

Identitas Visual Karakter Animasi Sebagai Representasi Multikultural Labuan Bajo

I Gede Mudana¹, I Nyoman Larry Julianto^{2*}, Gede Pasek Putra Adnyana Yasa³, Ni Luh Sustiwati⁴, Ni Wayan Ardini⁵, Ketut Sumerjana⁶, Ni Putu Elvian Andreani⁷

Politeknik Negeri Bali¹

Institut Seni Indonesia Denpasar^{2,3,4,5,6}

Universitas Bina Nusantara Malang⁷

gedemudana@pnb.ac.id¹, larry_smartdesign@ymail.com^{2*},
pasekputra99@gmail.com³, sustiawatiniluh@gmail.com⁴,
niwayanardini17@gmail.com⁵, sumerjana@gmail.com⁶, ni.putu@binus.ac.id⁷

ABSTRAK. Identitas visual karakter animasi mampu memanifestasi kreatif dari keberagaman budaya yang mencirikan kawasan tersebut. Bertujuan untuk menciptakan identitas visual karakter animasi yang merepresentasikan suku Bugis, Flores, dan Bima di Labuan Bajo yang dapat mencerminkan kekayaan warisan etnis dan budaya serta menggambarkan Labuan Bajo sebagai tempat yang harmonis dan multikultural. Metode yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan desain karakter animasi yang teliti dengan memperhatikan simbol-simbol budaya lokal, warna, dan motif khas dari setiap suku. Argumentasinya terletak di identitas visual yang kuat dan autentik dari karakter animasi. Hasilnya mampu menunjukkan bahwa karakter animasi yang dirancang dengan mempertimbangkan elemen budaya lokal mampu menciptakan representasi visual yang kuat dan autentik. Identitas visual karakter animasi suku Bugis, Flores, dan Bima dapat berfungsi sebagai alat naratif yang inklusif dan mendukung penerimaan terhadap keberagaman budaya. Karakter-karakter ini tidak hanya memperkaya citra Labuan Bajo sebagai destinasi multikultural, tetapi juga berkontribusi positif terhadap pencitraan kawasan tersebut sebagai tempat yang indah dan kompleks.

Diterima:
14/03/2024
Direvisi:
14/04/2024
Disetujui:
30/04/2024

Kata Kunci: Aplikasi primaku, orang tua, pertumbuhan anak, *storytelling*

Visual Identity Of Animated Characters As Multicultural Representation Of Labuan Bajo

ABSTRACT. *The visual identity of animated characters is able to creatively manifest the cultural diversity that characterizes the region. The aim is to create a visual identity of animated characters representing Bugis, Flores, and Bima tribes in Labuan Bajo that can reflect the rich ethnic and cultural heritage and portray Labuan Bajo as a harmonious and multicultural place. The method used in this research involves meticulous design of animated characters by paying attention to local cultural symbols, colors, and distinctive motifs of each tribe. The argument lies in the strong and authentic visual identity of the animated characters. The results are able to show that animated characters designed by considering local cultural elements are able to create a strong and authentic visual representation. The visual identity of Bugis, Flores, and Bima animated characters can serve as an inclusive narrative tool and support acceptance of cultural diversity. These characters not only enrich the image of Labuan Bajo as a multicultural destination, but also contribute positively to the region's image as a beautiful and complex place.*

Keywords : Character, Animation, multicultural, Labuan Bajo

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia dikenal sebagai bangsa yang berbhineka, yaitu bangsa yang majemuk, pluralitas dan multikulturitas, yang terdiri dari suku, etnis, agama, adat istiadat. Kemajemukan ini dipersatukan dengan semboyan bangsa Indonesia, yaitu Bhinneka Tunggal Ika, yang berarti walaupun berbeda tetapi tetap satu jua (Marta, 2017:1). Bhinneka Tunggal Ika menjadi suatu kalimat pemersatu yang sangat penting agar masyarakat Indonesia menjadi masyarakat utuh yang tidak mudah runtuh. Akan tetapi, mempersatukan keberagaman yang ada bukanlah hal yang mudah karena konflik ataupun pertentangan bisa muncul kapan saja. Octaviani (2013:4) mengutip dari Kumbara (2009) mengungkapkan multikulturitas budaya ini, disatu sisi menjadi kekayaan bangsa yang tidak ternilai, disisi lain mengandung potensi konflik yang bisa menimbulkan disintegrasi bangsa. Boer & Lesmana (2018:52) memaparkan di era globalisasi yang terus berkembang, identitas visual dalam aspek budaya Indonesia seakan mulai memudar karena banyaknya generasi sekarang lebih senang mengadopsi budaya dari luar dan

