

ANALISIS KARAKTER PANGERAN BOJJI DALAM ANIME *OUSAMA RANKING*

Natasya Maghfiratika Riznadya¹, Hendro Aryanto²

¹Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
natasya.18027@mhs.unesa.ac.id

²Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
hendroaryanto@unesa.ac.id

Abstrak

Animasi semakin populer setiap waktunya, salah satu negara yang populer dengan karya animasinya adalah Negara Jepang. Salah satu judul anime yang cukup populer pada saat ini adalah anime Ousama Ranking. Salah satu tokoh populer pada anime tersebut adalah Pangeran Bojji, visual Pangeran Bojji yang populer serta erat dengan unsur eropa menjadi keunikan tersendiri. Karakter menjadi peran penting terhadap suatu animasi, karena dapat menjadi keunikan serta menghidupkan cerita. Dari hal tersebut dikaji secara runtut dengan memakai semiotika Roland Barthes hal ini diharapkan dapat mengetahui tanda denotasi, konotasi, dan mitos serta makna yang terdapat pada karakter pangeran Bojji. Data sumber primer pada penelitian ini berasal dari dalam anime tersebut dan data sekunder berasal dari buku serta jurnal yang terkait dengan penelitian, metode yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif ini diharapkan mampu untuk mendeskripsikan dan menggambarkan secara sistematis. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menjelaskan makna visual pada karakter pangeran Bojji sehingga hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat bermanfaat menjadi sumber referensi untuk penelitian mendatang mengenai analisis visual dari suatu karakter dengan metode yang serupa. Penelitian karakter Pangeran Bojji pada anime Ousama Ranking menampilkan keterkaitan elemen visual dari Pangeran Bojji pada era transisi medieval ke renaissans.

Kata Kunci: Semiotika, Anime, Karakter, Ousama Ranking

Abstract

Animation is gaining popularity every time, one of the countries that are popular for its animation work is Japan. One of the anime titles that are quite popular at this time is the anime Ousama Ranking. One of the popular characters in the anime is prince Bojji, the visuals of prince Bojji who are popular and closely related to European elements are unique in themselves. Character plays an important role in animation, because it can be unique and bring the story to life. From this, it is studied in sequence using the semiotics of Roland Barthes, it is hoped that it can find out the signs of denotation, connotation, and myths as well as the meaning contained in the character of prince Bojji. The primary source data in this study comes from within the anime and the secondary data comes from books and journals related to the research, the method used in this study uses qualitative descriptive methods which are expected to be able to describe and describe systematically. This study aims to explain the visual meaning of the character of prince Bojji so that the expected result of this study is that it can be useful as a reference source for future research on the visual analysis of a character with a similar method. The character research of Prince Bojji in the anime Ousama Ranking shows the interrelationship of visual elements from Prince Bojji in the era of medieval to renaissance transition.

Keywords: Semiotic, Anime, Character, Ousama Ranking

PENDAHULUAN

Teknologi terus berkembang hingga melahirkan banyak teknologi komputasi baru di bidang digital, salah satu teknologi yang terus berkembang hingga saat ini adalah Animasi. Menurut Suheri (2006), Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah dengan runtut menjadi sedemikian mungkin hingga menghasilkan suatu gerakan. Dan menurut Ibiz Fernandez, sebuah proses merekam serta memainkan rangkaian gambar statis hingga mendapat suatu gerakan ilusi. Animasi tidak diproduksi apabila strip film tidak ditemukan pada tahun 1800-an. Animasi sangat populer di seluruh dunia, Negara Jepang sebagai salah satu Negara yang mengalami banyak perkembangan di bidang animasi. Animasi dari Jepang dikenal dengan nama anime. Anime ditampilkan dalam tiga karakter *katakana*, ini merupakan bahasa serapan dari Bahasa Inggris yakni *Animation* dan diucapkan menjadi *anime-shon*. Pada tahun 1963, menjadi awal bagi anime dikenal oleh khalayak luas, karena anime dengan judul *Astro Boy* berhasil menembus pasar internasional. Saat ini anime semakin populer dan semakin beragam, hingga melahirkan banyak studio anime.

Salah satu studio yang cukup populer dalam mengerjakan projek anime adalah Studio Wit. Studio ini didirikan pada 1 Juni 2012, berlokasi di Kichijoji Honcho, Kota Musashino, Tokyo. Studio Wit, mengerjakan produksi perencanaan video animasi serta animasi pada setiap harinya. Wit semakin banyak dikenal, setelah produksi anime *Hal* dan *Attack on Titan*. Pada musim gugur, tanggal 15 Oktober 2021, Wit menayangkan anime barunya yang berjudul *Ousama Ranking* atau dalam Bahasa Inggris dikenal dengan judul *Ranking of King*, merupakan anime *series* dengan durasi 23 menit setiap episodenya. Merupakan adaptasi dari *manga* karya Sousuke Toka. *Ousama Ranking* cukup digemari oleh banyak orang, terbukti dari beberapa prestasi yang telah dicapai mulai saat menjadi *manga* maupun saat di anime diantaranya adalah: memperoleh peringkat 6 untuk manga di *Award Comic Tsutaya 2019*, dengan voting pemilihan diputuskan dari suara pembaca melalui media sosial *twitter*. Peringkat 7 sebagai *best*

