



## Tinjauan Visual Karakter Death pada Film Animasi “Puss In Boots The Last Wish”

Awal Januardi<sup>1\*</sup>, Jupriani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, FBS, Universitas Negeri Padang, Indonesia

\*Korespondensi penulis: [awaljanuardi0201@gmail.com](mailto:awaljanuardi0201@gmail.com)

**Abstract.** *The animated film "Puss in Boots : the Last Wist" is one of the most successful animated films in 2022, this is thanks to the presence of the antagonist, Death, which is the main attraction in this film. The visuals displayed by the antagonist character design have a deep meaning, making it an object of research that can inspire and provide insights related to character creation. The purpose of the research is to analyze the visual meaning of attributes, character types, and gestures as well as the process of creating the main antagonist character "Death" in the animated film "Puss in Boots: the Last Wish". This research uses a descriptive method that will be described by using the manga matrix theory developed by Hiroyoshi Tsukamoto to design new characters with 3 main variables, namely matrix form, matrix costume, and matrix personality. The results of this study show that character creation requires a long process such as determining the basic role and concept of the character, then analyzing references taken from history, myths and folklore related to the character. This element is very important because it will be the beginning of the visual design of the character which is then strengthened by visual depictions through the design of clothes, attributes and weapons used, as well as the giving of personality to the character that makes it more lively. In conclusion, the creation of a character not only requires attractive character visuals, but also covers various aspects that are not few, to produce iconic characters and are liked by the audience.*

**Keywords:** *Visual Character, Animated Film, Manga Matrix.*

**Abstrak.** Film animasi “Puss in Boots : the Last Wist” salah satu film animasi tersukses pada tahun 2022, hal ini berkat hadirnya antagonis yaitu Death yang menjadi daya tarik utama dalam film ini. Visual yang ditampilkan desain karakter antagonis tersebut memiliki makna yang mendalam menjadikannya sebagai objek penelitian yang dapat menginspirasi dan memberikan wawasan terkait penciptaan karakter. Tujuan Penelitian menganalisis makna visual atribut, jenis karakter, dan gestur serta proses penciptaan karakter antagonis utama “Death” dalam film animasi “Puss in Boots : the Last Wish”. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang akan diuraikan dengan menggunakan teori manga matrik yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto untuk merancang karakter baru dengan 3 variabel utama yaitu form matrik, costume matrik, dan personality matrik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penciptaan karakter membutuhkan proses panjang seperti menentukan peran dan konsep dasar karakter, kemudian melakukan analisa referensi yang diambil dari sejarah, mitos dan cerita rakyat yang bersangkutan dengan karakter. Elemen ini sangat penting karena akan menjadi awal dari perancangan visual karakter tersebut yang kemudian diperkuat oleh penggambaran secara visual melalui desain pakaian, atribut dan senjata yang digunakan, serta pemberian kepribadian atau personality kepada karakter tersebut yang membuatnya lebih hidup. Kesimpulannya, penciptaan suatu karakter tidak hanya membutuhkan visual karakter yang menarik saja, namun meliputi berbagai aspek yang tidak sedikit, hingga menghasilkan karakter ikonik dan disukai para penonton.

**Kata Kunci:** Visual Karakter, Film Animasi, Manga Matrik.

## 1. PENDAHULUAN

Animasi merupakan gambar bergerak yang dihasilkan dari sekumpulan gambar yang disusun secara beraturan, mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap penambahan waktu yang terjadi. Secara umum animasi merupakan kegiatan menghidupkan dan menggerakkan Benda mati yang diberi dorongan semangat kekuatan dan emosi untuk menjadi hidup.

Animasi terus berkembang dari waktu ke waktu hingga pada zaman modern, animasi berkembang dengan pesat dikarenakan teknologi yang semakin canggih. Hal ini berdampak pada proses pembuatan animasi yang dapat dilakukan dengan waktu yang lebih singkat. Selain itu dari segi teknik animasi juga jauh lebih berkembang, seperti animasi tradisional, animasi dua dimensi, animasi tiga dimensi, motion graphic, stop motion dan salah satu yang paling dikenal yaitu animasi berbasis *CGI* (*komputer generated imagery*).

Salah satu film animasi *CGI* terbaik yaitu *Puss in Boots : the Last Wish*, yang digaungkan sebagai film animasi tersukses pada tahun 2022, dikarenakan film animasi *Puss in Boots : the Last wish* meraih pendapatan lebih dari \$370.8 juta, yang mana biaya produksinya hanya sebesar \$90 juta. Sekaligus menjadi film animasi dengan action terbaik yang masuk banyak nominasi, salah satunya nominasi film fitur animasi terbaik di penghargaan *Golden Globe* ke-80 pada tahun 2022. (<https://www.filmaffinity.com/us/movie-awards.php?movie-id=542141> diakses pada 05 Desember 2024)



Gambar 1. Poster “Puss in Boots the Last Wish”

Sumber: Google (2024)

Cerita pada film animasi *Puss in Boots: the Last Wish* mengangkat konsep kucing memiliki Sembilan nyawa, dimana mitos ini juga beredar diberbagai negara termasuk Indonesia. Uniknya mitos ini disetiap negara memiliki jumlah nyawa bervariasi, seperti di Spanyol menyebut kucing punya tujuh nyawa, Turki dan Arab mengatakan kucing memiliki enam nyawa. Namun penyebutan kucing memiliki Sembilan nyawa lebih populer. Hal lainnya

membuat film animasi *Puss in Boots : the Last Wish* menjadi sangat menarik yaitu teknik *CGI* yang digunakan dalam adegan pertarungan pada animasi ini tidak biasa, dimana film animasi ini menggunakan dua belas frame perdetik yang mana pada umumnya film animasi *CGI* menggunakan dua puluh empat frame perdetik, sehingga adegan pertarungan pada animasi ini terasa sangat epic. Tidak seperti animasi *CGI* lainnya yang berupaya membuat efek *CGI* menjadi sangat realistis, *Puss in Boots : the Last Wish* justru membuatnya jauh lebih menarik.

Selain penyajian alur cerita dan gaya animasi yang sangat menarik perancangan desain karakter dalam *Puss in Boots: the Last Wish* juga sangat berpengaruh pada kesuksesan animasi ini. Karena desain karakter yang disajikan merupakan komponen yang paling penting dalam sebuah animasi, sehingga *Puss in Boots : the Last Wish* sangat disukai para penikmat film animasi. Terlebih lagi studio Dream Works sangat dikenal dengan desain karakter antagonisnya jauh lebih menarik dari pada karakter utama, hal ini dapat kita lihat pada animasi *The Shrek*, *Kungfu Panda*, dan pada film animasi *Puss in Boot : the Last Wish*, yang mana tokoh antagonis utama *Death/The wolf* memiliki desain yang sangat menarik sebagai sosok antagonis utama dalam film dengan gestur dan atribut yang dibawanya sehingga menjadikannya karakter yang benar-benar disukai, sehingga membuat film animasi ini menjadi sangat trending dan mengalami peningkatan penonton karena penasaran akan kehadiran karakter ini.

