

REPRESENTASI SIFAT MANUSIA DALAM KARAKTER ANIMASI STUDI ANALISIS SEMIOTIKA DALAM FILM ANIMASI “THE ANGRY BIRDS”

Muhamad Hasan Basori

Universitas Dian Nuswantoro, Jl. Imam Bonjol 207

hasan.basori@dsn.dinus.ac.id

Abstract

This study aims to determine how the representation of human nature is depicted in Angry Birds The Movie. The method uses a qualitative approach with descriptive analysis. The focus of this research is visual analysis, namely on shapes, colors and gestures. Data analysis used Roland S. Barthes' semiotics to see two levels of meaning, denotative meaning and connotative meaning. The results showed that there is a form of denotation and connotation meaning, representing human nature in each of the main characters in The Angry Birds Movie, starting from Red depicted in red, Chuck in yellow, Bomb in black, Matilda in white and Terence in red. old, these characters have a concept of good visual communication in character creation, both in terms of physical appearance, color, and character.

Keywords : Animation film, Semiotics, Color

Abstrak

Penelitian memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana representasi sifat manusia digambarkan pada The Angry Birds Movie. Metode menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisa deskriptif. Fokus penelitian ini adalah analisa visual, yaitu pada bentuk, warna dan gestur. Analisis data menggunakan semiotika Roland S. Barthes untuk melihat dua tingkatan makna, makna denotatif dan makna konotatif. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa adanya wujud makna denotasi dan konotasi, merepresentasikan sifat manusia pada setiap karakter utama di The Angry Birds Movie, mulai dari Red digambarkan dengan warna merah, Chuck dengan warna kuning, Bomb dengan warna hitam, Matilda dengan warna putih dan Terence warna merah tua, karakter-karakter tersebut memiliki konsep komunikasi visual yang baik dalam penciptaan karakter, baik dari segi penampilan fisik, warna, dan watak.

Kata Kunci : film Animasi, Semiotika, Warna

Pendahuluan

Komunikasi dalam konteks massa yang dikatakan Littlejohn, biasanya menggunakan media massa untuk dimanfaatkan sebagai penyampai pesan kepada khalayak. Jenis Komunikasi tersebut sudah banyak didefinisikan para

ahli dengan istilah komunikasi massa, Bittner mengemukakan komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa kepada sejumlah besar orang (Imran, 2013). Definisi tersebut penjelasannya paling sederhana untuk dimengerti namun sarat akan makna,

media massa digunakan untuk menyampaikan pesan tertentu pada audiens yang anonim, luas dan beragam. Akan tetapi pengaplikasian komunikasi massa dapat menggunakan media massa dan dapat juga tanpa media massa (Susanto dalam Jampel, 2016). Berarti tergantung dari pemanfaatan dan tujuannya media massa akan digunakan, dengan media massa pesan diterima pada waktu yang sama dan bersifat sekilas khususnya media elektronik di antaranya radio, televisi. Selain itu ada media cetak (surat kabar, majalah) dan Film. Jangkauan film saat ini sebagai salah satu media massa semakin luas dengan adanya kemajuan teknologi untuk produksi film, film dapat dinikmati oleh bermacam-macam kategori usia.

Kemajuan dalam inovasi teknologi dan komputer membuat industri film juga semakin mantap dalam menghasilkan produknya. Dulunya film diawali dengan produk film bisu yang berwarna monokrom (hitam putih), sampai pada produk film berwarna-warni seperti sekarang ini dengan teknologi canggih, film dua dimensi (2D), tiga dimensi (3D) bahkan sampai empat dimensi (4D), penggunaan teknologi dan penggambaran visual yang unik, kedua hal tersebut mengajak penonton merasakan

pengalaman menonton yang berbeda, seperti berada di film yang ditontonnya. Film dibedakan menurut sifatnya, di antaranya: film cerita (*story movie*), film berita (*newsreel movie*), film dokumenter (*documenter movie*) dan film animasi (*animation movie*). Film animasi adalah jenis film yang berfungsi sebagai media hiburan dan pengemasannya secara menarik, lucu dan unik (Rinarno, 2015).

