

LAPORAN TUGAS AKHIR

**DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI 2D “PAWS”
MENGUNAKAN GAYA SEMIREALIS DENGAN MENERAPKAN
TEKNIK *SHAPE LANGUAGE***



Alaia Sandrine Arief
NIM: 2100371033

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

2025

**DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI 2D “PAWS” MENGGUNAKAN
GAYA SEMIREALIS DENGAN MENERAPKAN TEKNIK *SHAPE*
*LANGUAGE***

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



Disusun oleh
Alaia Sandrine Arief
NIM: 2100371033

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

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI 2D "PAWS" MENGGUNAKAN GAYA SEMIREALIS DENGAN MENERAPKAN TEKNIK SHAPE LANGUAGE

Disusun oleh:

Alaia Sandrine Arief

2100371033

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



Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0018047206

Pembimbing II / Anggota Penguji



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

NIDN. 0018058708

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 2 009

Mengetahui,

Dekan FSRM



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 : Alaia Sandrine Arief
No. Induk Mahasiswa : 2100371033
Judul Tugas Akhir : Desain Karakter Film Animasi 2D "Paws"
Menggunakan Gaya Semirealis Dengan
Menerapkan Teknik Shape Language

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, 15 Juni 2025
Yang menyatakan,

Alaia Sandrine Arief
NIM. 2100371033

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

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

Nama : **Alaia Sandrine Arief**
No. Induk Mahasiswa : **2100371033**
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:

**DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI 2D “PAWS” MENGGUNAKAN GAYA
SEMIREALIS DENGAN MENERAPKAN TEKNIK *SHAPE LANGUAGE***

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 izin 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, 15 Juni 2025

Yang menyatakan,



Alaia Sandrine Arief
NIM 2100371033

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, karunia, dan kemudahan-Nya yang telah mengiringi setiap langkah saya hingga akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Tugas akhir ini saya persembahkan dengan penuh rasa syukur dan hormat kepada:

- Ayah, Ibu, dan Kakak tercinta, yang selalu memberikan cinta, doa, dukungan, dan semangat tiada henti dalam setiap langkah hidup saya. Terima kasih atas segala pengorbanan, kasih sayang, dan kepercayaan yang tak pernah putus.
- Teman-teman seperjuangan, yang telah menemani, memberi semangat, dan menjadi tempat berbagi dalam suka maupun duka selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
- Dosen pembimbing tugas akhir saya, yang dengan sabar telah memberikan bimbingan, arahan, dan ilmu yang sangat berharga hingga saya mampu menyelesaikan karya ini.

Semoga tugas akhir ini dapat menjadi langkah kecil yang bermanfaat bagi saya dan orang lain.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang senantiasa menyertai setiap langkah, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **"DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI 2D 'PAWS' MENGGUNAKAN GAYA SEMIREALIS DENGAN MENERAPKAN TEKNIK SHAPE LANGUAGE"** dengan baik dan tepat waktu.

Penyusunan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi kelulusan pada program studi Animasi Program Sarjana Terapan (D-4). Adapun penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama masa studi, khususnya dalam bidang desain karakter untuk film animasi 2D dengan pendekatan gaya semirealis serta penerapan teknik *shape language*.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- Bapak/Ibu dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
- Seluruh dosen Program Studi Animasi yang telah berbagi ilmu dan wawasan yang sangat berharga selama masa perkuliahan.
- Orang tua, keluarga, dan teman-teman yang selalu memberikan doa, semangat, serta dukungan moral maupun material.

Penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri maupun bagi pihak lain yang berkepentingan, serta dapat menjadi referensi bagi pengembangan desain karakter dalam bidang animasi.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 15 Juni 2025



