

IMPLEMENTASI BAHASA RUPA DAN *ARCHETYPE* PADA KERANGKA DESAIN KARAKTER DENGAN GESTUR BUDAYA JAWA: STUDI KASUS SERIAL ADIT SOPO JARWO

Nita Virena Nathania¹, Ristia Kadiasti², Toto Haryadi³

^{1,2}Program Studi Animasi, ³Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro
E-mail: nita.virena@dsn.dinus.ac.id

ABSTRAK

Dalam merancang sebuah desain karakter, dibutuhkan adanya sebuah kerangka yang dijadikan acuan dalam pembentukan watak dan karakteristik sebagai pembeda masing-masing karakter. Pembentukan karakter tersebut juga tidak lepas dari pengaruh unsur budaya dari latar cerita yang disajikan. Pada penelitian ini, mengambil studi kasus serial Adit Sopo Jarwo yang mengambil latar budaya Jawa yang sarat akan pesan moral. Namun, hal tersebut harus dibuktikan seberapa besar andil budaya Jawa tersebut dalam visualisasi karakter Adit Sopo Jarwo dengan menggunakan Analisis *Archetype* yang membedah masing-masing fungsi dan peran karakter dengan struktur berdasarkan Hero's Journey Model oleh Joseph Campbell yang kemudian direstruktur berdasarkan gestur dan watak menggunakan Analisa Bahasa Rupa NPM yang meramu hasil dari Analisis *Archetype* dan gestur budaya Jawa ke dalam sebuah *framework* desain karakter yang nantinya dapat digunakan sebagai acuan perancangan sebuah desain karakter yang memiliki identitas budaya Jawa.

Kata kunci: *archetype*, bahasa rupa, desain karakter

ABSTRACT

Implementation of visual language and Archetype in character design framework with Javanese gestur case study of Adit Sopo Jarwo the series. In designing a character design, it takes a framework that is used as a reference in the formation of character and characteristics as a differentiator for each character. The formation of these characters is also inseparable from the influence of cultural elements from the background of the story presented. In this study, we take a case study of Adit Sopo Jarwo's serial which takes the background of Javanese culture which is full of moral messages. However, it must be proven how big the role of Javanese culture is in the visualization of Adit Sopo Jarwo's character by using Archetype Analysis which dissects each character's function and role with a structure based on the Hero's Journey Model by Joseph Campbell which is then restructured based on gestur and character using Language Analysis. The form of NPM that combines the results of the Archetype Analysis and Javanese cultural gesturs into a character design framework that can later be used as a reference for designing a character design that has a Javanese cultural identity.

Keywords: *archetype*, character design, visual language

1. Pendahuluan

Latar belakang budaya melekat pada setiap perancangan desain karakter. Hal tersebut terlihat pada refleksi gestur dan bentuk fisik dari masing-masing identitas karakter dalam cerita. Seperti pada film serial Adit Sopo Jarwo yang lekat dengan kehidupan masyarakat di daerah pemukiman kota Jakarta dengan latar belakang suku dan budaya yang berbeda namun dapat hidup harmonis satu sama lain. Pada penelitian ini, cakupan budaya untuk dianalisis adalah budaya Jawa karena lokasi dan sebagian besar karakter yang ada di film serial Adit Sopo Jarwo berasal dari tanah Jawa seperti Adit, Bang Jarwo, dan Pak Haji (Gambar 1).



Gambar 1. Adit Sopo Jarwo

(sumber: <https://www.educenter.id/wp-content/uploads/2019/04/adit-sopo-jarwo-mnctv.jpg>)

Hal ini menjadi landasan bahwa latar belakang budaya Jawa harus tercermin dalam pembawaan cerita dari film serial Adit Sopo Jarwo. Cerminan tersebut kemudian akan terefleksi dalam pembawaan yang melekat pada karakter baik fisik, gestur yang sesuai dengan perannya dalam penceritaan. Namun, perlu adanya Analisis lebih lanjut seberapa besar atribut budaya Jawa ini tercermin pada film serial Adit Sopo Jarwo yaitu membandingkan gestur dan ciri fisik karakter dengan gestur budaya Jawa yang bisa dilihat dari video dokumenter dan film sejarah dengan latar belakang budaya Jawa yang kuat. Kemudian, Analisis yang didapat adalah menggunakan