menganggap kebudayaan lokal sebagai sesuatu yang dianggap ketinggalan zaman sehingga mereka menjadi generasi yang lebih memahami budaya luar daripada memahami negeri sendiri. Nahak (2019:3) menjelaskan dilihat dari kenyataannya, masyarakat Indonesia saat ini lebih memilih kebudayaan asing yang dianggap lebih menarik dan praktis. Kebudayaan lokal banyak yang luntur akibat dari kurangnya generasi penerus yang memiliki minat untuk belajar dan mewarisinya. Suryandari (2017:2) juga mengungkapkan hal yang sama bahwa di tengah budaya global seperti saat ini, semua aspek kehidupan seperti dipaksa agar dapat mengikuti standar yang bersifat global, mulai dari barang, jasa, dan gaya hidup (*life style*).

Salah satu daerah yang memiliki potensi alam dan juga adat budaya yang bersifat multikultural adalah Labuan Bajo, Labuan Bajo yang terletak di pulau Flores, Indonesia, memancarkan pesona yang unik dengan keindahan alamnya dan keragaman budayanya. Selain terkenal dengan potensi alamnya, Labuan Bajo dinyatakan sebagai destinasi super prioritas yang mendorong pengembangan kepariwisataan lebih lanjut. Penetapan status tersebut kemudian diikuti oleh sejumlah program pemerintah pusat sebagai wujud dukungan penuh terhadap perkembangan pariwisata di Labuan Bajo (Sugiarto & Gusti, 2020). Labuan Bajo dengan atraksi unggulan komodo, keindahan alam serta potensi atraksi budaya yang luar biasa sebagai aset propinsi Nusa Tenggara Timur. Labuan Bajo juga ditetapkan sebagai destinasi super prioritas, sehingga dibentuklah Badan Otorita Pengelola Labuan Bajo (BOPLBF). Untuk mencapai target-target pembangunan sebagai destinasi kelas dunia maka pembangunan dilakukan secara masif untuk layanan kepada wisatawan (Kiwang & Arif, 2020) karena daerah ini bukan hanya menjadi rumah bagi keanekaragaman hayati laut dan taman nasional Komodo, tetapi juga mencerminkan keberagaman etnis dan tradisi budaya yang menjadi ciri khasnya. Sebagai kota pintu masuk ke kawasan Komodo, Labuan Bajo memiliki peran sentral dalam mempromosikan kekayaan alam dan budaya Indonesia kepada dunia. Keanekaragaman etnis di Labuan Bajo tercermin dari masyarakat yang terdiri dari suku-suku seperti Manggarai, Bugis, Flores, Bima, Bajo, dan suku-suku lainnya. Setiap suku membawa dengan mereka warisan budaya yang kaya, termasuk dalam

bentuk bahasa, tarian, seni kerajinan, dan tradisi keagamaan. Dalam keragaman ini, Labuan Bajo menciptakan lanskap sosial dan budaya yang menarik, di mana penduduk setempat hidup berdampingan dengan harmoni, menjadikan kota ini sebagai mikrokosmos keberagaman Indonesia. Selain itu, Labuan Bajo juga menjadi tujuan bagi wisatawan internasional yang datang untuk menjelajahi kekayaan alam dan budaya. Sebagai destinasi yang terbuka untuk bertemu dengan budaya lokal, Labuan Bajo secara organik menjadi tempat pertemuan dan pertukaran lintas budaya antara masyarakat lokal dan pengunjung. Salah satu peluang pengembangan budaya lokalnya adalah dengan mengangkat budaya Manggarai di labuan bajo sebagai atraksi wisata, Bangunan, tari, lagu daerah, upacara adat adalah beberapa contoh kekayaan budaya yang dimiliki oleh Labuan Bajo tersebut merupakan modal dasar pengembangan atraksi budaya Labuan Bajo (Aslianti, 2018). Budaya Flores dapat dikembangkan menjadi daya tarik yang selama ini belum dikemas dalam atraksi. Dalam perkembangannya (Fletcher et al., 2017) wisata tidak hanya menjual dari unsur budaya saja namun setiap destinasi wisata harus menyajikan bahwa destinasi pariwisata memiliki atribut destinasi pariwisata, yang berperan sebagai unsur pendukungnya yaitu dilihat dari enam jenis tahapannya, yaitu atraksi atau daya tarik wisata, amenities atau fasilitas wisata, aksesibilitas atau keterjangkauan, serta layanan tambahan yang disediakan Labuan Bajo kepada wisatawan. Sehingga, dalam suasana ini, identitas multikultural Labuan Bajo bukan hanya tentang keberagaman antar-etnis, tetapi juga tentang pertukaran ide, nilai, dan pengalaman yang melibatkan berbagai komunitas. Sehingga berdasarkan pandangan menurut (Adie, 2022) Atraksi wisata budaya memperoleh perhatian penting karena melalui unsur budaya mampu membantu menjadi sarana untuk melestarikan budaya masyarakat yang ada (*indegegneous people*).

