

ANALISIS *ARCHETYPE* PADA VISUALISASI KARAKTER ADIT SOPO JARWO DALAM KARAKTERISTIK FISIK ORANG JAWA

Nita Virena Nathania¹, Ristia Kadiasti², Toto Haryadi³

Animasi, Animasi, Desain Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

¹Email: nita.virena@dsn.dinus.ac.id

²Email: ristiakadiasti@dsn.dinus.ac.id

³Email: toto.haryadi@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Film Serial Adit Sopo Jarwo merupakan salah satu animasi karya anak bangsa yang sarat akan atribut budaya timur di setiap karakternya. Hal tersebut tercermin dalam pembawaan bentuk fisik dari masing-masing karakter maupun melalui atribut fisik yang dikenakan oleh karakternya. Namun, perlu dilakukan pembuktian sejauh mana Film Serial Adit Sopo Jarwo ini mampu membawa budaya timur dalam penyampaian pesan ceritanya. Dalam prosesnya, teori Archetype digunakan untuk mengetahui seberapa besar representasi visual budaya timur, khususnya budaya Jawa, dalam penokohan karakter Film Serial Adit Sopo Jarwo. Archetype sendiri merupakan model untuk menentukan penokohan karakter dalam sebuah penceritaan ketika diimplementasikan ke dalam representasi visualnya. Penelitian ini menggunakan model penalaran 17-Stage of Monomyth (the Hero's Journey). Visualisasi karakter Film Serial Adit Sopo Jarwo ini dibedah menggunakan model Archetype yang digabungkan dengan studi bentuk dan atribut fisik Orang Jawa.

Kata Kunci: Archetype, Ciri Fisik, Desain Karakter, Pendidikan Animasi, Orang Jawa

Abstract

Adit Sopo Jarwo's serial is one of the animations done by the nation's local animators which is full of eastern cultural characteristic applied on its characters. This is reflected in their physical forms as well as through the physical attributes or appearances. However, it is necessary to prove the extent to which Adit Sopo Jarwo's serial is able to bring eastern culture in delivering the message of the story. In the process, Archetype theory is used to find out how deep the visual representation of eastern culture, especially Javanese culture, applied on the character roles in Adit Sopo Jarwo's serial. Archetype itself is a model for determining characterizations of characters in a story when it is implemented into its visual representation. This study is using the 17-Stage of Monomyth (the Hero's Journey) model. The visualization of Adit Sopo Jarwo's character is then analyzed using the Archetype model which is combined with the suitability of the physical form and attributes of Javanese people.

Keywords: Archetype, Physical Characteristic, Character Design, Animation Education, Javanese People

1. PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan animasi dewasa ini telah berkembang pesat beringan dengan kemajuan teknologi yang ada. Tidak sulit untuk dapat melihat karya-karya animasi di media-media digital *offline* maupun di situs-situs *online*. Adanya situs-situs yang memamerkan karya animasi yang dikurasi setiap harinya menunjukkan kian banyaknya produk animasi yang dihasilkan. Meningkatnya jumlah pelaku animasi, termasuk di Indonesia, merupakan indikator semakin digemarinya produk-produk animasi, sekaligus merupakan sebuah bukti keberhasilan dari disiplin ilmu tersebut dalam memikat masyarakat. Namun peningkatan jumlah pelaku animasi tidak serta merta menunjukkan peningkatan kualitas dari produk animasi itu sendiri.

Salah satu fondasi utama dalam keilmuan animasi, yang juga muncul sebagai mata kuliah dalam hampir semua jurusan animasi di Indonesia, adalah desain karakter. Desain karakter adalah sebuah disiplin yang mengajarkan pengolahan dan pengelolaan rupa karakter sebagai salah satu aset terpenting dalam animasi. Namun pengamatan yang dilihat oleh Leah Hoyer, desain karakter terlihat tidak terlatih dan matang dalam banyak karya-karya animasi dewasa ini (Hoyer, 2014).

