

ANALISIS PERUBAHAN BENTUK KARAKTER SON GOKU DALAM FILM ANIMASI DRAGON BALL

Andi Sanjaya¹⁾, M. Suyanto²⁾, Sukoco³⁾

^{1), 2), 3)} Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta

Jl Ring road Utara, Condongcatur, Sleman, Yogyakarta 55281

Email : andi.sj7@gmail.com¹⁾, yanto@amikom.ac.id²⁾, pak_koco@yahoo.com³⁾

Abstrak

Dalam film animasi, karakter menjadi hal terpenting untuk menceritakan sebuah cerita. Karakter menjadi hal yang sangat fundamental. Pada film animasi serial atau film animasi yang memiliki episode yang panjang perubahan karakter sangat penting dilakukan agar penonton film animasi tidak jenuh dengan karakter yang ada. Dalam penelitian ini dilakukan analisis perubahan bentuk karakter Son Goku dalam film serial Dragon Ball, untuk mendapatkan pola perubahan bentuk dalam film animasi Dragon Ball. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif menggunakan metode Manga Matrix untuk menganalisis karakter Son Goku. Dimana pada Manga Matrix memiliki 3 matrix yaitu bentuk, kostum dan personaliti. Hasil penelitian ini bahwa pola perubahan bentuk dalam karakter Sun Goku adalah perubahan dari anak-anak ke dewasa memiliki perbandingan postur tubuh, anak-anak 1:4 sedangkan dewasa 1:6,5 dengan anatomi yang berubah yaitu bentuk rahang, mata, telinga, tangan, leher dan dada. Pada saat dewasa Son Goku memiliki 4 perubahan tanpa penggabungan dengan karakter lain. Perubahannya adalah pada anatomi rambut, mata, dada dan leher. Terdapat beberapa perubahan pada kostum yaitu berupa baju, sabuk dan sepatu. Sedangkan pada perubahan personaliti terdapat perubahan pada kekuatan dan kelemahan. 7. Semua hal dari matriks baik itu dari bentuk, kostum, maupun personaliti yang tidak berubah bertujuan untuk mempertahankan ciri khas karakter Dengan mendapatkan pola perubahan tersebut, dapat menawarkan pola tersebut dalam pembuatan film animasi serial.

Kata kunci: Karakter, Perubahan Bentuk, Manga Matrix, Son Goku, Dragon Ball.

1. Pendahuluan

Animasi merupakan rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian[1]. Dengan perkembangan yang sangat pesat dalam dunia animasi khususnya film animasi, banyak

penelitian yang dilakukan tentang film animasi. Penelitian yang dilakukan dalam film animasi bisa dilakukan dalam hal teknis, non teknis, maupun dampak dari sebuah film animasi tersebut. Salah satu hal yang paling penting dalam film animasi adalah karakter, seperti yang diungkapkan oleh Melissa Ruyattman tahun 2013 yaitu Karakter merupakan hal penting dalam pembuatan suatu produksi. Banyaknya orang yang ingat dan mengenali suatu film, komik, maupun video games, paling utama berasal dari karakter-karakternya [2].. Struktur penting dalam bentuk animasi adalah metamorfosis, yang menyediakan kemampuan untuk gambar harfiah berubah menjadi gambar lain yang sama sekali berbeda[3]. Pada penelitian ini objek penelitiannya yaitu film animasi Dragon ball yang telah menikmati kepopularitasnya bahkan sampai ke bagian Eropa dari publikasi pertamanya tahun 1980[4].. Jumlah episode pada film animasi Dragon Ball dibagi atas beberapa series. Jumlah episode Dragon Ball(1-153), Jumlah episode Dragon Ball Z(1-291), dan Jumlah episode Dragon Ball GT(1-64).

2. Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Disebut deskriptif karena penelitian ini dilakukan untuk memberikan gambaran yang lebih detail mengenai suatu gejala atau fenomena. Data-data berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka, sehingga peneliti menganalisis data yang sangat kaya tersebut dan sejauh mungkin dalam bentuk aslinya. Secara kualitatif, penelitian ini bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang terjadi pada subjek penelitian [5].

