

SEMIOTIKA DESAIN VISUAL KARAKTER FILM ANIMASI ZOOTOPIA

SKRIPSI

*Diajukan kepada Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



AULIA SAFRIANI HAKIM

15027025/ 2015

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

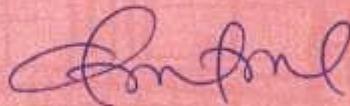
PERSETUJUAN SKRIPSI

SEMIOTIKA DESAIN VISUAL KARAKTER FILM ANIMASI *ZOOTOPIA*

Nama : Aulia Safriani Hakim
NIM : 15027125
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

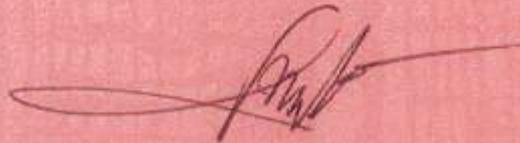
Padang, 18 Februari 2021

Disetujui dan disahkan oleh,
Dosen Pembimbing



Dini Faisal., S.Ds., M.Ds.
NIP. 19840909.201404.2.003

Mengetahui :
Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd
NIP. 19620815.199001.1.001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan Tim Penguji Tugas Akhir
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Sastra dan Seni
Universitas Negeri Padang

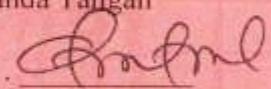
Judul : Semiotika Desain Visual Karakter Film Animasi *Zootopia*
Nama : Aulia Safriani Hakim
NIM : 15027125/ 2015
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa Sastra dan Seni

Padang, 18 Februari 2021

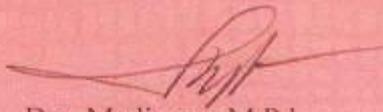
Tim Penguji :
Nama/NIP

Tanda Tangan

1. Pembimbing : Dini Faisal., S.Ds., M.Ds.
NIP. 19840909.201404.2.003
2. Penguji I : Dr. Syafwandi, M.Sn
NIP. 19600624.198602.1.003
3. Penguji II : Dr. M. Nasrul Kamal, M.Sn
NIP. 19630202.199303.1.002

: 1. 
: 2. _____
: 3. 

Mengetahui
Ketua Jurusan Seni Rupa


Drs. Mediagus, M.Pd
NIP. 19620815.199001.1.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi dengan judul **“Semiotika Desain Visual Karakter Film Animasi Zootopia”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lainnya, kecuali arahan Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 18 Februari 2020

Saya yang menyatakan,



Aulia Safriani Hakim

NIM. 15027025/2015

ABSTRAK

SEMIOTIKA DESAIN VISUAL KARAKTER FILM ANIMASI *ZOOTOPIA*

Aulia Safriani Hakim¹, Dini Faisal²

Program Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

Email : auliash75@gmail.com

Karakter Film Animasi *Zootopia* penuh dengan berbagai desain visual karakter yang unik seperti munculnya ikon, indeks dan simbol pada karakter film animasi *Zootopia*. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi ikon, simbol, dan index yang terdapat pada desain visual karakter film animasi *Zootopia*. Penelitian dilakukan dengan menerapkan pendekatan semiotika berdasarkan teori Charles Sanders Peirce untuk melihat tanda ikon, simbol, dan indeks pada desain visual karakter dan beberapa *scene* pendukung yang berkaitan dengan desain visual karakter. Hasil penelitian yang dihasilkan yaitu film animasi *Zootopia* memiliki metode komunikasi visual yang baik dalam penciptaan karakter berdasarkan gestur tubuh, warna dan watak karakter, sehingga memunculkan karakter yang kuat. Ditinjau dari desain visual karakter memiliki ciri khas masing-masing dan jalan cerita yang saling berkaitan erat sehingga menghasilkan animasi *Zootopia*

