

TUGAS AKHIR

PENERAPAN KONSEP ANTROPOMORFISME HEWAN PADA DESAIN KARAKTER DAN PENGARUHNYA TERHADAP *WORLD BUILDING* DALAM FILM ANIMASI 2 DIMENSI “RABBIT AND THE NIGHT MARKET”



Disusun oleh
Armansyah Danuarta Bimantara
NIM: 2100351033

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

2025

**PENERAPAN KONSEP ANTROPOMORFISME HEWAN PADA DESAIN KARAKTER
DAN PENGARUHNYA TERHADAP *WORLD BUILDING* DALAM FILM
ANIMASI 2 DIMENSI “RABBIT AND THE NIGHT MARKET”**

LAPORAN TUGAS AKHIR

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



Disusun oleh
Armansyah Danuarta Bimantara
NIM: 2100351033

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

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

**PENERAPAN KONSEP ANTROPOMORFISME HEWAN
PADA DESAIN KARAKTER DAN PENGARUHNYA
TERHADAP *WORLDBUILDING* DALAM FILM
ANIMASI 2 DIMENSI “RABBIT AND THE NIGHT MARKET”**

Disusun oleh:

Armansyah Danuarta Bimantara
2100351033

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 **05 JUN 2025**

Pembimbing I / Ketua Penguji



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0023078811

Pembimbing II / Anggota Penguji



Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0020058709

Penguji Ahli / Anggota Penguji



Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.
NIDN. 0022028702

Koordinator Program Studi Animasi



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19880723 201903 2009

Mengetahui,
Dekan FSMR



Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1001

Ketua Jurusan Televisi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP. 19801016 200501 1001

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Armansyah Danuarta Bimantara**
No. Induk Mahasiswa : **2100351033**
Judul Tugas Akhir : **PENERAPAN KONSEP ANTROPOMORFISME
HEWAN PADA DESAIN KARAKTER DAN
PENGARUHNYA TERHADAP
WORLDBUILDING DALAM FILM ANIMASI 2
DIMENSI RABBIT AND THE NIGHT MARKET**

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, 16 Juni 2025
Yang menyatakan,



Armansyah Danuarta Bimantara
NIM. 2100351033

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

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

Nama : Armansyah Danuarta Bimantara
No. Induk Mahasiswa : 2100351033
Program Studi : Sarjana Terapan 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 KONSEP ANTROPOMORFISME HEWAN PADA DESAIN
KARAKTER DAN PENGARUHNYA TERHADAP WORLDBUILDING
DALAM FILM ANIMASI 2 DIMENSI RABBIT AND THE NIGHT MARKET**

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, 16 Juni 2025
Yang menyatakan,



Armansyah Danuarta Bimantara
NIM. 2100351033

HALAMAN PERSEMBAHAN

Untuk Kedua Orang Tua ku. Bapak, Almarhum Ramang Ruhendi yang tak sempat melihat aku sampai di titik ini, tapi setiap langkahku adalah gema dari nasihat dan kasihmu yang tertanam dalam. Meski ragamu telah tenang di sisi-Nya sejak semester empat, hatiku masih menjadikanmu rumah tempat segala doa bermuara. **Ibu, Ati Purwati** yang tengah berjuang melawan sakitnya namun tetap memilih berdiri, menjadi pelindung, menjadi cahaya, menjadi alasan mengapa aku tidak boleh menyerah. Setiap detak jantung Ibu adalah kekuatan yang mengalir dalam naskah ini, dan aku ingin dunia tahu bahwa keberhasilanku adalah cermin dari cinta Ibu yang tak pernah pudar.

Untuk kakak-kakakku dan adik-adikku tercinta, kalian adalah pelindung dan teman seperjalanan. Dalam diam, kalian menjadi sandaran kala beban dunia terasa tak tertahan. Tanpa peluk, tanpa kata berlebihan, tapi selalu ada dan itu lebih dari cukup. Kalian tidak hanya mendampingi, tapi menyelamatkan.

