

## UNSUR ESTETIKA PADA KARAKTER DAN CERITA ANIMASI ADIT SOPO JARWO

Dewa Gede Wirya Nanda Saputra<sup>1</sup>, I Kadek Angga Dwipayana<sup>2</sup>, Firzi Raihan Alrizkian<sup>3</sup>, Armansyah Rizki Alfahkri<sup>4</sup>, Gede Lingga Ananta Kusuma Putra<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Institut Seni Indonesia Denpasar, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Prodi Animasi  
Jl. Nusa Indah, Kota Denpasar, Bali 80235, Indonesia

e-mail: dewanandasaputra@gmail.com<sup>1</sup>

---

### INFORMASI ARTIKEL

Received : July, 2023

Accepted : September,  
2023

Publish: October, 2023

---

### ABSTRACT

*Adit Sopo Jarwo is one of the most popular animated series in Indonesia. In this series, there are many aesthetic elements that make it interesting and entertaining. These elements include character design, animation, backgrounds, music, and narration. The character designs in Adit Sopo Jarwo are very unique and alluring. This article uses two methods in this research, namely literature study and observation. Aesthetics in animation also involves choosing the right colors. Color can be used to create different moods in animated scenes. For example, bright, cheery colors could be used for scenes that are happy and cheery, while dark, muted colors could be used for scenes that are mysterious or scary. The aesthetics of the animated film "Adit Sopo Jarwo" brings the conclusion that this film has an attractive visual quality. The use of 3D animation provides subtle detail and gives life to the characters. The arrangement of bright and cheerful colors creates a fun and kid-friendly atmosphere. In addition, the unique and diverse character designs are also the main attraction of this film.*

*Keywords: Aesthetics, story, Adit Sopo Jarwo Animated Film*

---

### ABSTRAK

*Adit Sopo Jarwo adalah salah satu serial animasi yang sangat populer di Indonesia. Dalam serial ini, terdapat banyak unsur estetik yang membuatnya menarik dan menghibur. Unsur-unsur ini meliputi desain karakter, animasi, latar belakang, musik, dan narasi. Desain karakter dalam Adit Sopo Jarwo sangat unik dan memikat. Dalam artikel ini menggunakan dua metode dalam penelitian ini, yaitu studi pustaka dan observasi. Estetika dalam animasi juga melibatkan pemilihan warna yang tepat. Warna dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang berbeda dalam adegan animasi. Misalnya, warna-warna cerah dan ceria dapat digunakan untuk adegan yang bahagia dan ceria, sementara warna-warna gelap dan redup dapat digunakan untuk adegan yang misterius atau menakutkan. Estetika film animasi "Adit Sopo Jarwo" membawa kesimpulan bahwa film ini memiliki kualitas visual yang menarik. Pengaturan warna yang cerah dan ceria menciptakan suasana yang menyenangkan dan ramah anak. Selain itu, desain karakter yang unik dan beragam juga menjadi daya tarik utama film ini.*

*Kata Kunci: Estetika, cerita, Film Animasi Adit Sopo Jarwo*

## PENDAHULUAN

Adit Sopo Jarwo adalah salah satu serial animasi yang sangat populer di Indonesia. Dalam serial ini, terdapat banyak unsur estetik yang membuatnya menarik dan menghibur. Unsur-unsur ini meliputi desain karakter, animasi, latar belakang, musik, dan narasi. Desain karakter dalam Adit Sopo Jarwo sangat unik dan memikat. Karakter-karakter seperti Adit, Sopo, Jarwo, dan kawan-kawan mereka memiliki ciri khas masing-masing yang mudah dikenali. Desain karakter yang kreatif ini membuat penonton terhubung dengan cerita dan karakter-karakternya.

