

## LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN SOLID DRAWING DALAM MENCiptakan ADEGAN PERTARUNGAN  
PADA SERIAL ANIMASI 2D VOLCANID : RISE OF GARUDHA**



Disusun oleh

**Martin Paskah Isura Saragih**

NIM: 2300012234

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA

2025

**PENERAPAN SOLID DRAWING DALAM MENCiptakan ADEGAN PERTARUNGAN  
PADA SERIAL ANIMASI 2D VOLCANID : RISE OF GARUDHA**

LAPORAN TUGAS AKHIR  
Untuk memenuhi Sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Terapan  
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh  
**Martin Paskah Isura Saragih**  
NIM: 2300012234

PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI  
JURUSAN TELEVISI  
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA

2025

## HALAMAN PENGESAHAN

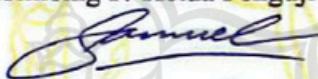
Laporan Tugas Akhir berjudul:

### PENERAPAN SOLID DRAWING DALAM MENCIPTAKAN ADEGAN PERTARUNGAN PADA SERIAL ANIMASI 2D VOLCANID : RISE OF GARUDHA

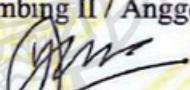
Disusun oleh:  
Martin Paskah Isura Saragih  
2300012234

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal 15 DECEMBER 2025

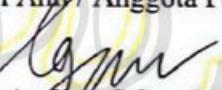
Pembimbing I / Ketua Penguji

  
**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.**  
NIDN. 0016108001

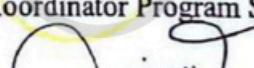
Pembimbing II / Anggota Penguji

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

Penguji Ahli / Anggota Penguji

  
**Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.**  
NIDN. 0018058708

Koordinator Program Studi Animasi

  
**Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.**  
NIP. 19880723 201903 2 009



Ketua Jurusan Televisi

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

**HALAMAN PERNYATAAN  
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Martin Paskah Isura Saragih**  
No. Induk Mahasiswa : **2300012234**  
Judul Tugas Akhir : **PENERAPAN SOLID DRAWING DALAM  
MENCIPTAKAN ADEGAN PERTARUNGAN  
PADA SERIAL ANIMASI 2D VOLCANID : RISE  
OF GARUDHA**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam 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 dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 28 Desember 2025  
Yang menyatakan,



Martin Paskah Isura Saragih  
NIM. 2300012234

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

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

Nama : **Martin Paskah Isura Saragih**  
No. Induk Mahasiswa : **2300012234**  
Program Studi : **D4 Animasi**

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

**PENERAPAN SOLID DRAWING DALAM MENCIPTAKAN ADEGAN  
PERTARUNGAN PADA SERIAL ANIMASI 2D VOLCANID : RISE OF  
GARUDHA**

Beserta 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 menampilkannya/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin 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 saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 28 Desember 2025  
Yang menyatakan,



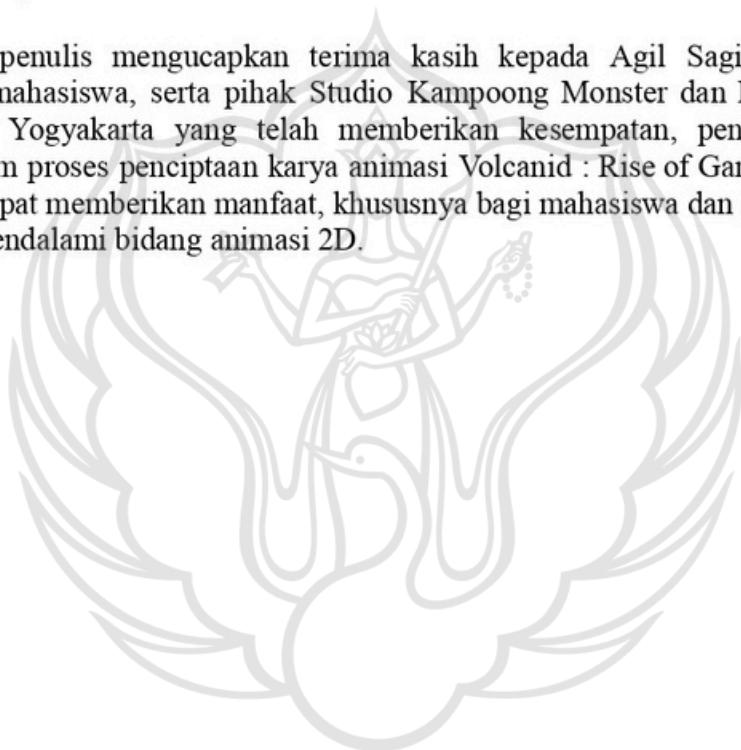
Martin Paskah Isura Saragih  
NIM. 2300012234

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, karunia, dan bimbingan-Nya sehingga laporan Tugas Akhir yang berjudul “Penerapan Solid Drawing dalam Menciptakan Adegan Pertarungan pada Serial Animasi 2D Volcanid : Rise of Garudha” dapat diselesaikan dengan baik.

