

ANALISIS KOMPARASI *GESTURE* KARAKTER BARAT DAN TIMUR BERDASARKAN *ARCHETYPE* DARI FILM ANIMASI MUSIKAL “FROZEN” DAN “MERAH MIMPI”

Nita Virena Nathania¹, Ristia Kadiasti²

^{1,2} Prodi Animasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang
corresponding author email: nita.virena@dsn.dinus.ac.id¹

Abstrak

Media animasi dalam hal ini berperan sebagai media komunikasi *inter-cultural* dengan beragam target audiens. Adanya pengetahuan dan studi referensi yang tepat, penyampaian melalui *gesture* akan berhasil baik bagi *audience* budaya lokal, budaya *mainstream* atau yang lebih umum, maupun bagi komunitas global. Oleh karena itu perlu adanya studi yang dapat digunakan sebagai acuan untuk membantu menentukan, bukan hanya ciri fisik tetapi juga *gesture* sebuah karakter sesuai dengan *archetype* menurut struktur cerita *Hero's Journey Monomyth* melalui perbandingan referensi budaya lokal dan budaya barat. Dua studi kasus yang diambil yaitu animasi musikal “Meraih Mimpi” yang mengangkat latar belakang kehidupan budaya Jawa sebagai salah satu budaya khas Indonesia, dan animasi musikal “Frozen” oleh Disney Animation Studio. Dalam hal ini diperlukan ilmu dan kajian terkait dengan sosiolinguistik dalam proses pembedahan analisis yang melibatkan dua film animasi tersebut yang kemudian dibedah menggunakan pendekatan semiotika visual oleh Ferdinand de Saussure yang melibatkan adanya penanda dan petanda dari masing-masing *gesture* yang melekat pada *archetype* karakter untuk menghasilkan sebuah kerangka pembandingan antara budaya barat dan timur. Hasilnya beberapa gestur yang memiliki tanda yang sama pada *archetype* yang berbeda menghasilkan baik penanda atau petanda yang berbeda tergantung dari bagaimana perancangan dan *role archetype* dengan latar belakang budaya yang disusun pada cerita tersebut.

Kata Kunci : *archetype*, desain karakter, semiotika, sosiolinguistik

Abstract

Animation media in this case acts as a medium of intercultural communication with a diverse target audience. With the right knowledge and reference studies, delivery through gestures will be successful both for local cultural audiences, mainstream culture or more generally, as well as for the global community. Therefore, it is necessary to have a study that can be used as a reference to help determine, not only physical characteristics but also the character's gesture according to the archetype of the Hero's Journey Monomyth story structure through comparison of local cultural references and western culture. Two case studies were taken, namely the musical animation “Meraih Mimpi” which raised the background of Javanese cultural life as one of Indonesia's unique cultures, and the musical animation “Frozen” by Disney Animation Studio. In this case, knowledge and studies related to sociolinguistics are needed in the analysis process which involves the two animated films. Then, it dissected using a visual semiotic approach by Ferdinand de Saussure which involves signifier and signified of each movement attached to the character archetypes to produce a framework of comparison between western and eastern cultures. The result is that several gestures that have the same sign on different archetypes produce different signifiers or signifieds depending on how the design and role of archetypes with cultural backgrounds are arranged in the story.

Keyword : *archetype, character design, semiotics, sociolinguistic*

1. PENDAHULUAN

Dalam proses pra produksi sebuah film animasi tentunya harus merancang bagaimana tempat dan keadaan dimana karakter tersebut bercerita. Lokasi ini juga berhubungan erat dengan bagaimana keseluruhan penceritaan dan pembawaan karakter dalam sebuah film animasi. Pembawaan karakter ke dalam penceritaan ini berkaitan erat dengan archetype yang melekat pada karakter tersebut. *Archetype* sendiri merupakan karakteristik yang melekat pada masing-masing karakter yang ada pada sebuah film, korelasinya adalah pada pembawaan karakter yang meyakinkan dan menarik (*appeal*) baik secara kontekstual maupun visual (Marika Nieminen, 2017). Proses ini kemudian berpengaruh dengan visualisasi karakter dalam bentuk desain karakter.

