

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER MENGGUNAKAN *STYLE CARTOON* DENGAN MENERAPKAN TEKNIK *SHAPE LANGUAGE* PADA FILM ANIMASI 2D “KEHIDUPAN DI ATAS KEHIDUPAN”



Disusun oleh
Imroatu Sholikhah
NIM: 2100408033

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

2025

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER MENGGUNAKAN *STYLE*
CARTOON DENGAN MENERAPKAN TEKNIK *SHAPE LANGUAGE*
PADA FILM ANIMASI 2D “KEHIDUPAN DI ATAS KEHIDUPAN”**

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



Disusun oleh
Imroatu Sholikhah
NIM: 2100408033

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

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:
**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER MENGGUNAKAN *STYLE*
CARTOON DENGAN MENERAPKAN TEKNIK *SHAPE LANGUAGE*
PADA FILM ANIMASI 2D “KEHIDUPAN DI ATAS KEHIDUPAN”**

Disusun oleh:
Imroatu Sholikhah
2100408033

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 ..1.9. DEC. 2025.....

Pembimbing I / Ketua Penguji


Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.
NIDN. 0515018501

Pembimbing II / Anggota Penguji


Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0018058708

Penguji Ahli / Anggota Penguji


Tanto Harthoko, M.Sn.
NIDN. 0011067109

Koordinator Program Studi Animasi


Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19880723 201903 2 009

Mengetahui,
Dekan FMR

Dr. Edlat 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 : **Imroatu Sholikhah**
No. Induk Mahasiswa : **2100408033**
Judul Tugas Akhir : **PERANCANGAN DESAIN KARAKTER
MENGUNAKAN *STYLE CARTOON* DENGAN
MENERAPKAN TEKNIK *SHAPE LANGUAGE*
PADA FILM ANIMASI 2D “KEHIDUPAN DI
ATAS KEHIDUPAN”**

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, 9 Januari 2026
Yang menyatakan,



Imroatu Sholikhah
NIM. 2100408033

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

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

Nama : **Imroatu Sholikhah**
No. Induk Mahasiswa : **2100408033**
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:

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER MENGGUNAKAN *STYLE CARTOON* DENGAN MENERAPKAN TEKNIK *SHAPE LANGUAGE* PADA FILM ANIMASI 2D “KEHIDUPAN DI ATAS KEHIDUPAN”

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, 9 Januari 2026
Yang menyatakan,



Imroatu Sholikhah
NIM. 2100408033

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya yang senantiasa menyertai di setiap proses penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua saya, Ibu Murtafiah dan Alm. Sukijan, atas doa, dukungan, serta pengorbanan yang diberikan dalam membimbing saya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Adik perempuan saya, Siti Sofiatun, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan perhatian dalam setiap langkah yang saya ambil selama proses penyusunan Tugas Akhir.
4. Paman saya, Fuadi, yang selalu memberikan dukungan, perhatian, serta senantiasa mengupayakan bantuan dalam berbagai hal selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Ibu Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs. dan Bapak Tegar Andito, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang dengan senang hati mengarahkan, mendengarkan, dan mengajarkan saya selama menempuh Tugas Akhir.
6. Bapak Tanto Harthoko, M.Sn. selaku dosen penguji ahli yang dengan sigap membantu saya dan menjadikan karya Tugas Akhir ini menjadi lebih baik lagi.
7. Teman satu tim saya, Zainadin Zakaria yang selalu membantu saya selama proses mengerjakan Tugas Akhir. Faiza Zahwa Maharani, Regita Sekar Arum, Fadia Azizah Majdid, dan Diandra Larasati yang telah memberikan kebersamaan dan dukungan sehingga dapat melewati proses penyusunan Tugas Akhir dengan lebih ringan. Serta teman-teman lainnya yang turut memberikan perhatian, semangat, dan kebersamaan selama masa perkuliahan.
8. Temanku, Sri Mahesti Nurfatimah, Isna Ristanti, dan Rifa'atul Muniroh yang senantiasa meluangkan waktu untuk mendengarkan keluh kesah, memberikan semangat, serta mendoakan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
9. Saya sendiri, yang senantiasa berusaha bertahan, belajar, dan menyelesaikan setiap proses penyusunan Tugas Akhir ini dengan penuh kesabaran dan tanggung jawab.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kelancaran sehingga laporan tugas akhir berjudul “Perancangan Desain Karakter Menggunakan *Style Cartoon* dengan Menerapkan Teknik *Shape Language* pada Film Animasi 2D “Kehidupan di Atas Kehidupan” ini dapat diselesaikan.