manga male readers menurut data *professional* dari *Takarajimasha's Kono Manga ga Sugoi!*. Secara kumulatif melebihi 1,5 juta *copy* untuk manganya menurut Kadokawa. Mencapai 48 juta penonton di *blibli* dan menjadi perbincangan banyak negara hanya dengan 4 episode pertama yang tersedia. Selain prestasi yang cukup banyak, *Ousama Ranking* memiliki gaya visual yang klasik dan unik dengan *tone* serta gaya seperti animasi 2D Disney lama serta film anime dari studio *ghibli*. Dengan latar belakang cerita kerajaan kastil seperti kerajaan yang ada di eropa serta pemilihan warna yang terlihat soft dan cerah mampu membawakan nuansa barat sekaligus nostalgia tersendiri bagi para penontonnya. Dalam aspek lain, karakter memiliki peran yang sangat penting pada sebuah animasi, karena setiap *personality* yang dimiliki oleh karakter mampu membuat jalan cerita menjadi lebih hidup.

Salah satu karakter dalam anime ini adalah Pangeran Bojji, yang merupakan tokoh utama dalam anime *Ousama Ranking*, divisualisasikan sebagai seorang putra dari seorang raja raksasa yang memiliki tubuh kecil dan memiliki keterbatasan fisik (*tunarungu* dan *tunawicara*) di balik keterbatasannya dia ingin menjadi raja nomor satu. Sosok disabilitas yang sering sekali mendapatkan tindakan diskriminatif dalam masyarakat mampu menjadi sosok yang paling berpengaruh bahkan paling diharapkan untuk kesejahteraan dan keselamatan masyarakat. Pangeran Bojji memiliki gerak reflek yang baik dari tubuh kecilnya serta memiliki pedang kecil yaitu *rapier*. Pangeran Bojji merupakan karakter yang banyak sekali digemari dan disorot berdasar banyak karakter pada anime *Ousama Ranking*, terbukti dari karakter ini masuk dalam nominasi di *Crunchyroll Anime Award* pada tahun 2021 dengan nominasi *Best Boy*. Dengan ciri khas memakai pakaian khas dari eropa berwarna biru dan membawa senjata pedang *rapier*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana makna tanda yang terkandung pada karakter pangeran Bojji dalam anime *Ousama Ranking*, yang meliputi makna denotasi, konotasi serta mitos yang terdapat pada semiotika Roland Barthes. Hal ini diharapkan mampu untuk

menganalisis elemen visual yang terdapat pada karakter pangeran Bojji secara mendetail.

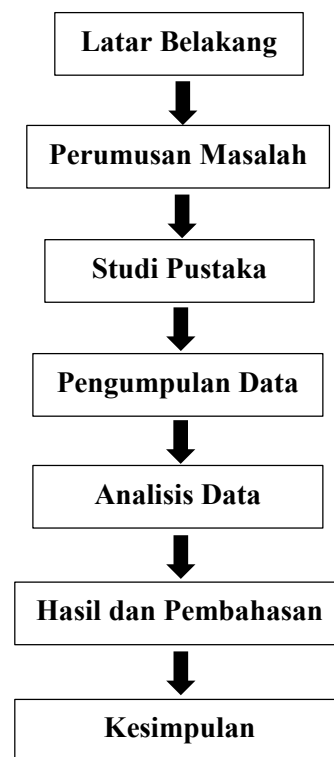
Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan makna tanda yang terdapat pada karakter pangeran Bojji, dan diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca sebagai wadah untuk menambah wawasan serta dapat menjadi sumber bahan referensi untuk penelitian mendatang yang berkaitan dengan analisis visual dari suatu karakter dengan menggunakan metode yang serupa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan artikel ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang difungsikan untuk meneliti pada suatu kondisi alamiah pada suatu objek hal ini berlawanan dengan eksperimen (Sugiono, 2014). Dalam metode tersebut peneliti menjadi kunci, dalam pengumpulan data yang dilakukan secara gabungan. Obyek yang digunakan dalam penelitian bersifat alamiah, maksud dari hal tersebut adalah penelitian bersifat apa adanya dan tidak dimanipulasi oleh penulis, yang mana obyek yang digunakan setelah keluar tidak berubah. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi, studi literatur, serta dokumentasi.

Dalam melakukan penelitian ini peneliti menggunakan sumber primer dari kegiatan observasi, dalam kegiatan ini dilakukan dengan melakukan pengamatan pada karakter pangeran Bojji dalam anime *Ousama Ranking* dengan merelevansikan dengan fakta yang ada. Dan untuk sumber lainnya menggunakan jurnal dan buku yang terkait dengan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Metode semiotika dipilih karena metode ini diharapkan mampu untuk mengklarifikasikan tanda visual yang ada sehingga dapat ditemukan kejelasan dari hubungan tanda yang ada pada karakter pangeran Bojji. Menurut Barthes, semiotika adalah bentuk isian yang merupakan turunan dari gagasan Saussure yang dikembangkan dan dilanjutkan dengan menekankan pentingnya interaksi antar pengguna tanda dengan tanda lainnya untuk menghasilkan suatu makna. Tidak hanya meneliti

denotatif konotatif namun juga hubungan secara menyeluruh dengan tanda konotatif, konotatif sendiri yang memiliki kaitan khusus dengan mitos dan berfungsi sebagai ungkapan dan memberi pembenaran bagi nilai dominan yang berlaku dalam periode tertentu. Mitos merupakan konsep dari Barthes yang melanjutkan teori dari Saussure mengenai hubungan Bahasa dengan makna dengan penanda dan juga petanda. Dalam penelitian ini, peneliti berfokus untuk menganalisis makna tanda denotasi, konotasi serta mitos yang ada pada karakter Pangeran Bojji. Adapun langkah yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian
(Sumber: Riznadya, 2022)