Kata Kunci: Karakter, Semiotika, *Zootopia*

¹ Mahasiswa Penulis Karya Skripsi Desain Komunikasi Visual

² Pembimbing Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

ABSTRACT

SEMIOTICS STUDY OF ZOOTOPIA ANIMATED FILM CHARACTER VISUAL DESIGN

Aulia Safriani Hakim¹, Dini Faisal²

Visual Communication Design Program

FBS Padang State University

Email : auliash75@gmail.com

Zootopia Animated Movie Characters is rich of distinctive character visual designs, such as the appearance of icons, indexes, and symbols. The objective of this study is to recognize the icons, indices, and symbols used in the visual style of the Zootopia character from the animated film. To see the icon, index, and symbol signs in the visual design of the character and numerous supporting scenes relevant to the visual design of the character, this research will employ Charles Sanders Peirce's semiotic technique. The study's findings indicate that the animated movie Zootopia uses motions, colors, and character to effectively produce significant visual communication in its characters. According to the animation's visual design, each character has an own personality, and the plots are interconnected to create the Zootopia characters.

Keywords: Character, Semiotic, and Zootopia

¹ Student Writer Thesis Visual Communication Design

² Supervisor FBS Lecturer, University Of Padang

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Skripsi ini yang berjudul **Semiotika Desain Visual Karakter Film Animasi Zootopia**. Tujuan penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa selama proses penyusunan skripsi ini telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ermanto, S.Pd., M. Hum. selaku Dekan Fakultas bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd. selaku ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr. Budiwirman, M.Pd. selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Dr. Budiwirman, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademis.
5. Ibu Dini Faisal, S.Ds. M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dengan sabar bersedia meluangkan waktunya,

memberi motivasi, arahan, dan masukkan dan saran untuk melengkapi segala kekurangan dalam karya skripsi penulis.

6. Bapak Dr. Syafwandi, M.Sn. selaku dosen penguji I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam karya skripsi ini.
7. Bapak Dr. M. Nasrul Kamal, M.Sn. selaku dosen penguji II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam karya skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen staf pengajar Seni Rupa dan Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan sehingga sangat membantu membuka wawasan penulis.

Penulis menyadari masih ada ketidaksempurnaan dalam penulisan karya skripsi ini, maka dari itu penulis berharap adanya kritikan dan saran yang membangun dalam upaya menyempurnakan karya skripsi ini. Akhir kata penulis berharap semoga Karya Skripsi ini dapat memberi manfaat kepada pembaca pada umumnya dan penulis khususnya, Amin.

Padang, 15 Februari 2021

Penulis

Aulia Safriani Hakim

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji dan syukur perancang ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hikmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Salawat beserta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta Ahlul bait dan para sahabat hingga akhir zaman. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 jurusan Seni Rupa, Prodi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang. Perancang menyadari bahwa telah banyak pihak yang memberikan bantuan berupa dorongan, arahan, nasehat dan data yang diperlukan mulai dari awal hingga akhir penyusunan tugas akhir ini. Atas segala bantuan, bimbingan dan dorongan yang telah di berikan, dalam kesempatan ini penulis sampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang selalu mendengar segala do'a dan usaha perancang, diberi kemudahan dan kelancaran sampai akhir.
2. Terimakasih kepada kedua orang tua yang selalu mendukung saya. Restu dan doa selalu mengiringi saya sejak awal hingga saat ini. Terima kasih atas segalanya.
3. Terima kasih untuk kedua adik saya yang selalu memberikan hiburan dan memberi semangat.

4. Terima kasih kepada Quad, Ariska Ulandari, Mifta Fauziah dan Evita Yolanda Sari, selaku sahabat dan teman seperjuangan semasa kuliah yang tidak hentinya memberi dukungan dan semangat.
5. Terima kasih kepada kawan-kawan seperjuangan DKV 15.
6. Terima kasih kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan selama proses perkuliahan di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua bantuan, pengorbanan dan amal baik mereka semua, serta menjadi pahala yang berlipat ganda di sisi Allah SWT. Penulis telah berusaha seoptimal mungkin menyusun tugas akhir ini agar menjadi lebih baik. Namun, penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan tugas akhir ini sangat peneliti harapkan. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin ya Robbal 'alamin.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian dan Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Kegunaan Penelitian	7
E. Tinjauan Pustaka	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori	10
1. Semiotika	10
2. Semiotika Charles Sanders Peirce.....	12
3. Karakter	17
4. Karakter Visual	21
5. Desain Karakter	23
6. Teori Warna	25
B. Kerangka Konseptual.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	32
B. Metode Penelitian	33
C. Kehadiran Penelitian	34
D. Sumber Data	34
E. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Analisis Data	35

