

PENERAPAN EMOSI SEDIH DAN BAHAGIA PADA KARAKTER ANIMASI 2D “MADANI” DENGAN PENDEKATAN TANDA-TANDA VISUAL SEMIOTIKA

Desy Leviana¹, Muhamad Zakaria², Sepnita Indriyani³, Sandi Prasetyaningsih⁴

^{1,2,3,4} Politeknik Negeri Batam

Jl. Ahmad Yani, Tlk. Tering, Kec. Batam Kota, Kota Batam, Kepulauan Riau 29461

(0778) 469860

e-mail: desylev5@gmail.com¹, yayazaka50@gmail.com², sepnitaindri@gmail.com³,

sandi@polibatam.ac.id⁴

Corresponding author: Desy Leviana¹

Abstrak

Emosi merupakan salah satu elemen penting dalam dalam menciptakan keterikatan antara penonton dan cerita. Emosi dapat disajikan melalui visualisasi desain karakter dalam sebuah animasi. Penelitian ini mengkaji kesesuaian penerapan emosi sedih dan bahagia karakter utama pada animasi 2D “Madani” melalui tanda-tanda visual. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskripsi dengan teknik pengambilan data melalui studi literatur, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pendekatan semiotika Roland Barthes digunakan untuk membantu menganalisis kesesuaian penerapan emosi karakter melalui tanda-tanda visual seperti warna, ekspresi wajah, dan gesture tubuh. Analisis dilakukan dengan menggunakan emosi pada tanda-tanda visual menggunakan adegan yang pada *scene 2 shot 4*, *scene 4 shot 1*, *scene 8 shot 2*, dan *scene 8 shot 3*. Hasil analisa dari penelitian ini adalah penggunaan tanda-tanda visual semiotika pada karakter Madani belum semua berhasil menggambarkan emosi yang dirasakan oleh Madani.

Kata Kunci: emosi, semiotika, tanda visual, ekspresi wajah, warna, gesture tubuh

Abstract

Emotion plays a significant role in creating a connection between the audience and the story. Emotions can be conveyed through the visual design of characters when implemented in an animation. This study examines the suitability of the portrayal of sad and happy emotions in the main character of the 2D animation Madani through visual signs. This research uses a descriptive qualitative method, with data collected through literature review, observation, interviews, and documentation. Roland Barthes' semiotic method is used as an approach to analyze how effectively the character's emotions are conveyed through visual signs such as color, facial expressions, and body gestures. The analysis focuses on specific scenes: scene 2 shot 4, scene 4 shot 1, scene 8 shot 2, and scene 8 shot 3. The findings indicate that the use of semiotic visual signs in the character of Madani has not entirely succeeded in depicting the emotions experienced by the character.

Keywords: emotion, semiotics, visual sign, facial expression, colour, body gesture

1. PENDAHULUAN

Animasi merupakan media audio visual yang menyajikan gambar-gambar dengan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu (Farastuti, 2021). Untuk menghasilkan sebuah film animasi, seorang *animator* harus memperhatikan unsur-unsur pembentuk film agar mampu menarik perhatian penonton. Menurut Pratista (2024), sebuah film memiliki dua unsur pembentuk, yaitu unsur naratif sebagai motor penggerak sebuah cerita dan unsur sinematik. Unsur sinematik sendiri dapat didefinisikan sebagai aspek teknis pembentuk film yang terdiri dari empat elemen pokok, yaitu *mise-en-scene*, sinematografi, penyuntingan, dan suara. Selain itu, animasi juga dapat digunakan sebagai media menyampaikan pesan karena kelebihanannya dalam menarik perhatian penonton melalui kreativitas dan mampu menciptakan emosi melalui elemen visual pembentuk animasi (Romaniuc & Neer, 2024).

Animasi 2D Madani merupakan animasi yang berangkat dari fenomena pandemi Covid19. Informasi yang menjadi topik animasi 2D Madani adalah tentang peran masyarakat untuk beradaptasi dalam kondisi pandemi dengan berdasarkan kemampuan masing-masing untuk bersama menciptakan kesempatan upaya pulih dalam sektor pariwisata serta melestarikan kebudayaan Melayu. Animasi 2D Madani bercerita tentang seorang pemuda Melayu yang pergi merantau bernama Madani. Madani memiliki cita-cita untuk menjadi seorang VR *Developer*. Sejak pandemi Covid-19 melanda, Balai Adat Selaso Jatuh Kembar kian sepi, Madani pun diminta untuk pulang dan melestarikan Balai Adat Selaso Jatuh Kembar oleh Emaknya. Pada awalnya, Madani tidak berkeinginan untuk melakukan hal tersebut karena ia merasa budaya tidak bisa bersatu dengan teknologi dan tidak ingin melepaskan impiannya menjadi seorang VR *Developer*. Namun, ketika Emak meninggal dunia karena Covid-19, Madani merasa sedih dan berduka. Pada akhirnya Madani memilih bangkit dan beradaptasi dengan keadaan pandemi dan memanfaatkan kemampuannya dalam bidang teknologi virtual untuk memulihkan kembali Balai Adat Selaso Jatuh Kembar dan menyebarluaskan budaya Melayu kepada masyarakat dengan membuat video *Virtual Tour* 360 derajat.