KERANGKA TEORETIK

Dalam penelitian karakter pangeran Bojji pada anime *Ousama Ranking* ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif sebagai metode pengkajian, alur dalam mengkajinya sendiri dengan mendeskripsikan elemen apa saja yang terkandung dalam karakter tersebut. Serta penulis mengambil teori yang memiliki keterkaitan dengan landasan analisis. Seperti analisis yang merupakan sebuah uraian pokok dari bagian yang

telah ditelaah pada bagian itu sendiri, serta hubungan antar bagian untuk mendapat yang pengertian tepat dan kephahaman atas keseluruhan dari sesuatu. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2002). Untuk melakukan penelitian ini, peneliti melakukan olah data dengan menggunakan penelitian yang relevan dengan topik bahasan, berikut jurnal yang digunakan oleh penulis:

Penelitian terdahulu yang relevan dengan analisis ini, yang pertama memiliki judul “Analisis Meme “Kok Bisa Ya” di Media Sosial Menggunakan Semiotika Roland Barthes” oleh Fina Fitriana tahun 2020 dengan tujuan untuk mengetahui analisis Roland Barthes yang terdapat pada meme “Kok Bisa Ya”, selain dengan tujuan tersebut penelitian ini juga memiliki harapan agar lebih meningkatnya apresiasi terhadap meme yang mana dapat berdampak positif ataupun negatif di masa kedepan bagi pengguna internet. Pendekatan metode yang diterapkan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pemaknaan semiotika Roland Barthes yang digunakan di penilitian ini meliputi Denotasi, Konotasi, dan juga mitos pada berbagai jenis meme “Kok Bisa Ya” yang beredar di masyarakat.

Penelitian terdahulu yang relevan pada analisis ini yang berikutnya memiliki judul “Representasi Makna pada Karakter Kadita dalam Game Online Mobile Legends Bang Bang” oleh Reza Agus Alfian tahun 2020, dalam penelitian yang relevan tersebut menggunakan semiotika Roland Barthes dengan pendekatan deskriptif dengan metode kualitatif untuk memaknai karakter Kadita dengan kaitan Nyi Roro Kidul. Dalam penelitian ini meliputi denotasi, konotasi, dan juga mitos.

1. Semiotika

Ilmu mengenai tanda atau sering dikenal sebagai semiotika, ilmu ini ada sejak pada abad ke- 19 namun ilmu semiotika baru berkembang pada pertengahan abad ke-20 sebagian besar hal ini dipengaruhi oleh banyaknya karya novel fiksi yang berhasil karya Eco. Semiotika sendiri merupakan ilmu yang multitafsir yang mana dapat dikaji ke berbagai bidang ke ilmunan. Semiotika diambil dari bahasa Yunani, Semeion yang memiliki arti “tanda” atau juga seme yang memiliki arti “penafsir

tanda”, fungsi dari tanda itu sendiri dan sebagai produksi makna (Sobur, 2009). Segala hal yang dapat dilihat atau diamati dapat disebut dengan tanda, sehingga tanda tidak hanya berupa benda namun juga peristiwa dan kebiasaan. Semiotika berasal dari sebuah studi klasik dan skolastik atas seni logika, retorika, dan poetika. Tanda merupakan hasil konstruksi dari manusia dan hanya dapat dipahami oleh dan dalam artian manusia itu sendiri. Terdapat tokoh semiotika yang berpengaruh salah satunya adalah:

a. Roland Barthes

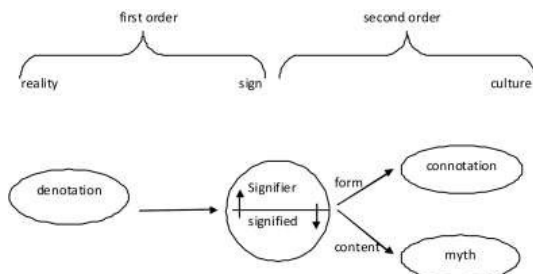
Roland Barthes merupakan seorang filsuf yang berasal dari Prancis, selain sebagai seorang filsuf Barthes merupakan seorang professor di *Collage de France* di dalam bidang semiologi literal seperti yang dikutip dari jurnal yang dikemukakan oleh Martha (2009). Barthes merupakan penerus dari pemikiran semiotika dari Ferdinand de Saussure. Saussure menjadikan tanda sebagai konteks bahasa komunikasi pada manusia yang dibagi menjadi dua bagian yaitu *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda), pada gagasan Barthes dikenal dengan istilah *Two Order of the Signification* hal ini meliputi makna denotasi dimana ini sebagai penandaan yang menjelaskan hubungan penanda dan petanda yang akan menghasilkan makna sesungguhnya. Pada makna konotasi memaparkan interaksi ketika tanda bertemu dengan emosi serta nilai yang lahir melalui pengalaman kultural dan personal. Pada teori Barthes, proses pemahaman tanda tidak hanya sebatas hal tersebut, namun juga melihat aspek lain. Aspek tersebut adalah “mitos” yang menandai suatu masyarakat, dalam perspektif Semiotika Barthes mitos menjadi ciri khas tersendiri. Hal ini membuka ranah baru dalam ilmu semiologi, yang mampu menggali lebih jauh dari ilmu penandaan untuk mencapai mitos dan realitas yang ada pada masyarakat. Barthes menggunakan

