

## Makna Visual Karakter Film Kartun Adit Sopo Jarwo Episode 31 “Bemo Hilang Jarwo Bimbang”

Viony Berlianti Juandi<sup>1</sup>, Dini Faisal<sup>2</sup>  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
FBS Universitas Negeri Padang  
Email: bvionny@gmail.com

Submitted: 2022-11-05  
Accepted: 2022-11-20

Published: 2022-12-30  
DOI: 10.24036/dekave.v12i4.120224

### Abstrak

Adit Sopo Jarwo merupakan film kartun yang ditayangkan di stasiun televisi MNCTV, film kartun ini diproduksi oleh *MD Animation*. *MD Animation* adalah bagian dari *MD Entertainment* yang telah sukses terlebih dahulu di dunia sinetron dan film layar lebar. *MD Animation* merupakan pembuat kartun Adit Sopo Jarwo.

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan makna visual (warna, gestur dan karakter), serta mendeskripsikan nilai budaya yang terkandung dalam karakter pada film kartun Adit Sopo Jarwo episode 31 “Bemo Hilang Jarwo Bimbang”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Penelitian berfokus pada analisis visual (warna, gestur dan karakter). Analisis data menggunakan kajian semiotika Roland Barthes (denotatif dan konotatif).

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan bahwa film kartun Adit Sopo Jarwo memiliki makna bahwa semua karakter ditampilkan dengan pewarnaan, gestur, sifat, tingkah laku dan gaya berpakaian yang berbeda-beda. Pemilihan bentuk karakter pada orang Indonesia memiliki perbedaan dengan orang keturunan Tionghoa, terlihat dari perbedaan bentuk fisik dan bahasa. Perbedaan dari masing-masing karakter membuat seluruh karakter memiliki ciri khas yang unik dan saling membutuhkan satu sama lain. Makna nilai budaya yang terkandung dalam karakter pada film tersebut memiliki nilai religi, nilai kejujuran, nilai toleransi, nilai kebersamaan, nilai hiburan, bahasa, gaya berpakaian, dan teknologi.

**Kata Kunci:** Adit Sopo Jarwo, semiotika, karakter, film kartun.

## Introduction

Film kartun atau film animasi adalah film yang berupa serial gambar yang difilmkan satu persatu dengan memperhatikan kesinambungan gerak sehingga muncul sebagai satu gerakan dalam film kemudian disusun sesuai dengan storyboard sehingga menghasilkan satu film animasi yang utuh. (Nuswantari, 2014:9).

Animasi Indonesia yang akan dibahas yaitu Adit Sopo Jarwo, dirilis pada 27 Januari 2014 silam dengan genre animasi komedi yang ditujukan kepada anak-anak. Film serial animasi Adit Sopo Jarwo diproduksi oleh MD Animation dengan penulis naskah dan pencetus ide cerita yaitu Bapak Eki N.F. Film kartun tersebut telah melewati banyak proses untuk menjadi tayangan kesukaan penonton. Proses pembuatan film kartun ini memakan waktu 1,5 tahun sebelum ditayangkan, dan berdurasi 5-8 menit/episode dan 30 menit-1 jam jika tayang di MNCTV.

Film animasi Adit Sopo Jarwo episode 31 "Bemo Hilang Jarwo Bimbang" tayang pada 2 Mei 2015. Alasan peneliti memilih episode 31 "Bemo Hilang Jarwo Bimbang" karena, episode ini selain memiliki cerita yang menarik dan penuh makna, terdapat multikulturalisme dimana terdapat banyak perbedaan yang tergambar dari karakter dalam filmnya, serta perancangan karakter yang sangat menarik, unik dan khas yang mampu membedakan dengan karakter-karakter lainnya sehingga menjadi sebuah alur cerita yang juga memiliki pesan moral didalamnya. 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.

Visual karakter dalam film tersebut memiliki ciri khas pada masing-masing karakter. Terlihat dari segi penampilan, gaya rambut, bentuk wajah, penggunaan warna, gestur, dan atribut yang digunakan. Serta 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, tenang yang disampaikan lewat gestur dan ekspresi dari karakter. Selain itu, penggunaan warna terhadap karakter-karakter pada animasi tersebut juga perlu diperhatikan. Artinya, pembentukan karakter yang kuat dalam sebuah animasi membuat karakter tersebut dapat hidup dan tertanam dengan baik dalam ingatan penontonnya.