G. Tahap-Tahap Penelitian	35
BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Paparan Data Animasi <i>Zootopia</i>	37
1. Deskripsi Film Animasi <i>Zootopia</i>	37
2. Karakter Animasi <i>Zootopia</i>	38
B. Hasil Penelitian	45
1. Kajian Semiotika Desain Visual Karakter Animasi <i>Zootopia</i>	45
2. Visual Film Animasi <i>Zootopia</i>	69
C. Pembahasan	74
BAB V PENUTUP	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV. 1. Desain Visual Karakter dan tanda-tanda semiotika pada Desain Visual Karakter Film Animasi Zootopia.....	46
Tabel IV. 2. Ikon, Indeks, dan Simbol	49
Tabel IV. 3. Ikon, Indeks, dan Simbol	52
Tabel IV. 4. Ikon, Indeks, dan Simbol	56
Tabel IV. 5. Ikon, Indeks, dan Simbol	59
Tabel IV. 6. Ikon, Indeks, dan Simbol	63
Tabel IV. 7. Ikon, Indeks, dan Simbol	66
Tabel IV. 8. Scene Film Animasi dan Tanda-Tanda Semiotika pada Scene Film Animasi Zootopia berdasarkan.Ikon, Indeks, dan Simbol	70

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II. 1. Segitiga Semiotik Charles Sanders Peirce	14
Gambar II. 2. Kerangka Konseptual	31
Gambar VI. 1. Cover Film Animasi Zootopia	37
Gambar VI. 2. Karakter Judy Hopps	40
Gambar VI. 3. Karakter Nick Wilde	41
Gambar VI. 4. Karakter Flash	42
Gambar VI. 5. Karakter Chief Bogo	43
Gambar VI. 6. Karakter Bellwether	44
Gambar VI. 7. Karakter Leodore Lionheart	45
Gambar VI. 8. Hasil Analisis Karakter Judy Hopps	50
Gambar VI. 9. Jenis Kelinci Eropa	52
Gambar VI. 10. Hasil Analisis Karakter Nick Wilde	53
Gambar VI. 11. Jenis Rubah Merah	55
Gambar VI. 12. Hasil Analisis Karakter Flash	56
Gambar VI. 13. Jenis Kungkang 3 Jari	59
Gambar VI. 14. Hasil Analisis Karakter Chief Bogo	60
Gambar VI. 15. Jenis Kerbau Hutan Afrika	63
Gambar VI. 16. Hasil Analisis Karakter Bellwether	64
Gambar VI. 17. Jenis Domba Batur	66
Gambar VI. 18. Hasil Analisis Karakter Leodore Lionheart	67
Gambar VI. 19. Jenis Singa Afrika Barat	69
Gambar VI. 20&21. Bagian scene Film Animasi Zootopia	71
Gambar VI. 22&23. Bagian scene Film Animasi Zootopia	72
Gambar VI. 24&25. Bagian scene Film Animasi Zootopia	73
Gambar 26. Screenshoot Via Instagram.....	80

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan, maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. Sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna, dan spesial efek.

Sejarah animasi dimulai dari jaman purba, dengan ditemukannya lukisan-lukisan pada dinding goa di Spanyol yang menggambarkan “gerak” dari binatang-binatang. Pada 4000 tahun yang lalu bangsa Mesir juga mencoba menghidupkan suatu peristiwa dengan gambar-gambar yang dibuat berurutan pada dinding. Sejak menyadari bahwa gambar bisa dipakai sebagai alternatif media komunikasi, timbul keinginan menghidupkan lambang-lambang tersebut menjadi cermin ekspresi kebudayaan. Terbukti dengan ditemukannya berbagai artefak pada peradaban Mesir Kuno 2000 sebelum masehi. Salah satu adalah beberapa panel yang menggambarkan aksi dua pegulat dalam berbagai pose.

Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak. Adapun yang dimaksud berkarakter adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, dan berwatak. Sebagian menyebutkan karakter sebagai

penilaian subjektif terhadap kualitas moral dan mental, sementara yang lainnya menyebutkan karakter sebagai penilaian subjektif terhadap kualitas mental saja, sehingga upaya mengubah atau membentuk karakter hanya berkaitan dengan stimulasi terhadap intelektual seseorang.

Karakter pada film animasi merupakan salah satu unsur paling penting dalam sebuah film animasi. Karakter dalam animasi ini sangat berkaitan erat dengan cerita dalam film. Sebuah karakter yang bagus tidak hanya karakter yang bisa menyatu dengan film animasinya atau menjadi bagian dari cerita, tetapi juga mempunyai ciri khas atau keunikan dalam konsep dan desain sebuah karakter animasi. Tidak hanya itu, menurut Lucas S. dan Frameorder Studio Utrecht di Belanda (2015), sebuah karakter harus bisa menunjukkan emosi dan memunculkan budaya yang dibuat dalam cerita sebuah film (Kerlow, 2009:318).

Karakter menurut Abrams diartikan sebagai orang-orang yang ditampilkan dalam sebuah cerita naratif atau drama, memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu. Seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam perbuatan. Ada sembilan aspek yang menjadikan sebuah film sempurna ; yaitu komunikasi, waktu, kredibilitas karakter, *realisme*, *storytelling*, ruang karakter dan suara atau musik. Karakterisasi merupakan penggambaran *image* seseorang yang dapat dipandang dari segi fisik, psikis, dan sosiologi. Segi fisik dapat berupa wajah, raut, rambut, bibir, hidung, bentuk kepala, warna kulit, dan lain-lain. Segi psikis berupa pemikiran, perasaan, dan kemauannya, sehingga penonton dapat mengetahui watak setiap tokohnya. Sementara dari segi sosiologis yaitu sifat atau watak tokoh yang dapat dilihat dari bagaimana ia berinteraksi

dengan lingkungannya. Karakter pada sebuah film animasi mempengaruhi keberhasilan dari animasi tersebut. Kredibilitas karakter merupakan kemampuan karakter dalam menimbulkan kepercayaan (Rahayu, 2015:19).

Menurut Estidianti dan Lakoro (2014) karakter terdiri dari seluruh karakter yang mendukung jalan cerita, berupa karakter protagonis, antagonis, dan karakter pendukung. Karakter merupakan sebuah hasil pemikiran penciptanya yang berdasarkan sebuah inspirasi ide, baik berdasarkan kejadian yang dialami langsung oleh sang pencipta ataupun buah dari stimulus pembaca sebuah cerita dalam karya literatur ataupun bidang seni yang lainnya seperti musik dan film (Yazid, 2018).

Karakter bukan sekedar “aktor” dalam komik dan animasi. Karakter merupakan representasi ideologis dari pembuat komik dan animasi yang dirancang sedemikian rupa agar mampu berkomunikasi dengan *audience* secara lebih intim dan intensif melalui bahasa visual tertentu. Karakter, disadari atau tidak, memiliki peran begitu mendasar sebagai duta besar atas pesan dan gagasan yang sedang dibangun oleh pembuat komik dan animasi untuk dikonsumsi *audience*-nya. Keberhasilan suatu komik dan animasi seringkali ditentukan oleh karakternya. (Ardiansyah, 2015)

Desain karakter adalah faktor yang memiliki peranan besar dalam wujud sebuah ide sebuah cerita. Arti dan nilai-nilai dalam sebuah cerita dapat tersampaikan karena adanya hubungan antar-karakter dan karakter dengan lingkungannya. Pada desain komunikasi visual, pembentukan sifat dan

kepribadian karakter dilakukan dengan cara menanamkan kesan tertentu melalui entitas yang nyata dari karakter (Widy, 2013:59).

Zootopia (dikenal sebagai *Zootropolis* di beberapa wilayah) adalah sebuah film animasi komedi yang menggunakan komputer dalam bentuk grafis 3D pada tahun 2016 yang diproduksi oleh Walt Disney Animation Studios dan dirilis oleh Walt Disney Pictures. Film ini disutradarai oleh Byron Howard dan Rich Moore berdasarkan pada skenario yang ditulis oleh Jared Bush dan Phil Johnston. *Zootopia* berfokus pada hubungan tak menyenangkan antara seekor perwira polisi kelinci ambisius bernama Judy hopps (suaranya diisi oleh Finifer Goodwin) dan seekor polisi rubah merah yang licik bernama Nick Wilde (suaranya diisi oleh Jason Bateman) saat mereka menyelidiki sebuah misteri dibalik lenyapnya para predator dari metropolis mamalia.

