

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN *SHAPE LANGUAGE* PADA DESAIN KARAKTER DALAM FILM
ANIMASI “KATINEUNG”**



Disusun oleh
Gladys Hertriliana Buhori
NIM: 2000322033

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

2025

**PENERAPAN *SHAPE LANGUAGE* PADA DESAIN KARAKTER DALAM FILM
ANIMASI “KATINEUNG”**

LAPORAN TUGAS AKHIR
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Gladys Hertriliana Buhori
NIM: 2000322033

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

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

PENERAPAN *SHAPE LANGUAGE* PADA DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI "KATINEUNG"

Disusun oleh:
Gladys Hertriliana Buhori
2000322033

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 08 JAN 2025

Pembimbing I / Ketua Penguji



Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0018047206

Pembimbing II / Anggota Penguji



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

NIDN. 0022028702

Penguji Ahli / Anggota Penguji



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0023078811

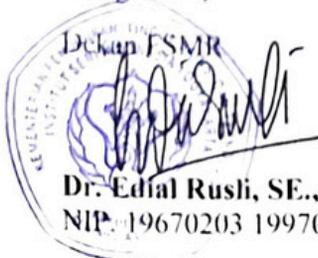
Koordinator Program Studi Animasi



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19880723 201903 2 009

Mengetahui,



Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1001

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 : **Gladys Hertriliana Buhori**
No. Induk Mahasiswa : **2000322033**
Judul Tugas Akhir : **Penerapan *Shape Language* Pada Desain Karakter Film Animasi “Katineung”**

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, 24 Januari 2025
Yang menyatakan,



Gladys Hertriliana Buhori
NIM. 2000322033

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

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

Nama : **Gladys Hertriliana Buhori**
No. Induk Mahasiswa : **2000322033**
Program Studi : **D-4 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 *SHAPE LANGUAGE* PADA DESAIN KARAKTER FILM
ANIMASI “KATINEUNG”**

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 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 saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, *24 Januari 2025*
Yang menyatakan,



C9AMX109719826

Gladys Hertriliana Buhori
NIM. 2000322033

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Penerapan *Shape Language* pada Desain Karakter Film Animasi *Katineung*” ini dengan tepat waktu. Penyusunan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Sarjana Terapan Animasi pada Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Berkat bantuan, dorongan, serta bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan hormat penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Keluarga yang mendukung penulis sampai menyelesaikan kegiatan perkuliahan;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan Program Studi Sarjana Terapan Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, M. Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
6. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Wakil Dekan I;
7. Oscar Samaratunga, S.E., M.Sn. selaku Wakil Dekan II;
8. A. Janu Haryono, S.Sn., M.Sn. selaku Wakil Dekan III;
9. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Televisi serta Dosen Wali;
10. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Prodi Animasi serta Dosen Penguji Ahli;
11. Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I;
12. Ika Yulianti, S.ST., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II;

13. Tim Proyek yang telah membantu pembuatan Film “Katineung”;
14. Seluruh teman-teman Prodi Animasi dari berbagai angkatan yang telah memberikan semangat;
15. Serta semua pihak yang telah membantu terciptanya Karya Tugas Akhir ini.

Semoga penulisan Tugas Akhir dan karya yang dihasilkan ini dapat menjadi inspirasi dan bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, ^{24 Januari 2021}

