



UNTAR
Universitas Tarumanagara



Terakreditasi
"UNGGUL"
oleh BAN-PT



VERY GOOD
★★★★★



UNTAR untuk INDONESIA

SERTIFIKAT

Nomor: 030/D/PKM-100Plus/2023-2/XII/2023

DIBERIKAN KEPADA

Budi Darmo, S.Sn., M.Ds.

sebagai:

NARASUMBER

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) 100 Plus

Mitra: SMA Kristen Kalam Kudus II

Penggunaan 10 Prinsip Ilustrasi Karakter dalam Merancang Karakter Monster

yang telah dilaksanakan pada tanggal:

15 September 2023

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat



Ir. Jap Tji Beng, MMSi., M.Psi., Ph.D., P.E., M.ASCE.

LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT YANG DIAJUKAN
KE LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



UNTAR
Universitas Tarumanagara

PENGUNAAN 10 PRINSIP ILUSTRASI KARAKTER
DALAM MERANCANG KARAKTER MONSTER

Disusun oleh:

Ketua Tim

Budi Darmo, S.Sn., M.Ds. / 0331037806 / 10607003

Anggota:

Jason Samuel Wangsaatmaja / 625210071

PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS TARUMANAGARA
JAKARTA
DESEMBER 2023

Halaman Pengesahan
Laporan Pengabdian kepada Masyarakat

1. Judul PKM : Penggunaan 10 Prinsip Ilustrasi Karakter dalam Merancang Karakter Monster
2. Nama Mitra PKM : SMA Kristen Kalam Kudus II, Jakarta
3. Ketua Tim Pelaksana
 - A. Nama dan Gelar : Budi Darmo, S.Sn., M.Ds.
 - B. NIDN/NIK : 0331037806 / 10607003
 - C. Jabatan/Gol. : Lektor
 - D. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 - E. Fakultas : Seni Rupa dan Desain
 - F. Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual
 - G. Alamat Kantor : Jl. Letjen S. Parman no. 1
 - H. Nomor HP/Tlp : 08158829825
4. Anggota Tim PKM
 - A. Jumlah Mahasiswa : 1 orang
 - B. Nama & NIM Mahasiswa 1 : Jason Samuel Wangsaatmaja, 625210071
 - C. Nama & NIM Mahasiswa 2 :
5. Lokasi Kegiatan Mitra : SMA Kristen Kalam Kudus II
 - A. Wilayah Mitra : Duri Kosambi, Cengkareng
 - B. Kabupaten/Kota : Jakarta Barat
 - C. Provinsi : Jakarta
6. Metode Pelaksanaan : Luring/~~Daring~~
7. Luaran yang dihasilkan : Hak Cipta Poster
8. Jangka Waktu Pelaksanaan : ~~Januari-Juni~~/Juli-Desember* (pilih salah satu)
9. Pendanaan : Rp. 3.000.000,-

Jakarta, 15 Desember 2023

Menyetujui,
Ketua LPPM

Ketua Pelaksana



Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D., P.E., M.ASCE.
NIK:10381047