Film tersebut tayang perdana pada 11 Februari 2016, di Denmark sebelum perilisan luas di lebih dari 3,800 bioskop di Amerika Serikat dan Kanada pada 4 Maret 2016. Film tersebut debut di peringkat satu pada akhir pekan pembukaannya dan meraih lebih dari \$75 juta. *Zootopia* meraih keuntungan di seluruh dunia sebanyak lebih dari \$1 miliar di box office melebihi biaya produksinya yang sebesar \$150 juta. Rotten Tomatoes, sebuah agregator ulasan mensurvei 256 ulasan, dan menyatakan bahwa 98% bersifat positif.

Zootopia meraih berbagai penghargaan dan nominasi, beberapa diantaranya berada pada kategori Film Animasi Terbaik. Di Academy Awards ke 89, film tersebut memenangkan Film Animasi Terbaik. Film tersebut juga memenangkan Penghargaan Golden Globe untuk Film Fitur Animasi terbaik dan

dinominasikan untuk Penghargaan BAFTA untuk Film Animasi Terbaik. Di Annie Awards ke 44, *Zootopia* meraih sebelas nominasi dan memenangkan enam penghargaan termasuk Film Animasi Terbaik dan Pengabdian Pengisi Suara Terbaik dalam sebuah Produksi Film Animasi untuk Bateman. Film tersebut memenangkan Film Animasi Terbaik di Producers Guild of America Awards ke 28.

Zootopia sendiri mengisahkan tentang Judy Hopps yang diisi suaranya oleh Ginnifer Goodwin, polisi kelinci yang bekerja untuk memecahkan kasus bersama dengan rubah bernama Nick Wilde yang diperankan oleh Jason Bateman. Selain membawa pesan yang menarik, *Zootopia* juga hadir dengan animasi memukau karya Disney yang dapat membawa karakter-karakter dalam film tersebut seakan hidup. Kota *Zootopia* juga digambarkan dengan mendetail. Penggambaran karakter yang lucu dan menggemaskan membuat *Zootopia* semakin enak untuk ditonton. Di samping kecanggihan teknologi, penulisan naskahnya pun patut diapresiasi. Adanya sebuah *plot twist* yang tidak disangka-sangka dan akan menjadi *spoiler* jika disebut. Kelebihan-kelebihan tersebut dilengkapi dengan lagu *Try Everything*-nya Shakira yang *catchy*.

Selain penyajian cerita yang baik dan menarik, perancangan karakter dalam *Zootopia* juga berpengaruh pada kesuksesan animasi ini. Karena karakter merupakan komponen yang paling penting dalam sebuah animasi. Mattesi (dikutip dalam Widy, 2013:61), mengungkapkan bahwa hal yang paling dipertimbangkan dari sebuah film animasi adalah kejelasan sebuah karakter. Kejelasan tersebut dilihat bagaimana sebuah karakter dapat menghubungkan

penonton kedalam cerita, bagaimana sebuah karakter bertindak dalam situasi berbeda dan bagaimana sebuah karakter dapat menyampaikan emosi, seperti takut, gembira, cemas, marah, penasaran, dan lain sebagainya karena kemungkinannya yang tidak terbatas. Artinya, pembentukan karakter yang kuat dalam sebuah animasi membuat karakter tersebut dapat hidup dan tertanam dengan baik dalam ingatan penontonnya.

Zootopia disukai oleh anak-anak juga dikarenakan visual karakter yang lucu, ekspresif dan menggemaskan. Hal tersebut dikarenakan anak-anak menyukai hal-hal yang dekat sekali dengan dunia mereka. Karakter dalam *Zootopia* memiliki ciri khas pada masing-masing karakter. Terlihat dari segi penampilan, bentuk wajah dan gaya rambut, gestur, penggunaan warna, dan atribut yang digunakan. Ciri khas tersebut memunculkan tanda yang dapat digali lebih dalam lagi dengan menggunakan kajian semiotika.

