

STUDI KASUS DESAIN KARAKTER MONSTER LAUT BERDASARKAN MITOLOGI ERA RENAISSANS PADA ANIMASI *LUCA* (2021)

Nayra Asya Alifa¹, Dianing Ratri²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
corresponding author email: nayraasya@students.itb.ac.id¹

Abstrak

Mitologi adalah salah satu hal yang seringkali diangkat ke dalam animasi, baik secara terang-terangan maupun tersirat. *Luca* (2021) merupakan salah satu animasi yang mengangkat unsur mitologi yaitu makhluk mitologi monster laut dari era Renaisans ke dalam aspek cerita dan desain karakternya. Penelitian ini berfokus dalam menganalisis bagaimana unsur mitologi tersebut dituangkan ke dalam aspek desain karakter monster laut pada animasi *Luca*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjadi referensi salah satu dari banyaknya cara untuk menuangkan mitologi ke dalam karya-karya animasi mendatang. Menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan metode *manga-matrix* dari Hiroyoshi Tsukamoto, penelitian ini menganalisis unsur-unsur dari tiap matriks pada desain karakter monster laut *Luca* dan pada aspek manakah dari desain karakter tersebut dipengaruhi monster laut dari mitologi era Renaisans. Hasilnya adalah desain karakter monster laut *Luca* banyak mengadaptasi struktur morfologi monster laut dari mitologi renaisans pada matriks bentuk: sisik, sirip, ekor, kaki, dan gigi, juga pada matriks sifat. Selain mitologi, pun ditemukan bahwa desain karakter monster laut *Luca* juga mengadaptasi struktur morfologi dan sifat dari hewan-hewan laut pada kelas *Pisces*.

Kata Kunci: animasi, desain karakter, mitologi, monster laut

Abstract

Mythology is one of the things that is often brought up into animation, both explicitly and implicitly. Luca (2021) is one of the animations that brought up sea monsters of Renaissance mythology into its aspect of story and character design. This study focuses on analyzing how the mythological elements are poured into the character design aspects of the sea monster characters in Luca. The purpose of this research is to serve as reference for one of the many ways to incorporate mythology into future animation works. Using qualitative descriptive analysis and manga-matrix method from Hiroyoshi Tsukamoto, this study analyzes the elements of each matrix in Luca's sea monster character design and in which aspects of the character design are influenced by sea monsters from Renaissance mythology. As a result, Luca's sea monster character design adapts the morphological structure of sea monsters from renaissance mythology on the form matrix: scales, fins, legs, and teeth, also on the personality matrix. Other than mythology, it was also found that Luca's sea monster character design also adapted the morphological structure and behavior of sea animals in the Pisces class.

Keywords: animation, character design, mythology, sea monsters

1. PENDAHULUAN

Animasi merupakan media narasi visual yang lumrah dijumpai hingga saat ini. Walaupun rata-rata animasi menggunakan cerita fiksi, seringkali cerita untuk animasi mengangkat berbagai macam hal yang memang sudah eksis di dunia ini, mulai dari isu sosial dan lingkungan, sampai ke kisah dongeng dan cerita rakyat. Selain keempat hal yang telah disebutkan sebelumnya, masih banyak lagi hal lain yang sering diadaptasi ke dalam bentuk animasi. Mitologi menjadi salah satu hal yang seringkali diangkat ke dalam cerita animasi, baik secara terang-terangan sebagai tema utama dari sebuah cerita, maupun secara halus—menjadi detail-detail tambahan. Adapun mitologi merupakan ilmu yang mempelajari kumpulan mitos dalam bermacam-macam kebudayaan atau agama dari seluruh dunia yang asal-usulnya tidak diketahui (Sherman, 2003). Beberapa judul animasi yang mengangkat unsur mitologi, di antaranya adalah *Hercules* (1997) dari Disney yang menghadirkan tokoh dewa-dewi dan makhluk mitologi Yunani; *Mulan* (1998) dari Disney yang menggunakan roh leluhur dari mitologi China sebagai tokoh *cameo*; *The Secret of Kells* (2009) dari Cartoon Saloon yang mengangkat cerita berdasarkan mitologi Irlandia *Tuatha Dé Danann*; *Kubo and the Two Strings* (2016) dari Studio Laika yang merepresentasikan Dewa Bulan dari mitologi Jepang *Tsukuyomi*; dan masih banyak judul animasi lain yang memasukkan unsur-unsur dari mitologi (Emerson, 2019).