Kembali menurut Hoyer, hal ini disebabkan banyak jurusan animasi yang ‘mengikis’ pendidikan desain karakter. Banyak faktor-faktor, seperti tuntutan akan penguasaan software atau teknologi tertentu, yang akhirnya membuat perkuliahan desain karakter menjadi suatu hal yang kurang diutamakan (Hoyer, 2014). Di sisi lain, produk animasi sendiri tidak terlepas dari pembuatan sebuah konsep visual. Dimana dalam prosesnya, desain karakter dan set merupakan area keahlian tersendiri di dalamnya. Desain karakter adalah istilah yang sangat inklusif dan mencakup banyak aspek dalam pembuatannya, baik dalam media visual maupun tertulis. Namun, kesan pertama ketika memikirkan desain karakter, umumnya mengacu pada aspek visual sebagai fokus utama (Nieminen, 2017).

Untuk membuat sebuah desain karakter, seorang desainer karakter bukan saja harus menguasai aspek estetika atau ‘eksternal’ karakter, tetapi juga harus mengerti konteks dan fungsi karakter tersebut dalam aspek ‘internal’ atau penokohnya. Untuk membuat audiens dapat merasakan keterkaitan dengan sebuah

karakter, memerlukan sesuatu hal yang dapat mereka kaitkan dengan diri mereka (Nieminen, 2017). Di sisi lain, setiap perancang memiliki pengalaman maupun cara dan sudut pandang yang berbeda, sehingga desain karakter yang dihasilkan juga dapat menyampaikan informasi yang berbeda bagi audiensnya (Haryadi & Khamadi, 2014). Karakter yang dirancang berdasarkan pada referensi orang timur tentunya akan sangat berbeda dengan karakter dengan referensi orang barat. Sebagai contoh misalnya postur tubuh; orang barat atau *caucasian* memiliki warna kulit yang cerah atau kemerahan, sedangkan orang timur (khususnya orang jawa atau ras *mongoloid*) digambarkan memiliki kulit sawo matang. Selain itu apabila dilihat dari atribut fisik yang dikenakan, corak motif ataupun warna tertentu dapat pula dikaitkan dengan kekhasan budaya tertentu.

Adanya studi dan penerapan referensi dalam sebuah karakter desain membantu desainer karakter untuk mendapatkan informasi visual dan tekstual yang memicu ide dan imajinasi baru. Dalam buku *Exploring Character Design* oleh Kevin Hedgpeth & Stephen Missal (2006), untuk membuat karakter yang menjauh dari stereotip ataupun *clichés*, ada beberapa metode dan tahapan yang harus diikuti dalam membuat *character ingredients* atau hal-hal yang melahirkan sebuah karakter. Tahapan ini di antaranya yaitu menentukan *environment* atau dunia di mana karakter ini ditempatkan, menentukan asal usul karakter, dan menentukan sifat maupun karakteristik fisik karakter (Hedgpeth & Missal, 2006).

Dengan kata lain, untuk membuat sebuah desain karakter, seorang desainer karakter harus melalui serangkaian proses studi untuk menciptakan makna yang jelas di balik sebuah pilihan desain. Angela Wang dalam tesisnya yang berjudul *An Approach to Design Visuals for Archetypes Based on Character Archetype Taxonomies* (2018), menjelaskan proses studi dalam mendesain karakter melalui dua metode: 1) mengambil referensi dunia nyata dan menangkap kemiripan umumnya untuk kemudian mengaplikasikan ciri visual dengan berbagai perubahan proporsional, 2) menekankan *visual appeal* melalui penambahan dan / atau penghilangan atribut fisiknya (Wang, 2018). Menurut salah satu prinsip dalam 10 Prinsip Karakter Desain, yaitu *Archetype*, bentuk dan ciri visual khusus berperan dalam penokohan sebuah karakter.

Penelitian ini berfokus pada penerapan teori *Archetype* untuk menentukan penokohan karakter dalam sebuah penceritaan, ketika diimplementasikan ke dalam representasi visualnya. Dalam prosesnya, ciri maupun atribut fisik orang dengan budaya timur, khususnya budaya jawa digunakan untuk menghadirkan konteks ‘internal’ atau profil si karakter. Film serial animasi Adit Sopo Jarwo digunakan sebagai studi kasus dalam penelitian ini, sebagai salah satu animasi karya anak bangsa yang memiliki pengaruh dan *audience* yang besar dan juga sarat akan budaya jawa dalam penyampaian pesan ceritanya.

