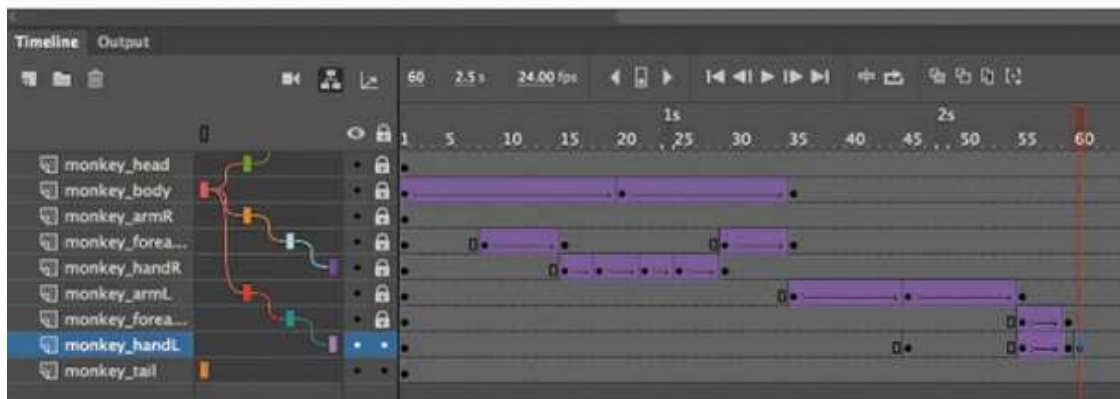


Menggambar Karakter Kartun



Adobe Flash / Animate adalah salah satu software keluaran Adobe yang cukup dikenal oleh kartunis digital hingga animator kartun. Di masa tahun 2000 – 2010 banyak karya-karya kartun digital yang dibuat dengan menggunakan Adobe Flash. Karya-karya digital tersebut bertebaran di dunia maya dalam bentuk animasi web ringan hingga game online. Pada masa itu, animasi dapat dibuat dengan ukuran file yang cukup kecil (beberapa kb) namun dengan plugin Shockwave player animasi tersebut dapat ditampilkan seperti halnya video dengan durasi yang cukup panjang. Kelebihan Adobe Flash (dulu Macromedia Flash) kemudian dijadikan media bagi para kartunis dan animator kartun hingga developer game untuk merilis karya-karyanya di internet.

Beberapa karakter yang terkenal kemudian dirilis dalam bentuk animasi serial televisi. Salah satu karakter yang kemudian menjadi viral di dunia maya adalah Pucca dan Garu dalam serial “Pucca Funny Love”. Kedua karakter ini diciptakan oleh vooz.com dari Korea yang pada awalnya hanya dalam bentuk e-Card (kartu ucapan elektronik) yang kemudian dikembangkan menjadi animasi web. Serial animasi yang diterbitkan secara berkala di website mereka kemudian mendunia. Karya-karya mereka bahkan bisa dinikmati hingga sekarang di Youtube.com, meskipun style gambarnya tidak sesederhana pada era tahun 2000an.



Contoh karya animasi digital lainnya adalah kumpulan cerita pendek yang dibuat dalam bentuk animasi Flash oleh British Council. Website mereka ditujukan untuk pengajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak di seluruh dunia dengan judul “Learn English Kids”.

Pada masa tahun 2000an, plugins Shockwave Flash sangat membantu para animator untuk menerbitkan karya-karya animasi 2Dimensi di internet, sehingga karya-karya animasi dalam bentuk vector grafis ini dapat dinikmati dengan kualitas yang tinggi meskipun dengan ukuran file yang cukup kecil.

Tidak mengherankan apabila portal-portal game online kemudian dipenuhi oleh game-game 2Dimensi dengan gaya vector grafis yang dapat dimainkan langsung tanpa harus menunggu waktu lama untuk bisa mengunduh game tersebut.



Ruang Lingkup yang Dipelajari

1. Tools untuk Menggambar

- Rectangle Tools, Pen Tools, Line Tools

2. Mengedit gambar

- Editing: Selection Tools, Sub selection Tools

3. Layer

- Layer: Pisahkan bagian yang bisa bergerak ke dalam layer yang berbeda, contoh: Badan, Kaki kiri, Kaki kanan, Tangan kiri, Tangan kanan, Kepala, Mulut, Mata

4. Group

- Membuat Group: Group membuat objek menjadi satu kelompok. Untuk merotasikan group cukup gunakan Free Transform Tools

5. Line Art

- Membuat Line Art: Ubah Line menjadi Fill (Modify > Shape > Convert Line to Fill)

6. Group Layer

- Group Layer: Dibutuhkan untuk mengelompokkan beberapa layer sekaligus sehingga dapat dianimasikan secara bersamaan

Menyiapkan Gambar

Menggambar adalah satu keterampilan tersendiri. Terlebih lagi apabila kita ingin menggambar karakter kartun. Dibutuhkan keterampilan menggambar dan daya imajinasi yang kuat untuk bisa menciptakan karakter yang memiliki style yang baik dan layak untuk dijadikan sebagai gambar kartun.

Oleh karena itu, akan lebih mudah jika kita mencari sketsa karakter yang sudah jadi dan siap untuk digambar ulang dalam aplikasi Adobe Flash / Animate.

Untuk keperluan gambar karakter pada Adobe Flash atau Animate, kita bisa menyiapkan gambar karakter dalam bentuk coretan kasar dengan menggunakan pensil. Gambar tersebut dapat kita scan atau difoto sehingga berbentuk file yang bisa diimport ke dalam aplikasi editor grafis atau langsung diimport ke dalam Adobe Flash / Animate. Kemudian, gambar ini digambar ulang ke dalam bentuk Line-art, yakni gambar dengan garis tunggal yang siap untuk diberi warna.

Proses penebalan garis dan pewarnaan kemudian dikerjakan dengan mempertimbangkan pemisahan layer. Proses ini kemudian dilanjutkan dengan pengelompokkan gambar dan pengaturan link antar kelompok tersebut.