Salah satu karya animasi terkini yang memasukkan unsur mitologi ke dalamnya adalah *Luca* (2021). *Luca* merupakan sebuah film animasi bergenre fantasi karya Enrico Casarosa yang diproduksi oleh Pixar. Cerita pada animasi *Luca* mengambil tema *coming-of-age* yang berlatar tempat di Portorosso, sebuah kota fiksi di Riviera Italia. Tokoh utama dari animasi *Luca*, *Luca Paguro*, merupakan seorang monster laut berumur 13 tahun yang tinggal di bawah laut bersama keluarga dan monster laut lainnya, namun sangat penasaran dan ingin merasakan kehidupan di atas permukaan laut tempat para manusia berada. Hingga ia bertemu dengan Alberto, juga seorang monster laut, yang kemudian menariknya berpetualang ke dunia manusia di atas permukaan laut.

Desain karakter monster laut dalam animasi *Luca* memiliki dua tampilan yang berbeda, atau dalam kata lain memiliki wujud yang dapat bertransformasi. Pada saat tubuh monster laut tersebut berada di luar air, wujudnya akan berbentuk layaknya manusia biasa. Namun, pada saat tubuh monster laut tersebut mengalami kontak dengan air, wujudnya akan berubah menjadi wujud monster laut yang sebenarnya—berwarna biru-hijau, berkesan licin dan lembap, serta memiliki sisik, sirip, dan ekor dengan bentuk yang khas. Desain karakter dari monster laut pada animasi *Luca* inilah yang banyak diadaptasi dari sosok-sosok monster laut dalam mitologi era renaissance. Sosok-sosok tersebut dapat dijumpai pada gambar-gambar peta kuno, karya-karya seni—pahatan, patung, dan lukisan—abad pertengahan dan renaissance, juga kerajinan tangan tradisional. Selain mitologi era renaissance, desain karakter monster laut pada animasi *Luca* juga mengadaptasi struktur morfologi hewan laut yang ada, serta mengambil inspirasi dari monster laut pada karya seni cetak Jepang (Casarosa & Strijleva, 2021).

Sebelumnya telah terdapat banyak penelitian yang membahas tentang mitologi, mitologi dalam animasi, serta desain karakter dalam animasi. Namun, belum terdapat penelitian yang membahas tentang desain karakter monster laut pada animasi *Luca* yang didasari oleh monster laut dalam mitologi era renaissance. Karena itulah, penelitian ini akan berfokus untuk mengkaji desain karakter monster laut pada animasi *Luca*, serta aspek-aspek pada desain karakter tersebut yang merupakan hasil adaptasi dari wujud monster laut dalam mitologi. Penulis akan membedah struktur morfologi dari ilustrasi monster-monster laut yang terdapat dalam peta, buku, dan karya seni abad pertengahan kemudian membandingkannya dengan struktur morfologi dari desain karakter monster laut pada animasi *Luca*, serta menganalisis hibridisasinya. Selain itu, penulis juga akan menggunakan metode *manga-matrix* dari Hiroyoshi Tsukamoto untuk menganalisis bentuk, kostum/warna, dan sifat dari desain karakter monster laut pada animasi *Luca*. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan penjelasan dan pemahaman lebih lanjut mengenai desain karakter monster laut pada animasi *Luca* serta implementasi unsur mitologi abad pertengahan di dalamnya.

2. METODE PENELITIAN

Penulis akan menggunakan ilustrasi-ilustrasi monster laut pada peta kuno *Carta marina et descriptio septentrionalium terrarum (Marine map and description of the Northern Islands, 1539)* karya Olaus Magnus sebagai acuan utama dalam membedah struktur morfologi monster laut berdasarkan mitologi era renaissance. Hal ini dikarenakan *Carta marina* memang merupakan salah satu acuan yang digunakan oleh Deanna Marsigliese, pengarah seni karakter *Luca*, dalam mendesain karakter monster laut pada animasi *Luca* (Brown, 2021). Selain *Carta marina*, sumber lain yang akan digunakan adalah karya-karya kartografi abad pertengahan dan renaissance lain yang diperoleh dari penelitian berjudul *Sea Monsters on Medieval and Renaissance Maps* (2013) oleh Chet Van Duzer.

Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dari sumber-sumber yang digunakan akan diperoleh data struktur morfologi dan karakteristik dari monster-monster laut versi mitologi era renaissance dan juga hewan pisces. Data tersebut kemudian akan dibandingkan dengan struktur morfologi dan karakteristik dari desain karakter monster laut *Luca*. Dalam hal ini, desain karakter monster laut yang akan dianalisis adalah desain karakter *Luca*, Alberto, serta anggota-anggota keluarga *Luca*. Setelah itu, menggunakan metode *manga-matrix*, penulis akan menganalisis implementasi struktur morfologi dan karakteristik dari monster-monster laut versi mitologi era renaissance pada tiap matriks dari desain karakter monster laut *Luca*.