Melalui analisis semiotika ini, penulis mencoba melakukan pengkajian makna yang terdapat pada visual dalam animasi Adit Sopo Jarwo yang berkaitan dengan unsur-unsur visual seperti karakter, gestur dan warna. Pembatasan penelitian merujuk pada salah satu episode 31 yang berjudul Bemo Hilang Jarwo Bimbang dengan menggunakan semiotika Roland Barthes (Donotataif dan Konotatif).

Menurut Diyono (2014) dalam karya skripsi yang berjudul Karakter Oportunisme dalam film animasi "Adit & Sopo Jarwo" (Analisis Semiotik Terhadap Tokoh Sopo Jarwo). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil penelitian tokoh utama

ONLINE ISSN 2302-3228

JOURNALS

UNP

Jarwo memiliki karakter oportunisme yang mengarah kepada sikap negative. Hal itu digambarkan dengan sikapnya, yaitu tidak mau bekerja keras, ingin mencari keuntungan, mudah beralih rupa. pintar mencuri kesempatan demi keuntungan pribadi.

Menurut Ihsan Al Mandari (2018) pembahasan yang telah diuraikan dengan menggunakan model analisis Roland Barthes, ditemukan adanya makna pesan dakwah yang terdapat dalam film Animasi "Adit dan Sopo Jarwo" episode 22 ialah terjadi kegaduhan atau kepanikan yang dialami oleh warga kampung karet dikarenakan ulah Sopo dan Jarwo yang mengumumkan kabar tidak benar atau hoax. Karna ulahnya tersebut banyak warga yang kesal dengannya, bahkan para warga hampir saja menghakimi Sopo dan Jarwo. Ketika mendengarkan sebuah informasi diharapkan menyelidiki atau mencari tau apakah informasi tersebut benar atau tidak. Jangan sampai informasi yang disampaikan kepada orang lain tidak benar atau menandung ujaran kebencian. Jarwo berulang kali menjadi biang dalam permasalahan film adit dan sopo jarwo.

Menurut Nita Virena Nathania, dkk (2021) berdasarkan dari jurnal yang berjudul Analisis Archetype Pada Visualisasi Karakter Adit Sopo Jarwo Dalam Karakteristik Fisik Orang Jawa, terdapat kesimpulan dari film serial Adit Sopo Jarwo ini sarat akan karakteristik fisik orang Jawa pada beberapa karakter yang menjadi sorotan utama. Namun, tidak semua karakter mewakili representasi tersebut. Kesesuaian dengan ciri fisik dan sampel yang digunakan sesuai dengan apa yang dijabarkan. Namun, beberapa karakteristik fisik masih harus menyesuaikan peran penceritaan yang berbedabeda, dan hal tersebut tidak bisa disamaratakan. Hal yang perlu digarisbawahi adalah ciri fisik yang melekat kepada tubuh dan anatomi karakter. Sedangkan untuk pakaian, masih harus menyesuaikan dengan penceritaan yang dibutuhkan.

Hasil penelitian yang di dapatkan pada film kartun Adit Sopo Jarwo episode 31 "Bemo Hilang Jarwo Bimbang", dengan menggunakan teori Roland Barthes untuk melihat dua tingkatan makna (denotasi dan konotasi) dalam menganalisis visual karakter dalam film kartun tersebut, pada penelitian ini, kemudian diambil sampel karakter dari film serial Adit Sopo Jarwo, Dari karakter tersebut kemudian dianalisis berdasarkan ciri fisik dan peran karakter tersebut berdasarkan teori Roland Barthes. Maka dapat disimpulkan makna yang terkandung dalam visual karakter film kartun Adit Sopo Jarwo yaitu semua karakter ditampilkan dengan pewarnaan, gestur, sikap, tingkah laku dan gaya berpakaian yang berbeda-beda. Pemilihan bentuk karakter pada orang Indonesia yang memiliki perbedaan dengan orang keturunan Tionghoa, terlihat dari perbedaan bentuk fisik dan bahasa. Perbedaan dari masing-masing karakter membuat seluruh karakter memiliki ciri khas yang unik dan saling membutuhkan satu sama lain.

