

LAPORAN TUGAS AKHIR

**TEKNIK *SHAPE LANGUAGE* UNTUK MENINGKATKAN KARAKTERISTIK
DESAIN KARAKTER PADA *FILM* ANIMASI 2D “BUBUR BAPER”**



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

2025

**TEKNIK *SHAPE LANGUAGE* UNTUK MENINGKATKAN
KARAKTERISTIK DESAIN KARAKTER PADA *FILM* ANIMASI 2D
“BUBUR BAPER”**

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



Disusun oleh
Sihsarita Pramesti
NIM: 2100403033

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

2025

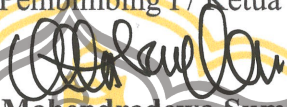
HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:
**TEKNIK *SHAPE LANGUAGE* UNTUK MENINGKATKAN
KARAKTERISTIK DESAIN KARAKTER PADA *FILM* ANIMASI 2D
“BUBUR BAPER”**

Disusun oleh:
Sihsarita Pramesti
2100403033

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 **18 DEC 2025**

Pembimbing I / Ketua Penguji


Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0018047206

Pembimbing II / Anggota Penguji


Agnes Karina Pritha Atmani, S.T., M.T.I
NIDN. 0023017613

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



Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP. 19670203 199702 1 001

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 : **Sihsarita Pramesti**
No. Induk Mahasiswa : **2100403033**
Judul Tugas Akhir : **Teknik *Shape Language* untuk Meningkatkan Karakteristik Desain Karakter pada *Film Animasi 2D "Bubur Baper"***

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, 09 Januari 2016
Yang menyatakan,



Sihsarita Pramesti
NIM. 2100403033

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

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

Nama : **Sihsarita Pramesti**
No. Induk Mahasiswa : **2100403033**
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:

**TEKNIK *SHAPE LANGUAGE* UNTUK MENINGKATKAN
KARAKTERISTIK DESAIN KARAKTER PADA *FILM* ANIMASI 2D
“BUBUR BAPER”**

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 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, 09 Januari 2026

Yang menyatakan,



Sihsarita Pramesti
NIM. 2100403033

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa 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:

- Keluarga, Ayah, Ibu, Adik perempuan saya dan juga seluruh keluarga besar saya yang telah mendukung, menyemangati dan mendoakan saya hingga saat ini, saya berterimakasih atas semua kepercayaan dan bantuan yang tidak pernah berhenti hingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini
- Teman-teman seperjuangan serta teman yang selalu mendukung saya dan mendengarkan keluh kesal saya selama berproses, terimakasih banyak atas dukungan dan doanya.
- Putri Anjarsari sebagai teman dan juga partner satu kelompok yang selalu membantu dan juga menyemangati saya hingga akhir.
- Dosen pembimbing tugas akhir yang selalu sabar pada setiap sesi bimbingan, terimakasih banyak atas arahannya selama ini hingga saya bisa berada dititik ini.
- Idola saya yang secara tidak langsung menjadi penyemangat dan menemani saya dari awal hingga saat ini.
- Diri saya sendiri yang berhasil menempuh semua masalah dan cobaan, berhasil bertahan hingga akhir dan tidak menyerah pada diri sendiri.

Semoga tugas akhir ini dapat menjadi pembelajaran dan inspirasi yang bermanfaat bagi saya dan orang lain.

KATA PENGANTAR

Puji syukur terpanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia dan kesempatan yang diberikan hingga akhirnya tugas akhir berjudul **“Teknik *Shape Language* untuk Meningkatkan Karakteristik Desain Karakter pada Film Animasi 2D “Bubur Baper”**” dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi kelulusan pada program studi Animasi Program Sarjana Terapan (D-4). Adapun tugas akhir ini dapat membantu dalam proses pembelajaran pada bentuk dan karakteristik dengan menggunakan teknik *shape language* sebagai acuan utama.

