

STUDI DESAIN KARAKTER TOKOH JUKI PADA SI JUKI THE MOVIE SEBAGAI BAGIAN PRINSIP APPEAL DALAM ANIMASI

Khalaya Azizah wibowo¹, Mochamad Rio Setyo Feby Saputro², Restu Ismoyo Aji³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, UPN Veteran Jawa Timur, Jl. Rungkut Madya No.1, Surabaya, Jawa Timur, 60294, Indonesia

E-mail : restu.ismoyo.dkv@upnjatim.ac.id

Abstrak

Letak penting pembentukan karakter dalam film animasi adalah agar karakter tersebut berkesan hidup dan bernyawa. Animasi sendiri memiliki arti hasrat, keinginan atau minat namun bukan hanya sekedar menggerakkan objek-objeknya, tapi juga bagaimana agar objek tersebut berkesan hidup dan bernyawa. Pembentukan karakter tidak hanya meliputi desain karakter secara visual, tetapi juga pengembangan sifat dan kepribadiannya. Dalam industri animasi, karakter yang menarik dan konsisten dapat meningkatkan kualitas animasi dan membuatnya lebih menarik bagi penonton. Tulisan ini mengulas karakter Si Juki dalam film animasi "Si Juki The Movie: Panitia Hari Akhir" yang dibangun dengan mempertimbangkan prinsip *Appeal*. Dari hasil analisis dengan metode deskriptif kualitatif diperoleh bahwa karakter Si Juki memenuhi prinsip "*Appeal*" sebagai bagian dari prinsip dasar animasi, yang terlihat dari proses pembentukan animasinya mulai dari siluet, bentuk dasar atau geometri desain karakternya, serta pewarnaan yang berkaitan dengan sifat dan kepribadian. Keberhasilan animasi dengan demikian tidak hanya ditentukan oleh faktor tema cerita yang dekat dengan target audiens, melainkan juga dari segi desain karakternya.

Kata Kunci : Desain Karakter, Prinsip Appeal, Bentuk dasar karakter, Pewarnaan karakter.

Abstract

The crucial aspect of character formation in animated films is to make the character appear lively and dynamic. Animation itself signifies desire, interest, or passion, but it is not just about moving objects; it is also about making them come alive. Character formation involves not only visual design but also the development of its traits and personality. In the animation industry, an interesting and consistent character can improve the quality of the animation and make it more appealing to the audience. This paper discusses the character of Si Juki in the animated film "Si Juki The Movie: Panitia Hari Akhir," which originated from a comic book series by Faza Meonk. By conducting a qualitative descriptive analysis, it is found that Si Juki character adheres to the "Appeal" principle, which is a fundamental principle of animation, thanks to its unique and attractive silhouette, basic shape or geometry of character design, as well as its coloring that reflects its personality and traits. Therefore, the success of an animation is not only determined by the storyline that resonates with the target audience but also by the design of its characters.

Keywords: Character Design, Appeal Principle, Basic Shape of Character, Character Coloring.

PENDAHULUAN

Animasi berasal dari kata *animo* yang berarti hasrat, keinginan atau minat (Partono, 2017). Animasi bukan hanya sekedar menggerakkan objek-objeknya, tapi juga bagaimana agar objek tersebut berkesan hidup dan bernyawa. Di sinilah letak krusial dari pembentukan karakter. Sebab ia menjadi proses yang kompleks dan penting dalam produksi animasi. Pembentukan karakter sebuah animasi tidak hanya meliputi desain karakter, tetapi juga pengembangan kepribadian individual, penentuan dalam perilaku dan bersikap, serta pemberian dialog dan gerakan. Dalam industri animasi, karakter yang menarik dan konsisten dapat meningkatkan kualitas sebuah karya animasi dan membuatnya lebih menarik bagi penonton.

Pembentukan karakter animasi telah menjadi topik penelitian yang menarik dalam beberapa tahun terakhir. Beberapa penelitian telah mengeksplorasi berbagai aspek pembentukan karakter, seperti desain karakter (Wang, 2021), karakterisasi (Cerqueira, dkk., 2018), serta dialog dan gerakan (Liu, dkk., 2020). Selain itu, pembentukan karakter animasi juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor budaya dan sosial. Sebagai contoh, beberapa studi telah mengeksplorasi pengaruh budaya lokal pada pembentukan karakter animasi di berbagai negara (Chen, dkk., 2019 dan Kim, 2018).

