

**STUDI VISUAL KARAKTER DESAIN KLASIK KE
MODERN DALAM FILM ANIMASI THE LITTLE
MERMAID DAN *MOBILE GAME* DISNEY TWISTED
WONDERLAND**



PENGKAJIAN

Oleh:

Shabrina Nur Annisa

NIM 1812528024

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

**STUDI VISUAL KARAKTER DESAIN KLASIK KE
MODERN DALAM FILM ANIMASI THE LITTLE
MERMAID DAN *MOBILE GAME* DISNEY TWISTED
WONDERLAND**



PENGKAJIAN

Oleh:

Shabrina Nur Annisa

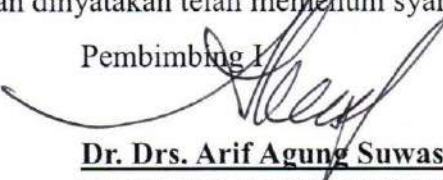
NIM 1812528024

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2025

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

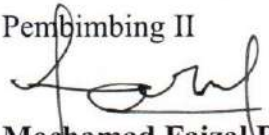
**STUDI VISUAL KARAKTER DESAIN KLASIK KE MODERN DALAM
FILM ANIMASI THE LITTLE MERMAID DAN MOBILE GAME DISNEY
TWISTED WONDERLAND** diajukan oleh Shabrina Nur Annisa, NIM
1812528024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain,
Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi:
90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada
tanggal 10 Juni 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Dr. Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn.

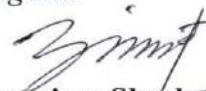
NIP 196711161993031001/ NIDN 0016116701

Pembimbing II


Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T.

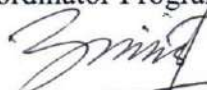
NIP 197802212005011002/ NIDN 0021027802

Cognate


Fransisca Sherly Tajau, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/NIDN 0015029006

Koordinator Program Studi


Fransisca Sherly Tajau, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018/ NIDN 0015029006

Ketua Jurusan


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001/ NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 197010191999031001/ NIDN 0019107005

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, ridho, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan berupa skripsi dengan judul "Studi Visual Karakter Desain Klasik ke Modern dalam Film Animasi The Little Mermaid dan Mobile Game Disney Twisted Wonderland". Penulisan tugas akhir ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana 1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual.

Seiring berjalannya perkembangan teknologi di dalam media dan hiburan, penulis menemukan fenomena menarik di mana tokoh-tokoh yang berasal dari dongeng-dongeng lama tidak hanya sekadar mengalami peralihan media tetapi juga digunakan sebagai sumber inspirasi untuk diadaptasi ke dalam bentuk jauh yang jauh berbeda. Salah satu contoh yang menarik perhatian penulis adalah bagaimana karakter-karakter antagonis ikonik dalam film animasi lawas Disney yang diadaptasi ulang ke dalam *mobile game* Twisted Wonderland menjadi tokoh yang tidak hanya diubah secara visual namun juga elemen naratif yang lebih kompleks.

Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna dan tidak terlepas dari kemungkinan kesalahan maupun subjektivitas penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca yang akan diterima dengan tangan serta pikiran terbuka. Penulis berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori desain karakter dalam ranah Desain Komunikasi Visual. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi alat bantu dalam membedah bagaimana media baru digunakan sebagai pondasi dalam merekonstruksi ulang identitas karakter yang hadir dalam secara naratif dan visual.