Tren yang selalu berubah, membuat industri film animasi tidak hanya memproduksi film yang segmentasinya untuk anak-anak, film animasi akhirnya juga ada yang diproduksi untuk semua segmentasi usia dan bahkan ada film animasi yang segmentasi usianya minimal 17 tahun. Sifat dari *animation movie* yang idenya berasal dari pemikiran imajinatif dan kreatifitas penciptanya dapat disebut sebagai “industri yang dibangun dari mimpi” (Biagi dalam Rinarno, 2015). Modal pertama yang harus dimiliki oleh sutradara film animasi adalah imajinasi yang tinggi, sehingga mampu membuat bentuk komunikasi visual yang kreatif mulai dari struktur cerita, desain karakter, desain background dan lain-lain.

Film animasi *The Angry Birds Movie* yang diproduksi Columbia Pictures dan Rovio Animation di tahun 2016 adalah sebuah film animasi 3D yang

menceritakan tentang kehidupan yang damai dan bahagia sekelompok burung pada sebuah pulau kecil. *Red Bird* (bernama Red) merupakan seekor burung yang menjadi karakter utama dalam film ini yang mempunyai masalah dengan tempramentalnya dan pemaarah, selain itu ada karakter lain yang mempunyai sifat dan karakter yang berbeda, di antaranya *Yellow Bird* (bernama Chuck), *Black Bird* (bernama Bomb), *White Bird* (bernama Matilda) dan *Crimson Bird* (bernama Terence). Kelima karakter tersebut merepresentasikan pesan tertentu yang ingin disampaikan pada penonton, film yang disutradarai oleh Clay Kaytis dan Fergal Reily ini ingin mengajak dan memperkenalkan para karakter Angry Birds yang dulunya hanya bisa dimainkan di layar smartphone. Karakter-karakter yang ada dalam dunia Angry Birds merepresentasikan sifat dan karakter manusia yang akan diteliti lebih lanjut oleh peneliti dengan menggunakan analisa semiotika.

Semiotika merupakan ilmu yang digunakan untuk menganalisa tanda denotatif dan konotatif. Terlebih lagi sistem semiotika dalam film animasi khususnya, praktek semiotika pada tanda yang ikonis, yaitu tanda untuk menggambarkan sesuatu makna tertentu.

Tanda ikonis tersebut dalam film untuk memberikan isyarat, isyarat itu adalah pesan kepada penonton, dan bisa saja diterima secara tidak sama satu sama lain, namun apabila cerita yang diperankan oleh suatu karakter, membentuk makna pokok tertentu, dalam hal ini mewakili makna cerita yang divisualisasikan secara unik (Mudijiono, 2011). Semiotika menurut Roland Barthes dalam (Mudijiono, 2011) menciptakan teori tentang bagaimana tanda bekerja, tanda denotatif terdiri dari penanda (*signified*) dan petanda (*signifier*), akan tetapi pada suatu kasus, tanda denotatif bisa jadi adalah penanda konotatif juga. Bisa dikatakan, contohnya jika melihat tanda “singa”, makna konotasi yang mewakili sifat harga diri, kegarangan, dan keberanian menjadi tergambar. Contoh tersebut berarti suatu obyek simbol tidak hanya membawa informasi obyek, namun meskipun tanpa bertanya, dilihat saja seolah-olah sudah berkomunikasi melalui tanda-tanda.

Roland Barthes melihat signifikasi sebagai proses suatu susunan yang terstruktur, signifikasi tidak hanya terbatas pada pengucapan verbal bahasa atau penulisan teks, tetapi terdapat pula pada hal-hal visual. Roland Barthes menganggap kehidupan sosial, adalah bentuk dari signifikasi (Mudijiono, 2011).