Dalam era globalisasi dan interkoneksi digital, tantangan yang dihadapi Labuan Bajo adalah bagaimana menghadirkan identitas yang memadukan keunikan lokal dengan daya tarik global. Menurut Syukur (2007) globalisasi semakin mengikis kebudayaan bangsa karena terjadi akulturasi kebudayaan dengan budaya asli

Indonesia yang apabila Indonesia tidak siap menerima perubahan globalisasi, maka bukan tidak mungkin akan cenderung mudarnya nilai-nilai kelestarian budaya. Permasalahan utama adalah bagaimana menyampaikan keanekaragaman budaya Labuan Bajo secara kreatif dan efektif kepada wisatawan dari berbagai latar belakang, serta menjaga integritas warisan budaya yang ada. Dalam konteks ini, identitas multikultural Labuan Bajo bukan hanya menjadi simbol keberagaman budaya lokal, tetapi juga sebuah proyek komunal untuk memahami dan merangkul perbedaan sebagai aset berharga yang memperkaya, bukan merugikan yang dilihat dari identitasnya. Menurut Parekh (2000) menyebutkan karena jika berbicara mengenai multikulturalisme ini bermula dari konsep masyarakat multikultural, yakni hadirnya beberapa kebudayaan bersama dalam suatu masyarakat. Konsep multikulturalisme itu mengandung tiga komponen, yakni: 1). Sesuatu yang berkenan dengan kebudayaan. 2) Adanya pluralitas kebudayaan. 3). Adanya sikap dan perilaku untuk menanggapi pluralitas tersebut. Menurut Li, Tania (2000) bentuk identitas ada tiga macam, yaitu identitas pribadi, identitas sosial, dan identitas budaya. Identitas budaya adalah karakteristik yang muncul karena seseorang itu merupakan anggota sebuah suku bangsa atau kelompok budaya tertentu. Menurut Julianto (2016) untuk mengetahui sebuah makna dari arti simbol dalam sebuah identitas multikultural perlu adanya tahapan untuk menganalisa proses komunikasi dan interaksi sebuah visualisasi simbol melalui media komunikasi visual, apabila melihat asumsi simbol merupakan media yang ‘diserap’ sehingga simbol sebagai sumber informasi, menjadi stimulus bagi organisme seseorang yang akan memberikan respon dari stimulus yang diterimanya sebagai tolok ukur, maka memahami visualisasi simbol. Artikel ini akan mengeksplorasi berbagai upaya yang telah diambil dan masih perlu dilakukan untuk menjaga dan mengembangkan identitas multikultural Labuan Bajo dalam menghadapi dinamika global yang terus berkembang. Dalam menghadapi tantangan globalisasi dan modernisasi, Labuan Bajo berkomitmen untuk menjaga warisan budayanya yang kaya dan memperkuat identitas multikulturalnya. Sebagai bagian dari upaya ini, pemerintah setempat dan komunitas telah mengadopsi pendekatan kreatif dengan

merancang identitas visual melalui karakter animasi sebagai cerminan hidup dari kekayaan budaya yang ada.