Selain desain karakter, animasi dalam Adit Sopo Jarwo juga sangat baik. Gerakan karakter dan ekspresi wajah mereka terlihat alami dan halus. Setiap adegan dianimasikan dengan penuh perhatian terhadap detail, sehingga menciptakan pengalaman visual yang memukau. Animasi yang berkualitas ini menambah daya tarik serial ini dan membuatnya menjadi tontonan yang menyenangkan [1].

Latar belakang yang digunakan dalam animasi ini juga patut diapresiasi. Setiap latar belakang dihadirkan dengan detail yang indah dan mencerminkan suasana cerita. Misalnya, ketika cerita berlatar di pedesaan, latar belakangnya akan menampilkan rumah-rumah tradisional, sawah, dan gunung. Sedangkan ketika cerita berlatar di kota, latar belakangnya akan menampilkan gedung-gedung tinggi dan jalan raya yang sibuk. Latar belakang yang realistis ini memberikan nuansa yang lebih hidup dan membuat cerita terasa lebih nyata.

Dalam Film animasi Animasi Adit Sopo Jarwo menggunakan jenis animasi 3 dimensi dalam produksinya. Animasi 3D adalah teknik pembuatan gambar bergerak menggunakan komputer. Dalam animasi 3D, objek virtual dibuat dalam ruang tiga dimensi dan kemudian dianimasikan untuk menciptakan ilusi gerakan. Teknik ini sangat populer dalam industri film, permainan video, dan iklan. Salah satu keunggulan animasi 3D adalah kebebasan kreatif yang diberikannya kepada pembuatnya. Dengan menggunakan perangkat lunak khusus seperti Autodesk Maya atau Blender, animator dapat membuat objek dengan detail yang sangat halus dan kompleks. Mereka juga dapat mengontrol setiap aspek dari animasi, termasuk pencahayaan, tekstur, dan efek khusus.

Agar dalam film animasi dapat menarik minat audiens, maka dalam animasi tersebut harus memiliki unsur estetika didalamnya. Estetika dalam animasi adalah studi tentang keindahan dan elemen visual yang digunakan untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik dalam animasi. Dalam animasi, estetika berperan penting dalam menciptakan dunia yang imajinatif dan menarik bagi

penonton. Salah satu aspek estetika dalam animasi adalah desain karakter. Desain karakter yang baik adalah kunci untuk menciptakan pengalaman yang menarik bagi penonton. Karakter yang dirancang dengan baik memiliki proporsi yang seimbang, ekspresi wajah yang kuat, dan gaya yang unik. Desain karakter yang baik juga menggambarkan kepribadian dan emosi karakter dengan jelas [1].

## METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN

Penelitian ini dilakukan melalui pengamatan film Animasi Adit Sopo Jarwo. Tujuan dari penelitian lapangan ini adalah untuk mempelajari dan mengungkap bagaimana estetika film Animasi Adit Sopo Jarwo dibentuk oleh elemen pembentuknya.

Dalam artikel ini menggunakan dua metode dalam penelitian ini, yaitu studi pustaka dan observasi. Metode studi pustaka dilakukan dengan mempelajari referensi-referensi buku, artikel, dan browsing internet serta melakukan review terhadap literatur yang terkait dengan analisis sistem.

Sedangkan, metode observasi dilakukan dengan cara pengamatan. Saya mencari materi dan teori yang berkaitan dengan unsur-unsur naratif dan sinematik, mereview film animasi " Animasi Adit Sopo Jarwo", dan menggunakan daftar pustaka sebagai sumber pendukung untuk materi yang tertera dalam artikel.

## PEMBAHASAN

### Tema Cerita

Kisah persahabatan antara Adit, Dennis, Mitha, dan Devi serta si mungil Adelya yang kehidupannya diwarnai petualangan tak terduga. Adit berperan sebagai penggerak, motivator, juga inspirator bagi para sahabatnya untuk melewati hari-hari dalam menggapai mimpi pada masa mendatang.