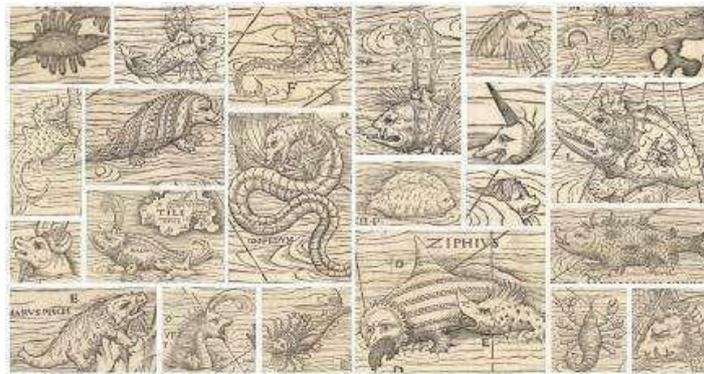
Adapun metode *manga-matrix* merupakan salah satu metode analisis visual yang digagas oleh Hiroyoshi Tsukamoto dalam buku *Manga-Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System* (2006). Menurut Tsukamoto, terdapat tiga variabel pembentuk dalam mendesain suatu karakter, yaitu *form matrix*, *costume matrix*, dan *personality matrix*. *Form matrix* mengacu pada struktur dan bentuk tubuh karakter, *costume matrix* mengacu pada pakaian dan properti yang dibawa oleh karakter, sedangkan *personality matrix* mengacu pada kepribadian dari karakter tersebut (Andelina, 2020). Selain menggunakan struktur morfologi dari monster laut

versi mitologi era renaissance, penulis juga akan membandingkan desain karakter monster laut *Luca* dengan karakteristik morfologi hingga tingkah laku (sifat dan gerakan) dari hewan-hewan kelas *Pisces*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Monster Laut dari Mitologi Era Renaissance

Perwujudan monster laut versi mitologi dapat ditemukan pada peta era renaissance *Carta marina et descriptio septentrionalium terrarum* (selanjutnya dirujuk sebagai *Carta marina*) karya Olaus Magnus. *Carta marina* merupakan sebuah peta Eropa Utara yang dicetak menggunakan metode *wood-cut printing* pada tahun 1539 di Venesia, Italia. Pada peta tersebut, terdapat puluhan ilustrasi monster laut yang tersebar di penjuru Laut Norwegia. Ilustrasi-ilustrasi ini digambarkan Magnus berdasarkan cerita yang tersebar mulut-ke-mulut dari kalangan pelaut Eropa Utara, juga berdasarkan ilustrasi monster laut yang terdapat pada karya kartografi atau literatur terdahulu. Monster-monster laut ini pun tidak sepenuhnya tidak nyata, tetapi juga banyak dipengaruhi oleh keberadaan hewan laut sungguhan. Ilustrasi-ilustrasi monster laut ini digambarkan sebagai tanda dari bahaya-bahaya yang terdapat di laut. Selain itu, ilustrasi-ilustrasi tersebut juga memiliki fungsi dekoratif untuk memperindah peta.

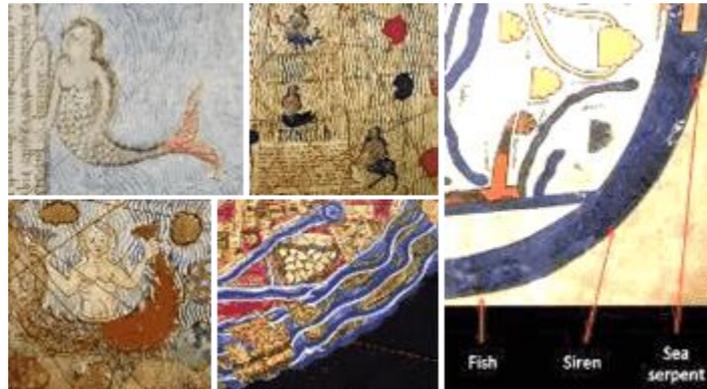


Gambar 1. Kolase Monster Laut dari *Carta marina*
[Sumber: Alvin n.d.]