Sehingga bisa dibbilang kehidupan social seringkali diceritakan dan divisualkan pada film, oelh karena itu tanda-tanda yang tersirat dalam film adalah representasi kehidupan sosial yang kemudian dapat ditransfer pada penonton.

Penelitian terdahulu yang berfokus ke bahasa warna yang diteliti oleh Veronika Bernard tahun 2011 yang berjudul “*A Semiotic Analysis of Colours and Symbolic Imagery in Francis Ford Coppola’s Bram Stoker’s Dracula*”. Dalam penelitian tersebut menggunakan analisis semiotik warna dan drama simbolik yang terinspirasi agama yang diatur dalam konteks nilai-nilai budaya dan persepsi diri, dari analisa tersebut ditemukan bahwa warna merah dari film tersebut adalah menyiratkan makna konotatif dari suatu hal yang tidak terkontrol atau ancaman, sedangkan warna biru melambangkan emosional.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin melihat bagaimana sifat manusia direpresentasikan pada karakter hewan yaitu kawan burung dalam film *The Angry Birds* menggunakan pendekatan semiotika Roland S. Barthes. Peneliti menganalisa bagaimana emosi manusia direpresentasikan dalam film animasi melalui dua pendekatan, yaitu makna konotasi dan makna denotasi. Mengetahui

bahwa hal-hal yang ditayangkan dalam scene film animasi 3D *The Angry Birds* menggambarkan emosi manusia. Sedangkan manfaat penelitian ini untuk mengetahui penggambaran emosi manusia dalam karakter-karakter dalam film animasi 3D.

Film adalah media massa yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada penontonnya. Pada umumnya sebuah film dapat mencakup bermacam-macam pesan, baik itu pesan mengenai informasi, sekedar hiburan ataupun pendidikan. Media bukan hanya sumber informasi dan hiburan, melainkan juga dijadikan sebagai sarana komunikasi, (Matyjas dalam Ramadhani, 2018). Film dianggap sebagai media komunikasi massa yang ampuh terhadap khalayak yang menjadi sasarannya, karena sifatnya audio visual, pesan menjadi lebih mudah disampaikan. Ketika, menonton film, para penonton seakan-akan menembus batasan ruang dan waktu yang dapat menyaksikan kehidupan dalam penggambaran realistis maupun imajinatif seperti dalam film animasi, sehingga mampu mempengaruhi audiens.

Perkembangan film animasi sebagai sebuah industri hiburan, telah populer menjadi bagian dari salah satu produk industri yang menggunakan teknologi

digital dapat dikembangkan menjadi sarana komunikasi hampir di semua media komunikasi (Suwasono, 2016). Film animasi sendiri bisa dibilang memiliki cabang sub genre sendiri.

Penelitian mengenai analisis film sudah cukup banyak diangkat sebelumnya karena dipandang sebagai bahan penelitian yang menarik. Penelitian yang dilakukan Dyah Ayu Rizky Kusuma Ramadhani pada tahun 2018 yang berjudul *Emosi Dasar Dalam Film (Studi Analisa Semiotika dalam Film Animasi "Inside Out")*. Penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa setiap desain karakter dan warna mempunyai arti tersendiri. Hasil analisa menunjukkan 5 warna karakter yang digunakan dalam tokoh-tokoh dalam film tersebut mencerminkan emosi dasar manusia. Karakter joy (emosi kebahagiaan), sadness (emosi kesedihan) dan disgust (emosi kejijikan), anger (emosi kemarahan) dan fear (emosi ketakutan).

