

## ANALISIS KARAKTER VISUAL RYDER PADA SERIAL ANIMASI TELEVISI “PAW PATROL”

Fikki Muhamad

Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

\*Correspondence author: [rfa.fikkimuhamad@gmail.com](mailto:rfa.fikkimuhamad@gmail.com), Jakarta, Indonesia

**Abstrak.** Serial animasi televisi “Paw Patrol” merupakan salah satu tontonan yang diminati anak-anak prasekolah. Paw Patrol ditayangkan di Indonesia melalui program Nickelodeon. Serial animasi ini menarik untuk diteliti karena menampilkan karakter visual Ryder sebagai pemimpin dari sekawanan anak anjing untuk menyelamatkan sebuah kota. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis unsur-unsur visual dari karakter Ryder sebagai representasi pahlawan dalam dunia anak-anak. Metode penelitian kualitatif deskriptif digunakan untuk menganalisis tiga unsur visual penting dari pembentukan karakter visual dengan pendekatan Semiotika dan prinsip-prinsip desain. Adapun tahapan analisis dimulai dengan mengidentifikasi unsur garis, unsur bentuk, dan unsur warna, yang digunakan pada karakter Ryder. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter visual Ryder didesain dengan mengutamakan unsur garis lengkung, bentuk oval, dan pilihan dominasi warna merah, kuning, serta biru untuk membangun gambaran sosok yang bersahabat, berani, penuh semangat, pantang menyerah, dan senang menolong. Keseluruhan unsur visual dari karakter Ryder ini didesain dengan mengacu pada prinsip hirarki visual, kesatuan, keseimbangan dan penekanan, sehingga mampu membangun entitas yang menjadi daya tarik tontonan bagi anak-anak prasekolah tentang figur yang memiliki sifat-sifat positif. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi akademik di bidang desain komunikasi visual tentang penciptaan karakter visual untuk tontonan anak-anak pra sekolah yang mendidik

**Kata Kunci:** Animasi, karakter, Ryder, Paw Patrol

**Abstract.** The animated television series “Paw Patrol” is one of the favorite shows of preschoolers. Paw Patrol is broadcast in Indonesia through the Nickelodeon program. This animated series is interesting to watch because it features Ryder's visual character as leading a pack of puppies to save a city. This study aims to analyze the visual elements of Ryder's character as a hero representation in the children's world. Descriptive qualitative research method is used to analyze three important visual elements from the formation of visual character with a Semiotics approach and design principles. The analysis phase begins with identifying line elements, shape elements, and color elements, which are used in Ryder's character. The results showed that Ryder's visual character was designed by prioritizing curved lines, oval shapes, and dominating red, yellow, and blue to build an image of a friendly, courageous, passionate, never giving up, and happy to help person. All of the visual elements of Ryder's character are designed with reference to the principles of visual hierarchy, unity, balance and emphasis, so it will be able to build entities that are attractive for preschoolers to watch about figures that have positive traits. The results of the research are expected to be an academic reference in the field of visual communication design regarding the creation of visual characters for pre-school children's educational shows

**Keywords:** animation, character, Ryder, Paw Patrol

## Pendahuluan

Dalam banyak program tontonan di televisi, film animasi menjadi salah satu pilihan yang digemari anak-anak. Animasi sebagai sebuah karya seni, adalah produk tontonan yang dibentuk oleh elemen-elemen visual. Film animasi disusun dari rangkaian gambar yang berkesinambungan yang sudah dinarasikan melalui *storyboard*, untuk menghasilkan sajian gambar-gambar yang utuh. Animasi menjadi sebuah media yang mampu menyediakan multiplisitas gaya dalam ceritanya dan menghadirkan ekspresi pikiran serta emosi melalui karakter-karakternya (Wells 2000). Oleh karena itu, di dalam film animasi, selalu ada karakter utama yang menjadi fokus perhatian penonton.