Untuk sahabat-sahabatku: Zainadin dan Aziz, yang berjalan bersamaku di hari-hari panjang penuh lelah, yang setia menyaksikan jatuh bangunku dengan kesabaran luar biasa yang tak lelah berbagi waktu dan tenaga, menjadi tempatku bertanya, berbagi rasa, dan menemukan kembali arah. **Dan teristimewa untuk Dimas dan Rury** yang juga setia menyaksikan jatuh bangunku dengan kesabaran luar biasa yang tak lelah berbagi waktu dan tenaga, menjadi tempatku bertanya, berbagi rasa, dan menemukan kembali arah. kalian berdua adalah jangkar ketika aku hampir tenggelam. Dimas, rekan seperjuangan dalam proyek ini, kamu bukan hanya teman kerja, tapi pendorong utama keberanianku. Kalau aku sampai di sini, itu karena kamu tidak membiarkanku menyerah. Rury, kamu adalah pelipur lara di tengah badai, kamu tidak pernah pergi, tidak pernah hilang, selalu hadir dengan semangat yang menyala. Di saat pikiranku kusut, kamu hadir seperti matahari pagi hangat dan menenangkan.

Untuk Ibu Nian, Ibu Ika, dan Ibu Nissa, yang bukan hanya mengajar, tapi mempercayai dan membuka pintu untukku. Kalian melihat potensi dalam diriku, bahkan ketika aku sendiri masih ragu. Proyek demi proyek yang kalian berikan bukan hanya bantuan, tapi juga bentuk keyakinan. Lalu takdir mempertemukan kita kembali di tugas akhir ini dengan Ibu Nian dan Ibu Nissa sebagai pembimbing, dan Ibu Ika sebagai penguji. Entah kebetulan atau garis yang digariskan Tuhan, tapi bagi saya, itu adalah anugerah.

Untuk WARA Creative Studio, rumah tempat aku diberi kesempatan untuk terus melangkah. Di saat aku hampir terhenti karena keterbatasan, kalian hadir dan mempercayai: **Mas Andi, Mas Rora, Mbak Nur, dan Mbak Ica** berkat kalian, aku punya ruang untuk melanjutkan kuliah, punya alat untuk menyelesaikan tugas akhir ini, dan yang paling penting: punya keyakinan bahwa aku bisa.

Untuk semua yang pernah percaya padaku, walau hanya sedikit. Untuk kalian yang hadir, ketika dunia mulai terasa berat. Kalian bukan hanya bagian dari perjalanan ini. Kalian adalah alas dari setiap pijakan langkahku. Karya ini adalah persembahan tulus dari seorang anak, saudara, sahabat, dan murid yang berhasil sampai di titik ini bukan karena kekuatannya sendiri, tapi karena cinta dari kalian semua.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat, kekuatan, dan kasih-Nya yang tak terhingga, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul *"Penerapan Konsep Antropomorfisme Hewan Pada Desain Karakter dan Pengaruhnya Terhadap World Building dalam Film Animasi 2 Dimensi 'Rabbit and The Night Market'"*.

Laporan ini merupakan penanda dari perjalanan panjang yang penuh tantangan, keraguan, air mata, dan juga cinta. Saya tidak pernah membayangkan akan sampai di titik ini, namun setiap orang baik yang hadir di sepanjang perjalanan saya telah menjadi jembatan, cahaya, dan penopang yang menguatkan langkah saya untuk terus maju.

Dengan penuh rasa syukur dan terima kasih yang tulus, saya persembahkan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. **Kedua orang tua saya**, Almarhum Ramang Ruhendi dan Ibu Ati Purwati, yang menjadi sumber kekuatan terbesar dalam hidup saya. Bapak, meski telah berpulang saat saya masih berjuang di semester empat, doamu terasa tak pernah putus. Ibu, yang hingga kini masih berjuang dengan kondisi kesehatannya, adalah sosok luar biasa yang tanpa lelah menyemangati saya untuk terus melangkah.
2. **Institut Seni Indonesia Yogyakarta**, tempat saya ditempa, tumbuh, dan menemukan arah dalam berkarya.
3. **Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.**, selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, atas arahnya dalam mendukung proses pendidikan dan karya ini.
4. **Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.**, selaku Ketua Jurusan Televisi, atas bimbingannya selama masa perkuliahan dan penyusunan tugas akhir ini.
5. **Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.**, selaku Koordinator Program Studi Animasi sekaligus selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan dukungan dan arahan dalam setiap tahap perkembangan akademik saya.
6. **Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn.**, selaku Dosen Pembimbing II, yang turut mendampingi proses saya dalam menata alur pemikiran, visual, dan gagasan dalam karya tugas akhir ini.
7. **Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.**, selaku Dosen Penguji Ahli, yang telah memberikan banyak masukan berharga dan menjadi bagian dari proses penting dalam penyelesaian karya ini.

8. **WARA Creative Studio** – Mas Andi, Mas Rora, Mbak Nur, dan Mbak Ica, yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan saya, tidak hanya secara profesional, tetapi juga secara pribadi. Kebaikan kalian telah membuka jalan dan memberi saya ruang untuk melanjutkan studi ini.
9. **Teman-teman Animasi ISI Yogyakarta**, yang tak henti memberi dukungan, canda, dan semangat selama proses pengerjaan tugas akhir ini.

