

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PENERAPAN *SHAPE LANGUAGE* UNTUK MENONJOLKAN PERWATAKAN
PADA KARAKTER DALAM FILM ANIMASI 2D “*CONTRAST: TWO SIDED LIFE*”**



Disusun oleh
Ammar Nur Faishal
NIM: 2100362033

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

2025

**PENERAPAN *SHAPE LANGUAGE* UNTUK MENONJOLKAN PERWATAKAN
PADA KARAKTER DALAM FILM ANIMASI 2D “*CONTRAST: TWO SIDED LIFE*”**

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



Disusun oleh
Ammar Nur Faishal
NIM: 2100362033

**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* UNTUK MENONJOLKAN PERWATAKAN PADA KARAKTER DALAM FILM ANIMASI 2D “*CONTRAST : TWO SIDED LIFE*”

Disusun oleh:

Ammar Nur Faishal

2100362033

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 **04 JUN 2025**

Pembimbing I / Ketua Penguji

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

NIDN. 0022028702

Pembimbing II / Anggota Penguji

Andri Nur Patrio, M.Sn.

NIDN. 0029057506

Penguji Ahli / Anggota Penguji

Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0018058708

Koordinator Program Studi Animasi

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

NIP. 19880723 201903 2 009

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 1 001



**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Ammar Nur Faishal**
No. Induk Mahasiswa : **2100362033**
Judul Tugas Akhir : **PENERAPAN *SHAPE LANGUAGE* UNTUK
MENONJOLKAN PERWATAKAN PADA
KARAKTER DALAM FILM ANIMASI 2D
“*CONTRAST : TWO SIDED LIFE*”**

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, 12 Juni 2025
Yang menyatakan,



Ammar Nur Faishal
NIM. 2100362033

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

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

Nama : **Ammar Nur Faishal**
No. Induk Mahasiswa : **2100362033**
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 *SHAPE LANGUAGE* UNTUK MENONJOLKAN
PERWATAKAN PADA KARAKTER DALAM FILM ANIMASI 2D
"CONTRAST : TWO SIDED LIFE"**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, 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, 14 Juni 2025.
Yang menyatakan,



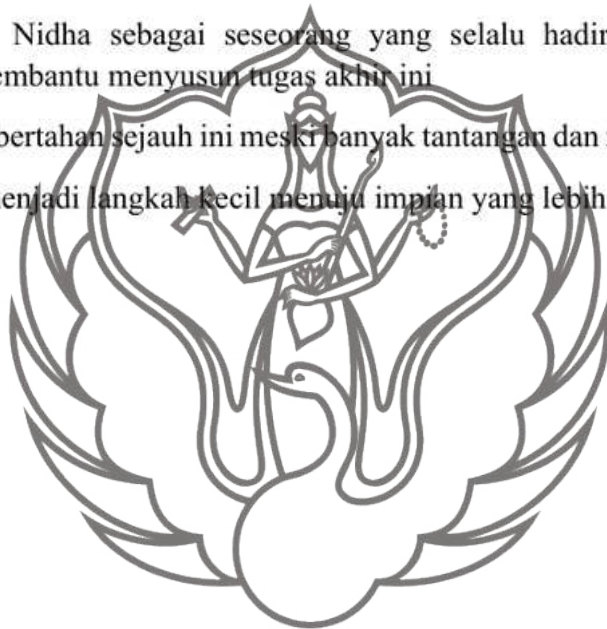
Ammar Nur Faishal
NIM. 2100362033

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan dengan penuh rasa syukur dan cinta kepada:

1. Allah SWT, atas segala rahmat, hidayah, dan kekuatan yang diberikan selama proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Bapak Seno dan Ibu Surtini selaku kedua orang tua saya tercinta, atas segala doa, kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan yang tak ternilai.
3. Ibu Ika Yulianti, S.ST., M.Sn. dan Bapak Andri Nur Patrio, M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar membimbing dan memberikan arahan.
4. Bapak Tegar Andito, S.Sn., M.Sn. selaku dosen penguji ahli yang telah menjadikan karya tugas akhir ini menjadi lebih baik.
5. Teman-teman seperjuangan yang senantiasa memberi semangat, bantuan, dan kenangan yang tak terlupakan selama masa kuliah.
6. Fatma Qutrotun Nidha sebagai seseorang yang selalu hadir memberi dukungan, semangat dan membantu menyusun tugas akhir ini
7. Saya, yang telah bertahan sejauh ini meski banyak tantangan dan rasa lelah yang datang.