Desain karakter utama dalam Animasi 2D Madani divisualisasikan sebagai seorang pemuda yang memiliki ciri fisik kulit berwarna sawo matang yang berasal dari Melayu. Madani memiliki rambut hitam cepak, kotak, dan memiliki bentuk badan oval. Pada bagian kakinya Madani mengenakan sepatu pantofel berwarna coklat. Madani digambarkan sebagai seorang yang gigih, keras kepala, ambisius, namun penyayang. Dalam perancangan desain karakter Madani, elemen visual lainnya diterapkan dengan mengkombinasikan tanda-tanda visual semiotik guna membantu menyampaikan emosi karakter seperti penggunaan warna, ekspresi wajah, dan *gesture* tubuh.

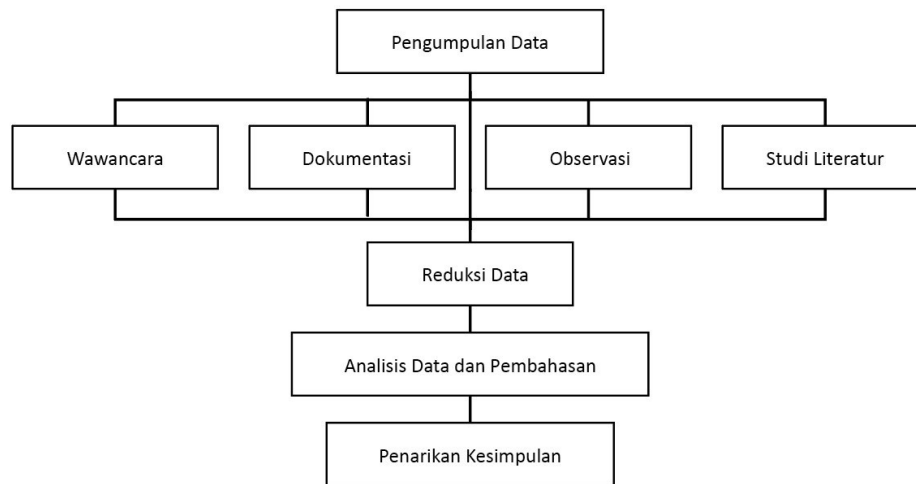
Penelitian ini akan fokus pada kesesuaian penyajian emosi sedih dan bahagia pada karakter utama pada film Animasi 2D Madani melalui tanda-tanda visual semiotik. Emosi menjadi sebuah elemen penting dalam dalam menciptakan keterikatan antara

penonton dan cerita. Keterlibatan emosional penonton dengan karakter pada sebuah film menjadi cara utama sebuah film mempengaruhi keyakinan dan perasaan penonton (Pambudi et al., 2022). Pemilihan kedua jenis emosi tersebut karena emosi sedih dan bahagia dapat menjadi perwakilan emosi negatif dan emosi positif (Agastya dan Haryanto, 2020). Emosi sedih adalah suatu emosi dasar dan alami yang ditandai dengan perasaan kecewa dan keputusasaan yang salah satu penyebabnya dapat dipicu oleh perasaan kehilangan (Mateus Joaquim et al., 2018). Sedangkan emosi bahagia dapat digambarkan dengan perasaan senang, ceria, gembira, kepuasan, dan kesejahteraan (Tarigan, 2020). Pendekatan semiotika Roland Barthes digunakan untuk membantu menganalisis kesesuaian penerapan emosi karakter melalui tanda-tanda visual. Semiotika Roland Barthes memiliki dua konsep dalam analisisnya, yaitu denotasi yang merupakan semiologi Saussure dan mitos (Setyanto et al., 2018). Setiap tanda memiliki pemaknaan pertama yang disebut makna denotasi atau sistem primer yang merupakan makna umum. Kemudian ada sistem sekunder yang berasal dari dampak budaya atau mendapat perluasan makna disebut konotasi (Almanfaluthi, 2021). Konotasi identik dengan suatu ideologi yang disebut dengan mitos Setyanto et al., 2018).