Penulisan laporan dan penciptaan karya ini merupakan salah satu syarat kelulusan Program Studi Sarjana Terapan Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Melalui proses perkuliahan dan penyusunan Tugas Akhir, mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan wawasan serta mengasah kemampuan dan kreativitas sesuai bidang keilmuan. Penulisan ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua, Ibu Murtafiah dan Alm. Sukijan. Adik perempuan saya, Siti Sofiatun yang selalu mendukung dan rela berkorban sehingga saya sampai di titik ini.
2. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
4. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam.
5. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Prodi Sarjana Terapan Animasi, dan Dosen Penguji Ahli Tugas Akhir.
6. Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs. selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir.
7. Tegar Andito, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir.
8. Tanto Harthoko, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Ahli.
9. Teman-teman animasi yang telah membantu memberikan dukungan dalam pembuatan Tugas Akhir.

Penulis menyadari dalam menyusun Laporan Tugas Akhir ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi penulis maupun pembaca.

Yogyakarta, 9 Januari 2026



Imroatu Sholikhah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
ABSTRAK	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	3
A. Latar Belakang.....	4
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan & Manfaat.....	5
BAB II EKSPLORASI	7
A. Ide Karya.....	8
B. Tinjauan Karya.....	9
C. Tinjauan Pustaka.....	12
D. Landasan Teori.....	13
BAB III METODOLOGI.....	15
BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	23
A. Perwujudan	24
B. Pembahasan.....	61
BAB V PENUTUP.....	67
A. Kesimpulan	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN.....	72

ABSTRAK

Film animasi 2D “Kehidupan di Atas Kehidupan” mengangkat isu kerusakan ekosistem hutan akibat deforestasi yang berdampak pada satwa endemik Indonesia. Penelitian ini bertujuan merancang desain karakter bergaya kartun dengan menerapkan teknik *shape language* sebagai upaya menyampaikan pesan pelestarian lingkungan kepada remaja usia 13–18 tahun. Metode yang digunakan adalah ADDIE, meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Desain karakter diterapkan pada film animasi 2D dan dievaluasi melalui kuesioner kepada target audiens. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain karakter dapat diterima dengan baik dan sesuai dengan preferensi visual remaja. Penerapan *shape language* mendukung penyampaian kepribadian serta emosi karakter, sehingga menunjang fungsi edukatif film animasi bertema lingkungan.

Kata kunci: desain karakter, *style cartoon*, *shape language*

ABSTRACT

The 2D animated film “Kehidupan di Atas Kehidupan” addresses the issue of forest ecosystem degradation caused by deforestation and its impact on Indonesia’s endemic wildlife. This study aims to design cartoon-style characters by applying the *shape language* technique as a means of conveying environmental conservation messages to adolescents aged 13–18 years. The method used is ADDIE, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The character designs were applied in a 2D animated film and evaluated through questionnaires distributed to the target audience. The results indicate that the character designs were well received and aligned with the visual preferences of adolescents. The application of *shape language* supports the expression of characters’ personalities and emotions, thereby enhancing the educational function of environmentally themed animated films.