Semoga karya ini bisa menjadi langkah kecil menuju impian yang lebih besar.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul Penerapan Shape Language untuk Menonjolkan Perwatakan pada Karakter dalam Film Animasi 2D “Contrast: Two Sided Life” dengan baik. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Terapan Animasi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

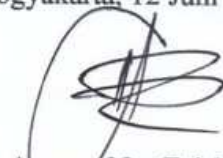
Karya tugas akhir ini tidak akan tercipta tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan rasa terima kasih saya sampaikan kepada :

1. Bapak Seno dan Ibu Surtini selaku orang tua dan keluarga yang telah membantu memberikan doa dan dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan FSMR;
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Televisi;
5. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Animasi;
6. Ika Yulianti, S.ST., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I;
7. Andri Nur Patrio, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II;
8. Tegar Andito, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Penguji Ahli;
9. Teman-teman animasi dan seperjuangan yang telah membantu memberikan dukungan dalam pembuatan Tugas Akhir.

Dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala saran dan kritik yang membangun demi perbaikan di masa mendatang selalu terbuka untuk menyempurnakan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi banyak orang, khususnya dalam bidang desain karakter dan animasi 2D.

Yogyakarta, 12 Juni 2025



Ammar Nur Faishal
NIM : 2100362033

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
ABSTRAK	viii
VI. PENDAHULUAN	1
D. Latar Belakang	2
E. Rumusan Masalah	4
F. Tujuan dan Manfaat	5
VII. EKSPLORASI.....	7
E. Ide dan Konsep Karya	8
F. Tinjauan Karya	9
G. Tinjauan Pustaka	10
H. Landasan Teori	13
VIII. METODOLOGI	15
IX. PERWUJUDAN KARYA	20
A. Perwujudan	22
4. Pra Produksi	22
5. Produksi	41
6. Pasca Produksi	65
B. Pembahasan	67
X. PENUTUP	78
C. Kesimpulan	79
D. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	81

Abstrak

Animasi dengan penceritaan yang bagus tak luput dari penokohan karakter yang menarik. Desain karakter yang efektif berperan penting dalam memperkuat watak dan penokohan dalam karya animasi. Pendekatan yang digunakan adalah Shape Language, yaitu teknik yang memanfaatkan bentuk-bentuk dasar dalam perancangan karakter. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan rancangan karakter yang unik dan menarik untuk film animasi 2D “Contrast : Two Sided Life”. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation & Evaluation) untuk merancang dan mengembangkan karakter yang memiliki perwatakan yang kuat sesuai dengan narasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik Shape language dapat lebih menonjolkan sifat dan perwatakan sebuah karakter secara visual.

Kata kunci: *Shape language*, Desain karakter, Animasi

Abstract

Animations with good storytelling are not without interesting characterizations. Effective character design plays an important role in strengthening the character and characterization in animated works. The approach used is Shape Language, a technique that utilizes basic shapes in character design. This research aims to create a unique and interesting character design for the 2D animation film “Contrast: Two Sided Life”. This research uses the ADDIE method (Analyze, Design, Development, Implementation & Evaluation) to design and develop characters that have strong characterizations in accordance with the narrative. The results of this research show that the use of Shape language techniques can visually accentuate the nature and characterization of a character.

Keywords: *Shape language*, Design Character, Animation



Making Character Design for

CONTRAST

TWO SIDED LIFE

2025

Ammar Nur Faishal



**PENERAPAN *SHAPE LANGUAGE* UNTUK MENONJOLKAN PERWATAKAN PADA
KARAKTER DALAM FILM ANIMASI 2D "*CONTRAST : TWO SIDED LIFE*"**

Oleh:

Ammar Nur Faishal

Dosen Pembimbing I

**Ika Yulianti, S.ST., M.Sn.
NIP. 198702222019032016**

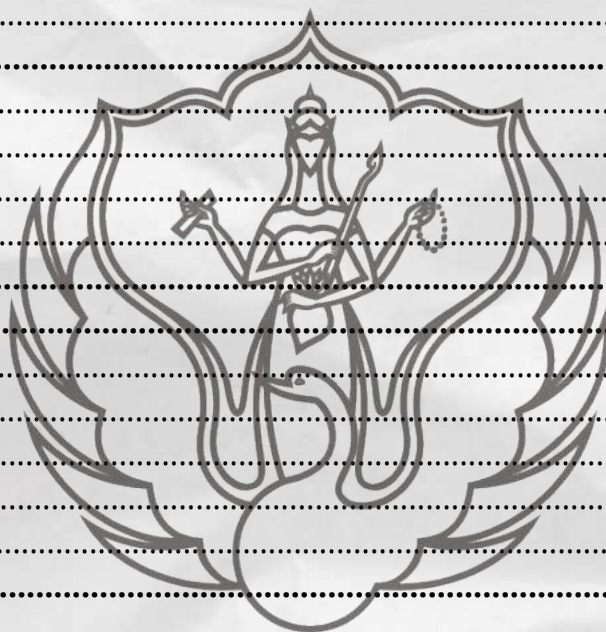
Dosen Pembimbing II

**Andri Nur Patrio, M.Sn.
NIP. 197505292000031002**



DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	2
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Manfaat.....	5
BABII EKSPLORASI.....	7
A. Ide dan Konsep Karya.....	8
B. Tinjauan Karya.....	9
C. Tinjauan Pustaka.....	10
D. Landasan Teori.....	13
BAB III METODOLOGI.....	15
BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	20
A. Perwujudan.....	22
1. Pra Produksi.....	22
2. Produksi.....	41
3. Pasca Produksi.....	65
B. Pembahasan.....	67
BAB IV PENUTUP.....	78
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN.....	81





DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Shape language (21-Draw.com).....	3
Gambar 2.1 The Legend of Pipi (youtube).....	9
Gambar 2.2 Fuelled (youtube).....	9
Gambar 2.3 The Angrybird Movie (angrybird.com).....	9
Gambar 2.4 Inside out (Disney).....	10
Gambar 2.5 UP (Disney).....	10
Gambar 2.6 CTSL SC06_SH06.....	12
Gambar 2.7 CTSL SC11_SH05.....	12
Gambar 2.8 Character Design (clip studio tips-bioongi).....	13
Gambar 2.10 basic shape (clip studio tips-bioongi).....	13
Gambar 3.1 ADDIE Model (Amphigean.com).....	16
Gambar 4.1 Relief dua burung betet candi mendut (Riset Mandiri).....	16
Gambar 4.2 Burung betet (Pinterest).....	23
Gambar 4.3 Burung betet (Pinterest).....	24
Gambar 4.4 Tupai (Pexels).....	25
Gambar 2.11 4.5 Burung gagak (Pinterest).....	26
Gambar 4.6 Burung merpati putih (Pinterest).....	27
Gambar 4.7 Buaya (Pinterest).....	28
Gambar 4.8 Tikus Hutan (wikipedia).....	28
Gambar 4.9 Burung kadal birah (Dreamstime.com).....	28
Gambar 4.7 Moodboard karakter Jana.....	29
Gambar 4.8 Moodboard karakter Badhri.....	30
Gambar 4.9 Moodboard karakter Tn.Kro.....	30
Gambar 4.10 Moodboard karakter Sawa.....	31