Melalui paparan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang dapat ditarik adalah sejauh mana Film Serial Adit Sopo Jarwo mampu membawa budaya jawa dalam penyampaian pesan ceritanya, baik melalui *Archetype* karakternya maupun melalui studi bentuk dan atribut fisik Orang Jawa.

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pembuktian bagaimana Film Serial Adit Sopo Jarwo mampu membawa budaya jawa dalam penyampaian pesan ceritanya, baik melalui *Archetype* karakternya maupun melalui studi bentuk dan atribut fisik Orang Jawa.

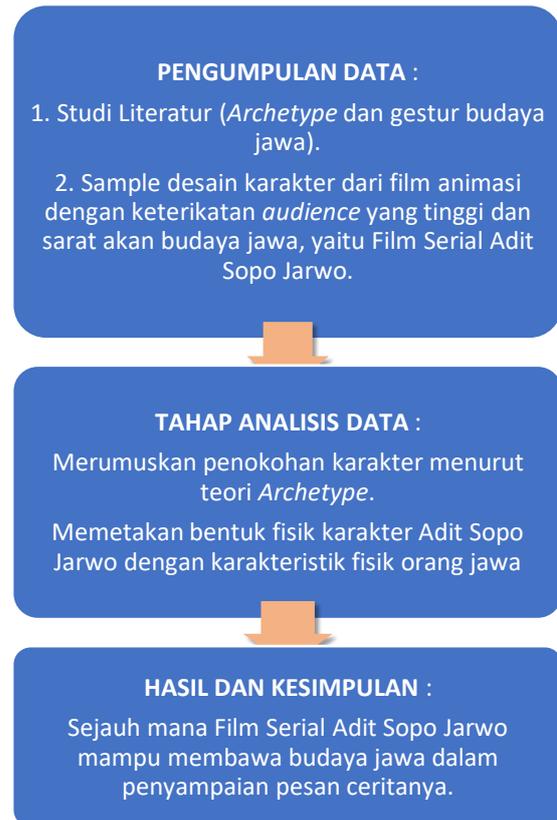
2. METODE

2.1 Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian Deskriptif Kualitatif dengan menitikberatkan pada penyampaian pesan moral budaya timur, khususnya budaya jawa, dalam penceritaan film animasi yaitu Film Serial Adit Sopo Jarwo.

Dalam prosesnya, beberapa karakter Film Serial Adit Sopo Jarwo dibedah menggunakan model *Archetype* menurut Preston Blair dan *17-Stage of Monomyth (the Hero's Journey)* untuk menentukan penokohan karakter ketika diimplementasikan ke dalam representasi visualnya. Analisis penokohan karakter ini kemudian dikaitkan dengan kesesuaian bentuk dan atribut fisik Orang Jawa.

2.2 Tahapan Penelitian



Gambar 2.1 Bagan Alur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui serangkaian tahapan, dimulai dari pengumpulan data, klasifikasi data, hingga mendapatkan hasil dan kesimpulan. Tahapan tersebut akan diuraikan sebagai berikut;

1. Tahap pengumpulan data tentang *Archetype* dan ciri bentuk atau atribut fisik Orang Jawa.
 - a. Data yang dikumpulkan adalah sampel desain dari beberapa karakter film animasi yang memiliki ketertarikan dari audiens yang besar, dan juga sarat akan budaya jawa dalam penyampaian pesan ceritanya. Dalam hal ini, objek penelitian yang diambil yaitu Film Serial Adit Sopo Jarwo.
 - b. Pengumpulan data juga dilakukan dengan mengambil sampel bentuk dan atribut fisik Orang Jawa dari beberapa film yang memiliki unsur budaya jawa yang tinggi, berpusat pada foto atau film sejarah maupun film dokumenter.
 - c. Selanjutnya, data juga dilengkapi dengan sampel penelitian terkait yang pernah meneliti tentang desain karakter. Peneliti mengambil sampel model *Archetype*

yang digunakan untuk menentukan penokohan karakter dalam sebuah penceritaan ketika diimplementasikan ke dalam representasi visualnya.