Sandmo (2020) mengklasifikasikan monster-monster laut yang terdapat pada peta *Carta marina* ke dalam tiga kelompok, sebagai berikut:

- a) Kelompok *northern monsters*, yaitu monster laut yang sosoknya berasal dari hewan laut sungguhan yang hidup di Eropa Utara, namun penggambarannya tidak akurat secara ilmiah sehingga terlihat seperti monster. Salah satu contoh dari *northern monsters* pada peta *Carta marina* adalah ilustrasi 'monster' walrus.
- b) Kelompok *classical monsters*, yaitu monster laut yang sosoknya berasal dari monster-monster sejarah alam klasik, berasal dari literatur-literatur karya sejarawan Eropa Utara. Contoh dari *classical monsters* pada peta *Carta marina* di antaranya adalah *xiphias*, *sputers*, *sea-serpent*, dan sebagainya.
- c) Kelompok *monstrous pig*, yaitu makhluk berkepala babi, berkaki naga, dan berekor ikan yang merupakan salah satu jejak visual dari adanya pengaruh agama Kristen pada era renaissance dalam peta *Carta marina*. Beberapa karakteristik yang terlihat dari ilustrasi monster-monster laut pada *Carta marina* di antaranya berupa sisik, sirip,

ekor, tanduk, gigi tajam, juga kebanyakan digambarkan sedang berlaku agresif—sedang memangsa, juga menyerang kapal-kapal pelaut.

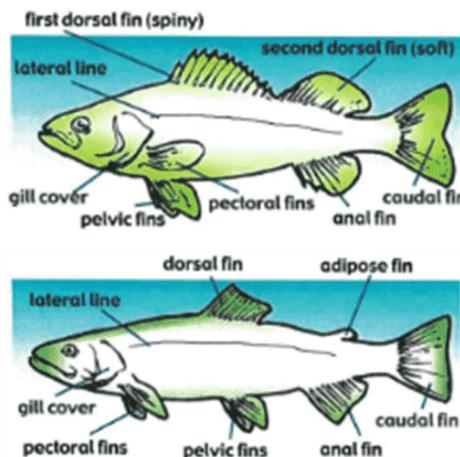


Gambar 2. Kolase Makhluk Mitologi Siren
[Sumber: *Sea Monsters on Medieval and Renaissance Maps*]

Terdapat juga makhluk mitologi *siren* pada karya-karya kartografi abad pertengahan dan renaissance. Dalam mitologi Yunani, *siren* merupakan makhluk dengan tubuh bagian atas layaknya manusia namun memiliki tubuh bagian bawah seperti hewan (ikan atau burung). *Siren* dianggap sebagai makhluk yang berbahaya karena sering mencelakai para pelaut.

3.2. Karakteristik Hewan Kelas Pisces

Selain monster laut dari mitologi abad pertengahan, desain karakter monster laut pada animasi *Luca* juga banyak mengadopsi karakteristik-karakteristik morfologi dan tingkah laku dari hewan-hewan kelas *Pisces* (Ferdyan, et al. 2020). tepatnya pada superkelas *Osteichthyes*. Superkelas *Osteichthyes* dipilih dari morfologi yang dimiliki oleh kelas tersebut yang merupakan kelompok ikan bertulang (*bony fishes*). Struktur morfologi *Osteichthyes* terbagi ke dalam tiga bagian, yaitu kepala, badan, dan ekor.



Gambar 3. Struktur Morfologi *Osteichthyes*
[Sumber: *All About Fish*]

Berdasarkan informasi yang terdapat pada *website* SeaWorld, ikan bertulang memiliki karakteristik yang berbeda-beda berdasarkan habitatnya. Di antaranya, terdapat ikan terumbu karang (*coral reefs fishes*) yang tinggal di terumbu karang, selalu berdiam diri di bawah laut, dan hidup secara berkelompok. Ikan-ikan terumbu karang memiliki warna-warna yang cerah sebagai bentuk adaptasi kamuflase menyesuaikan dengan tempat tinggalnya. Contoh dari ikan terumbu karang adalah ikan badut (*Amphiprioninae*). Selain itu, terdapat ikan perairan terbuka (*open ocean fishes*) yang hidup di zona perairan *pelagic*, memiliki mobilitas yang tinggi, serta aktif berburu sebagai predator. Contoh dari ikan perairan terbuka adalah ikan tuna sirip kuning (*Thunnus albacares*). Terdapat juga ikan laut dalam (*deep sea fishes*) yang tinggal di bawah perairan laut dalam, memiliki warna gelap, dan beberapa memiliki adaptasi untuk mendukung kehidupan di laut dalam—mata yang besar, kulit transparan, organ spesial tertentu, dan sebagainya. Contoh dari ikan laut dalam adalah *anglerfish* (*Lophiiformes*).

3.3. Analisis Manga-Matrix Desain Karakter Monster Laut Luca

Penulis menganalisis sebanyak enam karakter monster laut dari banyak karakter monster laut yang terdapat pada animasi *Luca*. Enam karakter ini dipilih berdasarkan perbedaan pada struktur morfologinya. Karakter-karakter ini terdiri atas dua karakter utama, *Luca* dan Alberto, disertai empat karakter pendukung—*Daniela*, Lorenzo, *Grandma Paguro*, dan *Uncle Ugo*. Keenam karakter tersebut dikelompokkan lagi berdasarkan kemiripan pada struktur morfologinya. Kemudian, karakter-karakter tersebut dibedah berdasarkan matriksnya menggunakan metode *manga-matrix*. Setelah itu, barulah dianalisis dari manakah sumber implementasi/inspirasi/adaptasi setiap matriks dari masing-masing karakter.

