

PUBLIKASI
TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI

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



Andini Raehana Putri

NIM: 1900259033

Pembimbing:

1. Tanto Hartoko, 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

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



Andini Raehana Putri

NIM: 1900259033

Pembimbing:

3. Tanto Hartoko, M. Sn
4. Ika Yulianti, S.St., M.Sn

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

2022

DAFTAR ISI

| | |
|--|----|
| HALAMAN PENGESAHAN..... | I |
| DAFTA ISI..... | II |
| ABSTRAK..... | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| LANDASAN TEORI..... | 3 |
| TINJAUAN KARYA..... | 5 |
| PERANCANGAN..... | 6 |
| PENBAHASAN..... | 7 |
| PETUGAS KEAMANAN REGULER..... | 9 |
| PASUKAN KHUSUS (PETUGAS KEAMANAN KHUUS)..... | 12 |
| PAK SLAMET..... | 14 |
| PROSES <i>COLOURING IN ANIMATION</i> | 20 |
| KESIMPULAN..... | 23 |
| SARAN | 23 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 24 |

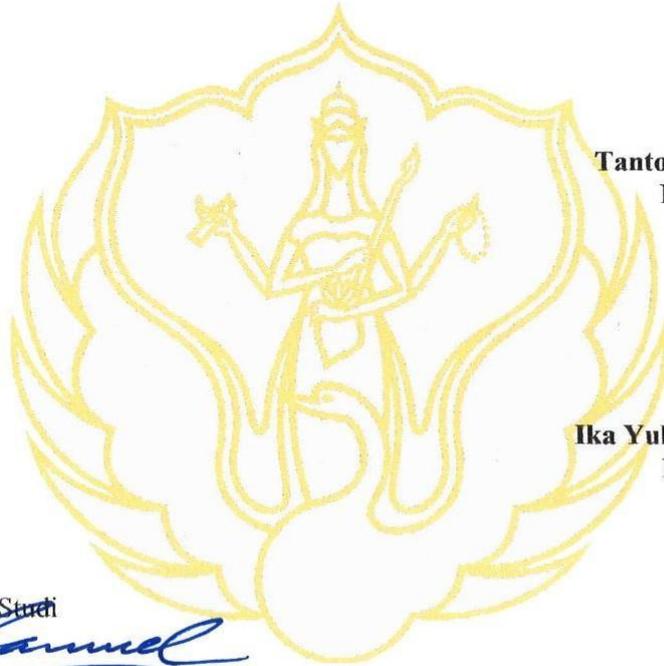
**HALAMAN PENGESAHAN
PUBLIKASI TUGAS AKHIR PENCIPTAAN KARYA SENI**

Judul

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

Disusun oleh:
Andini Raehana Putri
NIM 1900259033

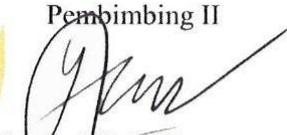
Publikasi Ilmiah Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Animasi ini telah disetujui oleh Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Pada tanggal **17 Februari 2022**



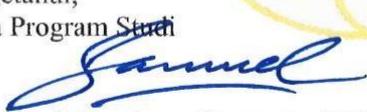
Pembimbing I


Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN 0011067109

Pembimbing II


Ika Yuliauti, S.Sn., M.sn.
NIDN 0022028702

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Dr. Samuel Gandang Gumanto, M.T.
NIP 19801016 200501 1001

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

Andini Raehana Putri

D-3Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta,
dini.ryhn@gmail.com

Abstrak

Animasi merupakan media komunikasi, informasi, edukasi, dan hiburan bagi khalayak ramai. Film animasi memiliki tiga tahap dalam pembuatannya yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada proses produksi terdapat proses penganimasian, *clean – up*, dan *coloring*. *coloring* dibagi menjadi *inking*, *base colour*, dan *shading*. Desain karakter merupakan bagian penting dari sebuah animasi. Desain karakter dibuat saat pra produksi dan mempengaruhi seluruh rangkaian produksi animasi serta merupakan pelakon maupun pembawa alur cerita yang disampaikan.