Berangkat dari hal tersebut maka kajian ini berfokus pada desain karakter yang ada pada film animasi *Puss in Boots : the Last Wish*, karena desain karakter bisa menjadi sarana edukasi bagi desainer dan animator untuk menciptakan bentuk visual karakter yang baru. Oleh karena itu penulis melakukan pengkajian makna yang terdapat pada visual karakter dalam film animasi *Puss in Boots : the Last Wish* dilihat dari gestur, atribut dan jenis karakter. Pembatasan penelitian merujuk pada karakter antagonis utama yaitu “Death” pada film animasi *Puss in Boots : the Last Wish*. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengangkat judul karya ilmiah skripsi yaitu **“TINJAUAN VISUAL KARAKTER DEATH PADA FILM ANIMASI “PUSS IN BOOTS : THE LAST WISH”**.

## **2. KAJIAN PUSTAKA**

### **Tinjauan Desain**

Tinjauan desain merupakan suatu ilmu untuk mencermati, mengamati dan mengkritisi suatu fenomena desain (karya desain, falsafah, strategi desain, sejarah desain, teori-teori desain, metoda desain, nilai estetika, perubahan gaya hidup) maupun hal-hal lain yang berkaitan dengan dunia perancangan secara umum. Baik yang bersifat teraga (karya fisik) maupun tak teraga (konseptual) hingga dampaknya pada masyarakat. Ilmu mengenai tinjauan desain belum

berkembang secara mantap dibandingkan ilmu sejarah desain ataupun metodologi desain. Sebaliknya, ilmu tentang kritik seni (*Art Critique*) berkembang sejalan dengan teori-teori seni.

Dalam wacana seni secara umum, desain memang belum banyak disentuh oleh para pemikir estetika, beberapa telah memasukkan arsitektur, craft dan seni dekorasi sebagai bagian kajian kritisnya. Namun secara historis, tinjauan desain yang dipaparkan oleh Pevsner dan Adolf Loose merupakan perintisan yang memaparkan desain dalam kajian kritis diparuh pertama abad ke-20.

Sejak berkembangnya pendidikan desain di Indonesia, sejak tahun 1971, ilmu tinjauan desain awalnya lebih menekankan kepada kajian-kajian kritis terhadap sejarah desain barat, baik perkembangan gaya, metodologinya, maupun dampak sosialnya. Namun karena kompleksitas permasalahan yang dihadapi, kajian-kajian metodologi desain berkembang menjadi ilmu tersendiri, demikian pula kajian-kajian sosial berkembang menjadi sosiologi desain, sedangkan kajian-kajian historis berkembang menjadi kajian sejarah desain modern dan sejarah desain Indonesia.

### **Manga Matrik**

Manga Matrik merupakan sebuah metode yang dikembangkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto untuk merancang karakter baru dengan metode matematik. Sistem pembuatan karakter diurai dari elemen - elemen pembangunnya yang kemudian disederhanakan kedalam sebuah diagram yang nantinya dijadikan panduan dalam proses penciptaan sebuah karakter.

### **Film Animasi**

Jika dilihat dari prinsip dasarnya, film animasi melibatkan dua disiplin ilmu yang berbeda, yaitu film dan animasi. Film berakar dari dunia fotografi, sedangkan animasi berakar dari dunia gambar. Istilah film berasal dari bahasa Inggris dan telah diadaptasi dalam bahasa Indonesia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa dalam Yasa (2023: 8), film merujuk pada lapisan tipis seluloid yang digunakan untuk gambar negatif atau positif, dan juga merujuk pada cerita bergambar yang hidup.

Film dapat dijelaskan tergantung konteksnya. Apabila mengacu pada gambar negatif atau pelat cetak, film mengacu pada pita seluloid yang melalui proses kimia sehingga hasilnya dapat dilihat. Sebagai contoh, "gulungan film yang disita oleh polisi berisi cerita tentang kekerasan" mengacu pada film dalam konteks gambar negatif atau pelat cetak. Namun, dalam konteks lakon atau cerita, film merujuk pada gambar hidup atau serangkaian gambar bergerak yang membentuk alur cerita yang dapat ditonton melalui cahaya, suara, dan waktu. Sebagai

contoh, "sore itu, dia menonton film komedi" menggambarkan sebuah film dalam konteks lakon atau cerita (Yasa, 2023: 8).

Sementara itu, istilah animasi berasal dari bahasa Latin anima, secara harfiah jiwa, atau animare yang artinya memberikan semangat hidup. Dalam bahasa Inggris, animasi berasal dari kata animation atau to animate yang artinya menggerakkan (Putri dan Irawan, 2022: 48).

Animasi ialah sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan teratur untuk menciptakan ilusi gerakan yang halus dan alami. Objek- objek dalam animasi akan bergerak sesuai dengan gerakan yang telah ditetapkan sebelumnya. Gambar atau objek yang digunakan dalam animasi bisa beragam, seperti manusia, hewan, atau tulisan. Saat seorang animator menciptakan sebuah animasi, ia perlu menerapkan logika dalam merencanakan urutan pergerakan suatu objek dari posisi awal hingga mencapai posisi akhir yang diinginkan (Putra dan Thabathaba'i s, 2022: 7).

### **Karakter**

Dalam penelitian ini, teori karakter digunakan karena karakter dalam film merupakan elemen utama dalam menggerakkan cerita dan menyampaikan pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Menurut Salisbury dalam Kawulur (2013:28), karakter adalah salah satu elemen terpenting dalam sebuah ilustrasi. Hal pertama yang harus dipertimbangkan adalah melengkapi deskripsi rinci tentang karakter dalam hal perilaku, gerakan, penampilan fisik, dan kostum. Gestur dan bahasa tubuh sama pentingnya bagi karakter seperti halnya ekspresi wajah. Dalam membuat sebuah karakter, diperlukan prinsip-prinsip desain sebagai dasar pembuatan karakter. Prinsip-prinsip desain pada karakter meliputi bentuk geometris dasar, anatomi, kostum, warna, dan lainnya.

Desain karakter merupakan poros utama dalam pembuatan sebuah animasi karena karakter itulah yang menjadi daya tarik utama seiring dengan jalan cerita dari animasi tersebut. Menurut McCloud, pembuatan karakter memiliki tiga ukuran yaitu desain karakter, ekspresi wajah dan bahasa tubuh, ketiganya memiliki ciri agar menjadi karakter yang baik yaitu jiwa, ciri khas, dan sikap ekspresif (Maulida, 2019: 23).

### **Archetype**

Menurut Tillman (2011:11-19) dalam semua karakter terdapat sifat-sifat tertentu yang menjadi ciri khasnya. Sifat-sifat ini disebut sebagai archetype, yang memungkinkan audience untuk mengkategorikan karakter tersebut ke dalam kelompok tertentu. Archetype dianggap sebagai cetakan asli atau model dari seseorang yang meliputi sifat dan perilaku yang kita

inginkan untuk disalin atau ditiru manusia.

## **Warna**

Penelitian ini menggunakan teori warna karena warna merupakan elemen visual yang penting dalam sebuah karya seni yang dapat mempengaruhi persepsi dan interpretasi audiens terhadap karakter atau objek yang ditampilkan. Menurut Paksi (2021: 91), warna bisa digunakan sebagai karakteristik untuk menandai identitas jenis atau genre film. Selain itu, warna juga dapat membedakan waktu atau masa dalam film. Warna memiliki kekuatan visual yang dapat menciptakan suasana tertentu melalui unsur suhu warna cahaya. Contohnya, film dengan warna monokrom atau hitam putih ataupun sephia untuk menciptakan ciri film bergaya kelam atau film noir.