Keywords: character design, cartoon style, *shape language*



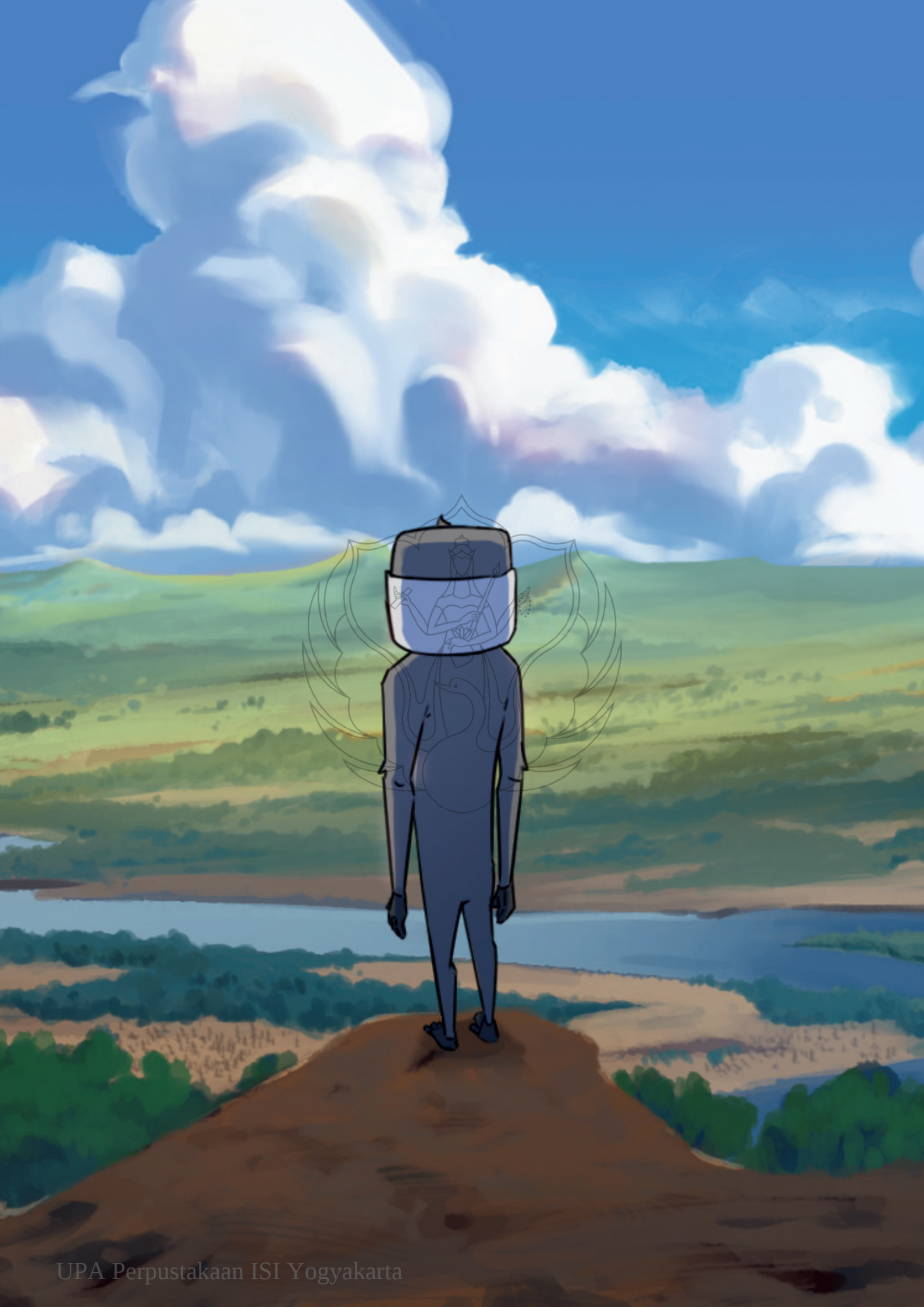
KEHIDUPAN

DI ATAS

KEHIDUPAN



IMROATU SHOLIKHAH







PERANCANGAN DESAIN KARAKTER MENGGUNAKAN
STYLE CARTOON DENGAN MENERAPKAN
TEKNIK *SHAPE LANGUAGE* PADA FILM ANIMASI 2D
“KEHIDUPAN DI ATAS KEHIDUPAN”

Oleh:

Imroatu Sholikhah
2100408033

Dosen Pembimbing I

Kathryn Widhiyanti, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198501152019032012