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 dapat menjadikan tugas akhir ini sebagai referensi pembuatan desain karakter dalam bidang animasi pada masa mendatang.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar dapat membantu penelitian dimasa yang akan datang,

Yogyakarta, 09 Januari 2026



Sihsarita Pramesti

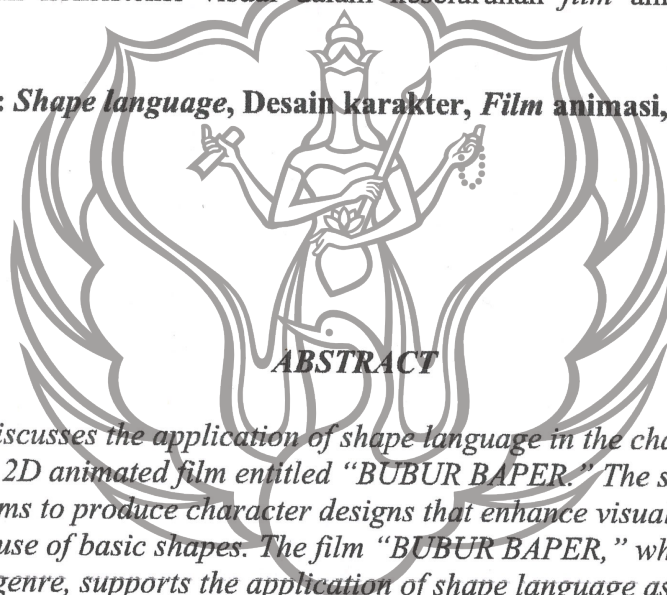
DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
ABSTRAK.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	8
A. Latar Belakang.....	9
B. Rumusan masalah.....	10
C. Tujuan & Manfaat	11
BAB II EKSPLORASI.....	12
A. Ide Karya.....	13
B. Tinjauan Karya.....	14
C. Tinjauan Pustaka.....	18
D. Landasan Teori.....	19
BAB III METODOLOGI.....	23
BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	28
A. Perwujudan.....	30
1. Referensi & Informasi.....	30
2. <i>Sketch & Shape</i>	35
3. <i>The Characters</i>	39
B. Pembahasan.....	66
BAB V PENUTUP.....	76
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79

ABSTRAK

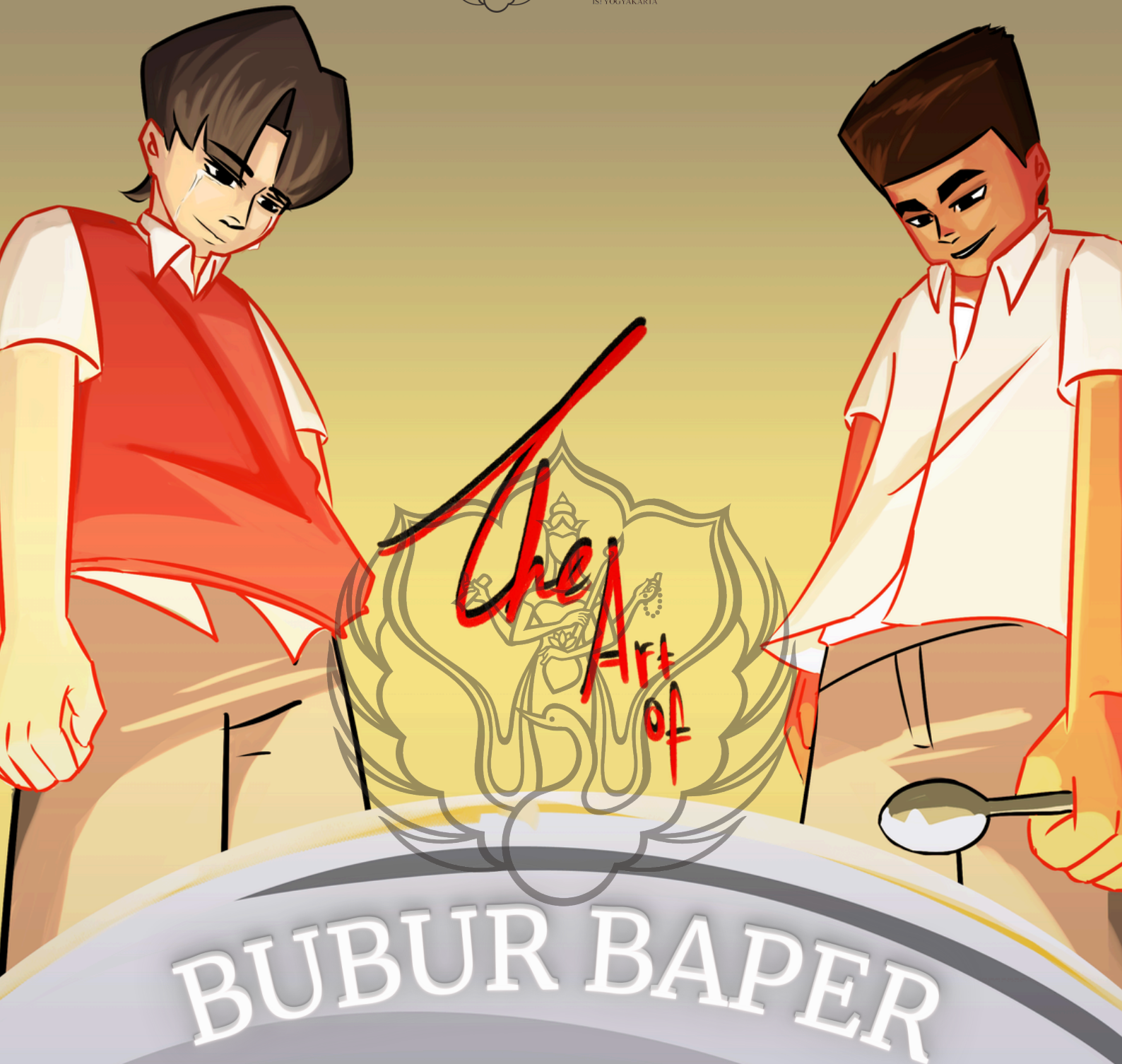
Penelitian ini membahas tentang penerapan *Shape Language* dalam proses mendesain karakter pada *film* animasi 2D berjudul "BUBUR BAPER". Teknik *shape language* bertujuan menghasilkan desain karakter yang mampu meningkatkan karakteristik visual melalui penggunaan bentuk dasar. *Film* "BUBUR BAPER" yang memiliki *genre* komedi mendukung penerapan *shape language* sebagai pendekatan estetika untuk menonjolkan karakteristik, energi dan perbedaan antar karakter. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *shape language* berperan signifikan dalam merancang desain dan meningkatkan karakteristik. Desain karakter David menerapkan bentuk kombinasi segitiga terbalik dan persegi panjang, Bagas menerapkan bentuk persegi dan persegi panjang, Nopal menerapkan bentuk lingkaran dan oval, Ibu Kantin menerapkan bentuk segitiga dan segitiga terbalik. Semua karakter telah berhasil menunjukkan karakteristik masing-masing dengan jelas, selain itu *shape language* juga meningkatkan konsistensi visual dalam keseluruhan *film* animasi "BUBUR BAPER"