### Cerita

Bunda Adit merasa mual dan ingin makan manga muda. Adit dengan sigap langsung mencari manga muda seperti yang bunda inginkan. Saat bertemu dengan Kang Ujang, Adit minta tolong kepadanya untuk mencari mangga muda juga. Mendengar hal tersebut, Jarwo menawarkan diri untuk membantu Adit, tentunya dengan imbalan. Saat mereka mencari-cari, mereka melihat Pak Anas sedang mengecat tembok rumah dan ternyata ada mangga muda dirumahnya. Namun, Pak Anas tidak memberikan izin kepada mereka. Akhirnya mereka menggunakan cara curang dengan mencuri mangga milik Pak Anas. Setelah berhasil mengambil beberapa mangga, mereka pun kabur. Untungnya Pak Anas menyadari hal tersebut dan segera

meneriaki mereka. Adit yang kebetulan lewat menanyakan apa yang terjadi pada Pak Anas. Kemudian, Adit pun membantu Pak Anas mengejar mereka untuk mengambil kembali mangga muda miliknya. Diperjalanan, Adit bertemu dengan Haji Udin. Akhirnya Haji Udin memberi nasehat kepada Jarwo dan ia pun mengembalikan mangga tersebut. Setelah mengembalikan mangga dan meminta maaf, Pak Anas meminta Jarwo untuk menari selagi ia memakan mangga tersebut.

### Struktur Cerita

Storyline adalah jalur cerita yang akan dibuat pada karya animasi atau film sehingga dalam film animasi jelas dan terarah. Secara garis besar storyline merupakan poin-poin dalam sebuah video yang menceritakan langkah dalam setiap scene. Scene adalah segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan 1 aksi berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi, tema, karakter, atau motif. Tujuan agar alur cerita mempunyai acuan untuk adegan selanjutnya. Terutama apabila ada konten yang konten yang di buat membawakan sebuah pesan khusus seperti konten usaha atau konten personal branding. Hindari pesannya tidak sampai ke audiens. Maka dalam hal ini, konsep sangat penting agar pesan yang di sampaikan bisa di visualisasikan dengan tepat.

1. Babak permulaan dalam film animasi Adit Sopo Jarwo yaitu terlihat pada scene 1 ibu Adit dengan muka yang marah sedang memarahi Sopo dan Jarwo karena telat datang ke rumahnya. Mereka berdua diminta ibu adit untuk menjaga Adel.
2. Pada scene 2 terlihat Jarwo sedang makan siang di rumah ibu Adit padahal pada saat itu Jarwo diminta ibu Adit untuk menjaga Adel lalu Sopo berbicara kepada Jarwo yang sedang makan hingga terjadi perdebatan, perdebatan itu terjadi karena Jarwo tidak ingin di ganggu oleh Sopo. Selanjutnya masuk pada tahap pertengahan atau disebut dengan babak konfrontasi. Pada babak konfrontasi ini biasanya menggambarkan usaha dari masing-masing tokoh untuk dapat menyelesaikan masalah yang terjadi di babak sebelumnya.
3. Tahap terakhir adalah tahap penutup atau babak resolusi. Tahap penutup atau resolusi merupakan tahap dimana terjadinya pemecahan masalah dari konflik yang terjadi. Terlihat pada akhir scene Sopo dan Jarwo sedang mengambil manga milik Pak Anas lalu ketahuan olehnya dan disuruhlah Jarwo untuk menari di depan Pak Anas.

### Tokoh / Karakter

Tokoh utama dapat pula ditentukan dalam hubungan antar tokoh. Tokoh sentral memiliki hubungan interaksi dengan semua tokoh yang ada dalam cerita. Tokoh utama biasanya juga dikenal sebagai judul cerita [2].