Hal ini sejalan dengan konsep warna menurut Isaac Newton dalam bukunya "Optics" yang mengungkapkan bahwa warna adalah fenomena alam yang terjadi ketika cahaya terurai menjadi spektrum warna atau pelangi, dan juga dapat dihasilkan oleh

## **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif interpretatif dengan melakukan analisis isi. Menurut Moleong dalam Syahputri (2021:333), mendefinisikan kajian isi adalah teknik apapun yang digunakan untuk menarik kesimpulan melalui usaha menemukan karakteristik pesan yang dilakukan secara objektif dan sistematis. Metode deskriptif membedah data secara detail dan menganalisisnya secara obyektif dan sesuai dengan realita yang ada.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam Abdullah (2018:203), penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati. Pendekatan kualitatif mengumpulkan data berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Data tersebut dapat diperoleh melalui wawancara, catatan lapangan, foto, rekaman video, dokumentasi pribadi, catatan, atau memo, dan dokumen-dokumen lainnya. Sehingga tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk mendeskripsikan peristiwa, perilaku orang, atau suatu keadaan di tempat tertentu secara rinci dan mendalam dalam bentuk narasi. Alasan peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena berkaitan dengan judul dan rumusan masalah penelitian, sehingga peneliti dapat mendeskripsikan secara lebih detail objek yang akan diteliti.

Penelitian ini menggunakan metode analisis matrik. Metode ini merupakan metode yang diungkapkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto (2006: 14-15) sebagai teknik

perancangan sebuah karakter berdasarkan elemen elemen visual yang ada kemudian disederhanakan dalam bentuk sebuah diagram matematis. Menurut Miles dan Huberman dalam Abdussamad (2021:160- 162), proses dalam aktivitas analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga tidak ditemukan lagi informasi baru. Proses analisis data terdiri dari tiga kegiatan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

#### **4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

##### **Temuan Umum**

##### **Latar Belakang Film Animasi “Puss in Boots : the Last Wish”**

“*Puss in Boots: the Last Wish*” adalah film animasi komputer bergenre petualangan komedi yang diproduksi oleh DreamWorks Animation dan didistribusikan oleh *Universal Pictures*. Film ini disutradarai oleh Joel Crawford dengan penyutradaraan bersama oleh Januel Mercado, sementara naskah ditulis oleh Paul Fisher. *Puss in Boots: The Last Wish* merupakan sekuel dari *Puss in Boots* (2011) yang juga menjadi *spin-off* dari waralaba Shrek. Film ini mengambil latar waktu setelah peristiwa yang terjadi dalam film pertama dan beberapa saat setelah peristiwa dalam *Shrek Forever After* yang dirilis pada tahun 2010.

Rencana untuk produksi sekuel *Puss in Boots* telah dimulai pada November 2012, namun mengalami kendala dalam pengembangannya, pada saat itu produser eksekutif Guillermo del Toro mengemukakan konsep untuk membawa karakter utama ke dalam petualangan yang berlangsung di "lokasi yang sangat eksotis." Dalam pernyataannya, del Toro juga menyatakan bahwa beberapa draf skenario telah diselesaikan pada tahap tersebut. Pengerjaan resmi sekuel tersebut dimulai pada April 2014, sebagaimana diungkapkan oleh aktor Antonio Banderas. Selanjutnya, pada bulan Juni 2014, judul film diumumkan sebagai *Puss in Boots 2: Nine Lives & 40 Thieves*, yang menandai perkembangan signifikan dalam narasi serta perluasan dunia karakter yang ada. Namun karna konsep awal ini dianggap terbengkalai karena restrukturisasi dari DreamWorks perencanaan *push in boots 2* dihidupkan kembali pada November 2018. Pada saat itu, Chris Meledandri, pendiri dan CEO Illumination, dikonfirmasi sebagai produser eksekutif. Pada Februari 2019, diumumkan bahwa film tersebut akan dipimpin oleh Bob Persichetti, yang sebelumnya menjabat sebagai kepala cerita pada film pertama dan merupakan co-sutradara dari *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018) yang diproduksi oleh Sony Pictures Animation. Namun, pada Maret 2021, Joel Crawford menandatangani kontrak dan menggantikan Persichetti sebagai sutradara, dengan Januel Mercado sebagai sutradara bersama. Narasi film ini terinspirasi oleh genre Spaghetti Western,

dengan film *The Good, the Bad and the Ugly* (1966) sebagai salah satu pengaruh yang signifikan. Selain itu, gaya visual film ini terinspirasi oleh *Spider-Man: Into the Spider-Verse*; berkat penggunaan teknologi baru, tim kreatif mampu menciptakan gaya lukisan yang menyerupai cerita dongeng, yang berbeda secara mencolok dari gaya visual angsuran sebelumnya dalam waralaba *Shrek*. Setelah mengalami penundaan karena restrukturisasi di DreamWork, *Puss in Boots: The Last Wish* akhirnya ditayangkan perdana di [Lincoln Center New York City](#) pada 25 November 2022, dan dirilis di bioskop di Amerika Serikat pada 21 Desember 2022.

### Sinopsis Film Animasi “Puss in Boots : the Last Wish”



Sumber: DreamWorks Movies (2022)

**Gambar 1. Poster Film Animasi “Puss in Boots: the Last Wish”**

Di tengah kota Del Mar, pahlawan sekaligus penjahat (*anti-hero*) yang dikenal Puss in Boots sedang mengadakan pesta pertarungan dengan raksasa tanah ketika raksasa tanah menyerang kota tersebut. Puss berhasil menaklukkan raksasa itu tetapi akhirnya tertimpa lonceng hingga mati. Setelah itu Puss bangun di klinik setempat, Puss diberi tahu oleh dokter bahwa ia telah menghabiskan delapan dari sembilan nyawanya dan disarankan untuk pensiun dari perpetualangannya. Puss awalnya menolak, tetapi setelah bertemu dan kalah dalam duel dengan serigala berkerudung hitam di bar terdekat malam itu yang melukai dahinya, ia melarikan diri ketakutan hingga tiba di rumah seorang wanita pecinta kucing setempat yang bernama Mama Luna dan dengan hormat Puss mengubur pakaian dan atributnya di taman Mama Luna tersebut.