Desain karakter adalah sebuah istilah yang sangat inklusif dengan banyak aspek dalam proses pembuatannya, baik aspek estetika visual (*eksternal*) maupun fungsi atau watak sebuah karakter dalam penceritaan (*internal*) (Gatricya, 2014). Kedua aspek ini saling berhubungan dan dieksplorasi melalui salah satu prinsip karakter desain, *archetype*, yaitu pendefinisian perwatakan karakter melalui ciri-ciri fisiknya. Wang (2018) dalam tesisnya yang berjudul *An Approach to Design Visuals for Archetypes Based on Character Archetype Taxonomies* menjelaskan salah satu proses studi dalam mendesain karakter yaitu dengan mengambil referensi dunia nyata dan menangkap kemiripan umumnya untuk kemudian mengaplikasikan berbagai kustomisasi perubahan proporsi, penambahan dan/atau penghilangan atribut fisik dengan menekankan pada pembentukan watak karakter.

Menurut buku *Exploring Character Design* oleh Kevin Hedgpeth & Stephen Missal (2006) untuk menghindari stereotip pada desain sebuah karakter, ada beberapa tahapan yang akan melahirkan sebuah karakter atau dapat dijadikan sebagai *character ingredients*. Tahapan ini di antaranya yaitu menentukan dunia atau environment di mana karakter ini ditempatkan, menceritakan asal usul karakter, yang kemudian hal ini akan berpengaruh terhadap penentuan watak maupun ciri fisik karakter (Hedgpeth & Stephen, 2006). Pembentukan watak maupun ciri fisik ini tentunya tidak terlepas dari pengaruh aspek budaya dari latar cerita yang disajikan. Dalam konteks sebagai studi referensi, sebuah studi oleh Puspakirana, I., & Setiawan, S. yang dikutip oleh Tariga (2014), anak-anak di Australia terbiasa mengekspresikan kemarahan dengan berteriak atau menjerit, sedangkan anak-anak di Indonesia cenderung mengekspresikan kemarahan dengan ekspresi wajah dan bahasa tubuh.

Setiap perancang memiliki pengalaman maupun cara dan sudut pandang yang berbeda, sehingga desain karakter yang dihasilkan juga dapat menyampaikan informasi yang berbeda bagi audiensnya. Studi referensi yang digunakan sebagai acuan kelokalan sebuah karakter seringkali lebih mengandalkan aspek eksternal (seperti bentuk dan atribut fisik) (Haryadi & Khamadi, 2015), sedangkan aspek internal (seperti *gesture* dan ekspresi) ditarik dari referensi yang lebih umum atau *universal*, misalnya budaya barat. Di sisi lain, *gesture* sebagai media komunikasi mencerminkan sebuah budaya, dimana *gesture* dapat memiliki makna dan arti berbeda dalam budaya yang berbeda (Tariga, 2021). Sebagai contoh, *gesture* tangan menggenggam dalam budaya barat dapat

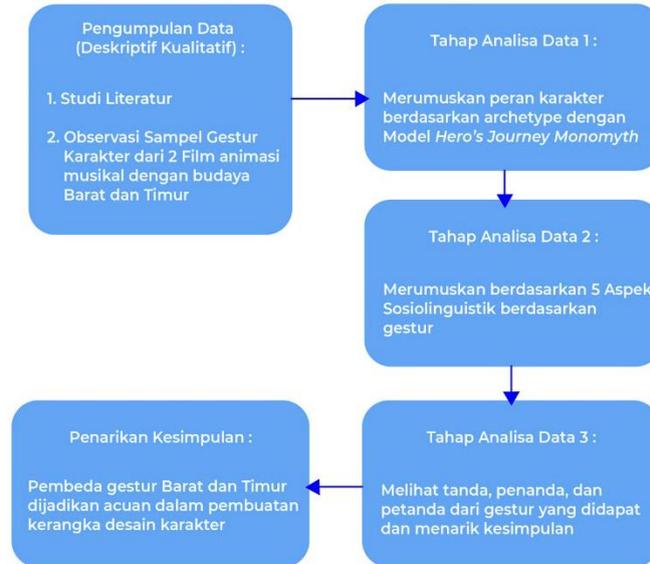
diartikan sebagai kemarahan, sedangkan dalam budaya timur diartikan sebagai tekad atau semangat. *Gesture* jari membentuk tanda “OK” dalam budaya barat berarti ‘semua OK’, sedangkan dalam budaya Jepang berarti uang dan di Indonesia dapat berarti ‘zero’.(Kendon, 1984) Oleh karena itu pengaruh bahasa akan sangat mempengaruhi perspektif dalam ranah sosiolinguistik (Pendidikan Bahasa et al., 2019)