Yogyakarta, 10 Juni 2025

Shabrina Nur Annisa
NIM 1812528024

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang berkontribusi baik itu dalam doa, kritik dan saran, serta penyemangat penulis. Maka dari itu, rasa terima kasih ini diucapkan kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Yogyakarta
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Yogyakarta
5. Bapak Dr. Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah sabar mengarahkan dan memberikan wawasannya pada penulis, serta mengoreksi kesalahan dan kecerobohan penulis dalam bentuk kritik dan saran agar tujuan penelitian ini dapat tercapai
6. Bapak Mochamad Faizal Rochman, S.Sn., M.T. selaku Dosen Pembimbing II yang membantu dalam memberikan arahan berupa kritik dan saran, terutama yang bersangkutan dengan inspirasi dan referensi yang diperlukan dalam penulisan penelitian ini
7. Bapak FX. Widyatmoko, S.Sn, M.Sn. selaku dosen wali penulis yang membantu dalam memberikan arahan dan bimbingan semasa perkuliahan.
8. Seluruh dosen di program studi Desain Komunikasi Visual yang berperan dalam memberikan dan menambah pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis
9. Teman-teman dari Sayur Entertainment yang telah menjadi lentera dan pemberi semangat penulis untuk terus berjalan, tanpa terkecuali mereka sudah sulit untuk ditemui
10. Pinku Rimu yang suaranya selalu menjadi pemecah sunyinya malam dikala penulis mengerjakan penelitian ini

11. Seorang teman berinisial L yang meski terpisah oleh jarak dan waktu, tak henti-henti untuk mengirimkan *update* foto kucingnya pada penulis
12. Teman-teman dari *Circle* Sarangsa yang penulis rasa tak akan pernah dapat melepaskan diri dari jiwa *enigma*

Serta berbagai pihak lain yang tak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Semoga kebaikan kalian akan dibalas setimpal di berbagai kesempatan.

Yogyakarta, 10 Juni 2025

Shabrina Nur Annisa
NIM 1812528024



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shabrina Nur Annisa
NIM : 1812528024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam pengkajian saya yang berjudul **STUDI VISUAL KARAKTER DESAIN KLASIK KE MODERN DALAM FILM ANIMASI THE LITTLE MERMAID DAN MOBILE GAME DISNEY TWISTED WONDERLAND** adalah hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 26 Juni 2024

Penulis



Shabrina Nur Annisa

NIM 1812528024

PENYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shabrina Nur Annisa
NIM : 1812528024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini saya memberikan karya pengkajian yang berjudul **STUDI VISUAL KARAKTER DESAIN KLASIK KE MODERN DALAM FILM ANIMASI THE LITTLE MERMAID DAN MOBILE GAME DISNEY TWISTED WONDERLAND** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain, untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 26 Juni 2024

Penulis



Shabrina Nur Annisa
NIM 1812528024

ABSTRAK

Penelitian ini membahas perubahan desain karakter dari media film animasi klasik ke *game* modern melalui studi kasus karakter dalam *The Little Mermaid* dan *Disney Twisted Wonderland*. Fokus utama dari penelitian ini adalah pada perbandingan visual karakter Ursula, Flotsam, dan Jetsam dengan adaptasi modern mereka sebagai karakter Azul Ashengrotto, Floyd Leech, dan Jade Leech. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teori analisis visual milik Edmund B. Feldman dan Manga Matrix dari Hiroyoshi Tsukamoto untuk membedah aspek bentuk, kostum, dan kepribadian karakter.

Hasil analisis dari penelitian menunjukkan bahwa adaptasi karakter tidak hanya mengalami perubahan estetika sesuai tren visual modern, tetapi juga pergeseran fungsi naratif serta penyesuaian terhadap alih media yang diterapkan. Transformasi ini mencerminkan bagaimana produk klasik Disney melalui proses adaptasi dengan menggabungkan elemen anime, *storytelling* interaktif, serta strategi komersial berbasis nostalgia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada kajian desain karakter lintas media dan memperkaya pemahaman tentang adaptasi kreatif dalam industri hiburan digital.

Kata kunci: desain karakter, adaptasi, Disney, *The Little Mermaid*, *Disney Twisted Wonderland*, Manga Matrix

ABSTRACT

*This research discusses the changes in character design from classic animated film media to modern games through a case study of characters in *The Little Mermaid* and *Disney Twisted Wonderland*. The main focus of this study is on the visual comparison of the characters Ursula, Flotsam, and Jetsam with their modern adaptations as Azul Ashengrotto, Floyd Leech, and Jade Leech. This study uses a qualitative descriptive approach with Edmund B. Feldman's visual analysis theory and Hiroyoshi Tsukamoto's *Manga Matrix's* to dissect aspects of the character's form, costume, and character.*

The results of this analysis show that character adaptations not only experience aesthetic changes according to modern visual trends, but also shifts in narrative function and adjustments to the media transfers applied. This transformation reflects how classic Disney products go through an adaptation process by combining anime elements, interactive storytelling, and nostalgia-based commercial strategies. This study is expected to contribute to the study of cross-media character design and enrich the understanding of creative adaptation in the digital entertainment industry.

