

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Film merupakan salah satu media komunikasi massa yang sangat penting untuk kalangan masyarakat karena film menggabungkan dua unsur yang berbeda, yakni audio dan visual, sehingga membuat menarik dan mudah ditangkap oleh khalayak. Tidak hanya sebagai hiburan, tetapi film sebagai penyalur wadah informasi dan pendidikan. Hingga pada akhirnya fungsi film dapat menjadi media ekspresi untuk berbagai golongan dan dapat menceritakan bagaimana kehidupan sosial yang dibingkai sedemikian rupa pada masyarakat dan kesenjangan yang ditimbulkan dari adanya suatu masalah yang terjadi.

Hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linear artinya, film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) dibalikinya. Jenis film terbagi 2 yaitu, Film Fiksi, Film Non Fiksi. Film non fiksi juga terbagi 2 yaitu Film Faktual dan Film Dokumenter. Film terdapat 12 *gendre* yang paling populer di masing-masing era, yaitu: *comedy, Romance, Fantasy, Musical, Horror, Drama, Adult, Sci-fi, Action, Cult, Documentary* dan *Animation*.

Film Animasi dibuat dari gambar-gambar tangan atau komputer (Ilustrasi). Gambar tersebut dibuat satu-persatu dengan memperhatikan kesinambungan gerak sehingga ketika diputar rangkaian gerak dalam

gambar muncul sebagai satu gerakan dalam film atau suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar.

Jenis film seperti diatas membuat masyarakat memiliki banyak pilihan untuk menontonnya. Sebuah film yang menurut penonton bagus biasanya dilihat dari jalan ceritanya, bintang filmnya, adegan-adegan di dalamnya, karakter yang ditonjolkan oleh tokoh di dalam film, dan lain-lain. Tetapi, semua itu tidak akan berjalan dengan baik apabila tidak ada sutradara. Sutradara merupakan otak dari pembuatan sebuah film. Tanpa ada sutradara tidak akan ada sebuah film. Sebab, jalan cerita sebuah film, adegan, pemilihan tokoh, semuanya ada di Sutradara. Istilah dalam dunia perfilman menyebut Sutradara sebagai *Director*. *Director* dalam dunia film di Indonesia diartikan sebagai Sutradara sehingga muncullah istilah *Film Director* atau Sutradara Film (Naratama 2006: 9).

Berkenaan dengan cara sutradara dalam menghadirkan karakteristik penokohan baik tokoh Antagonis maupun Protagonis. Menurut Joseph M Boggs dalam bukunya yang berjudul *The Art Of Watching Film*, karakterisasi mengenai sebuah tokoh bisa melalui dialognya, penampilannya, reaksi-reaksi dari tokoh lain, *action* eksternal, dan lain sebagainya.

Kampoong Monster, sebuah Kafe atau komunitas kreatif yang mencipta serta mengelola objek kekayaan intelektual berupa karakter desain dan konsep cerita kedalam konten kreatif seperti film TV atau bioskop,

animasi, *komik, toys, game & cosplay*. Fokus tema utama konten adalah *fantasy, mythology, aksi petualangan super hero, fiksi sains, mecha, misteri, horror dan extra terrestrial*. Gagasan visualnya merekonstruksi kembali mitologi nusantara dan dunia ke dalam bahasa visual yang lebih sederhana, membumi dan dikemas secara kekinian melalui pendekatan sains fiksi. Beberapa konten Kampoong monster telah dipublikasikan oleh media massa dan elektronik berupa serial program TV animasi, serial komik, web series dan web komik.

Salah satu konten yang diproduksi oleh Kampoong Monster ialah film animasi 2 Dimensi episode plot “Vienetta Negeri Terakhir”. Film animasi ini melibatkan banyak peran karakter. Karakter adalah tokoh atau subyek yang berperan dalam cerita animasi atau merupakan sebuah figur yang nampak hidup, bergerak dan yang akan beradegan dalam film animasi. Karakter akan bergerak, beraksi dan melakukan adegan-adegan sesuai dengan cerita yang dikehendaki, dengan demikian ketepatan dalam menggambarkan adegan dari karakter sebagai sebuah aksi atau *acting* akan menjadi sangat dibutuhkan. Jika karakter dalam cerita tersebut akan beradegan atau berakting banyak hal, maka *animator* harus dapat menggambarkan model aksi-aksi dari karakter sebagai panduan *pose* adegan dari karakter.

Warwaren Fanaggi atau disebut Naggih ialah salah satu tokoh karakter yang ada didalam film animasi Vienetta Negeri Terakhir. Mahluk ini memiliki 3 bentuk rupa. Bentuk pertama ialah bentuk asli Warwaren

Fanaggi yang merupakan sosok Dewa perang dikutuk menjadi seekor kadal dan energinya terkunci di lukisan dan dapat dikontrol atau terlepas oleh seorang yang memiliki energi yang sama dengan Naggi.

Bentuk rupa kedua ialah Naggi yang terinspirasi dari Soa payung yang memiliki warna kulit merah muda, lucu dan dapat berkomunikasi dengan Vienetta. Bentuk rupa ketiga ialah bentuk transisi dari Naggi Soa payung menjadi karakter monster yang besar, tinggi, hampir 2,5 meter. Bentuk karakter ini terjadi jika ia marah dan merasa terganggu. Karakter dengan nama asli Warwaren Fanaggi memiliki mitos dari suku Biak yang artinya mahluk pelindung. Warwaren Fanaggi merupakan tokoh yang memiliki tanda atau simbol yang bersingungan dengan jalan cerita film sehingga karakter dalam film memiliki makna tersendiri.

Semiotika merupakan suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda atau simbol yang mengandung makna dari tanda tersebut. Semiotik menjadi salah satu kajian yang bahkan menjadi tradisi dalam teori komunikasi. "Tradisi semiotik terdiri sekumpulan teori tentang bagaimana tanda-tanda merepresentasikan benda, ide, keadaan, situasi, perasaan dan kondisi diluar tanda-tanda itu sendiri" (Littlejohn, 200:53).

Konsep pemaknaan tidak lepas dari perspektif atau nilai-nilai ideologis tertentu serta konsep kultural yang menjadi ranah pemikiran masyarakat di mana simbol tersebut diciptakan. Kode kultural yang menjadi salah satu faktor konstruksi makna yang terbentuk kemudian menjadi dasar terbentuknya ideologi dalam sebuah tanda. "Semiotik mempelajari sistem-

sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti” (Kriyantono, 2009:261).

Relasi antar tanda menjadi salah satu fokus dalam sebuah konsep semiotik. Perbandingan antara sebuah makna yang dapat dipahami dengan struktur tanda cenderung berjalan selaras. Masyarakat lebih nyaman berkomunikasi dengan menggunakan tanda yang secara wujud dan struktur sama dengan makna yang muncul. Tanda tersebut kemudian berangsur-angsur menjadi sebuah tanda yang jamak atau umum untuk digunakan di masyarakat, kadangkala masyarakat tidak sadar bahwa mereka berkomunikasi dengan sebuah tanda yang notabene hanya berupa simbol visual saja. “Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan *Humanity* memaknai hal-hal *things*.” (Sobur, 2013 :15).

Konsep dasar dari semiotika adalah mempelajari tanda yang memiliki makna yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Sehingga keberadaan budaya yang erat dengan nilai, norma dan bentuk aturannya. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan kajian terhadap tanda adalah pemahaman bahwa tanda tidak bisa berdiri sendiri. Tanda memerlukan ‘bantuan’ penyematan makna. Tanda tanpa makna hanya sebuah objek visual yang tidak berarti apapun atau tidak bisa dikomunikasikan.

Hal ini disebabkan manusia memiliki gambaran peristiwa tersebut, yang diawali dengan adanya konsep visualisasi. Perspektif semiotika menjadi sebuah hal yang menarik untuk diteliti. Banyak ahli-ahli filsafat

yang mengkaji mengenai ranah semiotika, seperti Ferdinand de Saussure, Charles S. Pearce, dan tokoh kontemporer dari Perancis seperti Roland Barthes. Kemampuan Barthes di ranah semiotik menjadi sebuah fenomena tersendiri yang mengubah dunia.

Barthes membagi semiotik menjadi dua aspek, yaitu denotatif yang merupakan makna atau sebuah fenomena yang tampak dengan panca indra dan konotatif yang merupakan makna kultural yang muncul karena adanya konstruksi budaya sehingga ada sebuah pergeseran, tetapi tetap melekat pada simbol atau tanda tersebut. Barthes juga menyertakan aspek mitos, yaitu ketika aspek konotatif menjadi pemikiran populer di masyarakat, maka mitos telah terbentuk terhadap tanda tersebut.

Jadi, dengan penjelasan diatas Penulis tertarik untuk menganalisa dengan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif yang menggambarkan fakta-fakta tentang visual desain karakter film animasi Vienetta Negeri Terakhir dan mempersentasikan lewat tanda dan Makna visual denotatif, konotatif dan mitos dari karakter Warwarens Fanaggi menggunakan teori Roland Barthes dan mengambil judul “ANALISA MAKNA VISUAL DESAIN KARAKTER WARWARENS FANAGGI FILM ANIMASI VIENETTA NEGERI TERAKHIR DARI KAMPOONG MONSTER STUDIO “

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Unsur-unsur visual desain karakter Warwaren Fanaggi film animasi Vienetta Negeri Terakhir dari Kampoong Monster Studio?
2. Bagaimana makna visual Desain karakter Warwaren Fanaggi film animasi Vienetta Negeri Terakhir dari Kampoong Monster Studio melalui semiotika Roland Barthes?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan Unsur-unsur visual desain karakter Warwaren Fanaggi film animasi Vienetta Negeri Terakhir dari Kampoong Monster Studio
3. Untuk menjelaskan makna visual Desain karakter Warwaren Fanaggi film animasi Vienetta Negeri Terakhir dari Kampoong Monster Studio melalui semiotika Roland Barthes?

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil peneliti ini diharapkan memberikan manfaat antara lain :

1. Bagi penulis

Penulis dapat meningkatkan pengetahuan dan memahami makna visual desain karakter dari film animasi.

2. Bagi lembaga

Dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang mempelajari makna visual karakter dari film animasi.

3. Bagi masyarakat

Memberikan pengertian bahwa terciptanya karakter dalam sebuah film animasi memiliki tanda dan makna visual.

E. TINJAUAN PUSTAKA

Jurnal e-Proceeding of Art & Design : Vol.5, No.3/Desember 2018 dengan judul Perancangan Desain Karakter Untuk Short Animation 2d “Sakai” Karya Andina Putri Anindya dan Arief Budiman, S.Sn., M.Sn menjelaskan tentang Perancangan desain karakter menjadi salah satu media untuk menyampaikan kepada masyarakat bagaimana menciptakan sikap tenggang rasa antar suku dan budaya dengan adanya fenomena di daerah sekitar Kota Duri yang membutuhkan media untuk menyampaikan pesan dan cerita didalam short 2D animation berjudul “Sakai”.

Manfaat jurnal ini ialah untuk memahami Analisis Data terciptanya sebuah karakter. Andina Putri Anindya dan Arief Budiman, S.Sn., M.Sn “Perancangan Desain Karakter Untuk Short Animation 2d “Sakai”. Jurnal memberi manfaat bagi penulis karena sama-sama membahas tentang desain karakter, bedanya dengan penulis ialah jurnal membuat perancangan desain karakter, penulis menganalisa makna visual desain karakter. Jurnal E-Proceeding Of Art & Design : Vol.5, No.3 Desember 2018

Jurnal Sains Dan Seni ITS Vol. 5, No.2, 2016 dengan judul Perancangan Karakter Serial Animasi 3D “ Sanggramawijaya” Dengan Studi Archetype Adaptasi Literatur Tokoh Film Action Lokal Indonesia karya M. Fiky dan Rahmatsyam Lakoro Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS). Manfaat jurnal ini ialah bahwa untuk membuat desain karakter animasi yang unik berlatarbelakang sejarah, tidak cukup dengan mencontoh data sejarah yang ada namun perlu dimodifikasi sesuai dengan tren yang ada saat ini baik dari bentuk tubuh, pakaian dan warna secara keseluruhan tanpa menghilangkan ciri khas berdasarkan data sejarah yang ada. ”. Jurnal memberi manfaat bagi penulis karena sama-sama membahas tentang desain karakter, bedanya dengan penulis ialah jurnal merancang desain karakter berlatarbelakang sejarah sedangkan penulis menganalisa makna visual desain karakter mahluk pelindung yang berasal dari papua. Jurnal Sains Dan Seni Its Vol. 5, No.2, (2016) 2337-3520

Buku karangan Arif Budi Prasetya dengan Judul Analisis Semiotika Film dan Komunikasi Tahun 2019 menjelaskan tentang analisis atau mengkaji konsep semiotika dalam sebuah film yang memberikan kontribusi dalam perkembangan keilmuan, khususnya ilmu komunikasi. Buku ini tidak hanya menggambarkan secara komprehensif mengenai penggunaan analisis semiotika dalam film namun, buku ini juga memperlihatkan mengenai karakteristik dan simbolisasi yang muncul dalam film.

Buku Karangan Drs. Alex Sobur, M.Si Tahun 2003, dengan judul Semiotika Komunikasi yang menjelaskan tentang bagaimana semiotika sebagai studi sistematis tentang tanda-tanda dan komunikasi sebagai upaya untuk memperoleh makna. Selain itu, Buku ini juga membahas ihwal bahasa atau membahas ideologi, sebab perkembangan teori komunikasi dan budaya yang kritis pada tahun-tahun belakangan yang membawa serta perhatian pada ideologi.

Skripsi karya Zaynina Afifa Tahun 2018 dengan judul Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Serial Animasi Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep. Penelitian yang diteliti yakni karakteristik Slapstick yang ada pada serial film animasi Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Manfaat dari skripsi ialah agar dapat memahami kaidah penelitian ilmu komunikasi terutama pada kajian analisis teks pada sebuah media. Persamaan penelitian skripsi karya Zaynina dengan penulis ialah sama-sama menganalisa semiotika menggunakan teori Roland Barthes tetapi berbeda materi pembahasan.