3.3.1. Luca dan Lorenzo



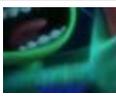
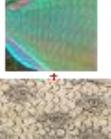
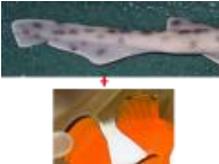
Gambar 4. *Luca* (kiri) dan Lorenzo (kanan)
[Sumber: disney.fandom.com]

Luca merupakan karakter utama dari animasi *Luca*. *Luca* adalah seorang anak monster laut yang penuh dengan rasa ingin tahu. *Luca* memiliki sisik berwarna biru-hijau di sekujur tubuhnya, dengan sirip berwarna biru keunguan. *Luca* memiliki mata yang besar dengan pupil berwarna oranye. Sementara, *Lorenzo* merupakan ayah dari *Luca*. *Lorenzo* memiliki perawakan yang lebih besar dan lebih tua daripada *Luca*, dengan sisik berwarna hijau di sekujur tubuhnya dan sirip berwarna hijau tua, dilengkapi dengan kumis lebar

yang menutupi mulutnya. Kedua karakter ini memiliki persamaan pada warna pupil mata, bentuk ekor, dan bentuk sirip.

Dalam buku *The Art of Luca* (2021), Marsigliese menyatakan bahwa desain karakter monster laut *Luca* terinspirasi dari ikan-ikan terumbu karang (*reef fishes*) yang memiliki bentuk membulat, lembut, serta garis-garis yang bersifat dinamis.

Tabel 1. Analisis Manga-Matrix Karakter Monster Laut *Luca*-Lorenzo
[Sumber: Dokumen Penulis]

No	Matriks	Luca	Lorenzo	Referensi
1.	Bentuk Kepala			
	Mata			
	Gigi			
	Kulit			
	Sirip			
	Tangan & Kaki			
	Ekor			
2.	Kostum			Celana pendek berbahan dari anyaman rumput laut.
3.	Sifat	Tinggal secara berkelompok di rumah-rumah terumbu karang, herbivora, beraktivitas sehari-hari di terumbu karang dan padang rumput laut, takut pada manusia. Secara kepribadian, Luca bersifat layaknya anak-anak yang penuh rasa ingin tahu, sementara Lorenzo memiliki sifat layaknya bapak-bapak.		

Dari tabel analisis di atas, didapatkan bahwa matriks bentuk pada desain karakter monster laut *Luca* dan *Lorenzo* merupakan hasil kombinasi dari struktur morfologi *classical* monster laut pada mitologi dengan struktur morfologi hewan kelas *Pisces*. Ciri monster laut tersebut dapat terlihat pada bentuk gigi, sisik, tangan, dan kaki dari *Luca* dan *Lorenzo*. Sementara, ciri hewan kelas *Pisces* terdapat pada bentuk kepala, mata, warna, sirip, dan ekor dari *Luca* dan *Lorenzo*. Sifat hewan kelas *Pisces* dari kelompok ikan terumbu karang (*coral reef fishes*) juga tercermin pada matriks sifat *Luca* dan *Lorenzo*. Namun, matriks sifat tersebut juga dikombinasikan dengan kepribadian layaknya manusia. Sedangkan, matriks kostum *Luca* dan *Lorenzo* menggunakan pakaian dengan bentuk seperti pakaian manusia, namun terbuat dari rumput laut.

3.3.2. Daniela dan Grandma Paguro

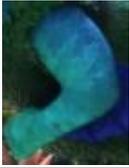
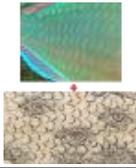


Gambar 5. Daniela (kanan) dan Grandma Paguro (kiri)
[Sumber: disney.fandom.com]

Daniela merupakan ibu dari *Luca*. *Daniela* memiliki perawakan sebagaimana wanita paruh baya, dengan sisik berwarna biru-kehijauan di sekujur tubuhnya dan sirip telinga, lengan, dan ekor berwarna biru keunguan. Adapun *Grandma Paguro* merupakan ibu dari *Daniela* serta nenek dari *Luca*. *Grandma* memiliki badan gempal dengan pipi yang tembam, dilapisi sisik berwarna ungu di sekujur tubuhnya dan sirip telinga, lengan, dan ekor yang berwarna sama.