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskripsi. Penelitian bertujuan untuk mengkaji kesesuaian penerapan emosi sedih dan bahagia Madani melalui tanda-tanda visual semiotik warna, ekspresi wajah, dan *gesture* tubuh. Penelitian ini mengacu pada penelitian lain oleh (Riznadya & Aryanto, 2022) yang melakukan analisis semiotika pada karakter pangeran Bojji dalam animasi *Ousama Ranking* dan penelitian oleh (Almanfaluthi, 2021) yang membahas analisis semiotika pada kampanye iklan Grab dan Gojek untuk mengetahui pesan secara khusus.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif digunakan karena tujuan penelitian ini untuk mengetahui kesesuaian tanda-tanda visual terhadap penerapan emosi sedih dan bahagia yang disajikan melalui elemen visual desain karakter, ekspresi wajah, dan *gesture* tubuh. Hasil analisis dijelaskan melalui kata-kata dan bersifat deskriptif yang dikaitkan dengan hasil wawancara dengan pertanyaan yang bersifat terbuka serta studi literatur yang telah dilakukan. Alur yang dilakukan dalam penelitian ini disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian
[Sumber: Dokumen Pribadi]

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data studi literatur, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Studi literatur dilakukan untuk mendapatkan pendalaman materi dan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan seperti karakter, metode penelitian, tanda-tanda semiotika, ekspresi wajah, *gesture* tubuh, warna. Pengumpulan studi literatur juga digunakan sebagai acuan ketika penulis melakukan perancangan desain karakter dan mengimplementasikan emosi karakter melalui warna, ekspresi wajah dan *gesture* tubuh dan keterkaitannya dengan tanda-tanda visual semiotika. Sebagai contoh, Madani divisualisasikan sebagai seorang pemuda dengan ciri fisik memiliki kulit berwarna sawo matang karena orang Indonesia cenderung memiliki warna kulit kecoklatan atau sawo matang (Arwanda et al., 2021).
2. Observasi adalah teknik mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung dengan tujuan untuk mendapatkan fakta atau informasi terkait objek penelitian. Observasi dilakukan dengan mengamati video animasi 2D Madani untuk mengetahui emosi apa yang diciptakan sepanjang jalan cerita. Dari observasi yang dilakukan, terdapat 15 *scene* dan 44 *shot* pada animasi 2D Madani. Setiap *scene* terdiri dari beberapa *shot* yang memiliki emosi yang berbeda. Penelitian ini fokus pada penerapan dua emosi, yaitu emosi sedih dan emosi bahagia. Dari kedua emosi tersebut diambil masing-masing dua sampel *scene* yang akan dianalisis, yakni emosi sedih menggunakan *scene 2 shot 4* dan *scene 4 shot 1* dan emosi bahagia menggunakan *scene 8 shot 2* dan *scene 8 shot 3*.
3. Wawancara adalah komunikasi dua arah yang melibatkan narasumber dengan pewawancara yang memiliki tujuan untuk mengumpulkan data – data dan informasi. Wawancara dilakukan kepada pihak yang memiliki keahlian dan pengetahuan di bidang desain komunikasi visual serta animasi. Wawancara juga dilakukan kepada salah satu anggota Kelompok Sadar Wisata Pulau Penyengat. Tujuan dari proses wawancara ini adalah sebagai landasan serta memperkuat penerapan emosi pada karakter Madani dengan menggunakan pendekatan semiotika sehingga dapat diketahui kesesuaian tanda-tanda visual terhadap

penerapan emosi yang disajikan melalui desain karakter, ekspresi wajah, dan *gesture* tubuh.

4. Dokumentasi dilakukan dengan mengambil potongan gambar pada *scene* yang akan dilakukan analisis, yakni *scene 2 shot 4*, *scene 4 shot 1*, *scene 8 shot 2*, dan *scene 8 shot 3*.

Dalam melakukan proses analisis kesesuaian tanda-tanda visual pada penerapan emosi sedih dan bahagia karakter Madani, memungkinkan munculnya diversifikasi pemaknaan dalam setiap tanda visual. Hal ini dapat terjadi karena kemungkinan subjektivitas penulis dalam memberi makna pada tanda-tanda visual. Setiap tanda memiliki pemaknaan pertama yang disebut makna denotasi atau sistem primer yang merupakan makna umum. Kemudian ada sistem sekunder yang berasal dari dampak budaya atau mendapat perluasan makna disebut konotasi (Almanfaluthi, 2021). Konotasi identik dengan suatu ideologi yang disebut dengan mitos (Setyanto et al., 2018). Mitos dalam semiotika merupakan suatu pesan yang dapat memiliki pengertian dan pandangan berbeda tergantung dengan kondisi atau budayanya, dalam hal ini mitos terbentuk atas dasar prinsip konotasi (Fitriana et al., 2020).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Animasi 2D Madani merupakan film animasi yang dibuat berdasarkan fenomena yang ada, yakni pandemi Covid-19 yang membuat pariwisata menjadi sepi. Ketika pandemi Covid-19, terjadi penurunan jumlah wisatawan ke Balai Adat Selaso Jatuh Kembar, selain itu setiap masyarakat memiliki peran untuk bekerja sama menjaga serta mengelola budaya Melayu dan Balai Adat Selaso Jatuh Kembar (Farihin, wawancara, 15 Oktober 2022). Berdasarkan hal tersebut maka dibuatlah cerita animasi 2D Madani dengan tema upaya adaptasi dalam menghadapi fenomena Covid-19 dengan berdasarkan kemampuan dan keahlian masing-masing. Fenomena ini kemudian direpresentasikan melalui karakter Madani yang merupakan seorang pemuda perantau berdarah Melayu yang berhasil memulihkan kembali Balai Adat Selaso Jatuh Kembar dan menyebarkan budaya Melayu dengan memanfaatkan kemampuannya dalam bidang teknologi virtual.