Seiring berjalannya waktu, keluarga kriminal Goldilocks dan Tiga Beruang muncul di kediaman Mama Luna untuk mencari Puss, tetapi mereka hanya menemukan makamnya. Saat itu Puss mendengar mereka berbicara tentang Bintang Harapan, bintang jatuh yang dapat mengabulkan permintaan apa pun, petanya bintang jatuh tersebut akan dikirimkan malam ini



kepada Jack Horner, seorang koki kue pai yang korup dan kolektor artefak ajaib. Mendengar hal itu Puss melihat ini sebagai kesempatan untuk mengembalikan hidupnya yang hilang, Puss masuk ke toko roti Horner untuk mencuri peta tersebut, tanpa diduga Puss bertemu kembali dengan mantan tunangannya yang pendendam yaitu Kitty Softpaws yang juga mencari Bintang Harapan. Setelah pertikaian singkat dengan Goldilocks dan Horner, Puss, Kitty, dan seekor anjing kecil bernama kucing Perrito, yang sebelumnya ditemui Puss di rumah Mama Luna berhasil melarikan diri dengan peta tersebut. Goldilocks, para beruang, dan Horner beserta anak buahnya mengejar mereka. Saat melarikan diri, Puss sekilas melihat serigala berkerudung itu lagi.

Peta tersebut membawa mereka bertiga masuk ke Hutan Kegelapan, sebuah dimensi yang berubah menjadi lanskap berbeda tergantung siapa yang memegang peta, Puss dan Kitty menerima latar neraka yang sama, sementara Perrito menerima jalan yang penuh warna dan tampaknya damai. Setelah masung dimensi itu keluarga Goldilock dan Jack Horner juga memaksa masuk. Selama diperjalanan pertempuran dengan kelompok Horner dan Goldilocks tak dapat dihindari, saat itu Puss melihat serigala berkerudung itu lagi, karena takut Puss langsung melarikan diri, hal itu mengalihkan perhatian Kitty dan memungkinkan Goldilocks untuk mengambil peta tersebut. Kemudian setelah Perrito menenangkannya dari serangan panik, Puss mengungkapkan bahwa ia sangat menyesal meninggalkan Kitty di altar pada hari pernikahan mereka. Mendengar hal itu, Kitty mengungkapkan bahwa ia juga tidak pernah menghadiri pernikahan itu, semata untuk menenangkan Puss.

Puss dan Kitty merebut kembali peta dari Goldilocks ketika kelompok itu terjebak oleh manifestasi pondok hutan yang dibuat oleh peta. Namun Perrito tertinggal dan ditangkap oleh Goldilocks, sementara itu Puss secara tidak sengaja menjebak dirinya sendiri di gua kristal setelah menyentuh peta, Kitty meninggalkan Puss untuk menyelamatkan Perrito. di dalam gua kristal Puss menemukan refleksi 8 nyawa dirinya yang telah mati. yang langsung mengejek Puss karena mengubah dirinya menjadi Puss in boots yang pengecut. Serigala berkerudung kemudian muncul dan memperkenalkan dirinya sebagai Kematian, yang akan mengambil kehidupan terakhir Puss sebagai balas dendam karena telah menya-nyiaikan 8 nyawa sebelumnya. Dalam kepanikannya Puss terus melarikan diri dengan peta tindakan tersebut disaksikan oleh Kitty dan Perrito dari jauh. Sementara itu, Goldilocks mengungkapkan bahwa ia menginginkan keluarga manusia, hal tersebut mengecewakan keluarga beruang namun tetap mendukung keputusannya.

Setelah mencapai Bintang Harapan, Kitty langsung memarahi Puss atas keegoisannya, Kitty juga mengatakan keinginannya untuk bertemu seseorang yang dapat dipercayai karna

kekecewaannya terhadap Puss, Goldilocks, para beruang, dan Horner kemudian tiba, dan perkelahian tidak dapat dihindari, di mana Goldilocks saat pertempuran melepaskan peta yang sudah ditangannya untuk menyelamatkan nyawa Bayi Beruang keluarganya. Pada saat yang sama, Kitty melempar Horner ke dalam tas ajaibnya sendiri yang tak berdasar. Segera setelah itu Srigala kematian juga mendatangi bintang harapan dan berduel dengan Puss setelah menjebaknya kedalam lingkaran api neraka yang ia buat. Puss berhasil melucuti senjata Serigala itu dan dengan berani menyatakan bahwa meskipun dia tidak dapat benar-benar mengalahkan Srigala kematian, tapi dia tidak akan berhenti berjuang untuk kehidupan terakhirnya. Melihat bahwa Puss telah mendapatkan harga dirinya kembali, Srigala kematian dengan enggan melepaskannya dengan janji bahwa mereka akan bertemu lagi.

Horner muncul kembali dengan wujud raksasa dari tasnya setelah memakan kue pertumbuhan ajaib, dan merampas peta dari Puss dan Kitty. Saat Horner mencoba membuat permintaan, Perrito mengalihkan perhatiannya cukup lama hingga Puss, Kitty, dan Goldilocks merebut dan mencabik-cabik peta itu, menyebabkan Bintang Harapan runtuh dan menelan Horner kemudian buntang harapan tersebut hancur tanpa sisa. Goldilock menerima kembali beruang-beruang itu sebagai keluarga, setelah itu mereka berangkat bersama untuk mengambil alih toko roti Horner, sementara Puss menghidupkan kembali cintanya pada Kitty, ingin menghabiskan sisa hidupnya bersamanya. Beberapa hari kemudian, Puss, Kitty, dan Perrito menaiki kapal curian dan berlayar ke kerajaan Far Far Away untuk bertemu beberapa teman lama.

## **Temuan Khusus**

Visualisasi dalam film animasi "Puss in Boots : the Last Wish" dapat dipahami melalui elemen dan atribut yang digunakan oleh karakter dalam film ini.

## **Karakter**

Desain karakter salah satu aspek utama yang membedakan puss in boots the last wish dengan film animasi lainnya, yang mana film ini menampilkan 7 karakter yang menjadi penggerak cerita, mulai dari Puss, Death, Kitty, Peritto, Goldilocks, keluarga beruang dan jack horner

### 1) Death

Death merupakan tokoh antagonis utama dalam film animasi "Puss in Boots : the Last Wish", Death berwujud serigala besar yang bertugas merenggut nyawa terakhir puss. Selayak nya malaikat pencabut nyawa, Death selalu meneror dan mengejar targetnya. Karakter death ini muncul karna sifat sombong Puss yang selalu

membuang nyawanya secara sia-sia. Karakter Death dalam film animasi *Puss in Boots: The Last Wish* digambarkan sebagai sosok yang mencerminkan archetype tradisional dari "pembawa maut". Ia mengenakan jubah hitam dengan tudung besar yang menutupi wajahnya, menciptakan penampilan yang misterius dan mengintimidasi. Di balik tudungnya, matanya yang menyala merah menambah kesan menakutkan, berfungsi sebagai elemen visual yang memperkuat aura ancaman yang Death miliki. Senjata utama Death adalah dua bilah sabit, yang merupakan simbol dari personifikasi kematian. Sabit ini memiliki bilah melengkung dan berujung tajam, dirancang untuk melakukan tebasan yang mematikan. Desain sabit tersebut tidak hanya menambah dimensi visual yang mengerikan, tetapi juga memperkuat simbolisme bahwa Death adalah perwujudan dari kematian.



