

# PENGGUNAAN SEMIOTIKA DALAM FILM ANIMASI “SINGA DAN TIKUS” YANG DITUJUKAN UNTUK ANAK-ANAK

Gede Lingga Ananta Kusuma Putra<sup>1</sup>, I Made Hendra Mahajaya Pramayasa<sup>2</sup>,  
Gede Pasek Putra Adnyana Yasa<sup>3</sup>

Animasi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kec. Denpasar Timur, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

Email : linkananta14@gmail.com<sup>1</sup>, hendramahajaya@isi-dps.ac.id<sup>2</sup>, pasekputra99@gmail.com<sup>3</sup>

## Abstrak

Animasi kini fleksibel karena animasi disesuaikan dengan kemajuan teknologi yang ada. Animasi merupakan media yang dapat dilihat dimana saja saat ini, tentunya hal ini juga terkait dengan kemajuan teknologi yang membuat animasi semakin mudah untuk dinikmati kapanpun dan dimanapun. Untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam animasi diterapkan nilai semiotika didalamnya, selain dari cerita dan suara (dubbing), visual karakter juga perlu memperhatikan kesesuaian dari alur cerita dan suasana tiap adegannya. Semua unsur tersebut harus disesuaikan dengan cerita dan target audiens yang dituju, agar pesan dan informasi yang disampaikan dapat tersampaikan tepat sasaran. Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode penelitian kualitatif, dimana permasalahan dikaji secara induktif, yaitu dengan menelaah karakteristik setiap bagian yang terkandung dalam animasi, dan memperoleh pengetahuan dan kesimpulan aplikatif dari animasi tersebut. Untuk mengetahui pemaknaan elemen visual yang ada di dalam animasi Singa dan Tikus, dilakukan dengan konsep semiotika Sander Pierce, yaitu dari segi, icon, index dan simbol. Icon terletak Dalam animasi tersebut, tiap karakter menggunakan ciri dari binatang yang digambarkan. Indeks terlihat dari ekspresi di setiap karakter, dan dalam gambar ekspresi karakter tikus menandakan karakter tersebut sedang bersedih. Simbol dalam animasi terletak pada Lubang tembok, dengan potongan garis lengkung tersebut merupakan tanda tempat tinggal dari karakter Tikus. Dengan pendekatan semiotika penelitian mampu memahami makna yang ada didalam animasi Singa dan Tikus. Tampilan yang menarik, dengan pemaknaan tanda yang sederhana diharapkan mampu untuk penyampaian pesan kepada target yang dituju khususnya pada anak.

*Kata Kunci : Animasi, Semiotika, Anak*

## Abstract

*Animation is now flexible because animation is adapted to existing technological advances. Animation is a medium that can be seen anywhere at this time, of course this is also related to technological advances that make animation easier to enjoy anytime and anywhere. To convey messages and information in animation, semiotic values are applied in it, apart from the story and sound (dubbing), visual characters also need to pay attention to the suitability of the storyline and the atmosphere of each scene. All of these elements must be adapted to the intended story and target audience, so that the message and information conveyed can be conveyed on target. The method used in this paper is a qualitative research method, in which the problem is studied inductively, namely by examining the characteristics of each part contained in the animation, and obtaining applicable knowledge and conclusions from the animation. To find out the meaning of the visual elements in the Lion and Mouse animation, it is done by using Sander Pierce's semiotic concept, namely in terms of icons, indexes and symbols. Icon located In the animation, each character uses the characteristics of the animal depicted. The index can be seen from the expressions in each character, and in the image the expression of the mouse character indicates that the character is sad. The symbol in the animation is located in the Hole in the wall, with the curved line showing the residence of the Rat character. With a semiotic research approach, we are able to understand the meaning in the Lion and Mouse animation. An attractive appearance, with a simple sign meaning, is expected to be able to convey messages to the intended target, especially children.*

*Keywords: Animation, Semiotics, Children*

## PENDAHULUAN

Kesibukan yang terjadi bagi para orang tua di era modern ini semakin padat. Seringkali mereka kurang memiliki waktu memperhatikan pendidikan anaknya. Handphone merupakan salah satu solusi para orang tua untuk mendidik anaknya, dengan bantuan teknologi ditengah kesibukan mereka. Bila dilihat dari segi positifnya, anak bisa mendapatkan serangkaian informasi terkait dengan pendidikan melalui penggunaan handphone. Banyak aplikasi dan situs yang dapat di lihat di handphobne, salah satunya yang cukup digemari anak adalah suguhan animasi yang ada di media youtube.