Dosen Pembimbing II

Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.
NIP. 198705182019031009

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	1
BAB 1 PENDAHULUAN.....	3
A. LATAR BELAKANG.....	4
B. RUMUSAN MASALAH.....	5
C. TUJUAN & MANFAAT.....	5
BAB 2 EKSPLORASI.....	7
A. IDE KARYA	8
B. TINJAUAN KARYA	9
C. TINJAUAN PUSTAKA	12
D. LANDASAN TEORI	13
BAB 3 METODOLOGI.....	15
A. ANALISIS	17
B. DESIGN	18
C. DEVELOPMENT	19
D. IMPLEMENTATION	20
E. EVALUATION	20
BAB 4 PERWUJUDAN KARYA.....	23
A. PERWUJUDAN.....	24
B. PEMBAHASAN	61
BAB 5 PENUTUP.....	67
A. KESIMPULAN	68
B. SARAN.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>"The King and the Beaver" / Le Royaume (youtube)</i>	9
Gambar 2.2 <i>"We Bare Bears – The Bear Bros Origin Story: Ice Bear"</i> (youtube)	10
Gambar 2.3 <i>"Inside Out" – Pixar (youtube)</i>	11
Gambar 3.1 Screenshoot The ADDIE concept (book <i>Instructional Design: The ADDIE Approach</i> -Robert Maribe Branch).....	16
Gambar 4.1 Penerapan <i>shape</i> Owa Jawa (pribadi dan <i>pinterest</i>).....	26
Gambar 4.2 Penerapan <i>shape</i> pada Walik Jambu (pribadi dan <i>pinterest</i>)...	27
Gambar 4.3 Penerapan <i>shape</i> pada karakter manusia (pribadi dan <i>pinterest</i>).....	27
Gambar 4.4 Moodboard Awi (<i>pinterest</i>).....	28
Gambar 4.5 Moodboard Owi (<i>pinterest</i>).....	28
Gambar 4.6 Moodboard Ayah Owa (<i>pinterest</i>).....	28
Gambar 4.7 Moodboard Ibu Owa(<i>pinterest</i>).....	28
Gambar 4.8 Moodboard Walik Jambu(<i>pinterest</i>).....	28
Gambar 4.9 Moodboard Mamat(<i>pinterest</i>).....	28
Gambar 4.10 Moodboard Joko (<i>pinterest</i>).....	29
Gambar 4.11 Contoh <i>shape</i> teknik <i>shape language</i>	29
Gambar 4.12 Sketsa awal Owi.....	30
Gambar 4.13 Sketsa final Owi.....	30
Gambar 4.14 Sketsa <i>turn around</i> Owi.....	31
Gambar 4.15 Sketsa <i>head turn around</i> Owi.....	31
Gambar 4.16 Sketsa pose Owi.....	31
Gambar 4.17 Sketsa awal Awi.....	32
Gambar 4.18 Sketsa final Awi.....	32
Gambar 4.19 Sketsa <i>turn around</i> Awi.....	32
Gambar 4.20 Sketsa <i>head turn around</i> Awi.....	33
Gambar 4.21 Sketsa pose Awi.....	33
Gambar 4.22 Sketsa awal Ayah.....	33
Gambar 4.23 Sketsa final Ayah.....	33