Karakter Madani memiliki beberapa atribut yang menampilkan ciri visual dan mengandung makna. Makna tersebut merupakan bahasa komunikasi visual dalam menyampaikan pesan dan maksud untuk mendukung jalan cerita animasi. Dalam menyampaikan pesan tidak selalu dengan bentuk kata-kata verbal tetapi dapat juga dengan ekspresi dan *gesture* (Franzia, 2019). Pengungkapan makna elemen visual pada karakter Madani diantaranya seperti pada atribut pada desain karakter, *gesture* tubuh, ekspresi wajah, dan warna. Pada analisis semiotika Roland Barthes terdapat kode simbolik yang dicirikan dengan seringnya suatu elemen untuk dijumpai dan mudah untuk dikenali, salah satunya adalah warna (Hasbullah et al., 2020). Simbol warna diimplementasikan pada desain karakter Madani agar dapat membantu menyampaikan pesan pada cerita. Warna sendiri dapat dibedakan berdasarkan intensitas saturasinya. Tujuannya untuk mengetahui kesesuaian simbol warna pada karakter Madani sebagai pendukung penerapan emosi sedih dan bahagia. Selain itu, *gesture* tubuh Madani juga

digunakan untuk membantu penerapan emosi. Sebagai salah satu bentuk komunikasi non-verbal, *gesture* tubuh dapat memberikan informasi tentang emosi yang dirasakan oleh manusia (Chen et al., 2019). Ekman (2007) membagi *gesture* ke dalam lima bagian, dua diantaranya yaitu *gesture adaptable movements* yang berupa gerakan seperti menundukkan kepala dan *gesture emotion revealing movements* yang pada umumnya menunjukkan ekspresi wajah yang mendeskripsikan emosi atau *mood*.

Berdasarkan hasil pengumpulan data dihasilkan desain karakter Madani setelah melalui proses perancangan desain karakter seperti yang disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Desain karakter Madani
[Sumber: Dokumen Pribadi]

Desain karakter Madani menggunakan gaya gambar semi-realis. Gaya gambar semi-realis adalah gabungan gaya gambar antara gaya kartun dan gaya realis yang bergantung kemampuan desainer dalam menggabungkan kedua gaya (Janottama & Putraka, 2017) Madani divisualisasikan sebagai seorang pemuda dengan ciri fisik memiliki kulit berwarna sawo matang. Madani memiliki rambut hitam cepak, kotak, dan memiliki bentuk badan oval. Madani menggunakan pakaian yang disesuaikan dengan jalan cerita film animasi 2D Madani. Dalam penampilannya dengan latar tempat kantor, Madani menggunakan kemeja berkerah warna putih dengan luaran baju lengan panjang berwarna merah dan menggunakan celana panjang berwarna hitam. Bagian kaki Madani mengenakan sepatu pantofel berwarna coklat. Madani digambarkan sebagai seorang yang gigih, keras kepala, ambisius, namun penyayang.

3.1. Analisis Penerapan Emosi Sedih dan Bahagia pada Karakter Madani

1) Scene 2 Shot 4



Gambar 3. Scene 2 shot 4
[Sumber: Dokumen Pribadi]

Pada gambar 3 menampilkan *scene gesture* Madani yang menampilkan kesedihan. *Gesture adaptable movements* ditunjukkan dengan wajah Madani yang menunduk, badan membungkuk, dan tatapan matanya yang turun, sedangkan *gesture emotion revealing movements* Madani menampilkan ekspresi sedih dengan alis mata naik dan saling mendekat kemudian menekan ke bawah, kelopak bawah menekan ke atas, dan diiringi air mata. Merujuk makna denotasi yang memiliki arti sebagai pemaknaan pertama, maka denotasi dari *gesture* atau ekspresi Madani adalah wajah menunduk dengan tatapan mata yang turun dengan penekanan ekspresi sedih yang dikuatkan oleh air mata yang keluar. Makna konotasinya adalah ekspresi yang menampilkan alis mata naik dan saling mendekat kemudian menekan ke bawah, kelopak bawah menekan ke atas, dan diiringi air mata menunjukkan emosi sedih. Pada wawancara didapatkan informasi bahwa ekspresi sedih harus menampilkan alis dengan posisi yang benar-benar turun dan perlu memperhatikan posisi mata (Prasetya, Wawancara, Maret 31, 2023). Postur tubuh Madani yang menunduk atau membungkuk menandakan kesedihan. *Gesture* atau ekspresi Madani pada *scene* ini mampu menerapkan emosi sedih yang dirasakan oleh Madani.