Skripsi Karya Anunggal Bagus Prawiro dengan judul Studi Analisa Makna Simbolis Perupa-an Karaker Pada Wayang Kampung Sebelah. Manfaat skripsi ialah untuk memberi wawasan tentang perkembangan wayang kuli, khususnya wayang kampung sebelah dan menambah pemahaman nilai dan norma kehidupan sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas hidup. Persamaan karya skripsi dengan penulis ialah

sama-sama menganalisa makna perupa karakter, hanya karya dari anunggal menganalisa makna karakter wayang, penulis karakter film animasi.

F. LANDASAN TEORI

1. Film

a. Pengertian Film

Film merupakan salah satu bentuk media massa *audio visual* yang sudah dikenal oleh masyarakat. Khalayak menonton film tentunya adalah untuk mendapatkan hiburan se usai bekerja, beraktivitas atau hanya sekedar untuk mengisi waktu luang. Alan tetapi dalam film dapat terkandung fungsi inofarmatif maupun edukatif, bhakan persuasif (Ardiyanto, 2007: 145).

Kekuatan film dalam mempengaruhi khalayak terdapat dalam aspek *audio visual* yang terdapat di dalamnya, juga kemampuan sutradara dalam menggarap film tersebut sehingga tercipta sebuah cerita yang menarik dan membuat khalayak terpengaruh. Film dapat berfungsi sebagai media komunikasi massa sebab disaksikan oleh khalayak yang sifatnya heterogen. Pesan yang terkandung di dalam film disampaikan secara luas kepada masyarakat yang menyaksikan film tersebut.

Kemampuan film dalam menyampaikan pesan terletak dari jalan cerita yang dikandungnya. Selain digunakan sebagai alat untuk berbasis, terdapat beberapa tema penting yang menguatkan bahwa film sebagai media komunikasi massa. Tema pertama adalah pemanfaatan film sebagai alat propaganda (McQuail, 1994:14).

Tema ini berkenaan dengan kemampuan film dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat luas dengan waktu yang singkat. Ideologi yang dikemas dalam bentuk drama atau cerita.

Penyebaran ideologi tersebut terjadi ketika khalayak menyaksikan sebuah film cerita yang temanya berkaitan dengan fenomena sosial di masyarakat. Ideologi tersebut kemudian mengonstruksi pola pemikiran khalayak yang menyaksikan kemudian menjadikan ideologi tersebut sebagai perspektif atau pola pandang dalam kehidupan sehari-hari. Tema kedua adalah lahirnya beberapa aliran seni film dan aliran film dokumentasi sosial. (McQuail, 1994:19).

Aliran ini menjadi semacam tonggak sejarah yang dikatakan oleh Mc Quail dengan “Menjadikan film sebagai alat propaganda” sehingga keberadaan film sebagai alat komunikasi massa menjadi terbukti.

b. Jenis-Jenis Film

1) Film Cerita (Fiksi)

Film cerita merupakan film yang dibuat atau diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Kebanyakan atau pada umumnya film cerita bersifat komersial. Pengertian komersial diartikan bahwa film dipertontonkan di bioskop dengan harga karcis tertentu. Artinya, untuk menonton film itu di gedung bioskop, penonton harus membeli karcis terlebih dulu. Demikian pula bila ditayangkan di

televisi, penayangannya didukung dengan sponsor iklan tertentu pula.

2) Film Non Cerita (Non Fiksi)

Film noncerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya. Film non cerita ini terbagi atas dua kategori, yaitu :

- a) **Film Faktual** : Menampilkan fakta atau kenyataan yang ada, dimana kamera sekedar merekam suatu kejadian. Sekarang, film faktual dikenal sebagai film berita (news-reel), yang menekankan pada sisi pemberitaan suatu kejadian aktual.
- b) **Film dokumenter**: Selain fakta, juga mengandung subyektifitas pembuat yang diartikan sebagai sikap atau opini terhadap peristiwa, sehingga persepsi tentang kenyataan akan sangat tergantung pada si pembuat film dokumenter tersebut.

c. Gendre Film

Terdapat 12 (Dua belas) genre film dunia yang paling populer di masing-masing era, yaitu :

1) Comedy

Comedy adalah genre terbaik penghilang rasa penat ini disesaki oleh berbagai film terbaik sepanjang masa. Film-film yang mewakili genre komedi ini terbagi ke dalam beberapa sub genre, seperti

komedi romantis, parody, Slapstick , serta Black comedy. City Lights (1931), The Hangover (2009).

2) Romance

Romance banyak film romantis yang dibuat sepanjang sejarah film hingga akhir abad ke-20. Hal tersebut dikarenakan film romantis mengangkat tema cerita cinta yang memang digemari oleh banyak orang dan ceritanya yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Gone with the Wind (1939), (500) Days of Summer (2009).

3) Fantasy

Fantasy adalah genre yang melibatkan unsur magis atau hal di luar jangkauan logika manusia ini mulai terangkat pasca kesuksesan The Wizard of Oz (1939) dan kemudian muncul film-film seperti, The Lord of the Rings (2003), hingga Avatar (2009). Thriller; genre thriller selalu mendapat tempat di hati para penggemarnya. Sensasi ketegangan yang dirasakan ketika menonton film-film sejenis dapat memberikan sensasi tersendiri bagi para penikmatnya. Psycho (1960), Memento (2001).

4) Musical

Musical adalah film bergenre musikal sempat merajai dunia perfilman pada pertengahan abad 20. The Sound of Music (1965), Les Misérables (2012).

5) Horror

Horor adalah genre ini menjadi salah satu favorit para penonton karena menawarkan sensasi kengerian yang tidak dimiliki oleh genre lainnya. Sejak kemunculan sinema, banyak filmmaker yang memotret peristiwa menakutkan dan beberapa di antaranya menjadi film yang wajib ditonton. *The Exorcist* (1973), *The Conjuring* (2013).

6) Drama

Drama adalah genre yang menjadi favorit sebagian besar para penonton maupun filmmaker dunia. *The Godfather* (1972), *City of God* (2002).

7) Adult

Adult adalah film-film ini hanya diperuntukkan bagi para penonton yang berusia diatas 18 tahun. Banyaknya adegan seks yang tersaji dalam film-film ini membuat masing-masing film diberi rating R hingga NC-17 oleh lembaga rating Amerika. *Basic Instinct* (1992), *Caligula* (1979).

8) Sci-Fi

Sci-Fi perkembangan film dunia tidak lepas dari bantuan film-film genre fiksi ilmiah yang selalu membuat perkembangan dari segi teknik audio dan visual. *Star Wars Episode V: The Empire Strikes Back* (1980), *Inception* (2010).

9) Action

Action adalah film aksi yang selalu mengasyikkan ketika ditonton apalagi jika terdapat tokoh pahlawan fenomenal. Terminator 2: Judgment Day (1998), The Dark Knight (2008).

10) Cult

Cult adalah genre ini memang tidak pasti dan kerap berbeda dari pendapat satu ke pendapat lainnya. Ada yang mengatakan sebuah film layak dikatakan cult apabila ketika dirilis tidak sukses, namun seiring waktu mendapat supporter yang masif. Ada juga yang mengatakan jika beberapa unsur dalam filmnya unik dan berbeda dari kebanyakan film lainnya, maka dapat dikatakan cult. Pulp Fiction (1994), Dogville (2003).

11) Documentary

Documentary adalah film berdasarkan kisah nyata dan bukti otentik dari kejadian yang pernah terjadi di kehidupan nyata. Fahrenheit 9/11 (2004), Justin Bieber: Never Say Never (2011).

12) Animation

Animation film yang pengolahan gambarnya menggunakan bantuan grafika komputer hingga menghasilkan efek 2 dimensi dan 3 dimensi. Snow White and the Seven Dwarfs (1937), How to Train Your Dragon (2010).

2. Animasi

a. Pengertian Animasi

Pengertian animasi menurut beberapa ahli :

Menurut Vaughan (2004), Animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dalam halaman web yang dibuat. Banyak aplikasi multimedia menyediakan fasilitas animasi.

Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu, dan bisa juga dikatakan perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu (Bustaman, 2001 : 32 - 33).

Animasi adalah pembuatan gambar atau isi yang berbeda beda, pada setiap frame, kemudian dijalankan rangkaian frame tersebut menjadi sebuah motion atau gerakan sehingga terlihat seperti sebuah film (Zeembry, 2001 : 43).

Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu Anima yang artinya jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. Sehingga, karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan

bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna, dan spesial efek.

Animasi berasal dari kata Animation yang dalam bahasa Inggris to animate yang berarti menggerakkan. Jadi animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu gambar atau objek yang diam.

b. Jenis-Jenis Animasi

Dilihat dari teknik pembuatannya animasi yang ada saat ini dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu

1) Animasi Stop-motion

Stop-motion animation sering pula disebut *clay mation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik stop motion animation merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa obyek (boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengerjaannya teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi. Wallace and Gromit dan Chicken Run, karya Nick Parks, merupakan salah satu contoh karya stop motion animation. Contoh lainnya adalah Celebrity Deadmatch di MTV yang menyajikan adegan perkelahian antara berbagai selebriti dunia.

2) Animasi Tradisional

Tradisional animasi adalah teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena teknik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Tradisional animasi juga sering disebut cel animation karena teknik pengerjaannya dilakukan pada celluloid transparent yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas cel.

Dengan berkembangnya teknologi komputer, pembuatan animasi tradisional ini telah dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dengan teknik pembuatan animasi tradisional yang dibuat dengan menggunakan komputer lebih dikenal dengan istilah animasi 2 Dimensi. Contoh pengaplikasian Animasi Tradisional adalah film animasi Pinocchio yang dirilis di Amerika Serikat pada tahun 1940, Animal Farm (United Kingdom, 1954), dan Akira (Jepang, 1988).

3) Animasi Komputer

Secara garis besar, animasi komputer dibagi menjadi dua kategori, yaitu (Zemmbry dan Suriman Bunadi, 2008):

- a) Computer Assisted Animation, animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada sistem animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang

menggunakan gambaran tangan. Komputer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi.

- b) Computer Generated Animation, pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 dimensi dengan program 3D, seperti 3D Studio Max, Maya, Autocad, dan lain-lain. Sesuai dengan namanya, animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan “pemain” dan kamera, pemberian suara, serta special effeknya semuanya di kerjakan dengan komputer.

Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dengan animasi menjadi mungkin dan lebih mudah. Sebagai contoh perjalanan wahana ruang angkasa ke suatu planet dapat digambarkan secara jelas, atau proses terjadinya tsunami. Perkembangan teknologi komputer saat ini, memungkinkan orang dengan mudah membuat animasi. Animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan software yang digunakan.

c. Prinsip – Prinsip Animasi

Thomas dan Johnston memberikan 12 prinsip animasi yang diadopsi dari animasi produksi Disney. Animasi ini sebenarnya paling

pas digunakan untuk animasi kartun, tetapi tetap dapat digunakan untuk animasi yang serius. Kedua belas prinsip tersebut adalah sebagai berikut

1) *Anticipation*

Anticipation adalah aksi sebelum sesuatu terjadi, misalnya ancap-ancang ingin lari.



Gambar 1.1 Prinsip-prinsip Animasi *Anticipation*
Sumber: *E-book The Creation Process Of 2d Animated Movies*
By Laura Moreno

2) *Squash dan Stretch*

Squash dan *stretch* merupakan salah satu prinsip yang penting, karena dapat membuat animasi menjadi lebih hidup. *Stretch* adalah salah satu bentuk kelenturan suatu objek yang mengalami sedikit penekanan pada tubuhnya ketika sedang bergerak dengan cepat. *Squash* adalah bentuk kelenturan objek saat bergerak dan menabrak dan memantul sehingga objek terlihat mengalami penekanan.

Bola yang ketika jatuh agak sedikit gepeng menunjukkan kelenturan bola tersebut, atau ketika orang melompat dan jatuh, kakinya agak sedikit lentur. *Squash and stretch* adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga seolah - olah “memuai” atau “menyusut” sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup.



Gambar 1.2 Prinsip-prinsip Animasi *Squash and stretch*
 Sumber: *E-book The Creation Process Of 2d Animated Movies*
 By Laura Moreno

3) *Staging*

Berhubungan dengan pembuatannya, termasuk sudut pengambilan gambar, *framing*, dan panjang *scene*. Hal ini akan memengaruhi penonton dan memudahkan penonton memahami interaksi yang terjadi pada animasi. Pengaturan yang tidak kalah penting adalah teknik *frame* atau layar atau panggung. Untuk hasil yang maksimal, gunakan objek latar yang proporsional dengan objek utama baik letak, posisi dan ukuran. Agar pesan dan kesan dari objek utama jelas dan dipahami. Dan juga bisa di nalar dengan akal walaupun film animasi adalah fiktif.

Staging dalam animasi meliputi bagaimana “lingkungan” dibuat untuk mendukung suasana atau *mood* yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*. Biasanya berkaitan dengan posisi kamera pengambilan gambar. Posisi kamera bawah membuat karakter terlihat besar dan menakutkan, kamera atas membuat karakter tampak kecil dan bingung sedangkan posisi kamera samping membuat karakter tampak lebih dinamis dan menarik.