Berikut ini merupakan tokoh yang ada pada animasi Adit Sopo Jarwo:

Adit



Gambar karakter Adit

(Sumber:

[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit\\_Sopo\\_Jarwo](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit_Sopo_Jarwo))

Adit adalah tokoh utama yang masih duduk dibangu SD. Memiliki sifat mandiri, sigap, cerdas, dan suka dengan hal-hal baru. Hobinya adalah membaca, bermain bola, bermain sepeda dan berpetualang.

Sopo



Gambar Karakter Sopo

(Sumber:

[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit\\_Sopo\\_Jarwo](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit_Sopo_Jarwo))

Sopo adalah pemuda yang lugu dan memiliki perangai kekanak-kanakan. Sopo adalah teman baik Jarwo dan sering dimanfaatkan oleh Jarwo. Sayangnya, ia belum pernah mereasakan bangku sekolah.

Jarwo



Gambar Karakter Jarwo

(Sumber:

[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit\\_Sopo\\_Jarwo](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit_Sopo_Jarwo))

Jarwo adalah teman baik dari Sopo yang memiliki sifat licik dan penuh dengan akal bulus. Ia sangat malas namun ingin memperoleh hasil yang maksimal. Tidak jarang ia memanfaatkan tenaga Sopo yang berbadan lebih besar darinya.

Dennis



Gambar karakter Dennis

(Sumber:

[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit\\_Sopo\\_Jarwo](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit_Sopo_Jarwo))

Dennis adalah sahabat Adit yang juga senang bermain bola. Ia memiliki sifat mudah panik dan takut terhadap petir. Ia juga sangat mengidolakan Adit yang menurutnya, suka membantu dan pemberani.

### Unsur Estetika dalam Animasi

Film animasi adalah bentuk seni yang menggabungkan gambar bergerak dengan cerita yang menarik. Dalam film animasi, terdapat beberapa unsur estetika yang penting untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik dan memukau bagi penonton. Berikut adalah beberapa unsur estetika dalam film animasi yang perlu diperhatikan:

**Desain Karakter:** Desain karakter dalam film animasi sangat penting untuk menciptakan identitas visual yang kuat. Karakter-karakter dalam film animasi haruslah unik, menarik, dan mudah dikenali oleh penonton. Desain karakter yang baik dapat meningkatkan daya tarik visual film animasi.

**Warna:** Penggunaan warna yang cerdas dan konsisten dapat menciptakan suasana yang berbeda-beda dalam film animasi. Warna dapat digunakan untuk menggambarkan emosi dan suasana hati karakter, serta memberikan kontras yang menarik antara latar belakang dan objek di dalamnya.

Estetika dalam animasi juga melibatkan pemilihan warna yang tepat. Warna dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang berbeda dalam adegan animasi. Misalnya, warna-warna cerah dan ceria dapat digunakan untuk adegan yang bahagia dan ceria, sementara warna-warna gelap dan redup dapat digunakan untuk adegan yang misterius atau menakutkan. Pemilihan warna yang tepat juga dapat membantu mengarahkan perhatian penonton ke elemen-elemen penting dalam adegan [3].

Selain itu, estetika dalam animasi juga melibatkan penggunaan gerakan yang halus dan alami. Gerakan yang halus dan alami dapat menciptakan pengalaman yang nyata dan memikat bagi penonton. Pemilihan timing yang tepat dan penggunaan prinsip-prinsip animasi seperti squash dan stretch, anticipation, dan overlap dapat membantu menciptakan gerakan yang halus dan alami.