PENDAHULUAN

Garuda yang merupakan lambang negara maupun perwujudan sebuah ideologi suatu negara yakni Indonesia burung garuda merupakan jenis burung rajawali. Penggambaran burung garuda pada Garuda Pancasila sebagai lambang negara Indonesia secara kuantitatif terlihat dalam sayapnya yang berjumlah 17 helai sebagai wujud tanggal 17 dan 8 sebagai wujud bulan Agustus secara konotatif. Burung garuda memiliki hubungan dengan candi-candi di Pulau Jawa. Penggunaan burung raja wali sebagai simbol mengisyaratkan ketinggian semangat dan yang membara seperti matahari dan ayah bapak dan dijadikan simbol dari kecepatan, dan keberanian untuk terbang lebih tinggi. Burung rajawali yang merupakan raja dari para burung dikenal sebagai simbol dari kegagahan, dan kekuasaan yang besar. Warna kuning keemasan yang terdapat pada lambang negara Indonesia mengindikasikan visi, dan misi negara Indonesia untuk menjadi negara yang bijaksana. Agung dihormati oleh negara lain.

Merapi merupakan salah satu gunung berapi yang paling aktif di Indonesia. Sampai saat ini Merapi dapat diartikan sebagai suatu rezeki maupun hal yang bermanfaat untuk kita akan tetapi menjadi pisau berbelah dua yang dapat juga menjadi ancaman, dan bencana bagi

;kita. Semisal terjadi bencana letusan gunung berapi namun setelahnya ia akan mendatangkan

;manfaat berupa tambang pasir dan juga tanah yang semakin subur untuk tema film kali ini yakni yang mengangkat tentang gunung berapi, dan burung garuda yakni Gunung Merapi, dan burung garuda adalah ciri khas simbolik yang ada di Indonesia terlihat pada gunung-gunung candi-candi dan candi-candi yang ada di Indonesia yang jumlahnya puluhan bahkan mungkin ratusan terutama yang ada di tanah Jawa burung garuda terdapat pada banyak candi di tanah Jawa. Oleh karena itu maka dibuatlah film Volcanid The Rise of Garudha. Film ini adalah kelanjutan dari film sebelumnya yang telah menjadi film series. Pada film ini terdapat proses pembuatan disain karakter, coloring karakter, dan sebagainya .



LANDASAN TEORI

“Desain karakter adalah proses visualisasi karakter yang disesuaikan dengan tema cerita mulai dari nama bentuk tubuh gaya gambar pose ekspresi, dan gaya busana tokoh ditentukan di sini gunanya supaya ada korelasi antara cerita, dan gambar. Selain itu desain karakter berguna untuk menciptakan konsep penokohan yang matang.” (Slamet:2022)

Proses ini dapat menjadi pengingat untuk membuat karakter yang sama secara berkali-kali dikarenakan setiap karakter yang memiliki detail yang masing-masing apalagi saat membuat original character pasti membutuhkan cara ini. Step dalam pembuatan desain karakter adalah sebagai berikut:

1. Jenis karakter

Jenis karakter dapat berupa manusia hewan, tanaman, benda kesayangan, dan lain-lain. Semisal pada pembuatan desain karakter petugas keamanan ini penulis memilih jenis karakter yakni manusia yang ketiga karakternya yaitu petugas keamanan khusus (pasukan khusus Volcanid), petugas keamanan reguler, dan pak Slamet merupakan jenis manusia. Setelah menentukan jenis karakter tertentu dapat diketahui bahwa karakter berbentuk menyerupai manusia, dan berbeda bentuknya dengan hewan maupun tumbuhan.

2. Menentukan jenis kelamin karakter

Jenis kelamin karakter dapat mempengaruhi aksesoris yang dipakai bentuk tubuh gaya rambut, dan kepribadian karakter. Sebagai contoh ketiga karakter yang tengah dibuat berjenis kelamin laki-laki, sehingga umumnya memakai celana dan bukan rok serta memiliki kumis seperti pak Slamet, dan memiliki postur tubuh tegar, kekar seperti petugas keamanan reguler, dan pasukan khusus serta memiliki pakaian layaknya pakaian laki-laki yang menggambarkan kesan maskulin.

3. Memberi nama karakter

Dalam memberi nama karakter dapat digunakan nama yang mudah diingat mudah diucapkan, sebagai pembeda antara karakter satu, dan karakter lainnya. Serta dapat mencerminkan asal-usul karakter yakni semisal pak Slamet yang namanya memiliki arti aman jika diterjemahkan ke dalam bahasa Jawa dan mengindikasikan beliau berasal dari tanah Jawa lebih tepatnya Gunung Kidul.