mitos sebagai orang yang percaya, atau dapat diartikan sebagai sesuatu yang orisinal. Dalam suatu kebudayaan mitos digunakan dalam menjelaskan beberapa aspek dari realitas atau alam, bagi Barthes mitos merupakan suatu cara berpikir dari kebudayaan tentang sesuatu, yang meliputi cara untuk berpikir dari sebuah kebudayaan terhadap sesuatu. Mitos merupakan mata rantai dari konsep terkait (Fiske, 2004)

Gambar 2. Diagram Semiotika Roland Barthes
(Sumber: *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*)

2. Karakter

Dilansir pada website bola.com, karakter



merupakan pembawaan yang terdapat pada diri individu yang biasa berupa sifat atau watak serta tingkah laku yang di salurkan dalam kehidupan sehari – hari. Istilah pada karakter diambil dari bahasa Latin yaitu *kharakter*, *kharessesin*, *kharax*, dan dalam bahasa Inggris dikenal dengan kata *character*. Dalam prinsip inti desain karakter atau *archetypes* bagian pertama, *archetypes* sebagai perwakilan kepribadian pada setiap karakter individu. Pada perbedaan *archetypes* mampu mengembangkan karakter yang baik. Pada bagian kedua, pengembangan cerita diperlukan latar dalam pembuatan karakter, hal tersebut dapat membuat karakter mendominasi dalam cerita. Bagian ketiga dalam pembuatan karakter, ide orisinal dalam pembuatan cerita hal ini meliputi ide yang muncul pada pencipta melalui pengaruh sekitar. Keempat, bentuk dalam setiap bentuk selalu memiliki makna yang mampu

bercerita melalui visual. Kelima referensi dan keenam estetika, estetika merupakan bentuk terluar dari karakter serta menjadi peranan penting dalam media visual. Yang terakhir factor wow merupakan ciri khas pada sebuah karakter (Tillman, 2011)

3. Anime

Dilansir pada website CNN, anime merupakan singkatan dari kata serapan Bahasa Inggris yaitu *Animation*. Anime sering disalah artikan sebagai genre namun dalam Bahasa Jepang kata anime merujuk pada seluruh animasi yang ada di dunia, namun bagi warga di seluruh dunia anime merujuk pada animasi buatan Negara Jepang. Sejarah anime dimulai pada tahun 1907, diciptakannya anime pertama kali dengan durasi tiga detik menampilkan seorang anak laki – laki mengangkat topi sebagai tanda penghormatan. Pada tahun 1917 merupakan awal dari diciptakannya anime bisu dengan durasi 5 menit oleh Oten Shimokawa, Jun'ichi Kouchi dan Seitaro Kitayama yang mendapat julukan sebagai bapak anime yang merupakan animator Jepang generasi pertama. Hingga pada tahun 1927, Amerika Serikat menciptakan sebuah animasi dengan suara sehingga pada tahun yang sama Jepang juga menciptakan hal yang serupa. Hal tersebut terus berkembang, hingga pada akhirnya anime Jepang mampu mendapatkan kepopuleran yang mendunia pada tahun 1963 seperti anime Astro Boy yang diciptakan oleh Osamu Tezuka. Anime semakin dikenal oleh masyarakat luas hingga saat ini grafik dan cerita semakin menarik dan beragam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pangeran Bojji digambarkan sebagai seorang anak dengan kulit berwarna putih palem, pipi *chubby*, rambut hitam bergelombang berwarna hitam, bola mata hitam dan besar, dan alis melengkung yang tipis.

Karakter Pangeran Bojji mengenakan pakaian yang erat kaitannya dengan pakaian khas

eropa di era medieval, diantaranya adalah pakaian doublet dan celana hose. Dalam tampilannya, pakaian doublet memiliki warna biru dengan memakai ikat pinggang berwarna putih. Dan untuk celana hose atau legging berwarna putih. Bagian kaki Pangeran Bojji mengenakan sepatu boots dengan tinggi menutupi hose, dalam perjalanannya Pangeran Bojji mengenakan mantel berwarna hijau. Senjata yang digunakan oleh pangeran bojji adalah pedang rapier, pedang tersebut banyak digunakan di eropa pada masa tersebut.



Gambar 3. Gambar karakter tokoh pangeran Bojji dan pedang rapier
(Sumber: <https://loucosporgeek.com.br/episodio-11-de-ousama-ranking-data-e-hora-de-lancamento/>)

Analisis Makna Tanda pada Karakter Pangeran Bojji

Tabel 1. Tampilan Fisik Pangeran Bojji



Gambar 4. Fisik Pangeran Bojji Full Body
(Sumber: <https://www.animenewsnetwork.com/preview-guide/2021/fall/ranking-of-kings/.177595>)

Denotasi	Pangeran Bojji adalah Seorang anak laki – laki, bertubuh kecil dan memiliki pipi <i>chubby</i>
----------	--

Konotasi	Bentuk bulat dalam sebuah karakter dianggap lebih bersahabat, karena tidak memiliki bentuk sudut atau bentuk tajam. Menggambarkan sifat protagonis yang baik dan juga mudah untuk di dekati siapapun.
Mitos	Badan kecil dan pipi <i>Chubby</i> identik sebagai penggambaran seorang anak kecil.