Salah satu animasi karya anak negeri yang cukup dikenal adalah *Si Juki The Movie: Panitia Hari Akhir* (selanjutnya akan ditulis *Si Juki The Movie*) yang dirilis tahun 2017. Film animasi ini bermula dari karakter komik karya Faza Ibnu Ubaidillah (dikenal dengan Faza Meonk). Karakter dari Si Juki mulai dibuat sejak tahun 2011 pada *platform* komik online berjudul “DKV4 (Anak DKV dalam 4 Kotak)”. Dalam perkembangannya, Faza sebagai komikus, mengangkat ide dari isu-isu yang hangat seperti masalah kapitalisme, hedonisme, pendidikan, bahkan hingga rokok, dan sebagainya. Gaya penyampaian komik Si Juki mudah diterima oleh pembaca khususnya kalangan anak muda. Terbukti dari terbitnya berbagai judul buku komik Si Juki mulai 2012-2016. Si Juki sendiri merupakan karakter utama yang digambarkan sebagai anak laki-laki usil, cuek, penuh rasa ingin tahu, kadang menyebalkan, tetapi selalu beruntung. Ciri khas karakter dari animasi Si Juki ini sendiri adalah konsisten mempertahankan situasi absurd dengan candaan yang memuat kritik sosial dan menggelitik. Faza selaku pencipta karakter berharap agar Si Juki mampu menyampaikan keresahan sosial yang dialami dalam kemasan visual yang kocak dan narasi yang mewakili berbagai sifat

asli manusia kekinian. Artikel ini membahas proses pembentukan karakter Si Juki. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana metode dan teknik perancangan karakter Si Juki pada film *Si Juki The Movie* memenuhi prinsip *appeal*?

Tujuan pembahasan adalah untuk memperlihatkan bagaimana proses pembentukan karakter sebagai salah satu bagian dari prinsip animasi yaitu *appeal*. Prinsip *appeal* merupakan tampilan atau wujud visual dari sebuah karakter di mana terdapat hal yang menarik atau memikat dari sosok karakter itu, baik karisma atau sesuatu yang lain dapat berdampak pada keberhasilan sebuah karya animasi. Prinsip ini dapat terlihat dari proses pembentukan karakter mulai dari biografi karakter, karakteristik siluet dan bentuk dasar / geometri serta pewarnaannya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam tulisan ini adalah metode deskriptif kualitatif, yang terdiri dari :

a. Observasi

Pencarian informasi dan data melalui pengamatan terhadap film animasi lokal *Si Juki The Movie*

b. Studi Pustaka

Mengumpulkan data berkaitan dengan topik melalui jurnal, artikel, dan buku agar mendapatkan landasan teori yang sesuai.

Kajian teori :

1. Definisi animasi

Animasi adalah seni dan ilmu membuat gambar bergerak dengan cara membuat gambar berturut-turut dan menampilkannya dengan kecepatan tertentu sehingga menciptakan ilusi gerakan.

2. Prinsip Dasar Animasi

Dalam buku “*The Illusion of life: Disney Animation*” (Thomas dan Johnston, 1981), terdapat 12 prinsip animasi. Yaitu serangkaian prinsip mendasar animasi yang wajib diketahui setiap animator untuk bisa menghasilkan karya animasi yang baik. Adapun 12 prinsip tersebut adalah :

1. *Squash & stretch*
2. *Staging*
3. *Anticipation*
4. *Straight ahead action & Pose to pose*
5. *Slow in & slow out*
6. *Solid drawing*
7. *Follow through & Overlapping action*
8. *Arcs*
9. *Secondary Action*
10. *Timing*
11. *Appeal*
12. *Exaggeration*

Salah satu prinsip yang paling nampak pada desain karakter Si Juki yakni prinsip *Appeal* yang dapat ditentukan dengan kriteria yang berbeda seperti usia, jenis kelamin, keyakinan, minat, dan status sosial ekonomi. Penampakan karakter untuk anak-anak dan dewasa juga berbeda, seringkali karakter untuk anak-anak dirancang berwarna-warni, dibuat dari bentuk dasar, dan ekspresi wajah yang dilebih-lebihkan, dimana mampu menunjukkan perubahan suasana hati, perilaku, dan interaksi sosial yang jelas. Secara teknis, gambar desain karakter yang lemah atau sebaliknya, yang terlalu kompleks justru tidak mempunyai *appeal*. Karenanya, untuk mencapai *appeal* dibutuhkan desain karakter yang mempertimbangkan bukan saja bentuk, namun juga warna.