Menurut Tariga (2021), di masa sekarang ini, proses interaksi tidak hanya melibatkan satu budaya (*intra-cultural*) tetapi orang-orang juga dapat berinteraksi dengan budaya lain (*inter-cultural*). *Gesture* akan sangat membantu ketika seseorang berbicara dengan seseorang yang tidak memiliki bahasa yang sama, namun di sisi lain akan menjadi berbahaya ketika *gesture* yang disampaikan dapat diartikan menjadi hal yang sangat berbeda karena latar belakang budaya yang berbeda (Công et al., 2014). Media animasi dalam hal ini berperan sebagai media komunikasi *inter-cultural* dengan beragam target audiens (Hilder, 2021). Adanya pengetahuan dan studi referensi yang tepat, penyampaian melalui *gesture* akan berhasil baik bagi audiens budaya lokal, budaya *mainstream* atau yang lebih umum, maupun bagi komunitas global (Nafisi, 2013). Oleh karena itu perlu adanya studi yang dapat digunakan sebagai acuan untuk membantu menentukan, bukan hanya ciri fisik tetapi juga *gesture* sebuah karakter sesuai dengan *archetype*-nya menurut perbandingan referensi budaya lokal dan budaya barat.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan *gesture* dalam konteks *intra-cultural*, yaitu dengan melakukan komparasi *gesture* barat dengan *gesture* timur (lokal), yang disesuaikan dengan *archetype* menurut struktur cerita Hero’s Journey Monomyth. Dua studi kasus yang diambil yaitu animasi musikal “Meraih Mimpi” yang mengangkat latar belakang kehidupan budaya Jawa sebagai salah satu budaya khas Indonesia, dan animasi musikal “Frozen” oleh Disney Animation Studio. Kedua animasi ini diambil karena memiliki persamaan *genre* yaitu animasi musikal yang mengangkat kisah drama keluarga, dan memiliki *archetype* karakter yang relatif sama menurut teori *Hero’s Journey Monomyth*. Pemilihan animasi musikal sendiri dikarenakan pentingnya peranan *gesture* sebagai alat untuk meningkatkan kejelasan dan menggambarkan demonstrasi sebuah komunikasi yang berhubungan dengan nyanyian. Dalam hal ini diperlukan ilmu dan kajian terkait dengan sosiolinguistik dalam proses pembedahan analisis yang melibatkan dua film animasi dari dua latar belakang yang berbeda yang kemudian dibedah menggunakan pendekatan semiotika visual oleh Ferdinand de Saussure yang melibatkan adanya penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) dari masing-masing gestur yang melekat pada *archetype* karakter.

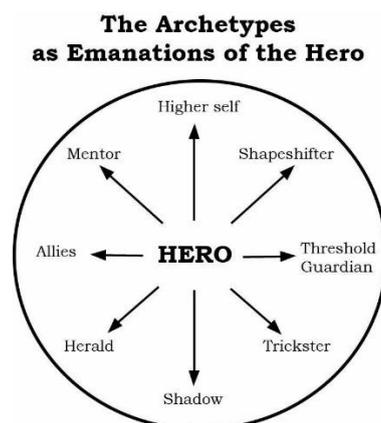
2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan observasi melalui perbandingan sample dua jenis film yang mewakili Barat dan Timur yaitu film Frozen karya Disney yang mewakili *gesture* Barat dan film “Meraih Mimpi” karya Infinite Studio yang mewakili gestur Timur. Adapun bagan alur penelitian ini tampak seperti Gambar 1.



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian
[Sumber: Penulis]

Data hasil observasi kemudian dianalisis berdasarkan teori *archetype* menurut teori *Hero's Journey Monomyth* yang termasuk dalam analisa tahap 1 yang akan mengkategorikan karakter berdasarkan peran cerita yang akan menghasilkan 5 klasifikasi *archetype* yaitu *Main Protagonist (Hero)*, *Main Antagonist (Obstacle)*, *Antagonist (Herald)*, *Tritagonist (Mentor)*, dan *Protagonist (Ally)* (Vogler, 2017) dari masing-masing film yang dikaji. Klasifikasi tersebut merupakan pembagian dimana asal usul karakter dan aspek budaya dan latar cerita yang disajikan dari dunia karakter tersebut berpengaruh terhadap pembentukan watak maupun ciri fisik karakter (Bahari, 2020). Seperti yang terlihat pada Gambar 2, ditunjukkan bahwa karakter *Hero* merupakan sumber dari munculnya beberapa klasifikasi karakter lain yang mendukung proses cerita *Hero* (Campbell, 2008)



