



PENUTUP

KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, teknik shape language berhasil diterapkan pada desain karakter dengan mengikuti metode Creative Character Design dari Bryan Tillman, yang mencakup tujuh tahap: archetype, story, originality, shapes, reference, aesthetic, dan WOW factor. Sebelum menentukan bentuk karakter, dilakukan pendalaman latar belakang melalui tahap archetype dan story, dibantu metode 5W (Who, Why, What, Where, dan When) untuk memperjelas identitas, motivasi, dan peran karakter. Setelah karakter dipahami secara menyeluruh, penerapan shape language menjadi lebih tepat karena bentuk dapat disesuaikan dengan sifat dan kepribadian karakter.

Pada tahap shapes, bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, dan persegi digunakan sebagai dasar visual karakter. Bentuk-bentuk ini kemudian dikembangkan untuk menghasilkan konsep kasar yang sesuai dengan kepribadian karakter. Gaya semirealis dicapai melalui tahap reference dan aesthetic, dengan membuat visual berdasarkan bentuk dasar yang telah ditentukan, serta mengumpulkan referensi visual sebanyak mungkin untuk mendukung eksplorasi gaya. Penggunaan shape language membantu menciptakan bentuk tubuh karakter yang merupakan perpaduan antara gaya realistis dan kartun, sehingga menghasilkan tampilan semirealis.

Setelah seluruh tahap dilalui, desain karakter yang dihasilkan menjadi lebih selaras dengan cerita yang telah ditentukan sebelumnya. Hal ini karena metode ini berfokus pada pembangunan desain karakter yang berangkat dari pemahaman mendalam terhadap latar belakang dan kepribadian karakter.

Dalam penelitian ini, karakter utama dalam film animasi 2D Paws, yaitu Terra, menggunakan bentuk dasar segitiga. Pemilihan bentuk ini disesuaikan dengan sifat dan latar belakang Terra sebagai pekerja kantor yang kehilangan semangat akibat rutinitas yang monoton. Segitiga memberikan kesan kaku, dingin, dan sulit didekati—sesuai dengan kepribadiannya. Sebaliknya, karakter Cael menggunakan bentuk dasar bulat yang berlawanan dengan Terra. Sebagai tokoh yang membantu mengubah Terra menjadi lebih lembut dan bahagia, Cael digambarkan dengan bentuk yang lucu, lembut, dan tanpa garis tajam, untuk memperkuat kesan hangat dan bersahabat.

Secara keseluruhan, penerapan metode Creative Character Design oleh Bryan Tillman dalam penelitian ini terbukti efektif dalam mendukung penerapan shape language, pencapaian gaya semi-realis, serta menghasilkan desain karakter yang selaras dengan cerita yang telah dibuat.

SARAN

Dalam pembuatan desain karakter berbasis shape language, pemahaman mendalam terhadap **latar belakang** dan **karakteristik tokoh** sangat penting. Hal ini membantu dalam memilih bentuk dasar yang tepat untuk merepresentasikan kepribadian dan peran karakter dalam cerita.

Pengumpulan **referensi visual** dan penyusunan **moodboard** juga mendukung proses visualisasi estetika karakter. Agar hasil desain lebih efektif dan selaras dengan narasi, disarankan mengikuti metode yang terstruktur, sehingga proses perancangan berjalan lebih efisien dan terarah.