Karakter animasi diciptakan oleh animator yang perancangannya umumnya berdasarkan pada manusia dan kehidupan sosialnya, seperti perancangan karakter, jalan cerita dan juga penggambaran budaya yang penuh nilai-nilai pemaknaan. Amerika Serikat sebagai negara produsen film-film animasi yang kenamaan, film animasi telah berkembang dan lebih

terstruktur, dengan konsep naratif yang ketat dan karakter utama yang khas, ide dasarnya bersumber pada mitos, legenda dan sumber-sumber fiksional dari berbagai belahan dunia (Yeo-jin Yoon dalam Ramadhani, 2018). Film animasi adalah imajinasi yang diwujudkan secara virtual dengan menggunakan gambar bergerak untuk menghadirkan sebuah watak ikonik yang dapat diterima secara langsung dan komprehensif untuk diserap informasinya yang bermakna (Suwasono, 2016). Menganalisa karakter animasi yang merupakan hasil dari visualisasi imajinasi, menjadi hal yang menarik karena perancangan karakter animasi berdasarkan pada latar belakang budaya, sosial, sifat dan kepribadian manusia, warna, serta bentuk pakaian untuk perancangan karakter pada film animasi.

Karakter merupakan hasil dari imajinasi seorang animator. Penciptaannya dapat bersumber dari pengalaman empiris kreator, atau terinspirasi dari cerita fiksi maupun non fiksi, karya literatur, lagu ataupun musik (Putri, 2018). Tidak hanya elemen cerita yang membuat film menarik, penciptaan karakter juga berperan penting khususnya pada film animasi. Karakter ibarat jiwa dalam sebuah film animasi. Berhasil tidaknya sebuah cerita dalam film animasi terlihat bagaimana karakter

mampu memenuhi peran untuk menyampaikan pesan, emosi, dan ekspresi dari film animasi tersebut.

Warna secara psikologis pada dasarnya memiliki efek yang mampu merubah persepsi seseorang, persepsi orang yang berbeda juga akhirnya menjadi sama, jika dipadukan dengan karakter simbol, karena kombinasi warna tertentu sering digunakan dalam simbol atau karakter sehingga mampu merangsang pandangan seseorang (Rorong, 2016). Sehingga, penggunaan warna tertentu pada suatu karakter juga akan mempengaruhi bagaimana penonton akan menilai karakternya itu sendiri. Kusrianto menyebutkan bahwa warna dapat mewakili dari suasana jiwa dalam menyampaikan informasi (Putri, 2018). Penentuan dan pemilihan warna pada karakter animasi bertujuan untuk merangsang emosi, seperti sedih, senang, marah dan lain-lain.

Pemanfaatan unsur warna yang tepat pada karakter animasi menjadikannya lebih bisa mengungkapkan emosi, sifat serta watak karakter yang berbeda-beda, warna-warna bisa divariasikan dengan tidak terbatas. Penelitian ini, analisisnya difokuskan pada konsep karakter, warna dan gestur dalam film animasi 3D *The Angry Birds* sebagai pembatasan masalah.

Penciptaan karakter yang unik dalam sebuah film animasi sangat penting karena sebagai sebuah subjek yang akan melalui alur cerita secara keseluruhan dan penonton akan selalu melihat dan memperhatikan karakter tersebut, karakter animasi digambarkan dengan sifat-sifat yang mirip manusia agar penonton lebih mudah menerimanya. Sifat manusia yang dimasukkan dalam karakter animasi juga memiliki peranan penting dalam memahami dan mempelajari kehidupan antar manusia dengan adanya keterkaitan emosi tertentu yang dirasakan penonton untuk mempelajari kepribadian keberagaman karakter manusia yang direpresentasikan dalam karakter Animasi.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisa deskriptif, analisis data semiotika Roland Barthes. Metode deskriptif menyajikan data secara faktual dan apa adanya, berupa teks, gambar dan bukan hitungan angka (Moleong, 2000). Objek penelitian ini adalah film animasi 3D yang berjudul *The Angry Birds Movie* yang ditayangkan pada tahun 2016 dan disutradarai oleh Clay Kaytis dan Fergal Reily dengan durasi 97 menit, diproduksi studio Columbia Pictures. Penelitian ini mendeskripsikan visual warna, gestur dan fisik karakter