Visual karakter Madani dalam menerapkan emosi sedih disajikan dengan menggunakan simbol warna. Warna digunakan sebagai pembentuk makna dalam karakter Madani. Denotasi penampilan Madani pada *scene 2 shot 4* adalah Madani menggunakan pakaian formal berupa kemeja berkerah warna putih dengan luaran baju lengan panjang berwarna merah. Makna konotasi dari warna merah sendiri adalah energi dan semangat (Gayego et al., 2022). Warna pakaian Madani sendiri mendapat pengaruh dari cahaya biru yang didapatkan dari layar komputer dan terdapat *shadow* dari warna hitam di belakangnya. Sehingga pada *scene* ini menunjukkan Madani semangat bekerja dengan penambahan suasana kerja dari warna biru yang merupakan cahaya komputer, namun kemudian terdapat emosi sedih yang ditampilkan melalui *shadow* dari warna hitam yang memiliki arti suram, duka, dan kesedihan.

Warna yang tidak presisi pada efek yang ada pada karakter Madani disebut dengan efek *glitch art*. Denotasi dari tampilan ini adalah adanya efek *glitch art* dengan susunan warna yang tidak teratur dan memberikan kesan efek blur warna. Makna konotasi dari efek *glitch art* adalah seni visual yang menunjukkan kesan *error* untuk memberikan kesan estetik dari kerusakan atau *error* yang diciptakan (Migotuwio, 2020). Penambahan efek *glitch art* bertujuan untuk memberikan penekanan terkait emosi untuk memberikan kesan tertentu kepada penonton. Efek blur dari efek *glitch art* dapat memberikan kesan kondisi mata yang berkaca-kaca saat menangis.

2) Scene 4 Shot 1



Gambar 4. Scene 4 shot 1
[Sumber: Dokumen Pribadi]

Scene 4 shot 1 menceritakan Madani yang sedih mendengar kabar bahwa Emaknya meninggal dunia dan Madani dalam perjalanan menuju kampung halamannya. Madani menatap layar ponselnya untuk melihat riwayat pesan terakhir dari Emaknya yang selama ini tak dipedulikan, karena Emak Madani meminta Madani untuk pulang dan melestarikan Balai Adat Selo Jatuh Kembar. Namun, Madani tidak berkeinginan untuk melakukan hal tersebut karena ia merasa budaya tidak bisa bersatu dengan teknologi. Dengan ekspresi sedih dan menyesal, Madani tidak merubah posisi tangannya yang sibuk memegang ponselnya selama perjalanan menuju rumahnya di kampung. *Scene* ini menggunakan warna gelap yang mendominasi pakaian Madani. Dikatakan warna gelap dikarenakan memiliki tingkat saturasi yang rendah. Denotasi dari penampilan Madani untuk emosi sedih disajikan dengan Madani yang memakai setelan berwarna gelap; *shade* gelap kehitaman pada masker dan *tone* gelap keabuan pada pakaiannya.

Jika diperhatikan, makna konotasi warna gelap memvisualisasikan kesedihan. Contohnya *shade* hitam yang ada pada masker Madani, hitam memiliki arti perasaan yang mendalam, duka, dan kesedihan. Abu-abu pada pakaian Madani, dalam psikologi warna memiliki makna sedih dan pilu (Editro, 2022). Namun, pakaian Madani mendapat pengaruh cahaya oranye yang merupakan warna hangat sehingga warna pakaian

Madani memiliki makna yang berbeda. Makna yang disampaikan dapat mewakili perasaan bahagia, kekuatan, dan kegembiraan. Kesedihan bisa dipengaruhi dari warna cahaya di sekitarnya dan untuk emosi sedih seharusnya tidak menggunakan warna cerah dan hangat (Prasetya, Wawancara, Maret 31, 2023). Dari analisa yang ada, dapat disimpulkan bahwa penggunaan warna pada pakaian Madani masih belum sesuai menyampaikan emosi sedih.