Peneliti menggunakan metode analisis yaitu Manga-Matrix yakni penerapan suatu kombinasi gagasan terhadap bentuk, wujud, maupun komposisi di dalamnya. Elemen-elemen tersebut kemudian diolah sedemikian rupa, sehingga rumusan dasar dari gagasan penciptaan karakter. Variabel yang nilai pada metode ini adalah sebagai berikut [6].

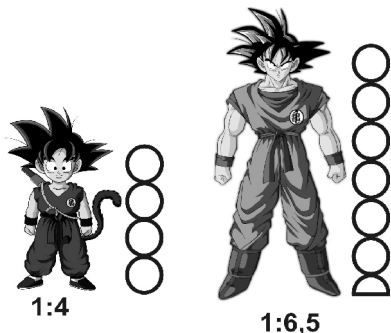
1. Matrix Bentuk
2. Matrix Kostum
3. Matrix Personaliti

Pada objek penelitian yaitu karakter Son Goku pada film animasi Dragon Ball memiliki 6 perubahan yaitu sebagai berikut:

1. Son Goku anak-anak
2. Son Goku Dewasa
3. Son Goku Super Saiyan 1
4. Son Goku Super Saiyan 2
5. Son Goku Super Saiyan 3
6. Son Goku Super Saiyan 4

2.1 Analisis Bentuk

Berikut analisis perbandingan perubahan bentuk karakter Son Goku anak-anak ke Dewasa.












Gambar 1.Perbandingan proporsi tubuh

Seperti di perlihatkan pada gambar 1. Perbandingan antara Sun Goku anak-anak ke dewasa adalah Sun Goku anak-anak adalah 1:4 sedangkan proporsi tubuh pada Sun Goku adalah 1:6,5.









Bentuk anatomi Son Goku anak-anak dapat dilihat pada tabel.1 sebagai berikut :

Tabel 1.Matriks anatomi Son Goku Anak-anak

		
Parameter		Keterangan
Rambut		Fixed Form (manusia)
Mata		Fixed Form (manusia)
Hidung		Fixed Form (manusia)
Mulut		Fixed Form (manusia)
Dada & Leher		Fixed Form (manusia)
Telinga		Fixed Form (manusia)
Tangan		Fixed Form (manusia)
Ekor		Fixed Form (kera)


















Bentuk anatomi Son Goku Dewasa dapat di lihat pada tabel 2.

Tabel 2.Matriks anatomi Son Goku Dewasa

		
Parameter		Keterangan
Rambut		Fixed Form (manusia)
Mata		Fixed Form (manusia)
Hidung		Fixed Form (manusia)
Mulut		Fixed Form (manusia)
Dada & Leher		Fixed Form (manusia)
Telinga		Fixed Form (manusia)
Tangan		Fixed Form (manusia)

Perbandingan antar anatomi pada Son Goku Anak-anak dan Son Goku Dewasa dapat dilihat pada tabel 3.

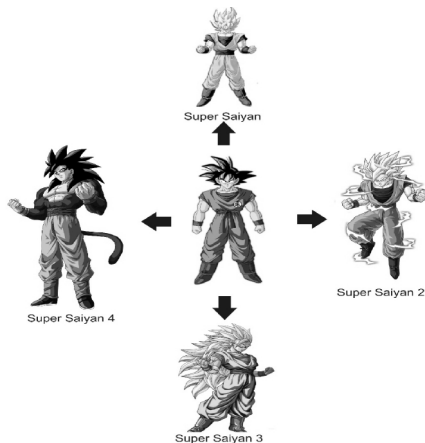
Tabel 3.Perbandingan anatomi Son Goku Anak-anak dan Son Goku Dewasa

Parameter		
Rambut		
Mata		
Hidung		
Mulut		
Dada & Leher		
Telinga		
Tangan		
Ekor		

Pada tabel 3 dapat terlihat apa-apa saja yang berubah pada anatomi Son Goku anak-anak ke Son Goku Dewasa.