Keywords: *character design, adaptation, Disney, The Little Mermaid, Disney Twisted Wonderland, Manga Matrix*

DAFTAR ISI

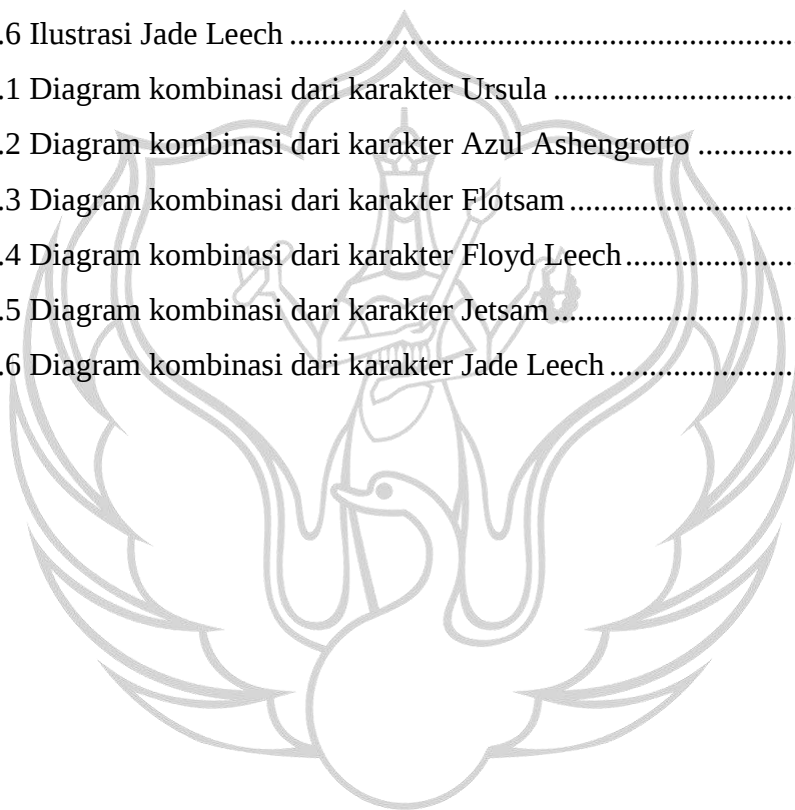
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah.....	3
D. Perumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN	5
A. Landasan Teori.....	5
1. Desain Karakter	5
2. Klasik dan Modern	9
3. Karakter Animasi.....	22
4. Karakter Gim	27
5. Adaptasi	38
6. The Little Mermaid.....	40
7. Disney Twisted Wonderland	44
8. Manga Matrix	50
B. Kajian Pustaka	52
C. Kerangka Pemikiran	56