kata kunci : *Shape language*, Desain karakter, *Film* animasi, karakteristik



This study discusses the application of shape language in the character design process of a 2D animated film entitled "BUBUR BAPER." The shape language technique aims to produce character designs that enhance visual characteristics through the use of basic shapes. The film "BUBUR BAPER," which belongs to the comedy genre, supports the application of shape language as an aesthetic approach to emphasize character traits, energy, and distinctions among characters. The results of this study indicate that the application of shape language plays a significant role in character design and in enhancing character characteristics. The character David applies a combination of inverted triangular and rectangular shapes; Bagas applies square and rectangular shapes; Nopal applies circular and oval shapes; and the Canteen Mother character applies triangular and inverted triangular shapes. All characters successfully demonstrate their respective characteristics clearly. Furthermore, shape language also enhances visual consistency throughout the animated film "BUBUR BAPER."

Keywords: *Shape language*, Character design, Animated film, Characteristics



Sihsarita Pramesti



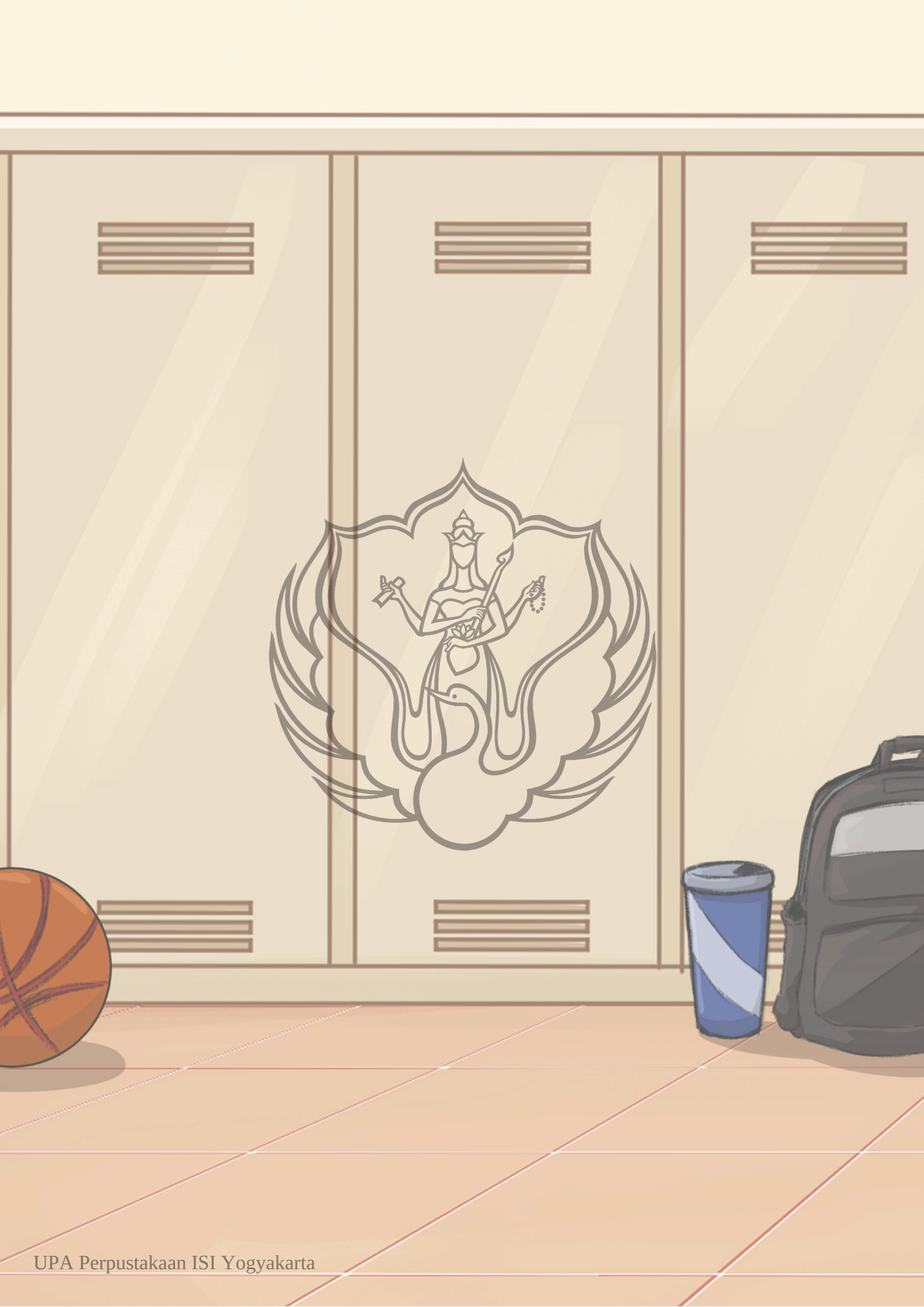
**TEKNIK *SHAPE LANGUAGE* UNTUK MENINGKATKAN
KARAKTERISTIK DESAIN KARAKTER PADA *FILM* ANIMASI 2D
“BUBUR BAPER”**



Disusun oleh :
Sihsarita Pramesti
2100403033

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

Dosen Pembimbing II
Agnes Karina Pritha Atmani, S.T., M.T.I.
NIP. 197601232009122003



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	7
BAB I. PENDAHULUAN.....	8
A. Latar Belakang.....	9
B. Rumusan masalah.....	10
C. Tujuan & Manfaat	11
BAB II. EKSPLORASI	12
A. Ide Karya.....	13
B. Tinjauan Karya.....	14
C. Tinjauan Pustaka.....	18
D. Landasan Teori.....	19
BAB III. METODOLOGI.....	23
BAB IV. PERWUJUDAN KARYA.....	28
A. Perwujudan.....	30
1. Referensi & Informasi.....	30
2. <i>Sketch & Shape</i>	35
3. <i>The Characters</i>	39
B. Pembahasan.....	66
BAB V. PENUTUP.....	76
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79