Dapat di lihat hasil penelitian yang akan di jabarkan, Sikap dari setiap karakter yang terkandung dalam film kartun Adit Sopo Jarwo episode 31 "Bemo Hilang Jarwo Bimbang". Jarwo memiliki sikap yang mengarah ke negative, Sopo memiliki sikap polos dan tidak berpendirian, Ucup memiliki sikap yang cerewet, Baba Chang memperlihatkan

sikap bijaksana, Li Mei memiliki sikap yang lembut dan sopan dan Pak Anas memiliki sikap yang pemaarah.

Makna yang terkandung dalam hasil penelitian film kartun Adit Sopo Jarwo episode 31 "Bemo Hilang Jarwo Bimbang" ini adalah terdapat nilai religi, nilai kejujuran, bahasa, gaya berpakaian, teknologi, nilai toleransi, nilai kebersamaan dan nilai hiburan.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan menginterpretasikan penyampaian makna Denotasi dan Konotasi serta nilai Budaya pada Film Kartun Adit Sopo Jarwo episode 31 "Bemo Hilang Jarwo Bimbang". Beberapa tahapan yang diawali dengan mengumpulkan data, mendokumentasikan, menganalisis, menginterpretasikan makna yang terkandung dalam film tersebut, kemudian menggabungkan sampel penelitian terkait yang pernah meneliti tentang desain karakter film tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian dari penulis dan di tambahkan dengan hasil penelitian dari Diyono (2014), Ihsan Al Mandari (2018) dan Nita Virena Nathania (2021) dapat di simpulkan bahwasanya Film Kartun Adit Sopo Jarwo Jarwo episode 31 "Bemo Hilang Jarwo Bimbang". disimpulkan makna yang terkandung dalam visual karakter film kartun Adit Sopo Jarwo yaitu semua karakter ditampilkan dengan pewarnaan, gestur, sikap, tingkah laku dan gaya berpakaian yang berbeda-beda, serta kesimpulan bahwa hasil penelitian tokoh utama Jarwo memiliki karakter oportuniste yang mengarah kepada sikap negatif, ditemukan adanya makna pesan dakwah yang terdapat dalam film Animasi "Adit dan Sopo Jarwo" dan kesimpulan sarat akan karakteristik fisik orang Jawa pada beberapa karakter yang menjadi sorotan utama, namun tidak semua karakter mewakili representasi tersebut. Kesesuaian dengan ciri fisik dan sampel yang digunakan sesuai dengan apa yang dijabarkan. namun, beberapa karakteristik fisik masih harus menyesuaikan peran penceritaan yang berbedabeda, dan hal tersebut tidak bisa disamaratakan.

### **Metode Penelitian**

Metode pada penelitian ini yang menggunakan metode kualitatif. Moleong (2012: 6), mendefenisikan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Penelitian ini bersifat deskriptif dikarenakan tulisan ini bermaksud mendeskripsikan pemaknaan tanda- tanda visual seperti warna, gestur dan karakter yang terdapat dalam animasi Adit Sopo Jarwo episode 31 "Bemo Hilang Jarwo Bimbang". Data diambil dari animasi Adit Sopo Jarwo episode 31 "Bemo Hilang Jarwo Bimbang" berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes (Denotasi dan Konotasi).

### **Result and Discussion**

ONLINE ISSN 2302-3228

JOURNALS

UNP

a) Adit

Tabel VI.4. Makna Denotasi dan Konotasi Adit

Visual	Denotasi	Konotasi
	<p>Adit memiliki bentuk mata yang cukup besar terlihat dari tulang pipi yang kecil sehingga matanya terlihat agak besar dan memiliki gaya rambut yang tersisir rapi. Proporsi tubuh pada tokoh Adit memiliki perawakan yang ramping dengan posisi tegak, kedua tangan yang berada disaku dan kaki terbuka.</p>	<p>Proporsi tubuh yang ramping menunjukkan bahwa adit cekatan dan aktif dalam pergerakannya. Badan yang tegap seolah berani namun tetap tenang dan santai.</p>
	<p>Adit menggunakan baju warna merah pada bagian lengan dan warna putih pada bagian badannya. Adit juga menggunakan celana pendek selutut warna biru, jam tangan disebelah kanan dan sepatu.</p>	<p>Menurut Nugroho (2015), warna merah melambangkan kekuatan, keberanian, juga energik. Warna putih pada baju bagian badan melambangkan sikap kejujuran, kedamaian, ketulusan juga kesucian. Warna biru pada celana melambangkan kebijaksanaan, kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, kecerdasan dan perdamaian.</p>
	<p>Bagian tengah baju terdapat ilustrasi otak manusia.</p>	<p>Pada ilustrasi otak manusia ini dapat menginterpretasikan bahwa Adit memiliki pemikiran kognitif yang sangat baik, sehingga cerdas dalam menangani masalah. Karena pada dasarnya otak manusia berfungsi sebagai pengontrol koordinasi gerak manusia juga kognitif, dan emosi.</p>