Gesture adaptable movements ditunjukkan dengan wajah Madani yang menunduk, sedangkan *gesture emotion revealing movements* divisualkan dengan tatapan mata turun ke bawah dan alis naik sedikit. Denotasi dari *gesture* Madani digambarkan dengan wajah menunduk dan hanya menatap biasa layar ponselnya. Sedangkan makna konotasi ditandai dengan mata turun ke bawah serta alis naik sedikit tidak menunjukkan kesedihan. Ekspresi sedih dapat ditunjukkan dengan alis yang benar turun dan posisi mata yang perlu diperhatikan (Prasetya, Wawancara, Maret 31, 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Ekman, 2019) sedih dapat ditunjukkan dengan sudut bagian dalam alis naik ke atas dan menyatu lalu kelopak mata bagian atas terkulai dan mata melihat ke bawah. Dapat disimpulkan bahwa *gesture* atau ekspresi Madani pada *scene* ini masih belum sesuai menyajikan emosi sedih.

3) Scene 8 Shot 2

Emosi yang diciptakan pada gambar 5 adalah emosi bahagia. *Gesture adaptable movements* ditunjukkan dengan wajah Madani yang terangkat ke belakang, sedangkan *gesture emotion revealing movements* ditunjukkan Madani melalui ekspresi tertawa bahagia yang memiliki ciri matanya tertutup, mulut terbuka lebar dengan membentuk sebuah kurva parabola di bawahnya, alis mata terangkat, dan gigi terlihat. Denotasi dari *gesture* Madani untuk mendukung emosi bahagia adalah wajah terangkat dan menekankan ekspresi tertawa bahagia. Makna konotasi yang merujuk pada ekspresi yang menunjukkan emosi tertawa bahagia.



Gambar 5. Scene 8 shot 2
[Sumber: Dokumen Pribadi]

Warna merah pada pakaian Madani merupakan elemen pendukung emosi bahagia pada *scene 8 shot 2*. Warna merah adalah warna merah terang karena memiliki tingkat saturasi tinggi. Penggunaan warna-warna cerah yang kontras dan saling bertabrakan cukup untuk menunjukkan suatu kegembiraan (Prasetiya, Wawancara, Maret 31, 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa warna dapat dikaitkan dengan emosi atau perasaan (Forbes-Bell, 2024). Denotasi dari warna pakaian Madani untuk mendukung emosi bahagia adalah Madani memakai pakaian berwarna merah terang. Melihat visual tersebut menghasilkan makna konotasi bahwa warna merah memvisualisasikan semangat dan kehangatan. Dalam budaya Melayu sendiri, warna merah memiliki makna persaudaraan. Melalui warna merah terang pada pakaian Madani, emosi bahagia dapat tersampaikan.

Adegan pada *scene 8 shot 2* memperlihatkan bahwa Madani senang berkumpul dan mengadakan kegiatan di Balai Adat Selaso Jatuh Kembar yang merupakan rumah adat tradisional Melayu yang memiliki fungsi sebagai tempat melakukan kegiatan bersama dan upacara adat Melayu (Tyas et al., 2022). Atribut pakaian melayu yang melekat pada Madani sebagai pendukung emosi bahagia dan menunjukkan bahwa Madani cinta dengan kebudayaan Melayu. Denotasi pada pakaian Madani adalah Madani menggunakan baju Melayu dan tanjak. Makna konotasinya adalah pakaian Madani adalah baju Melayu dan tanjak yang merupakan busana tradisional Melayu. Baju Melayu digunakan saat memperingati atau melakukan suatu prosesi adat Melayu. Baju Melayu dapat mempresentasikan identitas Melayu dan menunjukkan sisi Melayu dari pemakainya (Prayoga et al., 2022). Atribut lain yang melekat pada Madani untuk mendukung emosi bahagia dan menunjukkan bahwa Madani cinta dengan kebudayaan Melayu adalah bunga manggar yang identik dengan suatu perayaan seperti pernikahan pada adat Melayu (Salleh, 2018). *Scene* ini dapat menunjukkan Madani yang bahagia dan cinta menggunakan baju Melayu dalam suatu kegiatan adat Melayu di Balai Adat Selaso Jatuh Kembar.

Pada adegan kilas balik Madani kecil terdapat tambahan cahaya yang berasal dari efek *dreamy*. Denotasi dari tampilan ini adalah adanya efek *dreamy* dengan menggunakan warna yang memiliki saturasi tinggi atau warna terang. Tampilan tersebut memiliki makna konotasi sebagai efek yang menciptakan kesan mimpi ataupun fantasi (Nurfitriani, 2022). Penambahan *efek dreamy* dengan menggunakan warna terang mendukung karakter Madani untuk dapat dikatakan sesuai dengan emosi bahagia. Menurut (Widyaevan & Wiguna, 2022), efek *dreamy* memberikan penekanan kesan mimpi.