Film animasi merupakan film yang banyak digemari oleh semua kalangan khususnya anak-anak. Selain menghibur, film animasi biasanya mengandung nilai karakter serta pesan moral yang baik. Oleh karena itu film animasi dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang baik kepada anak (Munawaroh & Prasetyo, 2019).

Dalam film animasi, ada pesan tersirat didalam cerita maupun aset visualnya. Aset visual animasi mengandung makna tersendiri yang sesuai dengan cerita yang disuguhkan. Bisa atau tidaknya pesan tersampaikan terhadap anak, tergantung dari tepatnya penggambaran visual dengan cerita yang sedang berlangsung dalam animasi. Hal inilah yang membuat perlu pengkajian terhadap elemen visual yang terkandung dalam aset animasi tersebut. Dengan mengkaji dengan menggunakan teori semiotika diharapkan dapat untuk mengetahui penerapan tanda dalam aset animasi yang tepat dalam penyampaian pesan kepada anak-anak.

Animasi merupakan salah satu jenis gambar bergerak yang saat ini berkembang sangat pesat, dulu hanya bisa dilakukan secara manual, namun kini seluruh prosesnya dapat dilakukan secara komputerisasi. Pada zaman tradisional, animasi dibuat dengan menggambar objek berwarna dengan tangan atau menggambar di atas kertas seluloid transparan untuk ditampilkan dalam foto atau film. Teknologi komputer mengubah segalanya akhir-akhir ini, dan semakin mudah untuk dianimasikan menggunakan computer-

generated imagery (CGI). Genre animasi sendiri beragam, mulai dari animasi 2D, animasi 3D, dan animasi stop motion. Perkembangan animasi di industri kreatif sudah merambah luas, dan banyak animator handal yang menciptakan berbagai karya animasi untuk industri film, televisi, periklanan, olah raga, dan game animasi.(Hanif et al., 2022)

Animasi kini fleksibel karena animasi disesuaikan dengan kemajuan teknologi yang ada. Animasi merupakan media yang dapat dilihat dimana saja saat ini, tentunya hal ini juga terkait dengan kemajuan teknologi yang membuat animasi semakin mudah untuk dinikmati kapanpun dan dimanapun. Semua jenis media yang dapat menampilkan gambar digital seperti gadget mampu menampilkan animasi. (Antari et al., 2022). Dalam animasi dapat membuat tampilan visual menjadi lebih menarik, karena gerak merupakan ciri utama dari animasi. Keunggulan inilah yang kini membuat animasi digunakan untuk berbagai kebutuhan. Keunggulan yang ada dalam animasi, animasi kini jugadigunakan untuk keperluan hiburan, dan pendidikan. (Muhdaliha & Batuaya, 2017)

Seperti dalam animasi yang berjudul “Singa dan Tikus” yang di publikasi di media Youtube oleh Cerita Kartun Anak Anak Bahasa Indonesia, Animasi tersebut berupa hiburan untuk anak yang didalam isi cerita nya memiliki sebuah pendidikan untuk moral anak yang lebih baik.didalam animasi tersebut secara singkat mengisahkan sebuah dongeng antara Singa dan Tikus yang isinya mengenai balas budi karakter singa atas pertolongan karakter tikus. Animasi Singa dan Tikus di buat atau disuguhkan dengan menggunakan teknik animasi 2 Dimensi.