Sumber: Google (2024)

**Gambar 2. Karakter Death**

## 2) Puss

Puss merupakan karakter utama dalam film animasi ini, Puss dikenal karena sifatnya yang licik, berpikir cepat, dan kemampuan untuk memanipulasi situasi demi keuntungannya sendiri. Puss berjiwa bebas dia berpentalang kemanapun yang dia mau, dia sangat bersemangat dalam menghadapi tantangan dan melewati tantangan tersebut dengan mudah. Sebagai seorang ahli pedang, Puss selalu membawa pedang rapier yaitu pedang tipis dan ramping. Pedang ini melambangkan keahlian bertarungnya yang elegan dan terampil. Sepatu bot kulit dan jubah berwarna gelap yang dikenakan oleh Puss in Boots memberikan kesan sebagai seorang petualang atau pahlawan yang penuh gaya, mencerminkan karakter dinamis dan berani. Pakaian ini menjadi ciri khas yang membedakannya dari karakter lain, menegaskan bahwa ia adalah sosok heroik yang stylish dan elegan. Topi berbulu lebar yang dikenakan oleh

Puss in Boots menambah kesan anggun dan elegan pada penampilannya. Topi ini memperkuat citra dirinya sebagai karakter yang penuh pesona, percaya diri, dan selalu siap memikat orang lain dengan gaya dan karismanya.



**Gambar 3. Karakter Puss**

### 3) Kitty

Kitty adalah kucing tuxedo bermata biru, dengan bentuk oval putih di dadanya, dua kaki putih, dan ujung putih di ekornya. Kitty mengenakan sepasang sepatu bot cokelat dengan setiap celah di bagian atas. Kitty memiliki sifat sangat tidak sabaran tetapi tidak pernah goyah di bawah tekanan. Dia sangat licik, canggih, cerdas, cantik, menawan, dan memikat semua orang, terutama Puss. Kitty Softpaws adalah seorang pencuri profesional, keahliannya dalam membongkar rencana dan mencuri barang berharga tanpa meninggalkan jejak, Ia selalu mengenakan sepatu bot hitam dan sebuah sarung tangan yang memberikan kesan elegan sekaligus tangguh, menonjolkan keahliannya sebagai pencuri. Kitty juga selalu membawa pedang rapier sebagai senjata utama namun Kitty juga sering menggunakan pisau atau senjata tajam lainnya dalam situasi yang lebih strategis.



Sumber: Google (2024)

**Gambar 4. Karakter Kitty**

4) Peritto

Peritto adalah seekor anjing kecil yang menyamar sebagai kucing agar dapat tinggal di rumah mama luna dan bertahan hidup. Peritto memiliki masalah yang kelam namun dia punya sifat yang optimis dan baik hati, dia juga menjadi rekan Puss dan Kitty saat mencari bintang harapan. Dia hanya menggunakan baju lusuh agar tetap hangat.



Sumber: Google (2024)

**Gambar 5. Karakter Peritto**

5) Goldilocks

Goldilocks adalah seorang wanita muda cantik berusia sekitar 18-20 tahun. Dia memiliki rambut pirang keemasan, mata biru, kulit putih, dan dia mengenakan gaun coklat kebiruan dengan lengan putih serta membawa tongkat kayu dengan dua ujung dan manik-manik seperti mutiara yang diikatkan pada tongkat tersebut. Goldilocks adalah seorang wanita muda yang kuat dan penuh tekad, yang mencari apa yang diinginkannya dengan penuh semangat dan menyukai segala sesuatunya berjalan sempurna.



Sumber: Google (2024)

**Gambar 6. Karakter Goldilocks**

## 6) Keluarga Beruang

Keluarga beruang adalah keluarga yang mengadopsi goldilocks ketika goldilocks tersesat digubuk mereka dihutan. Keluarga beruang terdiri dari 3 anggota, pertama papa beruang, kedua mama beruang dan ketiga baby beruang. Keluarga beruang hidup harmonis dihutan terlebih setelah mengadopsi goldilocks yang telah dianggap seperti putri mereka sendiri.



Sumber: Google (2024)

**Gambar 7. Karakter Keluarga Beruang**

## 7) Jack Horner

Jack horner merupakan tokoh antagonis sekaligus villain dalam film animasi "Puss in Boots : the Last Wish" Jack lahir dalam keluarga kaya yang memiliki usaha pai yang telah diwariskan kepadanya. Karakter jack horner terinspirasi sajak anak-anak yg berjudul little jack horner, namun didalam film diadaptasi menjadi Big Jack Horner merupakan sosok seorang megalomaniak yang kejam dan sadis dengan derajat tertinggi, dia akan mengorbankan siapapun demi mencapai tujuannya, hanya saja tertutupi oleh penggambaran komedinya. Dia terobsesi mengoleksi dan menimbun benda-benda ajaib, senjata, peralatan, dan bahkan makhluk atau bagian-bagiannya.



Sumber: Google (2024)

**Gambar 8. Karakter Jack Horner**

## **Gaya Animasi**

Film *Puss in Boots: The Last Wish* (2022) mengadopsi gaya animasi yang sangat khas dan inovatif, yang menggabungkan elemen-elemen visual dari animasi 3D dengan teknik artistik ekspresif dan dinamis yang terinspirasi dari animasi 2D dan seni komik, sehingga menciptakan pengalaman visual yang memukau.

### 1) Animasi 2D dan Seni Komik

Salah satu fitur paling mencolok dalam *Puss in Boots: The Last Wish* adalah penerapan teknik "frame rate yang tidak konsisten", di mana dalam beberapa adegan aksi, film ini menggunakan frame rate yang lebih rendah, seperti 24 frame per detik atau bahkan kurang, untuk menciptakan efek visual yang menyerupai animasi 2D atau gaya gambar tangan. Teknik ini memberikan kesan gerakan karakter yang lebih tajam dan dramatis, serta meningkatkan intensitas pada adegan pertempuran atau aksi. Gaya animasi serupa sebelumnya telah diterapkan dalam film animasi *Spider-Man: Into the Spider-Verse* dan serial *Arcane*, yang keduanya diakui sebagai karya animasi terbaik berkat penggunaan pendekatan visual yang inovatif tersebut.

### 2) Shading dan lighting




Film ini juga secara signifikan menonjolkan penggunaan shading dramatis dan pencahayaan yang dirancang untuk menciptakan atmosfer yang kaya nuansa dan lebih mendalam, memperkuat dimensi emosional yang ada dalam narasi. Teknik pencahayaan ini sangat dipengaruhi oleh gaya lukisan klasik dan seni komik, yang memberikan kesan visual dinamis dan ekspresif pada beberapa adegan. Kontras yang tajam antara cahaya dan bayangan sering kali digunakan untuk mempertegas kesan tegang atau misterius, seperti yang terlihat dalam interaksi Puss dengan karakter Death, yang penuh dengan ancaman dan ketegangan.

## **Pembahasan**

### **Analisis Visual Karakter**

Berdasarkan data yang telah dipaparkan analisis visual karakter ini hanya berfokus pada visual desain karakter antagonis utama yaitu Death dalam film animasi *Puss in Boots the Last Wish*.