Tabel 2. Analisis Manga-Matrix Karakter Monster Laut *Daniela-Grandma Paguro*
[Sumber: Dokumen Penulis]

No	Matriks	Daniela	Grandma Paguro	Referensi
1.	Kepala			
	Mata			
	Gigi			

No	Matriks	Daniela	Grandma Paguro	Referensi
	Kulit			
	Sirip			
	Tangan & Kaki			
	Ekor			
2.	Kostum			Gaun berbahan dari anyaman rumput laut. <i>Grandma</i> juga mengenakan bandana yang berbahan sama.
3.	Sifat	Tinggal secara berkelompok di rumah-rumah terumbu karang, herbivora, aktivitas sehari-hari di terumbu karang dan padang rumput laut. Daniela memiliki sifat yang lebih tegas dan galak sebagai ibu, sementara <i>Grandma</i> bersifat santai.		

Dari tabel analisis di atas, didapatkan bahwa matriks bentuk pada desain karakter monster laut *Daniela* dan *Grandma Paguro* juga merupakan hasil kombinasi dari struktur morfologi monster laut pada mitologi dengan struktur morfologi hewan kelas *Pisces*. Sama seperti karakter sebelumnya, ciri monster laut dapat terlihat pada bentuk gigi, sisik, tangan, dan kaki dari *Daniela* dan *Grandma Paguro*, namun ditambah juga dengan bentuk kepala dan ekor. Ciri hewan kelas *Pisces* terdapat pada matriks bentuk juga sama seperti karakter sebelumnya, tetapi *Daniela* dan *Grandma Paguro* memiliki bentuk sirip yang lebih berduri layaknya sirip ikan singa (*Pterois*). Pada matriks kostum, *Daniela* dan *Grandma Paguro* juga menggunakan pakaian layaknya pakaian manusia yang berbahan rumput laut. Adapun matriks sifat *Daniela* dan *Grandma Paguro* juga mengambil sifat dari ikan terumbu karang yang dikombinasikan dengan kepribadian layaknya manusia.

3.3.3. Alberto

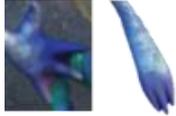
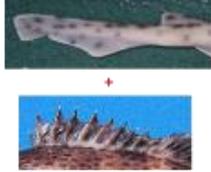


Gambar 6. Alberto
[Sumber: disney.fandom.com]

Alberto merupakan teman baru *Luca*, seorang anak monster laut yang senang berpetualang dan cenderung serampangan. *Alberto* memiliki sisik berwarna biru yang melapisi sekujur tubuhnya, dengan sirip berwarna ungu pada telinga, lengan, ekor, dan kakinya. Pada *The Art of Luca* (2021), Marsigliese menyebutkan bahwa desain karakter monster laut *Alberto* lebih mengambil karakteristik dari ikan laut di perairan terbuka (*open ocean fishes*), seperti ikan todak dan ikan tuna.

Tabel 3. Analisis Manga-Matrix Karakter Monster Laut Alberto
[Sumber: Dokumen Penulis]

No	Matriks	Alberto	Referensi
1.	Bentuk Kepala		
	Mata		
	Gigi		
	Kulit		
	Sirip		

No	Matriks	Alberto	Referensi
	Tangan & Kaki Ekor		 
2.	Kostum		Kaus tanpa lengan berwarna kuning dan celana pendek berwarna merah <i>ochre</i> , serta tali tambang sebagai ikat pinggang
3.	Sifat	Energik dan impulsif, suka berpetualang dan mengoleksi barang. Bergerak dengan lincah dan cepat. Tinggal sebagai manusia di pulau tak berpenghuni di daratan, dan sewaktu-waktu kembali ke lautan untuk berpetualang.	

Dari tabel analisis di atas, didapatkan bahwa matriks bentuk pada desain karakter monster laut Alberto lagi-lagi merupakan hasil kombinasi dari struktur morfologi monster laut pada mitologi dengan struktur morfologi hewan kelas *Pisces*. Sama seperti *Luca* dan *Lorenzo*, ciri monster laut tersebut dapat terlihat pada bentuk gigi, sisik, tangan, dan kaki *Alberto*. Ciri hewan kelas *Pisces* terdapat pada matriks bentuk juga sama seperti *Luca* dan *Lorenzo*. Namun, *Alberto* memiliki sirip yang berbentuk lebih tajam, diambil dari karakteristik ikan laut terbuka. Hal ini membuat desain karakter monster laut *Alberto* terlihat lebih impulsif dibanding dengan *Luca*. Pada matriks kostum, *Alberto* mengenakan pakaian manusia biasa karena ia memang tinggal di atas daratan dan menyamar sebagai manusia. Sedangkan, matriks sifat *Alberto* mengambil sifat dari ikan laut terbuka yang aktif berenang dan memangsa.