Budi Darmo, S.Sn., M.Ds.
NIDN 0331037805

BAB I Pendahuluan

A. Analisis Situasi

Dunia industri kreatif di Indonesia saat ini membutuhkan perkembangan ilustrasi yang maju seiring dengan kemajuan teknologi bagi kaum gen Z. Namun, dalam hal penerapan berbagai gaya ilustrasi, gen Z membutuhkan beberapa pendidikan yang diperoleh melalui sekolah, yaitu pendidikan seni dan desain. Pendidikan seni rupa dan desain dapat diasah mulai dari tingkat menengah atas, sehingga meningkatkan kreativitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar. SMA Kristen Kalam Kudus II saat ini memasukkan kelas seni dan desain sebagai salah satu kegiatan ekstrakurikuler siswanya. Melalui kegiatan ekstrakurikuler ini lah, SMA Kristen Kalam Kudus II bekerja sama dengan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumangara dalam menyelenggarakan pelajaran seni dan desain dengan tujuan untuk meningkatkan kreatifitas dan kemampuan berpikir kritis. Salah satu tema yang dipelajari dalam bidang desain adalah bagaimana menggambar sebuah karakter monster. Dalam merancang karakter monster, penggunaan 10 prinsip ilustrasi karakter menjadi panduan utama bagi para peserta kegiatan. Prinsip-prinsip ini bukan hanya sekadar pedoman teknis, tetapi juga membentuk dasar kreatifitas dan pemahaman mendalam terhadap esensi karakter yang ingin diciptakan. Dengan menerapkan ke-10 prinsip ilustrasi karakter ini, peserta diharapkan dapat menciptakan karya ilustrasi karakter monster yang tidak hanya visual menarik, tetapi juga kaya akan makna dan karakter. Dengan demikian, kegiatan ekstrakurikuler ini tidak hanya menjadi wadah kreativitas, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang mendalam bagi para peserta.

B. Masalah Mitra

Pentingnya melatih kreativitas dan kemampuan berpikir kritis sejak usia dini sangat ditekankan, mengingat banyak anak yang terpaku pada salah satu gaya ilustrasi tertentu sehingga menyebabkan kemajuan gaya gambarnya menjadi terhambat. Banyak siswa yang jarang mengembangkan karakter-karakter yang dianggap tidak menarik seperti karakter monster padahal dalam dunia ilustrasi, karakter monster juga mendukung kemajuan perkembangan ilustrasi. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk memberikan pemahaman dan pengajaran mengenai kreativitas sejak dini tanpa mengurangi rasa bermain yang dimiliki oleh anak-anak. Dengan memperkenalkan 10 prinsip ilustrasi karakter dalam membuat karakter monster kepada siswa-siswi SMA Kristen Kalam Kudus II, diharapkan

dapat memicu kemampuan mereka dalam berpikir kreatif dan kritis dapat terasah, serta mungkin muncul minat yang lebih besar dalam bidang seni.

Bab II Pelaksanaan

A. Deskripsi kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 15 September 2023 oleh seorang dosen beserta mahasiswa. Dosen memaparkan materi mengenai 10 prinsip ilustrasi karakter yang digunakan dalam membuat karakter monster. Setelah pemaparan materi oleh dosen, kegiatan kemudian dilanjutkan oleh mahasiswa dengan membantu peserta didik dengan menerapkan 10 prinsip tersebut sehingga dapat menciptakan karakter monster yang diinginkan. Adapun materi pemaparan meliputi berikut:

1. 10 prinsip ilustrasi karakter
2. Pemanfaatannya dalam menggambarkan karakter monster
3. Tahapan membuat karakter monster

B. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan di SMA Kristen Kalam Kudus II pada 15 September 2023, dan dilaksanakan pada 13.30 - 15.30 WIB. Kegiatan ini diawali dengan pemaparan materi melalui dosen kepada siswa-siswi di SMA Kristen Kalam Kudus II mengenai 10 prinsip ilustrasi karakter dalam membuat karakter monster. Kemudian dilanjutkan dengan penerapan langsung oleh para siswa untuk membuat karakter monster yang disukai.



Materi Paparan mengenai 10 prinsip ilustrasi karakter kepada para siswa SMA Kristen

Kalam Kudus II

(Sumber: Budi Darmo, 2023)



Dosen dan Mahasiswa membantu para siswa SMA Kristen Kalam Kudus II dalam mengeluarkan imajinasi tentang pembuatan karakter monster

(Sumber: Budi Darmo, 2023)

C. Luaran

Luaran yang dihasilkan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat kali ini adalah Hak Cipta Poster berjudul: “Penggunaan 10 Prinsip Ilustrasi Karakter dalam Merancang Karakter Monster” dengan nomor sertifikat EC002023129150

Bab III Kesimpulan

Pengembangan ilustrasi harus diberikan kepada peserta didik sejak dini. Gaya ilustrasi yang adapun dapat menjadi alternatif-alternatif pilihan gaya sehingga para peserta didik dapat mengembangkan imajinasinya dalam membuat karakter jenis apapun. Dengan adanya penjelasan mengenai 10 prinsip ilustrasi karakter diharapkan dapat membantu para siswa dalam mengembangkan imajinasinya membentuk salah satu karakter yaitu karakter monster. Meskipun terbilang unik, namun karakter monster yang diciptakan dapat menjadi salah satu alternatif cara dalam mengembangkan kreatifitas.