**Tabel 1. Analisis Visual pada Karakter Death**




No	Visual Karakter	Deskripsi
1	<p data-bbox="411 315 544 342">Penampilan</p> 	<p data-bbox="738 315 1415 734">Death adalah personifikasi dari sosok malaikat maut, ia memiliki bentuk fisik menyerupai serigala dengan tubuh tinggi dan ramping, bulu pada tubuh Death didominasi oleh warna abu-abu gelap yang bergradasi dengan abu-abu terang dibagian wajah. Death memakai jubah hitam yang menutupi sebagian besar tubuhnya, wajahnya lebih sering tersembunyi oleh tudung dari jubahnya yang hanya memperlihatkan mata berwarna merah menyala yang menatap tajam. Death memiliki postur rahang tegas bermoncong panjang dan hidung berwarna hitam, serta sepasang telinga runcing menunjukkan kewaspadaan. Death selalu membawa dua bilah sabit sebagai senjata utama. Kehadiran Death selalu diiringi oleh siulannya yang khas, siulannya akan membuat targetnya tersentak dan merasa ketakutan.</p> <p data-bbox="738 741 1415 891">Death dicerminkan sebagai sosok yang sangat mengintimidasi dan penuh makna simbolis. Penampilan Death merupakan perpaduan antara elemen visual yang menakutkan dan penuh ancaman, yang mencerminkan kekuatan absolut sebagai perwujudan dari kematian.</p>
2	<p data-bbox="427 898 528 925">Ekspresi</p> 	<p data-bbox="738 898 1415 1261">Death menampilkan ekspresi yang didominasi oleh kesan dingin dan menakutkan, matanya yang merah menyala akan menatap targetnya dan memperlihatkan ekspresi yang tajam dan penuh ancaman menciptakan rasa takut terhadap targetnya tanpa harus banyak berbicara. Namun saat berbicara ia akan mengatakan hal yang akan mengintimidasi targetnya dan menyeringai menampilkan senyuman tipis dengan gigi runcing layaknya serigala. Death selalu berbicara dan bertindak tenang namun kehadirannya sangat mengintimidasi, ketika targetnya merasa ketakutan ia akan menikmati perasaan tersebut dengan mengatakan "saya sangat suka bau ketakutan" yang menekan kepercayaan diri targetnya.</p>
3	<p data-bbox="443 1267 512 1294">Gestur</p> 	<p data-bbox="738 1267 1415 1597">Gestur yang ditampilkan Death mempresentasikan dominasi, intimidasi, dan penuh kendali atas situasi melalui ekspresi nonverbal. Death akan menatap dan memprovokasi targetnya dengan penuh intimidasi, kemudian menunjukkan serta mengayunkan senjatanya yang berupa dua bilah sabit dengan niat membunuh yang menciptakan trauma dan rasa takut kepada targetnya. Postur Death yang tinggi, kokoh, dan tegak ia melangkah dengan tenang menghampiri targetnya memberikan kesan kepercayaan diri yang absolut dan mencerminkan bahwa ia sepenuhnya menguasai situasi tanpa ada sedikitpun keraguan.</p> <p data-bbox="738 1603 1415 1718">Keseluruhan gestur death dirancang untuk mengekspresikan sifat alami sebagai personifikasi kematian dengan kombinasi gerakan yang mengintimidasi, penuh control, dan memiliki efek psikologis yang mendalam terhadap targetnya.</p>

**Analisa Manga Matrik**

Pada bagian ini akan dilakukan analisis visual karakter Death dalam film animasi "Puss in Boots : the Last Wish", menggunakan metode manga matrik dengan 3 variabel yaitu *Form Matrix* (Matrik Bentuk), *Costume Matrix* (*Limiteless Costume* / kostum tak terbatas), dan *Personality Matrix* (*Limitless personality* / kepribadian tak terbatas).



**Tabel 2. Analisis Form Matrik pada Karakter Death**

1	Form matrik	Deskripsi
	<p data-bbox="400 311 552 338">Jenis karakter</p> 	<p data-bbox="735 311 1410 703">Death memiliki karakteristik bentuk dasar serigala tanpa penambahan atau pengurangan elemen apapun namun dengan postur seperti manusia yang berdiri dengan dua kaki. Death memiliki bulu yang didominasi oleh warna abu-abu gelap dengan gradasi ke hitam dibeberapa bagian seperti serigala pada umumnya. Death digambarkan sebagai serigala berpostur tinggi dan besar dengan kesan tegas, Death bermata merah menyala dan telinga yang runcing layaknya serigala. Death dirancang memiliki perawakan yang lebih menyeramkan dari serigala biasa, dalam cerita rakyat Eropa serigala sering dikaitkan dengan bayangan kematian sebab itu serigala merupakan inspirasi yang sempurna untuk karakter yang mewakili kematian.</p> <p data-bbox="735 707 1410 826">Karakter Death terinspirasi dari jenis serigala abu-abu (<i>Canis lupus</i>), yaitu jenis serigala yang dikenal karena postur tubuhnya yang besar, kekuatan, dan ketangguhannya sebagai predator puncak.</p>
	<p data-bbox="400 833 552 860">Bentuk wajah</p> 	<p data-bbox="735 833 1410 1196">Death memiliki wajah berbentuk lonjong dengan moncong yang panjang dan tirus, khas serigala. proporsi wajah simetris, bentuk mata oval dengan pupil merah menyala dengan kontur mata yang keras dikelilingi oleh warna gelap. Bulu di wajah Death merupakan kombinasi dari warna abu-abu gelap dan abu-abu terang dengan pola kontras yang tinggi dibagian tulang pipi dan rahang, sehingga menonjolkan struktur wajah yang tegas. Hidung death berukuran kecil berbentuk segitiga dan berwarna hitam, sepasang telinga death berukuran cukup besar, tegak dan tajam di ujungnya. Ketika Death tersenyum atau menyeringai akan terlihat gigi-gigi tajam layaknya serigala.</p> <p data-bbox="735 1200 1410 1256">Wajah Death terkesan santai namun akan sangat menakutkan sekaligus mengintimidasi saat berhadapan dengan tagetnya.</p>
	<p data-bbox="424 1263 528 1290">Tipe bulu</p> 	<p data-bbox="735 1263 1410 1536">Death memiliki bentuk bulu yang lebat dengan tekstur yang terlihat halus namun tegas, mencerminkan karakteristik serigala liar yang lincah dan tangguh. Pola bulu Death cukup sederhana dengan kontras antara bagian gelap dan terang untuk menonjolkan bentuk tubuh. Warna bulu Death didominasi oleh warna abu-abu gelap namun lebih terang di area wajah terutama moncongnya. Warna dan pola pada bulu Death yang cenderung gelap secara visual menciptakan aura misterius, menonjolkan peran simbolik sebagai sosok kematian.</p> <p data-bbox="735 1541 1410 1653">Corak dan pewarnaan bulu death sepenuhnya terinspirasi dari jenis serigala abu-abu (<i>Canis lupus</i>) berhabitat diberbagai benua yang mana populasi terbesarnya berada di hutan boreal dan pegunungan Kanada.</p>