Di antara berbagai tayangan animasi di televisi, serial animasi Paw Patrol merupakan tontonan yang diminati anak-anak usia prasekolah. Serial animasi televisi dari Kanada ini dibuat oleh Keith Chapman, dan pertama kali ditayangkan pada 12 Agustus 2013, di Nickelodeon di Amerika Serikat, kemudian di Kanada di TVOKids pada 2 September 2013, dan di Nickelodeon di Indonesia pada 4 November 2013. Paw Patrol menceritakan tentang perjalanan enam ekor anak anjing yang berperan sebagai penolong. Mereka adalah Chase, Marshall, Rocky, Rubble, Zuma dan Skye. Kelompok anak anjing itu dipimpin oleh Ryder, sosok anak lelaki yang pandai dalam bidang teknologi, dan juga berjiwa heroik. Ryder memimpin keenam ekor anak anjing itu untuk melakukan berbagai penyelamatan terhadap penduduk yang membutuhkan pertolongan di sebuah kota bernama Adventure Bay. Mereka punya prinsip bahwa “tidak ada pekerjaan yang terlalu besar, tidak ada anak anjing yang terlalu kecil!”.

Karakter Ryder sebagai pemimpin kelompok di setiap kisah penyelamatannya, menunjukkan visualisasi yang mengedepankan kekuatan unsur-unsur visual, sehingga menarik untuk dianalisis. Selain itu, serial animasi Paw Patrol juga mengambil latar belakang kota yang dekat dengan kehidupan sosial masyarakat dan permasalahan sehari-hari. Hal ini menjadikan serial animasi televisi ini mampu menarik perhatian anak-anak yang masih dipenuhi rasa ingin tahu. Kemiripan latar suasana masyarakat perkotaan yang berasal dari berbagai budaya menjadi unsur pendukung yang menjadikan serial Paw Patrol populer di Indonesia. Selain itu, karakter visual yang dibangun dalam serial animasi televisi tersebut juga kaya akan nilai-nilai ajaran positif, namun tetap mampu memenuhi selera visual anak-anak.

Karakter visual dalam tayangan animasi menjadi salah satu faktor penting yang dapat berpengaruh dalam proses perkembangan anak-anak. Berdasarkan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 tentang standar PAUD bahwa anak usia 5-6 tahun dapat mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada seperti senang, sedih, antusias, dan sebagainya, terutama hal ini dapat terjadi ketika anak sedang menonton animasi, di mana anak akan mengekspresikan apa yang dirasakan dan dilihatnya melalui visualisasi yang ada di tontonan (Fitri dan Nailul 2021).

Data AGB Nielsen menyebutkan (2010) bahwa umumnya anak-anak menghabiskan rata-rata 2 jam 37 menit untuk menonton televisi, dengan tiga puluh menit diantaranya dialokasikan untuk tayangan animasi. Tingginya minat anak-anak terhadap tontonan animasi, secara tidak langsung menunjukkan adanya potensi persepsi tertentu anak-anak terhadap citra visual dari karakter-karakter animasi yang menjadi idolanya. Rakhmat (2008) menyebutkan, persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Dengan demikian, narasi yang diperankan oleh karakter utama dalam serial animasi televisi, dapat pula menjadi media penyampai pesan untuk penonton anak-anak

Serial animasi televisi Paw Patrol adalah salah satu bentuk kreativitas visual, yang melalui karakter utamanya, Ryder dan sekawanan anak anjing, berupaya menciptakan dunia baru bagi anak-anak melalui narasi kehidupan sehari-hari. Karakter visual Ryder dapat menjadi figur

yang membantu perkembangan kognitif anak-anak, terutama tentang pencarian solusi terhadap masalah-masalah yang ada.

Karakter utama dalam serial animasi Paw Patrol berwujud manusia yang dapat berkomunikasi dengan enam ekor anak anjing, dan menjadi tokoh protagonis, yaitu tokoh utama yang memegang peranan, bukan berdasarkan frekuensi kemunculannya di dalam cerita, melainkan karena intensitas perannya di dalam peristiwa-peristiwa yang membangun narasi.