4. Tentukan usia

Dalam menentukan usia dapat mempengaruhi pakaian aksesoris, dan bentuk tubuh karakter semisal pak Slamet berusia 50 tahun dengan kumis dan alis yang berwarna putih serta wajah yang agak keriput. Berbeda dengan petugas keamanan reguler yang baru berusia 30 tahun memiliki badan kekar, dan berotot wajah tidak keriput serta kulit coklat sawo matang.

5. Menentukan tinggi dan berat badan

Dalam menentukan tinggi, dan berat badan sangat penting karena tinggi, dan berat badan tiap karakter berbeda-beda bentuk karakter satu dengan yang lainnya. Misalkan karakter yang seharusnya lebih tinggi tidak boleh terlihat lebih pendek maka harus dicatat tinggi badannya masing-masing. Selain itu berat badan, dan tinggi badan mempengaruhi bentuk tubuh karakter sehingga ia gendut atau berisi atau kurus kering tergantung pada tinggi, dan berat badan karakter itu sendiri.

6. Menentukan warna kulit

Menentukan warna kulit yang disesuaikan dengan asal karakter. Semisal karakter berasal dari Gunung Kidul yang dingin maka kulitnya berwarna putih kemerahan seperti pak Slamet, sementara petugas keamanan reguler berasal dari organisasi Volcanid yang bertugas mengamankan warga, tentu memiliki warna kulit coklat sawo matang dikarenakan sering berlatih militer, dan sering terkena sinar terik matahari.

7. Konsep karakter dari segi psikologis

Konsep karakter dari segi psikologis adalah keterkaitan karakter atau hubungan sosial karakter dengan makhluk hidup maupun karakter lainnya. pak Slamet berasal dari Gunung Kidul, dan merupakan penduduk asli Gunung Kidul yang bertempat di Jawa Tengah, dan tidak jauh dari daerah Merapi tentu saja ia memiliki banyak kerabat, teman, dan informasi tentang tanah kelahirannya, dan akhirnya ia menjadi informan bagi Mythcatcher. Kemudian petugas keamanan khusus, dan petugas keamanan reguler merupakan anggota dari organisasi Volcanid maka dari itu mereka sama-sama bekerja pada Volcanid.

TINJAUAN KARYA

Sebagai tokoh pembantu karakter utama yang membantu peranan tokoh utama dalam menjalankan cerita. Cerita berawal dari ditemukannya artefak burung garuda pada para penambang lereng gunung Merapi kemudian Mythcatcher pun menelusuri artefak tersebut, dan terperangkap dalam dimensi waktu yang berbeda, dan menemui Garuda serta melewati berbagai macam rintangan bersama Garuda untuk menemukan Tirta Amerta, dan menyelamatkan Dewi Winata Ibu sang Garuda dari perbudakan Dewi kadru.

Ketiga karakter berikut adalah karakter tritagonis maupun karakter pembantu yang membantu tokoh utama dalam menjalankan cerita sekaligus sebagai pemeran membantu untuk jalannya suatu cerita dalam film Volcanid The Rise of Garuda.

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

Pasukan Khusus Volcanid

Yakni pasukan yang melawan monster

Fisiologis: tinggi 175 cm, usia 30 tahun

Psikologis: Sifat kuat, pemberani, dan waspada

Sosiologis: Tergabung dalam Organisasi Volcanid

Pak Slamet (Petugas Volcanid)

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

Fisiologis: tinggi 170cm, usia 50 tahun

Psikologis: Ramah, baik hati

Sosiologis: Asli gunung kidul

PERANCANGAN

Dalam perancangan Desain karakter terdapat beberapa langkah yakni sebagai berikut:

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.

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.

PENBAHASAN

Dalam pembuatan disain karakter terdapat beberapa step dalam pembuatannya yaitu skech, clean up, dan coloring character meliputi pemilihan warna, base colour, shading, dan pemberian gradasi.

Three Dementional Development

Three Dementional Development merupakan tiga unsur yang terkandung dalam disain karakter dan merupakan ciri khas dari disain karakter tersebut. Yakni sebagai berikut :

Psikologis

Psikologis merupakan watak, kegemaran, kekurangan, maupun kelebihan yang berkaitan dengan sifat karakter secara kejiwaan. Baik itu senang berpetualang, ekstrovert, introvert, pendiam, ceria, pemalas, maupun rajin yang sudah melekat pada diri karakter .