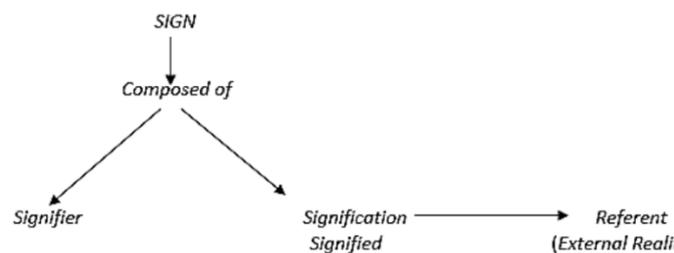
Gambar 2. Model *Archetype*
[Sumber: Joseph Campbell (2008:9)]

Setelah mendapatkan klasifikasi *archetype*, dilakukan analisa tahap 2 yaitu *archetype* yang diklasifikasikan dibedah berdasarkan *gesture* dengan analisa sociolinguistik dari

sebuah penelitian oleh Fatin Nadifa Tariga (2021) yang membedah komparasi komunikasi non verbal antara *gesture* Indonesia dan Barat. Dalam penelitian tersebut, membagi objek *gesture* ke dalam 5 bagian yaitu, *Symbolic Movements*, *Illustrative Movements*, *Emotion Revealing Movements*, *Modulation Movements*, dan *Adaptable Movements* (2013) yang akan diaplikasikan ke dalam *gesture* dari masing-masing *archetype*. Ozourcun membagi gestur menjadi lima kategori menurut raut wajah dan gerak tubuh yaitu:

1. *Symbolic movements*. Raut wajah atau gerak tubuh yang digunakan sebagai pengganti bahasa verbal, umumnya memiliki perbedaan penafsiran menurut budaya. Misalnya, *gesture* untuk mengekspresikan “*suicide*”. Orang Jepang akan berakting seperti menusukkan belati ke perut, sedangkan orang Amerika akan berakting seperti menembakkan pistol dengan salah satu tangan.
2. *Illustrative movements*. Digunakan bersamaan dengan bahasa verbal dan dimaksudkan untuk memperjelas hal yang disampaikan.
3. *Emotion revealing movements*. Umumnya berwujud ekspresi wajah yang menggambarkan emosi atau *mood*.
4. *Modulation movements*. Digunakan untuk menjaga ataupun menyesuaikan dalam pembicaraan tatap muka. Sebagai contoh, menggunakan gerakan kepala atau mata untuk memberi isyarat pada lawan bicara bahwa kita telah selesai berbicara.
5. *Adaptable movements*. Gerakan seperti menggoyangkan kaki, memiringkan kepala, ataupun mengusap hidung.

Setelah mendapatkan kesimpulan sementara dari analisa tahap 2 tersebut, dianalisis tanda (*sign*), penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) yang dihasilkan dari gestur yang tampak menggunakan analisa semiotika oleh Ferdinand de Saussure yang menghasilkan analisa akhir yaitu pemaknaan dari gestur dan melihat faktor pembeda dari kedua acuan gestur yang dianalisa. Tanda (*sign*) merupakan satuan dasar dari bahasa yang menjadi unsur dalam membentuk penanda (*signifier*) dan rancangan sebagai petanda (*signified*) (Budiman, 2011). Seperti yang terlihat pada Gambar 3, merupakan bagan yang menunjukkan bagaimana tanda (*sign*) berperan sebagai dasar pembentukan penanda (*signifier*) dan (*signified*) (Mudjiyanto & Nur, 2013)



Gambar 3. Model Semiotika Ferdinand de Saussure

[Sumber: Bambang Mudjiyanto, (2013 :77)]

Seleksi tanda yang dirumuskan pada analisa tahap 2 dijadikan acuan tanda (*sign*) yang berhubungan dengan pemberian makna dan kemungkinan adanya generalisasi makna dari komparasi *gesture* budaya Barat dan Timur. Pada hasil komparasi ini nantinya akan dijadikan acuan dalam perancangan sebuah desain karakter.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

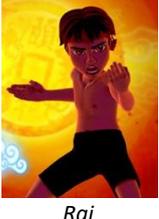
Pada tahap observasi dan pengumpulan data untuk membandingkan *gesture* antara budaya Barat dan Timur, dilakukan klasifikasi data dari masing-masing karakter berdasarkan *archetype*. Observasi ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan mengambil dua sampel film animasi musikal yaitu film Frozen dari Disney Animation yang merupakan representasi budaya Barat sedangkan pada representasi budaya Timur menggunakan film Meraih Mimpi karya studio Indonesia yang berlokasi di Batam yaitu infinite Studio, yang menempatkan cerita dengan latar tanah Jawa. Pemilihan kedua film animasi didasarkan pada tema animasi yang mengangkat tema drama musikal sebagai gaya utama penceritaan, dengan *target audience* yang sama yaitu anak-anak.