Analisis *Archetype* dengan menggunakan teori oleh Blaire dan Monomyth Hero's Journey yang mengerucut pada 4 karakter yang ada di film serial Adit, Sopo, Jarwo yaitu karakter Adit, Sopo, Jarwo, Pak Haji dan Dennis. Keempat karakter tersebut diambil berdasarkan 4 jenis klasifikasi karakter berdasarkan teori Preston Blair yaitu *Screwball*, *Heavy*, *Goofy*, *Young Heroine*. Fokus analisis tersebut juga mengerucut pada pembahasan penokohan karakter dalam cerita, ciri fisik yang terkait dengan proporsi wajah dan tubuh serta atribut pakaian menurut peran profesinya. Setelah menemukan kesimpulan dari analisis *Archetype* yaitu dengan hasil kesamaan ciri fisik dan gaya budaya Jawa pada 5 karakter tersebut, kemudian dilakukan analisis lagi dari sudut pandang gestur dari karakter menggunakan analisis bahasa rupa NPM. Pada analisis bahasa rupa NPM, gestur dari karakter dianalisis berdasarkan bagaimana gerak tangan, tubuh dan kaki dari pemeranan karakter yang kemudian dikaitkan dengan hasil kesimpulan dari analisis *Archetype* untuk menemukan *framework* desain karakter dengan spesifik ke gestur budaya Jawa. *Framework* ini nantinya akan menjadi acuan dalam pembuatan desain karakter yang memiliki keadaan dan situasi lingkungan di tanah Jawa.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan serangkaian tahapan dalam mencapai hasil akhirnya yaitu sebuah *framework* perancangan desain karakter dengan latar belakang budaya Jawa. Tulisan ini lebih mem-fokuskan kajian pada tahap awal yaitu klasifikasi peran karakter Adit, Sopo, Jarwo, Pak Haji dan Dennis berdasarkan teori Monomyth Hero's Journey yang digabungkan dengan kesesuaian gestur budaya Jawa untuk mengukur seberapa jauh budaya Jawa menjadi acuan dalam film serial Adit Sopo Jarwo.



3. Hasil dan Pembahasan

Archetypes dalam penggunaannya, meskipun tidak semuanya dipahami secara universal sebagai *personality types* pada karakter, masih berguna

dalam mendefinisikan karakter dengan peran dan penokohan yang biasa terlihat dalam cerita animasi (Wang, 2018). Teori *Archetype* yang digunakan dalam penelitian ini bersumber kepada *Archetype* menurut Preston Blair dalam buku “*Cartoon Animation*” yang juga dijelaskan dalam jurnal Angel Wang “*An Approach to Design Visuals for Archetypes*”.

Blair’s *Archetype* di sini memaparkan perwatakan karakter melalui ciri-ciri fisiknya, seperti misalnya proporsi dan bentuk tubuh maupun ukuran atribut pada wajah. Akan tetapi, Blaire hanya memaparkan beberapa *Archetypes* dan secara spesifik mengarah pada style Western Animation (Wang, 2018). Sedangkan objek penelitian yang diangkat, yaitu film Adit Sopo Jarwo mengangkat kebudayaan timur, atau lebih spesifiknya budaya Jawa. Karena itu, penelitian ini juga menggunakan teori *Archetype Hero’s Journey*

Tabel 1. Hasil Analisis Sementara Gestur Budaya Jawa yang dibandingkan dengan *Archetype* masing-masing karakter Adit Sopo Jarwo