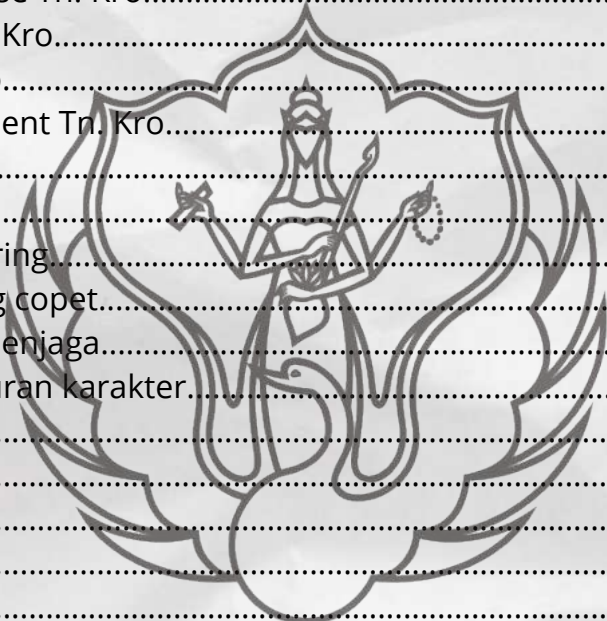


DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.11 Moodboard karakter Rissa.....	31
Gambar 4.12 Proses sketsa desain awal & sketsa final karakter Jana.....	32
Gambar 4.13 Sketsa pose Jana.....	33
Gambar 4.14 Sketsa turn around Jana.....	33
Gambar 4.15 Sketsa Head Turn around Jana.....	33
Gambar 4.17 Proses sketsa desain awal & sketsa final karakter Badhri.....	34
Gambar 4.18 Sketsa Turn Around Badhri.....	34
Gambar 4.19 Sketsa konsep art Badhri.....	35
Gambar 4.20 Proses sketsa desain awal & sketsa final karakter Rissa.....	36
Gambar 4.21 Sketsa turn around Rissa.....	36
Gambar 4.22 Sketsa konsep art Rissa.....	37
Gambar 4.23 Proses sketsa desain awal & sketsa final karakter Tn. Kro.....	38
Gambar 4.24 Sketsa turn around Tn. Kro.....	38
Gambar 4.25 Sketsa konsep art Tn. Kro.....	39
Gambar 4.36 Proses sketsa desain awal & sketsa final karakter Sawa.....	40
Gambar 4.37 Sketsa turn around Sawa.....	40
Gambar 4.38 Turn around Jana.....	43
Gambar 4.39 360 Turn head Jana.....	44
Gambar 4.40 Ekspresi Jana.....	45
Gambar 4.41 Pose Jana.....	46
Gambar 4.42 Asset karakter Jana.....	47
Gambar 4.43 Turn around Badhri.....	49
Gambar 4.44 360 Turn Head Badhri.....	50
Gambar 4.45 Konsep Art Badhri.....	51

DAFTAR GAMBAR

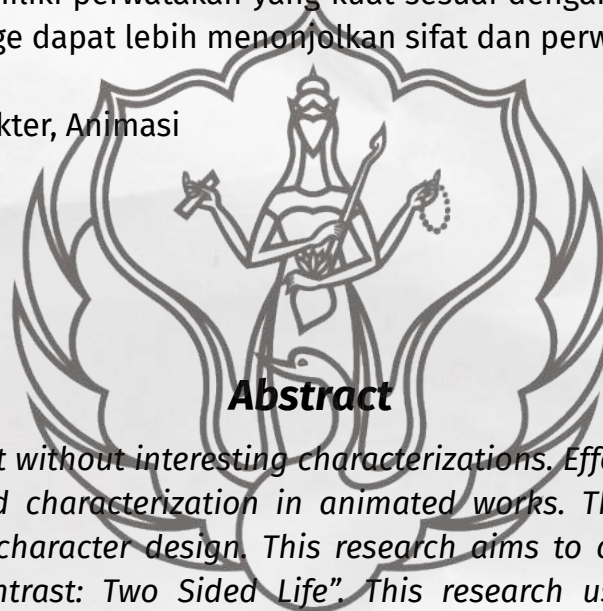
Gambar 4.46 Turn around Rissa.....	53
Gambar 4.47 360 Turn head Rissa.....	54
Gambar 4.48 Konsep art Rissa.....	55
Gambar 4.49 Turn around & pose Tn. Kro.....	57
Gambar 4.50 360 turn head Tn. Kro.....	58
Gambar 4.51 konsep art Tn. Kro.....	59
Gambar 4.52 Karaker development Tn. Kro.....	60
Gambar 4.53 turn around Sawa.....	62
Gambar 4.54 konsep art Bugem.....	63
Gambar 4.55 konsep art Bungkring.....	63
Gambar 4.56 konsep art Burung copet.....	63
Gambar 4.57 konsep art Tikus penjaga.....	63
Gambar 4.58 perbandingan ukuran karakter.....	64
Gambar 4.59 key visual CTSL_1.....	65
Gambar 4.60 key visual CTSL_2.....	65
Gambar 4.61 key visual CTSL_3.....	66
Gambar 4.62 key visual CTSL_4.....	66
Gambar 4.62 key visual CTSL_5.....	66
Gambar 4.62 key visual CTSL_6.....	66
Gambar 4.65 Diagram responden Jana.....	76
Gambar 4.66 Diagram responden Tn. Kro.....	76
Gambar 4.67 Diagram responden Badhri.....	76
Gambar 4.68 Diagram responden Rissa.....	77