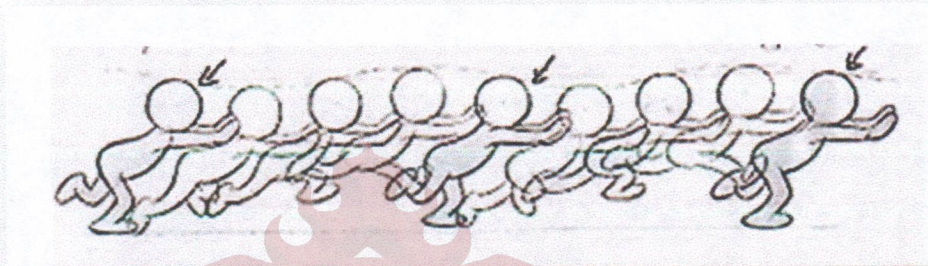


Gambar 1.3 Prinsip-prinsip Animasi (*Staging*)
Sumber: *E-book The Creation Process Of 2d Animated Movies*
By Laura Moreno

4) *Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose*

Straight-ahead action dimulai dari satu titik dan berakhir di titik lain dalam satu gerakan yang kontinu, misalnya berlari, sedangkan *pose-to-pose* merupakan variasi gerakan dalam satu *scene* yang membutuhkan kejelasan penggambaran *keyframe* untuk menandai titik gerakan yang ekstrem. Penggunaan *in-between* dapat mengubah *ritme* gerakan secara menyeluruh.

Prinsip *Straight - ahead* mengacu kepada teknik pembuatannya, yaitu dengan teknik *frame by frame*, digambar satu per satu



Gambar 1.4 Prinsip-prinsip Animasi (*Straight-ahead Action*)
Sumber: *E-book The Creation Process Of 2d Animated Movies*
By Laura Moreno

5) *Follow-through dan Overlapping Action*

Follow - through merupakan lawan dari *anticipation*. Ketika karakter berhenti, ada bagian yang masih bergerak, misalnya rambut atau baju. *Overlapping* terjadi ketika ada aksi *follow-through* yang menjadi *anticipation* untuk aksi berikutnya. Gerakan yang saling mempengaruhi antara yang satu dengan yang lain. Misal, disaat berlari rambut, tangan, kaki dan baju semuanya bergerak mengikuti kecepatan lari.

Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah melompat. *Overlapping action* secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului *overlapping*



Gambar 1.5 Prinsip-prinsip Animasi (Follow - through dan Overlapping Action)

*Sumber: E-book The Creation Process Of 2d Animated Movies
By Laura Moreno*

6) *Slow In & Slow Out*

Prinsip ini berarti menggunakan gambar berlebih di awal dan akhir dari suatu aksi dan sedikit gambar di tengah. Teknik ini akan membuat sebuah animasi bola menggelinding melambat dulu baru kemudian menggelinding dengan cepat, atau menggelinding dengan cepat, kemudian melambat untuk berhenti. Meskipun dunia film animasi merupakan buah karya kreatifitas sang animator, tapi tidak lepas juga terhadap hukum alam dan hukum fisika.



Gambar 1.6 Prinsip-prinsip Animasi (Slow In & Slow Out)

*Sumber: E-book The Creation Process Of 2d Animated Movies
By Laura Moreno*

7) Arcs

Arcs digunakan untuk menggambarkan gerakan yang alami. Semua aksi membentuk gerakan memutar karena biasanya semua aksi memutar satu titik seperti sebuah sendi. *Arcs* juga digunakan untuk menggambarkan garis aksi suatu karakter.



Gambar 1.7 Prinsip-prinsip Animasi (*Arcs*)
Sumber: *E-book The Creation Process Of 2d Animated Movies*
By Laura Moreno

8) *Secondary Action*

Secondary action adalah aksi lain yang mengambil tempat yang waktunya bersamaan dengan aksi utama, misal hal - hal kecil seperti kepala yang menoleh ketika sedang berjalan atau peregangannya sebelum tidur. Gerakan yang muncul setelah gerakan utama berjalan sehingga menimbulkan efek di gerakan terakhir, inilah disebut *secondary action*. Seperti anak panah yang dilepaskan dari busurnya dan menancap pada balok dan bergetar. Jadi, getaran itulah gerakan kedua *secondary action*.

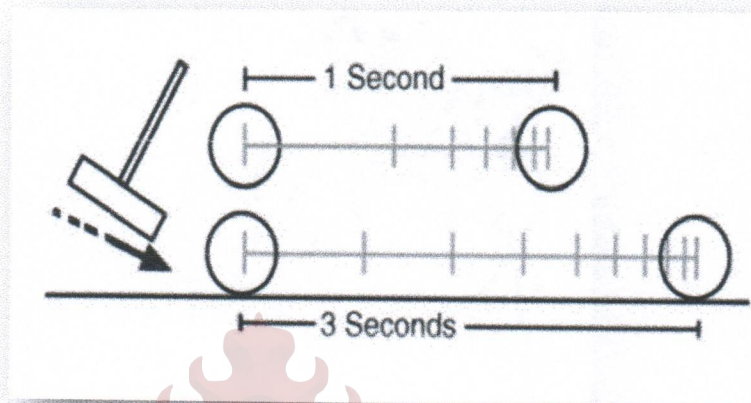


Gambar 1.8 Prinsip-prinsip Animasi (*Secondary Action*)
 Sumber: *E-book The Creation Process Of 2d Animated Movies*
 By Laura Moreno

9) *Timing*

Timing terkadang tidak bisa dipikirkan. Penentuannya tentu membutuhkan jam terbang pembuat animasi. *Timing* berkaitan dengan bagaimana karakter berinteraksi secara alamiah. *Timing* berkaitan dengan hal yang harus dilakukan secara teknis untuk memutuskan berapa banyak gambar yang harus digunakan untuk menggambarkan suatu aksi.

Setiap gerakan frame per detiknya mengalami perubahan yang disebut dengan *timing* artinya setiap gambar memiliki durasi atau *timing* yang telah disepakati oleh para *animator* bahwa 1 gambar mewakili 2 *frame*. Sedangkan untuk 1 detik diperlukan 24 *frame* (standart film), jadi untuk 1 detik diperlukan gambar sebanyak 12 gambar.



Gambar 1.9 Prinsip-prinsip Animasi (*Timing*)
 Sumber: *E-book The Creation Process Of 2d Animated Movies*
 By Laura Moreno

10) *Exaggeration*

Exaggeration mempunyai hubungan dengan *anticipation* dan *staging* untuk mendapatkan perhatian dari penonton pada suatu aksi yang dibuat. *Anticipation* akan memulai aksi, *staging* memastikan bahwa aksi dapat dilihat dengan baik, dan *exaggeration* memastikan bahwa aksi cukup terlihat sehingga penonton pun bisa melihatnya. Sebagai contoh, jika karakter animasi sedang sedih, karakter tersebut dibuat menjadi lebih/sangat sedih. Disini hasil animasi akan tampak lebih memukau kalau di beri sentuhan mendramatisasi.



Gambar 1.10 Prinsip-prinsip Animasi (*Exaggeration*)
 Sumber: *E-book The Creation Process Of 2d Animated Movies*
 By Laura Moreno

11) Solid drawing

Digunakan untuk menyampaikan *sense* dari 3D melalui penggambaran garis, warna, dan bayangan. Kemampuan menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang menentukan “Baik proses maupun hasil” sebuah animasi, terutama animasi klasik. Meskipun kini peran gambar yang dihasilkan sketsa manual sudah bisa digantikan oleh komputer, tetapi dengan pemahaman dasar dari prinsip “menggambar” akan menghasilkan animasi yang lebih “peka”.

Sebuah objek atau gambar dibuat sedemikian rupa sehingga memiliki karakteristik sebuah objek .



Gambar 1.11 Prinsip-prinsip Animasi (*Solid Drawing*)
 Sumber: *E-book The Creation Process Of 2d Animated Movies*
 By Laura Moreno

12) *Appeal*

Appeal memberikan kepribadian (personality) kepada karakter yang dibuat. Jika disampaikan tanpa suara, tanpa *soundtrack*.. *Appeal* merupakan lanjutan dari *staging*.



Gambar 1.12 Prinsip-prinsip Animasi (*Appeal*)
 Sumber: *E-book The Creation Process Of 2d Animated Movies*
 By Laura Moreno

3. Desain Karakter

a. Pengertian Desain Karakter

Desain Karakter adalah salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep “manusia” dengan segala atributnya (sifat, fisik, profesi, tempat tinggal bahkan takdir) dalam bentuk yang beraneka rupa, bisa hewan, tumbuhan ataupun benda-benda mati. Secara visual *Karakter desain* sering disebut dengan istilah “kartun”. Biasanya hadir dengan visual yang sederhana. Bentuk terdiri dari garis-garis *outline*, penggunaan warna-warna *solid* dan aplikasi bentuk yang cenderung berlebihan *eksagrasi* yang ditujukan untuk mengkomunikasikan konsep karakter yang dimiliki. Hal ini tidak terikat bahkan *relative* tergantung gaya apa yang dianut oleh perancang.



Gambar 1.13 Sketsa Desain Karakter

Sumber: *E-book The Creation Process Of 2d Animated Movies*
By Laura Moreno

Berulang-ulang *Designer* mendesain karakter sampai dapat memilih yang terakhir . Jika melihat sketsa asli yang dibuat oleh

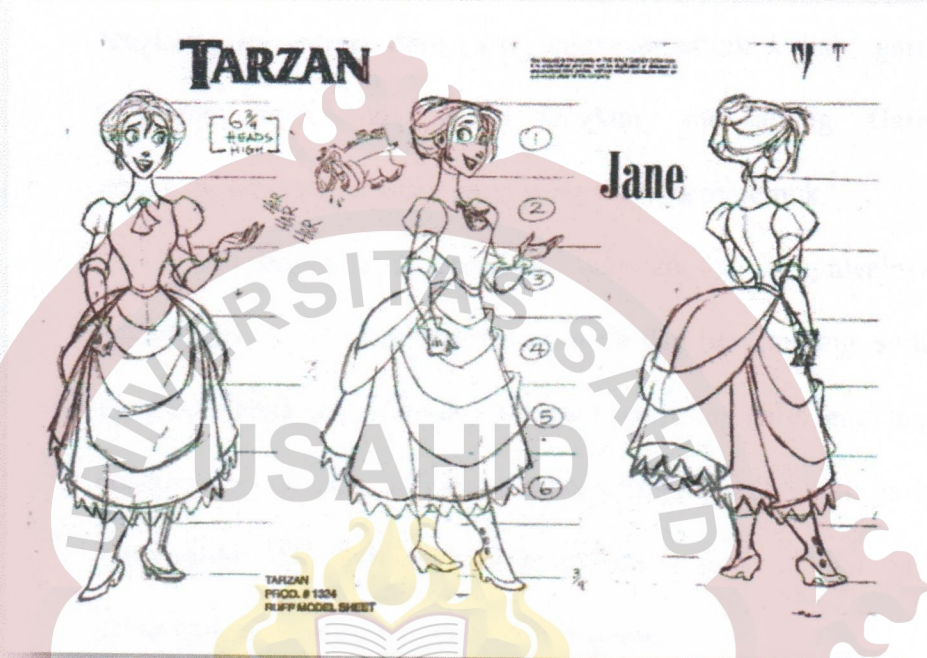
beberapa studio tentang karakter mereka, Penonton tidak akan dapat mengetahui siapa mereka. Karakter harus dapat menarik penonton, ada berbagai teknik yang membantu untuk mencapai itu. Salah satunya menggunakan bentuk dan desain bulat, sehingga karakter lebih hangat dan terlihat lebih kekanak-kanakan. Beberapa contoh karakter yang dirancang dengan bentuk bulat adalah Mickey

Kadang-kadang, animator membuat karakter berdasarkan orang-orang dari kehidupan nyata. Misalnya, *Chihiro* dari *Ghibli's Spirited Away*, terinspirasi oleh putri salah satu animator studio pada saat itu. Juga, raja Triton dari *The Little Mermaid* didasarkan pada ayah Andreas Deja, serta Ariel, yang didasarkan pada istri Glen Keane.

Saat mendesain karakter, *animator* juga mempertimbangkan negara tempat film tersebut berada. Mereka ingin gaya gambar dari film tersebut menyerupai budaya negara itu dalam beberapa cara, misalnya, *Hercules* digunakan sebagai inspirasi berbagai kolom Yunani dan di *Lilo dan Stitch* animator menggambar karakter gemuk dengan kaki berat. Juga, mereka harus menggambar mereka sesuai dengan ras negara tertentu yang mereka inginkan untuk mengatur film, orang-orang Cina, orang-orang Afrika, orang-orang Amerika Selatan

Ketika desain akhir dipilih, *animator* membuat model karakter. Model karakter adalah lembaran dengan tampilan karakter

yang berbeda (full-frontal, half-frontal, sisi kiri) yang dibuat sehingga setiap animator tahu bagaimana mereka akan terlihat dari setiap sudut. *Animator* menggambar wajah karakter dengan ekspresi yang berbeda juga.



Gambar 1.14 perspektif Desain Karakter
Sumber: *E-book The Creation Process Of 2d Animated Movies*
By Laura Moreno

b. Unsur-Unsur Desain

Dalam pembuatan desain adapun unsur yang harus dipahami antara lain:

1) Garis

Garis merupakan unsur dasar dalam sebuah bentuk desain.

Unsur garis adalah unsur yang merupakan titik atau poin yang saling terhubung dengan titik atau poin lainnya yang akan membentuk sebuah bentukan gambar garis. Garis lurus

merupakan suatu garis yang berdiri tegak lurus dan membentuk pola tertentu. Garis lurus ini terdiri dari garis diagonal, garis vertikal, dan juga garis horizontal. Garis lengkung merupakan suatu garis yang memiliki pola dan bentuk melengkung. Garis lengkung ini terdiri dari garis lengkung untuk kubah, garis lengkung untuk busur, garis lengkung mengapung. Garis majemuk merupakan suatu garis yang sifatnya majemuk.

Garis yang satu ini terdiri dari garis zig zag yang awalnya adalah garis lurus yang arahnya berbeda dan bersambung, serta garis berombak atau lengkung S yang merupakan garis lengkung bersambung. Sedangkan garis gabungan merupakan suatu garis yang terdiri dari gabungan beberapa unsur garis. Mulai dari gabungan garis lurus, lengkung dan majemuk.