Dalam pernyataan (Hermawan et al., 2020), menyebutkan Animasi adalah kombinasi antara seni dan teknologi, kreativitas dan ketrampilan. Dengan menggunakan animasi animator dapat berkreasi tidak hanya dari segi visual saja namun dapat berkreasi melalui gerak-gerak yang dihasilkan. Banyak kreatifitas dan keunikan yang dapat diterapkan dalam animasi. Dengan keunggulan dan kelebihan yang dimiliki animasi, seringkali animasi dikaitkan penggunaannya untuk keperluan hiburan, dan pendidikan.

Untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam animasi diterapkan nilai semiotika didalamnya, selain dari cerita dan suara (dubbing), visual karakter juga perlu memperhatikan kesesuaian dari alur cerita dan suasana tiap adegannya. Proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan dikarenakan banyak faktor yang berpengaruh, salah satunya adalah dipengaruhi oleh media. Media merupakan sarana yang memberikan pesan, yang bisa berupa, tulisan, gambar, suara, animasi dan video (Sukiyasa & Sukoco, 2013). Sehingga nilai semiotika juga diterapkan dalam visual animasi, baik dari penggambaran karakter, ekspresi sampai dengan penggambaran backgroundnya. Semua unsur tersebut harus disesuaikan dengan cerita dan target audiens yang dituju, agar pesan dan informasi yang disampaikan dapat tersampaikan tepat sasaran.

Anak dapat mengerti pesan yang disampaikan dalam animasi apabila dalam animasi tersebut memberikan sebuah tanda-tanda sederhana yang dapat dicerna oleh pemahaman anak. Dalam penelitian ini mengkaji penggunaan Semiotika didalam animasi yang berjudul "Singa dan Tikus" yang di publikasi di media Youtube oleh Cerita Kartun Anak Bahasa Indonesia. Mengkaji semiotika dari tampilan visual karakter, ekspresi sampai dengan latar belakang (background). Karena dengan menggunakan semiotika yang baik akan dapat sesuai dengan alur cerita, suasana animasi dan pesan yang ditujukan pada target audiens.

## **METODE**

Dalam melakukan penelitian diperlukan metode untuk mendapatkan data yang akurat saat mempelajari suatu masalah agar berguna di kemudian hari, dimana dalam hal ini berkaitan dengan Animasi hiburan yang memiliki kesan moral didalamnya. Aset visual dikaji dengan menggunakan pendekatan konsep Semiotika Triadik yang dikenalkan oleh Carles Sander Pierce, yaitu mengembangkan sistem tanda menjadi tiga elemen yaitu icon, indeks, symbol. Icon adalah tanda yang memiliki sifat atau kemiripan dengan objek/citra aslinya, indeks merupakan sistem tanda yang

didasarkan atas hubungan sebab akibat, simbol merupakan tanda yang didapatkan berdasarkan kesepakatan (Putu, 2021). Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode penelitian kualitatif, dimana permasalahan dikaji secara induktif, yaitu dengan menelaah karakteristik setiap bagian yang terkandung dalam animasi, dan memperoleh pengetahuan dan kesimpulan aplikatif dari animasi tersebut (Sujarwen, 2014). Sebagai media hiburan dan pesan moral yang disampaikan. Melalui pendekatan kualitatif diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang animasi hiburan yang tetap memiliki pesan didalamnya yang di publikasi pada media online.

## **HASIL PEMBAHASAN**

Penggunaan Nilai Semiotika dalam sebuah animasi sangat diperlukan agar, informasi dan pesan yang disampaikan dapat tersampaikan kepada target audiens. Adapun hal yang perlu dibahas dan dikaji adalah sebagai berikut.

### **Animasi**

Animasi dapat diartikan sebagai rangkaian gambar diam dalam jumlah besar yang digerakkan sehingga tampak memiliki gerak. Atau dengan kata lain, konsep animasi adalah sekumpulan gambar yang saling berhubungan yang diputar ulang secara cepat untuk menghasilkan gambar yang bergerak. Koleksi gambar dibuat dan diatur dalam urutan pergerakan gambar sebelumnya (Hanif et al., 2022).