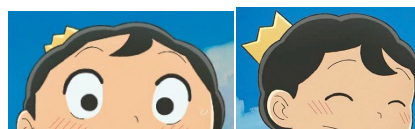
Tabel 2. Tampilan Kepala Pangeran Bojji



Gambar 5. Kepala Pangeran Bojji
(Sumber: Anime Ousama Ranking)

Denotasi	Kepala Pangeran Bojji lebih besar dari badan.
Konotasi	Kepala bulat dengan dahi tinggi dan telinga lurus dengan kepala: pemikir yang besar, ahli strategi serta perencanaan, melakukan penilaian dengan cepat, ramah, dan suka akan perdamaian.
Mitos	Kepala besar pada seorang anak dianggap jauh lebih pintar, anggapan ini banyak beredar di masyarakat Inggris masa itu.

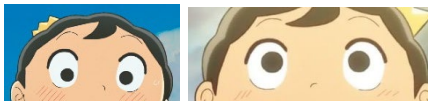
Tabel 3. Tampilan Rambut Pangeran Bojji



Gambar 6. Rambut Pangeran Bojji
(Sumber: Anime Ousama Ranking)

Denotasi	Pangeran Bojji memiliki rambut bergelombang cepak berwarna hitam.
Konotasi	Rambut Bergelombang berwarna hitam: Memiliki sifat yang menyenangkan, selera humor yang baik, memiliki kemauan yang kuat, dominan, dan intens.
Mitos	Rambut dianggap sebagai mahkota.

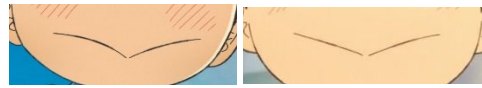
Tabel 4. Mata dan Alis Pangeran Bojji



Gambar 7. Mata Pangeran Bojji
(Sumber: Anime Ousama Ranking)

Denotasi	Pangeran Bojji memiliki mata lebar dan bulat serta alis melengkung tipis.
Konotasi	Mata Besar: Sentimental, berhati lembut, murah hati, banyak orang mungkin memanfaatkannya. Alis tipis dan naik: <i>Loyal</i> kepada teman-teman mereka, sangat sensitif dan memiliki hati yang lembut.
Mitos	Alis tipis dan gundul menjadi standar di era medieval, serta mata lebar pada karakter yang mungil dianggap sebagai sesuatu yang imut dan penuh dengan rasa penasaran.

Tabel 5. Tampilan Mulut Pangeran Bojji



Gambar 8. Mulut Pangeran Bojji
(Sumber: Anime Ousama Ranking)

Denotasi	Pangeran Bojji memiliki bibir yang tipis dan panjang berbentuk V.
Konotasi	Bibir tipis dan panjang: memiliki tujuan yang jelas dalam meraih sesuatu, murah hati, penuh kasih sayang, dan orang yang hangat.
Mitos	Bibir tipis dalam masyarakat dianggap sebagai pribadi yang <i>introvert</i> dan erat kaitannya dengan masyarakat berkulit putih.

Tabel 6. Mahkota Pangeran Bojji



Gambar 9. Mahkota Pangeran Bojji
(Sumber: Anime Ousama Ranking)

Denotasi	Pangeran Bojji mengenakan mahkota kecil berwarna kuning diujung kepalanya.
Konotasi	Mahkota digambarkan sebagai keluarga kerajaan.
Mitos	Mahkota menjadi simbol dari status sosial untuk menunjukkan takhta tertentu.

Tabel 7. Pakaian Pangeran Bojji



Gambar 10. Pakaian Pangeran Bojji
(Sumber: Anime Ousama Ranking)

Denotasi	Pangeran Bojji mengenakan pakaian berwarna biru dengan kerah tinggi dan lengan panjang berwarna biru dengan ikat pinggang berwarna putih.
Konotasi	Pakaian doublet berwarna biru dengan ikat pinggang berwarna putih.
Mitos	Doublet berwarna biru dan putih erat kaitannya dengan kesatria di Negara Perancis pada era Medieval.

Tabel 8. Celana Pangeran Bojji



Gambar 11. Celana Pangeran Bojji
(Sumber: Anime Ousama Ranking)

Denotasi	Pangeran Bojji mengenakan celana panjang ketat berwarna putih.
Konotasi	Celana panjang ketat putih dikenal sebagai legging atau hose.
Mitos	Hose merupakan pakaian sehari – hari dari masyarakat di eropa pada abad ke-

15. Hose digunakan untuk memamerkan bentuk betis dan kejenjangan pada pria.

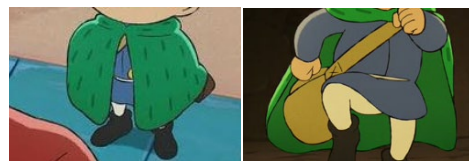
Tabel 9. Sepatu Pangeran Bojji



Gambar 12. Sepatu Pangeran Bojji
(Sumber: Anime Ousama Ranking)

Denotasi	Pangeran Bojji mengenakan sepatu tinggi berwarna hitam.
Konotasi	Sepatu tinggi yang dipakai hingga menutupi hose dikenal dengan sepatu boots.
Mitos	Sepatu boots banyak dikenakan oleh masyarakat eropa di abad ke-15. Sepatu boots banyak dikenakan oleh petualang untuk melindungi kaki dari air, lumpur, dan benda yang dapat melukai kaki.