3. Siluet dan Bentuk

Metode siluet bentuk dapat digunakan untuk berbagai aplikasi, termasuk analisis bentuk objek dalam gambar, klasifikasi bentuk dalam data multidimensi, dan analisis *cluster* dalam data waktu nyata.

Sebuah karakter yang sukses harus dapat dikenali dari siluetnya saja. Siluet juga akan membantu menentukan seberapa menarik karakter untuk dilihat (Nieminen,2017). Jika bentuk dasarnya sendiri menarik perhatian, kemungkinan besar karakter akhirnya juga akan menarik perhatian.

Keuntungan teknis menggunakan bentuk geometris dasar dalam proses desain karakter adalah kemudahan mendefinisikan bentuk dasar karakter tersebut dan dapat membantu seorang desainer menjaga konsistensi visual karakter yang diciptakan.

4). Warna dan *grayscale*

Warna adalah fenomena psikofisik yang timbul dari aktivitas cahaya pada sistem penglihatan manusia. Sedangkan *grayscale* adalah kunci untuk mengatasi masalah kelainan penglihatan warna, atau orang-orang yang memiliki kesulitan membedakan karakter

atau versi karakter hanya berdasarkan warna (Nieminen,2017). Pengertian warna dapat dijelaskan dari berbagai sudut pandang, seperti psikologis, fisiologis, dan fisik. Dalam bidang psikologi, warna dapat diartikan sebagai pengalaman visual yang terbentuk dari rangsangan cahaya yang berbeda pada retina mata manusia. Pengertian ini juga dapat melibatkan aspek kognitif dan emosional, di mana warna dapat mempengaruhi mood, persepsi, dan perilaku manusia.

Dalam bidang fisiologi, warna dapat dijelaskan dari sudut pandang cara sistem penglihatan manusia memproses cahaya. Sistem penglihatan manusia terdiri dari retina, otak, dan sistem saraf yang kompleks yang bekerja sama untuk menghasilkan pengalaman visual. Pengertian warna dalam konteks ini melibatkan komponen fisik cahaya, seperti panjang gelombang, intensitas, dan spektrum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film animasi *Si Juki The Movie* dibuat oleh komikus lokal bernama Faza Ibnu Ubaidillah. Menceritakan kisah Si Juki dan beberapa karakter lainnya dalam menghadapi meteor yang diprediksi akan jatuh ke Bumi tepatnya di wilayah Indonesia. Film berdurasi 110 menit ini ditayangkan di bioskop dan *Disney Hotstar*.



Gambar 1. Poster Film animasi *Si Juki The Movie: Panitia Hari Akhir* (2017)

Dasar Desain Karakter

Berikut adalah analisis dari penerapan prinsip *Appeal* pada film *Si Juki The Movie*.

A. Latar belakang karakter



Gambar 2. Karakter Si Juki dari segi visual

(Sumber : <https://www.bilibili.tv/en/video/2049871612>, diakses 4 maret 2023)

Sejak awal, semua karakter dalam *Si Juki The Movie* memang sudah dirancang penciptanya untuk mempunyai ciri khas karakter yang konyol (*absurd*), namun dapat menyampaikan pesan-pesan kritik sosial kehidupan. Dalam film tersebut terdapat penjelasan dari bentuk tubuh maupun rupa karakter Juki bermula. Saat penonton melihat karakter Si Juki, hal pertama yang dipikirkan oleh penonton yakni bahwa karakter ini seperti orang yang kurang memiliki intelegensi (kecerdasan). Terlihat dari posisi kedua pupil matanya yang berbeda, tidak sinkron