DAFTAR PUSTAKA

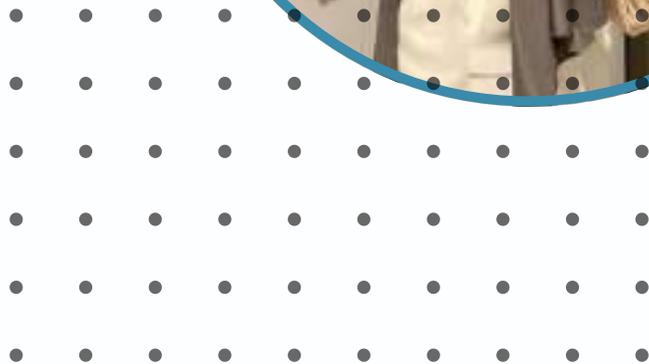
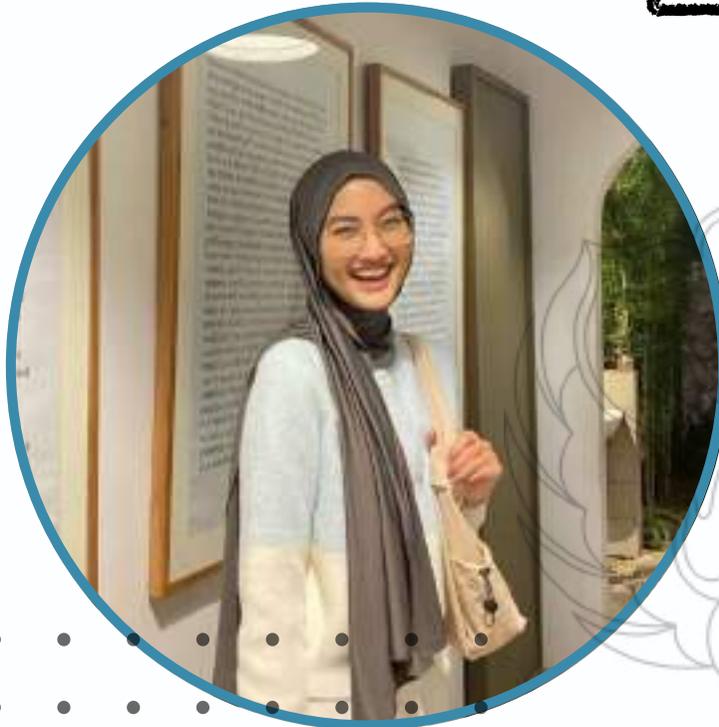
- Fatimah, F. (2015). Pengaruh Perilaku Kewirausahaan dan Lokasi Usaha Terhadap Pendapatan.
- Harder, J. (2023). Creative Character Design for Games and Animation.
- Ilpoj, S. M., & Nurwati, N. (2020). ANALISIS PENGARUH TINGKAT KEMATIAN AKIBAT COVID-19 TERHADAP KESEHATAN MENTAL MASYARAKAT DI INDONESIA. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 3, 16. <https://doi.org/10.24198/focus.v3i1.28123>
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya Dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh Pada Cerita Rakyat Bali. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 5. <https://doi.org/10.31091/sw.v5i0.189>
- Jurnal Seni Rupa, V., & Shane Sapmayada, A. (tt.). MEMBANGUN NARASI VISUAL MELALUI DESAIN KARAKTER: STUDI KASUS KARAKTER IKONIK. <https://ejournal.lapad.id/index.php/visart>
- Ricky Ramadhan Rasyid, M., Ode Surazal Qalbi, L., Studi Perpustakaan dan Ilmu Informasi, P., & Psikologi, J. (2024). Eksplorasi Psikoanalitik terhadap Preferensi Literatur sebagai Refleksi Diri Mahasiswa Perpustakaan dan Ilmu Informasi. *Sublimapsi*, 2, 322–329.
- Silver, S. (2017). *The Silver Way Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*.
- Super, D. E. (1980). A Life-Span, Life-Space Approach to Career Development. *Journal of Vocational Behavior*, 16, 282–298.
- Tillman, B. (2019). *Creative Character Design Second Edition (Second Edition)*. CRC Press.
- Titik Imaji, J., & Purnama Sari, Y. (2019). ANALISIS VISUAL PENERAPAN 12 PRINSIP ANIMASI DALAM FILM GREY & JINGGA: THE TWILIGHT ANIMATED SERIES EPISODE 1. 2, 80–86. [Titik Imaji, J., & Purnama Sari, Y. \(2019\). ANALISIS VISUAL PENERAPAN 12 PRINSIP ANIMASI DALAM FILM GREY & JINGGA: THE TWILIGHT ANIMATED SERIES EPISODE 1. 2, 80–86.](#)
- Sinojia, M. J. (2014). Stress Management and Pet Therapy. *International Journal of Business Quantitative Economics and Applied Management Research*, 1(5)



PROFILE

● ALAIA SANDRINE ARIEF

Mahasiswi Program Studi Animasi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang memiliki minat besar dalam menggambar karakter dan mengeksplorasi berbagai gaya visual. Berkomitmen untuk terus berkembang sebagai seniman serta terbuka terhadap berbagai peluang dan pengalaman baru di dunia kreatif.



 @sandrinealaia

 alaiasndrn@gmail.com