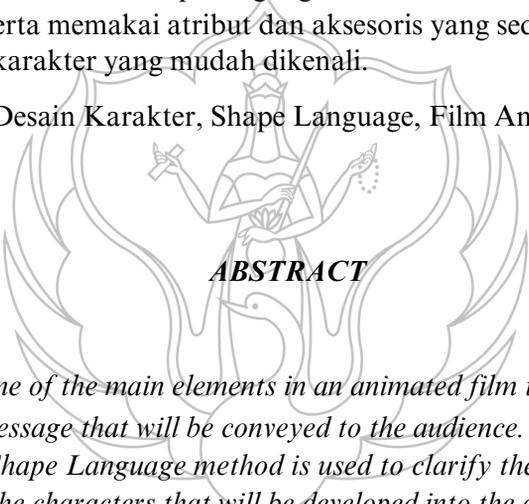


Gladys Hertriliana Buhori

ABSTRAK

Karakter adalah salah satu elemen utama yang ada di dalam film animasi yang memberikan cerita dan juga pesan yang akan disampaikan kepada penonton. Mendukung pembuatan karakter metode Shape Language digunakan untuk memperjelas watak, siluet serta sifat dari karakter yang akan dikembangkan menjadi film animasi “Katineung” bertujuan untuk menarik perhatian penonton remaja agar merasa lebih tertarik untuk mempelajari budaya aksara sunda. Pembuatan karakter desain ini memuat metode penciptaan yang diciptakan oleh Bryan Tillman untuk membuat karakter lebih berkesan. Melalui metode pembuatan karakter dengan metode Shape language karakter bisa memiliki bentuk yang unik dan berbeda serta memakai atribut dan aksesoris yang sederhana namun menonjolkan karakter yang mudah dikenali.

Kata Kunci : Desain Karakter, Shape Language, Film Animasi



ABSTRACT

Character is one of the main elements in an animated film that provides the story and also the message that will be conveyed to the audience. Supporting character creation, the Shape Language method is used to clarify the character, silhouette and nature of the characters that will be developed into the animated film "Katineung" with the aim of attracting the attention of teenage audiences so that they feel more interested in studying Sundanese script culture. This character design design contains the creation method created by Bryan Tillman to make the character more memorable. Through the character creation method using the Shape language method, characters can have unique and different shapes and use simple attributes and accessories but highlight characters that are easily recognized.

Keyword : Desain Karakter, Shape Language, Film Animasi



ARTBOOK

KATINEUNG CHARACTERS

GLADYS HERTRILIANA

BUHORI



Judul Tugas Akhir

**PENERAPAN *SHAPE LANGUAGE* PADA DESAIN
KARAKTER FILM ANIMASI “KATINEUNG”**

Mahasiswa

Gladys Hertriliana Buhori

NIM. 2000322033

Dosen Pembimbing 1

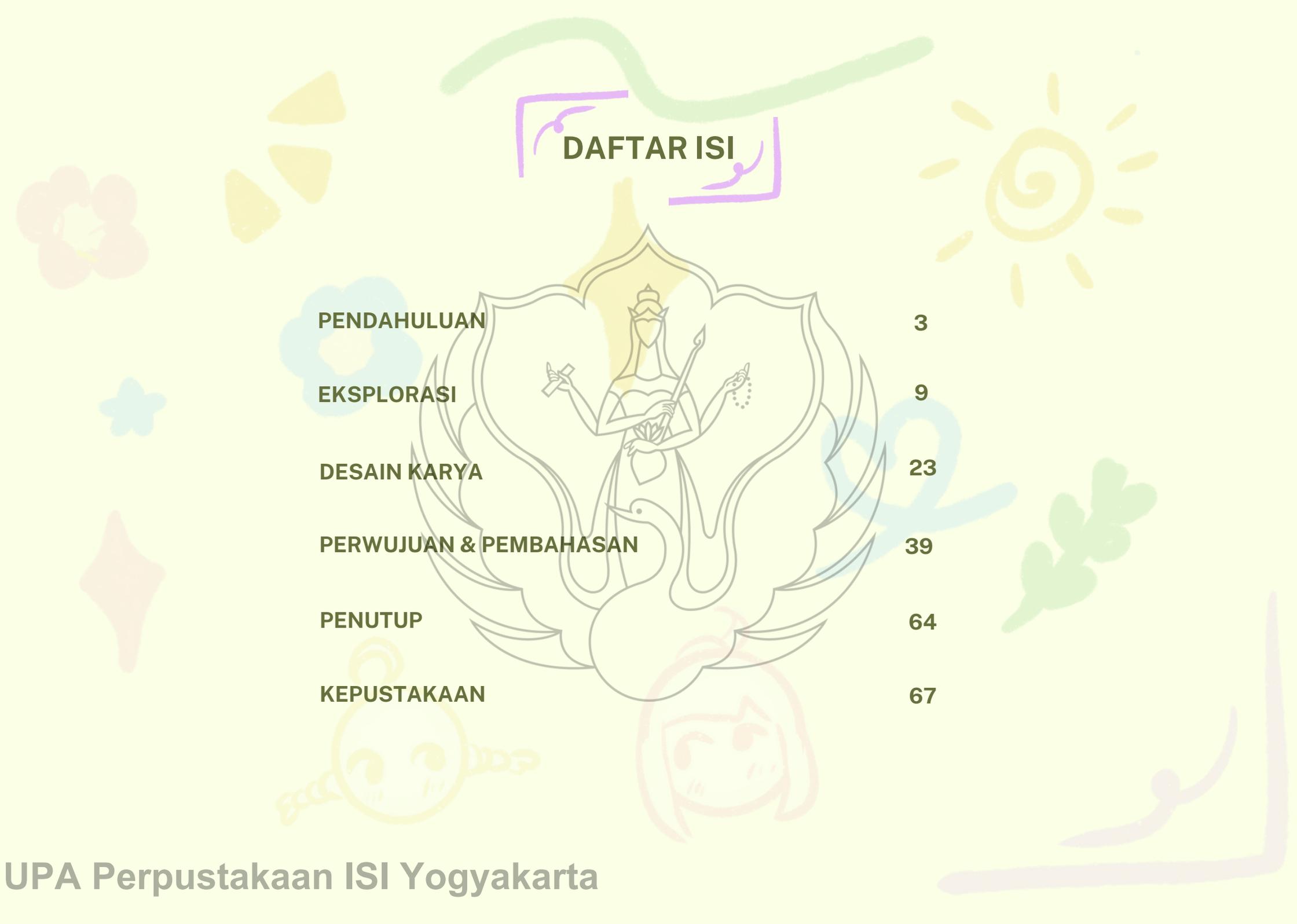
Mahendradewa Sumianto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197204181998021001