2. Tahapan Analisis Data.

- a. Dari pengumpulan sampel beberapa penelitian tentang model *Archetype*, kemudian dilakukan perumusan dan pencatatan tentang penokohan karakter-karakter Film Serial Adit Sopo Jarwo menurut representasi visualnya.
- b. Sampel bentuk dan atribut fisik Orang Jawa yang telah dikumpulkan kemudian dipetakan menurut bentuk dan atribut fisik karakter dari beberapa adegan dalam 6-episode Film Serial Adit Sopo Jarwo.
- c. Hasil analisis penokohan pada poin A kemudian dikaitkan dengan hasil analisis ciri fisik karakter pada poin B, menghasilkan kesimpulan sejauh mana Film Serial Adit Sopo Jarwo mampu membawa budaya jawa dalam penyampaian pesan ceritanya.

3. Proses penarikan Hasil dan Kesimpulan.

Penarikan hasil dan kesimpulan ini merupakan proses penarikan kesimpulan akhir bagaimana Film Serial Adit Sopo Jarwo mampu membawa budaya jawa dalam penyampaian pesan ceritanya, baik melalui *Archetype* karakternya maupun melalui studi bentuk dan atribut fisik Orang Jawa.

2.3 Teori *Archetype Hero's Journey Monomyth*

Archetype Hero's Journey sendiri merupakan sebuah klasifikasi pemeranan karakter berdasarkan model kepribadian, perilaku, atau kepribadian dan arketipe adalah kecenderungan bawaan yang berperan dalam mempengaruhi perilaku manusia (Jung, 1980). Dalam teori *Archetype* ini sendiri merupakan teori yang ditemukan oleh Joseph Campbell dalam bukunya *The Hero with Thousand Face* yang menjelaskan bahwa terdapat 17 tahapan yang dinamakan *17 Stage Monomyth* dimana tahapan tersebut menjelaskan pola pemeranan yang menjadi konsep representasi dari karakter. Keterangan *Hero* sendiri merupakan bagian dari pemeran utama dalam setiap penceritaan. Oleh karena itu Model *Archetype* yang dijabarkan memusat pada penceritaan dan motif *Hero* pada cerita tersebut dan perjalanan cerita

Hero tersebut disebut dengan *Hero's Journey*. Joseph Campbell sendiri menyebutkan bahwa beberapa arketipe yang memiliki peran terhadap *Hero's Journey* yang dikenal dalam dunia literasi terbagi menjadi 8 sesuai pada Gambar 2.1 yaitu *Mentor*, *Higher Self*, *Shapeshifter*, *Threshold Guardian*, *Trickster*, *Herald*, dan *Allies*.



Gambar 2.2 Model Archetype

Hero identik dengan karakter utama yang menjadi pusat penceritaan. *Mentor* merupakan peran yang akan mengarahkan *Hero* ketika ia hendak mencapai tujuan akhir dari penceritaannya. *Herald* muncul ketika karakter *Hero* akan menuju klimaks dari penceritaan. *Shapeshifter* merupakan karakter “pengganggu” misi *Hero* untuk mencapai tujuan akhir cerita, ia membuat *Hero* ragu untuk meneruskan misi yang ia capai. *Shadow* memiliki peran memberi pelajaran dan memberi tantangan pada *Hero*. *Allies* merupakan karakter yang sangat dekat dengan *Hero* dan mendukung peran *Hero* untuk bisa mencapai tujuan di akhir cerita.

Joseph Campbell sendiri juga membagi perjalanan *Hero* tersebut menjadi beberapa tahapan penceritaan ke dalam tiga bagian dan 17 tahapan yang dikenal dengan *17 Stage Monomyth*.

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, Blair 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 (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.

Archetype tersebut kemudian dianalisa berdasarkan kemiripan ciri fisik dari orang Jawa. Hal ini berdasar pada latar tanah Jawa yang erat dengan sampel 5 karakter tersebut. Perbandingan tersebut untuk mengukur sejauh mana keberhasilan film Adit Sopo Jarwo dalam membawa kesesuaian karakter ke dalam penceritaan yang dibawakan.