b) Dennis

Tabel VI.6. Makna Denotasi dan Konotasi Dennis

Visual	Denotasi	Konotasi
	<p>Denis memiliki bentuk mata yang tidak terlalu besar karena memiliki tulang pipi yang sangat berisi dan selalu menggunakan kacamata. Leher yang pendek karena rahang yang begitu berisi, dan memiliki rambut ikal. Proporsi tubuh yang sangat gempal dan juga lebih pendek dari tokoh lainnya. Bahu dan tangan yang terangkat, sedikit membungkuk serta kaki yang pendek.</p>	<p>Proporsi tubuh yang telah dijelaskan tersebut membuat karakter Dennis menjadi sulit dan lamban dalam pergerakannya. Hal tersebut membuat Dennis menjadi karakter yang penakut, pemalas dan tidak berpendirian.</p>
	<p>Denis menggunakan baju berwarna kuning namun memiliki <i>value</i> gelap. Denis juga menggunakan celana panjang warna kuning kehijauan dan sandal jepit.</p>	<p>Menurut Nugroho (2015), penggunaan warna kuning dapat diinterpretasikan dengan yang karakter ceria, membawa kegembiraan dan kemuliaan. Namun dengan adanya <i>value</i> gelap dapat diinterpretasikan dengan sikap muram dan juga penakut. Warna kuning kehijauan melambangkan tanpa prasangka dan juga rasa takut.</p>
	<p>Bagian tengah baju terdapat gambar ilustrasi Barong.</p>	<p>Ditengah bajunya terdapat ilustrasi Barong yang merupakan makhluk mitologi dari Bali. Memiliki kepercayaan pada masyarakat Bali sebagai makhluk pelindung peri, suri tauladan, simbol keberuntungan dan kemakmuran.</p>

## c) Jarwo

ONLINE ISSN 2302-3228

JOURNALS

UNP

**Tabel VI.8. Makna Denotasi dan Konotasi Jarwo**

Visual	Denotasi	Konotasi
	<p>Jarwo memiliki rahang yang tegas dengan bentuk alis yang naik, mata yang sedikit sipit, leher yang pendek dan berkulit gelap. Jarwo memiliki ciri khas kumis tipis dan kacamata yang disimpan di keeningnya. Memiliki rambut yang klimis ala gaya rambut lama.</p>	<p>Ciri fisik yang telah disebutkan sangat terlihat bahwa Bang Jarwo memiliki sikap yang keras juga pemarah.</p>
	<p>Jarwo memiliki proporsi tubuh yang berisi, pendek namun terlihat memiliki masa otot yang kekar.</p>	<p>Proporsi tubuh Jarwo yang berisi juga berotot memperlihatkan dirinya sangat garang dan selalu agresif terhadap sesuatu sehingga sering menimbulkan masalah.</p>
	<p>Jarwo menggunakan baju berwarna merah bermotif batik yang terlihat ketat sehingga postur tubuhnya terlihat jelas. Ditambah dengan menggunakan celana panjang berwarna coklat yang dililit sabuk berukuran besar pada bagian pinggangnya dan sepatu hitam.</p>	<p>Menurut Nugroho (2015), penggunaan warna merah pada karakter Jarwo dapat diinterpretasikan dengan maksud berani, tidak sabar, agresif, pemarah, jika emosinya tidak terkontrol dapat membahayakan dirinya dan orang lain. Warna coklat pada celana karakter ini memiliki simbol bersifat hormat, cermat, dan tidak cemerlang.</p>