Dalam Film animasi, tidak lepas dari penokohan karakter didalamnya, ada beberapa hal yang perlu diketahui terkait dengan penokohan dalam sebuah animasi mempengaruhi jalan cerita dalam animasi tersebut (Harmandito & Ramadhani, 2018). Bentuk dan penokohan dalam animasi sangat penting diperhatikan agar sesuai dengan target audiens yang dituju. berikut penjelasan berdasarkan pemahaman tersebut :

Tokoh merupakan pelaku dalam sebuah cerita. Tokoh atau pelaku biasanya ditampilkan dalam wujud manusia, namun tidak tertutup kemungkinan tokoh tersebut ditampilkan dalam "individu" lain,

misalnya benda, binatang, alam dan lingkungannya (Dhimas, 2013: 2).

Ditinjau dari peranan atau tingkat pentingnya suatu tokoh dalam cerita, tokoh dapat dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh ini merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, baik sebagai pelaku kejadian maupun yang dikenai kejadian.

Tokoh Antagonis, tokoh Wirawan, dan tokoh Protagonis, merupakan tipe karakter dalam film animasi pada umumnya. (Dhimas, 2013: 3-4).

#### Tokoh Antagonis

Tokoh Antagonis adalah tokoh yang menyebabkan konflik, biasanya tokoh ini tidak disukai oleh audiens karena selalu bersinggungan dengan tokoh protagonis.

#### Tokoh Wirawan

Tokoh wirawan biasanya disebut dengan istilah *sidekick*. Biasanya sifat dari tokoh ini tidak terlalu berbeda dengan karakter tokoh protagonis. Tokoh Wirawan juga bertugas membantu karakter tokoh protagonis dalam menyelesaikan sebuah konflik

#### Tokoh Protagonis

Bisa dikatakan sebagai peran utama dalam film animasi untuk anak. Tokoh Protagonis adalah tokoh yang memiliki perwatakan baik. Tokoh ini merupakan tokoh yang sering dikagumi. Tokoh protagonis paling jelas ditemukan dalam cerita-cerita tentang pahlawan atau *superhero*. (Hasni, 2019)

Berdasarkan perwatakan karakter tokoh animasi bisa dibedakan menjadi 2 jenis.

#### Tokoh Sederhana

Tokoh Sederhana adalah tokoh yang hanya satu watak tertentu. Tokoh sederhana bersifat datar, statis, dan monoton (sedikit mengalami perubahan watak, atau bahkan tidak mengalami perubahan sama sekali).

#### Tokoh Bulat

Tokoh Bulat (kompleks) adalah tokoh yang seluruh sifat wataknya diungkapkan dan banyak mengalami perubahan watak (dinamis). Semua watak itu diungkapkan dari sisi kehidupan, sisi kepribadian dan jati dirinya.

Untuk menghasilkan animasi yang baik dan menarik, perlu menerapkan 12 prinsip animasi didalam pengerjaan animasi (Santoso & Nababan, 2019).

##### a. Squash and Stretch

Sebuah gerakan dalam animasi dimana objek dalam kondisi gerak menyempit dan merenggang.

##### b. Appeal

yaitu objek ataupun karakter dalam animasi dibuat menarik (bisa alur cerita maupun karakter yang digunakan).

##### c. Solid Drawing,

yaitu gambar yang ditampilkan seolah memiliki volume.

##### d. Slow In / Slow Out

yaitu gerakan dalam animasi memiliki perubahan cepat dan lambat.

##### e. Exaggeration

yaitu dalam animasi perlu untuk menerapkan kesan mendramatisir animasi yang direkayasa secara hiperbola.

##### f. Timing

yaitu waktu atau durasi yang digunakan dalam tiap gerak suatu animasi.

##### g. Anticipation

yaitu dalam setiap gerak dalam animasi yaitu pergerakan awal mula gerakan.

##### h. Staging

Merupakan latar tempat atau background animasi.