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	57
A. Metode dan Rancangan Penelitian	57
B. Populasi dan Sampel.....	58
1. Populasi	58
2. Sampel	59
C. Metode Pengumpulan Data	61
D. Instrumen Penelitian.....	61
E. Teknik Analisis Data	61
F. Definisi Operasional	63
G. Prosedur Penelitian.....	64
BAB IV ANALISIS DATA	65
A. The Little Mermaid dan Disney Twisted Wonderland.....	65
B. Karakter The Little Mermaid dan Twisted Wonderland	67
C. Kesimpulan Analisis dari Klasik ke Modern.....	80
BAB V PENUTUP.....	86
A. Rangkuman.....	86
B. Kesimpulan.....	87
C. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
DAFTAR LAMAN	91
LAMPIRAN	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Potongan gambar dari kartun Inkwell Imps	10
Gambar 2.2 Potongan gambar dari kartun Steamboat Willie.....	11
Gambar 2.3 Potongan gambar dari One Hundred and One Dalmatian	13
Gambar 2.4 Key Visual dari My Neighbor Totoro	14
Gambar 2.5 Potongan gambar dari Toy Story.....	14
Gambar 2.6 Animator Disney mengerjakan <i>Alice in Wonderland</i>	34
Gambar 2.7 Animasi iklan channel YouTube “Kurzgesagt – In a Nutshell”	37
Gambar 2.8 Proses animasi karakter Maui dari <i>Moana</i>	37
Gambar 2.9 Iklan app Wise.....	37
Gambar 2.10 Potongan gambar dari <i>Shaun the Sheep</i>	37
Gambar 2.11 Visual dari <i>Space Invaders</i>	38
Gambar 2.12 Visual dalam <i>Super Mario 64</i>	38
Gambar 2.13 Visual dalam <i>Halo</i>	38
Gambar 2.14 Visual dalam <i>Cuphead</i>	38
Gambar 2.15 Poster promosi film <i>The Little Mermaid</i> (1989)	42
Gambar 2.16a Pigura Queen of Hearts.....	45
Gambar 2.16b Anggota Asrama Heartslabyul	45
Gambar 2.17a Pigura Scar.....	45
Gambar 2.17b Anggota Asrama Savanaclaw.....	45
Gambar 2.18a Pigura Ursula	46
Gambar 2.18b Anggota Asrama Octavinelle	46
Gambar 2.19a Pigura Jafar	46
Gambar 2.19b Anggota Asrama Scarabia	46
Gambar 2.20a Pigura Evil Queen.....	46
Gambar 2.20b Anggota Asrama Pomefiore	46
Gambar 2.21a Pigura Hades.....	47
Gambar 2.21b Anggota Asrama Ignihyde	47
Gambar 2.22a Pigura Maleficent	47
Gambar 2.22b Anggota Asrama Diasomnia	47
Gambar 2.23 Key Visual Ikemen Villains	48

Gambar 2.24 Key Visual SInoALICE.....	48
Gambar 2.25 <i>Form Matrix</i>	50
Gambar 2.26 <i>Costume Matrix</i>	50
Gambar 2.27 <i>Personality Matrix</i>	51
Gambar 3.1 Ilustrasi Ursula	59
Gambar 3.2 Ilustrasi Azul Ashengrotto.....	59
Gambar 3.3 Ilustrasi Flotsam	59
Gambar 3.4 Ilustrasi Floyd Leech	59
Gambar 3.5 Ilustrasi Jetsam	59
Gambar 3.6 Ilustrasi Jade Leech	59
Gambar 4.1 Diagram kombinasi dari karakter Ursula	67
Gambar 4.2 Diagram kombinasi dari karakter Azul Ashengrotto	67
Gambar 4.3 Diagram kombinasi dari karakter Flotsam	71
Gambar 4.4 Diagram kombinasi dari karakter Floyd Leech.....	72
Gambar 4.5 Diagram kombinasi dari karakter Jetsam	76
Gambar 4.6 Diagram kombinasi dari karakter Jade Leech	76



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sampel Karakter The Little Mermaid dan Twisted Wonderland.....	60
Tabel 4.1 <i>Costume Matrix</i> karakter Ursula dan Azul Ashengrotto.....	68
Tabel 4.2 <i>Personality Matrix</i> karakter Ursula dan Azul Ashengrotto	70
Tabel 4.3 <i>Costume Matrix</i> karakter Flotsam dan Floyd Leech.....	73
Tabel 4.4 <i>Personality Matrix</i> karakter Flotsam dan Floyd Leech.....	74
Tabel 4.5 <i>Costume Matrix</i> karakter Jetsam dan Jade Leech	77
Tabel 4.6 <i>Personality Matrix</i> karakter Jetsam dan Jade Leech.....	78