(penampilan). Data yang dikumpulkan dalam berupa dokumentasi Film The Angry Birds, yakni dengan menonton dan mengamati film animasi tersebut, selanjutnya peneliti akan melakukan proses capture (*screenshot*) beberapa adegan sebagai sampel. Teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti adalah non-probabilitas sampling, yaitu memilih sampel berdasarkan pada pertimbangan tertentu, dalam hal ini fokus pada scene beberapa karakter yang diteliti. Analisis data terdiri dari tiga alur kegiatan yang dilakukan secara bersamaan yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/ verifikasi (Miles & Huberman, 1994). Data dari sumber yang berbeda kemudian dilakukan uji keabsahan data, peneliti dengan triangulasi teori, yakni peneliti melakukan *crosscheck* data oleh peneliti menggunakan teori *agenda setting*. Selanjutnya akan dilakukan pengecekan terhadap teori yang digunakan dengan melihat sumber-sumber seperti website, buku dan literatur lainnya yang topiknya serupa dan temuan-temuan lain untuk kemudian didiskusikan, sehingga bisa ditemukan sebuah kesimpulan representasi sifat manusia dalam karakter film animasi The Angry Birds.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada film animasi 3D The Angry Birds, dengan menggunakan teori Barthes untuk melihat dua tingkatan makna, yaitu makna denotasi dan makna konotasi dengan teori semiotika Pierce untuk melihat tanda-tanda ikon, indeks dan simbol, dan teorinya Saussure untuk mengetahui penanda (*signified*) dan pertanda (*signifier*) dalam menganalisis visual karakter dalam film animasi 3D. Berikut ini hasil dari analisis yang dilakukan:

Pembahasan Karakter-Karakter

Utama

Red



Gambar 1. Karakter Red

Denotasi

Tokoh sentral dalam film The Angry Birds, burung jantan dengan tubuh berwarna merah menyala, dua helai bulu di kepala seperti jambul, paruh kecil dan kaki

berwarna kuning, mata besar, alis tebal berbentuk persegi panjang. Gestur Red tegap dengan sayap sejajar dengan kaki yang terbuka. Ekspresi wajah bagian alis miring ke atas, warna merah agak gelap di sekitar mata membentuk wajah mengintimidasi.

Konotasi

Desain karakter Red memberikan makna keberanian, pantang menyerah, dan semangat. Warna merah representasi dari sifat Red yang keras, emosi pemaarah, dan ambisi. Warna merah menunjukkan daya tarik lebih dibanding warna lainnya, sehingga dijadikan warna pada tokoh utama. Sebagai ikon utama dalam film, Red memiliki sifat cuek dan terkesan pemaarah. Di dalam film Red adalah pemimpin yang alami, kemauannya keras, dan tegas. Karena sangat percaya diri, burung-burung lain yang tidak mengenalnya salah mengira kepercayaan dirinya sebagai kesombongan. Dedikasinya yang sangat luar biasa, akan selalu melindungi dan tidak akan membiarkan terjadi sesuatu hal yang buruk menimpa telur burung.

Chuck



Gambar 2. Karakter Chuck

Denotasi

Chuck adalah burung jantan dengan tubuh berwarna kuning terang, tiga helai bulu berwarna hitam di kepala, paruh lebar dan kaki berwarna jingga kecoklatan, mata berukuran sedang, alis dengan bentuk tipis normal. Gestur Chuck tegap agak condong ke depan dengan sayap yang panjangnya hampir menyentuh kaki. Sayap kanan melambai ke atas, kaki kiri agak diangkat, ekspresi wajah bagian alis terangkat sedikit, paruh melebar naik membentuk tawa.

Konotasi

Desain karakter Chuck menggambarkan tokoh yang cerdas, pintar dalam membaca peluang dan tangkas. Warna kuning representasi dari sifat Chuck yang ceria, selalu optimis, pandai bicara dan mudah bergaul. Warna kuning memperlihatkan kesan yang mencolok dan menarik perhatian mata yang melihat. Chuck memiliki sifat buruk, karena dirinya yang

cepat dan tangkas, Chuck terkadang tidak sabaran dalam menunggu, dan melakukan sesuatu sesuka hati.