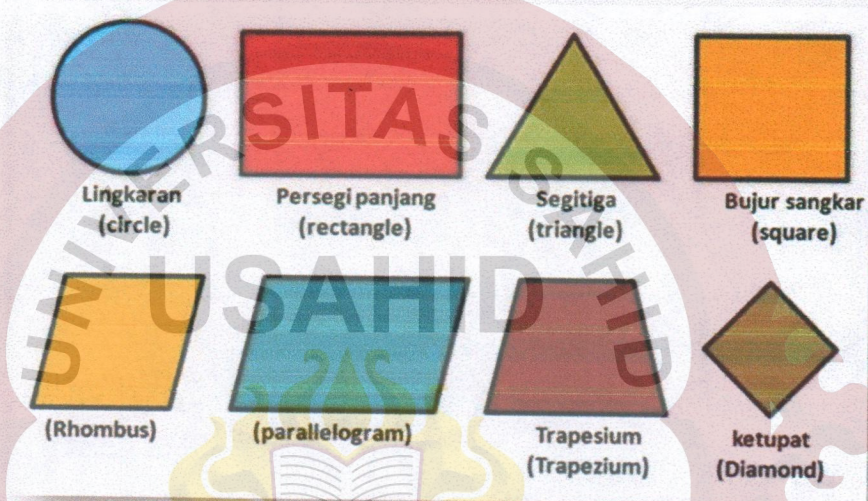


Gambar 1.15 Jenis Garis

Sumber: https://tse4.mm.bing.net/th?id=OIP.Y32S4hDyqh4zdT7cXm_53QHd0&pid=Api&P=0&w=350&h=182

2) Bentuk

Bidang adalah unsur seni rupa yang dihasilkan dengan menggabungkan beberapa garis hingga membentuk beberapa sisi. Bidang merupakan dimensi kedua yang memiliki ukuran panjang dan lebar. Contoh bidang misalnya adalah persegi, segitiga, trapesium dan lain-lain.



Gambar 1.16 Jenis Bentuk

Sumber: <https://www.zonareferensi.com/wp-content/uploads/2018/10/unsur-unsur-seni-rupa-bidang.jpg>

3) Tekstur

Tekstur merupakan tampilan dari sebuah gambar (desain) yang pada visualisasi permukaannya memiliki suatu bentuk, corak dan pola yang bisa dilihat dan dicermati oleh mata bahwa permukaan gambar tersebut terlihat halus, kasar, lembut. Contohnya terlihat seperti permukaan kulit kayu, kain, dinding, canvas.

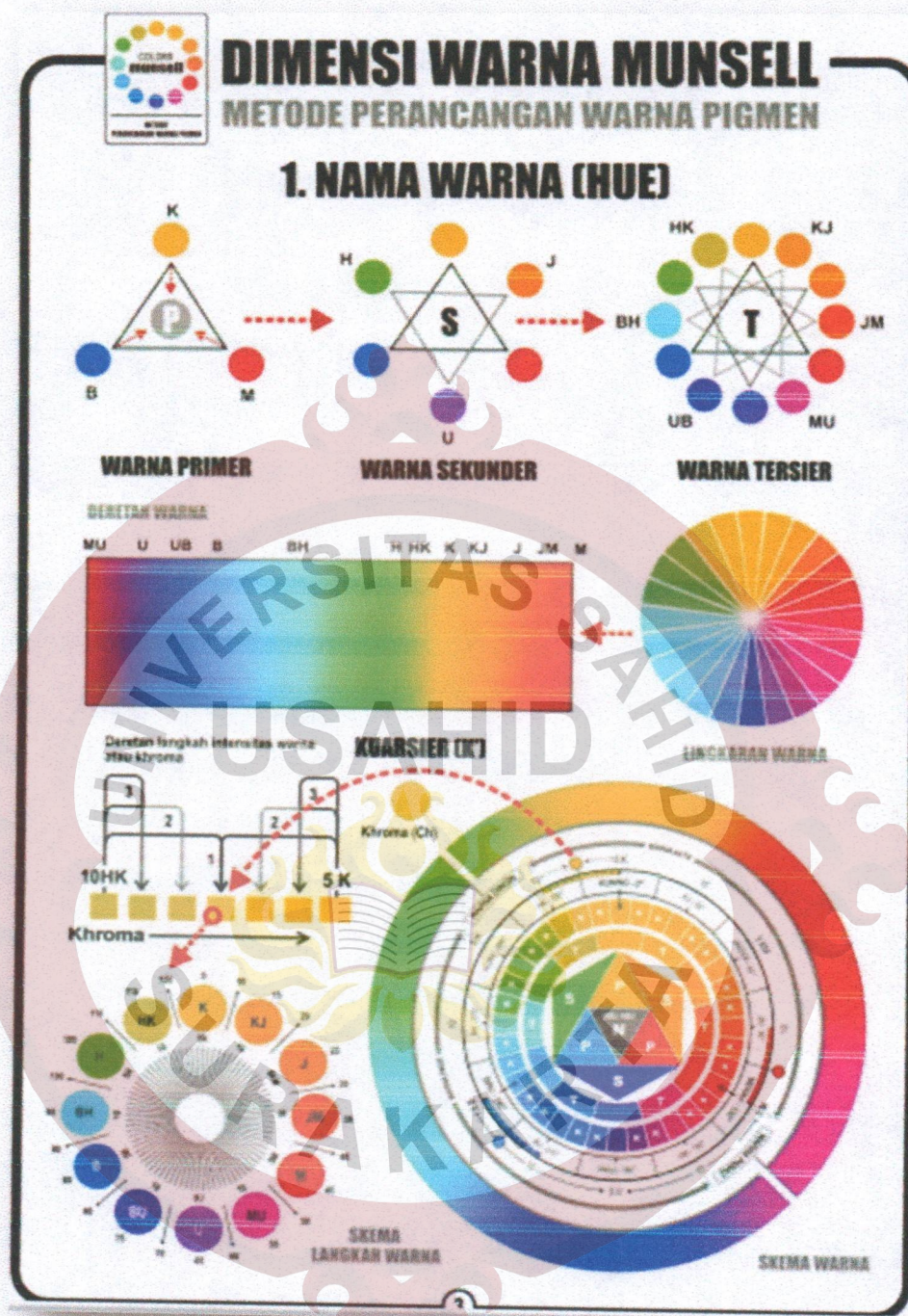
4) Warna

Warna adalah unsur yang sangat kompleks untuk diperhatikan. Pemilihan warna menentukan arah dan tujuan sebuah desain karena warna mewakili visual yang bisa dinilai oleh mata. Ketika mata melihat ke warna yang kurang cocok atau tidak sesuai maka otomatis desain yang dibuat akan dinilai tidak bagus atau tidak sesuai. Untuk itu perpaduan warna untuk sebuah desain sebaiknya hanya di padukan pada warna yang bisa menyatu dengan warna latar atau objek ataupun teks. Contohnya warna latar yang hitam bisa dipadukan dengan objek atau teks yang berwarna putih.

Warna terbagi dua kelompok ialah warna panas dan warna dingin. Warna panas ialah kelompok warna dengan rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning. Warna dingin ialah kelompok warna dengan rentang setengah lingkaran warna mulai hijau hingga ungu.

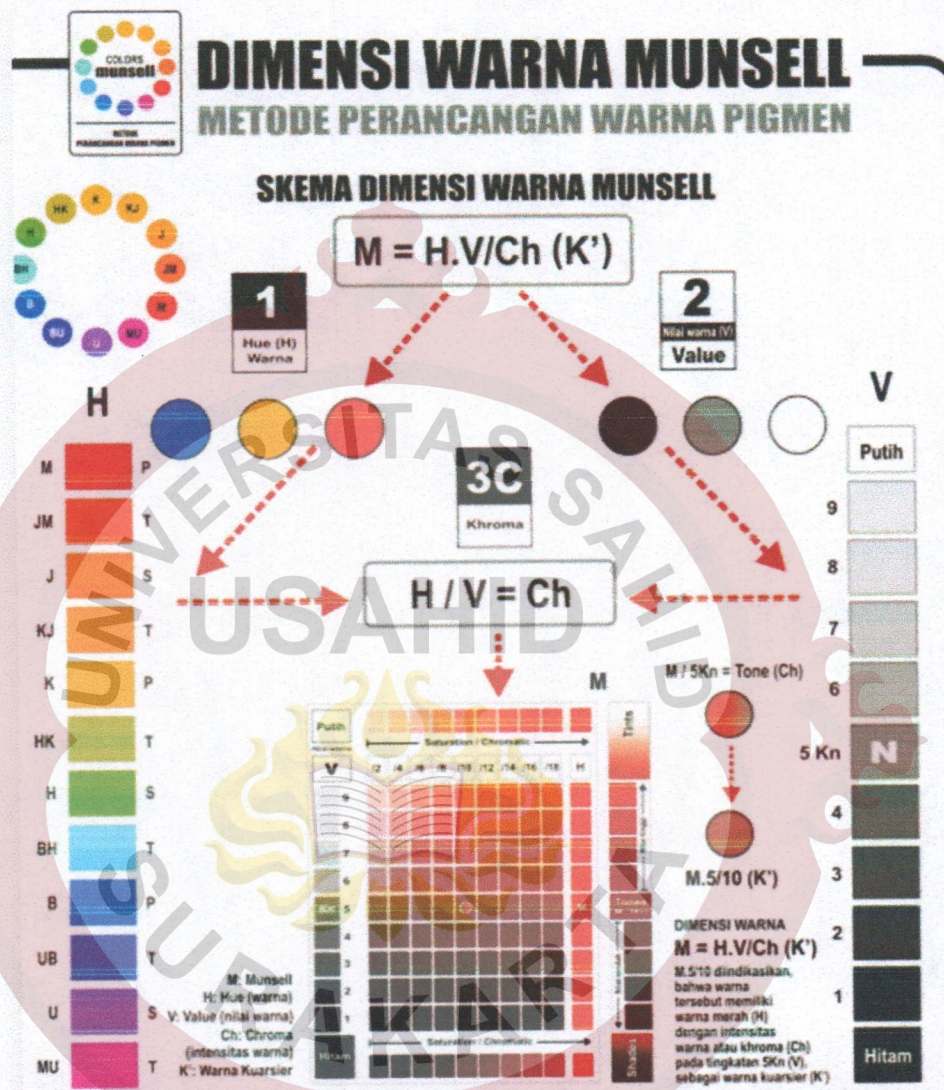
Menurut Albert H. Munsell warna memiliki 3 dimensi yaitu *Hue, Value, Chroma*.

- a) *Hue*: Warna dasar yang terdiri dari merah, kuning, hijau, biru, ungu, jingga, ungu dan lain-lain



Gambar 1.17 Dimensi warna Hue
Sumber: Deddy Award Widya Laksana-Dimensi Warna

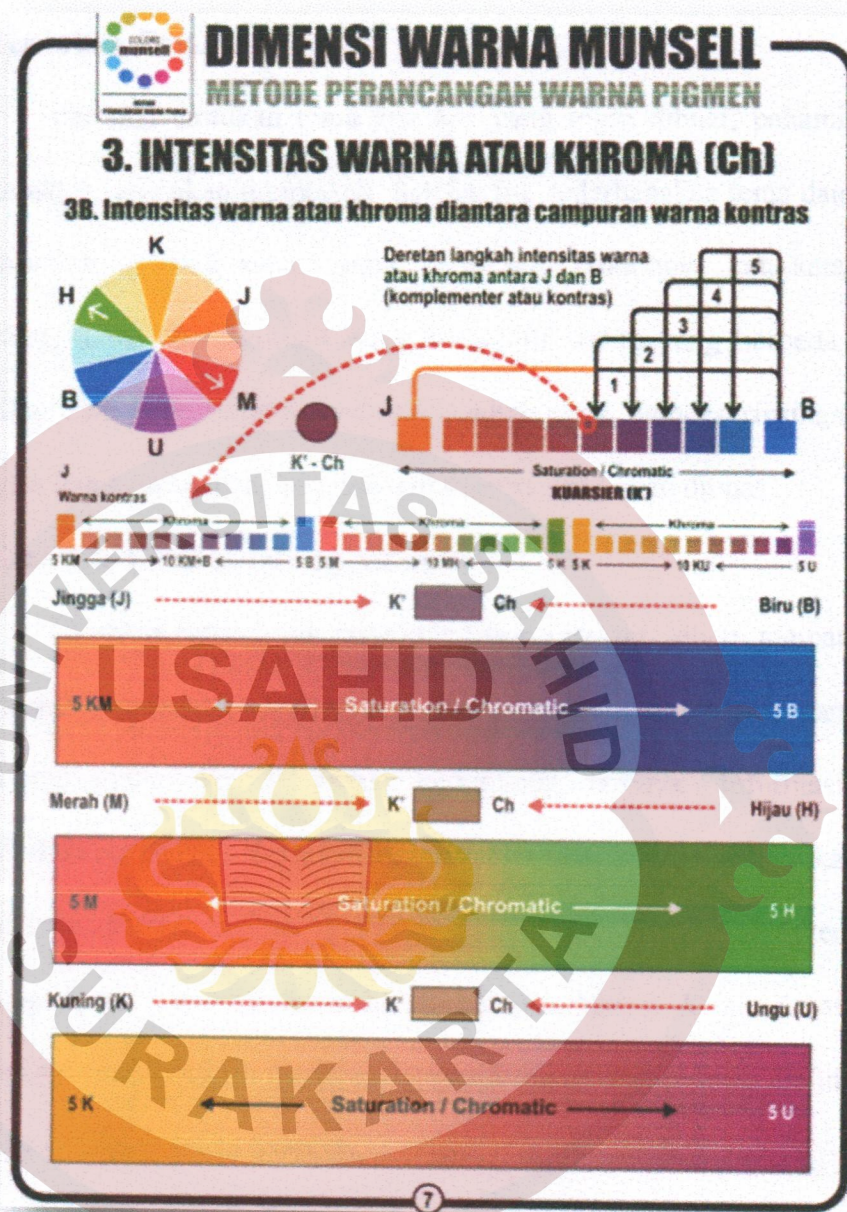
- b) *Value*: Tingkat gelapnya warna mulai dari tingkat paling atas warna putih sampai paling bawah warna hitam.