Sampel yang digunakan untuk mewakili ciri fisik orang Jawa diambil dari film pendek dengan latar tanah Jawa dengan identitas bahasa, latar, dan cara berpakaian dari film tersebut. Penelitian ini mengambil 3 sampel film yaitu Ketika Bung di Ende, Anak Lanang, Sita bukan Siti Nurbaya dan Nilep. Meskipun Film Ketika Bung di Ende berlatar di Flores

namun karakter utama yang berperan memiliki latar kelahiran di tanah Jawa begitu pula sebagian besar pemeranan yang terdapat pada film tersebut.

Setelah membandingkan dan menemukan kesimpulan sementara, maka tahapan selanjutnya adalah menemukan sebuah bagan alur yang akan dijadikan acuan untuk membentuk sebuah penyusunan karakter yang memiliki ciri khas latar tanah Jawa yang kuat. Tabel perbandingan tersebut tersusun pada tabel 3.1 halaman selanjutnya

Tabel 1. Tabel perbandingan Karakter Fisik Film Serial Adit Sopo Jarwo dengan karakteristik orang Jawa

No	Nama Karakter	Ciri Fisik (Berdasarkan Teori Archetype Blair)	Pembawaan Peran Karakter dalam Penceritaan (Berdasarkan Teori Archetype <i>Hero's Journey Monomyth</i>)	Sampel Ciri Fisik Orang Jawa (Diambil dari Film berlatar tanah Jawa)	Kesimpulan Sementara (Kesesuaian fisik karakter Adit Sopo Jarwo dengan Sampel yang diambil)
1	 <p>Adit</p>	<p>Karakter Adit termasuk ke dalam <i>Archetype : Screwball Character</i>, dengan detail ciri fisik :</p> <ol style="list-style-type: none"> Kepala: Proporsi yang relatif memanjang dan lebih besar, ada bagian wajah yang dibuat lebih menonjol, leher kurus atau panjang. Rambut pendek dengan potongan rapi berwarna hitam dengan mata lebar berwarna hitam Badan: Berbentuk <i>pear-shaped</i> tetapi tidak gendut atau berperut besar. Berwarna Coklat Sawo Matang Tangan dan kaki: Kecil atau ramping, memberi kesan karakter ini selalu bergerak aktif. Pakaian : 	<p>Dalam <i>Hero's Journey Monomyth</i> termasuk dalam klasifikasi <i>Hero (Main Character, Lead Character)</i> dengan detail karakteristik :</p> <ol style="list-style-type: none"> Watak: Baik hati, mengutamakan orang lain dari dirinya sendiri, memiliki identitas diri yang kuat/menonjol. Peran/Role: <i>Main Protagonist.</i> Perwujudan dari cerita (paling sering muncul dalam cerita dan mengontrol plot cerita), dipengaruhi oleh Antagonist atau konflik dalam cerita tetapi selalu dapat mengatasinya. Desain: 	  <p>Film : Nilep (2015) Sampel karakter merupakan karakter dengan peran <i>Shadow, Allies</i> dan <i>Hero</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Kepala : Proporsi memanjang, leher panjang, potongan rambut rapi berwarna hitam Badan : 	<p>Kesimpulan sementara yang bisa ditarik adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> Karakter Adit sudah mewakili karakteristik fisik orang Jawa pada Kepala, Badan, Tangan dan Kaki, kemudian pakaian Tidak semua ciri fisik yang melekat pada karakter Adit mewakili sampel orang Jawa yang diambil seperti jam tangan dan sepatu. Pada sampel, karakter memakai sandal jepit. Peran <i>Hero's Journey Monomyth</i> yang melekat pada karakter Adit, tidak sepenuhnya mewakili sampel yang diambil. Pada sampel yang diambil, anak-anak Jawa tersebut cenderung

Kaos dengan desain print, celana selutut, sepatu, memakai jam tangan.