Abstrak

Animasi dengan penceritaan yang bagus tak luput dari penokohan karakter yang menarik. Desain karakter yang efektif berperan penting dalam memperkuat watak dan penokohan dalam karya animasi. Pendekatan yang digunakan adalah Shape Language, yaitu teknik yang memanfaatkan bentuk-bentuk dasar dalam perancangan karakter. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan rancangan karakter yang unik dan menarik untuk film animasi 2D “Contrast : Two Sided Life”. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation & Evaluation) untuk merancang dan mengembangkan karakter yang memiliki perwatakan yang kuat sesuai dengan narasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik Shape language dapat lebih menonjolkan sifat dan perwatakan sebuah karakter secara visual.

Kata kunci : Shape language, Desain karakter, Animasi



Abstract

Animations with good storytelling are not without interesting characterizations. Effective character design plays an important role in strengthening the character and characterization in animated works. The approach used is Shape Language, a technique that utilizes basic shapes in character design. This research aims to create a unique and interesting character design for the 2D animation film “Contrast: Two Sided Life”. This research uses the ADDIE method (Analyze, Design, Development, Implementation & Evaluation) to design and develop characters that have strong characterizations in accordance with the narrative. The results of this research show that the use of Shape language techniques can visually accentuate the nature and characterization of a character.

Keywords : Shape language, Design Character, Animation



I



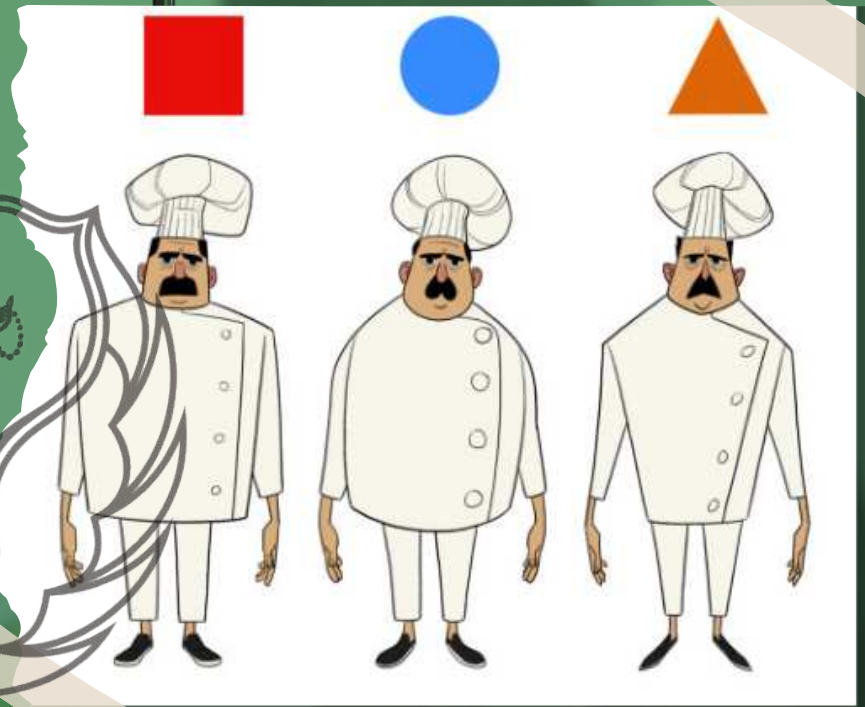
PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Pada industri film yang telah menjadi salah satu media paling berpengaruh dalam budaya global, animasi menjadi salah satu bidang yang paling berkembang dalam industri film, dari animasi tradisional sampai CGI (Computer Generated Imagery) yang lebih canggih. Animasi bukan lagi sebagai hiburan untuk anak-anak, tetapi juga sebagai media untuk menyalurkan seni, dan menyampaikan pesan-pesan mendalam kepada penonton dari semua khalayak usia.