Gambar 1.18 Dimensi warna Value

Sumber: Deddy Award Widya Laksana-Dimensi Warna

c) *Chroma*: Intensitas warna atau pencampuran warna



Gambar 1.19 Dimensi warna *Chroma*
Sumber: Deddy Award Widya Laksana-Dimensi Warna

c. Pembuatan Desain Karakter

1) Tentukan Tema

Pertama tentukan tema apa apa yang ingin dibuat, pahami karakter yang akan diciptakan. Setelah itu, sederhanakan tema dan susunlah menjadi satu kalimat deskriptif, contohnya kata-kata barat, retro, dan futuristik yang mewakili waktu yang berbeda. Atau kata-kata, seperti *nerd*, *cool*, jahat yang mendeskripsikan gaya dan kepribadian, lalu perkuatlah tema yang akan dibuat.

2) Tentukan Latar Belakang Karakter

Ciptakan cerita bagaimana kehidupan karakter, seperti tempat tinggal mereka, bagaimana cara mereka menjalankan kehidupannya dan informasi pendukung lainnya. Informasi pendukung bisa di dapatkan dari hasil penelitian dan survei ke berbagai tempat, budaya, dan profesi agar kehidupan dan karakter yang kamu ciptakan benar-benar hidup sehingga kamu dapat dengan mudah untuk membuat desain karaktermu sendiri melalui latar belakang cerita tersebut.

3) Tentukan Jenis karakter

Menentukan jenis karakter adalah hal yang paling menyenangkan. Bermainlah dengan imajinasi tentang jenis karakter seperti apa yang diinginkan. Tidak semua karakter harus berupa manusia dan berasal dari planet bumi, semuanya tergantung pada cerita. Di tahap ini, bahkan bisa menciptakan satu

jenis karakter baru yang bukan manusia atau hewan, seperti sosok robot pintar yang bisa membaca pikiran? Atau sekuntum bunga yang merasa kesepian? Semuanya bisa diciptakan dengan imajinasi.



Gambar 1.20 Desain Karakter (Jenis Karakter)

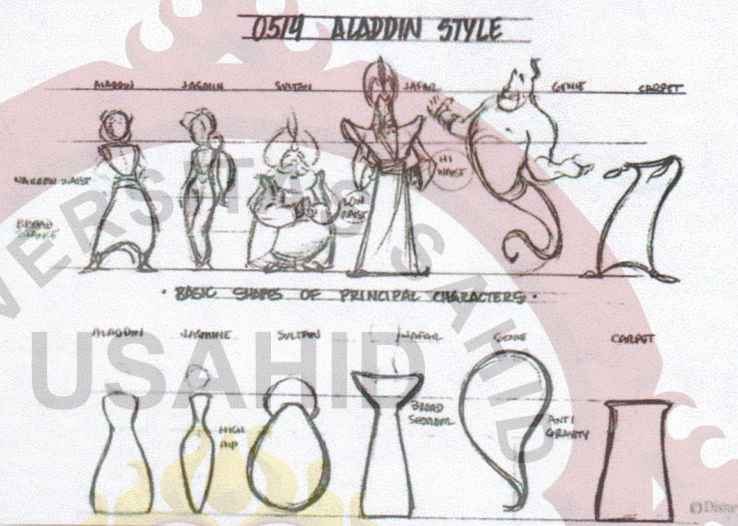
Sumber: <https://bitrebels.com/wp-content/uploads/2011/07/Disney-Animals-Turned-Human-1.jpg>

4) Tentukan Bentuk Karakter

Ada kalanya karakter diputuskan untuk mengambil dari bentuk hewan, manusia, perabotan, geometris bentuk dasar, kartun atau sama sekali yang belum pernah dilihat. Karakter kadang dibentuk dengan anatomi yang sederhana atau rumit. Atribut ataupun properti yang dibentuk juga akan menyesuaikan dengan ide penciptaan karakter tersebut.

Di sisi lain, kreatifitas perancang ketika mulai membuat karakter harus selalu terbuka dengan semua kemungkinan-kemungkinan. Karakter bisa didekonstruksi dari bentuk apa pun,

mulai dari yang sama sekali berbentuk dasar seperti kubus, silinder, bola atau yang meniru dari bentuk-bentuk yang ada disekitar kita, seperti mobil, kap lampu, lilin, pohon dan lain sebagainya. Ini yang menjadi esensi dari perancangan karakter dari animasi, bahwa apa pun obyeknya bisa dianimasikan.

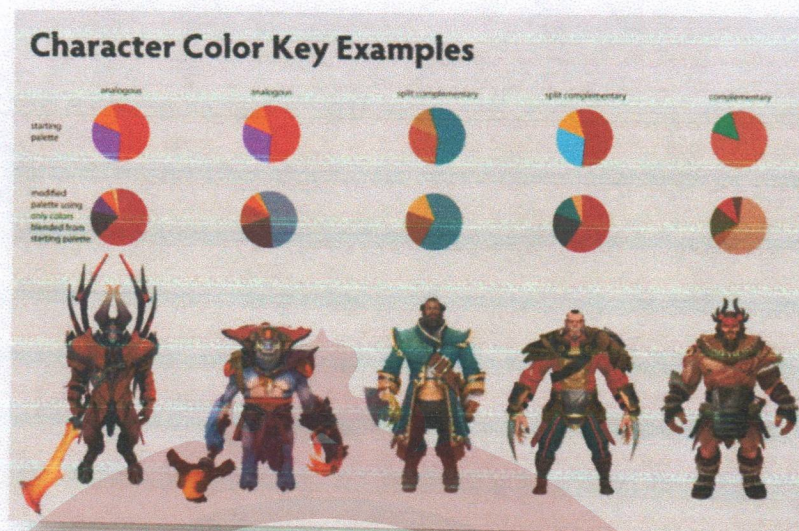


Gambar 1.21 Desain Karakter (Bentuk Karakter)

Sumber: <http://reference4designers.blogspot.com/2012/09/hi-friends-had-already-posted-more.html>

5) Tentukan Warna

Setiap membuat karakter warna menjadi salah satu unsur yang menunjukkan identitas karakter. Dibalik teori warna untuk menentukan warna karakter, warna memiliki arti dan makna untuk menjelaskan identitas karakter.



Gambar 1.22 Desain Karakter (Warna Karakter)
 Sumber: https://66.media.tumblr.com/tumblr_m5zt3kGo1i1qdbhwwo7_1280.jpg

6) Sketsa Pose karakter

Buatlah pose yang dinamis karakter agar tampak lebih hidup. Selain pose depan dan belakang, cobalah ciptakan pose dengan berbagai gerakan, misal saat ia menari, lompat, bernyanyi, atau tertawa. Hal ini berhubungan dengan latar belakang cerita yang sebelumnya telah dibuat.



Gambar 1.23 Desain Karakter (Pose Karakter)
 Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/ce/c0/f9/cec0f982b5602b95e4fe4148e8481dda--studio-ghibli-art-design-model.jpg>

7) Gaya Karakter

Baju dan aksesoris pendukung yang dikenakan karakter pastinya berdasarkan kepribadian yang telah buat sebelumnya. Perhatikan detail kecil, seperti kancing dan jahitan bajunya. Contohnya, pada karakter 'ginger bread man' dalam film *Shrek* 2 ini. Pemberian style, baju, dan aksesoris pendukung yang terbentuk dari gula, namun menjadi ciri khas yang unik dalam setiap kemunculan tokohnya.



Gambar 1.24 Desain Karakter (Gaya Karakter)

Sumber: [http://3.bp.blogspot.com/-](http://3.bp.blogspot.com/-T3NRkFIY6w0/T0DINMwWYCI/AAAAAAAAAdIU/MWjdyZyt_AE/s1600/up_pixar_concept_art_character_02.jpg)

[T3NRkFIY6w0/T0DINMwWYCI/AAAAAAAAAdIU/MWjdyZyt_AE/s1600/up_pixar_concept_art_character_02.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-T3NRkFIY6w0/T0DINMwWYCI/AAAAAAAAAdIU/MWjdyZyt_AE/s1600/up_pixar_concept_art_character_02.jpg)

8) Ekspresi Karakter

Ekspresi adalah alat komunikasi utama dalam desain karakter. Cara paling mudah dengan duduk di depan cermin dan ekspresikan wajah dalam berbagai emosi. Perhatikan bagaimana alis, mata, mulutmu saat mengekspresikan kemarahan, kesenangan, tertawa, dan lain-lain sesuai sifat karakter.



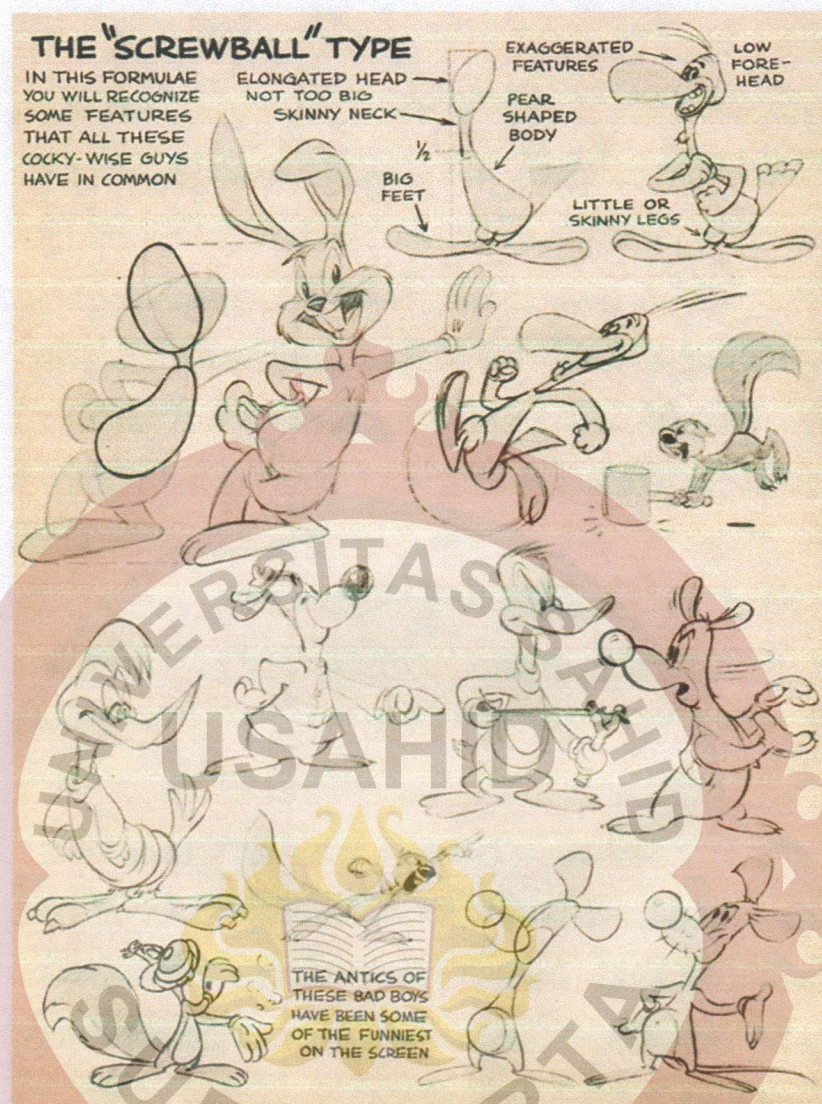
Gambar 1.25 Desain Karakter (Ekspresi karakter)
 Sumber: http://4.bp.blogspot.com/_oR7sYJzWZ1k/TNsZMQT5HZI/AAAAAAAAAAc/zI9XAz2a71o/s1600/flynnFacial_02b.jpg

d. **Type Desain Karakter**

Penggambaran desain karakter yang sangat kuat, akhirnya karakter-karakter tersebut pastinya menjadi sosok yang ikonik dan akan selalu diingat. Membuat desain karakter diperlukan bentuk anatomi secara mendalam sehingga dengan mudah membentuk kepribadian karakter melalui desain yang dibuat

1) *The Screwball*

The Screwball merupakan tipe penggambaran dengan kepala yang memanjang, leher yang tidak terlalu besar, bentuk tubuh yang kurus. Biasanya bentuk telinga cenderung lebih besar. Salah satu contohnya tokoh kartun Bugs Bunny yang memiliki bentuk badan seperti buah pir. The Screwball type biasanya digambarkan sebagai sosok yang jenaka.



