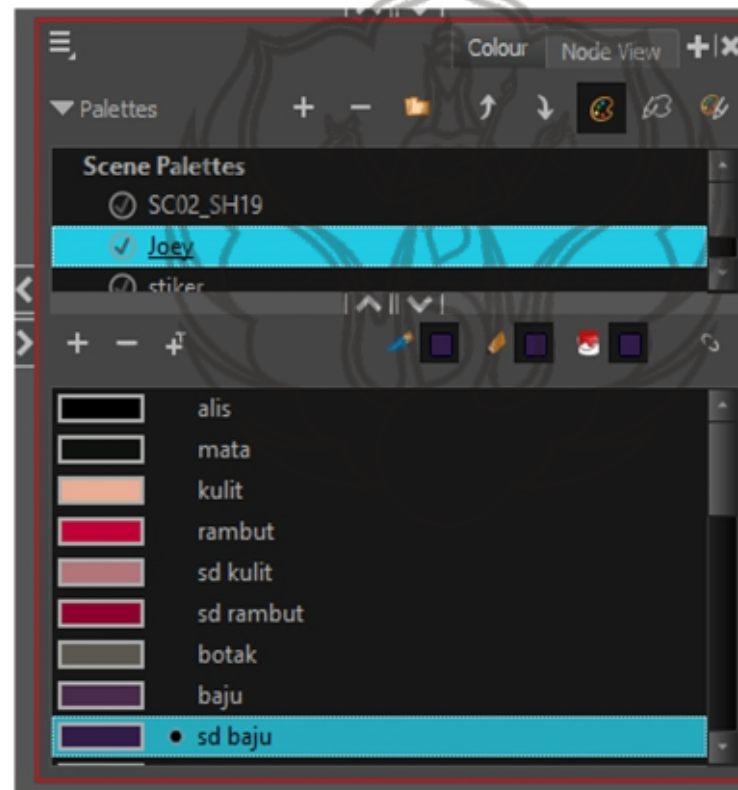


Contoh karakter dengan tahap pewarnan *base colour*, dan *shading* di beberapa *frame*



## Eksperimental dan Analisis *Inking*

*Inking* adalah mengambil, dan mengelompokkan warna berdasarkan referensi background atau karakter. Pertama letakkan referensi karakter yang akan diwarnai pada aplikasi penganimasian, kemudian ambil warna di tiap bagian yang berbeda warna, dan beri nama yang sesuai pada bagian-bagiannya .



## Eksperimental dan Analisis *Base Colour*

*Base colour* adalah memberi warna dasar pada *clean up* karakter yang akan diwarnai. Pemberian warnanya harus sesuai dengan penempatan yang seharusnya.



*clean up*



*base colour*



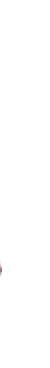
### Eksplorasi *Shading*

*Shading* adalah memberi warna bayangan pada warna dasar. Pemberian warna ini harus membuat garis tepinya terlebih dahulu agar warnanya tidak menyebar kemana-mana. Setelahnya tinggal di blok menggunakan *bucket* seperti biasa.



# Pipeline Pembuatan Desain Karakter

Dapat berupa Ide maupun  
Gagasan tentang Karakter



Concept Art

Sketch

Clean Up

Base Colour

Shading

Gradation