##### i. Arcs

Dalam gerak animasi memiliki lintasan atau garis lengkung untuk membuat suatu gerakan.

##### j. Straight Head and Pose to Pose Action

Merupakan proses pembuatan gerakan animasi yang dibuat secara berurutan dan mengalir (membuat awal dan akhir terlebih dahulu).

##### k. Overlapping and Follow Through Action

Merupakan gerakan animasi yang tetap terjadi walaupun gerakan utama telah berhenti

##### l. Secondary Action

Merupakan gerakan animasi selain gerakan utama.

12 prinsip animasi perlu diterapkan kedalam animasi, supaya animasi yang dihasilkan menjadi lebih menarik. Dengan menariknya sebuah animasi, membuat pesan dan informasi yang disampaikan dapat tersampaikan secara utuh kepada target audiens yang dituju (Antari et al., 2022)



Gambar 1. Tampilan salah satu scene Animasi Singa dan Tikus

( Sumber :

<https://www.youtube.com/watch?v=H99WbZP3eGE&t=374s>, diakses : 18 Desember 2022 )

Tampilan gambar diatas merupakan salah satu scene dari animasi yang berjudul Singa dan Tikus adalah produksi dari Adisebaba Animation yang di publis di media youtube oleh Cerita Kartun Anak Anak Bahasa Indonesia. Dalam animasi tersebut menggunakan teknik 2 Dimensi. Dalam animasi singa dan tikus animasi tersebut menggunakan teknik animasi 2 dimensi dikarenakan penggambaran dari animasi singa dan tikus seperti flat atau datar tanpa adanya volume di dalam karakter tersebut. Animasi 2 dimensi melupakan sebuah gambar yang berurutan yang membuat objek terlihat seperti nyata atau bergerak memiliki elemen X dan Y Axis di mana membuat hanya terlihat seperti flat atau terlihat depannya saja. Pada umumnya animasi 2 dimensi dibuat hanya menggunakan pensil ataupun alat tulis pengganti lain serta beberapa lembar kertas namun dengan perkembangan pesatnya perkembangan teknologi saat ini pengerjaan animasi 2 dimensi dapat melalui teknik komputer (Nizam bin Othman, 2009). Walaupun dengan menggunakan teknik komputer dalam pengerjaan animasi 2 dimensi tetap harus mempertahankan kualitas dari segi visualnya karena dengan memiliki keindahan secara visual dapat menarik minat dari target audience dan secara tidak langsung informasi yang ada akan mudah tersampaikan (Hanif et al., 2022).

Adapun beberapa teknik yang gunakan dalam membuat animasi 2 dimensi diantaranya (Antari et al., 2022):

a. Teknik sel

Teknik ini merupakan teknik pembuatan animasi dengan manual yang paling tua di mana proses ini menggunakan rangkaian gambar yang dibuat dalam kertas transparan atau seluloid lapis-lapis

b. Teknik computing 2 dimensi

teknik ini merupakan proses membuat animasi dengan menggunakan komputer mulai dari perancangan model sampai dengan proses dubbing.

Terlihat dalam Animasi Singa dan Tikus dalam pengerjaannya menggunakan bantuan komputer. Beberapa hal yang menjadi keunggulan dibandingkan dengan teknik manual dan pengerjaan animasi, yaitu:

- a. Objek-objek gambar dengan mudah dapat digandakan
- b. Hasil dari animasi dapat terlihat lebih nyata
- c. Tentunya dapat mempersingkat dari pengerjaan animasi
- d. Hasil gambar yang dibuat menjadi lebih konsisten

Dalam animasi singa dan tikus terlihat teknik animasi 2 dimensi yang digunakan adalah dengan teknik komputer.



Gambar 2. Animasi Singa dan Tikus, konsisten gambar karakter tiap gerak.