Identitas visual karakter animasi tidak hanya merepresentasikan sebagai representasi merek destinasi, tetapi lebih jauh lagi, sebagai juru bicara hidup yang merangkum cerita, tradisi, dan keindahan budaya masyarakat Labuan Bajo. Pilihan untuk menggunakan karakter animasi sebagai simbol multikultural menjadi bukti nyata bagaimana teknologi dan kreativitas dapat digunakan untuk merangkum keanekaragaman dan meningkatkan pemahaman lintas budaya. Untuk menyampaikan keanekaragaman budaya Labuan Bajo secara kreatif dan efektif kepada wisatawan dari berbagai latar belakang, diperlukan adanya identitas visual karakter animasi yang inovatif agar informasi dan kisahnya dapat disampaikan secara maksimal. Dalam perancangan ini, animasi dipilih sebagai medium penyampaian cerita yang berfokus pada identitas visual karakter animasi sebagai identitas multikultural di Labuan Bajo. Menurut Ardyan, dkk (2023), animasi mempunyai kualitas yang baik, informatif, mempunyai daya tarik tersendiri dan penyampaian informasi yang mudah dipahami. Dalam hal promosi, animasi merupakan sebuah media yang mulai berkembang dan mulai bertambah peminatnya, dilihat dari beberapa iklan promosi pada youtube yang menggunakan animasi. Dan menurut Putra (2019) melalui adanya karakter animasi mampu menjadi salah satu media multimedia di mana kreatornya dapat mengekspresikan diri secara maksimal dengan kreativitas tanpa batas, sehingga penyampaian informasi menjadi lebih jelas dan mudah dipahami, sambil di saat bersamaan menekan biaya produksi. Dengan demikian, perubahan media promosi Kreatif dari yang semula berupa video ke animasi 2D bisa menjadi solusi untuk kebutuhan promosi tersebut.

Identitas visual karakter animasi tidak hanya dianggap sebagai elemen desain semata, tetapi juga sebagai simbol keberagaman etnis, bahasa, dan tradisi yang membuat Labuan Bajo begitu istimewa. Karakter-karakter ini dirancang untuk memancarkan daya tarik budaya yang mengundang wisatawan dari berbagai latar

belakang untuk merasakan dan menghargai keindahan keanekaragaman yang ada di Labuan Bajo. Menurut pendapat (Caufield, 2012) dalam brand atau merek, pembuatan sebuah karakter berbentuk maskot merupakan cara yang baik untuk membangun identitas brand itu sendiri serta mampu menarik perhatian Masyarakat. Maskot dapat mencerminkan karakter yang mampu menciptakan dan mengekspresikan brand serta membantu masyarakat dalam mengidentifikasi, mengingat, dan memahami sebuah brand (Jhalugilang, 2018). Maskot dalam brand dapat berbicara kepada masyarakat untuk menyampaikan makna, pesan dan nilai city branding yang telah dirancang (Pairoa & Arunrangsiwed, 2016). Dalam konteks global yang semakin terhubung, penggunaan karakter animasi sebagai identitas visual multikultural mencerminkan upaya untuk beradaptasi dengan tren kontemporer tanpa kehilangan akar budaya yang kuat. Identitas visual ini juga diharapkan dapat menjadi alat untuk membuka dialog lintas budaya, meningkatkan pemahaman, dan merayakan perbedaan sebagai bagian integral dari kekayaan Labuan Bajo. Menurut Wiratmo et al (2021) desain maskot dapat dianggap sebagai cabang dari desain karakter yang berfokus pada mengkomunikasikan atau mewakili beberapa entitas, seperti merek, tempat, layanan, dll. Istilah "*maskot*" berasal dari kata Prancis "*mascotte*" yang berarti pesona atau keberuntungan. Melalui penggabungan teknologi, seni visual, dan warisan budaya, identitas visual karakter animasi Labuan Bajo bukan hanya sekadar representasi grafis, tetapi juga sebuah cerita yang hidup, memperkaya pengalaman wisatawan, dan menjembatani kesenjangan antara masa lalu dan masa kini. Dengan demikian, latar belakang pengembangan identitas visual ini mencerminkan komitmen Labuan Bajo untuk melestarikan dan mempromosikan warisan budayanya secara kreatif dalam menghadapi dinamika global yang terus berkembang.

Penggunaan identitas visual karakter animasi sebagai identitas multikultural Labuan Bajo, secara khusus bertujuan untuk mengidentifikasi nilai budaya yang dapat direpresentasikan dari menentukan elemen-elemen budaya khas Labuan Bajo yang dapat diwakiliki melalui desain visual karakter animasi. Karena sesuai dengan pandangan menurut Erdiana (2022) citra dan identitas kawasan seolah-olah telah