1. Pada rambut tidak ada perubahan pada tekstur pada saat Goku anak-anak dan goku dewasa.
2. Pada mata terjadi perubahan pada saat Goku anak-anak ke Goku saat dewasa. Perubahannya pada saat anak-anak postur mata lebih bulat sedangkan pada saat dewasa lebih terlihat lancip dan tajam.
3. Pada Hidung tidak ada perubahan pada tekstur pada saat Goku anak-anak dan goku dewasa.
4. Pada Mulut tidak ada perubahan pada tekstur pada saat Goku anak-anak dan goku dewasa. Perubahan terjadi apabila melakukan suatu ekspresi.
5. Pada postur dada dan leher terjadi perubahan yaitu pada saat Sun Goku dewasa terlihat lebih berotot jikalau pada saat anak-anak terlihat berotot.
6. Pada postur telinga pada Sun goku anak-anak terlihat lebih bulat, sedangkan pada Sun Goku dewasa terlihat lebih lancip.
7. Pada Postur tangan terlihat terdapat perubahan terjadi pada saat dewasa terlihat lebih berotot ketimbang pada saat anak-anak. Dan terlihat memanjang mengikuti postur tubuh dewasa.
8. Pada ekor pada saat dewasa berubah menjadi tidak memiliki ekor.

Pada Saat Son Goku Dewasa, Son goku mengalami 4 kali perubahan. Perubahan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Transformasi Son Goku Dewasa

Analisis perubahan bentuk anatomi Son Goku Dewasa ditujukan pada tabel 4.

Tabel 4. Perbandingan anatomi Transformasi Son Goku Dewasa

Parameter			
Rambut			
Mata			

Hidung			
Mulut			
Dada & Leher			
Telinga			
Tangan			

Tabel 4. Perbandingan anatomi Transformasi Son

Parameter		
Rambut		
Mata		
Hidung		
Mulut		
Dada & Leher		
Telinga		
Tangan		

Goku (Lanjutan)

Dari analisis pada tabel 4 dapat diperoleh bahwa ada beberapa anatomi yang bertahan dan berubah. Pembahasan anatomi yang berubah dan tidak dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Matriks Struktur yang Berubah

	Struktur yang berubah		
Parameter			
Rambut			
Mata			

Dada & Leher			
Tangan			

Tabel 5. Matriks Struktur yang Berubah (Lanjutan)

Struktur yang berubah		
Parameter		
Rambut		
Mata		
Dada & Leher		
Tangan		

Pembahasan perubahan struktur anatomi Son Goku Dewasa adalah sebagai berikut:

1. Pada struktur rambut adalah elemen/struktur yang sangat signifikan berubah. Pada awal karakter memiliki warna hitam dan lancip, sedangkan pada perubahan pertama terjadi perubahan struktur dan warna menjadi warna kuning dan struktur pada rambut lebih jigrak keatas. Begitu juga pada perubahan kedua tidak jauh berbeda dengan perubahan pertama hanya saja terjadi perubahan warna lebih keemasan dan tidak terlalu jigrak keatas. Perubahan ketiga terjadi pada struktur rambut yang lebih memenjang kebawah dengan tetap berwarna kuning. Sedangkan perubahan yang terjadi pada perubahan keempat adalah kembali kepada warna hitam dan struktur rambut kembali ke karakter awal karakter Sun Goku dewasa, hanya saja pada perubahan keempat struktur rambut lebih panjang dan jigrak keatas.
2. Terdapat perubahan pada mata Sun Goku dewasa pada setiap perubahan, perubahannya terlihat lebih tajam dan pada perubahan pada Super Saiyan 4 terjadi kombinasi antara mata manusia dan kera. Perubahan juga terjadi pada warna mata khususnya retina.
3. Pada dada dan leher terdapat perubahan pada setiap perubahan karakter. Perubahannya adalah pada leher dan dada terlihat lebih berotot dan pada karakter super Saiyan 4 terjadi perubahan yaitu kombinasi antara kera dan manusia.
4. Pada postur tangan terlihat perubahan di setiap wujud karakternya yaitu pada setiap perubahan terlihat lebih berotot dan pada super Saiyan 4

terjadi perubahan yaitu kombinasi antara kera dan manusia.

Stuktur yang tidak berubah dapat di lihat pada tabel 6 dibawah ini.