Daftar Pustaka

Cleverley, S., Holowaty, L., Sipi, C. (2013). *Moshi Monsters: Character Encyclopedia*, DK Publishing.

Drawing, B. (2020). *How to Draw Monsters: Learn How to Draw Monsters*. Independently Published.

Hardie, E. (2016). *Monster High: Character Encyclopedia*. Dorling Kindersley Limited.

Mayer, K. (2014). *Monster High: Meet the Ghouls Character Guidebook*. Little, Brown Books for Young Readers.

Yoringa, H. (2021). *How to Draw Monster High: Figures Simple Anatomy, Characters, Forms Monster High a Fun Gift*. Independently Published.

LAMPIRAN

PERJANJIAN
PELAKSANAAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PROGRAM PKM100 PLUS 2023 – Periode 2
Nomor: PKM100Plus-2023-2-030-SPK-KLPPM/UNTAR/XI/2023

1. Pada hari Senin tanggal 13 bulan November Tahun 2023, yang bertanda tangan di bawah ini:

I Nama : Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D., P.E., M.ASCE.
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Universitas Tarumanagara

Selanjutnya disebut sebagai **Pihak Pertama.**

II Nama : Budi Darmo, S.Sn., M.Ds.
NIDN/NIDK : 0331037806
Fakultas : Fakultas Seni Rupa dan Desain

Bertindak untuk diri sendiri dan Anggota Tim Pengusul:

1. Nama : Jason Samuel Wangsaatmaja
NIM : 625210071
2. Nama : -
NIM : -
3. Nama : -
NIM : -

Selanjutnya disebut sebagai **Pihak Kedua.**

2. Pihak Pertama menugaskan Pihak Kedua untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat atas nama Universitas Tarumanagara dengan:

Judul kegiatan : Penggunaan 10 Prinsip Ilustrasi Karakter dalam Merancang Karakter Monster

Nama mitra : SMA Kristen Kalam Kudus II

Tanggal kegiatan : 15 September 2023

dengan biaya Rp3,000,000 (Tiga Juta Rupiah) dibebankan kepada anggaran Universitas Tarumanagara.

3. Lingkup pekerjaan dalam tugas ini adalah kegiatan sesuai dengan yang tertera dalam usulan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang diajukan oleh Pihak Kedua, dan telah disetujui oleh Pihak Pertama yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam surat tugas ini.

4. Pihak Kedua wajib menyerahkan laporan kegiatan dan luaran kegiatan selambat-lambatnya tanggal 31 Desember 2023, sesuai prosedur dan peraturan yang berlaku dengan format sesuai ketentuan.

Pihak Pertama



Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D., P.E., M.ASCE.

Pihak Kedua



Budi Darmo, S.Sn., M.Ds.

Lembaga

- Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Penjaminan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

Fakultas

- Ekonomi dan Bisnis
- Hukum
- Teknik
- Kedokteran
- Psikologi
- Teknologi Informasi
- Seni Rupa dan Desain
- Ilmu Komunikasi
- Program Pascasarjana

LET'S ROLL !



10 Principles of Character illustrations



LEARN MORE ABOUT CHARACTER DESIGN

BUDI DARMO, S.SN., M.DS.

Home

Settings

Restart



NO.1



Tell a Story

Stories are what spark our interest and help us become invested in a Character.
Think of film plots and games. We become intrigued by a characters story and personality traits and this also applies to illustration. Even the most simple stories make a character more relatable and memorable.