DAFTAR GAMBAR

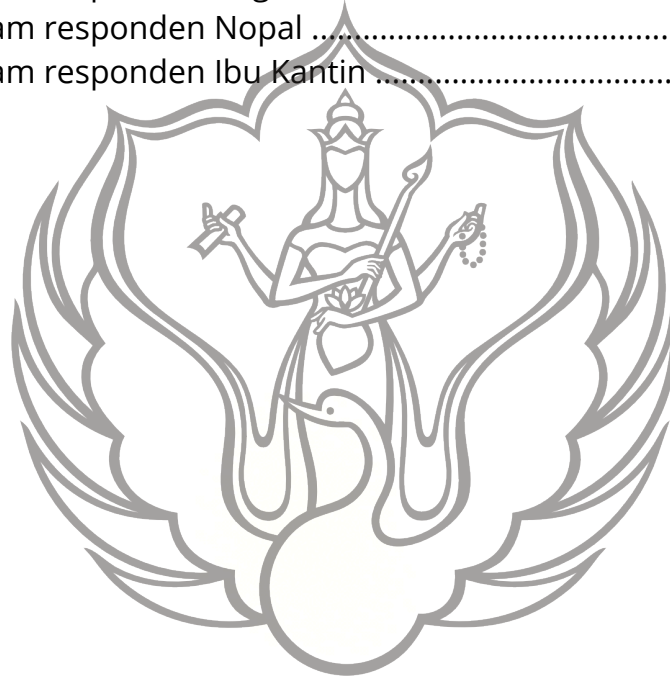
Gambar 1.1 <i>Zak's World</i>	14
Gambar 1.2 <i>Nan Hao & Shang Feng</i>	15
Gambar 1.3 <i>Hotel Transylvania</i>	16
Gambar 1.4 Murray, Mavis, Dracula.....	16
Gambar 1.5 <i>Gravity Falls</i> , Mable Pines, Dipper Pines, Soos Ramirez.....	17
Gambar 1.6 <i>Shapes</i> (John Nevarez).....	19
Gambar 1.7 <i>Shape Language</i> (Stefano Camelli).....	19
Gambar 1.8 <i>Creative Character Design</i>	21
Gambar 1.9 Lilo & Stitch, Byamax.....	22
Gambar 2.1 <i>Moodboard</i>	29
Gambar 2.2 Kageyama Tobio.....	30
Gambar 2.3 Tiago doodle.....	30
Gambar 2.4 Eddie Kaspbrak.....	30
Gambar 2.5 Gumball.....	30
Gambar 2.6 Doraemon.....	30
Gambar 2.7 mwehehe cat meme.....	30
Gambar 2.8 Bagas <i>Dribble</i>	31
Gambar 2.9 Gopal.....	31
Gambar 2.10 Minecraft Stefe.....	31
Gambar 2.11 Rabbids.....	31
Gambar 2.12 Mort.....	31
Gambar 2.13 Shrek.....	31
Gambar 2.14 Carl Wheezer.....	32
Gambar 2.15 Lim Seulgi.....	32
Gambar 2.16 Park Hyung Seok.....	32
Gambar 2.17 Shun Kaido.....	32
Gambar 2.18 Lim Seulgi.....	32
Gambar 2.19 Kinta Sakata.....	32
Gambar 2.20 <i>Cafeteria Lady</i>	33
Gambar 2.21 Ibu Kantin.....	33
Gambar 2.22 <i>Cafeteria Lady</i>	33
Gambar 2.23 <i>Swag Old Lady</i>	33
Gambar 2.24 Mama.....	33
Gambar 2.25 Edna Mode.....	33
Gambar 2.26 Seragam SMA.....	34
Gambar 2.27 Nicholas SMTR25.....	34
Gambar 2.28 Bae Jinyoung.....	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.29 Sketsa Awal David	35
Gambar 2.30 Segitiga terbalik & persegi panjang.....	35
Gambar 2.31 Sketsa Awal Bagas	36
Gambar 2.32 Persegi & persegi panjang.....	36
Gambar 2.33 Sketsa Awal Nopal	37
Gambar 2.34 lingkaran & oval.....	37
Gambar 2.35 Sketsa Awal Ibu Kantin	38
Gambar 2.36 segitiga & segitiga terbalik.....	38
Gambar 2.37 Variasi desain David	40
Gambar 2.38 Sketsa siluet David	40
Gambar 2.39 Sketsa Final David	41
Gambar 2.40 <i>Head Turn Around</i> David	41
Gambar 2.41 <i>Full Body Turn Around</i> David	42
Gambar 2.42 <i>palette</i> & Siluet David	42
Gambar 2.43 <i>Expression Sheet</i> David	43
Gambar 2.44 <i>pose sheet</i> David	44
Gambar 2.45 Variasi desain Bagas	46
Gambar 2.46 Sketsa siluet Bagas	46
Gambar 2.47 Sketsa Final Bagas	47
Gambar 2.48 <i>Head Turn Around</i> Bagas	47
Gambar 2.49 <i>Full Body Turn Around</i> Bagas	48
Gambar 2.50 <i>palette</i> & Siluet Bagas	48
Gambar 2.51 <i>Expression Sheet</i> Bagas	49
Gambar 2.52 <i>pose sheet</i> Bagas	50
Gambar 2.53 Variasi desain Nopal	52
Gambar 2.54 Sketsa siluet Nopal	52
Gambar 2.55 Sketsa Final Nopal	53
Gambar 2.56 <i>Head Turn Around</i> Nopal	53
Gambar 2.57 <i>Full Body Turn Around</i> Nopal	54
Gambar 2.58 <i>palette</i> & Siluet Nopal	54
Gambar 2.59 <i>Expression Sheet</i> Nopal	55
Gambar 2.60 Variasi desain Ibu Kantin	57
Gambar 2.61 Sketsa siluet Ibu Kantin	57
Gambar 2.62 Sketsa Final Ibu Kantin	58
Gambar 2.63 <i>Head Turn Around</i> Ibu Kantin	58
Gambar 2.64 <i>Full Body Turn Around</i> Ibu Kantin	59
Gambar 2.65 <i>palette</i> & Siluet Ibu Kantin	59
Gambar 2.66 <i>Expression Sheet</i> Ibu Kantin	60
Gambar 2.67 Variasi seragam	61