Fisiologis

Fisiologis merupakan bentuk fisik dari karkter sedangkan aksesoris yang dipakainya, semisal si karakter senang memakai topi bunga diatas kepalanya dan bentuk bunga itu mencolok dan menjulang ke langit meupakan ciri khas dirinya yag berbeda dari teman - temannya yang terbiasa tidak memakai topi. Atau semisal suatu karakter memiliki bentuk tubuh yang menyerupai bentuk botol air minum, dan diberi nama aqua secara fisik terlihat seperti botol air minum. Atau perawakan tokoh yang terlihat tajam kurus, dan tinggi atau karakter yang terlihat gendut bulat lembut, dan halus .

Sosiologis

Sosiologis merupakan hubungan karakter dengan orang lain maupun lingkungan sekitarnya serta respon karakter terhadap keadaan yang terjadi di sekitarnya. Semisal seorang anak tinggal dikutup utara yang dingin padahal ia berasal dari pesisir pantai tentu akan mengganti pakaiannya dengan pakaian yang lebih hangat tidak seperti pakaian yang biasa ia gunakan saat dipantai.

Step pembuatan karakter

1. Brainstorming
2. Mencari referensi yang sesuai
3. Membuat ID karakter atau info tentang karakter
4. Menggambar beberapa karakter yang mungkin sesuai dengan ID karakternya
5. Memilih salah satu karakter
6. Menyempurnakan bentuk karakter yang terpilih
7. Memilih warna karakter dengan teori warna, membuat beberapa sampel warna, dan memilihnya
8. Membuat turn around karakter, ekspresi karakter, dan Color Card karakter

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 kartoon, realis, maupun manga .

Clean Up

Clean Up adalah menebalkan garis sketsa tau 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.

Colouring

Base Colour

Base colour adalah pemberian warna dasar pada suatu karakter dengan memerhatikan pallet warna karakter

Shading

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

Gradient

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 .

High Light

Untuk membuat highlight biasanya digunakan warna hangat terutama putih ataupun kuning selain itu layer yang biasa digunakan adalah layer Overlay ataupun Vivid .

Untuk Overlay memberikan kesan cahaya yang menimpa suau benda, sementara Vivid memberikan kesan lebih terang, dan tajam pada warna cahaya .

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 wana atau shading keseluruhan dengan meletakkan layer clipping mask di atas folder coloring atau meletakkannya diatas lineart untuk

memberi warna line art, dan menggunakannya untuk memberi tekstur dengan brush, atau menambahkan gradasi dan efek lainnya sehingga lebih rapih,

dan tidak berantakan

Sketsa (Concep Art)

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.