4) *Scene 8 Shot 3*



Gambar 6. *Scene 8 shot 3*
[Sumber: Dokumen Pribadi]

Gambar 6 menunjukkan penerapan emosi yang disajikan dalam alur ketika Madani kecil bahagia bermain gasing bersama teman-temannya di sekitar Balai Adat Selaso Jatuh Kembar. *Gesture adaptable movements* ditunjukkan dengan Madani yang membungkuk untuk memberikan penekanan bahwa Madani baru saja melempar gasingnya, sedangkan *gesture emotion revealing movements* ditunjukkan Madani dengan alis mata terangkat, mata yang membulat, dan mulut terbuka dengan gigi yang terlihat. Denotasi dari ekspresi atau *gesture* Madani untuk menggambarkan emosi bahagia adalah badan membungkuk untuk melempar gasing dengan ekspresi wajah yang tertawa gembira. Makna konotasi dari *gesture* ataupun ekspresi Madani adalah menunjukkan tertawa gembira. Ekspresi dengan ciri-ciri alis mata terangkat, tertawa gembira dengan gigi terlihat dapat menunjukkan emosi bahagia (Prasetya, Wawancara, Maret 31, 2023). Sehingga *gesture* atau ekspresi Madani dapat mendukung emosi bahagia pada *scene 8 shot 3*.

Penggunaan warna cerah yang kontras pada pakaian Madani di *scene 8 shot 3* dapat menjadi pendukung kesesuaian karakter Madani dengan penerapan emosi bahagia. Denotasi dari warna pakaian Madani adalah Madani memakai pakaian berwarna merah cerah. Makna konotasi dari visual tersebut adalah warna merah memvisualisasikan kegembiraan dan energi sehingga warna pakaian Madani sesuai untuk mendukung emosi bahagia pada *scene* ini.

4. KESIMPULAN

Penerapan emosi sedih dan bahagia pada karakter Madani di Animasi 2D Madani sudah diimplementasikan melalui tanda-tanda visual semiotika melalui penggunaan warna pada atribut karakter, ekspresi wajah, dan *gesture* tubuh. Emosi sedih berhasil diimplementasikan pada *scene 2 shot 4* melalui ekspresi alis mata naik dan saling mendekat yang diiringi air mata, *gesture* tubuh yang Madani yang menunduk, badan

membungkuk serta penggunaan warna pada pakaian yang diberikan tambahan efek *glitch art*. Penggunaan tanda-tanda visual warna dan *gesture* tubuh Madani pada *scene 4 shot 1* belum mampu menyampaikan emosi sedih pada penonton. Hal ini dikarenakan munculnya perbedaan makna dari warna pakaian yang dikenakan oleh Madani. *Gesture* tubuh Madani dengan tatapan mata turun ke bawah, alis naik sedikit, dan mata turun ke bawah serta alis naik sedikit belum mampu menyampaikan emosi sedih. Penerapan warna pada atribut warna yang digunakan Madani pada *scene 8 shot 2* sudah mampu menyampaikan emosi bahagia. Penggunaan warna merah, warna cerah mampu memberi tahu penonton emosi yang sedang dirasakan. *Gesture* badan dan warna cerah pada pakaian Madani pada *scene 8 shot 3* yang menceritakan kilas balik ketika Madani kecil mampu menyampaikan perasaan bahagia yang dirasakan Madani.

Berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan, penggunaan tanda-tanda visual semiotika pada karakter Madani belum semua berhasil menggambarkan emosi yang dirasakan oleh Madani. Dalam menjabarkan dan menyimpulkan hasil analisis, ada kemungkinan perbedaan sudut pandang peneliti dalam pemberian makna terhadap tanda-tanda visual yang ada. Penelitian ini masih dapat dikembangkan untuk penelitian-penelitian potensial selanjutnya dengan pemberian makna tanda-tanda visual yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Agastya dan Haryanto, W. H. (2020). *Prosiding SINTA 3 (2020) 098 Seminar Nasional Ilmu Teknik dan Aplikasi Industri (SINTA) Identifikasi kelas emosi majemuk pada kalimat majemuk Bahasa Indonesia menggunakan model multinomial naïve bayes*.

Almanfaluthi, B. (2021). *ANALISIS SEMIOTIKA IKLAN GOJEK #GAKPAKELAMA DAN IKLAN GRAB #ANTINGARET PADA LAYANAN TRANSPORTASI ONLINE DI INDONESIA*. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/index>

Arwanda, D., Wulandari, E. A., & Padma Saputra, M. R. (2021). Putih yang Ideal: Representasi Warna Kulit Perempuan dalam Iklan Kosmetik Vaseline Insta Fair Tahun 2013. *Jurnal Audiens*, 3(1), 48–60. <https://doi.org/10.18196/jas.v3i1.11769>

Chen, H., Liu, X., Li, X., Shi, H., & Zhao, G. (2019). Analyze Spontaneous Gestures for Emotional Stress State Recognition: A Micro-gesture Dataset and Analysis with Deep Learning. In *2019 14th IEEE International Conference on Automatic Face & Gesture Recognition (FG 2019)*.