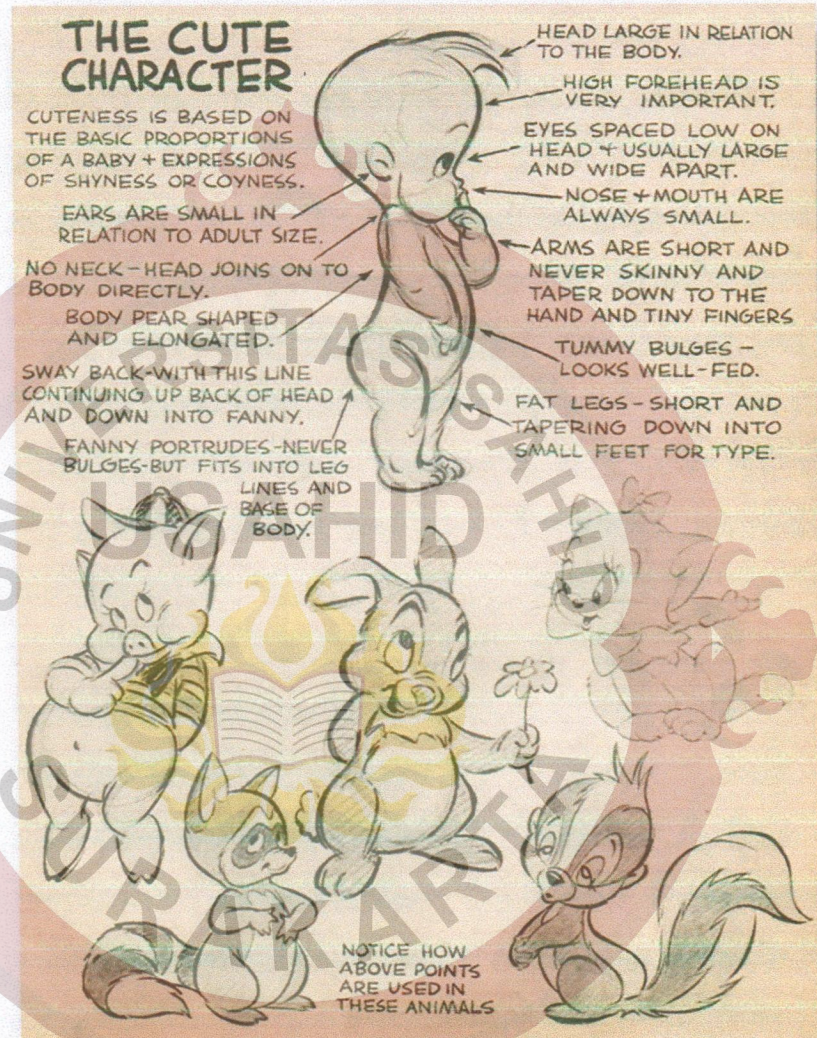
Gambar 1.26 The Screwball

Sumber: <https://idseducation.com/articles/simak-4-tipe-desain-karakter-dari-seorang-animator-dunia/>

2) The Cute Character

The Cute Character digambarkan sebagai sosok yang lucu, imut, dan menggemaskan. Pembentukan desain karakter tipe ini didasarkan pada bentuk tubuh seorang bayi dengan ekspresi muka yang malu-malu, tidak memiliki leher, badan berbentuk seperti buah pir dengan ukuran kepala yang biasanya lebih besar dari

ukuran badannya. Digambarkan juga memiliki bentuk hidung yang kecil dan mulut yang tipis, serta tangan-kaki yang gemuk dan pendek.



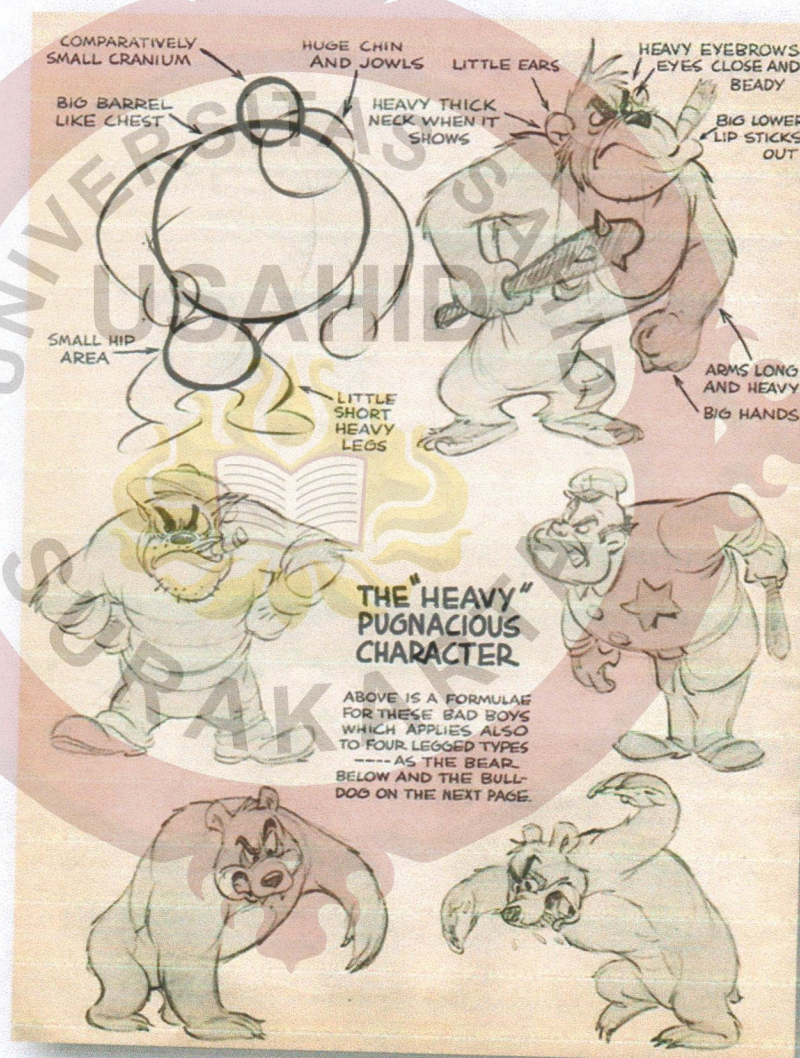
Gambar 1.27 *The Cute Character*

Sumber: <https://idseeducation.com/articles/simak-4-tipe-desain-karakter-dari-seorang-animator-dunia/>

3) The Heavy Character

Digambarkan memiliki bentuk badan yang besar dengan kaki dan kepala yang lebih kecil dari badannya. Biasanya *The Heavy Character* dibuat untuk tokoh kartun yang memiliki

sifat antagonis atau lawan dari protagonis. Tipe ini memiliki desain gambar dengan alis mata yang tebal dan menekuk ke bawah (menggambarkan ekspresi marah), telinga yang kecil, mulut yang lebar, tangan yang panjang dan besar. Contohnya pada tokoh kartun Spike, tokoh anjing bulldog penjaga yang galak di film kartun Tom & Jerry.

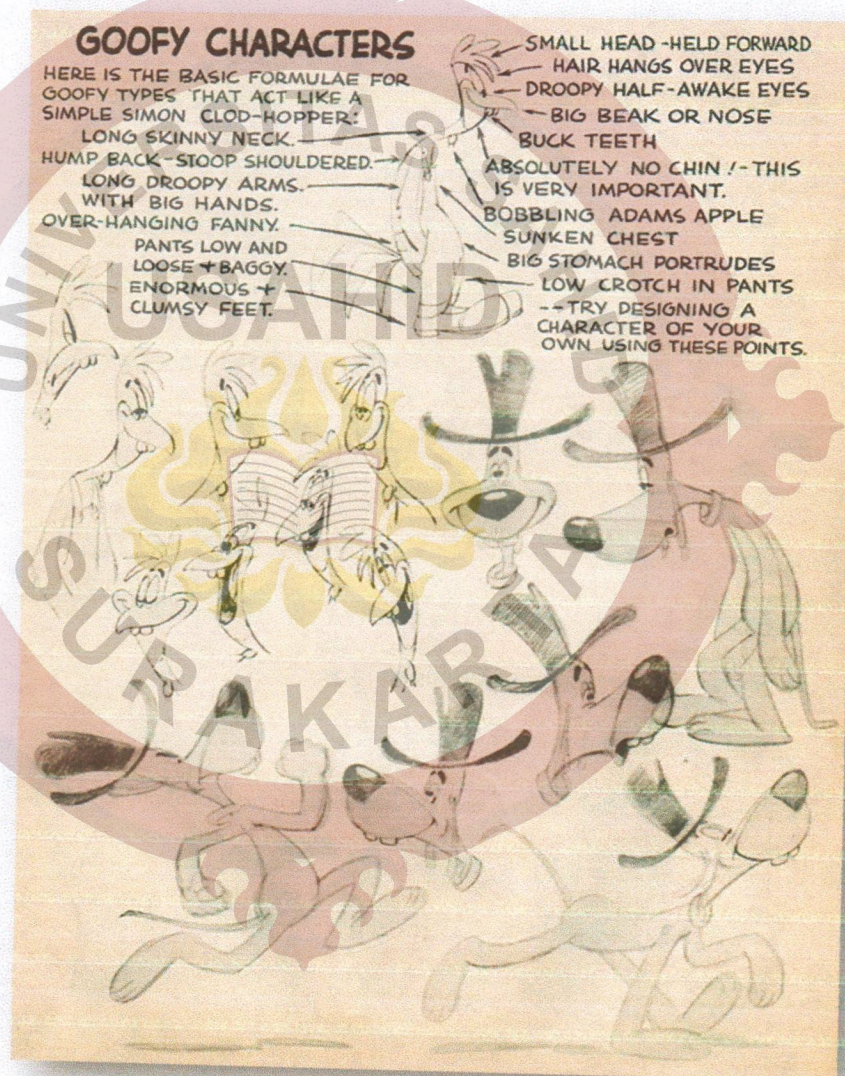


Gambar 1.28 The Heavy Character

Sumber: <https://idseeducation.com/articles/simak-4-tipe-desain-karakter-dari-seorang-animotor-dunia/>

4) The Goofy Character

Berbanding terbalik dengan The Heavy Character, Goofy Character memiliki bentuk tubuh yang tinggi dan kurus dengan bentuk kepala yang agak lonjong, hidung yang besar, memiliki dua gigi di depan. Contohnya pada karakter tokoh kartun Goofy.



Gambar 1.29 The Heavy Character

Sumber: <https://idseeducation.com/articles/simak-4-tipe-desain-karakter-dari-seorang-animotor-dunia/>

e. **Pentingnya Desain Karakter dalam Animasi**

Unsur terpenting sebuah animasi yang baik adalah desain karakter yang baik. Desain karakter melingkupi desain kepribadian karakter dan desain visual karakter yang memperlihatkan kepribadian karakter tersebut. Desain kepribadian dan desain visual karakter yang kuat akan menghasilkan film animasi yang sangat bagus (Maestri 2006: 2).

Desain karakter melingkupi desain kepribadian karakter dan desain visual karakter yang memperlihatkan kepribadian karakter tersebut. Desain kepribadian dan desain visual karakter yang kuat akan menghasilkan film animasi yang sangat bagus. (Maestri 2006: 3).

Dari teori tersebut menyatakan bahwa desain karakter yang baik, yang mampu memperlihatkan kepribadiannya akan menghasilkan animasi yang bagus, di dukung dengan pembawaan dari kepribadian dan bentuk visual karakter tersebut. Sebuah karakter dibangun atau didesain berdasar tuntutan skrip atau skenario. Baik sebagai tokoh baik yang dikenal protagonis maupun sebaliknya tokoh jahat alias antagonis. Karakter animasi adalah sebuah bentuk suatu seni mengenai bagaimana seorang animator dapat menceritakan dan membuat *audiens* percaya bahwa sebuah karakter dapat berpikir dan bereaksi dengan baik dalam cerita atau dunia pada sebuah film.

Menurut teori di atas bahwa, karakter dalam animasi adalah sebuah inti utama yang membawakan sebuah cerita dalam animasi tersebut. Sebuah karakter animasi berjalan bagaimana seorang

animator membuatnya, apakah karakter tersebut dapat menyampaikan pesan dengan baik atau tidak kepada *audiens*. Pembawaan karakter dalam sebuah animasi sama dengan tokoh di dalam film, bisa jadi karakter tersebut antagonis ataupun protagonis.

4. Semiotika

a. Pengertian Semiotika

Semiotika merupakan ilmu mempelajari tentang tanda. Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif. Keberadaanya, mampu menggantikan sesuatu yang lain, dapat dipikirkan atau dibayangkan. Cabang ilmu ini semula berkembang dalam bidang Bahasa dan kemudian berkembang di bidang sains dan seni rupa. Pengaruh tanda dalam film sangat berpengaruh besar terhadap kehidupan. Dari tanda, manusia memulai segala sesuatunya. Hal inilah yang menjadi alasan ilmu semiotika mengkaji film, bukan tanpa alasan tetapi melihat begitu banyaknya peran tanda yang ada di film, membuat ilmu semiotika sebagai ilmu tanda berusaha mengkaji tentang film sebagai media massa. Barthes yang dikutip dari Sobur dalam bukunya *Semiotika Komunikasi* menjelaskan :

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya mencari jalan di dunia, ditengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika atau dalam istilah barthes, semologi pada

dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memakai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat di campuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berartibahwa objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi system struktur dari tanda

Secara aringkas semiotika adalah ilmu tentang tanda. Bagaimana menafsirkan dan bagaimana meneliti bekerjanya suatu kesatuan arti atau suatu makna baru saat dia digunakan. Semiotika merupakan suatumetode analisa isi medi attau suatu teks, dimana analisa tersebut mengadoptasi model analisa linguistic Ferdinand de Saussure (1960). Saussure memberikan pengertian semiotika sebagai sebuah ilmu yang bekerjanya tanda-tanda sehingga dapat dipahai dalam masyarakat. Dengan semiotika akan dapat ditampilkan apa saja yang membentuk tanda-tanda dan bagaimana kerjanya.

Tanda terdapat dimana-mana : “kata” adalah tanda, dmikian pula gerak isyarat, lampu lalu lintas, bender dan sebagainya. Struktur karya sastra, struktur film, bangunan atau nyanyian burung dapat dianggap sebagai tanda. Segala sesuatu dapat menjadi tanda. Dalam kehidupan sehari-hari tanapa kita sadari kita telahh mempraktekkan semiotika dalam berkomunikasi, misalkan saja ketika melihat lampu yang menunjukkan warna merah maka otomatis kita menghentikan kendaraan kita dan kita memakai lampu hijau untuk menjalankan

kendaraan kita atau pada rambu-rambu lalu lintas tanda P dicoret berarti kita tidak boleh memarkirkan kendaraan kita di area tersebut.