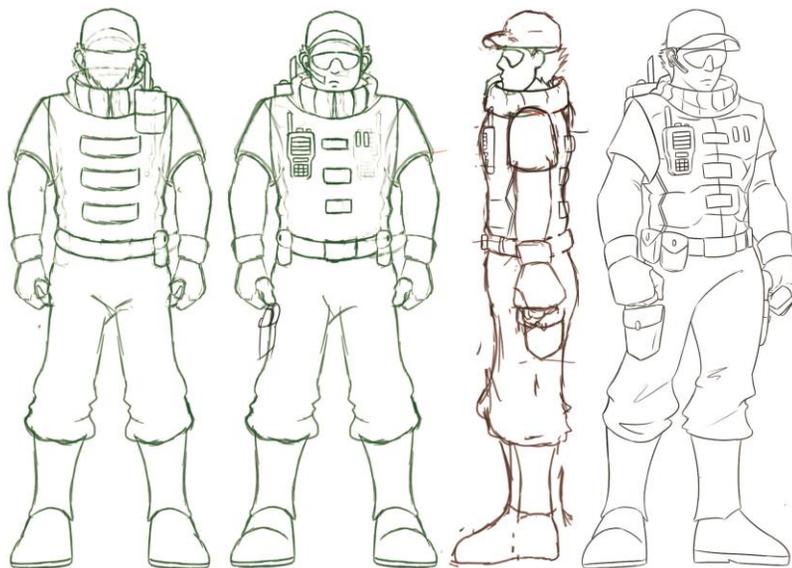


Gambar 1.1 Sketsa Rancangan karakter

Petugas Keamanan Reguler

Sketsa

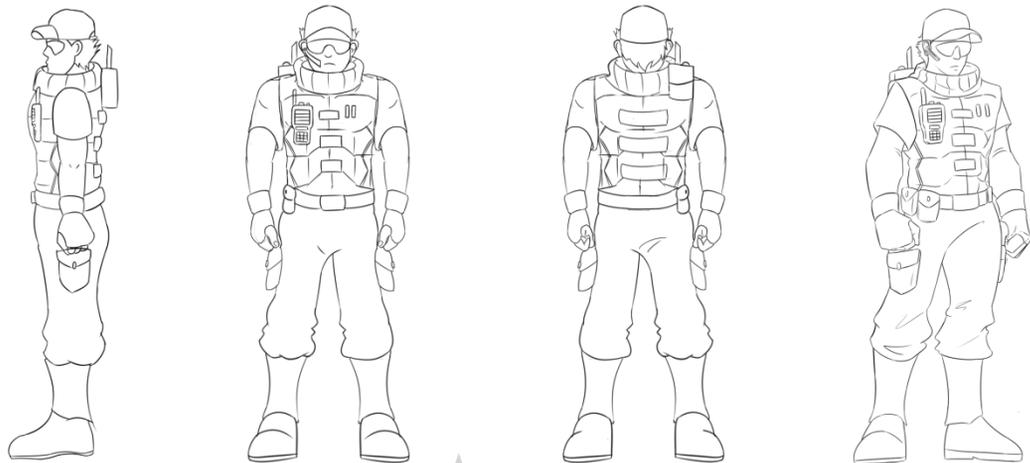
Sketsa kemudian diterjemahkan ke dalam turn around, dan dibuat sketsa karakter dari berbagai angle. Untuk tampak depan dan belakang siluetnya dapat disamakan dan untuk tampak samping, dan sepertiga dapat menggunakan garis bantu yang sejajar untuk menyamakan bentuk tubuh karakter.



Gambar 1.2 Sketsa karakter Petugas Keamanan Reguler

Clean Up

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



Gambar 1.3 Clean up karakter Petugas Keamanan Reguler

Base colour

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



Gambar 1.4 Base Colour karakter Petugas Keamanan Reguler

Shading

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



Gambar 1.5 Shading karakter Petugas Keamanan Reguler

Gradient

Gradasi adalah memberi gradasi untuk memberikan kesan *highlight*, dan *shadow* pada gambar serta menyamakan *tone* pada warna karakter.

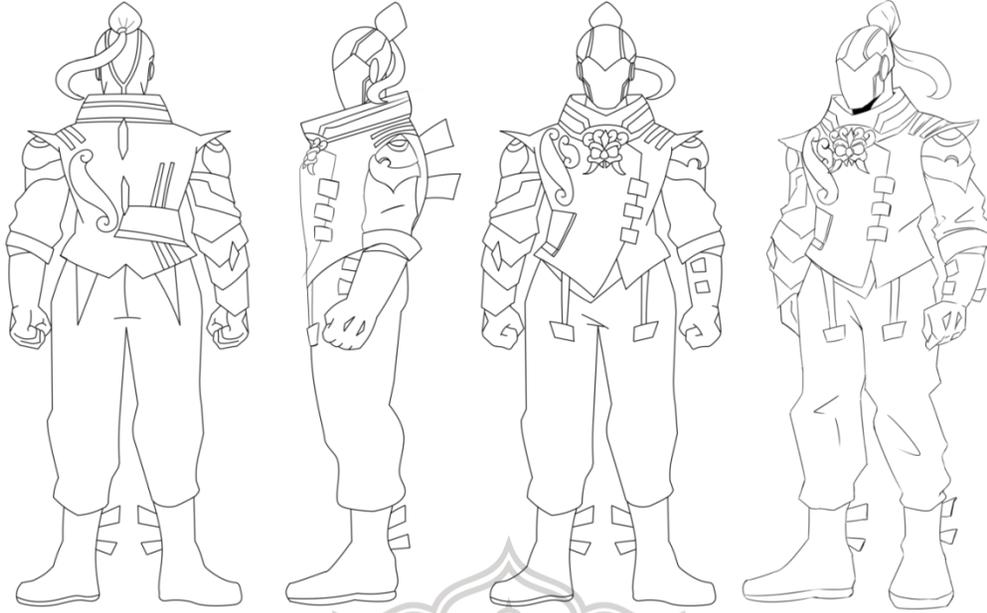


Gambar 1.6 Gradient karakter Petugas Keamanan Reguler

Pasukan Khusus (Petugas Keamanan Khusus)

Clean up

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



Gambar 1.7 Clean up karakter Pasukan Khusus Volcanid

Base Colour

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



Gambar 1.8 Base Colour karakter Pasukan Khusus Volcanid

Shading

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



Gambar 1.9 *Shading* karakter Pasukan Khusus Volcanid

Gradasi

Gradasi adalah memberi gradasi untuk memberikan kesan *highlight*, dan *shadow* pada gambar serta menyamakan *tone* pada warna karakter