Tabel 1. Pembentukan siluet bagian kepala karakter Juki

antara kanan dengan kiri, seolah melihat ke dua arah yang berbeda. Dalam salah satu adegan film animasi dijelaskan, bahwa karakter Si Juki sudah terlahir dengan mata yang juling/tidak sinkron. Namun, sosok ayah Si Juki memberi alasan keistimewaan mata Juki yakni membuat karakter Juki sangat aktif dan berpikiran secara luas karena bisa melihat dunia secara menyeluruh. Terdapat pesan tersirat dari latar belakang pembentukan karakter Si Juki, di mana tidak boleh menilai seseorang dari penampilannya saja. Kekurangan fisik seseorang belum tentu menghalangi keinginan dan kemampuan untuk meraih pengetahuan yang luas.

B. Siluet dan bentuk

Penampilan visual karakter merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari animasi sebagai sebuah produk industri kreatif dan tentunya memiliki dampak yang besar bagi penonton. Seorang desainer karakter perlu memikirkan bagaimana karakter tersebut nantinya bakal mampu dikenali atau tampak menonjol di antara dunia yang penuh dengan karakter lainnya, bahkan hanya dari siluetnya. Siluet dapat membantu menentukan seberapa menarik karakter untuk dilihat. Karakter Si Juki memiliki bentuk siluet yang berbeda dibandingkan dengan karakter lainnya. Pada bentuk siluet bagian kepala memiliki 2 bentuk dasar geometri yakni bentuk lingkaran dan segitiga, dimana bentuk segitiga yang menjadi dominan dan yang paling menonjol.

Berikut adalah pembentukan siluet bagian kepala karakter Si Juki:

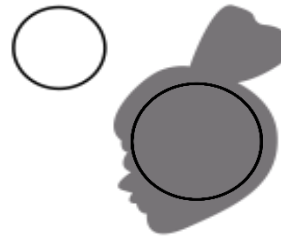


Gambar 3. Siluet polos, sisi mata, sisi rambut, sisi gigi, sisi mulut dan semua bagian

Gambar	Penjelasan
Siluet Polos	Bentuk siluet dasar dari kepala karakter Juki. Bagian yang menonjol yakni pada rambut yang membentuk sudut tajam, fitur wajah yang agak bulat/lingkaran, dan mulut yang runcing.
Siluet Sisi Mata	Sisi menonjol setengah lingkaran di sisi kiri, menunjukkan bagian mata yang dimiliki karakter Juki. Mata yang bulat dan besar.
Siluet Sisi Rambut	Sisi siluet karakter yang paling menonjol yakni di bagian rambut. Siluet rambut seolah terdiri dari susunan segitiga bersudut tajam seperti duri hewan landak yang runcing
Siluet Sisi Gigi	Sisi menonjol berbentuk setengah bangun oval ini menunjukkan bagian gigi yang dimiliki karakter Juki. Gigi tonggos yang condong ke depan wajah.
Siluet Sisi Mulut	Sisi menonjol lainnya adalah bagian mulut yang dimiliki karakter Juki berupa bentuk segitiga yang runcing.
Siluet Gabungan	Gabungan dari seluruh siluet bagian wajah Juki yang menjadi satu dan membentuk siluet polos kepala keseluruhan.

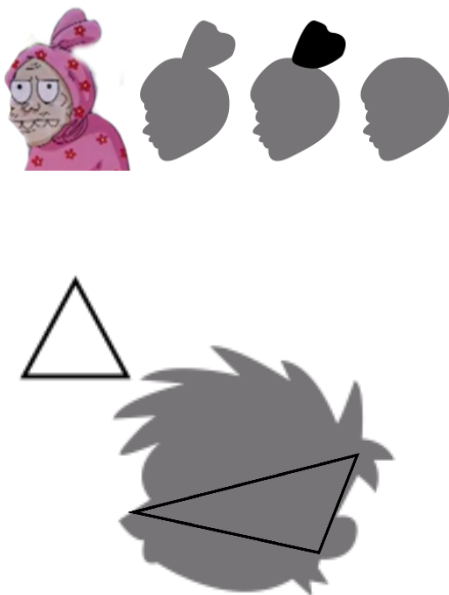
Gambar 4. Perbandingan siluet polos, siluet ikat pocong, dan kepala congky.