3.1 Analisa Data Tahap 1

Pada analisa data tahap 1, kesesuaian karakter diklasifikasi berdasarkan watak dan ciri fisik yang disesuaikan dengan peran penceritaan masing-masing karakter dalam kedua film animasi musikal tersebut. Pada tahap ini ditemukan empat klasifikasi karakter dengan peran *Hero*, *Obstacle*, *Mentor*, dan *Protagonist* dengan ciri fisik yang tertera pada Tabel 1.

Tabel 5. Analisa Teori *Archetype* dari Film Animasi Frozen dan Meraih Mimpi
[Sumber: Penulis]

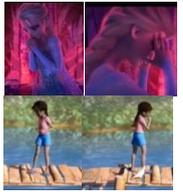
No	Klasifikasi <i>Archetype</i>	Film Animasi		Unsur Rupa Visual Karakter			
		Frozen	Meraih Mimpi	Proporsi / bentuk tubuh	Kepala	Tangan dan kaki	Watak
1	Main Protagonist (<i>Hero</i>)	 Anna & Elsa	 Danna	Pear-shaped, tetapi ramping	Proporsi dominan, bentuk memanjang, fitur wajah menonjol	Kecil, ramping, memberi kesan karakter yang bergerak aktif	Baik hati, mengutamakan orang lain dari dirinya sendiri, memiliki identitas diri yang kuat/menonjol.
2	Main Antagonist (<i>Obstacle</i>)	 Duke	 Pairot	Segitiga terbalik (proporsi bahu dan dada lebih besar, pinggul lebih ramping)	Rahang dan dagu dominan, leher pendek dan tebal, mata terkesan kecil, alis tebal	Tangan relatif panjang dan berotot, kaki pendek tetapi berotot	Memiliki ideologi atau cara pandang yang berbeda dengan karakter <i>Hero</i> , atau memiliki sejarah yang kurang menyenangkan yang kemudian memunculkan perselisihan dengan karakter <i>Hero</i> .
3	Antagonist (<i>Herald</i>)	 Hans	 Ben				Karakter netral ataupun Antagonist yang menantangya melakukan sesuatu yang tidak baik.

4	<i>Tritagonist (Mentor)</i>	 <i>Trolls</i>	 <i>Wiwien</i>	Bahu lebar dengan tubuh tegap	Bentuk relatif panjang, mata kecil, dan alis turun di bagian luar mata		Bijaksana, berpengalaman (seseorang yang pernah menjalani dan melalui), sangat mudah dikenali (ahli dalam hal yang digeluti), pelindung <i>Hero</i> , dipercaya dan dapat diandalkan.
5	<i>Protagonist (Ally)</i>	 <i>Kristoff</i>	 <i>Rai</i>	<i>Pear-shaped, ramping</i>	Kepala dominan, telinga hidung dan mulut kecil, mata relatif besar	Kecil, ramping, memberi kesan karakter yang bergerak aktif	Baik hati, selalu menjadi seseorang yang di samping <i>Hero</i> (teman petualang si <i>Hero</i> dan belajar/ bertumbuh bersama).

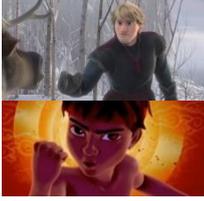
3.2 Analisa Data Tahap 2

Dari klasifikasi *archetype* pada tabel 1 tersebut, kemudian digunakan sebagai acuan untuk perumusan analisa data tahap 2 yaitu *archetype* dari masing-masing karakter dihubungkan dengan 5 jenis gestur menggunakan analisis studi sosiolinguistik yaitu *Symbolic Movements, Illustrative Movements, Emotion Revealing Movements, Modulation Movements, dan Adaptable Movements*.

Tabel 6. Tabel Klasifikasi *Archetype* dengan klasifikasi 5 Jenis *Gesture*
[Sumber: Penulis]

No	Klasifikasi <i>Archetype</i>	Jenis <i>Gesture</i>				
		<i>Symbolic Movements</i>	<i>Illustrative Movements</i>	<i>Emotion Revealing Movements</i>	<i>Modulation Movements</i>	<i>Adaptable Movements</i>
1	<i>Main Protagonist (Hero)</i> Frozen: Anna & Elsa Meraih Mimpi: Danna	 Berbeda: Barat berhadapan, Timur bersebelahan (kepala dan pipi bersentuhan)	 Ada kesamaan: Membungkuk dan merentangkan tangan	 Berbeda: Barat lebih menekankan ekspresi, Timur didukung pose mengusap air mata	-	 Menunduk, mengusap kedua talapak tangan
		 Berbeda: Barat meletakkan tangan di dagu, Timur meletakkan tangan di kening		 Berbeda: Barat dengan berkacak pinggang dan juga menggunakan atribut untuk dilempar, Timur tidak. Timur dengan kedua tangan lurus mengepal.		 Berjalan mondar-mandir, memengangi kepala.