DAFTAR GAMBAR

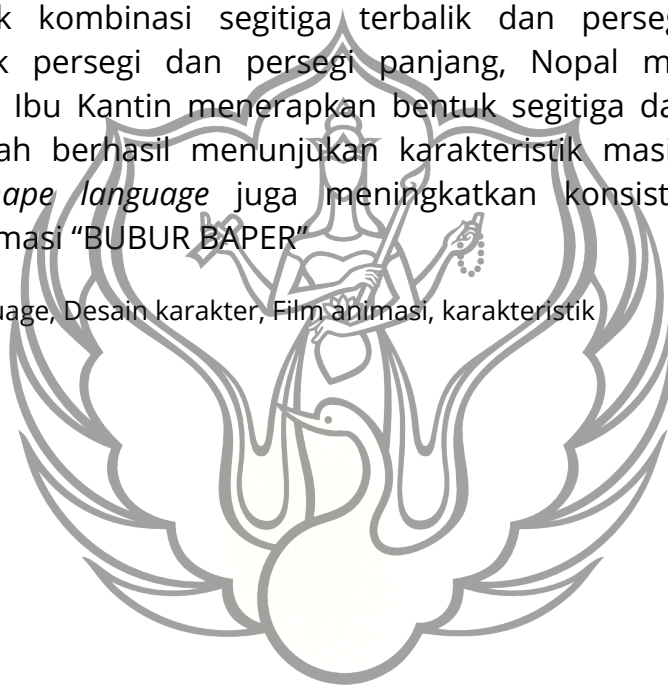
Gambar 2.68 Karakter pendukung 1	62
Gambar 2.69 Karakter pendukung 2	62
Gambar 2.70 Karakter pendukung 3	63
Gambar 2.71 <i>Size comparison characters</i>	64
Gambar 2.72 <i>Size comparison all characters</i>	64
Gambar 2.73 Hasil <i>compose</i> Sc02_Sh09	65
Gambar 2.74 Hasil <i>compose</i> Sc10_Sh28	65
Gambar 2.75 Hasil <i>compose</i> Sc10_Sh46	65
Gambar 2.76 Hasil <i>compose</i> Sc01_Sh11	65
Gambar 2.77 Diagram responden David	73
Gambar 2.78 Diagram responden Bagas	74
Gambar 2.79 Diagram responden Nopal	74
Gambar 2.80 Diagram responden Ibu Kantin	75