Tabel 10. Jubah Pangeran Bojji



Gambar 13. Jubah Pangeran Bojji
(Sumber: Anime Ousama Ranking)

Denotasi	Pangeran Bojji mengenakan jubah beludru panjang berwarna hijau berbahan tebal.
Konotasi	Jubah banyak dikenakan di abad ke-12, jubah dengan bulu

	hanya diperbolehkan untuk dipakai bangsawan.
Mitos	Pengenaan jubah pada abad ke-12 ditandai sebagai tanda budaya yang tinggi.

Tabel 11. Pedang Pangeran Bojji



Gambar 14. Pedang Pangeran Bojji
(Sumber: Anime Ousama Ranking)

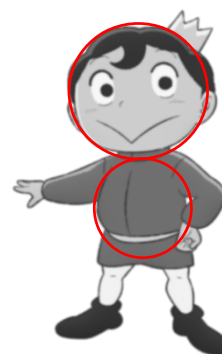
Denotasi	Pangeran Bojji membawa pedang rapier sebagai senjata.
Konotasi	Senjata disimbolkan sebagai makna perjuangan, dan pedang menjadi simbol dari kehormatan dan semangat perjuangan.
Mitos	Pada abad ke-16 permainan pedang tidak hanya digunakan oleh kesatria dan bangsawan. Namun telah dianggap sebagai ilmu dan dihormati sebagai bentuk seni.

Tahap Interpretasi Terhadap Tokoh Pangeran Bojji

Berdasarkan data dan yang telah diperoleh, Pangeran Bojji dalam anime *Ousama Ranking* merupakan representasi dari abad ke- 15 hingga 16 di Eropa. Dari sisi peneliti, pangeran Bojji digambarkan sebagai seorang pangeran yang cerdas, tangguh, dan berhati baik. Hal ini tergambarkan baik dari fisik serta pembentukan karakter itu sendiri.

Dominasi Bentuk Bulat Pada Sebuah Karakter

Dalam bahasa visual dan warna dapat memiliki perbedaan makna pada setiap budaya, namun penggambaran bentuk (*shape*) dapat berkomunikasi secara universal terutama dalam sebuah karakter, konsep ini erat kaitannya dengan hal yang berasal dari alam (Ekström, 2013).



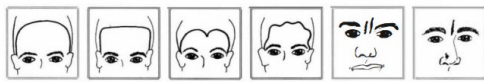
Gambar 16. Shape Pangeran Bojji
(Sumber: Anime Ousama Ranking)

Bentuk sisi lengkung atau lingkaran memberikan kesan yang *friendly* dan terbuka. Bentuk lingkaran sering digunakan untuk tokoh utama dalam cerita untuk menampilkan kesan ramah dan hangat, hal ini berdasarkan atas indra peraba. Seperti halnya saat melihat kapas / awan (berbentuk bulat) hal yang muncul dalam pikiran adalah aman dan lembut, berbeda ketika melihat duri (bersudut) terlihat berbahaya dan cenderung membuat seseorang berhati – hati. Banyak bentuk dari karakter yang sudah mengkomunikasikan kepribadian dari karakter itu sendiri (Solarski, 2012). Dalam tampilan visual karakter Pangeran Bojji di dominasi bentuk lingkaran. Yang mana menggambarkan wataknya yang baik, pintar dan mudah di dekati oleh siapapun. Selain itu, karakter ini merupakan representasi dari penggambaran anak – anak. Hal ini digambarkan melalui pipinya yang *chubby* dan kepala yang lebih besar dari badan.

Fitur Wajah Pangeran Bojji

Pangeran Bojji digambarkan sebagai seorang anak kecil laki – laki yang memiliki kepala bulat dan ekspresif, memiliki mata bulat

dan pipi berwarna merah muda. Wajah dikenal dapat memberikan informasi yang berkaitan tentang kepribadian seseorang, ilmu yang mempelajari tentang wajah dikenal dengan fisiognomi. Ilmu ini merupakan pengembangan dari kebudayaan membaca wajah yang dimiliki oleh Yunani, Cina, India serta Jawa. Menurut Wade (2016) sebelum akhir abad ke-18, seorang pastor, penyair, guru, dan juga seniman yang bernama Johan Kaspar Lavater yang berasal dari Austria melakukan sebuah proyek untuk menciptakan klasifikasi muka beserta ciri – cirinya, kemampuan bahkan kecenderungan terhadap mental.



Gambar 17. Fisiognomi
(Sumber: Buku Face Riding)

Menurut Roberts (2009) wajah dapat menceritakan kisah hidup kita, tentang siapa kita semua telah dicatat oleh tubuh kita. Roberts, mengelompokkan ciri wajah secara universal yang dimaksudkan dalam hal ini adalah tidak melihat berdasarkan ras, jenis kelamin, dan usia. Pada saat ini ilmu membaca wajah banyak juga diterapkan dalam proses pembuatan karya. Pada fitur wajah karakter Pangeran Bojji diperoleh hasil bahwa sifat Pangeran Bojji adalah menyenangkan, memiliki kemauan yang kuat, sentimental, berhati lembut, murah hati, *Loyal*, sensitif dan memiliki hati yang lembut.