Bomb



Gambar 3. Karakter Bomb

Denotasi

Bomb adalah burung jantan dengan tubuh berwarna hitam, bentuk tubuhnya bulat dan tambun, satu helai bulu tebal dengan pucuk berwarna kuning di kepala, paruh besar berwarna orange, mata kecil, alis panjang warna jingga kecoklatan, dan kaki berwarna jingga kecoklatan juga. Gestur Bomb tegap dengan sayap sepanjang badan. Ekspresi wajah bagian alis sebelah kiri agak menekuk ke bawah, paruh minkem, membentuk ekspresi ragu.

Konotasi

Desain karakter Bomb menggambarkan tokoh yang terkesan kalem, sedih, dan kurang percaya diri. Ekspresi dari Bomb mengungkapkan keraguan dan canggung. Warna hitam

representasi dari bomb yang sederhana, tidak ingin terlihat menonjol, terlihat dewasa. Bentuk tubuh Bomb yang seperti bentuk “bom”, membuatnya memiliki kebiasaan buruk dalam film, yaitu secara harfiah Bomb akan meledak ketika tidak bisa mengendalikan emosinya.

Matilda



Gambar 4. Karakter Matilda

Denotasi

Matilda adalah burung betina dengan tubuh berwarna putih, bentuk tubuhnya mirip dengan spesies ayam, dengan bulu dibelakang tubuh sebagai ekor dan bulu-bulu di kepala seperti jambul berwarna coklat pink, paruh ramping berwarna jingga kecoklatan, mata ukuran sedang dengan bulu mata lentik, alis tipis warna hitam, pipi merona pink dan kaki kecil berwarna jingga kecoklatan juga. Gestur Matilda tegap dengan sayap kiri di pinggang dan sayap kanan melambai, menunjukkan ekspresi ramah.

Konotasi

Desain karakter Matilda menggambarkan tokoh yang terlihat rapi, hati-hati dalam bertindak, teratur dalam mengendalikan diri, dan adil. Ekspresi Matilda menunjukkan sifat perhatian, ramah, suka menolong bagi yang membutuhkan. Warna putih representasi dari Matilda yang baik hati dan suka membantu. Sosok matilda seperti ibu pengasuh dalam kawanannya, dalam film diperlihatkan bahwa Matilda memiliki kelas manajemen amarah dan bertemu dengan anggota kawanannya, Red, Chuck, Bomb dan Terence. Matilda membantu kawanannya tersebut untuk bisa mengatur amarah.

Terence



Gambar 5. Terence

Denotasi

Terence adalah burung jantan dengan tubuh berwarna merah tua dengan beberapa bercak warna merah tua yang lebih gelap. Tubuh Terence mempunyai tubuh paling besar ukurannya dibandingkan burung lainnya, dua bulu

menjuntai dengan warna hitam di bagian pucuk di kepala menghadap depan, mata kecil sipit dengan alis tipis warna hitam dan paruh kecil warna jingga. Gestur Terence tegap agak bungkuk ke depan, sayapnya yang pendek berada tepat sejajar dengan wajahnya, kakinya yang kecil seolah berusaha keras menanggung beban tubuhnya yang besar. Ekspresi wajah bagian alis yang miring, seperti menghimpit matanya yang sipit, dan rapat dengan paruhnya membentuk ekspresi mengintimidasi.

Konotasi

Desain karakter Terence adalah burung yang sangat pendiam dan terisolasi yang jarang sekali menunjukkan emosi, sedih atau gembira. Ekspresi dan bentuk tubuh Terence menunjukkan tipe karakter yang terlihat jahat, misterius, namun juga kuat. Warna merah tua representasi dari Terence yang berkepal dingin, rasional dan memiliki pemikiran yang tajam. Sifat Terence yang pendiam membuat anggota kawanannya sulit untuk bicara dengannya, Terence biasa hanya mengeluarkan suara mendengus yang dalam ketika berkomunikasi. Auranya yang misterius menggambarkan betapa gelap masa lalu yang telah dilaluinya. Meskipun begitu dalam film, Terence tetap disukai, dan

anehnya menjadikan burung yang sangat pendiam itu sebagai anggota kawan.