Dosen Pembimbing 2

Ika Yulianti, M.Sn.

NIP. 198702222019032106



DAFTAR ISI

PENDAHULUAN

3

EKSPLORASI

9

DESAIN KARYA

23

PERWUJUAN & PEMBAHASAN

39

PENUTUP

64

KEPUSTAKAAN

67

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Seiring perkembangan zaman Budaya Sunda terutama aksara, semakin terlupakan dan kurang dipelajari dengan efektif dan menarik. (Rahmah & Juhriah, 2021) mengatakan bahwa bentuk tanggap pemerintah untuk menjaga kelestarian tersebut ada dengan diadakannya kurikulum pembelajaran yang dilakukan oleh sekolah - sekolah di Jawa Barat. Namun, metodenya masih dengan cara mengajarkan secara pelafalan dan kurang ada media khusus untuk pembelajarannya. maka dari itu, dengan gambar serta suara metode multimedia yang bisa diterapkan membuat aksara sunda akan lebih mudah untuk dikenali dan menarik minat masyarakat terutama generasi masa kini (Sundari, 2016).

Aksara Swara

a =

e =

i =

o =

u =

e =

eu =

Bunyi Serapan

fa =

za =

xa =

va =

qa =

Rarangén

ɟ = fungsi i

v = fungsi e

ɰ = fungsi eu

ɲ = fungsi r

o = fungsi ng

Di atas

ɟ = fungsi u

ɰ = fungsi + ra

ɲ = fungsi + la

} Di bawah

Aksara Ngajagena

| | | |
|------|------|-------|
| ka = | ga = | nga = |
| ca = | ja = | nya = |
| ta = | da = | na = |
| pa = | ba = | ma = |
| ya = | ra = | la = |
| wa = | sa = | ha = |