3.3.4. Uncle Ugo

Uncle Ugo merupakan paman dari *Luca* yang tinggal di perairan laut dalam (*deep sea ocean*). *Uncle Ugo* memiliki tubuh gempal dengan badan yang transparan sehingga organ-organ dalamnya terlihat. Ia juga lampu yang memancarkan cahaya berwarna *cyan* di atas kepalanya, juga mulut lebar yang dipenuhi gigi tajam dan tidak beraturan. Pada telinga, lengan, dan ekornya terdapat sirip yang memiliki bentuk bergelombang.



Gambar 6. Uncle Ugo
[Sumber: disney.fandom.com]

Berikut adalah analisis manga-matrix karakter *Uncle Ugo* merupakan paman dari *Luca*:

Tabel 4. Analisis Manga-Matrix Karakter Monster Laut *Uncle Ugo*
[Sumber: Dokumen Penulis]

No	Matriks	Uncle Ugo	Referensi
1.	Bentuk Kepala		
	Mata		
	Gigi		
	Kulit		
	Sirip		
	Tangan & Kaki		
	Ekor		

No	Matriks	Uncle Ugo	Referensi
2.	Kostum		Celana pendek berbahan dari anyaman rumput laut.
3.	Sifat		Tinggal di bawah laut dalam yang gelap dan terasing. Bergerak dengan lambat dan memiliki kepribadian yang unik dan aneh.

Dari tabel analisis di atas, didapatkan bahwa matriks bentuk pada desain karakter *Uncle Ugo* juga merupakan hasil kombinasi dari struktur morfologi monster laut pada mitologi dengan struktur morfologi hewan kelas *Pisces*. Namun, berbeda dari karakter-karakter sebelumnya, ciri monster laut hanya terdapat pada sisik, tangan, dan kaki *Uncle Ugo*. Sisanya mengambil bentuk dari hewan kelas *Pisces*, terutama dari kelompok ikan laut dalam (*deep sea fishes*). Hal ini dapat terlihat pada lampu yang terdapat pada kepala *Uncle Ugo*, diambil dari organ *esca* pada ikan *anglerfish*. Selain itu, kulit *Uncle Ugo* yang transparan terinspirasi dari ikan *barreleye* yang memiliki kepala transparan sehingga organ dalamnya terlihat. Pada matriks kostum, *Uncle Ugo* menggunakan pakaian yang sama dengan *Luca* dan *Lorenzo*. Sementara, matriks sifat dari *Uncle Ugo* yang berkepribadian aneh menerjemahkan karakteristik ikan laut dalam yang hidup di tempat yang begitu dalam, jauh dari ikan-ikan lainnya sehingga memiliki sifat yang berbeda jauh dengan ikan yang habitatnya dekat dengan permukaan.

4. KESIMPULAN

Desain karakter monster laut pada animasi *Luca* merupakan hasil adaptasi dari sosok monster laut yang berasal dari mitologi pada karya-karya kartografi era renaissance. Hasil adaptasi tersebut paling terlihat pada matriks bentuk dari desain karakter monster laut *Luca*, yang mana bentuk bagian-bagian tubuh dari desain karakter monster laut *Luca* banyak mengambil karakteristik morfologi dari monster laut pada peta-peta renaissance. Bagian-bagian tubuh yang dimaksud di antaranya adalah kepala, gigi, sisik, tangan, kaki, dan ekor. Bentuk dari karakteristik morfologi monster laut tersebut digunakan untuk memberi kesan agresif dan menyeramkan untuk mendukung posisi monster laut pada *Luca* sebagai sosok yang ditakuti oleh orang-orang di kota Portorosso. Karakteristik morfologi dari monster laut juga digunakan untuk memberi kesan tua, seperti yang bisa dilihat pada karakter *Grandma Paguro* dimana ia memiliki bentuk ekor sangat panjang dan berliuk-liuk yang diambil dari monster laut klasik *sea serpent*. Selain monster laut, karakteristik morfologi dari hewan-hewan kelas *Pisces* juga turut diimplementasikan ke dalam matriks bentuk dari desain karakter monster laut *Luca*. Karakteristik hewan kelas *Pisces* pada desain karakter monster laut *Luca* yang paling menonjol adalah pada warna sisik, bentuk kepala, dan bentuk sirip serta ekornya. Hal ini dilakukan untuk memberi identitas lebih lanjut ke dalam karakter, dalam hal ini mempertegas adanya perbedaan jenis-jenis monster laut yang ada pada *Luca* berdasarkan habitatnya. Karakteristik morfologi dari hewan kelas *Pisces* juga digunakan untuk memberi kesan familiaritas pada desain karakter, sehingga karakter terlihat lebih menarik bagi audiens.