1. Tell a story!



Chris Ryniak



Mike Mac



Greg Abbott



Galit Weisberg



NO. 2



Shapes and lines

A lot of very successful Character designs are made up of simple shapes used very effectively. Each shape you choose has its own meaning attached to it. For example we see round shapes as soft and approachable and more angles shapes as dangerous and shady.

It's important to choose the right shape for the personality or story you are trying to create around a character. If you have an extremely friendly character which uses lots of jagged harsh lines and shapes the audience may not connect with the character the way you intended them to.



2.

Shapes and lines



CreatureBox



Sam Nassour



Piper Thibodeau
aka Crvotid-Creations



Greg Abbott



Chris Ryniak

Home

Settings

Restart



NO. 3



Silhouettes

As humans we have very clever eyes, we can immediately recognise familiar characters by just their silhouettes if they are well designed and use the right shapes and lines.

If you remove detail from your character and test it out as a silhouette and still looks recognisable that is usually a sign of a strong design



Home

Settings

Restart



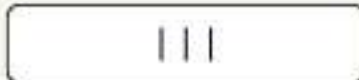
3.

Silhouettes

DO YOU RECOGNIZE THEM?



暂停中
Confession

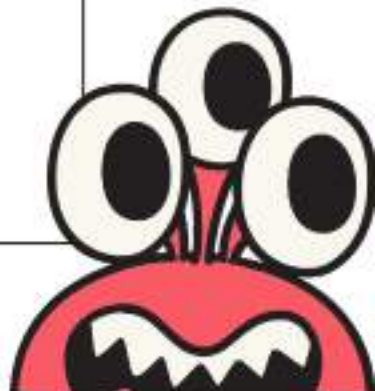


NO.4



Proportions and exaggeration

Using outrageous proportions or exaggerating the length and size of body parts, even with smaller details like fingers can really help to build the personality of your character. You can make them appear stronger or clumsy even more evil all through exaggerating features of their physical appearance.



4.

Proportions and Exaggeration



Home

Settings

Restart



NO. 5



Expression

The first thing we tend to look at when we look at a character is it's eyes. Real life human and animal eyes are full of expression and a good way to get an idea of what someone is thinking or feeling. So naturally we look to the eyes in an illustration.

Another good tip is to exaggerate an expression so it really comes across, have fun with how the character is feeling and don't make the audience work to hard.



5. Expression

EYES CAN EXPRESS ALL EMOTIONS



Alexandra Zutto



Sebastien Camrrubi



Drawkman



Nikolas Ilic

Home

Settings

Restart



NO. 6



Posture and stance

Thinking about the way a character is stood or how it holds itself is another way to communicate more about its personality and to help you to tell a story. You can make characters look strong, imposing, frightened, confused, angry etc just by considering their stance.



6.

Posture and stance



Panza Games



Maxime Mary



Nikolas Ilic



Max Grecke



Vincent Gallut



Home

Settings

Restart



NO.7



▼ Scale

Knowing the scale and size of a character is important and it can be hard to imagine the size of especially more abstract designs. This is where introducing other objects such as trees, houses or desks and plants can help us to understand how big the character is to these elements we are familiar with.



7. Scale



Greg Abbott



Nikolas Ilic



Chloe Batchelor



Aaron Martinez

Home

Settings

Restart



NO. 8



▼ Color

Using colour can help to set the mood of a character, it can make them look more serious or fun. Using the right shades for skin tone, fur, clothes etc also helps the viewer understand what kind of character they are looking at and even if it has a friendly or not so friendly personality.

Remember using a more fun, out there and unrealistic colour palette will make your character more fun and playful.



8.

Colors



Piper Thibodeau
aka Cryptid-Creations



Tanya Karpo



Drawkman



Leonard Furuberg

NO. 9



Shading

Shading can be as complex or as simple as you like. It really depends on how realistic or detailed you want a character to look.