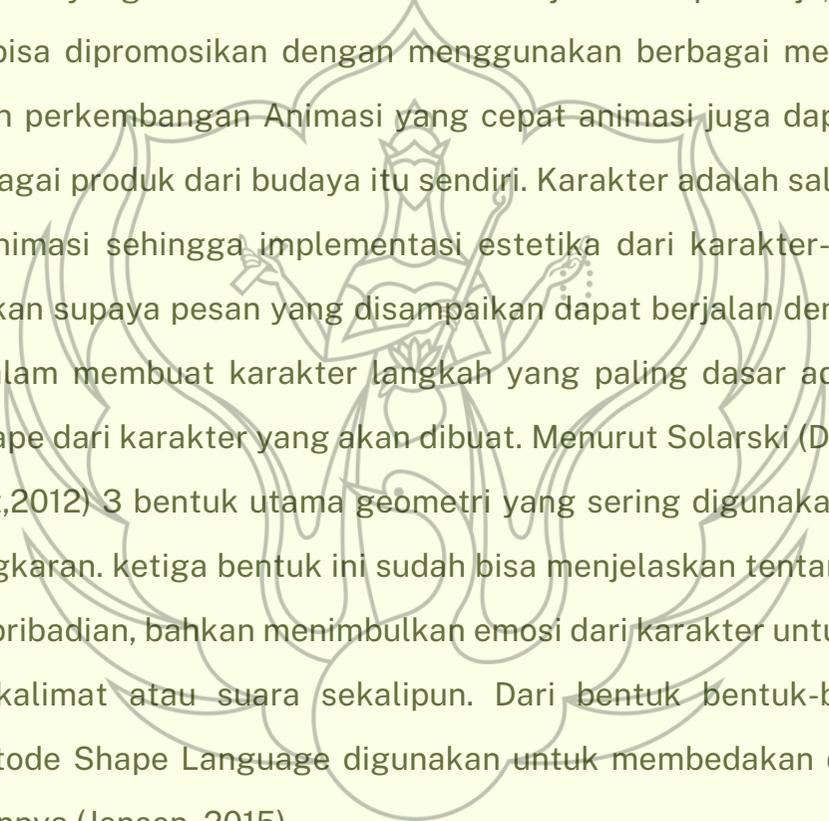
ɟ (di samping kiri) = fungsi é

ɟ (di samping kanan) = fungsi o

ɟ (kanan) = fungsi + ya

ɰ (kanan) = fungsi + h

ɲ (kanan) = fungsi pamaeh



Animasi sebagai salah satu produk multimedia yang sedang berkembang menjadi salah satu media hiburan yang mudah diakses dimana saja dan kapan saja, menurut Prakosa (2010) budaya bisa dipromosikan dengan menggunakan berbagai media salah satunya Animasi, dengan perkembangan Animasi yang cepat animasi juga dapat diakui sebagai budaya dan sebagai produk dari budaya itu sendiri. Karakter adalah salah satu daya tarik dalam media animasi sehingga implementasi estetika dari karakter-karakter tersebut harus diperhatikan supaya pesan yang disampaikan dapat berjalan dengan baik (Putra & Yasa, 2020) . Dalam membuat karakter langkah yang paling dasar adalah menentukan bentuk atau Shape dari karakter yang akan dibuat. Menurut Solarski (Drawing Basics and Video Game Art, 2012) 3 bentuk utama geometri yang sering digunakan adalah segitiga, persegi, dan lingkaran. ketiga bentuk ini sudah bisa menjelaskan tentang cerita dari film, menunjukkan kepribadian, bahkan menimbulkan emosi dari karakter untuk penonton tanpa menggunakan kalimat atau suara sekalipun. Dari bentuk bentuk-bentuk sederhana tersebutlah metode Shape Language digunakan untuk membedakan dari satu karakter dan karakter lainnya (Jensen, 2015).