Nilai yang terkandung dalam bentuk, warna dan karakter The Angry Birds Movie

Karakter animasi di dalam film dirancang dengan terlebih dahulu mempertimbangkan siapa target audiens, untuk memastikan nantinya karakter animasi tersebut menarik. Sehingga bukanlah perkara yang mudah memproduksi film animasi, karena pertama-tama elemen yang sangat menentukan adalah elemen visual karakter. Membuat karakter animasi bukan hanya perlu imajinasi yang tinggi, tapi juga harus menarik penonton (Artistry, 2013). Sebuah film animasi dengan bentuk karakter yang tidak menarik secara visual, secara otomatis film tersebut tidak akan menarik banyak minat penonton. Bentuk karakter-karakter utama The Angry Birds yang sederhana, unik, penuh dengan warna kontras, bentuk tubuh yang berbeda antara karakter satu sama lain, menimbulkan daya tarik tersendiri khususnya di mata anak-anak. Karakter yang beraneka ragam memiliki dibuat dengan tetap memiliki kekurangan dan kelebihan, hal tersebut ada karena karakter-karakter tersebut

melengkapi satu sama lain, sehingga menjadi nilai yang harmonis.

Bentuk karakter The Angry Birds dibuat lucu dan ekspresif, terlihat dari proporsi yang tiap karakter yang beraneka ragam dari bentuk tubuh kecil, bulat, sampai paling besar. Karakter animasi membuatnya menarik dengan cara yang berlebihan ciri-ciri fisiknya (Artistry, 2013). Tidak hanya menarik dengan bentuk tubuh seperti itu, maka ekspresi karakter akan terlihat jelas, baik itu ekspresi marah, sedih, maupun bahagia. Semakin bentuk fisik karakter animasi tersebut terlihat fiktif, maka semakin mudah penonton akan mengenali dan mengingatnya.



Gambar 6. Proporsi unik bentuk karakter The Angry Birds Movie

Sumber : Dokumentasi Penulis

Meskipun karakter-karakter The Angry Bird Movie fiktif, konsep dasar perancangan karakter khususnya pada karakter-karakter utama berdasarkan pada jenis burung tertentu yang ada di dunia nyata. Red sebagai tokoh sentral bentuk tubuhnya berdasarkan pada spesies burung

Kardinal Mera (*Paroaria Coronate*) yang berasal dari daratan Amerika Latin, Chuck berdasarkan pada spesies burung Kenari (*Serinus Canaria*) yang berasal dari kepulauan Canary, Bomb berdasarkan pada spesies burung Kenari Hitam Jambul (*Passeriformes Corvus*), jenis burung tersebut hampir semua jenis burung ini berukuran relatif besar dan dominan berwarna hitam, Matilda adalah karakter yang berdasarkan pada spesies burung Camar (*familia Sternidae*) pada umumnya burung ini berwarna putih atau abu-abu, dan Terence sebagai karakter dengan ukuran terbesar, spesies yang sama sama seperti Red, karakter Terence berdasarkan pada spesies burung cardinal (*Northern Cardinal*) yang bentuk tubuhnya bulat gemuk berasal dari Amerika Utara.

Selain bentuk tubuh, penggunaan warna pada dipertimbangkan dengan sifat atau watak yang dimiliki oleh tiap karakter. Warna pada karakter Red seperti namanya secara harfiah berwarna merah, meskipun pemarah dan rewel, Red penuh semangat dan ambisi. Warna merah melambangkan sifat agresif, sehingga memiliki kemauan teguh dan sifat yang keras dan penuh semangat. Chuck dengan warna kuning memberikan simbol dari karakter yang berjiwa bebas, menyukai tantangan dan mencari kegembiraan.