Saya menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, saya membuka diri terhadap segala saran dan kritik yang membangun demi pengembangan diri dan karya di masa yang akan datang.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat serta menjadi kontribusi kecil saya dalam pengembangan dunia animasi di Indonesia.

Yogyakarta, 15 Juni 2025



Armansyah Danuarta Bimantara

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	2
A. LATAR BELAKANG.....	3
B. RUMUSAN MASALAH	5
C. TUJUAN DAN MANFAAT	5
BAB II EKSPLORASI.....	6
A. IDE DAN KONSEP KARYA.....	7
B. TINJAUAN KARYA	9
C. TINJAUAN PUSTAKA	11
D. LANDASAN TEORI	13
BAB III METODOLOGI	17
A. <i>ANALYSIS</i>	20
B. <i>DESIGN</i>	20
C. <i>DEVELOPMENT</i>	20
D. IMPLEMENTATION	21
E. <i>EVALUATION</i>	21
BAB IV PERWUJUDAN KARYA	22
A. PERWUJUDAN.....	23
B. PEMBAHASAN	53
BAB V PENUTUP.....	117
A. Kesimpulan	118
B. Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA.....	120
LAMPIRAN	121

ABSTRAK

Film animasi merupakan media ekspresif yang mampu menyampaikan pesan moral dan sosial melalui pendekatan visual yang kuat. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan konsep antropomorfisme hewan pada desain karakter, serta menganalisis pengaruhnya terhadap world building dalam film animasi 2D "Rabbit and The Night Market". Metode yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dengan pendekatan studi literatur, diskusi kelompok terbuka (FGD), dan observasi lapangan. Isu utama yang diangkat adalah mengenai dinamika emosi remaja dalam menghadapi keretakan hubungan keluarga. Dari isu tersebut dikembangkan desain karakter hewan yang merepresentasikan sifat manusiawi, serta dunia fiktif yang logis dan mendukung narasi karakter. Proses validasi dilakukan melalui FGD dengan praktisi dan publik, serta pengamatan langsung ke lingkungan alami untuk memperkuat logika visual dunia hewan antropomorfik. Hasil dari perancangan menunjukkan bahwa konsep antropomorfisme hewan mampu membentuk karakter yang ekspresif sekaligus menyatu dengan lingkungan tempat tinggalnya. Integrasi antara karakter, properti, dan latar visual memberikan pengalaman cerita yang kohesif dan imersif, serta efektif dalam menyampaikan nilai-nilai emosional kepada audiens.

Kata Kunci: animasi 2D, antropomorfisme, desain karakter, world building.

ABSTRACT

Animated films are an expressive medium capable of conveying moral and social messages through strong visual storytelling. This research aims to apply the concept of animal anthropomorphism in character design and analyze its influence on world building in the 2D animated film "Rabbit and The Night Market." The research method adopts the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), utilizing literature studies, focus group discussions (FGD), and field observations. The central issue explored in this project revolves around the emotional struggles of adolescents dealing with fractured family relationships. From this theme, animal characters were designed to embody human traits, alongside a fictional world built with visual logic that supports the characters' narratives. The validation process was carried out through FGDs with practitioners and the public, as well as direct observation of natural environments to reinforce the visual logic of the anthropomorphic animal world. The design outcome shows that the application of animal anthropomorphism effectively shapes expressive characters that blend seamlessly with their environments. The integration of characters, props, and visual backgrounds creates a cohesive and immersive storytelling experience, and effectively communicates emotional values to the audience.

Keywords: 2D animation, anthropomorphism, character design, world building.



THE ART OF **Rabbit** And The **Night Market**

ARMANSYAH DANUARTA BIMANTARA







JUDUL TUGAS AKHIR

PENERAPAN KONSEP ANTROPOMORFISME HEWAN PADA DESAIN KARAKTER DAN PENGARUHNYA TERHADAP WORLD BUILDING DALAM FILM ANIMASI 2 DIMENSI “RABBIT AND THE NIGHT MARKET”

MAHASISWA

Armansyah Danuarta Bimantara
2100351033

DOSEN PEMBIMBING I

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

DOSEN PEMBIMBING II

Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn.
NIP 19870520 201903 2 015