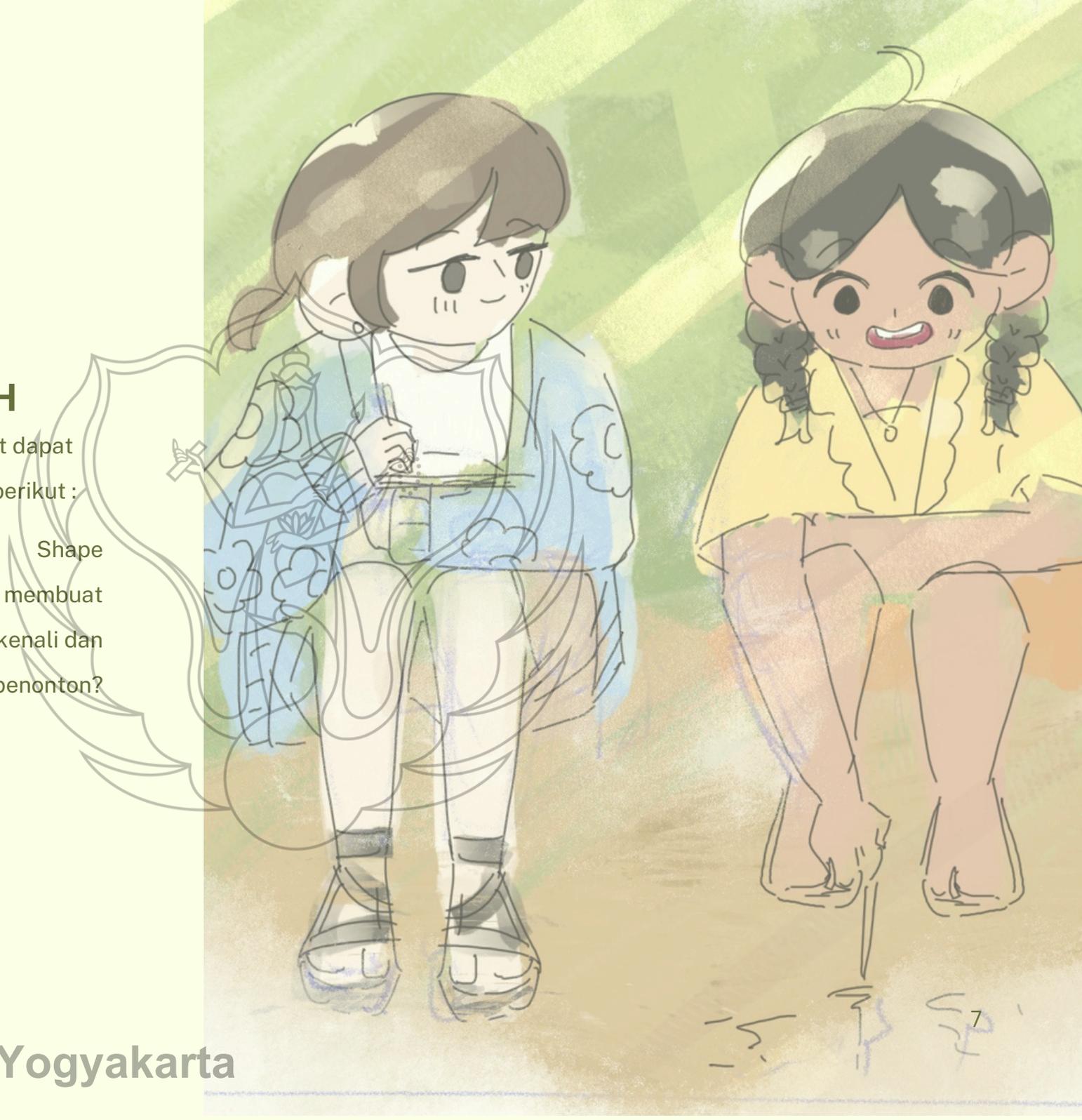


Animasi Pendek “Katineung” dibuat untuk menceritakan dan meningkatkan minat kembali kepada masyarakat terutama dari kalangan muda di daerah Jawa Barat untuk setidaknya tertarik mempelajari Aksara Sunda melalui media hiburan santai dan environment dalam film yang mengajak penonton bernostalgia pada kampung halaman bersama karakter “Karin” yang kembali ke masa lalu untuk mempelajari apa arti surat misterius yang dia dapatkan dari kamar Neneknya. Shape Language juga diterapkan pada desain agar penonton memiliki kesan pertama positif saat melihat karakter Karin, Lilis dan Nenek yang memiliki bentuk utama Lingkaran, dan dari bentuk tersebut diharapkan bisa menjadi acuan penonton untuk merasakan karakter menjadi lebih hidup.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

Bagaimana cara menerapkan Shape Language yang tepat untuk membuat karakter desain yang mudah dikenali dan diidentifikasi oleh penonton?



TUJUAN DAN MANFAAT



Tujuan dari pembuatan karakter dalam film animasi “Katineung” ini adalah menerapkan metode Shape Language pada karakter untuk memperjelas dan membedakan sifat dan watak karakter.

Manfaat penelitian *Shape Language* :

- Sebagai teknik mempermudah pendesainan karakter
- Membuat karakter menjadi mudah dikenali dari satu karakter dengan karakter lainnya