You can really play with the style and final visual look of your character when you are thinking about shading. It's a way to introduce some tones/tints of the existing colours you have used and generally to put your own stamp or slant on a character design.

Using some sort of shading usually makes your work look more polished and professional. Have a really good look at how other illustrators go about it and try out a few different techniques.



9.

Shading

SHADING LOOSK
PROFESSIONAL



Aaron Martinez



Alexandra Zutto



Cronobreaker



Home

Settings

Restart



NO. 10



Texture

You don't always need to use texture in Character illustration , if you are going for a clean vector look it might be better to leave it off. However if you would like your illustration to feel more organic and natural introducing some texture might be the way to go. Again it's good to look at how others are using texture and trying out a few different effects in the Adobe applications to help develop the style of a character.



10. Texture



Home

Settings

Restart



THANKS FOR LEARNING!



SEE YOU
NEXT TIME!



PENGGUNAAN 10 PRINSIP ILUSTRASI KARAKTER DALAM MERANCANG KARAKTER MONSTER

BERCERITA

Cerita, baik dalam film, game, atau ilustrasi, menghidupkan karakter dengan ciri khas kepribadian, menciptakan daya tarik yang memikat dan tak terlupakan.

TEKSTUR

Penggunaan tekstur dalam ilustrasi karakter opsional, dapat memilih antara tampilan vektor bersih atau penambahan tekstur sesuai gaya dan inspirasi yang diinginkan.

SKALA

Pemahaman skala karakter dalam desain abstrak diperjelas dengan memasukkan objek referensi seperti pohon, rumah, atau meja untuk mengenali proporsi.

WARNA

Penggunaan warna dapat membantu mengatur mood suatu karakter, dapat membuatnya terlihat lebih serius atau menyenangkan.

SHADING

Menggunakan semacam bayangan biasanya membuat karya Anda terlihat lebih halus dan profesional. Benar-benar

POSTUR DAN PENDIRIAN KARAKTER

Cara karakter berdiri menyampaikan banyak tentang kepribadiannya dan kisahnya, memungkinkan ekspresi emosi seperti kekuatan, ketakutan, kebingungan, atau kemarahan.

2 BENTUK DAN GARIS

Pemilihan bentuk dalam desain karakter memegang peranan krusial, memastikan keselarasan antara visual dan kepribadian untuk menciptakan resonansi yang kuat dengan penonton.

4 PROPORSI DAN BERLEBIHAN

Eksaggerasi proporsi tubuh dan detail fisik kecil dapat secara dramatis memperkuat karakter dengan menciptakan kesan kekuatan, kekakuan, atau kejahatan yang lebih ekspresif.

EKSPRESI

Mata memegang peranan kunci dalam mengungkapkan pemikiran dan perasaan karakter dalam ilustrasi, dengan menekankan ekspresi secara berlebihan untuk daya tarik visual yang ceria.

SILUET

menghapus detail dari karakter Anda dan mengujinya sebagai siluet dan tetap terlihat mudah dikenali yang biasanya merupakan tanda desain yang kuat



SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002023129150, 11 Desember 2023

Pencipta

Nama : **Budi Darmo dan Jason Samuel Wangsaatmaja**
Alamat : Jl. Pluit Permai III No. 4, RT/RW 003/004, Kelurahan Pluit, Kecamatan Penjaringan, Kota Jakarta Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14450, Penjaringan, Jakarta Utara, DKI Jakarta, 14450
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Budi Darmo dan Jason Samuel Wangsaatmaja**
Alamat : Jl. Pluit Permai III No. 4, RT/RW 003/004, Kelurahan Pluit, Kecamatan Penjaringan, Kota Jakarta Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14450, Penjaringan, Jakarta Utara, DKI Jakarta, 14450
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Poster**
Judul Ciptaan : **Penggunaan 10 Prinsip Ilustrasi Karakter Dalam Merancang Karakter Monster**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 11 Desember 2023, di Jakarta
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000562105

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Anggoro Dasananto
NIP. 196412081991031002

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.