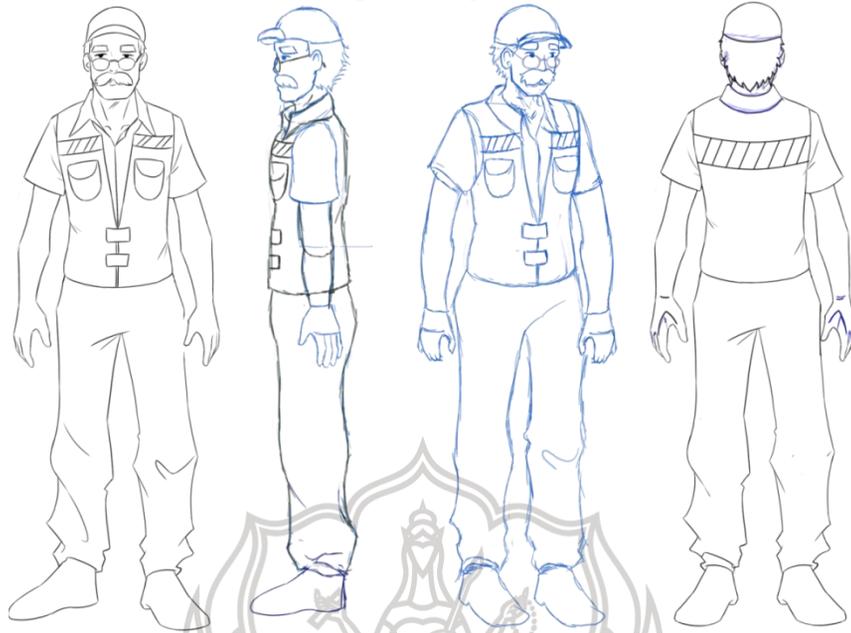


Gambar 1.10 *Gradient* karakter Pasukan Khusus Volcanid

Pak Slamet

Sketch

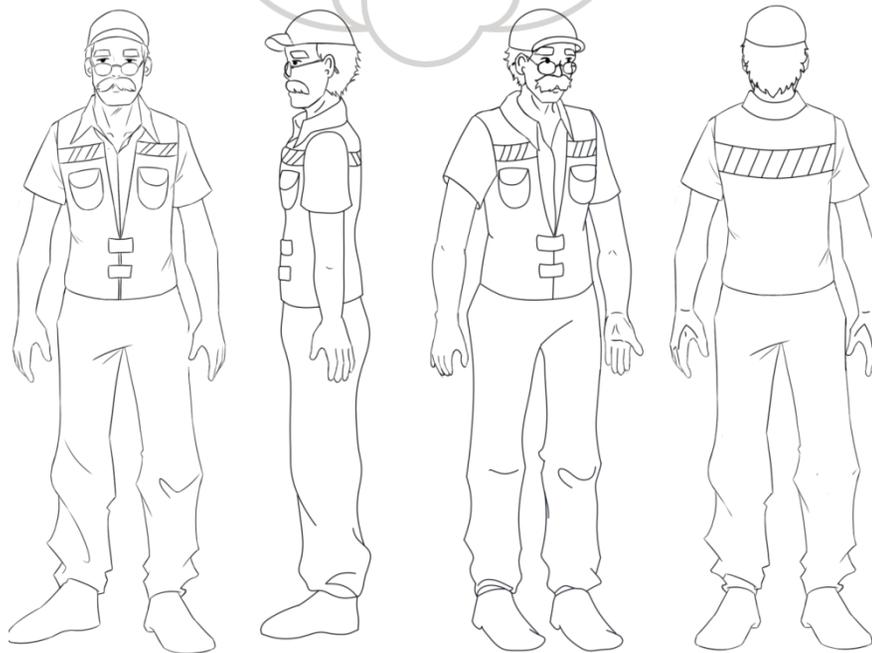
Sketsa adalah gambaran kasar atau cetak biru suatu karakter yang sudah meliputi bentuk, proporsi, dan ciri khas dari suatu karakter. Dalam pembuatan sketsa suatu karakter dibutuhkan keterampilan menganalisis bentuk dan *style* gambar karakter itu sendiri seperti *style cartoon*, *realis*, maupun *manga*.



Gambar 1.11 *Sketch karakter Pak Slamet*

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.