Karakter yang paling menarik menarik dalam cerita, digambarkan secara detail/paling sempurna, identik dengan warna yang lebih tegas

Kurus, cenderung lurus, warna kulit sawo matang
3. Tangan dan Kaki :
Kecil dan ramping
4. Pakaian :
Kaos dengan desain Print, celana selutut

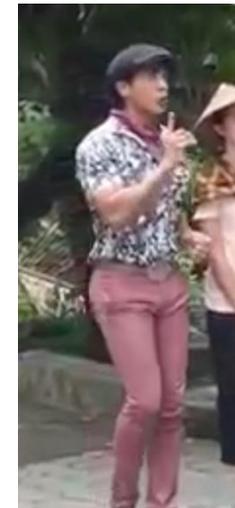
memakai baju yang sama terangnya.

Karakter Bang Jarwo termasuk ke dalam *Heavy and Pugnacious Character*, dengan detail ciri fisik :

1. **Kepala:** Rahang dan dagu yang dominan, mata relatif kecil dan berbinar, alis tebal dan leher pendek dan tebal.
2. **Badan:** Bahu besar dada yang tebal dan berisi, pinggul yang relatif lebih kecil (seperti segitiga terbalik).
3. **Tangan** yang relatif panjang dan berotot, **kaki** yang relatif pendek tetapi berotot.
4. **Pakaian:**
Kaos polo berwarna cerah motif batik, celana panjang berwarna senada, sepatu pantofel, memakai kacamata di kening.

Dalam *Hero's Journey Monomyth* termasuk dalam klasifikasi *Threshold Guardian (Obstacle, Tester)* dengan detail karakteristik :

1. **Watak:**
Memiliki ideologi atau cara pandang yang berbeda dengan karakter *Hero*, atau memiliki sejarah yang kurang menyenangkan yang kemudian memunculkan perselisihan dengan karakter *Hero*.
2. **Peran/Role:**
Main Antagonist.
Penguji atau penghalang utama bagi si *Hero*.



Film : Sita Bukan Siti Nurbaya
Sampel karakter merupakan *Shadow*

1. **Kepala:**
Rahang dan dagu yang dominan, mata relatif kecil dan berbinar, alis tebal dan leher pendek dan tebal.
2. **Badan:**
Bahu besar dada yang tebal dan berisi, pinggul yang relatif

Kesimpulan sementara yang bisa ditarik adalah :

1. Karakter Bang Jarwo sudah mewakili karakteristik fisik orang jawa pada Kepala, Badan, Tangan dan Kaki, kemudian pakaian
2. Karakter Bang Jarwo sesuai dengan sampel karakter yang diambil berdasarkan *Archetype* dan role pemerannya

2



Bang Jarwo



Haji Udin

Karakter Haji Udin tidak memiliki ciri khas *Archetype Blair* namun memiliki ciri fisik yang khas yaitu:

1. Kepala :
Terlihat panjang, potongan rambut rapi, Mata kecil, alis turun di bagian belakang, senyum kecil
2. **Pakaian:**
Baju koko yang dibaliknya ada badan penuh tato, peci bermotif. Memakai sandal
3. Tubuh :
Bahu lebar dengan badan yang tegap

Mentor (wise old man, protective figure, helper)

Watak:

Bijaksana, berpengalaman (seseorang yang pernah menjalani dan melalui), sangat mudah dikenali (ahli dalam hal yang digeluti), pelindung *Hero*, dipercaya dan dapat diandalkan.

Peran/Role:

Secondary Protagonist. Menyediakan pembekalan yang akan membantu *Hero* mendapatkan percaya diri, wawasan, nasihat, dan pelajaran untuk menghadapi ketakutan atau tantangan yang dihadapi.

Desain:

lebih kecil (seperti segitiga terbalik).

3. **Tangan** yang relatif panjang dan berotot, **kaki** yang relatif pendek tetapi berotot.

4. **Pakaian:**

Kaos polo berwarna cerah dengan motif, celana panjang berwarna pink cerah,



Film : Ketika Bung di Ende
Sampel karakter merupakan karakter *Hero* dengan watak bijak

1. Kepala :
Terlihat panjang, potongan rambut rapi, Mata kecil, alis turun di bagian belakang, senyum kecil
2. **Pakaian:**

Kesimpulan sementara yang bisa ditarik adalah :

1. Peran *Mentor* pada klasifikasi *Archetype Hero's Journey* sudah mewakili ciri fisik orang jawa dari wajah, badan, hingga cara berpakaian
2. Tidak ditemukan klasifikasi *archetype Blair* yang menggambarkan struktur fisik karakter yang memiliki watak bijak.