**d) Sopo**

**Tabel VI.10. Makna Denotasi dan Konotasi Sopo**

Visual	Denotasi	Konotasi

	<p>Sopo memiliki wajah yang kotak, mata sipit, alis kecil dan tipis, leher yang pendek, serta memiliki kumis dan jambang yang tipis. Sopo memiliki proporsi tubuh yang besar, tinggi dan membungkuk. Serta tangan kiri yang mengacungkan jempol.</p>	<p>Sopo memiliki ekspresi sangat sendu yang memperlihatkan bahwa dirinya baik hati walaupun berada dipihak Jarwo, Sopo tidak pernah terbawa emosi yang sama dengan Jarwo.</p>
	<p>Sopo menggunakan rompi berwarna hijau dengan kaos berwarna hitam didalamnya yang ketat sehingga terlihat proporsi tubuhnya. Ditambah dengan celana panjang warna biru yang dililit sabuk pada bagian pinggangnya dan sandal hitam.</p>	<p>Menurut Nugroho (2015), penggunaan warna hijau disini dapat disimbolkan dengan sifat hidup, tenang, segar, kesetiaan, dan kepercayaan. Warna Hitam dilambangkan dengan formal, misterius, kesedihan, kesuraman, kebodohan, kegelapan dll. Warna biru pada celana Sopo melambangkan kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, dan perdamaian.</p>

e) Ucup

Tabel VI.12. Makna Denotasi dan Konotasi Ucup

Visual	Denotasi	Konotasi
	<p>Ucup memiliki mata yang besar, alis yang panjang dan tebal, hidung pesek, bibir kecil, rambut ikal dan berkulit gelap. Proporsi tubuh yang kecil dan pendek.</p>	<p>Proporsi tubuh Ucup tersebut memperlihatkan Ucup lincah dan cepat dalam pergerakannya.</p>

	<p>Ucup menggunakan baju berwarna biru kehijauan dan ada sedikit warna merah muda dibagian leher dan lengan. Ditambah dengan celana pendek diatas lutut berwarna biru, peci dan sarung.</p>	<p>Secara umum, penggunaan warna biru kehijauan melambangkan pintar, cerewet, kreatif, teratur. Warna biru pada celana Ucup melambangkan kebijaksanaan, kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, dan perdamaian.</p>
---	---	---

f) **Baba Chang**

**Tabel VI.14. Makna Denotasi dan Konotasi Baba Chang**

Visual	Denotasi	Konotasi
	<p>Baba Chang memiliki bentuk wajah yang tirus, rahang yang cukup tegas dan dagu yang lancip. Serta bentuk mata yang kecil (sipit), pipi yang sudah turun, hidung yang besar dan mancung, rambut lurus dengan tersisir rapi, berkulit putih, dan selalu menggunakan kacamata. Baba Chang memiliki proporsi tubuh kurus dan tinggi.</p>	<p>Baba Chang merupakan orang keturunan Tionghoa. Baba Chang adalah orang yang sudah berumur.</p>

	<p>Pada episode ini Baba Chang menggunakan baju tebal berlengan panjang warna abu-abu dan celana panjang berwarna coklat. Serta sandal jepit. Biasanya di episode lain Baba Chang menggunakan kaos oblong warna putih.</p>	<p>Menurut Nugroho (2015), penggunaan warna abu-abu pada baju tersebut melambangkan ketenangan, bijaksana, mengalah dan rendah hati. Warna coklat melambangkan sopan, cermat, kehormatan, dan bijaksana.</p>
---	--	--

g) Li Mei

Tabel VI.16. Makna Denotasi dan Konotasi Li Mei

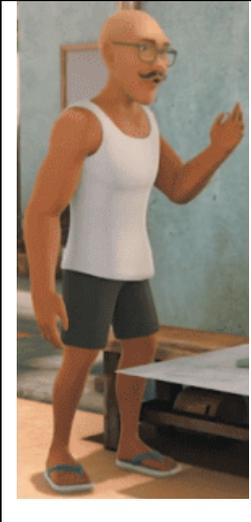
Visual	Denotasi	Konotasi
	<p>Li Mei memiliki bentuk wajah yang oval, mata yang kecil (sipit), hidung yang kecil dan mancung, berkulit putih, rambut berwarna coklat terang yang selalu dikuncir satu (kuda). Li Mei memiliki proporsi tubuh yang kurus dan tinggi. Kedua kaki yang dirapatkan dan sedikit ditekuk.</p>	<p>Dari ciri khas tersebut Li Mei merupakan gadis cantik keturunan Tionghoa. Selain cantik parasnya Li Mei juga memiliki hati yang cantik. Proporsi tubuh Li Mei memberikan kesan yang lembut dan feminis.</p>