Berikut ini adalah gambar yang akan kita jadikan contoh proses menggambar karakter dengan Adobe Flash / Adobe Animate:

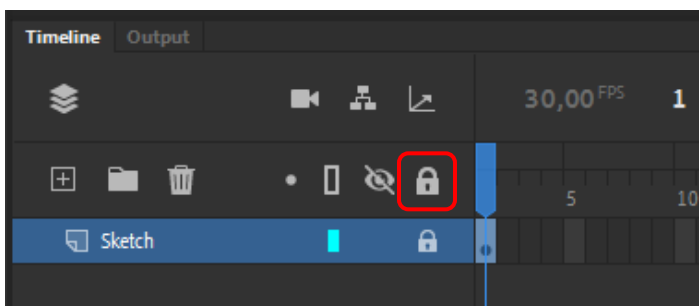


Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

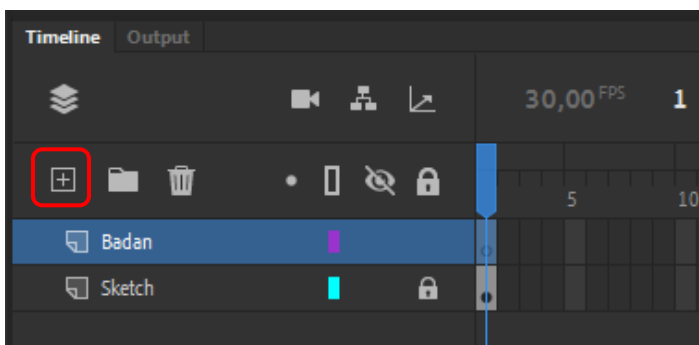
1. Import file gambar ke dalam Adobe Flash / Animate (Menu: **File > Import > Import to Stage**) shortcut: **Ctrl + R**
2. Atur ukuran gambar sehingga cukup besar dan menutupi area gambar pada Stage. Gunakan Free Transform Tool untuk memperbesar / memperkecil gambar.



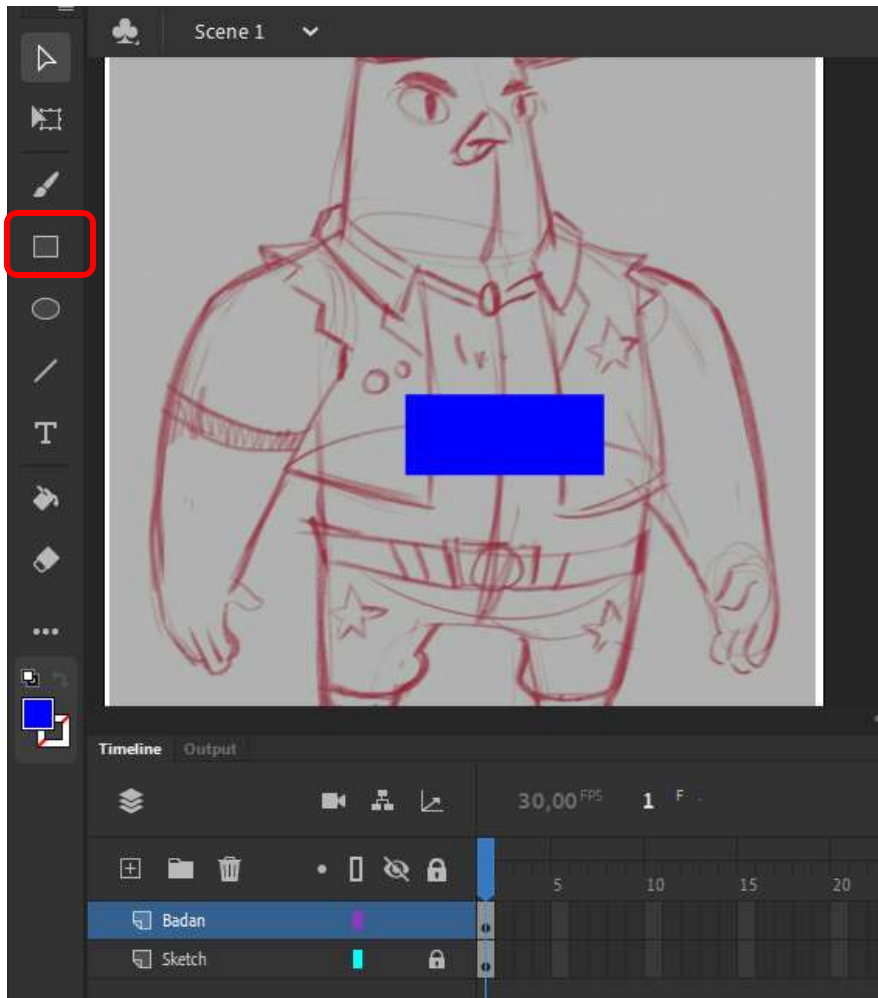
3. Beri nama layer, misalnya: "Sketch". Kemudian kunci layer tersebut agar tidak terseleksi atau tidak sengaja diubah.