Laporan Tugas Akhir ini penulis persembahkan dengan penuh rasa hormat dan terima kasih kepada orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan motivasi tanpa henti. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dan seluruh dosen Program Studi Animasi yang telah memberikan bimbingan, ilmu, serta arahan selama proses perkuliahan dan penyusunan Tugas Akhir ini.

Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada Agil Sagita Wulandari, rekan-rekan mahasiswa, serta pihak Studio Kampoong Monster dan Program Studi Animasi ISI Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan, pengalaman, dan inspirasi dalam proses penciptaan karya animasi Volcanid : Rise of Garudha. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat, khususnya bagi mahasiswa dan generasi muda yang ingin mendalami bidang animasi 2D.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa oleh karena kasih karunia-Nya sehingga penulisan laporan tugas akhir yang berjudul "Penerapan Solid Drawing dalam Meneiptakan Adegan Pertarungan pada Serial Animasi 2D Volcanid : Rise of Garudha" dapat diselesaikan. Penulisan laporan tugas akhir ini diajukan untuk satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penyusunan dan penulisan Laporan Tugas Akhir ini, saya tidak dapat menyelesaikan dari awal sampai akhir tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati saya mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak sebagai berikut:

- 1) Orang tua dan keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral;
- 2) Prodi Animasi Institut Seni Indonesia;
- 3) Studio Kampoong Monster selaku industri;
- 4) Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
- 5) Bapak Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
- 6) Bapak Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Televisi;
- 7) Bapak Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku ketua prodi D-4 Animasi;
- 8) Bapak Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku dosen pembimbing I;
- 9) Ibu Ika Yulianti, S.ST., M.Sn. selaku dosen pembimbing II;
- 10) Bapak Tegar Andito, S.Sn., M.Sn. selaku penguji ahli;
- 11) Teman-teman Animasi yang telah membantu dan saling memberikan semangat, kritik dan saran, serta seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan dalam kesempatan yang terbatas ini.

Dalam Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, sehingga masih perlu adanya saran dan perbaikan. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi masyarakat dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 7 Januari 2026



Martin Paskah Isura Saragih



# VOLCAND

*Rise of Garudha*



Martin Paskah Isura Saragih  
NIM 2300012234



# Penerapan Solid Drawing dalam Menciptakan Adegan Pertarungan pada Serial Animasi 2D Volcanid : Rise of Garudha

Martin Paskah Isura Saragih

NIM 2300012234

Pembimbing I

Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.

NIDN 0016108001

Pembimbing II

Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.

NIDN 0022028702

# DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR .....	I
HALAMAN JUDUL .....	II
HALAMAN PENGESAHAN .....	III
HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS KARYA.....	IV
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	V
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	VI
KATA PENGANTAR .....	VII
JUDUL .....	2
DAFTAR ISI .....	3
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	4
Latar belakang .....	5
Rumusan masalah .....	6
Tujuan .....	7
Manfaat .....	8
<b>BAB II EKSPLORASI</b> .....	9
Ide dan konsep karya .....	10
Tinjauan karya .....	11
Tinjauan pustaka .....	13
Landasan Teori .....	14
<b>BAB III METODOLOGI</b> .....	15
Metode .....	16
Indikator capaian .....	21
Indikator capaian akhir .....	24
<b>BAB IV PERWUJUDAN KARYA</b> .....	27
Perwujudan .....	28
Pembahasan .....	44
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	67
Kesimpulan .....	68
Saran .....	69
Daftar pustaka .....	70

# BAB 1

## PENDAHULUAN



# LATAR BELAKANG

Animasi merupakan media visual yang memiliki daya tarik tinggi dan banyak digunakan untuk menyampaikan informasi. Salah satu teknik pembuatannya adalah animasi gambar tangan, yang dikenal sebagai *traditional animation* atau *cel animation*. Pada teknik ini, animator menggambar setiap frame secara manual di atas lembar transparan *celuloid* untuk menghasilkan ilusi gerak, serupa dengan konsep *flip book* namun dalam skala yang lebih besar. Hingga kini, metode tradisional masih digunakan, terutama pada produksi anime.