	<p>Karakter Li Mei menggunakan baju warna putih dibagian dalam dan warna biru muda dibagian luar (<i>outer</i>). Li Mei juga menggunakan celana panjang <i>jeans</i> warna biru, tas selempang berwarna coklat dan <i>flatshoes</i> berwarna biru.</p>	<p>Penggunaan warna biru muda melambangkan penuh kedamaian, tulus, penuh cinta, kreatif, dan penyayang. (Wauters &amp; Gerry Thompson, 2001). Warna putih melambangkan kehalusan, kelembutan, sikap kejujuran, ketentraman, dan kesucian.</p>
---	--	---

**h) Pak Anas**

**Tabel VI.17. Makna Denotasi dan Konotasi Pak Anas**

Visual	Denotasi	Konotasi
	<p>Pak Anas memiliki wajah tirus, rahang tegas, dagu yang panjang dan lancip. Serta memiliki bentuk mata yang tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil, alis yang naik dan melengkung keatas serta sedikit runcing, kumis tebal dengan sudut yang melengkung keatas, berkulit gelap, selalu memakai kacamata dan tidak memiliki rambut (botak). Pak Anas</p>	<p>Pak Anas merupakan orang Sumatera Utara. Proporsi tubuh Pak Anas memperlihatkan bahwa Pak Anas karakter yang pemaarah, dan tegas.</p>

	memiliki proporsi tubuh yang tinggi, badan berisi dan kekar.	
	Pak Anas menggunakan kaos dalam berwarna putih dan celana pendek berwarna hitam serta menggunakan sandal.	Menurut Nugroho (2015), penggunaan warna putih melambangkan sikap tegas, kejujuran, kedamaian, kebenaran, ketentraman, dan kesucian. Warna hitam pada celana Pak Anas melambangkan kebijaksanaan, kuat, tegas, formal, seram, dan berwibawa.

### 1. Makna Budaya yang Terkandung dalam Film Kartun Adit Sopo Jarwo Episode 31

Unsur budaya yang melatarbelakangi alur cerita dari film kartun ini juga ikut berperan penting saat membuat karakter tersebut. Seperti bagaimana baju yang sering dipakai oleh para karakter ataupun bahasa gerakan tubuh para karakter itu sangat erat kaitannya dengan budaya.

Berdasarkan data-data pada hasil penelitian, maka peneliti menemukan makna budaya yang terkandung dalam film kartun Adit Sopo Jarwo episode 31 berupa nilai sebagai berikut :

#### a) Nilai Religi

Religi atau yang juga dikenal sebagai kepercayaan ialah suatu hal yang menyangkut maupun berhubungan dengan keyakinan. Religi merupakan salah satu unsur kebudayaan yang sangat penting di sebuah kehidupan. Nilai religi pada film kartun ini yaitu berhubungan erat dengan ajaran islam. Pada salah satu *scene* dari film kartun ini menceritakan saat karakter Ucup yang sering menasehati orang lain dengan kalimat "Kata Pak Haji" serta menggunakan atribut seperti kain sarung dan peci yang selalu digunakan oleh umat muslim. Contoh kalimat Ucup pada *scene* tersebut "*Kata Pak Haji kalau bantuin orang itu bisa dapat pahala, kalau pahala kita banyak, kita masuk surga bang.*" Dalam ajaran islam, jika seseorang membantu orang lain dengan ikhlas akan mendapatkan pahala, dan jika pahala tersebut sudah terkumpul banyak bisa masuk kedalam surga. Maka

berbuat baiklah pada orang lain seperti tolong menolong, saling mengingatkan satu sama lain dan lain sebagainya.

b) Nilai Kejujuran

Nilai kejujuran adalah sikap menyampaikan sesuatu secara apa adanya kepada orang lain, tanpa di lebih-lebihkan dan tanpa di sembunyikan. Hal tersebut di ceritakan pada film ini saat bemo yang dikendarai Sopo mogok dan Baba Chang yang bertemu di jalan memarahi Jarwo hingga Jarwo meminta maaf pada Baba Chang dengan kalimat "*Iyaa bah.. Maaf Maaf*" dengan rasa bersalah.