Tabel 3. Analisis Costume Matrik pada Karakter Death

2	Costume matrik	Deskripsi
	<p style="text-align: center;">Kostum</p> 	<p>Kostum yang digunakan Death merupakan cerminan dari malaikat maut atau kematian. Death menggunakan jubah hitam panjang yang hampir menutupi seluruh tubuhnya, jubah Death terkesan tebal dan kuat namun akan mengalir apabila diterpa angin. Death juga mengenakan tudung dari jubahnya, yang menyelimuti sebagian besar wajah nya, meski begitu mata merahnya masih terlihat jelas. Death juga tampak mengenakan balutan kain di kedua lengannya, Death juga selalu membawa dua pedangnya yang menegaskan bahwa dia adalah kematian.</p> <p>Secara keseluruhan kostum yang digunakan Death terinspirasi dari sosok pencabut nyawa (<i>Grim Reaper</i>). Terutama senjata dan jubah hitam panjang dengan kepala yang ditutupi tudung serta mata merahnya menambah kesan mencekam dari Death.</p>
	<p style="text-align: center;">Jubah</p> 	<p>Jubah yang digunakan Death berwarna hitam keabu-abuan dengan panjangnya hingga pergelangan kaki, yang melambangkan kegelapan, kematian, dan kekuatan. Jubah ini memiliki tudung yang berguna untuk menutupi kepala Death yang menyisakan tonjolan mata merahnya yang menyala untuk mengintimidasi targetnya.</p> <p>Jubah hitam panjang yang dikenakan Death ini terinspirasi dari penggambaran mitologi klasik yaitu malaikat maut (<i>grim Reaper</i>) yang digambarkan sebagai entitas berjubah hitam dengan sabit besar, yang mana sosok ini pertama kali muncul karena wabah <i>Black Death</i> pada abad ke-14 di Eropa.</p>
	<p style="text-align: center;">Celana</p> 	<p>Death mengenakan celana panjang yang sederhana berwarna gelap kecoklatan, dengan potongan ramping sesuai postur Death tanpa dekorasi atau elemen yang mencolok. Celana Death tampak terbuat dari kain yang fleksibel namun kuat seperti kulit sintetis tau bahan serupa. Celana ini menonjolkan postur tubuh death yang tinggi dan tegap, memberikan kesan praktis dan siap tempur.</p> <p>Celana ini terinspirasi kostum karakter penjahat klasik atau pemburu dalam cerita rakyat yang dirancang untuk memberikan kesan kecepatan dan keefisienan.</p>
	<p style="text-align: center;">Balutan lengan</p> 	<p>Death mengenakan balutan kain di kedua lengannya (<i>arm wraps</i>) berwarna coklat kehitaman yang terbuat dari kain kasar namun fleksibel seperti kain kanvas atau linen. Kain ini dibalut dengan rapi disekitar lengan, terutama dibagian pergelangan tangan hingga kepertengahan lengan bawah, tanpa ada ornamen tambahan lainnya.</p> <p>Balutan kain dilengan Death ini terinspirasi oleh atribut pejuang atau pemburu tradisional yang berfungsi untuk melindungi lengan dari serangan atau goresan.</p>
	<p style="text-align: center;">Sabit</p> 	<p>Senjata yang digunakan Death merupakan dua buah sabit dengan bilah melengkung yang sangat runcing dan tajam, menyerupai alat pertanian klasik. Bilah sabit terbuat dari logam hitam yang kuat dan kokoh, pegangan sabit di beri kulit berwarna hitam agar dapat digenggam dengan mantap. Kedua sabit ini dapat digabungkan dengan bilah kayu yang membentuk senjata panjang membuat gaya bertarung Death menjadi lebih bervariasi. Di sisi bilah sabit terdapat goresan delapan kepala kucing yang disilang yaitu delapan nyawa Puss yang telah disia-siakan, yang artinya sabit ini akan merenggut nyawa terakhir Puss. Death meletakkan senjatanya</p>

	<p>di kedua sisi pinggang nya dengan posisi kedua sabit ini ditebuk, masing-masing bilah sabit memiliki sarung kulit yang terselip disabuknya.</p> <p>Senjata Death di terinspirasi dari sabit malaikat maut (<i>Grim Reaper</i>), yang digunakan untuk mencabut nyawa, namun mengadaptasi elemen yang lebih modern dan dinamis menyesuaikan karakter Death.</p>
--	--

**Tabel 4. Analisis Personality Matrik pada Karakter Death**

3	Personality Matrik	Deskripsi
	Karakteristik ( <i>Behaviour</i> )	Death adalah sosok yang tidak banyak bicara, ia jarang menunjukkan emosi yang berlebihan, tapi setiap kata dan tindakanya memiliki dampak besar, ketika berbicara atau bertindak ia melakukannya dengan tenang, suaranya yang rendah dan dingin menciptakan suasana mencekam. Death memiliki keyakinan penuh akan kekuatannya, dia tahu bahwa dirinya adalah takdir yang tidak dapat dihindari. Death mengejar targetnya tidak karena kebencian, melainkan menegakkan keseimbangan kehidupan dan kematian, Death memastikan tidak ada yang dapat lolos dari kematian. Death memiliki humor gelap dan komentar sarkastik seperti yang pernah ia katakan kepada Puss, "Saya sangat suka dengan bau ketakutan". Death merupakan sosok yang penuh ancaman, misteri, dan memiliki aura kehadiran yang kuat, setiap kehadirannya selalu diiringi oleh siulan yang membuat targetnya ketakutan.
	Status dan lingkungan hidup ( <i>Biological Environment</i> )	Death tidak memiliki status dan lingkungan hidup, Death merupakan wujud fisik dari kematian. Perannya adalah mengingatkan kepada makhluk hidup bahwa kematian adalah hal yang tidak dapat dihindari. Death tidak dikenali dan tidak memiliki tempat tinggal, Ia bertindak sebagai pemburu yang mengejar jiwa-jiwa targetnya yang menentang keseimbangan antara hidup dan mati, seperti Puss yang meremehkan batasan nyawanya. Death juga mengingatkan bahwa hidup harus dijalani dengan penuh arti karena kematian adalah akhir yang pasti.
	Profesi ( <i>Profession</i> )	Death merupakan manifestasi dari kematian yang berperan sebagai eksekutor, Death bertindak seperti algojo yang memastikan keseimbangan antara kehidupan dan kematian. Namun Death dalam film ini memiliki kepribadian yang lebih aktif dan personal, ia dengan jelas menunjukkan ketidaksukaannya terhadap mereka yang tidak menghargai hidup mereka, seperti Puss yang menyia-nyaiakan delapan dari Sembilan nyawanya.
	Atribut kekuatan ( <i>Attribute</i> )	Death merupakan entitas yang tidak terpengaruh dimensi ruang dan waktu, dengan kekuatan supernatural ia dapat muncul dan menghilang sesuka hati. Sebagai personifikasi kematian Death memiliki keabadian yang menjadikannya tidak terpengaruh oleh usia. Death memiliki kekuatan fisik yang luar biasa, ia bertarung menggunakan dua bilah sabit dengan keahlian tinggi, selain itu Death memiliki aura yang dapat menimbulkan ketakutan yang mendalam terhadap lawannya, baik secara fisik maupun psikologis.
	Kelemahan ( <i>Weakness</i> )	Sebagai perwujudan dari kematian Death hampir tidak terkalahkan, namun ia memiliki kelemahan atau batasan dari sudut pandang psikologis dan filosofis. Sebagai personifikasi dari kematian Death terikat pada takdir dan hukum alam yang mengatur kehidupan dan kematian, meski ia dapat mengakhiri

		hidup seseorang, ia juga tidak bisa mengubah takdir untuk mengakhiri atau membatalkan kematian seseorang. Death juga bergantung dengan rasa takut dari targetnya seperti saat ia memanipulasi dan mengintimidasi. Apabila Death dihadapkan pada lawan yang mampu mengatasi rasa takutnya, ia kehilangan salah satu cara utama untuk menghadapi targetnya.
	Keinginan ( <i>Desire</i> )	Keinginan utama Death adalah untuk mengejar dan menghadapi targetnya secara langsung yang bermain-main dan tidak menghargai hidupnya, seperti Puss yang telah menia-siakan delapan nyawanya. Death merasa tertantang dan terobsesi dengan puss yang yang arogan dan meremehkan kematian. Death ingin menunjukkan bahwa takdir tidak bisa dilawan dan kematian tidak bisa dihindari. Keinginannya bukan hanya mengakhiri hidup puss, tetapi juga untuk membuktikan bahwa kematian selalu mengusai dan menjadi akhir dari kehidupan.