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Persetujuan Ujian Tugas Akhir	93
Lampiran 2 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing I.....	94
Lampiran 3 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing I.....	95
Lampiran 4 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing II	96
Lampiran 5 Lembar Konsultasi Dosen Pembimbing II	97
Lampiran 6 Dokumentasi Pameran Tugas Akhir.....	98
Lampiran 7 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....	99
Lampiran 8 Dokumentasi Pameran dan Penulis Tugas Akhir	100



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Disney merupakan salah satu perusahaan hiburan terkemuka di dunia. Perusahaan yang juga dikenal sebagai The Walt Disney Company ini pertama kali didirikan pada 16 Oktober 1923 oleh Walt Disney dan Roy Oliver Disney dengan Disney Brothers Cartoon Studio. Perusahaan ini berpusat di Burbank, California, Amerika Serikat. Pada awalnya Disney hanyalah perusahaan yang bergerak dalam industri kartun seperti “Alice Comedies” serta serial berjudul “Trolley Troubles” dan “Steamboat Willie”. Melalui animasi “Steamboat Willie”, karakter Mickey Mouse mulai dikenal dan hingga saat ini menjadi maskot resmi bagi The Walt Disney Company. Kemudian pada tahun 1937, setelah sukses memproduksi beberapa kartun berwarna, Disney merilis film animasi panjang pertamanya yang berjudul “Snow White and The Seven Dwarfs”. Film tersebut menjadi tonggak dalam sejarah perfilman animasi, dimana berbagai judul animasi klasik Disney yang diproduksi menjadi bagian tak terpisahkan dari masa kecil banyak orang.

Seiring berjalannya waktu, bisnis Disney semakin berkembang dan telah menghasilkan berbagai macam produk hiburan, mulai dari film animasi dan live-action, taman hiburan, hingga berbagai macam merchandise. Salah satu bidang ekspansi yang dimaksud berupa produksi *video game*. *Game* tidak hanya menjadi sarana hiburan tetapi juga menjadi bagian dari industri kreatif yang bernilai ekonomi tinggi di beberapa negara maju. Pada tahun 2024, pasar game seluler diproyeksi akan menghasilkan pendapatan sebesar 98,74 miliar US dollar di seluruh dunia. Bila dibandingkan dengan negara-negara secara global, negara Cina diperkirakan menghasilkan pendapatan tertinggi, diikuti dengan Amerika Serikat dan Jepang (<https://www.statista.com/>, diakses 23 September 2024). Jika bicara mengenai *platform game* yang banyak digunakan masa kini, maka jawabannya adalah *mobile game*. *Mobile game* memungkinkan para pemainnya untuk menikmati pengalaman bermain game kapan saja dan di mana saja. Beberapa *mobile game* yang telah diproduksi oleh Disney diantaranya

seperti *Where's My Water?* (2011), *Disney Tsum Tsum* (2014), dan *Disney Mirrorverse* (2022).

The Walt Disney Company juga sebenarnya sudah mendirikan anak perusahaan lokal di Jepang jauh pada tahun 1959 dan pada anak perusahaan ini mulai berintegrasi dengan perusahaan Jepang lainnya pada April 2000, hingga nama perusahaan tersebut diubah menjadi *Walt Disney Japan Co., Ltd* pada bulan Agustus 2002. Perusahaan ini bertanggung jawab atas distribusi film Disney di Jepang, produksi barang-barang berlisensi Disney, dan pengembangan proyek-proyek hiburan yang spesifik untuk pasar Jepang. Salah satu proyek terbesar mereka adalah *mobile game* *Disney Twisted Wonderland*.