Pangeran Bojji dan Masa Transisi Medieval di Eropa



Gambar 18. Doublet
(Sumber: handelsgillet.com)

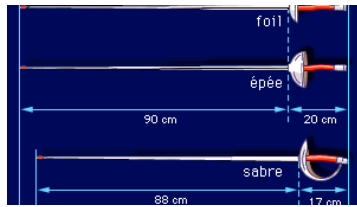
Pangeran Bojji mengenakan pakaian doublet berwarna biru dengan ikat pinggang

berwarna putih serta memakai celana legging yang dikenal dengan nama hose berwarna putih yang bagian pergelangan kakinya tertutup oleh sepatu boots tinggi. Menurut Steele (2005) pada abad ke-15 dan 16, kostum pendek menjadi *fashion* yang paling digemari pada kalangan anak muda. Salah satu pakaian yang sering digunakan pada masa tersebut adalah doublet. Doublet seperti jerkin empuk, yang berasal dari pelindung yang dikenakan dibawah pakaian kesatria hauberk. Pada abad ke-16 tidak ada perbedaan bentuk pakaian, namun yang membedakan adalah jenis bahan yang dikenakan. Doublet biasa memiliki bagian pinggang yang sangat pas namun dalam beberapa keadaan menggunakan ikat pinggang untuk memamerkan bentuk pinggang. Warna pakaian doublet yang dikenakan pada Pangeran Bojji berwarna biru dikutip dari buku *Creative Character Design* warna biru memiliki arti kepercayaan, kesetiaan, kebijaksanaan, kecerdasan, kebenaran, pengertian, kelembutan, pengetahuan, kekuasaan, integritas, keseriusan, kehormatan, dan kesedihan. Hal ini relevan dengan sifat dan karakteristik dari Pangeran Bojji. Warna biru juga erat kaitannya dengan penanda status sosial, kekayaan, serta status sosial. Pada abad pertengahan di Negara Perancis dan Italia, warna biru pada kain hanya boleh dikenakan oleh keluarga kerajaan.

Dikutip dari buku *Fashion, Costume, and Culture*. Hose atau celana ketat yang dipakai di kaki pria. Celana yang pas memungkinkan pergerakan dengan mudah dan memberi tampilan pria profil tinggi dan ramping yang menjadi mode di pertengahan abad ini. Selain untuk tampilan profil tinggi, hose juga digunakan untuk memamerkan betis. Di abad-abad kemudian hose menjadi lebih panjang sampai ke pergelangan kaki dan menjadi celana dan celana modern. Versi lain dari celana yang menjadi populer di 1660-an disebut celana rok atau baggy. Baggy seperti balon atau celana labu, celana ini mengembang terlihat seperti rok yang dikenakan dengan hose. Yang dapat dibuat dari berbagai jenis kain, dari wol hingga sutra.

Pangeran Bojji juga mengenakan jubah beludru berwarna hijau dalam petualangannya, jubah sendiri banyak beredar pada abad pertengahan hingga era medieval. Jubah beludru atau berbulu ini hanya dikenakan oleh keluarga

bangsawan, jubah sendiri telah ada turun temurun sejak abad pertengahan hal ini yang menjadikan jubah dikenal tinggi akan budaya.



Gambar 19. *Fencing weapons*

(Sumber: Encyclopædia Britannica, Inc.)

Rapier adalah salah satu jenis pedang kecil dan tajam yang digunakan untuk menyerang. Rapier mungkin memiliki dua ujung tombak. Rapier sangat populer di Eropa antara abad ke-16 dan ke-17. Rapier biasanya menampilkan gagang yang sangat rumit yang dirancang untuk melindungi tangan yang memegang. Desain pedang rapier berbeda pada setiap negara.

Pada daerah berkembang yang makmur di daerah eropa pada masa tersebut banyak berfokus pada ilmu pengetahuan dan seni, dalam pemikiran era Renaisans manusia mampu memperbaiki dirinya sendiri, baik melalui belajar ataupun kerja keras. Namun hal ini berbeda pada pendekar pedang, gaya bertarung harus terus berkembang. Ilmu pengetahuan semakin berkembang, hal ini juga berpengaruh terhadap seni bermain pedang. Bahkan dalam era ini, seni bermain pedang dianggap menjadi aspek penting pada pria. Popularitas seni bermain pedang berjalan beriringan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan seni. Pada era ini, untuk pertama kalinya pertempuran dipelajari sebagai ilmu dan dihormati selayaknya karya seni.

Dalam permainan rapier terdapat item yang sering digunakan yaitu jubah. Dalam pemilihan jubah harus diperhitungkan, jubah dapat melindungi luka pada bagian samping, menjadi pengalih lawan, serta menahan serangan lawan.

Dikutip dari Britania.com pada paruh kedua abad ke-17, pedang dan ilmu pedang berubah secara dramatis dengan perubahan pakaian pria. Di Prancis istana Louis XIV mengatur mode stoking sutra, celana pendek, dan mantel brokat, yang menggantikan pakaian *doublet* dan *hose*, sepatu bot atas, dan jubah. Karena rapier yang panjang dan tertinggal tidak

cocok dengan bentuk pakaian yang baru, fashion memutuskan untuk memakai pedang pendek yang ringan.