Melalui kajian semiotika ini, penulis melakukan pengkajian tanda yang terdapat pada *Zootopia* berdasarkan objek. Pembatasan penelitian merujuk pada karakter animasi *Zootopia* yaitu Judy Hopps, Nick Wilde, Flash, Chief Bogo, Bellwether dan Wali Kota Leodore Lionheart. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan panduan dalam kajian yang mendalam pada penciptaan sebuah karakter, khususnya animasi. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengangkat judul karya ilmiah skripsi yaitu **“SEMIOTIKA DESAIN VISUAL KARAKTER FILM ANIMASI ZOOTOPIA”**

B. Fokus Penelitian dan Rumusan Masalah

1. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada desain visual karakter film animasi *Zootopia* berdasarkan ikon, indeks, dan simbol.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka rumusan masalah adalah “Bagaimana Kajian Semiotika Desain Visual Karakter Film Animasi *Zootopia*?”

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis desain visual karakter film animasi *Zootopia* menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce.

D. Kegunaan Penelitian

1. Akademis

Untuk menjelaskan bahwa animasi merupakan salah satu komunikasi massa, serta sebagai bahan referensi untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam terkait unsur kajian animasi dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce.

2. Praktis

Untuk memberi tambahan wacana kepada produser film khususnya animasi tentang ikon, indeks, dan simbol pada karakter dalam animasi.

E. Tinjauan Pustaka

Beberapa karya ilmiah yang memiliki kemiripan dalam pembahasan yang ditulis oleh peneliti sebelumnya, antar lain:

1. “Analisis Semiotika Visual Animasi Upin & Ipin Episode “Ikhlash dari Hati”” oleh Yasa Aulia Putri, Mahasiswi Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang (2018). Penelitiannya yaitu tentang keterkaitan sebuah visual karakter dalam animasi Upin & Ipin. Penelitian ini, Yasa menggunakan teori Bathes untuk melihat dua tingkatan makna (denotasi dan konotasi) dengan pendukung teori semiotika Pierce untuk melihat tanda (ikon, indeks, dan simbol), dan teorinya Saussure untuk melihat penanda (*signified*) dan pertanda (*signifier*) dalam menganalisis visual karakter dalam animasi. Hasil yang didapatkan adalah komunikasi visual yang baik dalam penciptaan karakter, baik dari gestur, warna dan watak, sehingga menghasilkan karakter yang kuat.
2. “Representasi Nilai Toleransi Antar Umat Beragama dalam Film “Aisyah Biarkan Kami Bersaudara” (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce)” oleh Nur Hukma Usman, Mahasiswi Jurusan Ilmu Komunikasi, UIN Alauddin Makasar (2017). Penelitiannya membahas perlunya nilai toleransi antar umat beragama menggunakan semiotika Charles Sanders Pierce. Toleransi agama dalam film “Aisyah Biarkan Kami Bersaudara” seperti menghormati keyakinan orang lain terlihat dari warga Dusun Derok yang mayoritas penduduknya beragama Katolik menyambut antusias kedatangan Aisyah yang beragama Islam. Walaupun mereka berbeda agama tetapi mereka saling menghormati keyakinan orang lain.
3. “Kajian Narasi pada Cerita dan Pendekatan Semiotika pada Karakter Film Animasi “Frozen” Produksi Disney Animation” oleh Inekeu Rahayu, Mahasiswi Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Komputer Indonesia (2015). Penelitiannya yaitu tentang keterkaitan sebuah narasi dengan karakter dalam

animasi Frozen. Penelitian ini, Rahayu menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce untuk menganalisis karakter dari analisis struktur narasi Lacey dalam menganalisis narasi.

Berdasarkan temuan-temuan penelitian tersebut, penulis ketahui belum ada peneliti yang membahas tentang kajian semiotika desain visual karakter film animasi *Zootopia* tersebut. Pengkajian dalam karya akhir skripsi ini terfokus pada kajian semiotika berdasarkan ikon, indeks, dan simbol pada karakter animasi.