Alaia Sandrine Arief

DAFTAR ISI

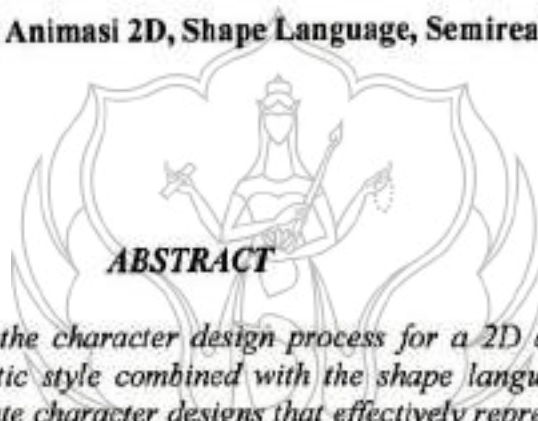
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	
ILMIAH.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
ABSTRAK.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang.....	3
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan.....	7
D. Manfaat.....	8
BAB II EKSPLORASI.....	9
A. Ide dan Konsep Karya.....	10
B. Tinjauan Karya.....	12
C. Tinjauan Pustaka.....	15
D. Landasan Teori.....	16
BAB III METODOLOGI.....	24
A. Teori Bryan Tillman.....	25
B. Desain Karya.....	33
C. Desain Environment.....	34
BAB IV PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA.....	38
A. Archtype.....	39
B. Story.....	41
C. Shapes.....	43
D. Reference.....	44
E. Aesthetic.....	47
F. Pembahasan Terra.....	63
G. Pembahasan Cael.....	64
BAB V PENUTUP.	67
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	70
KEPUSTAKAAN.....	71

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang proses perancangan desain karakter untuk film animasi 2D berjudul "Paws" dengan menerapkan gaya semirealis serta teknik *shape language*. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan desain karakter yang mampu merepresentasikan kepribadian serta latar belakang karakter melalui pendekatan bentuk dasar yang sesuai. Metode yang digunakan dalam proses perancangan mengacu pada teknik desain karakter kreatif yang dikembangkan oleh Bryan Tillman, yang meliputi tahapan archetype, story, originality, shapes, reference, aesthetic, dan wow factor.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *shape language* yang didukung dengan latar belakang karakter yang kuat dapat membantu menciptakan desain karakter yang komunikatif dan mendukung alur cerita. Karakter Terra direpresentasikan menggunakan bentuk segitiga untuk menonjolkan kesan dingin dan tertutup, sedangkan Cael menggunakan bentuk bulat untuk menciptakan kesan ramah dan lembut. Penggunaan gaya semirealis bertujuan untuk menghadirkan visual yang menarik namun tetap memiliki kesan emosional yang kuat bagi penonton.

Kata Kunci: Desain Karakter, Animasi 2D, Shape Language, Semirealis, Bryan Tillman.



This research explores the character design process for a 2D animated film titled "Paws", utilizing a semi-realistic style combined with the shape language technique. The objective of this study is to create character designs that effectively represent the personality and background of each character through the use of appropriate basic shapes. The design method follows the creative character design framework developed by Bryan Tillman, which includes the stages of archetype, story, originality, shapes, reference, aesthetic, and wow factor.

The results of the study demonstrate that the application of shape language, supported by strong character backgrounds, contributes to the creation of communicative character designs that enhance the narrative. The character Terra is represented using triangular shapes to emphasize a cold and reserved nature, while Cael is designed with rounded shapes to convey a friendly and gentle impression. The use of a semi-realistic visual style aims to create appealing visuals while retaining a strong emotional impact for the audience.

Keywords: Character Design, 2D Animation, Shape Language, Semi-Realism, Bryan Tillman.



THE ART OF

PAWS

Alaia Sandrine Arief





DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI 2D “PAWS” MENGGUNAKAN GAYA SEMIREALIS DENGAN MENERAPKAN TEKNIK SHAPE LANGUAGE



disusun oleh:

Alaia Sandrine Arief (2100371033)

Dosen Pembimbing 1
Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197204181998021001

Dosen Pembimbing 2
Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198705182019031009