c) Bahasa

Bahasa adalah kemampuan berkomunikasi dengan manusia lainnya dengan tanda kata dan bahasa isyarat yang dilakukan dengan gerakan tubuh. Bahasa memiliki fungsi yaitu sebagai alat ekspresi untuk mengekspresikan apa saja yang berada dalam diri manusia. Serta sebagai alat komunikasi untuk mengadakan hubungan atau komunikasi antarmanusia. Contoh bahasa tanda kata yaitu saat Baba Chang berbicara menggunakan logat Tionghoa dengan kata "*Haiya, lu olang, owe*". Pak Anas yg berbicara menggunakan logat Medan dengan kata "*Bah, alamak*". Pada film ini terdapat bahasa Tionghoa, Indonesia, Medan, dan Jawa. Contoh gerakan tubuh yaitu pada *scene* Li Mei berkomunikasi dengan Sopo saat Li Mei baru keluar dari toko dengan cara melambaikan tangan kanan membentuk *hi five* tanpa mengatakan sesuatu.

d) Gaya Berpakaian

Pakaian merupakan busana yang digunakan oleh masing-masing karakter yang dapat dilihat sebagai bentuk dan kepribadian karakter itu sendiri. Contohnya dalam episode ini gaya berpakaian Ucup yang menggambarkan karakter anak kampung yang sholeh. Jarwo yang memiliki gaya berpakaian era 90'an. Gaya berpakaian Adit yang *modern, simple* dan rapi.

e) Teknologi

Teknologi adalah segala sesuatu yang mencakup peralatan dan perlengkapan yang dibutuhkan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi ini berguna untuk memecahkan masalah dan memudahkan kehidupan masyarakat. Dilihat pada episode ini saat Adit menggunakan sepeda untuk kemana saja dan bermain. Adapun bemo yang biasa digunakan oleh Jarwo dan Sopo untuk mengantarkan barang kerumah pelanggan Baba Chang. Jika tidak ada bemo maka pekerjaan Jarwo dan Sopo akan menjadi lebih sulit. Bahkan Jarwo juga menggunakan sepeda motor untuk berpergian dan mengantarkan Li Mei kuliah. Sepeda motor yang digunakan Jarwo adalah sebuah motor yang dimodifikasi agar tidak mengarah pada promosi sebuah merek. Sepeda motor tersebut

digambarkan dengan sepeda motor klasik powerfull yang sanggup menanggung beban penunggangnya.

f) Nilai Toleransi

Toleransi pada episode ini adalah dimana terdapat banyak perbedaan bahasa, kesenjangan ekonomi dan kebiasaan tanpa adanya perseteruan melainkan selalu menghargai satu sama lain.

g) Nilai Kebersamaan

Makna nilai kebersamaan adalah kegiatan yang di lakukan bersama dengan tujuan yang sama. Terlihat dari film ini kebersamaan terlihat oleh bentuk solidaritas Adit saat melihat Jarwo yang menangis kehilangan Sopo dan bemo. Sehingga Adit langsung menawarkan bantuan kepada Jarwo untuk bersama-sama mencari Sopo dan bemo.

h) Nilai Hiburan

Nilai hiburan adalah tingkah laku yang dapat membuat penonton tertawa, terlihat pada adegan Jarwo yang menggoda Li Mey untuk menawarkan tumpangan.

## Conclusion

### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan peneliti pada film kartun Adit Sopo Jarwo episode 31 "Bemo Hilang Jarwo Bimbang", dengan menggunakan teori Roland Barthes untuk melihat dua tingkatan makna (denotasi dan konotasi) dalam menganalisis visual karakter dalam film kartun tersebut, maka penulis dapat mengambil kesimpulan :

1. Makna yang terkandung dalam visual karakter film kartun Adit Sopo Jarwo yaitu semua karakter ditampilkan dengan pewarnaan, gestur, sikap, tingkah laku dan gaya berpakaian yang berbeda-beda. Pemilihan bentuk karakter pada orang Indonesia memiliki perbedaan dengan orang keturunan Tionghoa, terlihat dari perbedaan bentuk fisik dan bahasa. Perbedaan dari masing-masing karakter membuat seluruh karakter memiliki ciri khas yang unik dan saling membutuhkan satu sama lain.
2. Sikap dari karakter yang terkandung dalam film kartun Adit Sopo Jarwo episode 31 "Bemo Hilang Jarwo Bimbang" :
  - a. Jarwo, memiliki sikap yang mengarah ke negatif, seperti pemalas, suka mengatur Sopo dan suka mencari perhatian Li Mei.
  - b. Sopo, memiliki sikap yang polos, penurut, dan tidak berpendirian.
  - c. Ucup, memiliki sikap yang cerewet, suka menolong dan suka menasehati orang lain.
  - d. Baba Chang , memiliki sikap yang tenang dan bijaksana.