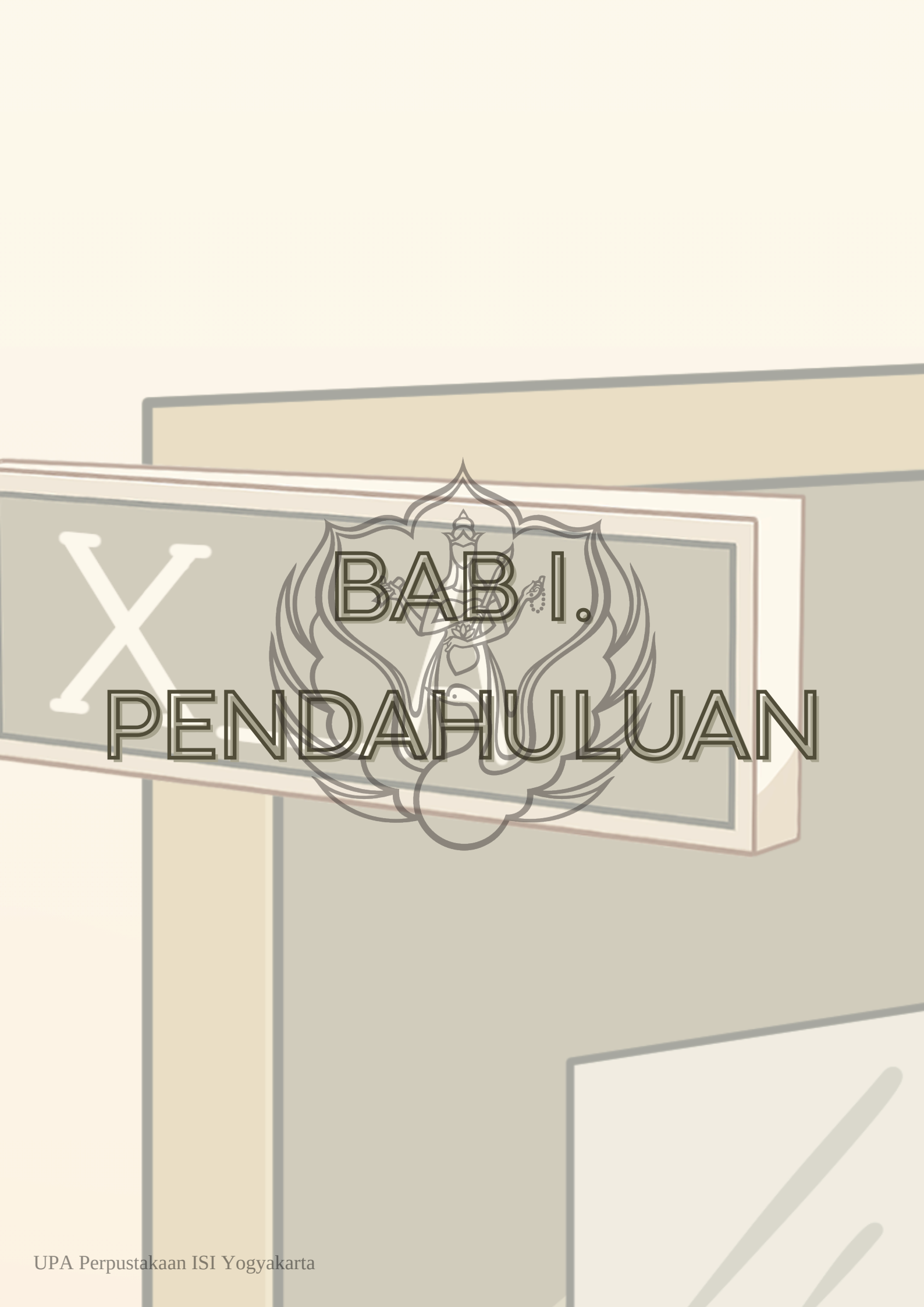


ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang penerapan *Shape Language* dalam proses mendesain karakter pada *film* animasi 2D berjudul "BUBUR BAPER". Teknik *shape language* bertujuan menghasilkan desain karakter yang mampu meningkatkan karakteristik visual melalui penggunaan bentuk dasar. *Film* "BUBUR BAPER" yang memiliki *genre* komedi mendukung penerapan *shape language* sebagai pendekatan estetika untuk menonjolkan karakteristik, energi dan perbedaan antar karakter. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *shape language* berperan signifikan dalam merancang desain dan meningkatkan karakteristik. Desain karakter David menerapkan bentuk kombinasi segitiga terbalik dan persegi panjang, Bagas menerapkan bentuk persegi dan persegi panjang, Nopal menerapkan bentuk lingkaran dan oval, Ibu Kantin menerapkan bentuk segitiga dan segitiga terbalik. Semua karakter telah berhasil menunjukkan karakteristik masing-masing dengan jelas, selain itu *shape language* juga meningkatkan konsistensi visual dalam keseluruhan *film* animasi "BUBUR BAPER".

kata kunci : Shape language, Desain karakter, Film animasi, karakteristik



The background features a stylized illustration of stacked books in shades of beige and grey. A large, semi-transparent watermark logo is centered over the books. The logo consists of a decorative frame containing a figure holding a book, with the text 'BAB I.' and 'PENDAHULUAN' overlaid on it.