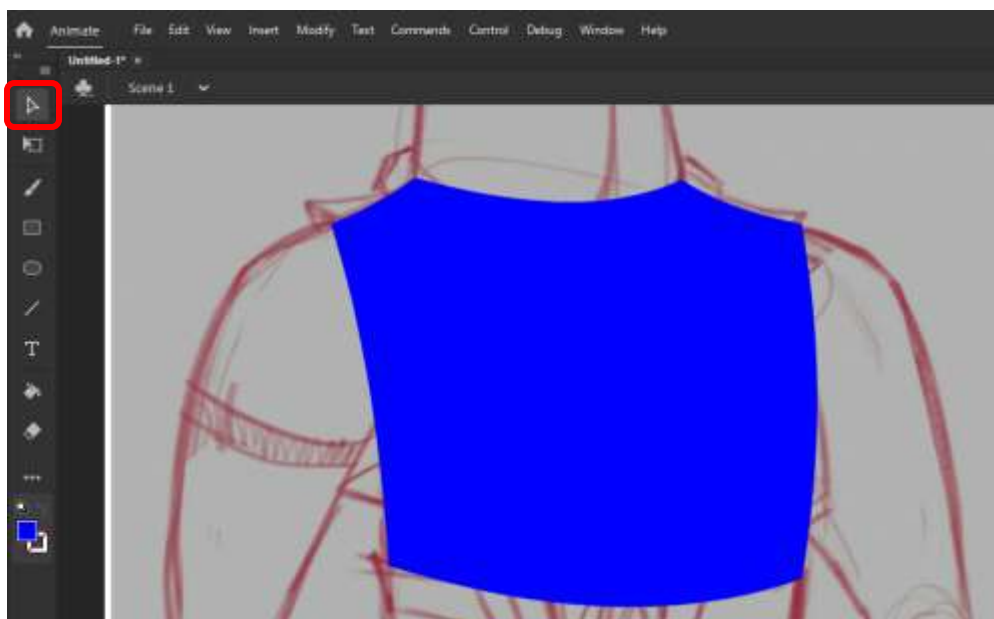
4. Klik pada tanda [+] untuk menambahkan layer baru di atasnya, beri nama: "Badan"



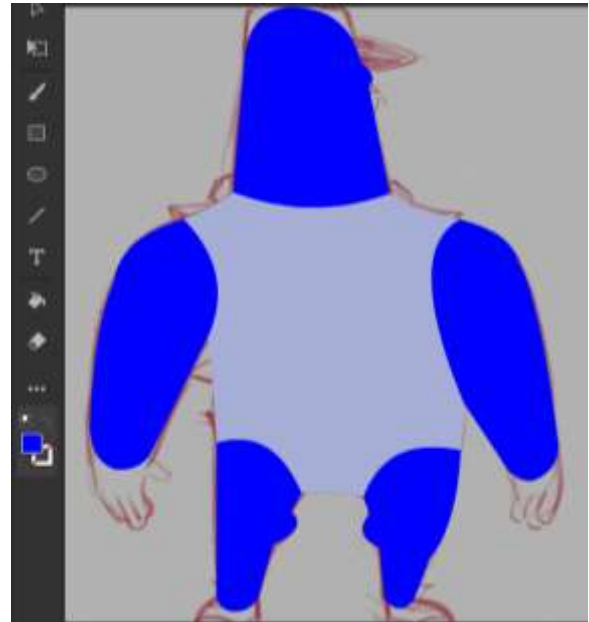
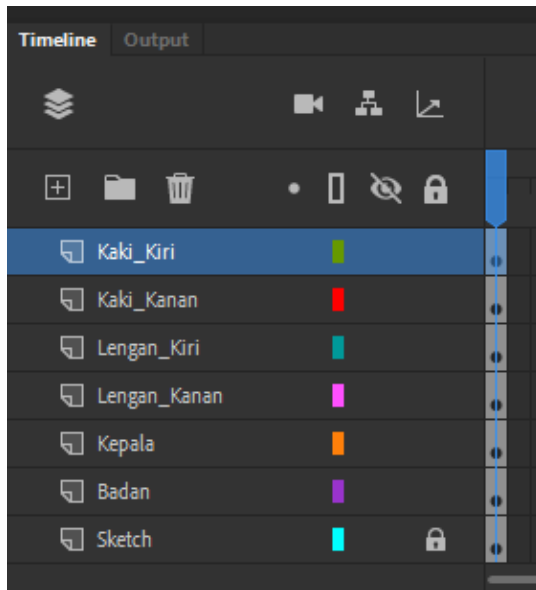
5. Mulailah menggambar dengan menggunakan **Rectangle Tool [R]**. Gunakan warna yang terang dan kontras agar mudah membedakan gambar dengan latar belakang.