N o	Gestur dari Karakter Adit Sopo Jarwo	Gestur Budaya Timur	Analisis Sementara
1	<p>Adit (klasifikasi Hero (Main Character, Lead Character)) Mencium punggung tangan orang, mata tertutup, badan membungkuk, kepala turun ke bawah Adegan: Adit berpamitan kepada ibu Episode: Saudara Berkunjung Semua Tersanjung</p> 	<p>Mencium punggung tangan, kepala turun ke bawah, badan sedikit membungkuk Adegan: Istri mencium punggung tangan suami, saat suami akan pergi Film: MV Teman Hidup – Tulus</p> 	<p>Gerakan mencium punggung tangan orang yang lebih tua dalam satu keluarga saat akan pergi ke suatu tempat merupakan budaya timur yang terdapat pada gestur di serial Adit Sopo Jarwo</p>

2	<p>Bang Jarwo (klasifikasi Threshold Guardian (Obstacle, Tester)) Tangan menghadap ke atas, alis turun, mata dan wajah menghadap ke atas, bibir tersenyum, bahu sedikit ditarik ke atas Adegan: Bersyukur setelah diberi tugas sebagai petugas konsumsi oleh pak haji Episode: Bisnis Catering bikin merinding</p> 	<p>Tangan menghadap ke atas, duduk bersila, wajah menghadap ke depan. Adegan: Berdoa dalam salah satu rangkaian acara pernikahan Dhaup Ageng Pura Pakualaman Film: Dhaup Ageng Pura Pakualaman</p> 	<p>Gerakan berdoa atau bersyukur kepada Tuhan di budaya timur memiliki ciri khas yaitu kedua tangan menghadap ke atas</p>
3	<p>Bang Sopo (Klasifikasi Herald) Tangan menangkup ke depan wajah, wajah ke bawah, badan membungkuk Adegan: Memberi salam kepada Pak Anas Episode: Adit memberi semua berbagi</p> 	<p>Tangan menangkup ke depan, menutupi wajah, badan membungkuk Adegan: Yu Lilin Memberi salam kepada Kanjeng Ratu Film: MARAK</p> 	<p>Gerakan memberi salam dari budaya Timur diimplementasikan ke dalam gestur serial Adit Sopo Jarwo. Gestur tersebut menunjukkan penghormatan kepada orang yang lebih tua atau dihormati</p>
4	<p>Pak Haji (klasifikasi Mentor (wise old man, protective figure, helper)) Satu tangan ke depan, ditempatkan di antara dada dan perut, ditempatkan di antara dada dan perut. Adegan: Bertemu dan bercakap-cakap dengan karakter yang sedang meminta bantuan</p>	<p>Satu tangan ke depan, ditempatkan di antara dada dan perut Adegan: Bertemu dengan orang yang bertamu ke rumah Soekarno untuk memberi kabar Film: Ketika Bung di Ende</p>	<p>Gerakan tangan yang diletakkan di dada cenderung ditemukan saat karakter tersebut bertemu dengan orang/karakter baru</p>

Episode: Bisnis
Catering bikin
merinding



untuk
menunjuk-
kan rasa
sopan dan
menghargai
lawan bicara

5 **Dennis (Klasifikasi
Ally (Sidekick,
Jester, Trickster)**

Gerakan Pipi
menggembung,
tangan saling
mengatup dan
melakukan gerakan
berulang (tepek
tangan), alis naik ke
atas, mulut sedikit
terbuka.

Adekan: Dennis
melihat bang Jarwo
memasak Nasi
Goreng, Dennis
terlihat
bersemangat
Episode: Bisnis
Catering bikin
merinding



Belum ada

Tidak ada
gestur
khusus dari
Archetype
Cute dengan
studi kasus
karakter
Dennis yang
melambangk
an gestur
budaya
timur

(Monomyth) yang lebih universal dalam penerapannya. Monomyth di sini melengkapi analisis pendefinisian karakter menurut peran dan penokohan karakter dalam sebuah cerita.

Pada penelitian ini, kemudian diambil sampel 5 karakter dari Film Serial Adit Sopo Jarwo yang memiliki latar kelahiran di tanah Jawa, mengingat latar lokasi lingkungan yang diambil juga berada di tanah Jawa. Dari 5 karakter tersebut kemudian

dianalisis berdasarkan ciri fisik dan peran karakter tersebut berdasarkan teori *Archetype*. Kelima karakter tersebut adalah Adit, Sopo, Jarwo, Haji Udin, dan Dennis. Kelima karakter yang sudah dianalisis karakteristiknya berdasarkan pengkategorian karakteristik dari *Archetype* Herp's Journey tersebut kemudian dibandingkan dengan kesesuaian gestur budaya Jawa dengan membandingkannya menggunakan studi kasus film yang memuat atribut budaya Jawa seperti dalam film dokumenter atau sejarah.