Tabel 6. Matriks Struktur yang Tidak Berubah

Parameter			
Hidung			
Mulut			
Telinga			

Tabel 6. Matriks Struktur yang Tidak Berubah (Lanjutan)

Parameter		
Hidung		
Mulut		
Telinga		

Pembahasan anatomi tubuh yang tidak berubah pada saat Son Goku Dewasa adalah sebagai berikut:


1. Pada struktur tubuh pada Son Goku Dewasa yang tidak berubah adalah Hidung, Mulut, dan Telinga.
2. Struktur terlihat berubah apabila Son Goku melakukan ekspresi yang berubah dan pengambilan angel/sudut yang berbeda.
3. Struktur anatomi yang tidak berubah agar penonton tetap mengenali karakter Son Goku.

2.2 Analisis Kostum













Berikut analisis pada kostum Son goku dewasa dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7 . Matriks Kostum Son Goku yang Berubah

Parameter			
Baju			

Sabuk			
Sepatu			

Tabel 7. Matriks Kostum Son Goku yang Berubah (lanjutan)









Parameter			
Baju			
Sabuk			
Sepatu			

Pembahasan perubahan pada kostum Son Goku adalah sebagai berikut:










1. Perubahan pada kostum terjadi pada baju, sabuk dan sepatu.
2. Pada baju sebenarnya tidak banyak terlihat perubahan hanya saja pada perubahan super saiyan 4 terdapat pergantian kostum menjadi kombinasi antara manusia dan kera.
3. Pada Sabuk terdapat perubahan yaitu pada saat anak-anak dan dewasa sabuk terlihat terikat sedangkan pada saat perubahan menjadi super saiyan sabuk terlihat terlilit.
4. Perubahan sepatu terjadi pada karakter anak-anak ke dewasa sampai super saiyan 3 dan pada perubahan super saiyan 4 terjadi perubahan.

Struktur yang tidak berubah pada kostum Son goku dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Matriks Kostum Son Goku yang Tidak Berubah

Parameter			
Celana			
Hand Ban			

Tabel 8. Matriks Kostum Son Goku yang Tidak Berubah (lanjutan)

Parameter			
Celana			
Hand Ban			

Pembahasan pada struktur kostum yang tidak berubah adalah sebagai berikut:

1. Struktur yang tidak berubah pada kostum Son Goku adalah celana dan hand band.
2. Kostum yang tidak berubah pada Son Goku menjadi ciri khas karakter agar penonton tetap mengenali karakter Son Goku.

2.3 Analisis Personaliti

Berikut analisis personaliti karakter Son Goku dalam film animasi Dragon Ball dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Matriks Personaliti Son Goku yang berubah

Parameter	Sun Goku anak-anak	Sun Goku Dewasa	Sun Super Saiayan I
Special Attribute	Cepat dan kuat	Lebih kuat dan cepat dari anak-anak	Lebih kuat dan cepat dari dewasa
Weakness	Ekor, Polos	Istri (Cici)	Istri (Cici)

Tabel 9. Matriks Personaliti Son Goku yang berubah (lanjutan)

Parameter	Sun Super Saiayan II	Sun Super Saiayan III	Sun Super Saiayan IV
Special Attribute	Lebih kuat dan cepat dari Saiayan I	Lebih kuat dan cepat dari Saiayan II	Lebih kuat dan cepat dari Saiayan III
Weakness	Istri (Cici)	Istri (Cici)	Istri (Cici)

Pembahasan pada perubahan personaliti adalah sebagai berikut:

1. Perubahan terjadi hanya pada Special attribute dan Weakness saja.
2. Pada Special Attribute terjadi perubahan karakter menjadi sangat cepat dan kuat di setiap perubahan.