Secara naratif, kisah dalam serial animasi ini dekat dengan permasalahan-permasalahan anak-anak di lingkungan keluarga dan sekolah, tempat karakter visual anak-anak itu berada. Karakter visual anak-anak dalam serial animasi tersebut dengan sendirinya menjadikan anak-anak tersebut sebagai gambaran dari narasi makhluk budaya, karena keberadaannya merupakan bagian dari budaya masyarakat di mana animasi itu dibuat dan disiarkan.

Untuk itu, penelitian ini merumuskan permasalahan, bagaimana unsur-unsur visual di dalam karakter Ryder mampu menjadi kekuatan visual dalam serial animasi Paw Patrol untuk membangun citra positif tentang karakter yang dapat dijadikan panutan anak-anak.

Persepsi terhadap karakter visual di dalam tontonan erat kaitannya dengan nilai-nilai sosial, moral, dan pendidikan masyarakat di tempat animasi itu berada dan ditayangkan. Pencitraan melalui rancangan karakter yang mampu memberikan edukasi dapat memberikan kontribusi di dalam perkembangan desain dan budaya, sekaligus menghasilkan nilai-nilai sosial di lingkungan masyarakat. Penelitian ini sangat perlu dilakukan, karena sesuai dengan perkembangan industri kreatif desain grafis Indonesia, khususnya produksi animasi, di mana serial animasi televisi produk lokal masih perlu dikembangkan.

Penelitian ini pun bertujuan untuk menjabarkan unsur-unsur visual dari karakter Ryder, agar dapat menjadi referensi akademik dalam penciptaan karakter untuk animasi, khususnya di bidang desain komunikasi visual melalui pendekatan semiotika dan prinsip-prinsip desain.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Menurut Bogdan dan Tailor seperti yang dikutip oleh Moleong, mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan atau dari bentuk tindakan kebijakan (Moleong 2002, 112). Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2011, 73), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Dalam analisis tersebut peneliti menggunakan metode ini agar peneliti dapat menemukan informasi dan berita secara umum dari situs resmi. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan semiotika dari Ferdinand de Saussure yang menunjukkan tanda sebagai penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Menurut Saussure, suatu unsur tanda bisa dianggap sebagai tanda yang bermakna apabila di dalamnya terdapat penanda dan petanda. Penanda adalah segala unsur tanda yang dapat dilihat, ditulis dan dibaca. Sedangkan petanda adalah makna atau pesan dari unsur tanda yang tertangkap oleh kita (Wibawa dan Natalia 2021).

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan analisis dengan prinsip-prinsip desain, dengan mengacu pada tiga prinsip utama, yaitu prinsip hierarki visual, prinsip kesatuan, prinsip keseimbangan, dan prinsip titik fokus atau penekanan (*emphasis*). Penjelasan tentang prinsip-prinsip desain tersebut, dapat diuraikan sebagai berikut (Baskara 2011):

Prinsip hirarki visual merupakan prinsip yang mengatur elemen-elemen visual untuk mengikuti perhatian yang berhubungan secara langsung dengan titik fokus, berupa apa yang dilihat pertama, kedua, dan ketiga.



Prinsip kesatuan merupakan prinsip yang tercipta saat semua elemen visual berbeda terlihat selaras menjadi sebuah kesatuan. Pemikiran di dalam prinsip kesatuan menciptakan keteraturan, membuat koneksi, dan mencari pengelompokan, sekaligus mempersepsikan kesatuan visual berdasarkan kemiripan, bentuk, dan warna.

Prinsip keseimbangan merupakan merupakan stabilitas dan kesamaan bobot setiap elemen visual agar terlihat harmonis. Keseimbangan harus bekerja sama dengan prinsip lain, di mana keseimbangan dapat dilihat secara vertikal, horizontal, radial, ataupun secara keseluruhan.