Warna dominan Kuning,ungu, biru, hitam,coklat  
(Sumber:

[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit\\_Sopo\\_Jarwo](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit_Sopo_Jarwo))



Warna dominan Merah, biru, coklat, putih, hijau.  
(Sumber:

[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit\\_Sopo\\_Jarwo](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit_Sopo_Jarwo))



Warna dominan Hijau, merah, coklat,abu  
 (Sumber:  
[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit\\_Sopo\\_Jarwo](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit_Sopo_Jarwo))



Putih, merah, hijau, coklat, putih, biru  
 (Sumber:  
[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit\\_Sopo\\_Jarwo](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit_Sopo_Jarwo))



Warna dominan Merah, hitam, hijau,biru, putih.  
 (Sumber:  
[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit\\_Sopo\\_Jarwo](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit_Sopo_Jarwo))



Hijau, merah, hijau, biru, hitam, coklat, cream, putih  
 (Sumber:  
[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit\\_Sopo\\_Jarwo](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit_Sopo_Jarwo))



Warna dominan Merah,coklat, hitam, biru, hijau.  
 (Sumber:  
[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit\\_Sopo\\_Jarwo](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit_Sopo_Jarwo))



Warna dominan Biru, merah, hitam, hijau, putih, coklat  
 (Sumber:  
[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit\\_Sopo\\_Jarwo](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit_Sopo_Jarwo))



Merah, hitam, hijau, biru  
 (Sumber:  
[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit\\_Sopo\\_Jarwo](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit_Sopo_Jarwo))



Warna dominan Biru,coklat merah, hitam.  
 (Sumber:  
[https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit\\_Sopo\\_Jarwo](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Adit_Sopo_Jarwo))

Estetika dalam animasi juga termasuk dalam pengaturan adegan atau latar belakang. Latar

belakang yang dirancang dengan baik dapat menciptakan atmosfer yang mendukung cerita dan karakter. Penggunaan detail dan tekstur yang tepat juga dapat meningkatkan pengalaman visual penonton [3].

Selain itu, estetika dalam animasi juga melibatkan penggunaan efek visual. Efek visual seperti ledakan, kilatan cahaya, atau efek khusus lainnya dapat digunakan untuk meningkatkan dramatisasi adegan atau memberikan efek khusus yang mengesankan.

Secara keseluruhan, estetika dalam animasi adalah aspek penting dalam menciptakan pengalaman visual yang menarik bagi penonton. Dengan menggunakan desain karakter yang baik, pemilihan warna yang tepat, gerakan yang halus dan alami, pengaturan adegan yang baik, dan penggunaan efek visual yang efektif, animasi dapat menciptakan dunia yang imajinatif dan menarik yang dapat memikat penonton.

**Komposisi Visual:** Komposisi visual adalah pengaturan elemen-elemen visual dalam suatu frame atau adegan. Penggunaan komposisi yang baik dapat menciptakan keseimbangan visual yang harmonis dan memandu mata penonton melalui cerita yang disampaikan oleh film animasi.

**Animasi:** Animasi yang baik adalah salah satu unsur estetika utama dalam film animasi. Animasi yang halus, ekspresif, dan realistis dapat menciptakan pengalaman yang mengesankan bagi penonton. Gerakan karakter yang lancar dan alami akan meningkatkan kualitas visual dan kesan keseluruhan film animasi [4].

**Efek Visual:** Efek visual dalam film animasi dapat memperkaya pengalaman visual penonton. Efek visual seperti ledakan, hujan, atau kilatan cahaya dapat menambahkan dimensi baru dalam cerita yang disampaikan oleh film animasi.

**Tata Cahaya:** Pencahayaan dalam film animasi sangat penting untuk menciptakan suasana dan memperlihatkan detail-desain visual dengan jelas. Penggunaan pencahayaan yang tepat dapat menciptakan perbedaan dalam suasana yang ditampilkan dalam film animasi.

**Musik dan Suara:** Musik dan suara dalam film animasi dapat memperkuat suasana dan emosi yang ingin disampaikan. Penggunaan musik dan suara yang tepat dapat meningkatkan kualitas dan pengalaman keseluruhan film animasi.