No	Klasifikasi Archetype	Jenis Gesture				
		Symbolic Movements	Illustrative Movements	Emotion Revealing Movements	Modulation Movements	Adaptable Movements
		 <p>Ciuman pipi dan ciuman bibir</p>		 <p>Menutup mata, menengadahkan kepala dan menghirup.</p>		
2	<p><i>Main Antagonist (Obstacle)</i></p> <p>Frozen: Duke</p> <p>Meraih Mimpi: Pairot</p>	 <p>Berbeda: Barat meletakkan satu tangan, Timur meletakkan kedua tangan</p>  <p>Mengangkat jari telunjuk ke lawan bicara</p>	 <p>Ada kesamaan: Membusungkan dada, mengangkat salah satu tangan</p>	 <p>Mengangkat salah satu alis</p>	-	-
3	<p><i>Antagonist (Herald)</i></p> <p>Frozen: Hans</p> <p>Meraih Mimpi: Ben</p>	 <p>Berlutut di depan lawan bicara</p>  <p>Berbeda: Barat meletakkan tangan di dada, Timur dengan berkacak pinggang</p>	 <p>Ada kesamaan: Merentangkan dan membuka kedua tangan</p>	 <p>Berbeda: Barat lebih menekankan ekspresi, Timur didukung pose tubuh</p>  <p>Mengangkat kedua tangan dan menggeram</p>	-	-

No	Klasifikasi Archetype	Jenis Gesture				
		Symbolic Movements	Illustrative Movements	Emotion Revealing Movements	Modulation Movements	Adaptable Movements
4	Tritagonist (Mentor) Frozen: Trolls Meraih Mimpi: Wiwen, Somad	 Berbeda: Barat merangkul dari bawah kepala, Timur merangkul dari atas/belakang kepala	 Berbeda: Barat membuka kedua tangan, Timur melambaikan satu tangan	 Mengerutkan dahi (wrinkle in the head)	-	-
		 Mengacungkan jari telunjuk				
		 Mengangkat tangan				
5	Protagonist (Ally) Frozen: Kristoff Meraih Mimpi: Rai	 Menggaruk kepala dengan satu tangan	-	 Mengepalkan tangan	-	-
		 Mengangkat bahu		 Menepuk kepala dengan kedua tangan		
		 Mengangkat jari telunjuk ke lawan bicara		 Berbeda: Barat menutup mulut dengan satu atau kedua tangan, Timur memegangi perut		

Dari analisa data tahap 2 tersebut, terlihat adanya perbedaan *gesture* yang nantinya akan dianalisa dari sisi semiotika apakah memiliki kecenderungan pemaknaan yang berbeda. Dari *Symbolic Movement* terlihat adanya gestur yang terlihat beda merujuk pada aspek kesopanan dari budaya Barat dan Timur. Pada *Illustrative Movement* banyak implementasi adegan bernyanyi dan rata-rata memiliki kesamaan antara *gesture* Budaya Barat dan Timur. Untuk *Revealling Movement* dapat disimpulkan bahwa emosi dapat ditunjukkan dengan *gesture* dan/atau ekspresi yang berbeda, tergantung pada situasi dan lawan bicara karakter. Tapi tidak ditemukan klasifikasi *gesture* untuk *modulation movement*, sedangkan *Adaptable Movement* dilakukan oleh karakter *Hero (Main Protagonist)* saja.

3.3 Analisa Data Tahap 3

Pada analisa data tahap 3 merupakan pembuktian berdasarkan perbedaan pemaknaan yang dihasilkan dari klasifikasi *gesture* yang sudah mendapat penarikan kesimpulan sementara pada Analisa Data Tahap 2. Pada tahap ini menggunakan analisa semiotika Ferdinand de Saussure untuk membedah tanda (*sign*) yang ada pada *gesture* yang diambil, yang kemudian diklasifikasikan sebagai penanda visual yang tersusun berdasarkan aspek yang terlihat dan menghasilkan petanda yaitu tentang pemaknaan yang dihasilkan yang nantinya akan dibuktikan pembeda antara aspek yang dilihat tersebut. Pembedahan berdasarkan semiotika Ferdinand de Saussure ini hanya menganalisa *gesture* yang berbeda dari hasil analisa tahap 2 untuk menentukan pemaknaan yang dihasilkan memiliki kesamaan atau sebaliknya.