Prinsip titik fokus atau emphasis merupakan penempatan elemen visual yang berdasarkan pada kepentingannya untuk membentuk hirarki visual. Emphasis memberikan pengaruh terhadap objek visual saat dilihat. Ada beberapa tipe emphasis, yaitu titik fokus melalui bentuk, komposisi posisi, ukuran, warna, dan arah. Emphasis dapat membantu fokus perhatian penonton

Penelitian ini menempatkan analisis terhadap karakter utama *Ryder* dalam serial animasi televisi Paw Patrol untuk menjelaskan kekuatan dari unsur-unsur visual yang membentuknya. Inti dari pendekatan semiotika dan prinsip-prinsip desain ini adalah memberikan pemahaman dan pemaknaan atas karakter visual tersebut, melalui kemampuan dan kepekaan dalam membaca tanda-tanda visual di dalam produk tontonan, khususnya animasi.

## Hasil dan Pembahasan

Karakter Ryder dalam serial animasi televisi Paw Patrol divisualisasikan sebagai seorang anak laki-laki berumur 10 tahun yang juga menjadi pemimpin sekelompok anak anjing. Ryder berperan untuk mengarahkan para anak anjing melakukan kegiatan penyelamatan terhadap masalah-masalah yang terjadi di kota Adventure Bay.

Dalam setiap misi penyelamatan, Ryder selalu mengenakan jaket putih-merah dan celana panjang biru. Ryder melakukan patroli dengan kendaraan ATV. Setiap muncul masalah, Ryder selalu memberikan arahan, solusi, dan strategi yang brilian. Ryder dan kelompoknya memiliki motto “Tidak ada pekerjaan yang terlalu sulit bagi kami”.

Dalam narasi yang disajikan, para penonton selalu diarahkan pada tiga pelajaran dan pesan penting dari karakter Ryder, yaitu:

### 1. Komunikasi dan Kerjasama Tim

Komunikasi dibangun melalui karakter Ryder pada saat memberikan penjelasan kepada kelompoknya, yaitu anak anjing bernama Chase, Marshall, Rocky, Rubble, Zuma dan Skye. Tahapan komunikasi diawali dengan memberikan informasi tentang masalah yang terjadi, kemudian tahap selanjutnya adalah Ryder membagi tugas kepada para anak anjing, sesuai dengan keahliannya masing-masing, untuk bekerjasama menyelesaikan masalah yang dihadapi.

- a. Anak anjing Chase memiliki keahlian sebagai pembantu utama Ryder, yaitu mengkoordinir anak-anak anjing lainnya. Chase merupakan anak anjing gembala Jerman yang bertindak sebagai anjing polisi.
- b. Anak anjing Marshall memiliki keahlian sebagai pemadam kebakaran. Ia merupakan anjing dalmatian yang sering melakukan kelucuan dan kecerobohan, sehingga membawa hiburan tersendiri.
- c. Anak anjing Rocky memiliki keahlian bisa mendaur ulang barang bekas. Rocky adalah anak anjing jenis terrier khas Skotlandia yang senang menjaga lingkungan. Meskipun Rocky tidak suka air, tapi Rocky bisa memanfaatkan benda-benda di sekitarnya yang tidak lagi terpakai menjadi barang baru.

- d. Anak anjing Rubble memiliki keahlian senang memperbaiki sesuatu. Rubble merupakan anjing bulldog yang gesit dan terampil menggunakan peralatan konstruksi dalam setiap misi penyelamatan. Rubble dapat menggunakan alat-alat pertukangan atau mesin-mesin penggerak untuk perbaikan apa saja.
  - e. Anak anjing Zuma memiliki keahlian menjaga markas sekaligus melakukan misi penyelamatan di dalam air. Zuma adalah anjing Labrador yang diandalkan di daratan maupun di perairan. Jika tak ada misi penyelamatan di perairan, maka Zuma lebih sering ditugaskan untuk memonitor kegiatan timnya dari markas Paw Patrol.
  - f. Anak anjing Skye memiliki keahlian keahlian bisa terbang. Skye merupakan anjing Siberian husky perempuan berjenis cocker spaniel dan poodle. Skye biasa bertugas untuk melakukan penyelamatan-penyelamatan di udara atau di tempat-tempat tinggi.
2. Kesabaran dan Tak Mudah Menyerah