Perkembangan industri animasi di Indonesia terus meningkat seiring kemajuan teknologi. Program Studi Animasi ISI Yogyakarta bekerja sama dengan Studio Kampoong Monster dalam memproduksi serial animasi VOLCANID: Rise of Garudha, yang terinspirasi dari motif batik Indonesia. Serial ini menggunakan teknik *hybrid*, yaitu perpaduan antara animasi 2D dan 3D—di mana animasi 2D digunakan untuk karakter, sementara elemen 3D digunakan pada pembuatan *background* dan karakter mecha.

Dalam proses produksi animasi 2D, penerapan prinsip-prinsip animasi sangat penting untuk mencapai hasil visual yang berkualitas. Salah satu prinsip animasi adalah *solid drawing*, yaitu kemampuan menggambar karakter dari berbagai sudut pandang secara konsisten dan bervolume. Namun, banyak mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam menerapkan prinsip ini meskipun sumber pembelajaran berupa buku maupun video tersedia. Kurangnya pendampingan dan pemahaman mendalam terhadap dasar-dasar animasi menjadi salah satu penyebabnya.

Penelitian ini berfokus pada penerapan prinsip *solid drawing* dalam proses produksi karakter animasi untuk meningkatkan kualitas serta konsistensi gambar pada animasi 2D. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa dan generasi muda yang tertarik pada animasi 2D, sehingga dapat memahami dan menerapkan prinsip *solid drawing* secara lebih efektif untuk menghasilkan karakter yang lebih hidup, dinamis, dan menarik.



# RUMUSAN MASALAH

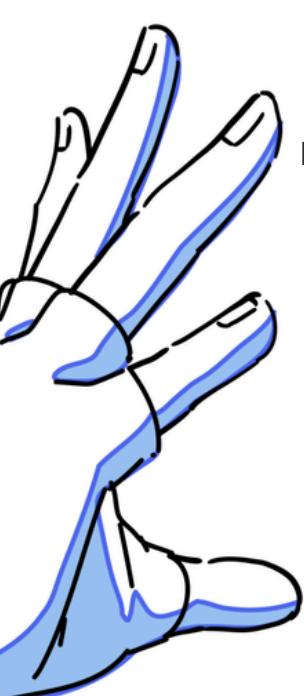
Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diketahui bahwa penerapan prinsip *solid drawing* memiliki peran penting dalam proses pembuatan animasi 2D, khususnya pada adegan pertarungan yang menuntut konsistensi bentuk, anatomi, dan pose yang sulit. Meskipun industri animasi terus berkembang dan metode pembelajaran semakin beragam, masih banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan dalam menerapkan prinsip ini secara efektif dalam produksi animasi.

Oleh karena itu, dirumuskan beberapa masalah berdasarkan latar belakang untuk mengkaji penerapan prinsip *solid drawing* untuk menciptakan animasi yang konsisten dan menjaga kualitas gerakan karakter khususnya dalam adegan pertarungan.

Apa saja cara yang dapat digunakan untuk menerapkan prinsip *solid drawing* dalam pembuatan animasi 2D khususnya pada adegan pertarungan?

Mengapa prinsip *solid drawing* penting diterapkan untuk menjaga konsistensi bentuk dan kualitas gerakan karakter dalam adegan pertarungan?

Bagaimana penerapan prinsip *solid drawing* dapat meningkatkan kualitas dan konsistensi gambar dalam karya animasi 2D?



# TUJUAN

**Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk:**

Mengidentifikasi cara yang dapat digunakan untuk menerapkan prinsip *solid drawing* pada pembuatan animasi 2D khususnya adegan pertarungan.

Memahami pentingnya penggunaan prinsip *solid drawing* dalam membuat animasi yang konsisten secara anatomi dan proporsi khususnya pada adegan pertarungan.

Memahami bagaimana prinsip *solid drawing* dapat meningkatkan kualitas dari animasi 2D khususnya pada adegan pertarungan.



# MANFAAT

**Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:**

Memberikan acuan kepada animator atau mahasiswa animasi untuk dapat memilih cara yang tepat untuk menggunakan prinsip *solid drawing* pada suatu adegan, khususnya adegan pertarungan.

Memberikan pemahaman kepada mahasiswa animasi tentang pentingnya penggunaan prinsip *solid drawing* dalam menjaga konsistensi anatomi, proporsi, dan volume karakter, sehingga dapat menghasilkan gerakan yang lebih jelas dan mudah dibaca oleh penonton.

Menjadi referensi pada penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan prinsip-prinsip animasi dalam proses pembuatan animasi 2D.