( Sumber :

<https://www.youtube.com/watch?v=H99WbZP3eGE&t=374s>, diakses : 18 Desember 2022 )

Hal tersebut terlihat dari konsisten penggambaran setiap karakter yang ada, kenapa bila dikerjakan dengan secara manual kesulitan ataupun permasalahan yang terjadi adalah gambar tiap kan karakter tidak akan sama atau berubah-ubah. Konstannya penggambaran animasi singa dan tikus terlihat dari setiap kali karakter melakukan pergerakan gambar yang dihasilkan tetap konsisten Hal tersebut dikarenakan proses pengerjaannya dengan menggunakan teknik komputer animasi 2 dimensi.

## Nilai Semiotika Dalam Animasi

Didalam kehidupan sehari-hari penggunaan semiotika sebenarnya telah berlangsung, tiap kali melakukan komunikasi dengan individu lain, secara tidak langsung terdapat bahasa-bahasa tanda yang dilakukan.

Konsep Semiotika Triadik dikenalkan oleh Carles Sander Pierce, yang mengembangkan sistem tanda menjadi tiga elemen yaitu icon, indeks, symbol. Icon adalah tanda yang memiliki sifat atau tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. Keberadaan ikon biasanya mirip dengan sesuatu hal yang dimaksudkan, seperti karakter tokoh dalam animasi yang menggambarkan fisik sesuai bentuk aslinya walaupun dibuat lebih sederhana. Kemudian indeks merupakan sistem tanda yang didasarkan atas hubungan sebab akibat atau tanda yang memiliki sebab akibat dengan apa yang diwakilinya, seperti indeks yang terdapat dalam peta dunia.. (Putu, 2021)

Konsep ketiga yaitu simbol merupakan tanda yang didapatkan berdasarkan kesepakatan atau lebih jelasnya, tanda yang didasarkan pada konvensi, peraturan, atau perjanjian atas kesepakatan bersama. Keberadaan simbol ini hanya dapat dipahami artinya apabila seseorang tersebut memang sudah mengerti kesepakatan bersama yang ada, contohnya seperti rambu-rambu lalu lintas yang ada di jalan..(Putu, 2021)

Dengan mengetahui pemaknaan dalam setiap elemen visual yang ada pada animasi Singa dan Tikus, untuk dapat mengetahui ketepatan target sasaran yang dituju. Penerapan element visual tidak semata-mata hanya berupa gambar, namun dalam animasi harus disesuaikan dengan alur cerita suara atau dubbing dan target yang dituju. Pengkajian dengan konsep semiotika sander pierce pada elemen visual yang ada dalam animasi singa dan tikus, dikaji dari segi karakter, ekspresi, dan latar belakang animasi.

Untuk mengetahui pemaknaan elemen visual yang ada di dalam animasi singa dan tikus, dilakukan dengan konsep semiotika Sander Pierce, yaitu dari segi, icon, index dan simbol.

## Icon

Icon merupakan adalah tanda yang memiliki sifat atau kemiripan dengan objek atau citra aslinya.



Gambar 3. Icon karakter dalam Animasi Singa dan Tikus

( Sumber :

<https://www.youtube.com/watch?v=H99WbZP3eGE&t=374s>, diakses : 18 Desember 2022 )

Dalam animasi tersebut, tiap karakter menggunakan ciri dari binatang yang digambarkan. Walaupun dibuat lebih sederhana, penggambaran karakter sesuai dengan binatang yang diwakilkan penggambarannya, yaitu, singa, tikus, burung, tupai dan kelinci.

## Indeks

Tanda ini merupakan sistem tanda yang didasarkan atas hubungan sebab dan akibat.



Gambar 4. Indeks ekspresi karakter dalam Animasi Singa dan Tikus

( Sumber :

<https://www.youtube.com/watch?v=H99WbZP3eGE&t=374s>, diakses : 18 Desember 2022 )

Indeks terlihat dari ekspresi di setiap karakter, dan dalam gambar ekspresi karakter tikus menandakan karakter tersebut sedang bersedih. Kesedihan terlihat dari ekspresi karakter tikus, bisa dikatakan demikian dikarenakan terlihat dari penggambaran alis dan mata yang mengerut, dan tangan mencangkup seperti karakter yang memohon sesuatu.