Karakter Ryder divisualisasikan sebagai pemimpin, penyelamat, dan guru bagi para anak anjing. Ryder memiliki kesabaran dan jiwa yang selalu semangat. Ia juga memiliki keterampilan yang dibutuhkan. Ryder kerap menggunakan kendaraan ATV berteknologi tinggi untuk melakukan patrol dan menjalankan misinya. Ryder mengajarkan agar bersabar ketika mendapat kesulitan dan tidak mudah menyerah, serta selalu berupaya untuk mencari solusi yang tepat.

3. Saling Memaafkan dan Menolong

Karakter Ryder juga divisualisasikan memiliki kepribadian yang baik, bersedia memaafkan kesalahan orang lain, tidak memiliki rasa dendam, meskipun ada perbuatan orang lain yang menyakiti hatinya. Ryder menyampaikan pesan melalui tindakan dan perilakunya dalam menolong orang lain, dan tidak membedakan siapapun. Jika ada penduduk yang sedang mengalami kesulitan, Ryder akan bergegas menolongnya.

Demikian representasi dari karakter visual Ryder yang divisualisasikan melalui serialnya, dengan narasi yang banyak menyajikan perilaku, maupun ekspresi pikiran dan perasaan yang positif, sehingga mampu menyampaikan pesan moral yang positif terhadap anak-anak. Dari segi desain, representasi ini didukung oleh kekuatan unsur-unsur visual yang membentuknya, sebagaimana dijabarkan pada sub selanjutnya.

### Analisis Unsur Visual

Serial animasi televisi Paw Patrol, menggunakan gaya animasi 3D, dengan menerapkan aspek-aspek formalistik sebagai berikut:

1. Aspek garis

Karakter visual Ryder didesain menggunakan aspek garis melengkung, memberikan kesan karakter yang lembut. Penggunaan aspek garis lengkung membangun persepsi visual tentang karakter yang bersahabat. Hal ini sangat penting untuk penonton anak-anak, karena anak-anak membutuhkan sosok yang dapat menjadi teman di rumah. Karakter Ryder tampil sebagai pribadi yang bersahaja, ia cenderung tegas, tetapi juga ramah, dan mampu bertindak agresif di dalam misi penyelamatannya. Semua hal ini divisualisasikan melalui aspek garis lengkung, baik untuk wajah, mulut, mata, rambut, maupun anggota tubuhnya. Ryder digambarkan memiliki garis wajah, garis mulut yang lebar dan sering tertawa, serta garis mata yang melengkung dan senantiasa berbinar. Keseluruhan aspek garis lengkung ini menyambungkan bagian-bagian anggota tubuh karakter secara proporsional.

2. Aspek bentuk

Aspek garis lengkung, secara berkesinambungan juga mendukung aspek bentuk dari karakter Ryder, di mana bentuk tubuh dari karakter Ryder secara keseluruhan berbentuk bundaran dan lingkaran, seperti bentuk oval untuk wajah, kepala, dan bentuk bundar memanjang untuk bagian tubuhnya. Aspek bentuk bundaran atau lingkaran ini mendukung



penciptaan karakter yang tidak kaku, berkesan adaptif, dan mampu melebur dengan berbagai unsur latar yang mempengaruhinya. Hal ini mampu mendukung representasi karakter Ryder yang suka menolong. Bentuk proporsi tubuh dengan kepala yang lebih besar dari tubuhnya mencerminkan karakter cerdas dan selalu penuh rasa ingin tahu.

