

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN ANTROPOMORFISASI PADA DESAIN KARAKTER
ALAS KAKI DI FILM ANIMASI 2D “FIRST STEP” UNTUK
MENDORONG KEPERCAYAAN DIRI REMAJA**



Disusun oleh
Mutiara Ayu Lestari
NIM: 2000295033

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

2025

**PENERAPAN ANTROPOMORFISASI PADA DESAIN KARAKTER
ALAS KAKI DI FILM ANIMASI 2D “FIRST STEP” UNTUK
MENDORONG KEPERCAYAAN DIRI REMAJA**

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Mutiara Ayu Lestari
NIM: 2000295033

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

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

**PENERAPAN ANTROPOMORFISASI PADA DESAIN KARAKTER
ALAS KAKI DI FILM ANIMASI 2D "FIRST STEP" UNTUK
MENDORONG KEPERCAYAAN DIRI REMAJA**

Disusun oleh:
Mutiara Ayu Lestari
2000295033

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 ...07... JAN 2025.....

Pembimbing I / Ketua Penguji


Agnes Karina Pritha Atmani, S.T., M.T.I.
NIDN. 0023017613

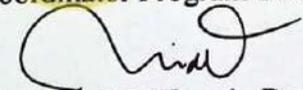
Pembimbing II / Anggota Penguji


Agni Saraswati, S.Sn., M.A.
NIDN. 0030118903

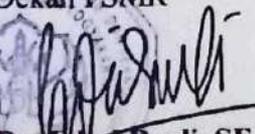
Penguji Ahli / Anggota Penguji


Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIDN. 0029057506

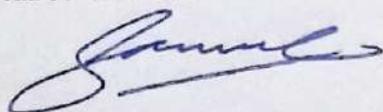
Koordinator Program Studi Animasi


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

Mengetahui,
Dekan FSMR


Dr. Eural 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 : Mutiara Ayu Lestari
No. Induk Mahasiswa : 2000295033
Judul Tugas Akhir : **Penerapan Antropomorfisasi pada Desain Karakter Alas Kaki di Film Animasi 2D "FIRST STEP" untuk Mendorong Kepercayaan Diri Remaja**

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 2020

Yang menyatakan,



Mutiara Ayu Lestari

NIM. 2000295033

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

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

Nama : **Mutiara Ayu Lestari**
No. Induk Mahasiswa : **2000295033**
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 ANTROPOMORFISASI PADA DESAIN KARAKTER
ALAS KAKI DI FILM ANIMASI 2D "FIRST STEP" UNTUK
MENDORONG KEPERCAYAAN DIRI REMAJA**

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 2021
Yang menyatakan,



Mutiara Ayu Lestari
NIM. 2000295033

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga mampu menyelesaikan Tugas Akhir berjudul, PENERAPAN ANTROPOMORFISASI PADA DESAIN KARAKTER ALAS KAKI DI FILM ANIMASI 2D "FIRST STEP" UNTUK MENDORONG KEPERCAYAAN DIRI REMAJA, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di program studi D-4 Animasi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir ini tidak dapat terwujud dengan baik tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
2. Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn. selaku Dekan FSMR;
3. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Televisi;
4. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Animasi;
5. Agnes Karina Pritha Atmani, S.T., M.T.I. selaku Dosen Pembimbing I;
6. Agni Saraswati, S.Sn., M.A. selaku Dosen Pembimbing II;
7. Andri Nur Patrio, M.Sn. selaku Dosen Penguji Ahli;
8. Kedua orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan dukungan dan doa serta semangat dari awal hingga akhir perkuliahan.
9. Seluruh teman-teman Prodi D-4 Animasi yang telah mendukung serta membantu.

Tentunya masih terdapat kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang membangun di kemudian hari. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 24 Januari 2021



Mutiara Ayu Lestari

NIM. 2000295033

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
ABSTRAK	viii
I. PENDAHULUAN	3
A. Latar Belakang	4
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat	7
II. EKSPLORASI	9
A. Ide Karya	10
B. Tinjauan Karya	11
C. Landasan Teori	12
III. DESAIN KARYA	15
A. Khalayak Sasaran	16
B. Identitas film	17
1. Premis	18
2. Logline	18
3. Sinopsis	18
4. Storyline	19
C. Konsep kreatif	21
1. Desain Karakter	23
2. World Building	47
3. Storyboard	50
D. Perwujudan	
1. Animate	52
2. Clean Up And Coloring	53
3. Background	54
4. Compositing	58
E. Indikator Capaian	61
V. PENUTUP	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	62
KEPUSTAKAAN	63
BIODATA PENULIS	64
TIM PRODUKSI	65

ABSTRAK

Penulisan ini membahas tentang penerapan antropomorfisme yaitu pemberian sifat dan karakter kepada benda mati, hewan, dan tumbuhan pada desain karakter. Desain karakter salah satu peran penting dalam sebuah film untuk menarik perhatian audiens sehingga perlu dibuat yang unik dan menarik. Film animasi 2D “*FIRST STEP*” menerapkan antropomorfisasi untuk menciptakan sebuah karakter yang unik dengan pendekatan model ADDIE yang bertujuan memberikan pesan moral mengenai kepercayaan diri kepada remaja. Dengan menggunakan antropomorfisasi dalam desain karakter *FIRST STEP*, penelitian ini mendapat hasil bahwa penokohan karakter dari segi desain karakter, pewarnaan, dan dialog adalah faktor utama sebuah karakter disukai dan pesan moral yang diselipkan dapat tersampaikan kepada audiens.