## 5. PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan tahapan tinjauan dan analisis yang telah dilakukan terhadap karakter Death sebagai tokoh antagonis utama dalam film animasi “*Puss in Boots : the Last*” Wish dapat disimpulkan bahwa karakter Death dirancang dan diciptakan tidak hanya menampilkan visual yang menarik semata, namun juga menggunakan referensi dari sejarah, mitologi dan cerita rakyat klasik yang telah beredar disegala penjuru dunia sesuai dengan peran karakter dalam film animasi tersebut.

Desainnya menggabungkan karakteristik serigala abu-abu (*Canis lupus*) dengan elemen Grim Reaper, menciptakan sosok yang mendominasi secara visual dan simbolis. Warna abu-abu gelap, jubah panjang hitam, dan dua sabit di pinggang memperkuat asosiasi dengan Malaikat Maut, sementara tatapan tajam dari mata yang merah menyala, seringai percaya diri, dan gestur tenang menegaskan perannya sebagai eksekutor kehidupan. Melalui desain ini, Death tidak hanya berfungsi sebagai antagonis utama, tetapi juga sebagai simbol kefanaan yang mengingatkan akan pentingnya menghargai kehidupan. Sehingga desain karakter Death dalam film ini mencerminkan karakteristik fisik dan simbolis sebagai anatagonis utama yang ikonik.

Dalam analisa visual dengan teori manga matrik, kombinasi referensi yang digunakan untuk menciptakan karakter merupakan salah satu hal yang paling menarik dikarenakan membutuhkan proses panjang seperti menentukan peran dan konsep dasar karakter, kemudian melakukan analisa referensi yang diambil dari sejarah, mitos dan cerita rakyat yang bersangkutan dengan karakter, elemen ini sangat penting karena akan menjadi awal dari perancangan visual karakter tersebut yang kemudian diperkuat oleh penggambaran secara visual melalui desain pakaian, atribut dan senjata yang digunakan. Jika karakter telah diciptakan dan dirancang dari segi visual, setelah itu ditambahkan kepribadian (*personality*)

pada karakter tersebut. Kombinasi dari bentuk, pakaian, atribut dan kepribadian ini akan menciptakan sebuah karakter baru yang lebih hidup.

Dapat disimpulkan, bahwa penciptaan suatu karakter tidak hanya membutuhkan visual karakter yang menarik saja namun meliputi berbagai aspek yang tidak sedikit. Hal ini dapat meliputi berbagai proses analisa dari berbagai elemen-elemen preferensi seperti catatan sejarah, cerita rakyat, dan kebudayaan hingga menghasilkan sebuah karakter baru dengan desain yang ikonik dengan personality yang kuat.

## Saran

Dari hasil penelitian analisa manga matrik yang telah dilakukan terhadap karakter Death sebagai tokoh antagonis utama dalam film animasi “*Puss in Boots : the Last Wish*” diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu dan memberikan kontribusi dalam menciptakan desain karakter baru untuk film animasi, komik, dan sebagainya. Penelitian ini diharapkan juga membantu dalam memahami bagaimana proses tahapan-tahapan penciptaan desain karakter dengan teori manga matrik dan menjadi ladaan bagi para desainer, komikus dan animator dalam menghasilkan karakter yang tidak hanya sesuai dengan tujuan, tetapi juga disukai oleh *audience*.

Lebih jauh lagi, hasil dari penelitian ini berpotensi menjadi referensi penting bagi para peneliti dan mahasiswa yang berminat untuk melanjutkan studi film animasi. serta memahami tahapan-tahapan penciptaan desain karakter baru dengan landasan elemen-elemen catatan sejarah, cerita rakyat, dan kebudayaan. Di sisi lain, mahasiswa Desain Komunikasi Visual dapat memanfaatkan temuan dalam penelitian ini sebagai panduan dalam proses penciptaan desain karakter baru yang tidak hanya menarik secara visual namun juga memiliki kedalaman makna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussammad, Z., & Zuchri. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Andelina, I. R. (2020). Kajian desain karakter persona 4 berdasarkan pendekatan archetype dan manga matrik. *Jurnal Desain dan Seni Narada*, 7.
- Agus Sachari, & Sunarya, Y. Y. (2000). *Pengantar tinjauan desain*. ITB.
- Grim Reaper - Origin and characteristics | Mythology.net. (n.d.). Retrieved November 23, 2024, from <https://mythology.net/mythical-creatures/grim-reaper/>
- Moeleng, L. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nadya. (2021). Analisa visual desain karakter serial animasi. *Jurnal Titik Imaji*, 4(1), 35-44.

- Nugroho, I. F. (2023, September). Analisis kelebihan dan kekurangan dalam teknik animasi comic book look pada animasi *Arcane*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 387-395, 388-389.
- Nugroho, S. (2015). *Manajemen warna dan desain*. Penerbit Andi.
- Putra, R. W., & Muhdaliha, B. (2017). Analisis visual game *Arena of Valor* sebagai dasar pengembangan konsep visual game. *Jurnal Avant Garde V*(2), 102-103.
- Serigala abu-abu: Karakteristik, makanan, cara bertahan hidup. (n.d.). Retrieved November 16, 2024, from <https://arenahewan.com/serigala-abu-abu>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- The Grim Reaper: Sosok berjubah dan bertongkat sabit pencabut nyawa. (n.d.). Retrieved November 24, 2024, from <https://gaekon.com/the-grim-reaper-berjubah-sabit-pencabut-nyawa/>
- Setiarso, W. P. I., Mintorini, E., & Gardianto, G. R. (2021). Perancangan desain karakter Sakuya dengan pendekatan metode manga matrix. *Jurnal Citrakara*, 3(3), 356-360.
- Setiawati, X. F., & Anggapuspa, M. L. (2022). Analisis visual desain karakter Xiao dalam game *Genshin Impact*. *Jurnal Barik*, 4(2), 187-189.
- Portal Animasi. (2023, January 15). Apakah *The Big Bad Wolf/Death* merupakan villain terbaik yang pernah dibuat oleh DreamWorks? [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=caaTkCpHxpU&t=21s>
- Portal Animasi. (2023, February 5). Seberapa baguskah film *Puss in Boots: The Last Wish*? [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=UVVV2kBEBZ0>