Gambar 1.12 *Clean up karakter Pak Slamet*

Base Colour

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



Gambar 1.13 *Base Colour* karakter Pak Slamet

Shading

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



Gambar 1.14 *Shading* karakter Pak Slamet

Gradasi

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.



Gambar 1.15 Gradasi karakter Pak Slamet

Dalam proses *coloring* yang perlu diperhatikan adalah bagian - bagian tepi antar garis satu dengangaris lainnya baik yang terlihat sempit sehingga terdapat kemungkinan tida kerdeteksi oleh *bucket*, dan menjadi kosong dan tidak ada warnanya. Begitu pula dengan garis-garis yang tidak tersambung hinggamembut *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.

Dalam menentukan warna pada karakter,*background*, manusia, dan hewan dapatdigunakan teoriwarna. Teori warna terdiri dari warna primer, warna sekunder, warna tersier, dan warna netral. Harmonywarna adalah warna yang berada disisi, maupun didekat warna primer, pada lingkaran warna. Warna harmony menciptakan kesan selaras, sesuai, dan menyatu pada suaugambar. 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 ditentukan dengan memilih warna menggunakan teori wana ataupun menggunkan contoh dikehidupan nyata sebagai referensi.

Seperti yang tertuang dalam gambar berwarna satu ini:



Gambar 1.16 Hasil Akhir karakter Petugas Keamanan Reguler

Petugas keamanan terutama yang berada di indonesia kebanyakan menggunakan baju berwarna hitam ataupun berwarna hijau army seperti di gambar tersebut warna-warna tersebut menggambarkan warna yang menyatu dengan alam seperti wana coklat susu warna coklat tua seperti batang pohon, dan warna hijau army yang seperti dedaunan sehingga bisa menyatu dengan lingkungan, dan tidak mudah terlihat oleh musuh . Petugas keamana sekolah juga biasanya menggunakan warna hitam untuk seragamnya, dan petugas keamanan baru saat ini ;

menggunakan warna coklat susu, dan coklat tua pada seragamnya yang berbentuk seperti seragam polisi.



Gambar 1.17 Referensi Warna karakter Petugas Keamanan Reguler
Jelang HUT TNI ratusan tentara adu ketangkasan
[https://www.balipost.com/news/2017/09/14/21358/
Jelang-HUT-TNI,Ratusan-Tentara...html](https://www.balipost.com/news/2017/09/14/21358/Jelang-HUT-TNI,Ratusan-Tentara...html)



Gambar 1.18 Referensi Warna karakter 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/](https://bongkah.id/15/09/2020/kapolri-ganti-warna-seragam-satpam-jenjang-kepangkatan-dan-masa-pensiun/)



Gambar 1.19 Referensi Warna karakter Pak Slamet

<https://www.esdm.go.id/id/media-center/arsip-berita/cerita-pengamat-gunungapi-agung-tetap-gembira-bertugas-di-hari-rama>

Cerita Pengamat Gunungapi Agung, Tetap Gembira Bertugas di Hari Raya

KEMENTERIAN ENERGI DAN SUMBER DAYA MINERAL REPUBLIK INDONESIA

Untuk gambar dibawah ini adalah petugas volcanid atau penjaga gunung berapi, yang bertugas memantau pergerakan gunung berapi yang masih aktif.



Gambar 1.20 Hasil Akhir karakter Pak Slamet

Dalam gambar tersebut terdapat warna hitam, dan warna kuning yang berjejer meandakan bahaya, dan baju warna biru biasa digunakan oleh petugas keamanan gunung beapi . Warna kulit yang gelap dengan wana baju putih yang digunakan agar dapat membedakan pakaian, dan kulit karakter.



Gambar 1.21 Referensi Warna karakter Pasukan Khusus
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>



Gambar 1.22 Hasil Akhir karakter Pasukan Khusus Volcanid

Petugas keamanan berikut adalah petugas keamanan fiksi yakni petugas yang bertugas menjaga keamanan dunia bawah yaitu dunia didalam gunung berapi warna merah mengindikasikan warna lahar gunung berapi, warna hitam menciptakan kesan elegan dan warna emas mengisyaratkan kemakmuran dan budaya Indonesia yang acapkali menggunakan perhiasan emas pada zaman dulu.