Atribut pakaian yang dikenakan oleh Pangeran Bojji memiliki penggambaran yang kental akan unsur di tahun 1500 atau dikenal dengan *medieval*, namun pedang rapier dari Pangeran Bojji lebih banyak dikenal pada tahun 1600 – 1700 yang mana ini menjelaskan bahwa Pangeran Bojji berada di masa transisi antara era *medieval* ke era *renaissance*.

SIMPULAN DAN SARAN

Karakter menjadi peran penting dalam sebuah cerita dikarenakan dapat menghidupkan suasana serta penggambaran, seperti karakter Pangeran Bojji yang menjadi karakter utama dalam anime *Ousama Ranking*. Dari visual karakter Bojji dapat diambil kesimpulan bahwa Pangeran Bojji memiliki tanda bahwa karakter ini merupakan penggambaran seorang Pangeran atau bangsawan yang berasal dari transisi antara era *medieval* dan *renaissance*. Karakter yang memiliki sifat yang baik, dan sederhana. Hal ini dapat terlihat melalui fitur muka hingga psikologi warna.

Saran yang diberikan untuk penelitian ini adalah masih banyak kekurangan, serta masih banyak pembahasan dalam anime ini yang dapat dibahas lebih lanjut. Adapun harapan terhadap penelitian ini agar penelitian ini dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian berikutnya yang berkaitan dengan analisis visual karakter dengan menggunakan metode penelitian yang serupa.

REFERENSI

- Alfian, Reza Agus. 2020. “Representasi Makna pada Karakter Kadita dalam Game Online *Mobile Legends Bang Bang*”. Universitas Negeri Surabaya
- Amala, Akhsanu. (2021). “Animasi adalah: Sejarah Singkat, Pengertian, Jenis, dan Fungsi” diunduh pada tanggal 10 Maret 2022, dari <https://bungkul.com/animasi-adalah/>
- CNN Indonesia. 2020. “Sejarah Anime: Sejak 1907 hingga mewabah ke Indonesia” diunduh pada 09 Maret 2022 dari

- <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200719125155-225-526357/sejarah-anime-sejak-1907-hingga-mewabah-ke-indonesia>
- Correa, Robert dkk. 2013. “*The History of The Rapier*”. Worcester Polytechnic Institute.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka
- Evangelista, Nick Forest. “*Rapier*” diakses pada 21 Juni 2022, dari <https://www.britannica.com/sports/fencing/Organized-sport>
- Ekström, Hanna. 2013. *How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, through Shape*. Uppsala University
- Fiske, John. 2004. *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif* (Terjemahan). Yogyakarta. Jalasutra.
- Fitriana, Fina. 2020. “*Analisis Meme “Kok Bisa Ya” di Media Sosial Menggunakan Semiotika Roland Barthes*”. Universitas Negeri Surabaya
- Martha, Raras Christina. 2009. *Mitos Gerwani: Sebuah analisa filosofis menurut prespektif mitologi Roland Barthes*. Universitas Inonesia.
- Masuda, Muneaki, (2019). “*Top 10 Winning Works of “TSUTAYA Comic Award 2019 selected by everyone”*” diunduh pada 09 Maret 2022, dari <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000852.000018760.html>
- Monika, Mira, dan Annabella, Siahaan. 2014. “*Padanan Biru*” diunduh pada 24 Juni 2022.
- Mudjiyanto, Bambang, dan Nur, Emilsyah. 2013. “*Semiotika dalam Metode Penelitian Komunikasi*”. *Jurnal Penelitian Komunikasi, Informatika dan Media Massa – PEKOMMAS*, Volume 16 No. 1 – April 2013.
- Pendergast, Sara, dan Pendergast, Tom. (2004). “*Fashion, Costume, and Culture Clothing, Headwear, Body Decoraions, and Footwear throught the Ages*”. United States of America: The Gale Group
- Roberts, Barbara. 2009. “*Face Reading How to Know Anyone at a Glance*”. United States
- Sobur, Alex. 2009. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung. CV. Alfabeta Bandung.
- Suheri, Agus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jurnal Media Teknologi, vol. 2, No. 1. Cianjur: Universitas Surya Kencana.
- Steele, Philip. 2005. *A History of Fashion and Costume*. Hong Kong.
- Tickle, N. R. 2015. *Cara Cepat Membaca Wajah* (K. Dewi, Trans.; R. Nurraisa, Ed.). Jakarta: Ufuk Publishing House
- Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. Oxford, Unite Kingdom: Taylor & Francis Ltd.
- Titania, Adisty. “*Penelitian: Bayi dengan Kepala Besar tumbuh lebih pintar, benarkah?*” diunduh pada 24 Juni 2022, dari <https://id.theasianparent.com/bayi-kepala-besar>
- Yuda, Alfi. 2021. “*Pengertian Karakter, Unsur, Jenis, Beserta Macam – Macam Pembentukannya yang Perlu Diketahui*” diunduh pada 09 Maret 2022 dari <https://www.bola.com/ragam/read/4582039/pengertian-karakter-unsur-jenis-beserta-macam-macam-pembentukannya-yang-perlu-diketahui>