

BAB V

PENUTUP

A. Rangkuman

Penelitian ini menganalisis transformasi karakter melalui proses adaptasi dari animasi klasik *The Little Mermaid* ke dalam media *game* modern *Disney Twisted Wonderland*. Tiga karakter utama yang dijelaskan adalah Ursula, Flotsam, dan Jetsam, serta reinterpretasinya sebagai Azul Ashengrotto, Floyd Leech, dan Jade Leech. Analisis dilakukan melalui pendekatan visual dan naratif dengan menggunakan teori Manga Matrix dari Hiroyoshi Tsukamoto. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perubahan pada aspek bentuk visual karakter (deformasi), latar belakang cerita, gaya visual, interaktif, dan realibilitas karakter.

1. Deformasi

Perubahan dalam desain visual mereka ditekankan pada proporsi tubuh, wajah tajam, serta pakaian asrama bergaya formal. Transisi ini mencerminkan transformasi artistik dari karakter dengan karakteristik hewan menjadi karakter manusia yang secara mendalam lebih ekspresif dan daya tarik visual yang disesuaikan dengan desain karakter Jepang.

2. Latar Belakang Cerita

Dilihat dari alur cerita, animasi klasik lebih berorientasi pada konflik eksternal yang menggerakkan plot, bukan eksplorasi psikologis karakter. Bila dibandingkan dengan adaptasi ke *mobile game Twisted Wonderland*, latar belakang karakter lebih tereksplor secara mendalam.

3. Gaya Visual

Dari gaya visualnya, *The Little Mermaid* menerapkan gaya animasi barat dengan bentuk visual yang cenderung ekspresif dan karikatural. Sebaliknya, gim *Twisted Wonderland* menggunakan gaya visual yang dipengaruhi estetika anime dan budaya Jepang. *Artstyle* ini mengedepankan garis-garis halus, proporsi tubuh yang ramping, warna-warna lembut namun kaya akan gradasi, serta detail kostum dan ornamen yang kompleks.

4. Fleksibilitas

Fleksibilitas dalam media permainan merupakan perubahan yang signifikan dari narasi linier dalam media film animasi. Gim memanfaatkan berbagai fitur interaktif seperti sistem turn-based battle, event musiman, kartu karakter, hingga episode cerita khusus (vignettes) yang memungkinkan pemain mengeksplorasi latar belakang dan kepribadian setiap karakter.

5. Realibilitas

Hal ini dapat dimungkinkan berkat kombinasi antara visual karakter yang atraktif, latar belakang cerita yang menyentuh, serta sistem interaktif seperti gacha yang memotivasi pemain untuk mengoleksi karakter favorit mereka dalam berbagai kostum. Pergeseran dari penonton pasif ke pemain aktif ini menunjukkan realibilitas karakter dalam adaptasi lintas media.

Perubahan-perubahan dari klasik ke modern ini menunjukkan strategi adaptasi desain karakter yang lebih kompleks, personal, dan imersif.

B. Kesimpulan

Dalam analisis ini, prinsip dari pendekatan Edmund B. Feldman digunakan untuk menguraikan karakter secara visual melalui empat tahapan, yaitu deskripsi, analisis formal, interpretasi, dan evaluasi (penilaian). Hal ini dilakukan guna menangkap perubahan desain dari karakter klasik ke modern secara runtut dan terperinci. Sementara itu, Manga Matrix karya Hiroyoshi Tsukamoto menjadi alat bantu untuk memetakan aspek bentuk, kostum, dan kepribadian, sehingga memudahkan pembacaan visual dan latar belakang dari karakter yang terkait.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi perubahan signifikan dari karakter klasik ke modern, baik dari sisi artistik, naratif, maupun interaktivitas media. Hal ini dapat ditunjukkan dari terjadinya deformasi bentuk yang lebih ideal, cerita menjadi karakter lebih kompleks dan emosional, gaya visual mengikuti tren estetika Jepang, karakter menjadi lebih fleksibel dan interaktif karena dapat dimainkan, serta reliabilitas

visual dan narasi meningkat, menjadikan karakter lebih memikat bagi pemain.