DAFTAR ISI

ABSTRAK	1
----------------	---

BAB 1 PENDAHULUAN	2
--------------------------	---

A. LATAR BELAKANG	3
B. RUMUSAN MASALAH	5
C. TUJUAN & MANFAAT	5

BAB 2 EKSPLORASI	6
-------------------------	---

A. IDE KARYA	7
B. TINJAUAN KARYA	9
C. TINJAUAN PUSTAKA	11
D. LANDASAN TEORI	13

BAB 3 METODOLOGI	17
-------------------------	----

A. ANALYSIS	20
B. DESIGN	20
C. DEVELOPMENT	20
D. IMPLEMENTATION	21
E. EVALUATION	21

BAB 4 PERWUJUDAN KARYA	22
-------------------------------	----

A. PERWUJUDAN	23
1. PRA-PRODUKSI	24
2. PRODUKSI	42
3. PASCA-PRODUKSI	48
B. PEMBAHASAN	53

BAB 5 PENUTUP	117
----------------------	-----

A. KESIMPULAN	118
B. SARAN	119

DAFTAR PUSTAKA	120
-----------------------	-----

LAMPIRAN	121
-----------------	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Referensi Tinjauan Karya (Pinterest)...7	Gambar 4.7 <i>Camera Compose</i> ...50
Gambar 2.2 Film Kungfu Panda (Pinterest)...9	Gambar 4.8 Penambahan efek visual...51
Gambar 2.3 Film a Bugs Life (Pinterest)...10	Gambar 4.9 <i>Timeline editing</i> ...52
Gambar 2.4 Antropomorfisme Hewan (karya Darien)...13	Gambar 4.10 Profil Artikude (Instagram)...65
Gambar 2.5 Desain Karakter (Derek Laufman)...14	Gambar 4.11 Dokumentasi <i>FGD</i> (Tiktok)...66
Gambar 2.6 Konsep Properti (Pinterest)...15	Gambar 4.12 Dokumentasi Observasi Dieng...67
Gambar 2.7 Konsep Bangunan (Pinterest)...16	Gambar 4.13 Dokumentasi Observasi Pegunungan Dieng...68
Gambar 3.1 Struktur ADDIE...18	Gambar 4.14 Dokumentasi Observasi Telaga Warna...69
Gambar 4.1 Script RANTM...25	Gambar 4.15 Dokumentasi Observasi Telaga Warna...70
Gambar 4.2 Target Audiens (Pinterest)...27	Gambar 4.16 Dokumentasi Observasi Pasar Malam...71
Gambar 4.3 Contoh <i>Moodboard</i> (Pinterest)...28	Gambar 4.17 Dokumentasi Observasi Animalium - BRIN...72
Gambar 4.4 <i>Time chart</i> ...46	Gambar 4.18 Dokumentasi Observasi Animalium - BRIN...73
Gambar 4.5 <i>Coloring</i> ...47	Gambar 4.19 Latar belakang Responden...111
Gambar 4.6 <i>Layer Compose</i> ...49	Gambar 4.20 Dokumentasi Survey Offline Responden...113

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Kuesioner...115

ABSTRAK

Film animasi merupakan media ekspresif yang mampu menyampaikan pesan moral dan sosial melalui pendekatan visual yang kuat. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan konsep antropomorfisme hewan pada desain karakter, serta menganalisis pengaruhnya terhadap *world building* dalam film animasi 2D “Rabbit and The Night Market”. Metode yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dengan pendekatan studi literatur, diskusi kelompok terbuka (FGD), dan observasi lapangan.

Isu utama yang diangkat adalah mengenai dinamika emosi remaja dalam menghadapi keretakan hubungan keluarga. Dari isu tersebut dikembangkan desain karakter hewan yang merepresentasikan sifat manusiawi, serta dunia fiktif yang logis dan mendukung narasi karakter. Proses validasi dilakukan melalui FGD dengan praktisi dan publik, serta pengamatan langsung ke lingkungan alami untuk memperkuat logika visual dunia hewan antropomorfik.

Hasil dari perancangan menunjukkan bahwa konsep antropomorfisme hewan mampu membentuk karakter yang ekspresif sekaligus menyatu dengan lingkungan tempat tinggalnya. Integrasi antara karakter, properti, dan latar visual memberikan pengalaman cerita yang kohesif dan imersif, serta efektif dalam menyampaikan nilai-nilai emosional kepada audiens.

Kata Kunci: animasi 2D, antropomorfisme, desain karakter, *world building*.

