

BAB V

PENUTUP



KESIMPULAN

Berdasarkan proses penelitian dan perwujudan karya film animasi “Rabbit and The Night Market”, dapat disimpulkan bahwa:

1. Konsep antropomorfisme hewan dapat diterapkan dengan baik ke dalam desain karakter dengan mengacu pada prinsip desain yang mempertimbangkan kepribadian, emosi, serta proporsi spesies. Pendekatan ini menciptakan karakter-karakter yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga dapat menyampaikan pesan emosional dalam narasi.

2. Keterkaitan antara desain karakter antropomorfis dan *world building* terwujud melalui konsistensi desain visual pada latar, properti, dan suasana dunia cerita. Penggabungan antara karakter dan dunia dilakukan dengan mengacu pada logika spesies hewan serta estetika alami yang diperoleh dari observasi lapangan dan studi literatur, sehingga dunia yang dibangun terasa masuk akal, kohesif, dan mendukung jalannya cerita.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan, yaitu bagaimana konsep antropomorfisme hewan dapat membentuk karakter yang efektif secara naratif dan visual, serta bagaimana desain tersebut memberi pengaruh nyata terhadap *world building* yang dikembangkan dalam film animasi ini.



SARAN

- **Pengembangan Teknik Visual:**

Penelitian ini berfokus pada pendekatan visual dua dimensi dan konsep antropomorfisme hewan. Kedepannya, teknik ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan eksplorasi media lain seperti animasi 3D untuk memperluas ekspresi karakter dan kedalaman *world building*.

- **Pendekatan Naratif Lebih Luas:**

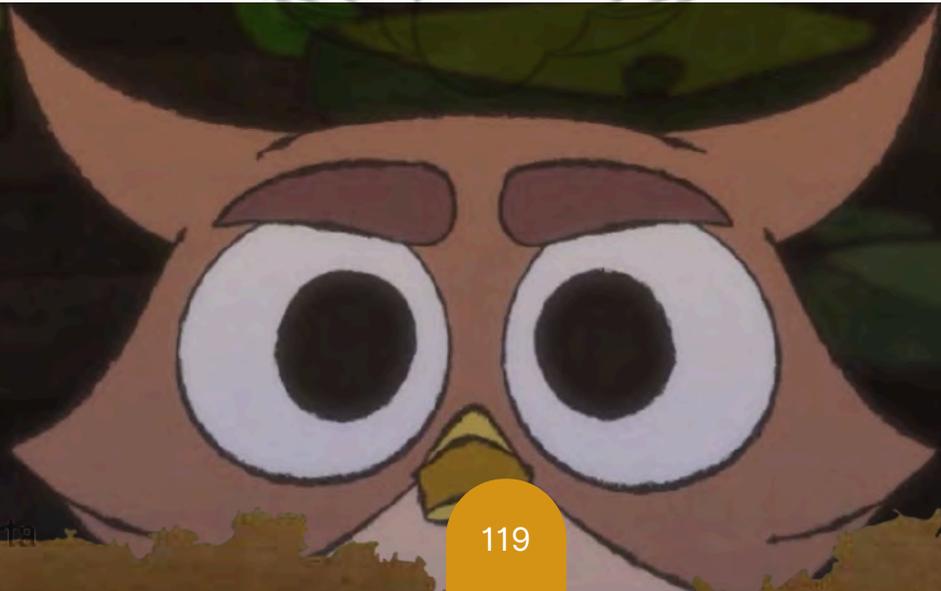
Konsep antropomorfisme dapat diperluas tidak hanya pada hewan, tetapi juga objek atau elemen non-hayati untuk mengeksplorasi pesan moral dan sosial yang lebih beragam, seperti yang telah dilakukan dalam studi karakter benda di karya First Step.

- **Keterlibatan Audiens dalam Validasi Desain:**

Penggunaan media interaktif seperti FGD terbuka di platform sosial terbukti efektif dalam memperoleh masukan desain dari komunitas. Pendekatan ini dapat dijadikan strategi validasi sekaligus promosi awal untuk karya animasi.

- **Integrasi Riset Lapangan Secara Berkelanjutan:**

Observasi langsung ke lingkungan alam dan pusat konservasi seperti BRIN – Animalium terbukti memperkaya proses desain. Penelitian dan produksi di masa depan diharapkan dapat terus mengintegrasikan riset lapangan untuk memperkuat kedalaman dan akurasi visual dunia yang dibangun.



KEPUSTAKAAN

- **Agustiningrum, I. P. D., & Wedawati, M. T. (2020).** Unsur antropomorfisme dalam film Kungfu Panda 3 karya Jonathan Aibel dan Glenn Berger. Universitas Udayana.
- **Cahyadi, D. (2023).** Antropomorfi benda: Benda imajinasi dalam karakter dan animasi. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- **Crossley, K. (2014).** Character Design from the Ground Up: Make Your Sketches Come to Life. Cincinnati: Focal Press.
- **Epley, N., Waytz, A., & Cacioppo, J. T. (2007).** On seeing human: A three-factor theory of anthropomorphism. *Psychological Review*, 114(4), 864–886.
- **Lestari, M. A. (2025).** Antropomorfisasi desain karakter alas kaki pada penokohan film animasi 2D “First Step” sebagai media peningkatan kepercayaan diri remaja [Tugas Akhir, Institut Seni Indonesia Yogyakarta].
- **Rall, H. (2017).** Animation from Concept to Production. New York: Routledge.
- **Santrock, J. W. (2003).** Adolescence (9th ed.). McGraw-Hill.