Dengan demikian, hasil analisis telah berhasil menjawab rumusan permasalahan penelitian, yakni bagaimana transformasi karakter dari media klasik (film animasi) ke media modern (*mobile game*) berlangsung secara visual dan naratif. Proses ini tidak hanya mengubah tampilan visual, tetapi juga membangun ulang identitas dan fungsi karakter sesuai dengan kebutuhan media dan target audiens. Target audiens yang awalnya hanya sebagai penonton pasif kini dapat berinteraksi dengan karakter yang telah melalui tahap adaptasi.

C. Saran

Penelitian ini membuka peluang bagi kajian lebih lanjut mengenai adaptasi karakter lintas media, terutama yang melibatkan perubahan budaya dan bentuk interaksi. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi lebih banyak dalam aspek respons komunitas terhadap perubahan karakter. Dalam praktik desain, para desainer dapat menjadikan *Twisted Wonderland* sebagai contoh adaptasi kreatif yang sukses dalam mentransformasikan karakter klasik menjadi modern yang relevan secara estetika dan emosional bagi audiens masa kini.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ade Bastian, Dadan Zaliluddin, Tri Ferga Prasetyo, Devi Sukrisna, Gerald Fatullah (2023). *Game Development*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
- Aniplex. 2020. *Disney Twisted Wonderland Official Guide + Setting Document Collection - Magical Archives*. Jepang: Square Enix.
- Bancroft, Tom. 2006. *Creatih Characters with personality*. New York: Watson-Guptill Publications
- Brown, Harry J., 2008. *Videogames and Education*. Amerika: M.E. Sharpe, Inc.
- Calvin, S. Hall & V.J. Nordby. 1973. *A Primer of Jungian Psychology*. Amerika: The New American Library, Inc.
- Hutcheon, Linda. 2013. *A Theory of Adaptation*. New York: Roudedge
- Nina Tri Daniata, Rida Mulyadi, Agus Nugroho. 2023. *Dasar-Dasar Animasi*. Jakarta: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Novak, Jeannie. 2012. *Game Development Essentsials: An Introduction, Third Edition*. New York: Delmar, Cengage Learning
- Rall, Hannes. 2018. *Animation from Concept to Production*. Boca Raton: CRC Press
- Safanayong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia
- Jung, C.G., 1959. *The Archetypes and The Collective Unconscious*. New York: Bollingen Foundation Inc.
- Soewardikoen, Didit W., 2021. *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius
- Stuckmann, Chris. 2018. *Anime Impact: The Movies and Shows That Changed The World of Japanese Animation*. Amerika: Mango Publishing
- Thomas, Frank dan O. Johnston. 1981. *Disney Animation: The Illusion of Life*. Amerika: Abbeville Press
- Tsukamoto, Hiroyoshi. 2004. *MangaMatrix*. Tokyo: Maar-sha Publishing

Company LTD

Wolf, Mark J.P. 2012. *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming Volume 1*. California: Greenwood

Jurnal

- Andelina, Ika R., 2021. Analisis Perubahan Desain Karakter Dalam Gim Final Fantasy VII Remake Berdasarkan Pendekatan Manga Matrix. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain, Vol. 6, No.1*, 75-92
- Aruna, A. & Wiratmo, T.G., 2023. Analisis Arketipe Tokoh dalam Film Mencuri Raden Saleh (2022). *VISWA DESIGN: Journal of Design, Vol.3, No.2*, 66–84
- Fadilla Audiva Ikhtiary, Sri Seti Indriani, Evi Rosfiantika. 2024. Perkembangan Arketipe *Disney Villain* dalam Tiga Era Film Animasi *Disney Princess*. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi, Vol. 9, No. 1*, 43-59
- Josephine, Erica dan Naldo Yanuar Heryanto. 2020. Aplikasi Semiotika dan Metode Desain Karakter McCloud pada Komik Cerita Rakyat Nenek Pakande. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual 2020*, 41-47
- Latifah, I Ulil & Nova Kristiana. 2021. Analisis Visual Karakter Gatotkaca Dalam Game Mobile Legends Bang Bang. *Visualita Vol. 9, No. 2*, 241-255
- Meyrina, Priscilia Panti. 2015. Kajian Semiotika Perubahan Maskot Majalah Anak-Anak ‘Bobo’ pada Tahun 1937, 2007, dan 2009. *Jurnal Dekave Vol.8, No.1*, 52-62
- Putri, Zalfa M., 2023. Perbandingan dalam Film Animasi The Little Mermaid (1989) dan Versi Adaptasi Live-Action The Little Mermaid (2023). *Syntax Idea, Vol. 5, No. 7*, 843-853