3. Pada Weakness terjadi perubahan ketika karakter berubah dari anak-anak ke dewasa. Pada anak-anak kelemahannya adalah pada ekornya sedangkan pada saat dewasa, karakter takut pada istrinya yang bernama Cici

Tabel 10 .Matriks Personaliti Son Goku yang tidak berubah

Parameter	Sun Goku anak-anak	Sun Goku Dewasa	Sun Super Saiayan I
Status / Position / Profession	Penjaga Perdamaian	Penjaga Perdamaian	Penjaga Perdamaian
Desire	Lapar, semakin kuat	Lapar, semakin kuat	Lapar, semakin kuat
Behavior	Setia, Jujur, Setia, Bersahabat, Berani, Polos	Setia, Jujur, Setia, Bersahabat, Berani, Polos	Setia, Jujur, Setia, Bersahabat, Berani, Polos
Biological Environment	Daerah Pegunungan	Daerah Pegunungan	Daerah Pegunungan

Tabel 10 .Matriks Personaliti Son Goku yang tidak berubah (lanjutan)

Parameter	Sun Super Saiayan II	Sun Super Saiayan III	Sun Super Saiayan IV
Status / Position / Profession	Penjaga Perdamaian	Penjaga Perdamaian	Penjaga Perdamaian
Desire	Lapar, semakin kuat	Lapar, semakin kuat	Lapar, semakin kuat
Behavior	Setia, Jujur, Setia, Bersahabat, Berani, Polos	Setia, Jujur, Setia, Bersahabat, Berani, Polos	Setia, Jujur, Setia, Bersahabat, Berani, Polos
Biological Environment	Daerah Pegunungan	Daerah Pegunungan	Daerah Pegunungan

Pada matrix personaliti dapat diperoleh bahwa yang tidak berubah adalah Status / Position / Profession, Desire, Behavior, Biological Environment.

3. Kesimpulan

Dari analisis dan pembahasan pada poin 2 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perubahan dari anak-anak ke dewasa hanya terjadi pada postur tubuh dari anak-anak ke dewasa. Anak-anak postur tubuh 1:4 sedangkan Dewasa 1:6,5.

2. Perubahan bentuk anatomi dari anak-anak ke dewasa adalah pada bentuk rahang, mata, Telinga, dada dan leher, tangan.
3. Proporsi bentuk Sun Goku dewasa tetap sama dari semua perubahan bentuk yang ada.
4. Perubahan yang terdapat pada Sun Goku Dewasa adalah pada postur rambut, mata, dada dan leher.
5. Perubahan Kostum pada Karakter Sun Goku Adalah baju, sabuk dan Sepatu.
6. Perubahan personaliti pada setiap Perubahan Sun Goku adalah setiap bentuk perubahan menjadi lebih kuat dari pada bentuk sebelumnya.
7. Semua hal dari matriks baik itu dari bentuk, kostum, maupun personaliti yang tidak berubah bertujuan untuk mempertahankan ciri khas karakter.

Daftar Pustaka

- [1] S Utami Dina, *Animasi Dalam Pembelajaran*, Majalah Ilmiah Pembelajaran Nomor 1 Volume 7 Mei 2011.
- [2] Ruyattman Melissa, *Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital*, Jurnal DKV adiwarna, vol 1 No. 2, 2013.
- [3] Wells P, 1998, *Understanding Animation*. London: Routledge.
- [4] Xavier Mínguez-López, *Folktales and Other References in Toriyama's Dragon Ball*, SAGE, Animation:An Interdisciplinary Journal 2014, Vol. 9(1) 27 -46,2 014.
- [5] I Made Apriwan Diputra, dkk., 2014, *Visual Manga Cerita Spesial Doraemon-Canda*, Jurnal Jurusan Pendidikan Seni Rupa, 2014
- [6] Tsukamoto, H. 2006. *Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System*, USA: Collins Design.

Biodata Penulis

Andi Sanjaya, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Sistem Informasi Universitas Potensi Utama Medan, lulus tahun 2013..Saat ini menjadi Mahasiswa Magister Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

M.Suyanto, lulus 1987 Magister Manajemen UGM - lulus 1993 PhD In Management (IOWA USA - 1998). Doktor Ilmu Ekonomi Univ. Airlangga - lulus 2007, dengan konsentrasi Ekonomi Syariah. Menjadi Guru Besar sejak 1 Mei 2008, dalam Bidang E-Business, Strategic Management dan Marketing. Saat ini menjadi Dosen di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Sukoco, Saat ini menjadi Dosen di STMIK AMIKOM Yogyakarta.