Tabel 7. Tabel Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure terhadap *gesture* film animasi Frozen dan Meraih Mimpi
[Sumber: Penulis]

Tanda (<i>Sign</i>)	Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)	Kesimpulan
Berpelukan	Barat (Frozen): Berhadapan, tangan saling merengkuh badan masing-masing karakter, kepala berada di bahu, mata tertutup Timur (Meraih Mimpi): Kepala dan pipi bersentuhan, tangan merengkuh leher dan bahu, mata tertutup	Petanda afeksi antara dua karakter yang memiliki hubungan dekat, mata tertutup menunjukkan kedalaman emosi antara keduanya	Terdapat kesamaan pemaknaan antara kedua karakter yang saling berpelukan
Meletakkan tangan ke dada	Barat (Frozen): Hanya meletakkan satu tangan ke area dada Timur (Meraih Mimpi): Meletakkan kedua tangan ke area dada	Menunjukkan identitas diri kepada lawan bicara, menjelaskan posisi dirinya dalam percakapan/komunikasi antara dua karakter atau lebih	Terdapat kesamaan antara pemaknaan yang menunjukkan identitas diri atau kepemilikan dalam sebuah percakapan

Berlutut di depan lawan bicara	<p>Barat (Frozen): Karakter pria berlutut dengan satu lutut di atas dan satunya lagi menopang badan di depan karakter wanita dengan meraih tangan karakter wanita</p> <p>Timur (Meraih Mimpi): Karakter pria berlutut di depan karakter wanita yang lebih tua dengan bahu dan posisi menyimpuh, karakter wanita mengikuti <i>gesture</i> pria dengan menurunkan area kepala dan bahu</p>	<p>Barat: Menunjukkan kegiatan pelamaran terhadap karakter lawan jenis</p> <p>Timur: Menunjukkan penghormatan yang dalam dari orang yang lebih muda kepada orang yang lebih tua</p>	Terdapat perbedaan antara kedua gestur budaya barat dan timur dengan penggunaan gender karakter yang sama
Merangkul dengan karakter lebih dari dua	<p>Barat (Frozen): Merangkul dari bawah kepala, dengan kepala yang sejajar dengan karakter lain</p> <p>Timur (Meraih Mimpi): Merangkul dari atas/ belakang kepala, posisi badan tidak sejajar</p>	Menunjukkan rasa kebersamaan, kesetaraan dan kedekatan dari masing-masing karakter	Terdapat kesamaan pemaknaan yang berarti kebersamaan dan kesetaraan
Meletakkan jari di area wajah	<p>Barat (Frozen): Meletakkan ibu jari dan telunjuk di dagu, badan condong ke depan, mata terbelalak dengan kedipan yang pelan</p> <p>Timur (Meraih Mimpi): Meletakkan jari telunjuk di kening dengan kedipan yang pelan</p>	Menunjukkan kegiatan berpikir, mendukung untuk memasuki fase pemecahan solusi	Terdapat kesamaan pemaknaan kegiatan berpikir untuk memecahkan solusi
Cium	<p>Barat (Frozen): Ciuman di pipi dan bibir antara dua karakter dengan gender yang berbeda</p> <p>Timur (Meraih Mimpi): Ciuman hanya di pipi antara dua karakter dengan gender yang berbeda dan saling menatap</p>	Menunjukkan afeksi yang mendalam antara lawan jenis	Terdapat kesamaan pemaknaan yaitu afeksi atau kasih sayang yang mendalam melalui adegan cium antara dua karakter dengan gender yang berbeda

Pada hasil analisa menggunakan teori semiotika Ferdinand de Saussure apabila dilihat dari tabel 3 diatas, menunjukkan bahwa ciri fisik yang terlihat tanda (*sign*) yang terlihat pada sampel *gesture* kedua film yang memiliki budaya barat dan timur memiliki penanda (*signifier*) yang berbeda, namun dari 6 petanda (*signified*) yang dihasilkan hanya 1 petanda (*signified*) yang memiliki perbedaan makna. Perbedaan makna ini menunjukkan adanya pengaruh kebiasaan dan interpretasi dari komunikasi yang berbeda dari ruang lingkup budaya barat dan timur. Sedangkan adanya kesamaan petanda (*signified*) dari perbedaan penanda (*signifier*) adalah wujud tanda (*sign*) ini bersifat *universal*, akan tetapi cara berkomunikasi melalui *gesture* yang diterapkan di kedua film tersebut berbeda. Perbedaan lokasi dan budaya memiliki pengaruh besar terhadap pemaknaan penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) yang dihasilkan meskipun memiliki tanda (*sign*) yang sama.

