



BAB V

PENUTUP



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan, evaluasi, serta pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan *shape language* pada desain karakter film animasi 2D "Kehidupan di Atas Kehidupan" telah berhasil mencapai tujuan perancangan. Penerapan bentuk dasar sebagai bahasa visual mampu membantu audiens dalam memahami sifat dan peran karakter secara nonverbal.

Hasil kuesioner evaluasi menunjukkan bahwa secara umum audiens memberikan penilaian baik hingga sangat baik terhadap tampilan visual *animatic*, kejelasan adegan, serta daya tarik keseluruhan karya. Hal ini menunjukkan bahwa *animatic* telah berfungsi dengan baik sebagai media visualisasi awal dalam menyampaikan konsep cerita dan karakter kepada target audiens usia 13-18 tahun.

Pada desain karakter, penerapan *shape language* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterbacaan sifat karakter. Karakter dengan penggunaan bentuk visual yang sederhana seperti karakter Awi, memperoleh penilaian tertinggi, yang menunjukkan bahwa sifat ceria dan ramah berhasil tersampaikan dengan jelas. Sementara itu, karakter utama Owi dan beberapa karakter pendukung menunjukkan hasil yang baik, namun masih memerlukan penguatan visual agar dapat tersampaikan secara lebih optimal. Desain Ayah Owa dan Ibu Owa, menunjukkan bahwa penggunaan bentuk yang lebih kokoh dan stabil mampu menyampaikan kesan figur orang tua yang tegas dan penyayang. Adapun karakter pendukung seperti Burung Walik Jambu, Joko, dan Mamat berhasil berfungsi sebagai penguat cerita melalui karakterisasi visual yang sesuai dengan perannya masing-masing.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa penerapan gaya kartun yang dipadukan dengan *shape language* sesuai dengan karakteristik visual target audiens remaja SMP-SMA. Dengan demikian, perancangan desain karakter pada film animasi 2D "Kehidupan di Atas Kehidupan" dinilai mampu menyampaikan pesan visual serta mendukung tujuan perancangan yang telah ditetapkan.

SARAN

Berdasarkan keterbatasan dan hasil evaluasi yang diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pengembangan lebih lanjut, antara lain:

- Pengembangan ke tahap animasi penuh. Karya ini masih berada pada tahap *animatic*, sehingga pengembangan ke tahap animasi 2D penuh sangat disarankan agar ekspresi, gerak, dan emosi karakter dapat tersampaikan secara lebih maksimal.
- Penguatan karakter utama. Karakter utama Owi disarankan untuk dikembangkan lebih lanjut melalui eksplorasi ekspresi wajah, gestur tubuh, dan variasi pose agar sifat kuat, energik, dan protektif dapat terbaca lebih konsisten.
- Pendalaman ekspresi karakter pendukung. Beberapa karakter pendukung dapat diperkuat kembali *shape language*-nya agar perbedaan sifat dan peran mereka semakin mudah dibaca oleh audiens.
- Evaluasi desain di masa mendatang dapat diperluas dengan jumlah responden yang lebih besar agar hasilnya lebih representatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Gumelar, M. S. (2011). *Cara Membuat Komik*. Indeks.
- Gunawan, B. B. (2013). *Nganimasi Bersama Mas Be!* Elex Media Komputindo.
- Hertriliana Buhori, G. (2025). *Penerapan Shape Language Pada Desain Karakter Dalam Film Animasi "Katineung"* [Diploma Thesis]. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Kaula, S. K. (2015). *Language And Style In Cartoons: A Case Study Of Ben 10*. University of Nairobi.
- Kerlow, I. (2004). *The Art of 3D: Computer Animation and Effects*. John Wiley & Sons.
- Rizo, S. G. (2021). Shape Language. In *Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development*. 3DTotal Publishing.
- Selby, A. (2013). *Animation*. Laurence King Publishing.
- Shahbazi, N. (2024, October 23). *Shape Language Character Design Technique | How to Use?* <https://pixune.com/blog/shape-language-technique/>
- Tanadi, L., & Santoso, F. (2021). Studi Gerak Animasi Cartoony sebagai Perancangan Animasi Pendek Bertema Cyberbullying. *Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 3(3), 206 —223.
- Widyastuti, S., Perwitasari-Farajallah, D., Prasetyo, L. B., & Iskandar, E. (2023). The Javan Gibbon (*Hylobates moloch*) Habitat Changes and Fragmentation in the Dieng Mountains, Indonesia. *Jurnal Manajemen Hutan Tropika*, 29(2), 150–160. <https://doi.org/10.7226/jtfm.29.2.150>
- Yumarni, Alikodra, H. S., Prasetyo, L. B., & Soekmadi, R. (2011). Analisis Populasi Owa Jawa (*Hylobates moloch* Audebert 1797) di Koridor Taman Nasional Gunung Halimun Salak. *Media Konservasi*, 16(3), 133–140.
- Yusuf, S. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. PT Remaja Rosdakarya.