Gambar 4.24 Sketsa turn around Ayah.....	34
Gambar 4.25 Sketsa head turn around Ayah.....	34
Gambar 4.26 Sketsa pose Ayah.....	34
Gambar 4.27 Sketsa awal Ibu.....	35
Gambar 4.28 Sketsa final Ibu.....	35
Gambar 4.29 Sketsa <i>turn around</i> Ibu.....	35
Gambar 4.30 Sketsa <i>head turn around</i> Ibu.....	36
Gambar 4.31 Sketsa pose Ibu.....	36
Gambar 4.32 Sketsa awal Walik Jambu.....	36
Gambar 4.33 Sketsa final Walik Jambu.....	36
Gambar 4.34 Sketsa <i>turn around</i> Walik Jambu.....	37
Gambar 4.35 Sketsa <i>head turn around</i> Walik Jambu.....	37
Gambar 4.36 Sketsa pose Walik Jambu.....	37
Gambar 4.37 Sketsa awal dan final Joko.....	38
Gambar 4.38 Sketsa <i>turn around</i> Joko.....	38
Gambar 4.39 Sketsa <i>head turn around</i> Joko.....	39
Gambar 4.40 Sketsa pose Joko.....	39
Gambar 4.41 Sketsa awal dan final Mamat.....	39
Gambar 4.42 Sketsa <i>turn around</i> Mamat.....	40
Gambar 4.43 Sketsa <i>head turn around</i> Mamat.....	40
Gambar 4.44 Sketsa pose Mamat.....	40
Gambar 4.45 Sketsa final Owi belum diwarnai dan sudah diwarnai.....	41
Gambar 4.46 <i>Turn around</i> Owi.....	41
Gambar 4.47 <i>Head turn around</i> Owi.....	42
Gambar 4.48 Pose dan ekspresi Owi.....	42
Gambar 4.49 Sketsa final Awi belum diwarnai dan sudah diwarnai.....	43
Gambar 4.50 <i>Turn around</i> Awi.....	43
Gambar 4.51 <i>Head turn around</i> Awi.....	44
Gambar 4.52 Pose dan ekspresi Awi.....	44
Gambar 4.53 Sketsa final Ayah belum diwarnai dan sudah diwarnai.....	45

Gambar 4.54 <i>Turn around</i> Ayah.....	45
Gambar 4.55 <i>Head turn around</i> Ayah.....	46
Gambar 4.56 Pose dan ekspresi Ayah.....	46
Gambar 4.57 Sketsa final Ibu belum diwarnai dan sudah diwarnai.....	47
Gambar 4.58 <i>Turn around</i> Ibu.....	47
Gambar 4.59 <i>Head turn around</i> Ibu.....	48
Gambar 4.60 Pose dan ekspresi Ibu.....	48
Gambar 4.61 Sketsa final Walik Jambu belum diwarnai dan sudah diwarnai.....	49
Gambar 4.62 <i>Turn around</i> Walik Jambu.....	49
Gambar 4.63 <i>Head turn around</i> Walik Jambu.....	50
Gambar 4.64 Pose dan ekspresi Walik Jambu.....	50
Gambar 4.65 Sketsa final Joko belum diwarnai dan sudah diwarnai.....	51
Gambar 4.66 <i>Turn around</i> Joko.....	51
Gambar 4.67 <i>Head turn around</i> Joko.....	52
Gambar 4.68 Pose dan ekspresi Joko.....	52
Gambar 4.69 Sketsa final Mamat belum diwarnai dan sudah diwarnai.....	53
Gambar 4.70 <i>Turn around</i> Mamat.....	53
Gambar 4.71 <i>Head turn around</i> Mamat.....	54
Gambar 4.72 Pose dan ekspresi Mamat.....	54
Gambar 4.73 <i>Turn around</i> Sapto (karya Athaya Azaria).....	55
Gambar 4.74 <i>Turn around</i> Tupai Kekes(pribadi).....	55
Gambar 4.75 <i>Turn around</i> Kijang(pribadi).....	55
Gambar 4.76 Kawan Owa Jawa(Athaya Azaria, Muhammad Ilham Lutfi, Zainadin Zakaria).....	55
Gambar 4.77 Perbandingan ukuran karakter.....	56
Gambar 4.78 Hasil gabungan karakter Owi dan <i>background</i>	58
Gambar 4.79 Hasil gabungan karakter Awi dan <i>background</i>	58
Gambar 4.80 Hasil gabungan karakter Ayah dan <i>background</i>	58
Gambar 4.81 Hasil gabungan karakter Ibu dan <i>background</i>	58

Gambar 4.82 Hasil gabungan karakter Walik Jambu dan <i>background</i>	58
Gambar 4.83 Hasil gabungan karakter Joko dan <i>background</i>	58
Gambar 4.84 Hasil gabungan karakter Mamat dan <i>background</i>	58
Gambar 4.85 Tabel hasil kuisioner.....	59
Gambar A.1 Hasil responden anak SMP (Dokumentasi pribadi).....	72
Gambar A.2 Hasil responden anak SMA (Dokumentasi pribadi).....	73



