

BAB PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa penerapan *shape language* dalam desain karakter *film* animasi 2D “BUBUR BAPER” merupakan pendekatan yang efektif untuk memperkuat ekspresivitas dan identitas visual karakter. Melalui pemanfaatan bentuk-bentuk dasar yang memiliki makna simbolik dan psikologis, karakter mampu menyampaikan kepribadian, sifat, serta perannya secara langsung kepada audiens tanpa bergantung pada penjelasan naratif yang panjang. Dengan demikian, *shape language* berperan penting dalam meningkatkan keterbacaan karakter, daya tarik visual, serta efektivitas desain karakter sebagai media komunikasi visual dalam mendukung penyampaian cerita pada film animasi

Menggunakan metode *Creative Thinking Model* milik Graham Wallas membuat proses dalam menciptakan desain karakter menjadi efektif dengan proses pertama yaitu, *Preparation* mengumpulkan informasi dan membuat sketsa awal serta menentukan bentuk dasar. Pada proses berikutnya yaitu *Incubation* karakter seperti di marinasi, diberikan banyak variasi desain warna dan bentuk. Pada proses berikutnya adalah *Illumination* yaitu proses dimana ide untuk final desain karakter muncul sketsa sketsa awal dikumpulkan dan dikombinasikan untuk menjadi 1 desain final. Pada proses terakhir adalah *verification*, dengan desain karakter yang sudah selesai, dilakukan evaluasi melalui survei untuk mendapatkan hasil evaluasi dan validasi apakah karakter telah memberikan karakteristik yang sesuai dengan desain yang dibuat.

Karakter utama dan karakter sampingan pada film “BUBUR BAPER” ini menerapkan *shape language* untuk memperkuat karakteristiknya. Karakter David yang menggunakan bentuk kombinasi segitiga terbalik dan persegi panjang dengan perpaduan garis yang tumpul menjadikannya terlihat sangat percaya diri dan sedikit jahil. Karakter Bagas yang menggunakan bentuk dasar persegi dan persegi panjang sehingga terlihat sebagai anak yang supel dan percaya diri. Karakter Nopal yang menggunakan bentuk lingkaran dan oval terlihat lebih pendiam dan tidak berbahaya. Karakter Ibu kantin yang menggunakan bentuk segitiga dengan sudut yang lebih tajam terlihat menjadi orang yang sangat cekatan dan ekspresif.

B. SARAN

Dalam pembuatan desain karakter yang menerapkan *shape language*, hal yang paling penting yang harus didapatkan adalah siluet dan garis. Siluet dapat memberikan bentuk dasar lebih jelas bahkan tanpa melihat detail dari karakternya dan siluet bentuk jugalah yang akan dilihat pertama kali saat melihat karakter. Garis pada karakter juga sangat penting untuk memperjelas bentuk dan juga membuat karakteristik karakter semakin tegas dan jelas, semakin jelas garis yang dibuat semakin jelas juga bagaimana karakteristik pada karakter yang telah menerapkan *shape language* tersebut.



DAFTAR PUSTAKA

- Bishop, R. (2020). Fundamental of Character Design. 3DTotal Publishing.
- Gingrich, O., et al. (2024). Shape theory in animation pedagogy and practice. BCS Learning and Development
[https://www.scienceopen.com/hosted-document?
doi=10.14236/ewic/EVA2024.48](https://www.scienceopen.com/hosted-document?doi=10.14236/ewic/EVA2024.48)
- Pratiwi, W. (2024). Analisa Bahasa Bentuk Pada Desain Karakter Film Animasi "Spirited Away".
https://www.researchgate.net/publication/383384217_Analisa_Bahasa_Bentuk_Pada_Desain_Karakter_Film_Animasi_Spirited_Away
- Nasution, U. K., & Rahmi, A. (2024). The analysis of shape language in character design: A case study of 2D animation "Terjebak Hoaks". ABEX 2023.
<https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.21-9-2023.2342887>
- Silver, S. (2017). The Silver Way: Techniques, tips, and tutorials for effective character design.
- The Walt Disney Family Museum. (2020). Tips & techniques shape language.
- Tillman, B. (2011). Creative character design.