BAB I

PENDAHULUAN



A. LATAR BELAKANG

Antropomorfisme merupakan kecenderungan untuk memberikan ciri-ciri manusia, seperti emosi, niat, atau perilaku, kepada entitas non-manusia, objek, atau makhluk hidup lain (Epley, Waytz, & Cacioppo, 2007:864). Dalam dunia film animasi, terutama di Disney, konsep ini telah diterapkan secara luas. Tidak hanya benda mati yang dihidupkan, namun kehidupan dan ekspresi manusia juga diharapkan muncul dari karakter-karakter tersebut (Field, 1945:57).

Salah satu bentuk spesifik dari antropomorfisme adalah penerapannya pada karakter hewan. Karakter hewan dalam animasi diberikan sifat, emosi, dan perilaku manusia, kedalam desain karakter mereka. Penerapan ini bertujuan untuk meningkatkan keterikatan emosional dengan penonton, menjadikan karakter hewan lebih mudah dipahami dan dihubungkan secara emosional. Dalam pembuatan film animasi, desain karakter bukan hanya sekadar representasi visual, melainkan juga menjadi media utama untuk menyampaikan kepribadian, emosi, dan motivasi karakter (Crossley, 2014:14-15).

Film animasi "Rabbit and The Night Market" mengadopsi konsep antropomorfisme hewan sebagai pendekatan utama dalam desain karakter. Karakter utamanya direpresentasikan oleh seekor kelinci, hewan yang akrab dan familiar di kalangan masyarakat. Diharapkan, kedekatan ini dapat membangun ikatan emosional yang kuat antara karakter dan audiens.

Selain kelinci, karakter utama lainnya dalam film ini adalah burung hantu dan gorila, yang masing-masing juga akan diadaptasi dengan sifat-sifat manusiawi. Penerapan konsep ini tidak hanya terbatas pada karakter, tetapi juga mempengaruhi pembentukan dunia (*world building*), termasuk desain tempat tinggal, properti, dan lingkungan yang disesuaikan dengan karakteristik hewan antropomorfis.



A. LATAR BELAKANG

Konsep antropomorfisme tidak hanya berfungsi sebagai pendekatan estetika, tetapi juga sebagai media untuk menyampaikan pesan moral dan sosial. Menurut Dian Cahyadi (2023), karakter-karakter antropomorfik sering digunakan untuk menggambarkan nilai-nilai seperti persahabatan, keberagaman, dan perjuangan melawan ketidakadilan. Dalam konteks ini, "Rabbit and The Night Market" diharapkan mampu menyampaikan pentingnya hubungan keluarga melalui kemasan visual yang menarik dan mengundang keterikatan emosional, sehingga pesan cerita dapat tersampaikan dengan lebih efektif.

Studi terdahulu menunjukkan bagaimana penerapan antropomorfisme pada karakter hewan dapat memperkuat hubungan emosional dengan audiens sekaligus menyampaikan nilai budaya dan moral. Pada film Kungfu Panda 3, antropomorfisme dihadirkan melalui karakter, emosi, dan perilaku Po, yang digambarkan dengan sifat-sifat manusia seperti ketidakpercayaan diri, optimisme, kesopanan, keluguan, kecerobohan, pengorbanan, dan tanggung jawab (Agustiningrum, 2020).

Di sisi lain, film A Bug's Life mengungkapkan bagaimana dunia para serangga dirancang menyerupai kehidupan manusia namun tetap mempertahankan ciri khas ekosistem hewan, menghasilkan desain dunia yang unik dan imajinatif.

Berdasarkan kajian tersebut, penerapan konsep antropomorfisme hewan dalam "Rabbit and The Night Market" diharapkan tidak hanya memperkaya kedalaman karakter dan emosi, tetapi juga menciptakan *Realm* dalam film yang kuat secara visual. Integrasi antara karakter dan *world building* ini menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman menonton yang emosional, bermakna, dan berkesan.



B. RUMUSAN MASALAH

Menerapkan konsep antropomorfisme hewan dalam desain karakter yang memengaruhi *World Building* dalam produksi film animasi "Rabbit And The Night Market".

C. TUJUAN

Menerapkan konsep antropomorfisme hewan pada desain karakter dan *world building* dalam pembuatan film animasi 2 dimensi "Rabbit and The Night Market", dengan menggali keterkaitan antara karakter hewan yang antropomorfis dan lingkungan sekitarnya untuk memperkuat dimensi visual dan atmosfer film.

C. MANFAAT

Memberikan referensi dan pengembangan teknik dalam proses kreatif pembuatan film animasi 2 dimensi, khususnya terkait penerapan konsep antropomorfisme hewan pada desain karakter dan *world building* sebagai elemen kunci visual.