ABSTRAK

Film animasi 2D “Kehidupan di Atas Kehidupan” mengangkat isu kerusakan ekosistem hutan akibat deforestasi yang berdampak pada satwa endemik Indonesia. Penelitian ini bertujuan merancang desain karakter bergaya kartun dengan menerapkan teknik *shape language* sebagai upaya menyampaikan pesan pelestarian lingkungan kepada remaja usia 13-18 tahun. Metode yang digunakan adalah ADDIE, meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Desain karakter diterapkan pada film animasi 2D dan dievaluasi melalui kuesioner kepada target audiens. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain karakter dapat diterima dengan baik dan sesuai dengan preferensi visual remaja. Penerapan *shape language* mendukung penyampaian kepribadian serta emosi karakter, sehingga menunjang fungsi edukatif film animasi bertema lingkungan.

Kata kunci: desain karakter, *style cartoon*, *shape language*





BAB I PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Film animasi 2D “Kehidupan di Atas Kehidupan” mengangkat isu lingkungan di Indonesia yang berfokus pada kerusakan ekosistem hutan. Pemanfaatan sumber daya alam secara berlebihan mendorong terjadinya deforestasi yang berdampak pada hilangnya habitat alami satwa. Kondisi tersebut menyebabkan semakin menurunnya populasi satwa endemik di Indonesia yang bergantung pada keberadaan hutan sebagai tempat hidupnya.

Judul “Kehidupan di Atas Kehidupan” merepresentasikan adanya kehidupan lain selain manusia, yaitu tumbuhan dan hewan, yang sama-sama memiliki peran penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem. Namun, dalam realitasnya manusia sering kali lebih mengutamakan kepentingannya sendiri tanpa mempertimbangkan dampak yang ditimbulkan terhadap keberlangsungan kehidupan makhluk hidup lainnya. Hal ini menjadi dasar pesan yang ingin disampaikan melalui film animasi ini, yaitu pentingnya kesadaran manusia terhadap keberlangsungan kehidupan makhluk hidup lain di sekitarnya.

Animasi masih menjadi salah satu media yang digemari oleh remaja karena menghadirkan tokoh karakter yang menarik serta alur cerita yang menghibur. Selain berfungsi sebagai hiburan, animasi juga memiliki potensi sebagai media edukasi yang dapat menyampaikan pesan secara langsung maupun tidak langsung.

Menurut Gunawan (2013, p.54), desain karakter perlu dibuat sesuai dengan tuntutan cerita, tidak hanya menampilkan aspek visual semata, tetapi juga mampu mencerminkan sifat dan kepribadian tokoh. Desain karakter mencakup penampilan visual, kepribadian, watak, serta karakteristik tokoh yang didukung oleh pemilihan warna dan bentuk. Untuk memperkuat penyampaian emosi dan kepribadian setiap karakter, diperlukan penerapan teknik *shape language* sebagai pendekatan visual dalam perancangan desain karakter pada film animasi 2D.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah: Bagaimana menciptakan *visual style cartoon* dan pemilihan *shape language* yang sesuai dengan kepribadian karakter juga target audiens dalam film animasi 2D "Kehidupan di Atas Kehidupan"?

TUJUAN

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan dari pembuatan desain karakter film animasi "Kehidupan di Atas Kehidupan" adalah:

1. Membuat daya tarik visual menggunakan pendekatan *shape language*.
2. Mengeksplorasi prinsip *appeal* dengan pendekatan *shape language*.

MANFAAT

Manfaat dari pengerjaan desain karakter film animasi "Kehidupan di Atas Kehidupan" adalah:

1. Memberikan contoh penerapan *shape language* terkait prinsip *appeal*.
2. Menjadi referensi untuk eksplorasi *style cartoon* dengan pendekatan *shape language* pada film animasi.
3. Sebagai media komunikasi lingkungan dan edukatif yang bertujuan menyampaikan pesan penting tentang pelestarian hutan dan satwa endemik Owa Jawa maupun satwa endemik lain yang tersebar di wilayah Indonesia.