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	1
PENDAHULUAN.....	2
Latar Belakang.....	3
Rumusan Masalah.....	6
Tujuan.....	7
Manfaat.....	8
EKSPLORASI.....	9
Ide dan Konsep Karya.....	10
Tinjauan Karya.....	12
Tinjauan Pustaka.....	15
Landasan Teori.....	16
METODOLOGI.....	24
Teori Bryan Tillman.....	25
Desain Karya.....	33
Desain Environment.....	34
PERWUJUDAN KARYA.....	38
Archtype.....	39
Story.....	41
Shapes.....	43
Reference.....	44
Aesthetic.....	47
PEMBAHASAN.....	61
Terra.....	63
Cael.....	64
PENUTUP.....	67
Kesimpulan.....	68
Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 The Dodo Thumbnail (youtube).....	11
Gambar 1.2 Spiderman: Across The Spider-Verse Character Design (character design references).....	12
Gambar 1.3 Avatar: The Last Airbender Character Design (tumblr).....	13
Gambar 1.4 Pixar Short Film “Kitbull” (youtube).....	14
Gambar 1.5 Stefano Camelli (stefafnocamelli).....	16
Gambar 1.6 Mitch Leeuwe (instagram).....	16
Gambar 1.7 Mitch Leeuwe (instagram).....	18
Gambar 1.8 Super Life Span Theory (Donald Super book).....	19
Gambar 1.9 Yeray S (fiverr).....	20
Gambar 1.10 Lauren May (behance).....	20
Gambar 1.11 Shashank Mishra (artstation).....	20
Gambar 1.12 Dylan Jonas (instagram).....	21
Gambar 1.13 The Silver Way Book dan Creative Character Design 2 nd Edition.....	22
Gambar 1.14 Bryan Tillman (Creative Character Design 2 nd Edition Book).....	23
Gambar 2.1 Character Archtype (zoviz).....	25
Gambar 2.2 Penjelasan 5W (blog sabda).....	26
Gambar 2.3 Character Similarities (American University Business Law Review).....	27
Gambar 2.4 Ifer Reference Process (tumblr).....	29
Gambar 2.5 Recognizable Characters (deer designer).....	32
Gambar 2.6 Background SC01_SH01 PAWS.....	34
Gambar 2.7 Background SC02_SH01 PAWS.....	34
Gambar 2.8 Background SC03_SH02 PAWS.....	34
Gambar 2.9 Background SC06_SH01 PAWS.....	34
Gambar 3.1 Reigen, Lilo dan Sokka (Mob Psycho, Lilo & Stitch, Avatar: The Last Airbender).....	39
Gambar 3.2 Donkey, Patrick dan Morty (Shrek, Spongebob, Rick & Morty).....	40
Gambar 3.3 Beragam Persegi dan Segitiga (istock).....	43
Gambar 3.4 Beragam Lingkaran (istock).....	43
Gambar 3.5 Thibault Leclercq (artstation).....	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.6 Jeannettearroyo (instagram).....	44
Gambar 3.7 Crystal Kung (instagram).....	44
Gambar 3.8 Tired Office Worker (pinterest).....	44
Gambar 3.9 Miyaclub_ (pinterest).....	45
Gambar 3.10 JeExmz (pinterest).....	45
Gambar 3.11 James Woods (pinterest).....	45
Gambar 3.12 Kitten with Eye Infection (pinterest).....	45
Gambar 3.13 Pejalan Kaki Jakarta (liputan6).....	46
Gambar 3.14 Dokter Hewan (pinterest).....	46
Gambar 3.15 Pekerja Kantor (Shutterstock).....	46
Gambar 3.16 Eksplorasi Wajah Terra.....	47
Gambar 3.17 Eksplorasi Style dan Bentuk Badan Terra.....	47
Gambar 3.18 Eksplorasi Bentuk Akhir Terra Memakai Shape Language.....	48
Gambar 3.19 Turnaround Final Design Terra.....	49
Gambar 3.20 Ekspresi Murung Terra.....	50
Gambar 3.21 Expression Sheet Terra.....	51
Gambar 3.22 Wardrobe Terra.....	52
Gambar 3.23 Visualisasi Terra di Kantor.....	53
Gambar 3.24 Eksplorasi Bentuk dan Penyakit Cael.....	54
Gambar 3.25 Turnaround Draft Design Small Cael.....	55
Gambar 3.26 Turnaround Final Design Small Cael.....	55
Gambar 3.27 Turnaround Draft Design Big Cael.....	56
Gambar 3.28 Turnaround Final Design Big Cael.....	56
Gambar 3.29 Ekspresi Senang Cael.....	57
Gambar 3.30 Expression Sheet Cael.....	58
Gambar 3.31 Extras Design.....	59
Gambar 4.1 Compose SC14_SH02 PAWS.....	66
Gambar 4.2 Compose SC01_SH07 PAWS.....	66
Gambar 4.3 Compose SC04_SH05 PAWS.....	66
Gambar 4.4 Compose SC14_SH09 PAWS.....	66

ABSTRAK

Tugas akhir ini membahas **tentang proses perancangan desain karakter** untuk film animasi 2D berjudul "Paws" dengan menerapkan **gaya semirealis** serta teknik **shape language**. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan desain karakter yang mampu merepresentasikan kepribadian serta latar belakang karakter melalui pendekatan bentuk dasar yang sesuai.

Metode yang digunakan dalam proses perancangan mengacu pada teknik desain karakter kreatif yang dikembangkan oleh **Bryan Tillman**, yang meliputi tahapan archetype, story, originality, shapes, reference, aesthetic, dan wow factor.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan shape language yang didukung dengan **latar belakang karakter** yang kuat dapat membantu menciptakan desain karakter yang komunikatif dan mendukung alur cerita.

