

PENUTUP



KESIMPULAN

Kesimpulan dari laporan tugas akhir “Penerapan *Shape Language* pada desain karakter film animasi Katineung sebagai berikut :

- Setiap karakter memiliki bentuk yang unik dan berbeda
- Tidak hanya bentuk keseluruhan namun bentuk atribut dan aksesoris yang sederhana juga penting untuk menonjolkan karakter yang mudah dikenali.
- Secara keseluruhan karakter di rancang untuk menarik rasa empati (*relate*) dan nostalgia.

SARAN

Untuk merancang karakter yang memiliki gaya yang lebih kompleks disarankan untuk fokus pada siluet dan atribut yang akan mereka pakai, jangan sampai atribut sangat menyatu dengan tubuh karakter yang menyebabkan siluet ambigu.



TRAILER



KEPUSTAKAAN

IDS | BTEC. (2023). Apa itu Sketsa? Pengertian dan Fungsi Sketsa dalam Desain Grafis. Diakses 10 Januari 2025, dari International Design School.

Jensen, V. (2015). “*Character Shape and Visceral Response. : can a figure’s shape alone generate a reaction regarding it’s nature?*” , Högskolan i Skövde, Institutionen för informationsteknologi.

Jiang dkk. (2021). “*Nostalgia-Driven Design and Digitalization of Brandspokes-Characters for Generation Z*”, School of Humanities and Society Sciences Harbin Institute of Technology. Shenzhen, China. https://www.e3s-conferences.org/articles/e3sconf/pdf/2021/12/e3sconf_icerd2020_05063.pdf

Prakosa, Gatot. (2010). Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia, Jakarta : FFTV IKJ PRESS

Purnomo, W. & Andreas, W. (2013). Teknik Animasi 2D. Malang, Kementrian Pendidikan & Kebudayaan.

Putra, G. & Yasa, G. (2020). “*Estetika Karakter Animasi pada Media Komunikasi Sosial Dengan Kategori Audience Remaja*”, Institut Desain & Bisnis Bali. <https://ejournal.instiki.ac.id/index.php/jurnalbahasarupa/article/view/576>

Rall, Hannes (2018). Animation from Concept and Production, United States : CRC Press

Solarski, C. (2012), Drawing Basics and Video Game Art, United States : Watson-Guptill Publications.

Sundari, J. (2016). “Melestarikan Aksara Sunda dengan Aplikasi Multimedia”. Universitas Bina Sarana Informatika. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/evolusi/article/view/698/573>

Tillman, B. (2011). Creative Character Design. The Boulevard, Langford Lane, Kidlington, Oxford, OX5 1GB : Elsevier, Inc.

Werdini, H. & Puspaneli. (2023). “Pengembangan Media Moodboard Busana Pesta pada Mata Pelajaran Desain Busana oleh Siswa Kelas XI di SMK N 03 Payakumbuh”, Universitas Negeri Padang



BIODATA PENULIS



Gladys Hertriliana Buhori, disapa Gladys adalah mahasiswa jurusan Animasi yang senang mengeksplor *Artstyle* baru. menciptakan karakter juga menjadi salah satu keahlian yang sering dipakai, dari Karya tugas akhir inilah Gladys ingin menguji keterampilannya dalam membuat karakter baru yang diharapkan untuk disukai teman sebaya di khalayak umum.







**Program Studi Sarjana Terapan Animasi
Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
©2025**