Disney Twisted Wonderland merupakan hasil kolaborasi antara *Walt Disney Japan* dengan *Aniplex* ini pertama kali diluncurkan pada 18 Maret 2020 dengan versi lokalisasi dalam bahasa Inggris rilis pada 20 Januari 2022. Game ini dijuluki "*Villain's Academy Adventure Game*", hal ini dikarenakan karakter-karakter dalam *Twisted Wonderland* terinspirasi oleh para villain dari film-film Disney. Dikutip dari *otome.com*, *Twisted Wonderland* telah diunduh sebanyak 4,4 juta kali secara global hingga Januari 2025. Game ini menunjukkan performa pasar yang kuat dan konsisten, dilihat dari pendapatan bulannya yang stabil diatas \$3 juta dengan Jepang sebagai pendorong pendapatan utamanya (<https://otome.com/>, 11 Januari 2025). Yana Toboso, mangaka dari serial terkenal berjudul "*Black Butler*", bertanggung jawab atas draft, skenario utama, serta desain karakter pada game tersebut. Alih-alih digambarkan sebagai *villain* tradisional, karakter pada game tersebut merupakan para siswa dengan kepribadian dan latar belakang yang kompleks. Mereka tidak lagi menjadi sosok antagonis murni, melainkan memiliki sisi baik dan buruk.

Salah satu asrama yang muncul dalam game *Twisted Wonderland* dengan nama *Octavinelle* merupakan asrama yang karakternya terinspirasi dari film kartun *The Little Mermaid*. Tren budaya populer seperti anime, manga, dan visual novel Jepang telah mempengaruhi gaya visual dan storytelling dalam *Disney Twisted Wonderland* bila dibandingkan kembali dengan kartun klasik *The Little Mermaid*. Pemilihan topik ini bertujuan untuk menganalisis perubahan desain karakter dari klasik ke modern secara visual antara kedua

media tersebut yang meski berasal dari era yang berbeda namun masih saling berketerkaitan serta pengaruh dari peralihan media yang terjadi.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah disampaikan, masalah-masalah yang dapat teridentifikasi dari topik ini adalah:

1. Meskipun berasal dari IP yang sama, kedua karya ini memiliki perbedaan desain karakter yang signifikan dilihat pada gaya visualnya.
2. Dibutuhkan analisis secara detil terhadap perbedaan gaya visual antara visual kartun klasik Disney, yaitu *The Little Mermaid*, dengan desain visual dalam game *Disney Twisted Wonderland* dan alasan dibalikinya.
3. Perubahan juga dilihat pada pergantian media yang digunakan, yaitu dari film ke bentuk *mobile game*

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan apa yang dijelaskan pada bagian latar belakang, ditemukan rumusan masalah, yaitu bagaimana perubahan karakter *Disney Twisted Wonderland* dalam mengadaptasi elemen-elemen visual klasik dari *The Little Mermaid* untuk audiens modern?

D. Batasan Masalah

Objek penelitian yang dipilih berupa desain karakter, visual latar tempat, serta gaya visual dari *The Little Mermaid* dan *Disney Twisted Wonderland*. Objek visual yang dibahas dari *Disney Twisted Wonderland* akan dibatasi pada salah satu asrama dalam *game* tersebut yang bernama *Octavinelle*, yaitu:

1. Tiga karakter dari *The Little Mermaid*: Ursula, Flotsam, dan Jetsam
2. Tiga karakter dari *Disney Twisted Wonderland*: Azul Ashengrotto, Floyd Leech, dan Jade Leech

Keenam karakter yang telah disebutkan akan dipasangkan sesuai dengan keterkaitannya kemudian dibedah menggunakan teori *Manga Matrix*.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan perubahan desain visual dari era klasik ke modern dalam film animasi *The Little Mermaid* dan *mobile game* Disney Twisted Wonderland.

F. Manfaat Penelitian

1. Akademik

Diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi mahasiswa mengenai analisis mendalam tentang bagaimana suatu media menginspirasi pembuatan suatu desain dalam media yang berbeda.

2. Institusi

Diharapkan dapat meningkatkan referensi mengenai analisis visual, terutama dalam kajian desain komunikasi.

3. Komunitas

Diharapkan dapat membantu penggemar *The Little Mermaid* dan Twisted Wonderland untuk memahami lebih dalam tentang karakter-karakter favorit mereka dan meningkatkan apresiasi penggemar terhadap *game* dan animasi tersebut.

4. Industri Kreatif

Diharapkan dapat memberikan pemahaman bagaimana industri hiburan memanfaatkan nostalgia dan inovasi untuk menciptakan karya-karya yang menarik dan relevan bagi audiens lintas generasi dan media.