### 3. Aspek warna

Karakter Ryder memadukan paduan warna primer, yaitu merah, biru dan kuning. Warna primer merupakan warna dominan untuk menggambarkan karakter Ryder yang tegas, selalu semangat, cerdas, namun menyukai damai. Warna merah, mencerminkan pribadi Ryder yang tidak pantang menyerah, tidak mau diam, dan selalu berupaya mencari solusi terbaik untuk membantu orang lain. Warna kuning, mencerminkan pribadi Ryder yang cerdas, penuh semangat, dan selalu ingin mencari tahu. Sedangkan warna biru, mencerminkan pribadi Ryder yang suka memaafkan, dan selalu menciptakan rasa damai dan ketenangan bagi mereka yang sedang kesulitan. Sedangkan unsur warna putih, berupa kemeja lengan panjang, menjadi warna pendukung yang netral. Dominasi tiga warna primer ini memiliki kekuatan visual untuk membangun persepsi visual tertentu di benak anak-anak secara psikologis, sekaligus merepresentasikan model perilaku panutan yang sesuai dengan harapan dan keinginan anak-anak di dalam dunianya.



**Gambar. 1** Desain Karakter Ryder pada Serial Animasi Televisi “Paw Patrol”

Sumber: <https://nickjr.fandom.com/wiki/Ryder>

**Tabel 1** Penanda dan Petanda Pada Unsur Visual Karakter Ryder

Unsur Visual	Penanda	Petanda
Garis	Garis wajah, garis mulut, garis mata, dan garis rambut, dan garis anggota tubuh	Karakter yang bersahabat, dan ramah.

Bentuk	Bentuk wajah, bentuk kepala, bentuk mata, bentuk tubuh	Karakter yang suka menolong, dan adaptif pada lingkungan sosialnya
Warna	Warna pakaian yang didominasi warna primer, merah, biru, dan kuning	Karakter yang berani, penuh semangat, pantang menyerah, cerdas, dan senang damai

Sumber: Dokumen Pribadi

### Analisis Prinsip Desain

Selanjutnya dalam analisis prinsip desain, untuk menghasilkan desain yang berkualitas, diperlukan pertimbangan yang cerdas dan mengorganisasi elemen-elemen grafis sesuai dengan prinsip-prinsip desain (Pujiriyanto 2005: 92). Menghasilkan rancangan grafis adalah menggabungkan/mengkombinasikan elemen-elemen grafis dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain (Amar, 2013), karakter Ryder dapat dilihat secara hirarki visual, kesatuan, keseimbangan, dan titik fokus atau penekanannya.

Secara prinsip hirarki visual merupakan prinsip yang mengatur elemen-elemen mengikuti perhatian yang berhubungan secara langsung dengan titik fokus, unsur-unsur yang mendorong penonton untuk melakukan tahap pertama dalam melihat karakter Ryder adalah rambutnya. Rambut Ryder yang didesain model seperti lidah api, berwarna coklat gelap, dan menjadi daya tarik tersendiri, memberi kesan bersahabat. Elemen visual rambut juga menjadi lebih dominan dibandingkan elemen lainnya. Model rambut Ryder juga menandakan bahwa ia berasal dari daratan yang memiliki empat musim, yaitu negeri yang senantiasa dihadapkan pada berbagai perubahan dan permasalahan sosial. Sedangkan pada tahap penglihatan kedua penonton adalah pakaiannya yang berupa rompi dengan dominasi warna primer, untuk menutupi kemeja warna putih. Model rompi ini memberi kesan kepemimpinan Ryder terhadap kelompok anak anjing yang memiliki keahlian berbeda-beda.