Siluet dari karakter utama Si Juki memiliki bentuk yang khas. Bentuk dasar dan geometri dengan kontras ukuran bentuk akan membentuk siluet karakter yang unik. Perbedaan ini nampak dari bagian kepala karakter Juki dan Congky yang memiliki perbedaan bentuk dasar siluet.



Gambar 6. Siluet Kepala Congky

Jika bentuk dasar atau geometrinya sudah menarik perhatian, kemungkinan besar karakter akhirnya juga akan memikat. Hanya sekadar sebagai perbandingan berikut adalah siluet bagian kepala tokoh lain bernama Congky :



Gambar 5. Siluet Kepala Juki

Gambar	Analisis
Gambar 5. Siluet Juki	Bentuk dasar dari siluet kepala Juki, memiliki bentuk geometri yang paling menonjol yakni bentuk segitiga runcing pada beberapa sisinya. Di bagian kepala banyak digunakan bentuk segitiga runcing untuk sisinya. Sisi rambut kepala dibentuk seperti duri pada hewan landak.
Gambar 6. Siluet Congky	Bentuk dasar dari siluet kepala Congky, memiliki bentuk geometri yang paling menonjol yakni bentuk lingkaran pada beberapa sisinya. Di bagian kepala banyak digunakan bentuk dominan lingkaran untuk sisinya. Serta pada bagian kepala terdapat siluet pita tali pocong di sisi yang melengkung seperti setengah lingkaran. Bentuk dari kepala Congky ini dibuat seperti siluet buah stroberi atau lobak.

Dalam penyusunan bentuk dasar dari siluet karakter, terdiri atas banyak bentuk dasar geometri. Selain itu, penggunaan bentuk geometri ini juga melambangkan makna maupun pembangunan sifat dari karakter tokoh itu sendiri. Di antaranya yakni :

Segitiga

Segitiga melambangkan sifat tokoh yang menyeramkan serta mencurigakan yang membuat karakter nampak seperti tokoh yang jahat (Agustine,2021). Pada karakter Si Juki bentuk dasar segitiga ini menimbulkan kesan yang lebih tepat jika dikatakan aneh. Hal ini membangun dan memperkuat karakter dari SiJuki yang dianggap karakter *absurd*, aneh, dan mungkin terlihat menyeramkan. Bentuk dasar ini juga membangun penampilan dari karakter yang dianggap aneh oleh orang lain namun justru menjadi keistimewaan Juki. Karakter yang dianggap konyol, aneh, dan mungkin berkesan menyeramkan namun ternyata sangat aktif dan berpikiran secara luas.

Lingkar

Lingkar dapat menggambarkan karakter yang menarik dan baik (Agustine,2021). Dilihat dari karakter Congky yang ternyata karakter yang baik walaupun merupakan sesosok hantu pocong

di mana notabene orang-orang mengidentifikasi pocong sebagai ancaman dan menakutkan. Bentuk sisi lingkaran ini juga membangun kesan ramah dan imut. Ini dapat dilihat juga pada bagian ikat pocong Congky yang berbentuk seperti hati.

C. *Grayscale* dan Pewarnaan

Sebelum memasuki pewarnaan sebuah karakter, beberapa desainer lebih sering memvisualisasikan sebuah karakter dalam nada *grayscale* (rentang nuansa hitam, putih, abu-abu) untuk mengetahui nilai tonal dan tingkat kontrasan setiap karakter. *Grayscale* menjadi salah satu cara mudah menemukan kesalahan dalam desain karakter sehingga perancangnya dapat langsung merevisinya.

Grayscale juga menjamin keberhasilan dalam perancangan karakter. Semakin sedikit objek yang digunakan untuk membuat sebuah karakter nampak berbeda, maka semakin besar juga hasil akhirnya akan lebih sedap dipandang sekaligus tampak koheren. Sehingga sulit menentukan kapan harus menambahkan atau mengurangi elemen visual ke dalam karakter yang akan dibuat. Namun intinya tahap ini bertujuan untuk mencapai keseimbangan pada karakter terlepas dari demografi dan genrenya.