DAFTAR LAMAN

- Setya, Tryning R. *Profil Disney*. <https://www.merdeka.com/disney/profil/>. Diunduh 21 September 2024.
- Tokyo Otaku Mode. *Beginner's Guide to Disney: Twisted Wonderland*. <https://otakumode.com/news/5fb632bc0ec90d6f2a669604/Beginner-s-Guide-to-Disney-Twisted-Wonderland!>. Diunduh 16 September 2024.
- Nao. *Twisted Wonderland, Game Kolaborasi Disney dan Yana Toboso Mendapat versi Bahasa Inggris*. <https://student-activity.binus.ac.id/nc/2022/01/02/twisted-wonderland-game-kolaborasi-disney-dan-yana-toboso-mendapat-versi-bahasa-inggris/>. Diunduh 8 September 2024.
- Statista. *Mobile Games – Worldwide*. <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/mobile-games/worldwide#users>. Diunduh 23 September 2024.
- WPS, Dimas. *10 Rekomendasi Film Animasi Klasik Bikin Nostalgia, Tonton di Disney+*. Diakses dari <https://lampung.idntimes.com/hype/entertainment/dimas-wps/10-rekomendasi-film-animasi-klasik-bikin-nostalgia-tonton-di-disney1c2>. Diunduh 23 September 2024.
- Lustyantie, Ninuk. *Pendekatan Semiotik Model Roland Barthes dalam Karya Sastra Prancis*. Diakses dari <https://pps.unj.ac.id/publikasi/dosen/ninuk.lustyantie/16.pdf>. Diunduh 23 September 2024.
- Darling, Devil. *Market Analysis: Disney Twisted-Wonderland's Incredible Popularity and Revenue Insights (Feb 2025)*. <https://otome.com/2025/03/25/market-analysis-disney-twisted-wonderland/>. Diunduh 4 Mei 2025.
- Drawsstudio. *The Evolution of Cartoon Animation: From Classic to Modern*. <https://drawsstudio.com/the-evolution-of-cartoon-animation-from-classic-to-modern/>. Diunduh 26 Mei 2025.
- Woodcock, Emily. *The Evolution of Animation: From Classic Cartoons to*

Modern CGI. <https://www.squideo.com/the-evolution-of-animation-from-classic-cartoons-to-modern-cgi>. Diunduh 26 Mei 2025.

Center of Excellence. *An Introduction to the 12 Jungian Archetypes.* <https://www.centreofexcellence.com/what-are-the-12-jungian-archetypes/>. Diunduh 18 Mei 2025.

Wikipedia. *The Little Mermaid.* https://en.wikipedia.org/wiki/The_Little_Mermaid. Diunduh 4 Mei 2025.

3D-Ace. *Twelve Animation Styles You Should Know About.* <https://3d-ace.com/blog/twelve-animation-styles-you-should-know-about/>. Diunduh 14 Juni 2025.

Rocky Mountain College of Art + Design. *Pixels to Reality: The Evolution of Video Game Art.* <https://www.rmcad.edu/blog/the-evolution-of-video-game-art/>. Diunduh 14 Mei 2025

Goodarzi, Arvin. *Introduction to Game Art History.* <https://pixune.com/blog/game-art-history/>. Diunduh 18 Juni 2025