Ketika memakna tanda tersebut kita telah berkomunikasi, kita telah melakukan proses pemaknaan terhadap tanda. Ketika semua komunikasi adalah tanda, maka di dunia ini penuh dengan tanda. Ketika berkomunikasi, kita menciptakan tanda sekaligus makna. Dalam perspektif semiotika atau semiologi, pada akhirnya komunikasi akan menjadi suatu ilmu untuk mengungkapkan pemaknaan dari tanda yang diciptakan oleh proses komunikasi tersebut.

b. Teori semiotik Roland Barthes

Roland Barthes adalah penerus pemikiran Saussure. Saussure tertarik pada cara kompleks pembentukan kalimat dan cara bentuk-bentuk kalimat menentukan makna, tetapi kurang tertarik pada kenyataan bahwa kalimat yang sama bisa saja menyampaikan makna yang berbeda pada orang yang berbeda situasinya. Berdasarkan semiotika yang dikembangkan Saussure, Barthes mengembangkan dua sistem penanda bertingkat, yang disebutnya system denotatif dan sistem konotatif. Sistem denotatif adalah sistem pertandaan tingkat pertama, yang terdiri dari rantai penanda dan petanda, yakni hubungan materialitas penanda atau konsep abstrak di baliknya.

Pada sistem konotatif atau sistem penandaan tingkat kedua rantai penanda atau petanda pada sistem denotatif menjadi penanda, dan seterusnya berkaitan dengan petanda yang lain pada rantai pertandaan

lebih tinggi. Roland Barthes meneruskan pemikiran tersebut dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya.

Gagasan Barthes ini dikenal dengan “two order of signification”, mencakup denotatif (makna sebenarnya sesuai kamus) dan konotatif (makna ganda yang lahir dari pengalaman kultural dan personal). Di sinilah titik perbedaan Saussure dan Barthes meskipun Barthes tetap mempergunakan istilah *signifier-signified* yang diusung Saussure.

1. Signifier (Penanda)	2. Signified (Petanda)
3. Denotative Sign (Tanda Denotatif)	
I. Connotative Signifier (Penanda Konotatif)	II. Connotative Signified (Petanda Konotatif)
III. Connotative sign (Tanda Konotatif)	

Tabel 1.1 Model Semiotika Roland Barthes
 Sumber: Fiske, J. 1996. *Introduction to communication Studies* 2nd edition)

c. Denotatif dan Konotatif

Hubungan antara penanda dan petanda menghasilkan sebuah makna yang terbentuk dari konvensi sosial. Roland Barthes mengembangkan dua tingkat pertandaan *straggared systems*, yang memungkinkan untuk dihasilkannya makna yang juga bertingkat-tingkat, yaitu tingkat denotatif *denotation* dan konotatif *connotation*.

Denotatif adalah pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda atau antara tanda dan rujukannya pada realitas yang menghasilkan makna eksplisit.

Denotatif adalah tanda yang memiliki tingkat konvensi atau kesepakatan yang tinggi. Konotatif *connotative meaning* adalah tingkat pertandaan yang menjelaskan hubungan antara penanda dan petanda yang di dalamnya beroperasi makna implisit, tidak pasti dan tidak langsung. Menciptakan pemaknaan tingkat kedua yang dikaitkan dengan keadaan psikologis, perasaan, keyakinan. Ciri kode konotatif adalah fakta bahwa signifikasi kedua dan seterusnya secara konvensional bersandar pada signifikasi pertama.

Perbedaan antara denotatif dan konotatif hanya terletak pada konvensi kode, terlepas dari fakta bahwa konotatif-konotatif sering kali kurang stabil bila dibandingkan dengan denotatif-denotatif. Stabilitas tersebut berkaitan dengan kekuatan dan durasi konvensi kode. Tetapi sekali konvensi terbentuk maka konotatif merupakan pemungsi stabil dari suatu fungsi-tanda yang pemungsi dasarnya adalah fungsi-tanda yang lain. Dalam produksi dan konsumsi teks atau diskursus tidaklah mudah memastikan nilai komunikatif sebuah teks disebabkan keanekaragaman jalur kebudayaan. Pada tingkat denotatif mungkin dapat menyikap pemaknaan yang sama dengan pengarang.

Dalam tingkat konotatif akan mungkin berbeda karena latar kebudayaan berbeda.

Konotatif memungkinkan kita untuk mengembangkan penerapan tanda secara kreatif. Konotatif merupakan mode operatif penandaan dalam konstruksi dan interpretasi semua teks kreatif. Perbedaan konotatif menunjukkan bahwa, Selagi makna kebanyakan konsep dipengaruhi oleh tafsiran personal dan perasaan subyektif, jarak variasi bukanlah sekadar persoalan keacakan, melainkan juga membentuk pola berbasis sosial. Makna konotatif lahir dalam latar belakang tanda budaya.

Sedangkan makna denotatif jarang muncul dari penafsiran latar budaya. Kode konotatif yang didasarkan pada kode yang lebih dasar dinamakan subkode. Semiotika konotatif akan ada manakala semiotika yang bidang ekspresifnya adalah semiotika yang lain. Barthes juga melihat beroperasi makna yang lebih dalam. Makna yang dibangun dari sebuah konvensi sosial, beroperasi sebuah ideologi atau budaya dibalikannya yang disebut mitos.

d. Mitos

Semiotika Barthes memaparkan bahwa tanda denotatif terdiri atas penanda dan petanda. Namun saat bersamaan, tanda denotatif sekaligus merupakan penanda konotatif. Pada dasarnya, ada perbedaan antara denotatif dan konotatif dalam pengertian secara umum serta denotatif dan konotatif yang dipahami oleh Barthes. Di dalam semiologi Barthes dan para pengikutnya, denotatif merupakan sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotatif merupakan tingkat kedua. Dalam

Konotatif memungkinkan kita untuk mengembangkan penerapan tanda secara kreatif. Konotatif merupakan mode operatif penandaan dalam konstruksi dan interpretasi semua teks kreatif. Perbedaan konotatif menunjukkan bahwa, Selagi makna kebanyakan konsep dipengaruhi oleh tafsiran personal dan perasaan subyektif, jarak variasi bukanlah sekadar persoalan keacakan, melainkan juga membentuk pola berbasis sosial. Makna konotatif lahir dalam latar belakang tanda budaya.

Sedangkan makna denotatif jarang muncul dari penafsiran latar budaya. Kode konotatif yang didasarkan pada kode yang lebih dasar dinamakan subkode. Semiotika konotatif akan ada manakala semiotika yang bidang ekspresifnya adalah semiotika yang lain. Barthes juga melihat beroperasi makna yang lebih dalam. Makna yang dibangun dari sebuah konvensi sosial, beroperasi sebuah ideologi atau budaya dibalikannya yang disebut mitos.

d. Mitos

Semiotika Barthes memaparkan bahwa tanda denotatif terdiri atas penanda dan petanda. Namun saat bersamaan, tanda denotatif sekaligus merupakan penanda konotatif. Pada dasarnya, ada perbedaan antara denotatif dan konotatif dalam pengertian secara umum serta denotatif dan konotatif yang dipahami oleh Barthes. Di dalam semiologi Barthes dan para pengikutnya, denotatif merupakan sistem signifikasi tingkat pertama, sementara konotatif merupakan tingkat kedua. Dalam

kerangka Barthes, konotatif identik dengan operasi ideologi, yang disebutnya sebagai *'mitos'* dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu.

Di dalam mitos juga terdapat pola tiga dimensi penanda, petanda, dan tanda. Mitos adalah suatu sistem yang janggal karena ia dibentuk dari rantai semiologis yang telah eksis sebelum pola tiga dimensi: penanda, petanda dan tanda. Mitos merupakan sistem semiologis tatanan-kedua *second-order semiological system*.

Mitos adalah suatu sistem komunikasi, bahwa mitos adalah suatu pesan. Mungkin mitos tidak dipahami sebagai suatu objek, konsep atau gagasan; mitos merupakan mode pertandaan *a mode of signification*, suatu bentuk *a form*. Penanda mitos menampilkan diri secara ambigu: ia merupakan makna dan bentuk, penuh pada satu sisi dan kosong di sisi lain. Yang dibongkar Barthes tidak hanya relasi dan tingkat pertandaan akan tetapi konsep ideologi itu sendiri.

Pemaknaan pada tingkat kedua dalam menyusuri makna dibalik tanda berkaitan erat dengan konteks budaya. Ideologi yang dimaksud sebagai tingkat kedua pertandaan adalah sistem, gagasan, ide atau kepercayaan yang menjadi konvensi mapan dalam satu masyarakat yang mengartikulasikan dirinya pada sistem representasi atau sistem pertandaan.

e. Mitologi dan Nilai

Sejalan dengan perkembangan zaman, berkembang juga corak pemikiran manusia. Secara historis kita dengan mudah melacak bagaimana alur pemikiran manusia dalam meninjau sebuah peristiwa atau fenomena. Seperti bagaimana pemikiran manusia pra-aksara tentang cara bertahan hidup hingga pemikiran manusia modern sekarang ini, bermula primitif hingga sistematis dan struktural modern ini. Termasuk juga pemikiran manusia terhadap sebuah fenomena di luar dirinya, ada kuasa yang lebih kuat dan mutlak, hingga terciptalah Mitologi.

Secara etimologis, mitologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *mythos* yang berarti sebuah cerita yang menceritakan sebuah kisah masa lampau, mengandung penafsiran tentang alam semesta dan makhluk-makhluk yang hidup di dalamnya, dan diyakini kebenarannya oleh penyampai cerita dan penganutnya. Lalu bertemu dengan tambahan *logos* dari bahasa Yunani yang berarti pengetahuan yang rasional. Jadi arti Mitologi dapat dikatakan sebagai upaya untuk merasionalkan cerita-cerita yang diyakini oleh masyarakat.

Salah satu bentuk mitos yang masih terngiang-ngiang dalam akal ialah ketika orang tua melarang untuk keluar dan bermain bersama teman-teman ketika hari menjelang malam. Orang tua

mengatakan jika anak kecil pergi bermain ketika maghrib nanti diculik oleh *Wewe Gombel* (salah satu makhluk mitologi Jawa). Tentu ketika masih kecil saya tidak perlu pikir panjang lalu memutuskan saja untuk pulang. Namun dewasa ini, saya mulai memikirkan kembali mitos-mitos yang disampaikan oleh orang tua. Hal itu menjadi pertimbangan bahwa makhluk *Wewe Gombel* hanya makhluk imajinasi belaka tidak benar-benar ada, sehingga hal itu disebut dengan mitos.

Pada zaman sekarang ini, manusia akan dengan mudah untuk meniadakan mitologi dengan alasan ketidakrasionalan sebuah kisah mitologi. Manusia sekarang ini lebih memercayai hal yang nampak dan kebenarannya konkret. Kesan hidup yang terlalu positivistik sungguh membosankan dan tidak membuat kehidupan ini dipenuhi pertanyaan mengapa sesuatu terjadi ketika segala sesuatunya sudah terjawab secara jelas dan terbukti.

Pada awalnya mitologi hanya sebuah cerita yang disampaikan secara lisan dari mulut ke mulut sampai ada seorang yang tertarik pada kisah mitologi dan mencoba menggambarkan ulang dalam bentuk manusia (personifikasi) melalui sarana sajak syair atau sebuah tulisan. Seperti yang terjadi di zaman Yunani, seorang bernama Homeros (1000 SM) menulis kisah mitologi Yunani berjudul *Iliad* dan *Oddysey*. *Iliad* dan *Oddysey* merupakan

kesusastran Yunani yang paling tua yang ditulis dengan bahasa-bahasa yang indah, juga dapat dikatakan sebuah syair lama. *Iliad* dan *Oddysey* diperkirakan merupakan karya sastra Yunani Kuno yang menerangkan tentang kehidupan dewa-dewa Olympus yang selanjutnya menjadi keyakinan masyarakat Yunani.

Menurut Edith Hamilton dalam bukunya yang berjudul *Mitologi Yunani* mengatakan jika kita dapat melacak jejak peradaban manusia sejak terpisah dan menyatukan diri dengan alam, dan kisah-kisah mitos selalu mampu mengajak kita penikmatnya menikmati pesona masa lampau. Edith Hamilton juga menyampaikan jikalau sebuah kisah mitologi dapat diajarkan sebagai rangsangan perubahan dari masyarakat purba menjadi masyarakat yang lebih maju. Seperti yang terlihat pada masyarakat Yunani, di mana kehidupan masyarakat Yunani dahulu begitu biadab dan brutal. Namun tidak ingin terus berada pada keterpurukan, masyarakat Yunani mampu mengangkat peradaban dari keterpurukan tersebut. Kisah kebangkitan Yunani termuat pada tiap kisah mitologinya dan kisah mitologi tersebut juga menjadi nilai kebudayaan Yunani yang terkenal hingga sekarang.

Nilai yang terkandung pada kisah mitologi tidak bersifat mutlak, dengan artian tidak memiliki kebenaran universal. Nilai sebuah kisah mitologi bersifat relatif yang tentu saja berdasar

persepsi masing-masing. Kisah mitologi hanyalah teks, kita mendapat nilai ketika kita mengkolaborasikannya dengan kondisi sekarang. Di sini mitologi mempunyai nilai sepanjang masa sesuai kondisi sekarang. Hal ini juga yang menyebabkan distingsi antara mitos dengan sains. Sains memiliki kebenaran yang dapat diuji dan bersifat ilmiah dan nilai yang termuat mampu disepakati masyarakat, berbeda dengan mitos yang hampir berkebalikan dengan sains, kebenaran mitos bermula ketika ada landasan keyakinan, dan keyakinan ini juga yang membedakan mana mitos mana bukan.

Nilai relatif pada mitos juga berhasil menelurkan pertanyaan, apakah mitos sesungguhnya rasional? Nilai yang terkandunglah yang membuat mitos rasional. Tentu kita tidak dapat membuktikan apa benar-benar ada dewa langit yang menunggangi elang (Zeus) atau dewa laut yang berkuasa atas segala lautan (Neptunus). Nilai pada mitologi mempunyai harapan bagaimana manusia yang baik seharusnya, ketika kita mengetahui bagaimana manusia yang baik seharusnya dapat dikatakan kita telah menarik sebuah nilai. Karena nilai paling penting pada sebuah mitologi adalah gambaran kehidupan manusia pada kenyataan.