Bahasa Rupa

Ruang lingkup keilmuan seni rupa sangat luas, namun pad Bahasa rupa sendiri memiliki definisi yang spesifik dan mengerucut pada konteks bagaimana sebuah gambar mampu menceritakan sebuah keadaan (Tabrani, 2012). Bahasa rupa sendiri menggunakan hubungan yang mampu memeluk semua karya yang dapat dilihat yang akan menjadi media antara seniman dan penikmat karya. Dalam pengertian yang lain, Bahasa Rupa merupakan bentuk wujud visual kekaryaannya yang mampu bercerita (Taswadi, 2000). Primadi Tabrani membagi bahasa rupa menjadi dua pokok bahasan dari segi sistem penggambarannya yaitu, Bahasa Rupa Modern dari Barat menggunakan sistem penggambaran NPM (*Naturalis-Perspective-Momenopname*) kemudian satu sistem penggambaran bernama RWD (Ruang-Waktu-Datar).

Sistem penggambaran NPM bisa disebut sistem yang komprehensif meskipun setiap subjek memiliki keberagaman cara dalam penggambarannya, hanya saja menggunakan *grammar* yang sama. Sistem NPM cenderung menggambarkan sebuah objek ke dalam subjek tidak bergerak sehingga terpenjara dalam hukum ruang dan tidak banyak menceritakan sebuah keadaan. Bahasa rupa NPM ini yang akan menjadi acuan dalam membedah hasil dari tabel *Archetype* ke dalam acuan *framework* desain karakter yang memiliki gestur budaya Jawa diperlihatkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Adaptasi Bahasa Rupa NPM ke dalam *Framework* Desain Karakter dengan Gestur dan Ciri Fisik Latas Budaya Jawa

No.	Unsur Rupa Visual Karakter	Klasifikasi <i>Archetype</i>				
		Main Protagonist (<i>Hero</i>)	Main Antagonist (<i>Obstacle</i>)	Antagonist (<i>Herald</i>)	Tritagonist (<i>Mentor</i>)	Protagonist (<i>Ally</i>)
1.	Proporsi / bentuk tubuh	<i>Pear-shaped</i> , tetapi ramping	Segitiga terbalik (proporsi bahu dan dada lebih besar, pinggul lebih ramping)	Perut menonjol, bahu dan punggung bungkuk	Bahu lebar dengan tubuh tegap	<i>Pear-shaped</i> , perut menonjol
2.	Kepala	Proporsi dominan, bentuk memanjang, fitur wajah menonjol	Rahang dan dagu dominan, leher pendek dan tebal, mata tekakan kecil, alis tebal	Proporsi relatif kecil, rahang dan dagu kuang tedihat, mata tuuu dan setengah terbuka	Bentuk relatif panjang, mata kecil, dan alis tuuu di bagian luar mata	Kepala menempel dengan badan (leher tidak tedihat), pipi <i>chubby</i> , telinga hidung dan mulut kecil, mata relatif besar
3.	Tangan dan kaki	Kecil, ramping, membei kesan karakter yang bergeak aktif	Tangan relatif panjang dan berotot, kaki pendek tetapi berotot	Tangan dan kaki relatif panjang dan besar	-	Relatif pendek dan beisi
4.	Gestur tangan / tubuh	Tangan : Ketika bertemu orang yang lebih tua, mencium tangan, Badan : mata tertutup, badan membungkuk	Tangan : Berkacak pinggang di setiap dialog, satu tangan menggaruk kepala Badan : Membusungkan badan, alis tuuu, bahu naik keatas	Tangan : Ketika berdialog/ bertemu dengan orang menunjukkan perilaku yang menyenpai <i>obstacle</i> , membei salam ketika berdialog dengan orang yang lebih tua Badan : Badan tegak, cenderung membusungkan dada	Tangan : Ketika berdialog/ bertemu dengan orang, kedua tangan ke belakang, Badan : Badan tegak, bahu tuuu, kepala keatas	Tangan : Tangan menangkap jika menunjukkan kebahagiaan, tangan ke depan melindungi diri ketika takut Badan : Badan menunduk, kepala tuuu diikuti dengan alis ketika bertemu <i>obstacles</i>
5.	Pakaian	Kaos dengan desain pint, celana selutut, sepatu	Kaos polo berwarna cerah motif batik, celana panjang berwarna senada, sepatu pantofel	Kaos berwarna gelap dengan rompi denim bekkantong, celana panjang berwarna gelap, sandal	Baju koko, sandal	Baju barong bali berwarna terang, celana selutut, sandal jepit
6.	Atabut	Jam tangan	Kacamata	-	Peci bermotif	Kacamata
7.	Watak	Baik hati, mengutamakan orang lain dari dirinya sendiri, memiliki identitas diri yang kuat/ menonjol.	Memiliki ideologi atau cara pandang yang berbeda dengan karakter <i>Hero</i> , atau memiliki sejarah yang kuang menyenangkan yang	Karakter netral ataupun Antagonist yang menantanginya melakukan sesuatu yang tidak baik.	Bijaksana, berpengalaman (seseorang yang pernah menjalani dan melaku), sangat mudah dikenali (ahli dalam hal yang digeluti).	Baik hati, selalu menjadi seseorang yang di samping <i>Hero</i> (teman petualang si <i>Hero</i> dan belaja/ bertumbuh bersama), tidak