6. Gunakan **Selection Tool [V]** untuk mengubah Rectangle dengan mengikuti garis sketsa.

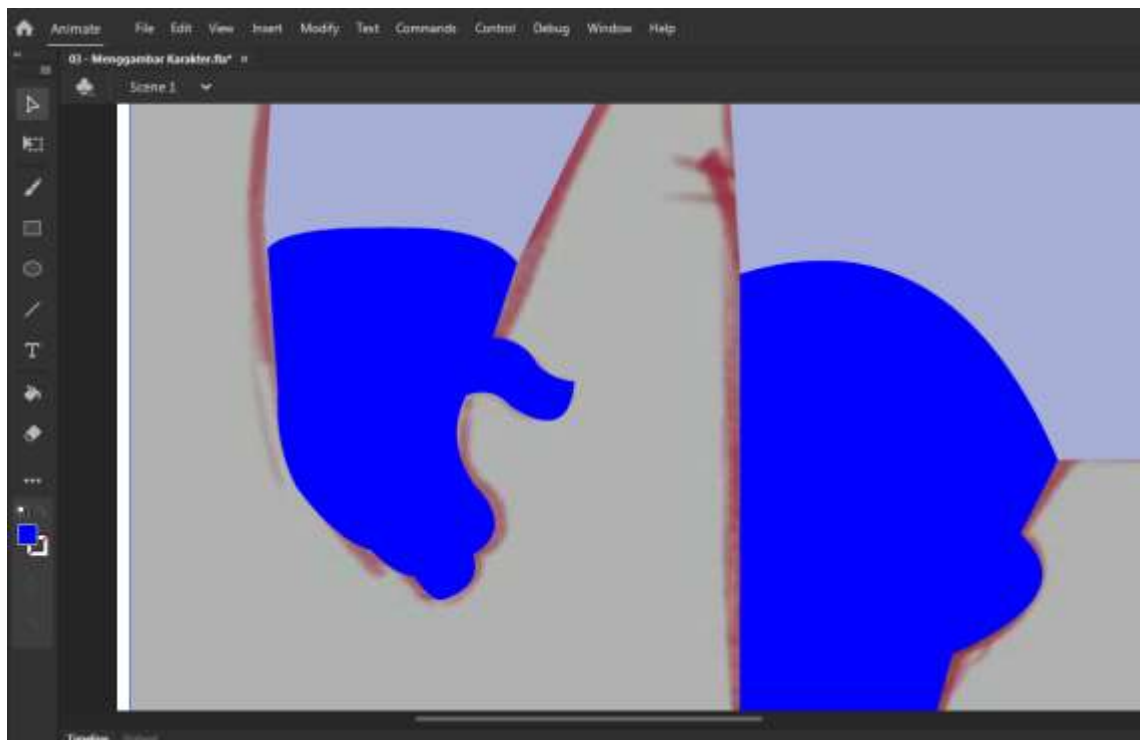


7. Lanjutkan dengan bagian-bagian badan lainnya: Lengan kanan, Lengan kiri, Kaki kanan, Kaki kiri, dan Kepala. Pada setiap bagian badan, tambahkan layer, kemudian ganti nama layer sesuai dengan bagian badan yang digambar.

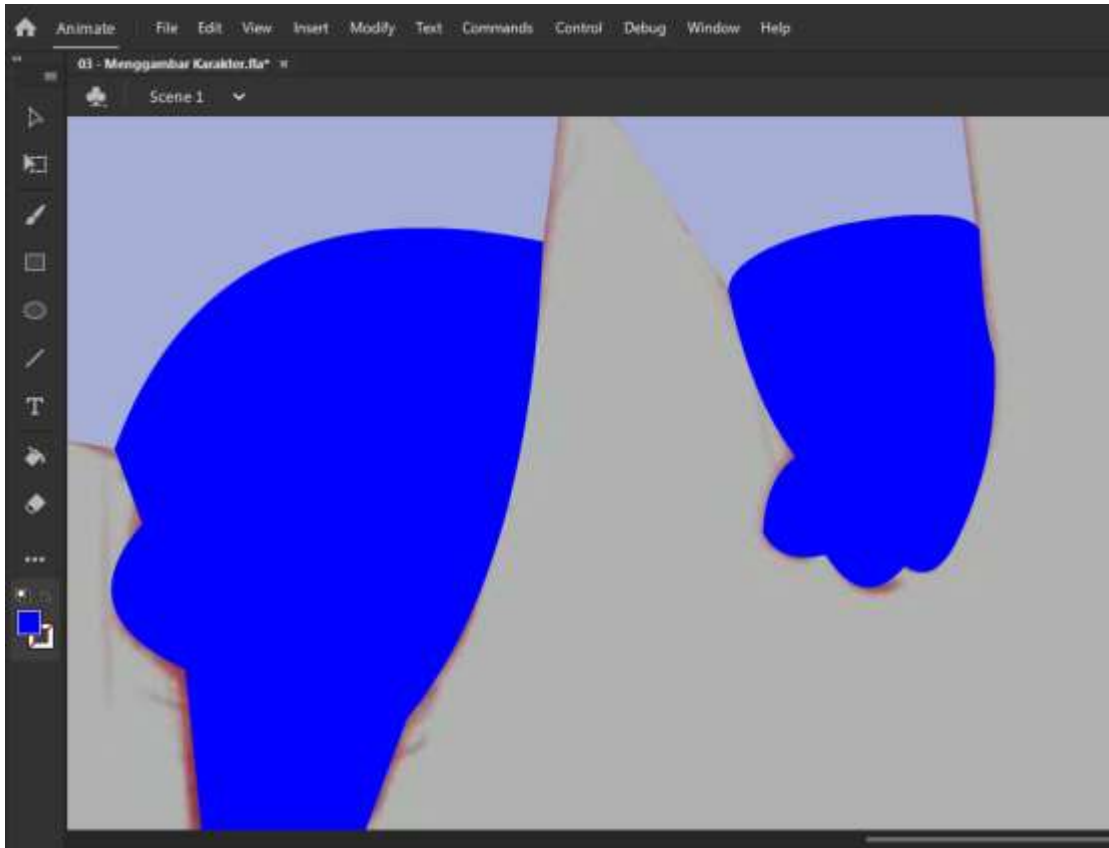


8. Lanjutkan lagi dengan Tangan Kanan, Tangan Kiri, Sepatu Kanan, Sepatu Kiri.

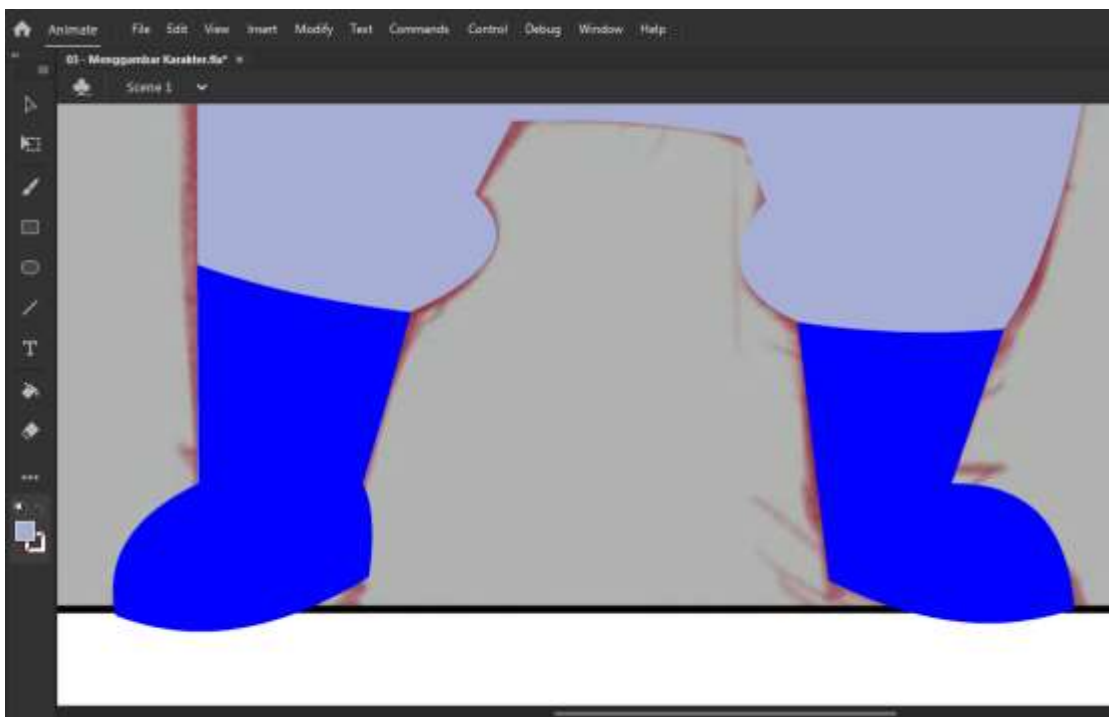
Tangan Kanan:



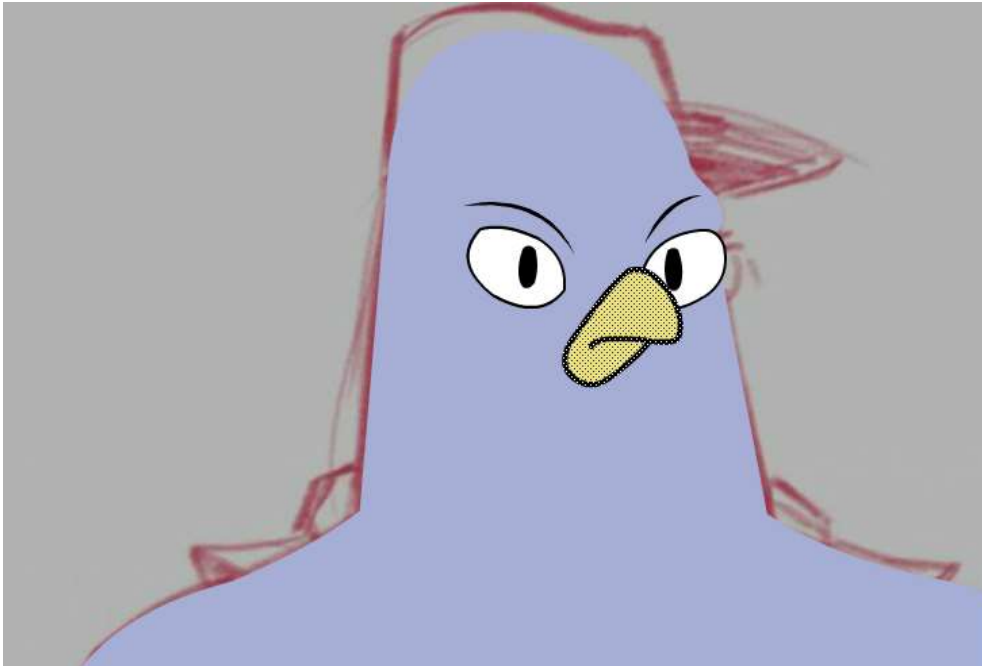
Tangan Kiri:



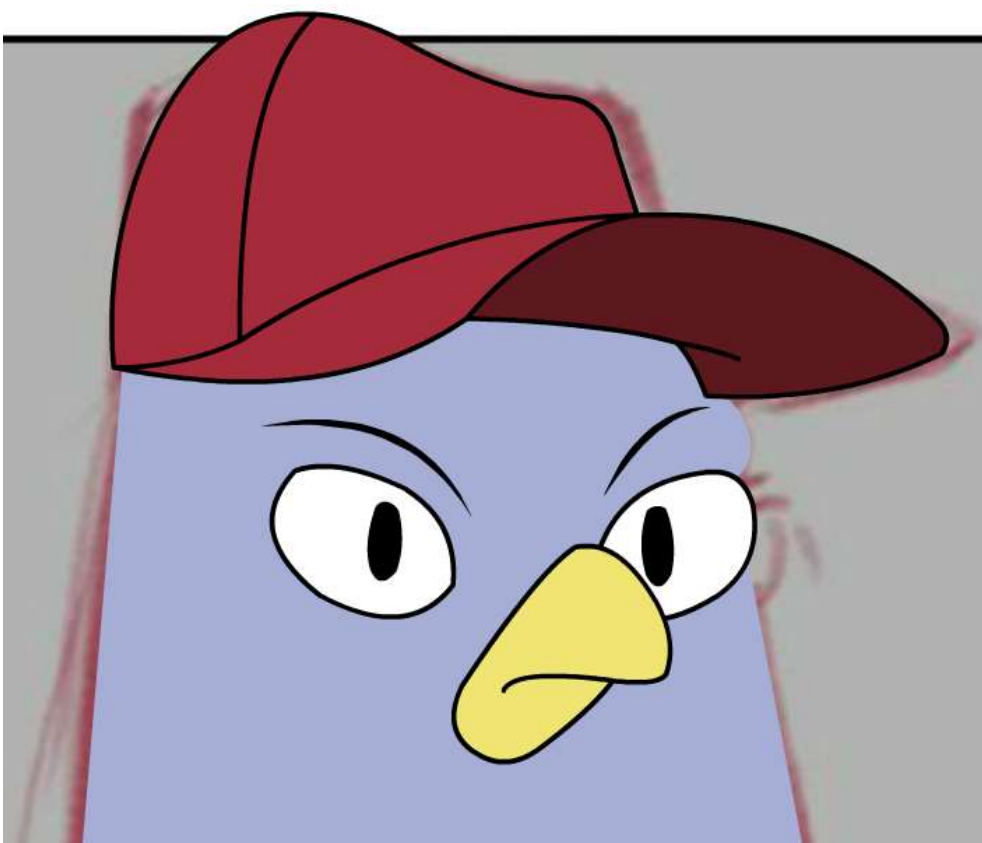
Sepatu Kanan dan Kiri:



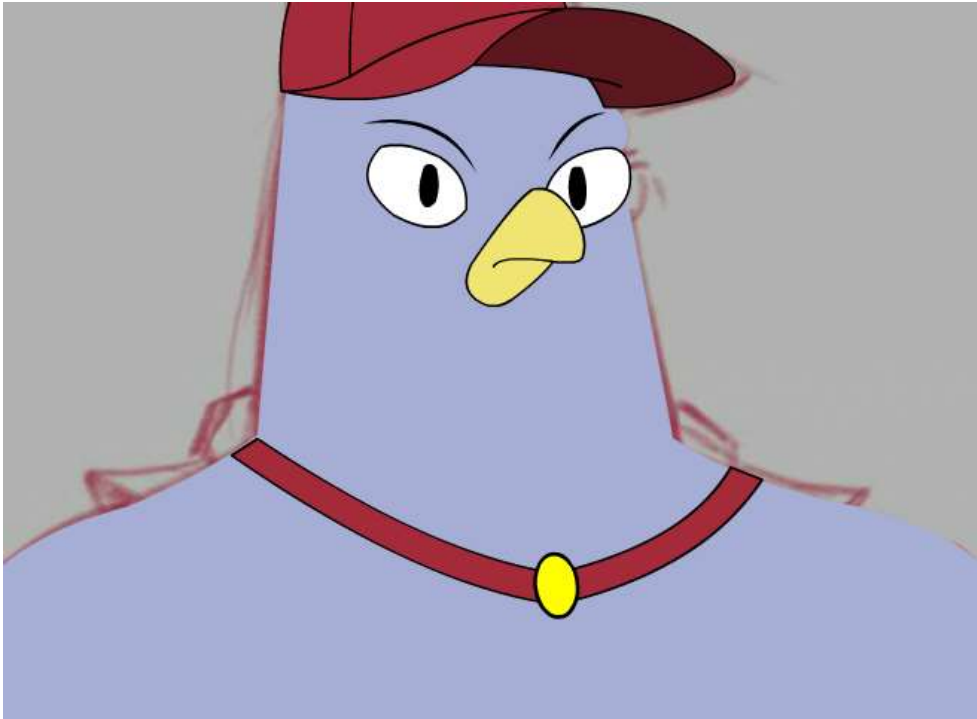
9. Lanjutkan dengan menambahkan gambar detail dalam masing-masing layer:
10. Kepala, Mata, Alis, Pelatuk:



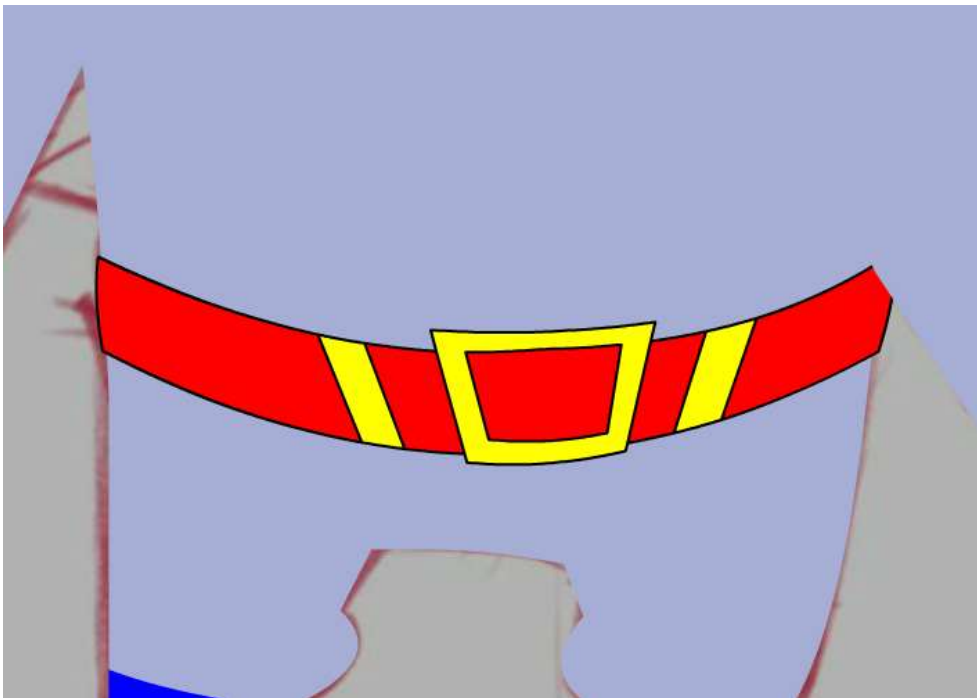
11. Topi:



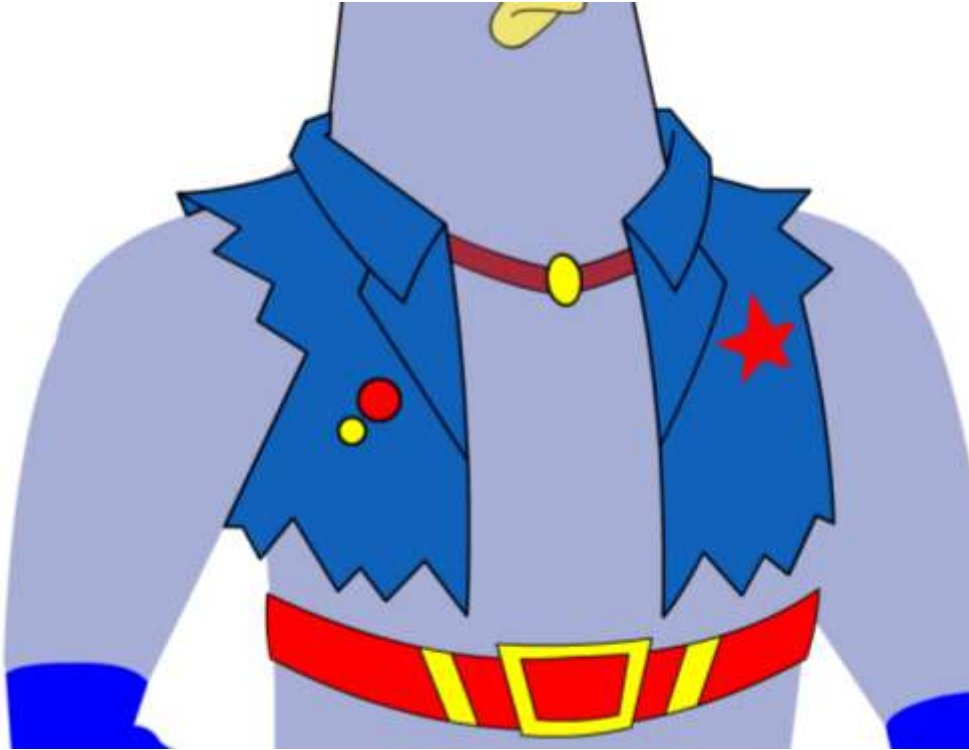
12. Kalung:



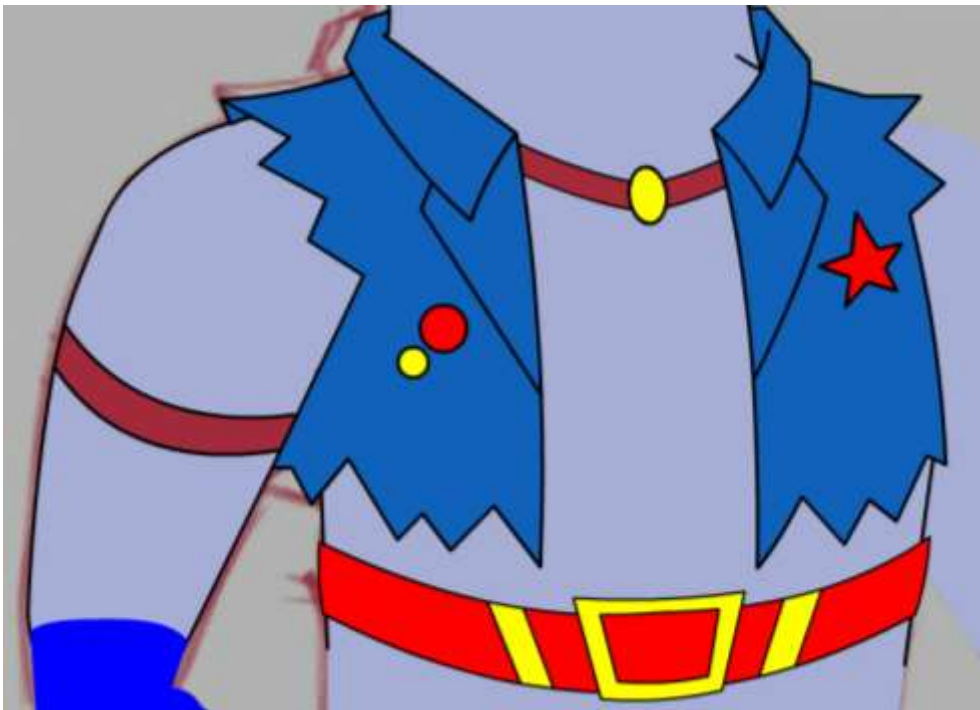
13. Sabuk:



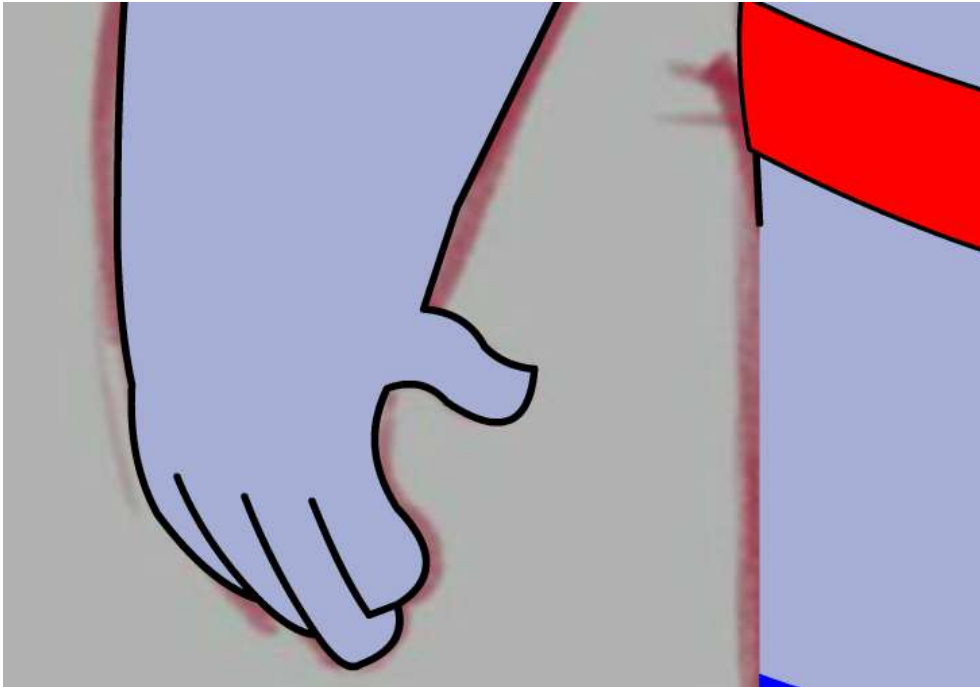
14. Baju:



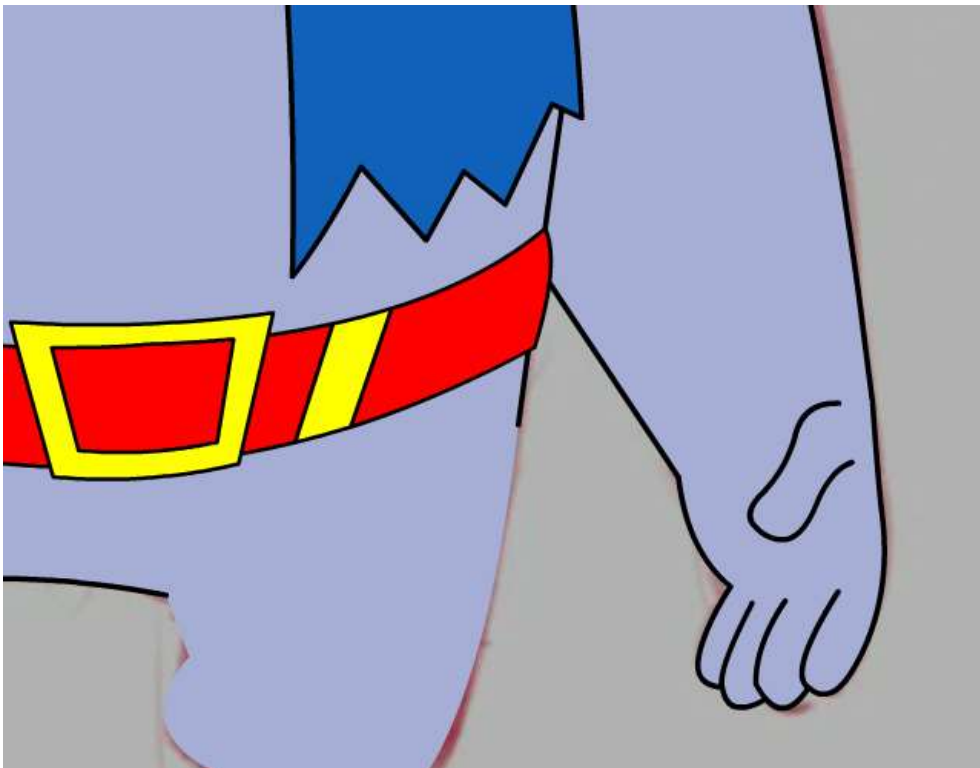
15. Lengan Kanan:



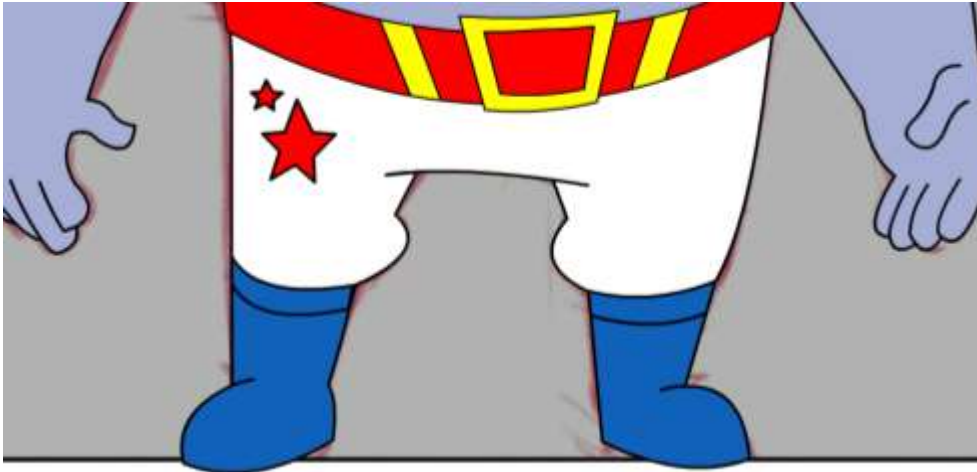
16. Tangan kanan:



17. Tangan Kiri:



18. Kaki dan Sepatu:



19. Gambar Karakter keseluruhan dengan Highlight:

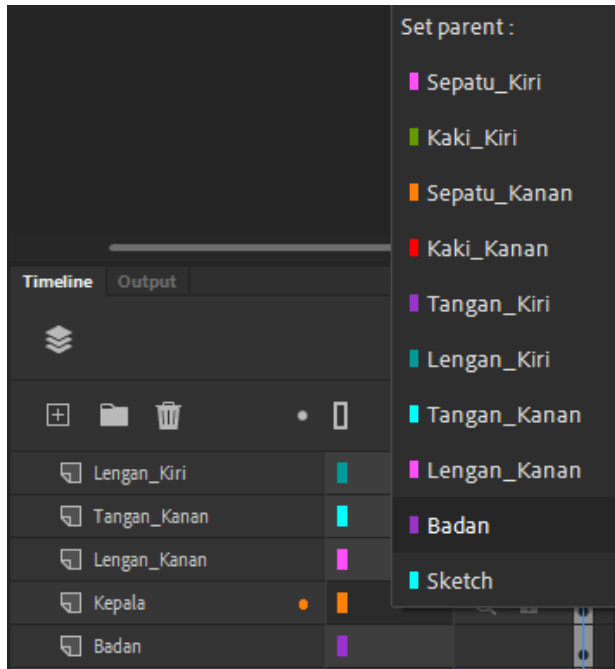


Mengatur Parent

Untuk kebutuhan animasi, kita dapat mengatur link antar bagian badan sehingga semua layer menjadi sebuah kesatuan yang saling terkait.

20. Aktifkan “Show Parenting View”

21. Seleksi layer “Kepala”, kemudian klik pada kolom Set Parent > Klik pada layer “Badan”.



22. Lakukan hal tersebut pada layer-layer lainnya: Lengan_Kanan, Lengan_Kiri, Kaki_Kanan, Kaki_Kiri. Set parent pada layer “Badan”. Tangan_Kanan pada Lengan_Kanan, Tangan_Kiri pada Lengan_Kiri, Sepatu_Kanan pada Kaki_Kanan, Sepatu_Kiri pada Kaki_Kiri