Proses Colouring In Animation

Colouring adalah mewarnai lineart pada animasi yang telah dibuat di tiap framanya tanpa terkecuali . *Colouring* pada karakter dan background cukup berbeda dari segi teksturnya . untuk background biasanya dibuat lebih mendetail dan lebih halus dibandingkan dengan *coloring* karakter . untuk *colouring* karakter biasanya hanya menggunakan warna dasar, dan shading diatas warna dasarnya serta diharuskan mewarnai di setiap framanya dan tidak mungkin untuk setiap framanya menggunakan detail yang terlalu banyak karena akan sangat melelahkan . Namun harus dapat diantisipasi dengan memberikan efek cahaya maupun efek tambahan pada karakter animasinya agar terlihat lebih indah.

Proses colouring dapat dibagi menjadi inking, *base colour*, dan shading. Proses pertama yang harus dilakukan adalah *inking*.

Inking

Inkin adalah mengambil, dan menelompokkan 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.



Gambar 1.23 Contoh Palet Warna pada Aplikasi Toon Boom Harmony

Base Colour

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



Gambar 1.24 Contoh Base Colour Character pada Aplikasi Toon Boom Harmony

Shading

Shading adalah memberi warna bayangan pada warna dasar . Pemberian warna ini harus membuat garis tepi diatas *base colour* terlebih dahulu agar warnanya tidak menyebar kemana-mana. Setelahnya tinggal diblok menggunakan *bucket* seperti biasa.



Gambar 1.25 Contoh Shading Character pada Aplikasi Toon Boom Harmony



KESIMPULAN

Dalam pembuatan *Character Design* terdapat beberapa langkah serta riset yang dibutuhkan, untuk itu tidak ada salahnya kita mengikuti berbagai tutorial You tube, Instagram, dan tutorial dari Artis lain. Selangkah demi selangkah, dan bisa menciptakan suatu karya baru yang lebih bagus, setelah mengikuti tutorial ataupun langkah - langkah pembuatan *Character Design* seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya. Dan dalam proses *coloring* terdapat tiga step yaitu *inking*, *base colour*, dan *shading*. *Inking* adalah memilih warna –warna tertentu yang akan dijadikan warna dasar, berdasarkan referensi karakter atau *background*. *Base colour* adalah memblok atau yang biasanya menggunakan *bucket tools* untuk mewarnai *line art* atau gambar karakter. *Shading* adalah menggambar pada karakter dibagian tertentu yang sekiranya memiliki warna yang lebih gelap sebagai penggambaran bagian bayangan dari karakter tersebut. *Colouring* termasuk kedalam step ke-tiga dari pembuatan animasi yakni yang pertama penganimasian, *clean up*, *colouring*, dan yang terakhir *editing video*.

SARAN

Ada baiknya sebelum membuat desain karakter untuk membuat cerita ataupun mendengar, dan membaca cerita tentang desain karakter yang akan dibuat terlebih dahulu. Kemudian membuat profil karakter secara lengkap serta belajar memvisualisasikan cerita atau menggambarkan bentuk karakter dari sebuah tulisan. Jangan lupa memberikan detail yang unik pada karakter agar mudah diingat, serta jangan takut atau minder dengan revisi, karena setiap hal butuh proses termasuk menjadikan desain karakter menjadi lebih bagus dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Hermanudin, Danika Clarafitri, dan Nugrahardi Ramadhani. 2019. "Perancangan Desain Karakter Untuk Serial Animasi 2D

'Puyu The Rescue' dengan Mengapatasi Biota Laut". JURNAL SAINS DAN SENI ITS, 8(2):227-233.

Tilman, Bryan. 2011. Creative Character Design. Amerika Serikat: Focal Press

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

Slamet, Ayyub Hamdani Budi Nurmana Mulyana. 2022. "Cara Lengkap Membuat Desain Karakter". chrome-distiller://3f47fa20-3ada-4648-8232-22e817d25ccd_b76035157e1386934ac6508accad1f92c4454ee285dfc4c412e47025000dea7e/?title=Cara+Lengkap+Membuat+Desain+Karakter%7CS1+Desain+Grafis+S.Ds&url=http%3A%2F%2Fdesain-grafis-s1.stekom.ac.id%2Finformasi%2Fbaca%2FCara-Lengkap-Membuat-Desain-Karakter%2Fe127a19374d8ae8182532742050f04e2dd3e4072%23%3A~%3Atext%3DDesain%2520karakter%2520adalah%2520proses%2520visualisasi%2Ckorelasi%2520antara%2520cerita%2520dan%2520gambar. diakses pada 10 Juli 2022 pukul 16.53