Editro. (2022, March 1). *Arti Warna Abu Abu dan Sifat Karakternya*. <https://www.diedit.com/arti-warna-abu-abu/>.

Ekman, P. (2007). *Emotions Revealed, Second Edition: Recognizing Faces and Feelings to Improve Communication and Emotional Life*. Owl Books.

Ekman, P. (2019, October 17). SADNESS. <https://www.paulekman.com/universal-emotions/what-is-sadness/>.

Farastuti, S. K. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang pada Siswa Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Puren Depok Sleman Yogyakarta*.

Fitriana, F., Agus, E., & Oemar, B. (2020). ANALISIS MEME “KOK BISA YA” DI MEDIA SOSIAL MENGGUNAKAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES. In *Jurnal Barik* (Vol. 1, Issue 2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>

Forbes-Bell, S. (2024, April 1). *What is Dopamine Dressing?* <https://fashionpsychology.com/what-is-dopamine-dressing-2/>.

Franzia, E. (2019). Aspek Keunikan dan Komunikasi Visual pada Stiker LINE (Studi Kasus: Stiker “Cony Special Edition”, “Soekirman Si Tukang Parkir”, dan “Baba Kiko”). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(01), 48–62. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v5i01.2049>

Gayego, A., Lutfianti, A., & Amalia, I. (2022). *Ekplorasi Bahasa Warna pada Karakter Emosional Film Animasi “Inside Out.”*

Hasbullah, Santosa, H., & Swandi, I. W. (2020). MAKNA DESAIN KARAKTER “SI METON” PADA MASKOT PILKADA NTB TAHUN 2018. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa>

Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali. In *Jurnal Hasil Penelitian* (Vol. 5).

Mateus Joaquim, R., Cristina Santiago de Oliveira, F., Salviato Fajardo, R., Caramaschi, S., & Author, C. (2018). Psychobiology of Sadness: Functional Aspects in Human Evolution. In *EC Psychology and Psychiatry* (Vol. 7). <http://atlasofemotions.org/>

Migotuwio, N. (2020). ASPEK KOMUNIKASI VISUAL DAN ESTETIKA PADA KARYA DESAIN GRAFIS BERGAYA GLITCH ART. *Journal of Contemporary Indonesian Art*, VII(1).

Nurfitriani, R. I. (2022). *PENYUNTINGAN GAMBAR PADA FILM ASMARALOKA SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI TAMAN BUNGA NUSANTARA*.

Pambudi, A., Eko, A., Latief, S., & Hakim, R. (2022). *MEMPERKUAT KARAKTER UTAMA MELALUI KOMPOSISI SYMMETRY DENGAN SINEMATOGRAFI FILM FIKSI “RENJANA.”*

Prasetya, H. (2023). *Tanda-tanda visual pada emosi karakter animasi*.

Pratista, H. (2024). *Memahami Film Pengantar Naratif* (A. Dwi Nugroho, Ed.; 3rd ed.). Montase Presss.

Prayoga, A., Bunari, & Yuliantoro. (2022). *Nilai dan Makna Sejarah Baju Kurung Labuh Sebagai Baju Adat Khas Riau*.

Riznadya, N. M., & Aryanto, H. (2022). ANALISIS KARAKTER PANGERAN BOJJI DALAM ANIME OUSAMA RANKING. *Jurnal Barik*, 3(3), 102–113. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>

Romaniuc, T., & Neer, O. (2024). *THE ROLE OF ANIMATION AS AN INDISPENSABLE TOOL FOR LEARNING AND PROMOTION*.

Salleh, N. (2018). Komunikasi Bukan Lisan: Simbol Sebagai Medium Pemakluman Dalam Adat Persandingan Masyarakat Melayu. In *Jurnal Komunikasi Borneo* (Vol. 6).

Setyanto, D. W., Andang, B., & Adiwibawa, P. (2018). MEMBACA WARNA PADA KARAKTER SUPERHERO MARVEL. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 03(02). <http://bit.do/demandia>

Tarigan, M. (2020, April 23). *6 Emosi yang Selalu Dimiliki Manusia*. <https://www.tempo.co/gaya-hidup/6-emosi-yang-selalu-dimiliki-manusia-628933>.

Tyas, A. K., Ursia, A. A., & P, C. O. (2022). Kajian Etnomatematika pada Struktur Bangunan Rumah Adat Riau Selaso Jatuh Kembar. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 397–405. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>

Widyaevan, D. A., & Wiguna, I. P. (2022). INTERIOR MISE-EN SCENE IN ASIAN HORROR FILM'S SETTINGS. *Capture : Jurnal Seni Media Rekam*, 13(1), 51–70. <https://doi.org/10.33153/capture.v13i1.3971>