Desain karakter merupakan elemen penting dalam produksi film animasi, karena karakter menjadi media utama untuk menyampaikan cerita, emosi, dan kepribadian kepada penonton. Dalam proses perancangannya, diperlukan pendekatan visual yang tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga mampu mencerminkan sifat dan latar belakang karakter secara efektif. Pada konteks penulisan ini, penulis menciptakan rancangan karakter fabel untuk animasi berjudul “*Contrast : Two Sided Life*”, yang menceritakan dua burung betet yang mempunyai sifat dan karakter yang berbeda karena pengaruh perbedaan lingkungan saat mereka dibesarkan.

Bentuk karakter dari sebuah cerita dapat memberikan atau memantik emosi dari para penonton (Bishop, 2019). Karakter tersebut harus memiliki visual yang dapat mewakili sifat dan karakteristiknya. Dengan menggunakan metode *Shape Language* dari Randy Bishop, membuat sebuah rancangan karakter dengan menggunakan bentuk geometri akan memudahkan desainer mengkomunikasikan tujuan karakter tersebut kepada penonton.



Gambar 1.1 *Shape language* (21-Draw.com)

RUMUSAN MASALAH

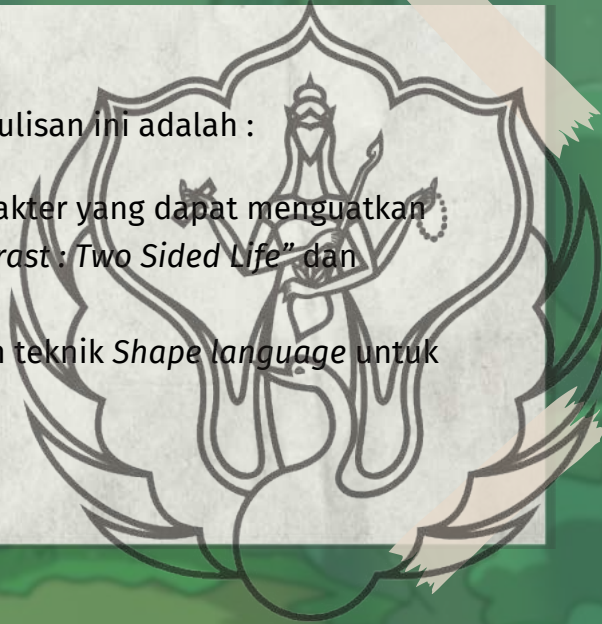
Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Cara membuat desain karakter yang dapat menguatkan cerita pada film animasi.
2. Penerapan teknik *Shape language* pada rancangan karakter untuk film animasi 2D "*Contrast : Two Sided Life*"

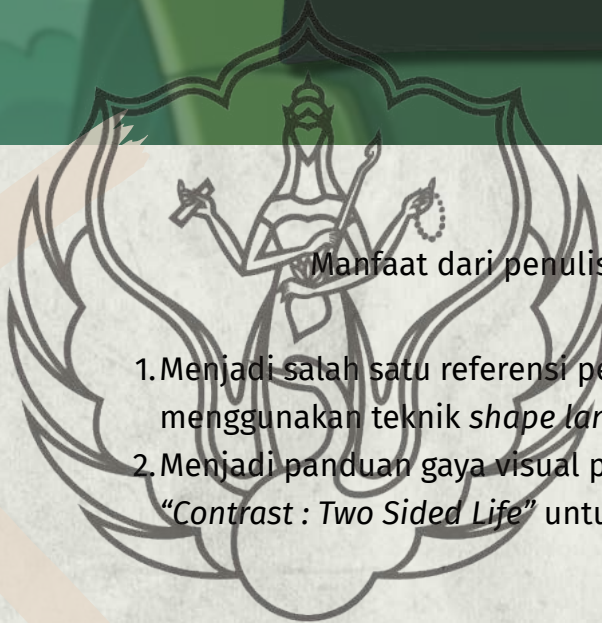
TUJUAN

Tujuan dari penulisan ini adalah :

1. Menciptakan rancangan karakter yang dapat menguatkan cerita film animasi 2D *“Contrast : Two Sided Life”* dan menarik secara visual.
2. Mengeksplorasi penggunaan teknik *Shape language* untuk penciptaan karakter.



MANFAAT



Manfaat dari penulisan ini sebagai berikut :

1. Menjadi salah satu referensi perancangan desain karakter menggunakan teknik *shape language*.
2. Menjadi panduan gaya visual proses produksi film animasi 2D "*Contrast : Two Sided Life*" untuk tahap produksi lanjutan.