BAB I. PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Industri animasi pada saat ini berkembang dengan sangat pesat karena tingginya minat dan kebutuhan pada konten visual seperti pada *film*, *game*, iklan dan media digital lainnya. Salah satu jenis animasi yang paling banyak diminati adalah **animasi 2 dimensi**, dimana animasi dibuat dalam ruang dua dimensi yang bersifat datar lalu objek direpresentasikan melalui bentuk, garis dan warna. Ada beberapa hal penting yang harus ada dalam pembuatan animasi 2D salah satunya adalah desain karakter. Desain karakter adalah proses menciptakan tokoh yang memiliki identitas visual, kepribadian dan fungsi naratif pada animasi, komik, *film* dll. Kekuatan pada desain karakter terletak pada bagaimana dia mampu menggerakkan alur cerita, mengaduk aduk emosi penonton dengan personalitinya yang ada pada dirinya, ditunjang dengan gaya visualisasi yang menarik serta penambahan-penambahan seperti perilaku, suara, pemilihan warna, atribut dan lain sebagainya (Pratiwi, 2024).

Salah satu teknik yang dapat digunakan dalam mendesain karakter adalah *Shape Language*. **Shape language** adalah konsep yang digunakan dalam seni dan animasi untuk mengkomunikasikan makna berdasarkan bentuk yang kita kenal. Saat digunakan dalam desain karakter, objek dan *background*. Bentuk dapat menceritakan cerita, menunjukkan kepribadian dan membangkitkan respon emosi pada penonton tanpa menggunakan kata-kata apapun (Disney, 2015). Bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, persegi, dan segitiga mampu menentukan kepribadian, energi, serta identitas visual setiap karakter sejak awal.

Penggunaan **shape language** dalam desain karakter *film* animasi dengan *genre* komedi telah banyak diterapkan dalam berbagai karya sebelumnya, seperti *Despicable Me* (Illumination Entertainment), *Hotel Transylvania* (Sony Pictures Animation), *Kung Fu Panda* (DreamWorks Animation) dan banyak film animasi lainnya. Penerapan *shape language* ini dinilai efektif karena mampu menampilkan karakteristik dan kepribadian tokoh tanpa harus menjelaskan latar belakang secara eksplisit. Bentuk-bentuk dasar yang akrab dengan kehidupan sehari-hari juga memberikan kesan yang familiar sekaligus unik, sehingga memudahkan penonton untuk mengenali dan mengingat karakter yang disajikan dalam *film*. Dengan menerapkan *shape language* pada penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan karakter yang cocok dan berkarakteristik untuk *film* komedi animasi 2D "BUBUR BAPER"



B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, diketahui bahwa teknik *shape language* merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan dalam pembuatan desain karakter, sebagai landasan utama dalam penguatan karakteristik dan daya tarik visual tokoh pada film animasi. Penerapan bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, dan persegi, digunakan sebagai strategi visual untuk merepresentasikan kepribadian serta karakteristik karakter secara konsisten.

Oleh karena itu dirumuskan beberapa rumusan masalah berdasarkan latar belakang tentang teknik *shape language* yang akan digunakan pada desain karakter *film* animasi 2D "BUBUR BAPER" untuk meningkatkan karakteristik karakter.

1. Bagaimana teknik *shape language* diterapkan pada desain karakter dalam *film* animasi 2D "BUBUR BAPER"?
2. Mengapa teknik *shape language* dalam pembuatan karakter desain dapat meningkatkan konsistensi dan karakteristik karakter pada *film* animasi 2D "BUBUR BAPER"?
3. Bentuk dasar apa saja yang digunakan dalam penerapan *shape language* pada desain karakter *film* animasi 2D "BUBUR BAPER" agar sesuai dengan karakteristik karakter?

C. TUJUAN & MANFAAT

TUJUAN

- Menghasilkan desain karakter yang telah menggunakan *shape language* untuk *film* animasi 2D "BUBUR BAPER" yang bergenre komedi
- Menghasilkan desain karakter yang memiliki daya Tarik visual dan berkarakteristik pada *film* animasi 2D "BUBUR BAPER".



MANFAAT

- Menambah referensi akademik terkait penggunaan *shape language* sebagai metode visual untuk meningkatkan karakteristik pada karakter *film* animasi 2D "BUBUR BAPER"
- Mempermudah proses produksi *film* animasi 2D "BUBUR BAPER"