Karakter Terra direpresentasikan menggunakan bentuk **segitiga** untuk menonjolkan kesan dingin dan tertutup, sedangkan Cael menggunakan bentuk **bulat** untuk menciptakan kesan ramah dan lembut. Penggunaan gaya semirealis bertujuan untuk menghadirkan visual yang menarik namun tetap memiliki kesan emosional yang kuat bagi penonton.

Kata kunci: desain karakter, film animasi 2D, shape language, semirealis, Bryan Tillman.





PENDAHULUAN



LATAR BELAKANG

FILM ANIMASI 2D "PAWS"

Film animasi Paws mengangkat tema tentang pentingnya **kesehatan mental** dan bagaimana **hewan peliharaan** bisa membantu mengurangi stres. Di Indonesia, kesehatan mental masih sering dianggap tabu. Banyak orang yang mengalami gangguan mental justru mendapat stigma negatif, padahal gangguan mental adalah kondisi medis yang nyata (Andreas, 2019).

Penelitian menunjukkan bahwa lingkungan kerja yang sehat secara mental dapat meningkatkan produktivitas dan kesejahteraan karyawan (Fridyanti dkk., 2020; Ilpaj & Nurwati, 2020). WHO juga menyebutkan bahwa tekanan hidup modern, seperti persaingan kerja dan tuntutan keluarga, menjadi penyebab utama gangguan mental.

Salah satu cara sederhana untuk menjaga kesehatan mental adalah memiliki hewan peliharaan. Teori attachment oleh **Bowlby** menjelaskan bahwa manusia bisa membentuk ikatan emosional dengan hewan, yang memberikan rasa aman, nyaman, dan dukungan saat stres. Hewan peliharaan dapat menjadi teman setia yang membantu seseorang merasa lebih tenang dan bahagia (Sinojia, 2014).

Dalam pembuatan film animasi Paws, desain karakter dibutuhkan sebagai **dasar visual** untuk tahap produksi. Desain karakter mencakup pengembangan bentuk fisik, sifat, perilaku, dan estetika karakter. Salah satu teknik yang digunakan dalam desain karakter adalah **shape language**, yaitu konsep dalam seni yang menggunakan bentuk-bentuk dasar untuk menyampaikan makna atau emosi.

Contohnya bentuk lingkaran akan memberikan kesan yang lembut, gampang didekati dan tidak berbahaya. Sedangkan bentuk segitiga memberikan kesan tajam, dinamis, berbahaya dan tidak terduga. Dengan menggunakan teknik shape language dalam film animasi "Paws", gaya yang akan dihasilkan merupakan semirealis.





Dalam dunia seni, **semirealis** merupakan salah satu art style yang sering digunakan. Gaya ini menggabungkan antara realisme dengan improvisasi pada subjek berdasarkan visi masing-masing seniman. Semirealis digunakan karena memiliki batasan yang luas sehingga **lebih fleksibel** untuk mengeksplorasi desain-desain karakter namun masih memiliki kesan yang dapat dipercaya.

Salah satu karakteristik dari gaya semirealis adalah **simplifikasi bentuk kepala**, seperti bidang dan bayangannya. Selain itu, proporsi wajah dalam ilustrasi potrait semirealis juga diletakkan agar terlihat unik.



RUMUSAN MASALAH ✨

Berdasarkan latar belakang di, rumusan masalah yang didapat adalah

Bagaimana menerapkan
teknik shape language
pada desain karakter

Bagaimana desain dapat
menggambarkan karakter
sesuai dengan cerita

Bagaimana menerapkan
gaya semirealis pada desain
kaakter menggunakan teknik
shape language

TUJUAN ✨

Menghasilkan desain karakter gaya **semirealis** menggunakan pendekatan shape language

Menghasilkan desain karakter menggunakan teknik shape language untuk menunjukkan **karakteristik tokoh-tokoh film**

Menyebarkan kesadaran mengenai **krisis eksistensial** atau **kebosanan rutin** dalam pekerjaan

MANFAAT ✨

Sebagai **media komunikasi**
untuk awareness mengenai krisis
eksistensial atau kebosanan
rutin dalam pekerjaan

Menjadi **referensi** untuk
eksplorasi gaya semirealis
dengan pendekatan shape
language pada film animasi

Sebagai **hiburan** untuk
target audiens dengan
psikografi pecinta hewan,
terutama kucing