Bang Sopo

Karakter Bang Sopo termasuk ke dalam *Goofy Character* dengan ciri fisik :

1. **Kepala:** Proporsi kepala relatif lebih kecil dibandingkan ukuran badan, mata turun dan setengah terbuka, dagu yang kurang terlihat.
2. **Badan:** Perut menonjol, berbahu atau pinggung bungkuk.
3. **Tangan dan kaki** yang relatif lebih panjang, jatuh, ukuran tangan dan kaki lebih besar.
4. **Pakaian:** Kaos berwarna gelap dengan rompi denim berkantong, celana panjang berwarna gelap, sandal.

Karakter berusia lebih tua, terlihat senior dan bijaksana, pose berwibawa, identik dengan warna yang lebih kalem.

Herald

Watak:

Herald dapat digambarkan sebagai karakter Protagonist yang berpihak kepada *Hero* dan memotivasinya melakukan sesuatu demi kebaikan. Tetapi *Herald* juga dapat digambarkan sebagai karakter netral ataupun Antagonist yang menantangnya melakukan sesuatu yang tidak baik.

Peran/Role:

Antagonist/Protagonist. Memotivasi atau menantang si *Hero* untuk melakukan sesuatu yang tidak biasa atau belum pernah dilakukan.

Desain:

- Baju koko berwarna putih
peci gelap
3. Tubuh :
Bahu lebar dengan badan yang tegap



Film : Ketika Bung di Ende
Sampel karakter merupakan karakter dengan watak *Herald*

1. Tubuh : Bahu lebar, Perut besar, kulit sawo matang. Potongan rambut rapi namun terlihat sedikit jenggot.
2. Pakaian : memakai kaos dalam yang tidak rapi

Kesimpulan sementara yang bisa ditarik adalah :

1. Peran *apda* klasifikasi *Archetype Hero's Journey* sudah mewakili ciri fisik orang jawa dari wajah, badan.
2. Karakter yang polos dengan klasifikasi *Heralld* pada sampel film lebih bersifat netral daripada yang ada di karakter serial Adit Sopo Jarwo.

Dapat digambarkan melalui karakter, benda, ataupun sebuah kejadian.

Cute Character

1. Proporsi berdasar dari proporsi bayi/anak-anak.
2. **Kepala:** bertelinga kecil, mata relatif besar dan hidung mulut lebih kecil, leher tidak terlihat (kepala menempel dengan badan), pipi chubby.
3. **Badan** berbentuk *pear-shaped*, perut menonjol,
4. **Tangan dan kaki** relatif pendek dan berisi.
5. **Pakaian:** Baju barong bali berwarna terang, celana selutut, sandal jepit, berkacamata.



Dennis

Ally (Sidekick, Jester, Trickster)

Watak:

Baik hati, selalu menjadi seseorang yang di samping *Hero* (teman petualang si *Hero* dan belajar/bertumbuh bersama), tidak bijak seperti mentor dan terkadang malah menjadi beban, memiliki sisi komedi (lebih kocak/konyol).

Peran/Role:

Protagonist. Karakter yang selalu bisa berkorban demi si *Hero*, seringkali menjadi penanda bahaya, karakter yang bisa di-bully atau paling sering terluka dalam cerita.

Desain:

Menarik dan bisa ada kemiripan dengan karakter



Film : Anak Lanang (2017)

Sampel karakter merupakan karakter dengan watak *Ally*.

1. Kepala : kecil, mata kecil, hidung dan mulut lebih kecil, pipi gembul
2. Badan : Berbentuk pear shaped, perut menonjol
3. Tangan dan kaki : pendek dan berisi.

Kesimpulan sementara yang bisa ditarik adalah :

1. Keseuaian antara karakter *Archetype Ally* pada karakter Dennis dan sampel film yang diambil memiliki keterkaitan di pemeranan dan ciri fisik yang digunakan

Hero, tetapi tidak
sedetail/seempurna desain
karakter *Hero*.