4. Kesimpulan

Pada penelitian yang sudah dilakukan sejauh ini, bisa disimpulkan bahwa:

- Acuan *framework* yang dihasilkan pada penelitian ini bisa dijadikan landasan dalam setiap perancangan karakter yang memiliki ruang lingkup latar budaya Jawa. Karakteristik budaya Jawa yang tergambar pada ciri fisik dan tubuh, gestur tubuh, dan interaksi masyarakat satu sama lainnya mampu untuk membuat budaya Jawa bisa dengan cepat terekognisi oleh audien.
- Framework* karakter dengan spesifikasi budaya Jawa ini akan berguna untuk pengembangan keilmuan di bidang desain karakter khususnya animasi yang masih harus dikaji lebih dalam lagi dan diimplementasikan ke dalam materi ajar dari mata kuliah Desain Karakter.

Daftar Pustaka

- Campbell, J. (2008). *The Hero of a Thousand Faces 3rd edition*. Pantheon Books.
- Haryadi, T., & Khamadi. (2014). Perancangan Model Wujud Visual Tokoh Pewayangan Dalam Pembentukan Identitas Dan Watak Tokoh Sebagai Acuan Desain Karakter Dalam Karya DKV. *DeKaVe*, 7(2), 58-79.
- Hedgpeth, K., & Missal, S. (2006). *Exploring Character Design*. Thomson Delmar Learning.
- Hoyer, L. (2014, November 25). *Game industry coming around on story - Hoyer*. (B. Sinclair, Interviewer)
- Mansyer, & Martin, M. H. (2008). *Oxford Learner's Pocket Dictionary*. Oxford University Press.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Kitchen Sink Press.

- McFarland, N. (2021, February 20). *27 top character design tips*. Retrieved from Creative Bloq: <https://www.creativebloq.com/character-design/tips-5132643/2>
- Nieminen, M. (2017). *Psychology In Character Design: Creation of a Character Design Tool*. Thesis. South-Eastern Finland University of Applied Sciences.
- Suwasono, A. A. (2017). Konsep art dalam desain animasi. *DeKaVe*, 10(1), 1-19
- Tabrani, Primadi. 2012. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.
- Taswadi. 2000. *Menafsirkan Makna Bentuk Gambar Anak-anak*. Bandung ITB.
- Wang, A. (2018). *An Approach to Design Visuals for Archetypes Based On*. Semantic Scholar, ii.