Gambar 7. Grayscale karakter Si Juki

(Sumber : <https://www.bilibili.tv/en/video/2049871612>, diakses 4 maret 2023)

Tabel 3. Analisis *grayscale* Si Juki

Gambar	Analisis
Gambar 7. Grayscale Si Juki	<p>Pewarnaan <i>grayscale</i> merupakan langkah bagian awal sebelum pewarnaan. Di sinilah desainer menentukan dan dapat mengubah konsep warna pada karakter.</p> <p>Pada tahap <i>grayscale</i> masih terlihat dengan jelas mana bagian tubuh, mana yang baju atau celana. Hal ini terlihat dari perbedaan tonal antara tubuh dan baju yang dikenakan. Selain itu tahap <i>grayscale</i> ini bisa dilihat mana bagian kulit, rambut, mata, gigi dan bayangan di setiap bagian karakter Juki.</p>

Warna merupakan elemen yang sangat menarik dalam desain karena sifatnya yang bervariasi. Warna biasanya digambarkan dengan tiga dimensi; rona, *chroma*, dan nilai (*value*). Warna juga sangat penting dalam memproyeksikan kepribadian karakter, terutama bila dikaitkan dengan simbolisme budaya dan pertimbangan estetika. Dengan mengubah warna, persepsi atas karakter dapat mengalami perubahan drastis.



Gambar 8. Pewarnaan karakter Si Juki

Sebelum membuat model warna, sangat penting untuk menimbang warna yang akan digunakan. Interpretasi warna dapat berbeda antar individu dan budaya. Warna seperti merah, jingga, dan kuning secara universal dianggap sebagai warna hangat, penuh gairah, energik, dan agresif. Sedangkan biru, hijau, dan biru kehijauan dipandang sebagai warna sejuk, menenangkan, dan melankolis. Skema warna saja dapat memberikan efek pada karakter yang dibuat. Berikut adalah analisis warna karakter Si Juki

Tabel 4. Analisis pewarnaan karakter Si Juki

Gambar	Anali sis
Gambar 8. Pewarnaan karakter Si Juki	Si Juki sudah memiliki warna, bayangan dan arah datangnya cahaya. Warna yang kontras dapat memberikan petunjuk tentang karakter Si Juki.

D. Pembentukan jiwa karakter

Kepribadian sebuah karakter animasi harus bisa divisualisasikan melalui penampilan karakter tersebut. Hal apa saja yang akan ditambahkan ke dalam karakter yang dibuat akan menentukan bagaimana kepribadiannya terbentuk. Karakter tersebut menjadi pemberani, tegas, ceria, takut, pemalu, jahat. Itu semua tergantung kepada elemen yang akan ditambahkan ke dalam karakter. Maka dari itu penampilan karakter menjadi hal yang sangat penting karena dapat membentuk sebuah persepsi dan memberikan informasi tersebut ke penonton.

Karakter yang dibuat harus bisa mencangkup semua aspek internal yang nantinya disampaikan secara visual. Agar karakter dapat tetap disukai dan selalu diingat, seorang desainer harus mempertimbangkan bagaimana karakter tersebut bergerak, berbicara, berinteraksi dengan karakter lain lewat bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan suara. Semua itu memainkan peran yang besar dalam menyampaikan sifat karakter (Isbister 2006, 135).

dan selalu diingat, seorang desainer harus mempertimbangkan bagaimana karakter tersebut bergerak, berbicara, berinteraksi dengan karakter lain lewat bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan suara. Semua itu memainkan peran yang besar dalam menyampaikan sifat karakter (Isbister 2006, 135).

Karakter utama dalam film yaitu Juki paling sering terlihat menggunakan baju berwarna merah dengan jaket yang berwarna biru. Memang di beberapa bagian Juki menggunakan pakaian sesuai dengan acara atau suasana yang terjadi, namun karena latar kegiatan Si Juki ini adalah kegiatan sehari-hari, maka sering terlihat Si Juki menggunakan kaos merah dengan jaket biru.