Dari kesimpulan sementara yang ditarik pada perbandingan tabel tersebut maka tabel penyesuaian dengan kesimpulan akhir adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Kesimpulan Akhir dari penggabungan Ciri fisik Karakter Adit Sopo Jarwo dan Sampel Film Jawa

No	Archetype Hero's Journey	Ciri Fisik Karakter yang melekat pada karakteristik Orang Jawa
1	Hero	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tubuh kurus, kulit sawo matang, potongan rambut rapi, 2. Pakaian : Memakai baju t-shirt print, celana selutut, sandal jepit 3. Kecil, ramping, dan aktif
2	Threshold Guardian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rahang dan dagu yang dominan, mata relatif kecil dan berbinar, alis tebal dan leher pendek dan tebal. 2. Baju cerah terkesan menarik perhatian, 3. Bahu besar dada yang tebal dan berisi, pinggul yang relatif lebih kecil (seperti segitiga terbalik).
3	Mentor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terlihat panjang, potongan rambut rapi, Mata kecil, alis turun di bagian belakang, senyum kecil 2. Pakaian: Baju koko berwarna putih peci gelap 3. Tubuh : Bahu lebar dengan badan yang tegap

4	Herald	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bahu lebar, Perut besar, kulit sawo matang. Potongan rambut rapi namun terlihat sedikit jenggot. 2. Pakaian yang digunakan menyesuaikan penceritaan
5	Ally	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kepala : kecil, mata kecil, hidung dan mulut lebih kecil, pipi gembul 2. Badan : Berbentuk pear shaped, perut menonjol 3. Tangan dan kaki : pendek dan berisi

Berdasarkan tabel 2 tersebut ditemukan karakteristik dari *Archetype Hero's Journey* dengan spesifikasi karakteristik fisik orang Jawa. Bentuk tabel ini bisa digunakan sebagai kerangka (*Framework*) untuk perancangan sebuah desain karakter yang memiliki latar tanah Jawa yang kuat.

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1. Simpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari serangkaian proses hasil analisa tersebut adalah bahwa Film Serial Adit Sopo Jarwo ini sarat akan karakteristik fisik orang Jawa pada beberapa karakter yang menjadi sorotan utama. Hal itu tercermin pada penokohan pada sosok *Hero* pada Adit, *Obstacle* pada Bang Jarwo, *Herald* pada Bang Sopo, dan *Mentor/Helper* pada Haji Udin. Namun, tidak semua karakter mewakili representasi tersebut. Kesesuaian dengan ciri fisik dan sampel yang digunakan sesuai dengan apa yang dijabarkan. Namun, beberapa karakteristik fisik masih harus menyesuaikan peran penceritaan yang berbeda-beda, dan hal tersebut tidak bisa disamaratakan. Hal yang perlu digarisbawahi adalah ciri fisik

yang melekat kepada tubuh dan anatomi karakter. Sedangkan untuk pakaian, masih harus menyesuaikan dengan penceritaan yang dibutuhkan.

4. 2. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang sudah dipaparkan, karakter yang ada di Film Adit Sopo Jarwo mampu mewakili ciri fisik orang Jawa sesuai dengan latar cerita dari serial tersebut, namun masih belum mencakup ke semua karakter yang lahir di tanah Jawa.

Hal ini bisa dijadikan penelitian lanjutan dengan luaran berbentuk sebuah kerangka desain dari masing-masing klasifikasi *archetype* yang memiliki latar belakang budaya Jawa.

5. DAFTAR RUJUKAN

- 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. *Journal Design Komunikasi Visual*, 57.
- 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. *Theseus*, 6.
- Suwasono, A. A. (2017). Konsep Art dalam Desain Animasi. *DEKAVE - Desain Komunikasi Visual*, 2.

Wang, A. (2018). AN APPROACH TO DESIGN VISUALS FOR ARCHETYPES BASED ON CHARACTER ARCHETYPE TAXONOMIES. *Semantic Scholar*, ii.