Prinsip kesatuan adalah sama dengan kesatuan antar elemen desain. Teks, gambar, warna, ukuran, posisi, gaya, dll. Semua elemen harus terhubung dan diposisikan dengan benar. Kesatuan tidak hanya mencakup optik, tetapi juga susunan elemen yang terlihat secara fisik dan pesan yang ingin disampaikan oleh konsep tersebut (Dilla dan Juliani 2022), bagaimana mengorganisasi seluruh elemen dalam suatu tampilan grafis. Kesatuan berarti menjadi satu, yakni antara beberapa elemen yang ditampilkan saling berhubungan hingga menjadi satu kesatuan yang utuh dan tidak terpisahkan. Kesatuan juga membuat alur desain lebih mudah dimengerti sehingga mencapai target yang diharapkan. Untuk mencapai kesatuan desainer harus mengerti tentang garis, bentuk, warna, tekstur, kontras nilai, format, keseimbangan, titik fokus dan ritme. Karakter Ryder disusun secara struktural oleh kesatuan garis, bentuk, dan warna. Kesatuan ketiga aspek ini menghadirkan harmonisasikan antara kepribadian dan perilaku sang tokoh selaku penyelamat dan penolong, yang diinginkan oleh penduduk di kota Adventure Bay.

Kemudian pada prinsip keseimbangan, Keseimbangan bukan berarti seluruh area layout harus diisi dengan elemen, melainkan kesan seimbang tercipta dengan menggunakan elemen yang diperlukan dan menempatkannya pada tempat yang tepat. Tidak hanya pengaturan tata letak, tetapi juga ukuran, perataan, warna, dan fitur lainnya. Hal ini tercermin dalam pemerataan berat secara merata di atas permukaan kontak (Dilla dan Jupriani 2022). Keseimbangan adalah kesamaan distribusi dalam bobot. Mendesain dengan keseimbangan cenderung dirasakan keterkaitan bersama, kelihatan bersatu, dan perasaan harmonis, karakter Ryder menunjukkan proporsi kepala, tubuh atau badan, serta bagian bawah tubuh yang seimbang. Visualisasi di dalam prinsip keseimbangan menyajikan tampilan tubuh yang tangguh dan tidak mudah menyerah.

Sedangkan pada prinsip penekanan atau emphasis digunakan untuk memberikan fokus tertentu atau menarik perhatian pada suatu objek. Ada berbagai jenis penekanan, salah satunya



adalah kontras (terkadang kontras ukuran, posisi, warna, konsep yang berlawanan, dll.). Selain kontras, aksen juga menciptakan elemen desain yang kontroversial, unik atau emosional sehingga dapat memberikan dampak yang lebih kuat dan menarik perhatian (Dilla dan Jupriani 2022), prinsip titik fokus menonjolkan salah satu unsur untuk menarik perhatian (Baskara 2011). penekanan elemen visual karakter Ryder terletak pada kostum yang dipakai dengan penekanan pada kombinasi warna merah pada rompi yang menutupi kemeja putih lengan panjang dan celana berwarna biru dengan model celana lapangan. Titik fokus terletak pada ekspresi karakter Ryder, yaitu tampilan wajah ovalnya dengan bibir atau mulut yang sering tertawa dan tersenyum. Hal ini memberi pesan karakter Ryder yang ramah, senang menolong, dan pemaaf.

Tabel 2 Prinsip Desain Pada Visualisasi Karakter Ryder

Prinsip	Visualisasi	Pesan
Hirarki Visual	Rambut dan pakaian,	Kepemimpinan Ryder terhadap kelompok anak anjing
Kesatuan	Garis, bentuk, warna	Harmonisasi kepribadian dan perilaku Ryder
Keseimbangan	Proporsi tubuh	Tampilan tubuh yang tangguh dan tidak mudah menyerah
Titik Fokus/Emphasis	Ekspresi wajah	Karakter yang ramah, senang menolong, dan pemaaf

Sumber: Dokumen Pribadi



Keseimbangan

**Gambar. 2** Prinsip Keseimbangan Dalam Karakter Ryder

Sumber: <https://nickjr.fandom.com/wiki/Ryder>

Demikian penjabaran tentang karakter visual Ryder menggunakan pendekatan semiotika dan prinsip-prinsip desain.

## Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan karakter Ryder dalam serial animasi televisi Paw Patrol mampu merepresentasikan sosok yang bersahabat, berani, penuh semangat, pantang menyerah, dan senang menolong. Hal ini dapat dilihat dari pilihan kombinasi warna merah, kuning, dan biru pada pakaian atau kostum Ryder. Tokoh Ryder juga mampu menghadirkan kepribadian bijaksana dan penuh percaya diri. Model pakaian berupa rompi dengan dominasi warna primer, yang menutupi kemeja warna putih lengan panjang, ditambah celana panjang berwarna biru bergaya celana lapangan, memberikan kesan gagah, tangkas dan Tangguh. Ditambah model rambut berwarna coklat yang menyerupai bentuk kobaran api menandakan Ryder berasal dari daratan yang memiliki empat musim, yaitu negeri yang senantiasa dihadapkan pada berbagai perubahan sosial.

Dalam konteks desain komunikasi visual, karakter Ryder menunjukkan adanya relasi antara apa yang penonton lihat melalui unsur-unsur visualnya secara semiotika, sebagai citra visual tentang kepribadiannya, serta apa yang penonton tahu melalui tindakannya di dalam narasi sebagai penolong dan penyelamat penduduk di kota Adventure Bay yang sedang mengalami kesulitan. Keseluruhannya ini diolah sesuai dengan prinsip-prinsip desain, khususnya hirarki visual, kesatuan, keseimbangan, dan titik fokus atau emphasis.

Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa penciptaan karakter visual untuk serial animasi televisi dapat memiliki peran penting, karena mampu membangun persepsi visual tentang figur di dunia anak-anak yang dapat dijadikan panutan. Hal ini secara tidak langsung dapat memengaruhi perkembangan kognitif dan emosi anak-anak.

Serial animasi televisi Paw Patrol, melalui karakter Ryder juga dapat menjadi referensi untuk penciptaan karakter visual yang mampu mengedukasi penontonnya, terutama melalui tampilan yang mencerminkan kepribadian yang positif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi para kreator untuk menciptakan karakter animasi yang dapat menjawab kebutuhan dan selera visual penonton anak-anak usia prasekolah.

## Daftar Pustaka

- Amar, Miftahurrahmat. 2013. Penerapan Prinsip Desain Dalam Elemen Grafis Pada Ilustrasi Gambar Berita Utama Surat Kabar Tribun Jambi. Skripsi Sarjana. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. <http://repository.uin-suska.ac.id/7927/>
- Baskara, I Ketut. 2011. Perancangan Media Komunikasi Visual Sebagai Sarana Kampanye Imunisasi Campak Di Denpasar Bali. Desain Komunikasi Visual ISI Denpasar
- Fitri, Aida Nur, and Syifa Nailul. 2021. "Pengaruh Menonton Animasi bagi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan Anak* 10 (2): 144-149. <http://dx.doi.org/10.21831/jpa.v10i2.40737>
- Moeleong, Lexy. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nielsen, AGB. Januari 2010. AGB Nielsen Newsletter, Edisi 1.
- PAW Patrol & Friends. <https://pawpatrolandfriends.com/pages/paw-patrol>
- Rakhmat, Jalaluddin. 2008. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.



- Sari, Dilla Nirmala, and Jupriani Jupriani. 2022. "Tinjauan Desain Pada Poster Film Animasi Nussa." *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 12 (4): 415-426. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/120031>
- Utami, Destiani Putri, Dwi Melliani, Fermim Niman Maolana, Fitriana Marliyanti, and Asep Hidayat. 2021. "Iklim Organisasi Kelurahan Dalam Perspektif Ekologi." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1 (12): 2735-2742. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/536>
- Wells, Paul. 2000. *Understanding Animation*. London and New York: Routledge.
- Wibawa, Mahendra, and Rissa Prita Natalia. 2021. "Analisis Semiotika Strukturalisme Ferdinand De Saussure pada Film " Berpayung Rindu"." *VCoDe: Visual Communication Design Journal* 1 (1): 1-16. <http://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/VCoDe/article/view/2213>