Gambar 9. Jiwa karakter Si Juki

Tabel 5. Analisis pembentukan jiwa karakter

Gambar	Analisis
Gambar 9. Jiwa karakter Si Juki	Merah memiliki arti keberanian, sukses, kebahagiaan (Krisnawati,2005). Pada kenyataannya karakter Si Juki adalah anak yang pemberani, aktif dan tidak takut mencoba hal hal baru. Kesan yang dibawakan dari karakter Si Juki ini selalu berusaha membuat orang disekitarnya bahagia dan bisa melihatnya meraih keberhasilan.
	Biru memiliki arti renungan dan kebenaran (Krisnawati,2005). Semuahal yang dilakukan Juki dalam film selalu berupaya untuk menyampaikan pesan yang bisa diambil hikmahnya dan direnungkan oleh penonton film <i>Si Juki</i> .
	Dari perilaku Si Juki dapat kita lihat bahwa Si Juki sangat aktif dan bukanlah orang yang pendiam, atau biasa yang dikenal saat ini dengan ekstrovert. Ekstrovert berarti mengarahkan energi psikis ke luar dan berorientasi kepada objek dan jauh dari subjektif. Seorang dengan kepribadian ekstrovert lebih dipengaruhi oleh sekeliling mereka daripada dunia dalam diri mereka (Jung dalam Feist & Feist, 2006).

KESIMPULAN

Dari pemaparan dan analisis di atas, desain karakter Si Juki dalam film *Si Juki The Movie* telah memenuhi prinsip dasar *Appeal*. Dimulai dari bentuk siluetnya yang memikat dan khas, bentuk dasar atau geometri desain karakternya, serta *grayscale* dan pewarnaan, yang ternyata menyesuaikan watak atau sifat karakter Si Juki yang akan disampaikan ke penonton. Keberhasilan animasi dengan demikian tidak hanya ditentukan oleh faktor tema cerita melainkan jugadari segi desain karakternya.

DAFTAR RUJUKAN

- Kurniawan, E. 2020. *Transfer of vehicles is juki's intellectual property rights from comic to animation. International Review of Humanities Studies*. Vol. 5, No.1: 498-497
- Liu, Y., Huang, Y., Li, X., & Liu, W. 2020. *A Study of Animated Character Expression Based on Emotion Characteristics. Journal of Physics: Conference Series*, 1627(3), 032007.
- Nieminen, M. 2017. *Psychology in character design. Tesis*. South-Eastern Finland University of Applied Science.
- Rahma, A. N. 2018. *Analisis Tindak Tutur Ilokusi Dalam Dialog Film Animasi Meraih Mimpi. Analisis Tindak Tutur Ilokusi Dalam Dialog Film Animasi Meraih Mimpi*

Skriptorium, 2(2), 13–24.

Sayekti, Octavian. 2019. *Film Animasi “Nussa dan Rara Episode Baik Itu Mudah” sebagai Sarana Penanaman Karakter pada Anak Usia Dini*. Volume 8 (2):164-171

Wang, X. 2021. *Design of Animation Character Modeling Based on the Theory of Human-Computer Interaction*. In *Proceedings of the 3rd International Conference on Computer Science, Communication and Data Engineering* (pp. 11-20).

Widadijo, W.T. 2017. *12 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo”*. Aksa:Jurnal Desain Komunikasi Visual. Volume 1, No. 1: 70-85

Soenyoto, P. 2017. *Animasi 2D*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.

Agustine,Elsa. 2021. *Perancangan tokoh ayah dan anak pada keluarga single parent dalam film animasi “ Bekal “*.

Krisanti,erika. 2018. *Studi karakter ekstrovert dan introvert sebagai pendukung perancangan karakter film animasi pendek*. Vol 5, No. 3 : 174-188.

Antasari,N.P.E.K, Trinawindu,I.B.K., & Wirawan, I.G.N. 2023. *Proses Produksi Animasi Art Illustrations untuk Video Clipband Tiket Oleh HNS Studio Bali Di Tampak Siring*. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*. Volume 4, No. 1 : 1-9

Putra, G.L.A,K,P., Pramayasa,I.M.H.M., & Yasa, G.P.P.A. 2023. *Penggunaan Semiotika dalam Film Animasi “Singa dan Tikus” yang ditujukan untuk anak-anak*.*Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*. Volume 4, No.1 : 29–36