Adapun matriks kostum dari desain karakter monster laut *Luca* berbentuk layaknya pakaian manusia (celana untuk monster laut laki-laki dan gaun untuk monster laut perempuan) yang terbuat dari bahan rumput laut. Hal ini digunakan untuk memberi kesan familiaritas. Sedangkan, bahan rumput laut dipilih supaya visual dari kostum tersebut lebih terasosiasikan pada laut, dimana rumput laut merupakan tempat tinggal dari ikan-ikan laut. Namun, terdapat pengecualian pada desain karakter monster laut Alberto yang menggunakan pakaian layaknya manusia biasa untuk mendukung kehidupannya sebagai manusia di daratan. Tidak terdapat karakteristik monster laut dari mitologi era renaissance yang diaplikasikan pada matriks kostum desain karakter monster laut *Luca*.

Karakteristik monster laut dari mitologi era renaissance juga dapat terlihat pada matriks sifat dari desain karakter monster laut *Luca*, dimana karakter monster laut pada animasi *Luca* dianggap sebagai sosok yang membahayakan dan agresif terhadap para pelaut sehingga mereka ditakuti oleh penduduk kota Portorosso. Meski begitu, sifat-sifat monster laut tersebut hanya dijumpai pada pandangan stereotipe dari penduduk kota Portorosso. Sifat asli dari karakter-karakter monster laut *Luca* lebih banyak mengambil karakteristik tingkah laku dari hewan kelas *Pisces*. Hal ini membuat desain karakter monster laut *Luca* berkesan lebih hidup, juga menunjukkan bahwa sebenarnya monster laut pada *Luca* tidak berbahaya dan justru memiliki ketakutan terhadap manusia, seperti sebaliknya manusia yang memiliki ketakutan terhadap monster laut. Sifat ini juga dikombinasikan dengan sifat layaknya manusia—bekerja, memiliki posisi-posisi dalam keluarga—untuk membuat desain karakter lebih *relatable* dan menarik bagi audiens.

DAFTAR PUSTAKA

- Andelina, I. R. 2020. Kajian Desain Karakter Persona 4 Berdasarkan Pendekatan Archetype dan Manga Matrix. *Jurnal Narada*, 7, 61–74.
[Diakses pada 24 Maret 2022]
- Alvin. n.d. *Carta Marina et descriptio septemtrionalium terrarum: ac mirabilium rerum in eis contentarum diligentissime elaborata anno dni [domini] 1539*. [Online] URL: <https://www.alvin-portal.org/alvin/imageViewer.jsf?dsId=ATTACHMENT-0001&pid=alvin-record%3A88495&dswid=-3683>
[Diakses pada 24 Maret 2022]
- Brown, T. 2021. How ‘*Luca’s*’ sea monsters were brought to life. *Los Angeles Times*. [Online] URL: <https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2021-06-18/pixar-Luca-sea-monsters-design-transformation-enrico-casarosa>
[Diakses pada 24 Maret 2022]
- Bugas Jr, P. E., Copeland, J. R., & Murphy, B. 2019. Ichthyology. *Virginia Master Naturalist Basic Training Course*, 465–312. [Online] URL: www.ext.vt.edu
[Diakses pada 8 April 2022]
- Casarosa, E., & Strijleva, D. 2021. *The Art of Luca*. Chronicle Books LLC. [Online] URL: <https://disney-studios-awards.s3.amazonaws.com/Luca/books/flipH45pEt23wR/index.html>
[Diakses pada 3 Maret 2022]

- Emerson, D. L. 2019. Mythology in Children's Animation. *Mythlore*, Vol.38, No. 1(135, Special Issue: Mythopoeic Children's Literature), 259–266. [Online] URL: https://www.jstor.org/stable/26809403?read-now=1&seq=1#page_scan_tab_contents
[Diakses pada 3 Maret 2022]
- Ferdyan, Rhavy, Abdul Razak, Ramadhan Sumarmin, and Zulyusri Zulyusri. 2020. "Analisis Relevansi Materi Superkelas Pisces dalam Aspek Penerapan Ilmu Taksonomi Hewan di Sekolah." *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 442-453.
- Sandmo, E. 2020. Dwellers of the waves: Sea monsters, classical history, and religion in Olaus Magnus's Carta Marina. *Norwegian Journal of Geography*, 74(4), 237–249. <https://doi.org/10.1080/00291951.2020.1810114>
[Diakses pada 4 Maret 2022]
- SeaWorld Parks & Entertainment. 2022. *All About Bony Fishes*. [Online] URL: <https://seaworld.org/animals/all-about/bony-fish>
[Diakses pada 11 Mei 2022]
- Van Duzer, C. 2013. *Sea Monsters on Medieval & Renaissance Maps*. Library of Congress. [Online] URL: <https://www.loc.gov/item/webcast-6160>
[Diakses pada 24 Maret 2022]