### Simbol

simbol merupakan tanda yang didapatkan berdasarkan kesepakatan (konvensi)



Gambar 5. Simbol aset visual dalam Animasi Singa dan Tikus  
( Sumber :

<https://www.youtube.com/watch?v=H99WbZP3eGE&t=374s>, diakses : 18 Desember 2022 )

Banyak hal yang bisa di kaitkan sebagai penanda dalam animasi Singa dan Tikus. Yang paling jelas terlihat sebagai simbol adalah lubang pada tembok tersebut. Lubang pada tembok, dengan potongan garis lengkung tersebut merupakan tanda tempat tinggal dari karakter Tikus.

Dalam Animasi Singa dan Tikus, menggunakan tanda dengan pemakaian yang sederhana, karena target yang dituju adalah anak. Hal tersebut juga dikarenakan supaya anak lebih mudah memahami isi cerita dan pesan yang disampaikan dalam animasi tersebut.

### SIMPULAN

Dalam Animasi 2 Dimensi Singa dan Tikus, penggambaran visual karakter dan background animasi dibuat lebih sederhana, hal ini ditujukan untuk target anak-anak, agar pesan mudah untuk

dimengerti dan dipahami. Visual yang menarik dapat menambah ketertarikan anak untuk mau memahami isi dari animasi. Penggunaan semiotika sudah tepat dalam animasi Singa dan Tikus, karena menggunakan tanda yang sederhana dan mudah dimengerti. Hal tersebut dibuktikan dengan pengkajian melalui konsep semiotika Sander Pierce. Icon pada setiap karakter, indeks pada ekspresi karakter, dan simbol diterapkan dalam aset-aset pendukung pada background animasi. Dengan pendekatan semiotika penelitian mampu memahami makna yang ada didalam animasi Singa dan Tikus. Tampilan yang menarik, dengan pemaknaan tanda yang sederhana diharapkan mampu untuk penyampaian pesan kepada target yang dituju khususnya pada anak.

### DAFTAR RUJUKAN

- Antari, N., Trinawindu, I. B. K., & ... (2022). Perancangan Animasi Reels Instagram Sebagai Media Promosi Merchandise Hns Invasion Di Hns Studio. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(2), 173–180.
- Hanif, F., Negara, I. N. S., & Astuti, N. K. R. (2022). Animasi 2d sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi Anak di PT. Pilar Kreatif Teknologi di Denpasar. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(2), 132–142.
- Harmandito, F. A., & Ramadhani, N. (2018). Perancangan Karakter Utama Serial Animasi “Little Bird” dengan Mengadaptasi Burung Endemik Indonesia. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(2), 183–188.
- Hasni, F. Y. (2019). Analisis visual karakter utama edukasi bagi anak sekolah dasar. *Jurnal Narada*, 6(April), 173–182.
- Hermawan, F., DETRA, A. E., & Hapsari, S. (2020). Kecenderungan Milenial Menggeluti Bisnis Animasi. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Sriwijaya*, 18(2), 71–82.
- Muhdaliha, B., & Batuaya, D. R. D. (2017). Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali Berjudul I Ceker Cipak. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 61–72.
- Munawaroh, R. L., & Prasetyo, S. A. (2019). Nilai Karakter dalam Film Animasi “Horton Hears A

Who” Sudut Pandang. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 2(1), 19–27.

Nizam bin Othman, A. (2009). Film Animasi Malaysia: Narasi Verbal ke Visual. *ITB Journal of Visual Art and Design*, 3(1), 79–88.

Putu, A. (2021). Analisis Semiotika Komunikasi Visual. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(01), 1–8.

Santoso, N. G., & Nababan, R. S. (2019). Analisa Visual Pada Iklan Oreo Wonderfilled. *Tuturruipa*, 2(1), 55–73.

Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126–137.

Sujarweni, V. Wiratna, Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami. Yogyakarta : *Pustaka Baru Press*, 2014