ONLINE ISSN 2302-3228

JOURNALS

UNP

- e. Li Mei, memiliki sikap yang lembut, murah senyum dan sopan.
  - f. Pak Anas, memiliki sikap yang pemarah dan suka berburuk sangka pada Jarwo.
3. Makna budaya yang terkandung dalam film kartun Adit Sopo Jarwo episode 31 “Bemo Hilang Jarwo Bimbang” :
- a. Nilai Religi, ditampilkan oleh karakter Ucup yang selalu mengutip kata Pak Haji untuk menasehati orang lain dalam ajaran agama Islam.
  - b. Nilai Kejujuran, terlihat dari sikap Jarwo yang mengakui kesalahannya dan meminta maaf dengan rasa bersalah.
  - c. Bahasa, terlihat dari Baba Chang yang menggunakan bahasa Tionghoa, Pak Anas menggunakan bahasa Indonesia dengan dialek Medan dan Jarwo menggunakan bahasa Indonesia dan Jawa. Serta bahasa gerakan Li Mei menyapa Sopo
  - d. Gaya Berpakaian, terlihat dari style pakaian yang digunakan oleh para karakter. Gaya berpakaian Ucup yang menggambarkan karakter anak kampung yang sholeh. Jarwo yang memiliki gaya berpakaian era 90’an. Serta gaya berpakaian Adit yang *modern, simple* dan rapi.
  - e. Teknologi, ditampilkan Jarwo menggunakan sepeda motor klasik yang dimodifikasi dan bemo yang dikemudikan oleh Sopo.
  - f. Nilai Toleransi, terlihat dari banyaknya perbedaan bahasa, kesenjangan ekonomi dan kebiasaan tanpa adanya perseteruan melainkan selalu menghargai satu sama lain.
  - g. Nilai Kebersamaan, terlihat dari bentuk solidaritas Adit yang membantu Jarwo saat melihat Jarwo yang menangis kehilangan Sopo dan bemo.
  - h. Nilai Hiburan, ditampilkan dari tingkah laku Jarwo yang menggoda Li Mey dapat membuat penonton terhibur.

#### **B. Saran**

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan terhadap visualisasi karakter dalam film kartun Adit Sopo Jarwo episode 31 “Bemo Hilang Jarwo Bimbang”, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam dunia Desain Komunikasi Visual, bagaimana cara memaknai karakter khususnya dalam bidang film kartun. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam kajian yang mendalam pada penciptaan sebuah karakter.

Penulis juga berharap adanya pengembangan penelitian yang lebih lanjut dan mendalam lagi mengenai karakter kartun untuk anak-anak. Khususnya bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang menambah wawasan lebih luas terhadap karya-karyanya dengan memahami kajian tanda.

## Reference/ Rujukan

- Diyono. 2014. *Karakter Oportunisme dalam Film Animasi "Adit & Sopo Jarwo" (Analisis Semiotik Terhadap Tokoh Sopo Jarwo)*. (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Mandari, I.A. 2018. *Makna Pesan Dakwah Dalam Film Animasi Adit Dan Sopo Jarwo Episode 22 Kabar Burung Bikin Bingung (Analisis Semiologi Roland Barthes)*. (UIN Alauddin Makassar).
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif (edisi refisi)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nathania. N.V.dkk. 2021. *Analisis Archetype Pada Visualisasi Karakter Adit Sopo Jarwo Dalam Karakteristik Fisik Orang Jawa*. (Universitas Dian Nuswantoro Semarang).
- Nugroho, Sarwo. 2015. *Management Warna dan Desain*. CV Andi Offset.
- Nuswantari, A. (2014). *Karakter Tanggung Jawab Dalam Film Animasi Petualangan Iko Di Dunia Maya*. Produksi PT. Studiokasatmata. HUMANIORA.
- Wauters, Ambika & Thompson, Gerry. 2001. *Terapi Warna*. Prestasi Pustaka
- Widy, M., Mansoor, A. Z., & Haswanto, N. (2015). Kajian Visualisasi Karakter dalam Seri Komik Garudayana. *Jurnal Komunikasi Visual WIMBA*, 5(2).

ONLINE ISSN 2302-3228

**JOURNALS**

UNP