4. KESIMPULAN

Hasil pemaknaan yang dihasilkan melalui proses semiotika menggunakan pendekatan teori Ferdinand de Saussure berdasarkan 5 klasifikasi *Archetype* menurut teori *Hero's Journey* milik Joseph Campbell dengan sampel dua film animasi musikal dengan latar budaya yang berbeda yaitu barat dan timur ini kemudian menghasilkan kesimpulan bahwa beberapa gestur yang memiliki tanda (*sign*) yang sama pada *archetype* yang berbeda menghasilkan baik penanda (*signifier*) atau petanda (*signified*) yang berbeda tergantung dari bagaimana perancangan dan *role archetype* dengan latar belakang budaya yang disusun pada cerita tersebut.

Simpulan ini dapat dijadikan acuan pada penelitian lanjutan yaitu sebagai parameter dalam penentuan *gesture* dari *archetype* sebuah perancangan *model sheet* desain karakter untuk film animasi. Perancangan *model sheet* tersebut termasuk di dalamnya adalah pose dari *gesture* yang disesuaikan dengan penceritaan dan latar belakang budaya baik barat atau timur

DAFTAR PUSTAKA

- Bahari, E. A. (2020). *Archetype and Hero's Journey in Herman Hesse's Demian*. 1–8. <https://mediakron.bc.edu/avatar/joseph->
- Budiman, K. (2011). *Semiotika Visual : Konsep, Isu, dan Problem Ikonitas* (M. Nasrudin (ed.)). Jalasutra.
- Campbell, J. (2008). The hero with a thousand faces (Vol 17). In *books.google.com*.
- Công, V. I. Ë N., Sinh, N. G. H. Ë, & Th, H. Q C. V. À. (2014). *A Consideration of Hand Gesture in Different Cultures* [Truong Dai Hoc University]. <https://123docz.net/document/7974715-a-consideration-of-hand-gesture-in-different-cultures.htm>
- Gatricya, R. (2014). *The Archetypes of Hero and Hero ' s Journey in Five Grimm ' s Fairy Tales* [Universitas Negeri Yogyakarta].
- Haryadi, T., & Khamadi, K. (2015). Perancangan Model Wujud Visual Tokoh Pewayangan Dalam Pembentukan Identitas Dan Watak Tokoh Sebagai Acuan Desain Karakter Dalam Karya DKV. *DeKaVe*, 7(2).

- Hedgpeth, K., & Stephen, M. (2006). *Exploring Character Design*. Thomson Delmar Learning.
- Hilder, R. (2021). 27 Top Character Design Tips. <https://www.creativebloq.com/character-design/tips-5132643/2>
- Kendon, A. (1984). Did *gesture* have the happiness to escape the curse at the confusion of Babel? In *Nonverbal behavior: perspectives, applications, intercultural insights*.
- Marika Nieminen. (2017). Psychology in Character Design - Creation of a Character Design Tool. *Essay. Finland. South-Eastern Finland University*.
- Mudjiyanto, B., & Nur, E. (2013). Semiotics In Research Method of Communication [Semiotika Dalam Metode Penelitian Komunikasi]. *Pekommas*, 16(1), 73–82.
- Nafisi, J. (2013). *Gesture* and body-movement as teaching and learning tools in the classical voice lesson: A survey into current practice. In *British Journal of Music Education* (Vol. 30, Issue 3).
- Özüorçun, F. (2013). the Importance of Body Language in Intercultural Communications. *EUL Journal of Social Science*2, 4(2).
- Pendidikan Bahasa, J., Fkip, S., & Banjarmasin, U. (2019). *SOCIOLINGUISTICS: A Language Study in Sociocultural Perspectives* (F. Mu'in (ed.); Second). Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
- Puspakirana, I., & Setiawan, S. (2014). A Study of Cross-Cultural Understanding of Showing Anger in Indonesian and Australian Families. *Languange Horizon*, 2, 1–8.
- Tariga, F. N. (2021). Comparison Of Western And Indonesian Gestures In Communication: Sociolinguistics Study. *Journal of English Education and Linguistics*, Vol. 2 No.(June 2021).
- Vogler, C. (2017). Joseph Campbell Goes to the Movies: The Influence of the Hero's Journey in Film Narrative. *Journal of Genius and Eminence*, 2(Volume 2, Issue 2: Winter 2017).
- Wang, A. (2018). *An Approach To Design Visuals for Archetypes Based on*. May.