Bomb dengan bentuknya seperti bom dan warnanya yang hitam, membuat konotasi yang menakutkan, namun dibalik itu karakter Bomb adalah karakter yang berhati lembut dan baik hati. Matilda sebagai karakter dengan warna putih, memberikan kesan kelembutan dan kebaikan. Terence dengan bentuk tubuhnya yang sangat besar dibandingkan karakter lainnya dan warnanya yang merah tua, menandakan kesan yang mengintimidasi dan kuat. Semua karakter-karakter utama dalam cerita *The Angry Birds* tersebut memang adalah karakter fiktif, namun sifat-sifat yang dimiliki mirip dengan karakter orang yang ada di dunia nyata. Karakter Animasi dirancang dengan memiliki sesuatu hal yang sama atau mirip dengan kehidupan sosial pada lingkungan masyarakat (Artistry, 2013), misalnya sifat, tujuan, kesukaan dan ketidaksukaan tertentu yang realistis merepresentasikan dunia nyata.

Kesimpulan

Hasil penelitian menemukan bagaimana representasi sifat manusia dalam karakter film animasi 3D *The Angry Birds*. Karakter Red (agresif, pemarah), Chuck (cerdas, tangkas), Bomb (kalem, menakutkan), Matilda (baik, lemah lembut) dan Terence (misterius, kuat) yang

ada dalam film *The Angry Birds* memiliki ciri-ciri bentuk karakter dan warna berbeda satu sama lain. Dalam film *The Angry Birds*, warna-warna tiap karakter memberikan makna tertentu bagi yang melihatnya, namun sifat asli dari karakter bisa saja berbeda. Tidak hanya warna, bentuk tubuh karakter dalam film animasi tidak perlu mengacu pada realita dunia nyata, tidak perlu proporsional, karena yang terpenting adalah supaya karakter tersebut mudah diingat dan melekat di hati para penontonnya.

Daftar Pustaka

- Artistry, T. (2013). Membuat Desain Karakter Animasi yang Menarik. Retrieved December 27, 2020, from <https://idseducation.com/membuat-desain-karakter-animasi-yang-menarik/>
- Imran, H. A. (2013). Media Massa, Khalayak Media, The Audience Theory, Efek Isi Media dan Fenomena Diskursif. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 16(1), 47. <https://doi.org/10.31445/jskm.2012.160103>
- Jampel, I. N. (2016). *Komunikasi Massa*. Ganesha University of Education.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis Second Edition* (pp. 10–12). pp. 10–12. California: SAGE Publication.
- Mudijiono, Y. (2011). Kajian Semiotika Dalam Film. *Ilmu Komunikasi*, 1(1), 123.
- Putri, Y. A. (2018). Analisis Semiotika Visual Animasi Upin & Ipin Episode “Ikhlash dari Hati.” *Jurnal Komunikasi Dan Kajian Media*.
- Ramadhani, D. A. R. K. (2018). *Emosi Dasar Dalam Film (Studi Analisa Semiotika dalam Film Animasi “Inside Out”)*. 2, 227–249.
- Rinarno, R. (2015). Film Dokumenter Sebagai Sumber Belajar Siswa. *Ekpresi Seni. Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 17(1), 20–40.
- Rorong, M. J. (2016). *Analisis Warna Mcdonald’s Dan Perbedaan Kesetiaan Pelanggan (Studi Tentang Warna Logo Mcdonald’s Dan Kesetiaan Pelanggan Dari Orang Manado, Tionghoa Dan Batak)*. Retrieved from <http://library1.nida.ac.th/termpaper6/sd/2554/19755.pdf>
- Suwasono, A. A. (2016). *Pengantar Animasi 2D Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional*. Retrieved from <http://www.jurnal.uui.ac.id/index.php/JEE/article/viewFile/4418/3906>