Dalam film animasi, unsur estetika ini bekerja bersama-sama untuk menciptakan pengalaman visual yang memukau bagi penonton. Dengan memperhatikan dan mengoptimalkan unsur estetika ini, seorang animator dapat menciptakan karya yang menarik dan mengesankan. Langkah awal untuk membuat gerakan pada karakter animasi adalah membuat gambar sketsa yang menjelaskan

perencanaan pose, aksi, dan ide tentang apa yang akan karakter lakukan di suatu adegan dalam animasi. **key pose**, adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan posisi-posisi penting atau ekstrim dari sebuah karakter animasi atau benda dalam berekspresi. Metode ini menjiwai karakter dari satu pose ke pose berikutnya dan sangat penting untuk mempermudah pembuatan animasi. Dalam cara menggambar animasi yang tidak kalah penting adalah **inbetweening**. Pada animasi tidak ada gambar yang sama (gambar selalu berubah pada setiap waktu). Sebuah gambar kunci dalam pembuatan film animasi dan adalah gambar yang mendefinisikan awal dan titik akhir dari setiap transisi yang halus [4].

## SIMPULAN

Estetika film animasi "Adit Sopo Jarwo" membawa kesimpulan bahwa film ini memiliki kualitas visual yang menarik. Penggunaan animasi 3D memberikan detail yang halus dan memberikan kehidupan pada karakter-karakternya. Pengaturan warna yang cerah dan ceria menciptakan suasana yang menyenangkan dan ramah anak. Selain itu, desain karakter yang unik dan beragam juga menjadi daya tarik utama film ini.

Selain aspek visualnya, film ini juga memiliki alur cerita yang menarik dan penuh petualangan. Konflik dan tantangan yang dihadapi oleh Adit dan Jarwo membuat penonton terlibat dan tertarik untuk terus menonton. Humor dalam dialog juga membuat film ini menghibur dan menggelitik tawa penonton.

Saran untuk film "Adit Sopo Jarwo" adalah untuk lebih mengembangkan karakter-karakternya agar lebih kompleks dan menarik. Selain itu, penulisannya dapat diperbaiki untuk lebih konsisten dan cerdas dalam menyampaikan pesan moral kepada penonton. Durasi film juga perlu diperhatikan agar tidak terlalu panjang dan mempertahankan minat penonton.

Secara keseluruhan, estetika dalam film animasi "Adit Sopo Jarwo" adalah film yang menarik dan menghibur. Dengan kualitas visual yang baik dan alur cerita yang menarik, film ini cocok untuk ditonton oleh anak-anak dan keluarga secara keseluruhan. Meskipun memiliki kelemahan, film ini tetap dapat memberikan hiburan yang menyenangkan bagi penontonnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. A. Harmandito and N. Ramadhani, "Perancangan Karakter Utama Serial Animasi 'Little Bird' dengan Mengadaptasi Burung Endemik Indonesia," *Jurnal Sains dan Seni ITS*,

vol. 7, no. 2, pp. 183–188, 2018, doi:  
10.12962/j23373520.v7i2.37027.

- [2] R. L. Munawaroh and S. A. Prasetyo, “Nilai Karakter dalam Film Animasi ‘Horton Hears A Who’ Sudut Pandang,” *Indonesian Values and Character Education Journal*, vol. 2, no. 1, pp. 19–27, 2019, doi: 10.23887/ivcej.v2i1.17925.
- [3] H. Widowati, R. P. Widhowati, S. Puspitodjati, and D. L. C. Pardede, “Penentuan Jarak Karakter Pemain dengan Karakter Bukan Pemain yang Harus Mengikuti Pemain pada Pengembangan Game Simulasi Mitigasi Bencana Erupsi Gunung,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 7, no. 2, pp. 385–390, 2020, doi: 10.25126/jtiik.2020702633.
- [4] D. Krisbiantoro, S. W. Handani, and I. J. Falah, “Video Animasi Motion Graphic Dan Tipografi Kinetik Sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Virus Corona,” *Jurnal Bahasa Rupa*, vol. 4, no. 2, pp. 125–133, 2021, doi: 10.31598/bahasarupa.v4i2.659.