Tulisan membahas mitologi Barat yang dominan oleh kisah-kisah yang berasal dari negeri dewa-dewa yaitu Yunani dan kisah

mitologi dari Timur yang juga sarat nilai bahkan juga berdampak pada pola kebiasaan masyarakat daerah Timur sebagai dasar teori sebuah pembahasan. Secara sadar kita mengetahui jika pada alam filsafat, corak pemikiran masyarakat Barat dan Timur begitu berbeda, Barat yang bersifat rasional dan sistematis sedang di Timur begitu intuitif dan abstrak. Namun jika corak pemikiran ditarik garis lurus secara historis apakah juga memiliki keunikan yang sama dengan mitologi yang ada pada daerah tersebut, corak pemikiran yang dimaksud adalah corak pemikiran Barat dan Timur.

Maka dari itu sebuah mitologi benar-benar tidak dapat di negasikan begitu saja karena kisah-kisah mitos ini merupakan jalan awal bagi pemikiran manusia, berawal dari mempertanyakan segala sesuatu hingga menyadari kuasa besar di luar lingkup manusia hingga mengadakan substansi lain seperti dewa-dewa atau makhluk-makhluk yang tidak masuk akal. Namun perihal kisah tersebut kebenarannya masih begitu abstrak namun ada sebuah nilai, dan nilai inilah yang membuat manusia melanjutkan pemikirannya hingga begitu sempurna seperti sekarang ini.

1. Mitologi Karakter Youkai pada Kesusastaan Jepang Modern

Kesusastaan Jepang modern dimulai ketika pemerintahan Shogunat Tokugawa beralih kepada pemerintahan Kaisar Meiji. Masa ini berarti berakhirnya periode Edo. Awal Meiji merupakan masa peralihan karena adanya pengaruh barat. Pada masa ini, banyak karya sastra yang dipengaruhi barat. Namun, di lain sisi, masih banyak seniman yang saling berlomba untuk menggunakan tokoh-tokoh mitologi sebagai usaha mempertahankan budaya Jepang (Takeuchi dalam Napier, 2005:21). Pada masa ini, banyak seniman yang menggambarkan youkai sebagai makhluk yang aneh dan menakutkan. Pada masa ini pun, youkai tidak hanya digambarkan muncul di pegunungan dan pedesaan saja, namun juga dimunculkan dalam kehidupan nyata yang dikendalikan oleh pemerintah melalui media. Pada periode Meiji ini, Jepang telah mengenal alat cetak sehingga youkai lebih dikenal secara meluas oleh semua kalangan.

Pada masa awal pemerintahan Meiji, kata youkai mulai diasosiasikan dengan orang luar, seperti cerita Tengu Soudou (Pemberontakan Tengu) dan Youkai Shoudou (Huru-hara Monster). Youkai menjadi unsur penting yang mengontrol media dengan menggunakannya sebagai metafora orang asing. Salah satu contoh yang menyamakan youkai dengan orang asing

sebagai musuh dalam perang muncul dalam Kokkei Wanishiki (滑稽倭日史記) karya Utagawa Yoshiiku tahun 1895.

Dalam cerita ini, youkai dirancang untuk mempresentasikan dan mengejek prajurit-prajurit dari Cina dalam perang Sino-Jepang (1894—1895). Kemudian, pada Perang Pasifik, youkai sering digambarkan sebagai oni yang mempunyai kekuatan jahat untuk mempresentasikan sekutu masa perang pun, majalah dan manga sering menggambarkan oni sebagai Roosevelt, Stalin, dan Churchill. Setelah perang berakhir, karakter youkai digambarkan dalam manga dan majalah. Penggambaran karakter ini dipelopori oleh Miyuki Shigeru pada tahun 1958. Karakter youkai tidak lagi digambarkan sebagai karakter monster, namun menjadi lebih kekanak-kanakan. Kemunculan youkai pun digambarkan di beberapa keramaian, seperti perkotaan dan stasiun, serta lebih suka menghantui manusia (Papp, 2010).

Seiring perkembangan teknologi, youkai pun tidak hanya digambarkan dalam dongeng, legenda, maupun manga saja. Namun, kini youkai juga digambarkan dalam novel, game, film, bahkan film animasi Jepang yang disebut anime. Secara umum, anime mudah dikenali dari penggambaran tokoh yang berlebihan, seperti mata yang besar, badan langsing, kaki jenjang, dan gaya rambut yang berwarna-warni. Youkai Hyaku

Monogatari yang diproduksi tahun 1968 merupakan salah satu pelopor anime yang mengangkat cerita tentang youkai.

Dalam anime, youkai pun digambarkan sebagai karakter yang menghantui kehidupan manusia dan memiliki bentuk yang aneh, namun digambarkan lebih kawaii, sesuai dengan ciri anime. Bahkan, ada juga anime yang menggambarkan youkai sebagai karakter yang baik dan kawaii. Perubahan penggambaran dan karakter youkai disesuaikan dengan perkembangan kebudayaan, keadaan politik, dan perkembangan teknologi dan kehidupan manusia. Youkai yang semula diceritakan hanya sebagai makhluk mitologi yang muncul di tempat-tempat sepi, kini diceritakan dapat muncul di keramaian dan dapat berwujud sebagai sesuatu yang kawaii (imut, lucu, dan menggemaskan).

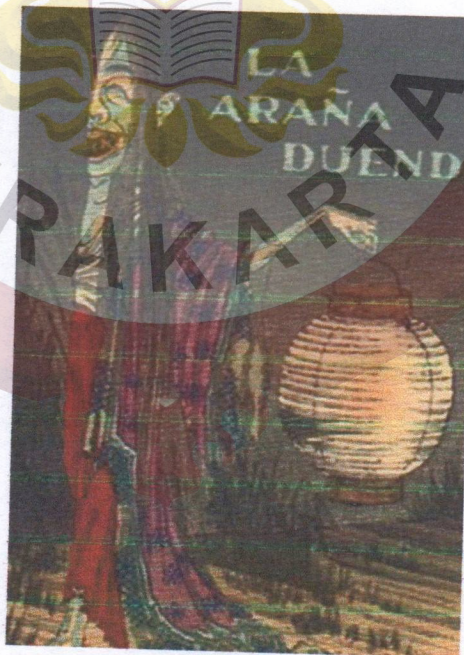
Kemudian, pada era Jepang modern sekarang ini, youkai pun sering digambarkan dalam anime. Anime adalah film animasi khas Jepang, baik digambar dengan tangan maupun dengan komputer. Pada masa sekarang, youkai sering digambarkan sebagai sosok yang kawaii. Kadang youkai pun digambarkan dalam bentuk yang lucu, tidak menakutkan dan ada yang mempunyai sifat yang baik. Youkai tidak lagi digambarkan sebagai sosok yang menakutkan dan jahat atau juga jahil. Youkai pada kesusastraan Jepang sekarang ini digambarkan sebagai

sosok yang kawaii, lucu, baik, dan kadang juga menolong manusia.



Gambar 1. 30 Yokai yang digambarkan pada tahun 1891

Sumber: <http://www.nichibun.ac.jp>



Gambar 1. 31 Youkai yang digambarkan pada tahun 1941

Sumber: <http://www.nichibun.ac.jp>



Gambar 1.32 Youkai dalam anime
Sumber: subculwalker.com

G. METODE PENELITIAN

1. Metode Penelitian

Metode penelitian berkaitan dengan jenis penelitian, objek penelitian, lokasi penelitian, sumber data (Informan, gambar, sumber tertulis), Jadwal penelitian. Penelitian ilmiah adalah penyelidikan yang sistematis, terkontrol, empiris dan kritis tentang fenomena-fenomena alami dengan dipadu oleh teori dan hipotesis-hipotesis tentang hubungan yang dikira terdapat antara fenomena-fenomena.

2. Jenis Penelitian

Secara garis besar tujuan penelitian dibedakan menjadi dua ialah:

1. Untuk mengembangkan ilmu dan pengetahuan, dan tidak mempunyai kegunaan praktis. Penelitian dinamakan penelitian dasar (*Basic Research*).

2. Penelitian yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan praktis, yaitu penelitian yang didasarkan pada kebutuhan untuk diterapkan pada kehidupan sehari-hari, Misalnya untuk meningkatkan produktifitas kerja, mengetahui efektivitas iklan dan lain-lain. Penelitian yang demikian dinamakan penelitian terapan atau terpakai (*Applied Research*)

Desain Karakter merupakan suatu objek penelitian yang erat dengan film untuk menyampaikan cerita dari film tersebut. Warwaren Fannagih salah satu karakter yang kuat dalam film animasi Vienneta Negeri Terakhir yang mengandung tanda dan makna visual maka, metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian difokuskan pada desain karakter Warwaren Fannagih Film animasi Vienetta Negeri Terakhir dari Kampong Monster Studio.

Objek yang diteliti adalah unsur-unsur atau elemen visual desain karakter Warwaren Fannagih dan makna visual mengguakan teori Roland Barthes

4. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian bertempat di Politeknik SSR Cibubur, Jl.Ciangsana 1-2 (Depan Gerbang Barat Kota Wisata Cibubur),Gunung Putri, Kab Bogor, Jawa Barat.

5. Sumber Data

a. Wawancara

Untuk menambah data yang akurat untuk melengkapi data dari literatur. Penulis melakukan wawancara secara langsung mengenai objek yang diteliti kepada pembuat desain karakter. Wawancara menggunakan alat bantu recorder untuk merekam suara saat melakukan wawancara.

b. Studi Literatur

Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur mengumpulkan berbagai referensi yang relevan dengan objek yang diteliti.

6. Jadwal Penelitian

NO	Rincian Kegiatan	Waktu				Ket
		OCT	NOV	DES	JAN	
1	Pengajuan Judul					
2	Proposal Penelitian					
3	Analisa Data					
4	Pengayakan Kesimpulan					

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

7. Teknik Pengumpulan Data

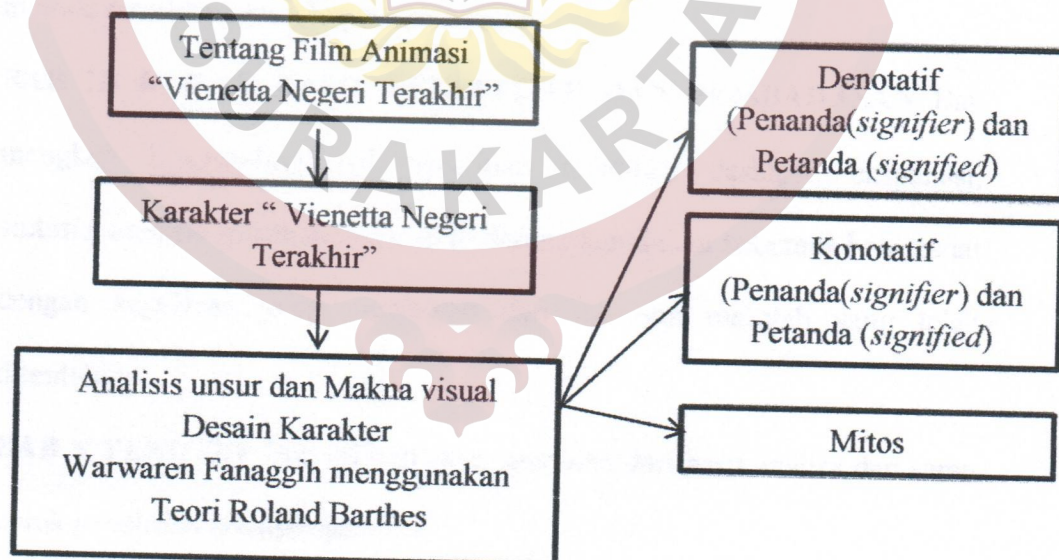
Dalam penelitian data-data dikumpulkan melalui observasi, yaitu mengamati langsung data-data sesuai dengan pernyataan penelitian ialah

- a. Data Primer, berupa dokumen elektronik website kampung monster, Film animasi dari youtube Kampung Monster

- b. Data Sekunder, Berupa dokumen tertulis, yaitu seperti konsep desain karakter, wawancara secara langsung dengan pembuat karakter, dan buku-buku yang relevan dengan penelitian.

8. Analisa Data

Analisa data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari data wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lainnya, sehingga dapat lebih mudah di pahami dan temuannya dapat mengorganisasikan data, menjabarkan dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalaman pola, memilih nama yang penting dan yang akan dipelajari. Data yang diperoleh akan diseleksi dan dicari relevansinya dengan objek yang diteliti. Kemudian data akan diperoleh dalam fase editing dengan memperlihatkan kelengkapan data secara relevansinya.



Tabel 1.2 Kerangka Penelitian

H. SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam Tugas Akhir ini, menjabarkan secara sistematis beberapa bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN Bab ini berisi latar belakang, Rumusan masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat penelitian dan Tinjauan pustaka. Landasan teori, Metodologi penelitian, sistematika penulisan. Bab ini berfungsi sebagai penjelasan tentang latar belakang mengapa Penulisan ini dibuat dan tujuan manfaat mengapa memilih meneliti masalah tersebut untuk karya skripsi, serta melampirkan teori-teori yang digunakan untuk mendukung hasil penelitian .

BAB IDENTIFIKASI DATA Bab ini merupakan data hasil penelitian atau survey lapangan yang berkaitan mengenai tema atau obeejek yang akan dilakukan analisisnya yang berkaitan dengan judul, rumusan masalah, metode penelitian yang hendak dilakukan.

BAB III BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Bab mengkaji laporan-hasilhasil penelitian membuat deskripsi, ekspansi, sintesis, analisis (pembahasan), yang dituangkan dalam beberapa bab sesuai dengan keperluan yang menjawab dari rumusan masalah yang telah ditentukan.

BAB V PENUTUP Bab ini berisikan simpulan dari hasil analisa dan saran untuk penelitian selanjutnya.