Kata kunci: antropomorfisasi, desain karakter, penokohan, animasi



A cartoon illustration featuring various shoes and boots. On the left, a brown shoe with a red strap and a black sole is shown. In the center, the title 'FIRST STEP' is written in large, colorful, bubbly letters with white outlines. On the right, a large orange boot with a yellow sole and a black shoe with white laces are visible. The background is a simple grey floor and dark wall.

FIRST STEP

ARTBOOK

-MUTIARA AYU LESTARI

PENERAPAN ANTROPOMORFISASI PADA DESAIN KARAKTER ALAS KAKI DI FILM ANIMASI 2D “FIRST STEP” UNTUK MENDORONG KEPERCAYAAN DIRI REMAJA

Mutiara Ayu Lestari
NIM : 2000295033

PEMBIMBING I

Agnes Karina Pritha Atmani, S.T., M.T.I.
NIP: 19760123 2009122003

PEMBIMBING II

Agni Saraswati, S.Sn., M.A.
NIP: 198911302019032018





FIRST STEP

The text 'FIRST STEP' is rendered in a playful, bubbly font. Each letter is filled with a different color and texture: 'F' is orange with a wood-grain pattern; 'I' is yellow with a wood-grain pattern; 'R' is black with a white interior and a red 'R' logo; 'S' is green with a wood-grain pattern; 'T' is blue with a wood-grain pattern; the first 'E' is dark grey with a wood-grain pattern; 'S' is green with a wood-grain pattern; 'T' is blue with a wood-grain pattern; 'E' is purple with a wood-grain pattern; and 'P' is pink with a wood-grain pattern. The letters are set against a white, cloud-like background. In the center, there is a faint watermark of a building with a spire and a bird, likely a logo for the library mentioned in the footer. The entire graphic is surrounded by white dashed lines on a dark red background.





PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Dalam pembuatan karakter film animasi yang menarik dapat dimulai dari mendesain karakter yang mudah diingat, unik dan menarik bagi penonton. Prinsip penting ketiga dari pengembangan karakter: Untuk mencapai ikatan emosional antara karakter dan penonton, sangat penting untuk membekali karakter dengan sifat, latar belakang pribadi, motif, kepercayaan, dan nilai yang meyakinkan dan dapat dipercaya. (Wibowo, 2024).

Film animasi 2D "FIRST STEP" ini menggunakan teknik sekaligus konsep Antropomorfisasi pada pembuatan desain karakter. Antropomorfisme diartikan sebagai kecenderungan untuk menilai bahwa obyek bukan manusia memiliki karakteristik, motivasi, intensi, dan emosi seperti manusia (Epley, Waytz, dan Cacioppo, 2007). Oleh karena itu, film animasi 2D "FIRST STEP" menggunakan antropomorfisasi benda mati yaitu alas kaki. Hal ini memberikan simbol langkah kaki awal seseorang untuk mulai keluar dari rasa takut dan tidak percaya diri. Alas kaki memiliki filosofi yang menarik seperti pada lirik lagu "Sepatu" milik Tulus yaitu "Bergerak karna kaki manusia". Hal ini digambarkan pada film ini yang menceritakan sebuah sandal rumah yang terkekang dalam sebuah apartemen karena si pemilik hanya menggunakannya saat di dalam apartemen dan terdapat beberapa karakter alas kaki lainnya yang hanya bergerak mengikuti si pemilik saja sesuai tempat dan fungsinya.

Pemberian judul "FIRST STEP" pada film ini memiliki arti langkah awal atau pertama di mana semua hal perlu melakukan langkah awal untuk memulainya. Hal ini bertujuan memberikan pesan moral kepada remaja yang masih labil, takut, tidak percaya diri untuk mengambil keputusan dalam kehidupan.

Usia remaja adalah awal dimulainya perubahan fisik, emosi dan psikologis. Setelah terjadi pandemi Covid-19 banyak muncul remaja yang merasa cemas karena tidak percaya diri dan tidak bersemangat untuk melakukan aktivitas. Hal ini menyebabkan mereka enggan keluar dari zona nyaman dan zona ketakutan. Kondisi ini akhirnya berimplikasi pada terhambatnya kesuksesan yang diraih. Faktor pengaruh lingkungan sekitar seperti teman, orang tua dan media sosial memicu timbulnya krisis kepercayaan diri remaja (Muhajir, M., 2021).

Menurut survey I-NHMS pada tahun 2022 memaparkan jika gangguan kecemasan pada remaja mencapai 4%. Gangguan kecemasan menjadi salah satu gangguan mental tertinggi pada remaja dibandingkan gangguan mental lainnya,

RUMUSAN MASALAH

- Bagaimana konsep Antropomorfisasi diterapkan dalam desain karakter alas kaki pada film animasi 2D "FIRST STEP"?
- Mengapa karakteristik desain karakter alas kaki dapat mendukung penokohan dan narasi dalam film animasi 2D "FIRST STEP"?

TUJUAN

- Menerapkan Antropomorfisasi atau sifat dan perilaku manusia pada desain karakter alas kaki dalam film animasi 2D "FIRST STEP"
- Film animasi 2D "FIRST STEP" sebagai upaya representasi rasa percaya diri remaja.

MANFAAT

- Konsep antropomorfisasi menjadi dikenal melalui film animasi 2D "FIRST STEP"
- Penokohan dengan antropomorfisasi desain karakter dapat memperkuat pemberian pesan moral.
- Sebagai media sosialisasi bagi penonton untuk lebih percaya diri dalam mengambil keputusan.
- Dapat menjadi referensi penelitian berikutnya mengenai sosialisasi peningkatan kepercayaan diri remaja melalui film animasi.