menjadi tolak ukur kualitas suatu lingkungan dan ciri khas daerahnya, terutama menyangkut bagaimana masyarakat memandang nilai lingkungan serta dengan adanya visual karakter animasi ini mampu mengembangkan solusi inovatif untuk membangun jembatan antar budaya dalam menciptakan model solusi yang dapat diimplementasikan dalam pengembangan identitas visual karakter animasi sebagai media pendukung identitas multikultural Labuan Bajo. Sehingga dari latar belakang diatas, solusi yang dapat diterapkan dalam penelitian ini ada menggabungkan unsur teknologi dan kreatifitas dalam merancang karakter animasi sebagai media yang kuat untuk menyampaikan pesan multikultural Labuan Bajo. Dengan menggali elemen budaya yang dapat diwakili secara visual, menciptakan narasi yang kuat dan memastikan akurasi budaya dalam karakter animasi, sehingga diharapkan karakter animasi dapat menjadi simbol inklusif yang merangkul dan mengharagai keberagaman budaya di Labuan Bajo.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, penelitian deskriptif kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan fenomena yang diamati dengan cara yang mendalam. Penelitian ini tidak berfokus pada pengukuran kuantitatif atau pengujian hipotesis, melainkan pada pemahaman lebih lanjut tentang konteks, makna, dan karakteristik suatu fenomena (Sugiyono, 2019:17). Dalam metode pengumpulan data ini tentu menggunakan tahapan pengumpulan data dari observasi, wawancara, dan studi literatur untuk memperoleh data pada kelompok narasumber.

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menganalisa secara sistematis pada suatu tingkah laku individu maupun kelompok secara langsung (Nugrahani, 2014). Observasi yang dilakukan adalah melakukan pengamatan secara langsung di beberapa lokasi budaya seperti melakukan kunjungan ke lokasi rumah ada Suku Bugis, Flores dan Bima. Tetu dari hasil pengamatan dari ketiga suku ini memiliki cerita budaya dan nilai budaya yang berbeda. Sehingga dengan

adanya hasil pengamatan ini karakter animasi akan diambil dari ketiga jenis suku yang ada di Manggarai Barat Labuan Bajo.

Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk menggali dan mendapatkan informasi terkait dengan kreatifif dan nilai multikulturalitas di Labuan Bajo. Peneliti melakukan wawancara dengan Badan Otoritas Pariwisata Labuan Bajo Flores, Mengenai sejarah dan nilai-nilai budaya yang ada di Labuan Bajo. Data yang kami peroleh melalui wawancara dengan Direktur BOPLBF adalah berupa data nilai-nilai budaya dan suku Bugis, Flores, dan Bima di Labuan Bajo dapat bervariasi, karena masing-masing kelompok memiliki warisan budaya, adat istiadat, dan tradisi mereka sendiri serta beberapa data terkiat yang diperoleh dari buku sejarah dengan format pdf yang berisikan informasi mengenai data-data sejarah di Labuan Bajo. Berikut dokumentasi wawancara dengan Direktur BPOLBF yang telah dilakukan pada Gambar 1:



Gambar 1. Wawancara Dengan Direktur BPOLBF
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2023)

Selain Direktur BPOLBF, peneliti mewawancarai beberapa tokoh adat, yaitu Ardi selalu tokoh adat di Labuan Bajo. Wawancara dengan seorang tokoh adat di Labuan Bajo mengungkapkan kedalaman dan kekayaan nilai budaya serta tradisi yang menjadi pilar utama masyarakat di wilayah tersebut. Tokoh adat ini, seorang

penguasa lokal yang dipandang sebagai pemelihara warisan nenek moyang, memberikan wawasan yang berharga tentang cara masyarakat adat Labuan Bajo mempertahankan identitas budaya mereka. Dalam percakapan yang penuh makna, tokoh adat menekankan pentingnya nilai-nilai seperti kebersamaan, gotong-royong, dan rasa hormat kepada alam dan leluhur. Keunikan Labuan Bajo sebagai tempat yang multikultural tercermin dalam cara masyarakatnya menjaga keseimbangan antara kehidupan modern dan tradisional. Berikut dokumentasi wawancara dengan Tokoh Adat yang telah dilakukan pada Gambar 2:



Gambar 2. Wawancara Dengan Tokoh Adat
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2023)

Berdasarkan hasil wawancara diatas, hasil wawancara ini bukan hanya mencerminkan kearifan tokoh adat, tetapi juga menggambarkan bagaimana masyarakat Labuan Bajo secara gigih berusaha mempertahankan dan mewariskan nilai-nilai budaya dan tradisi mereka. Wawancara ini memberikan pandangan yang dalam tentang kompleksitas dan daya tahan budaya di tengah dinamika perkembangan zaman.

Pengumpulan data tidak hanya diperoleh dari data primer, melainkan data diperoleh dari sumber lain, yaitu data sekunder yang diambil dari data pendukung seperti literatur, artikel, buku dan jurnal terkait. Berdasarkan permasalahan yang

dikemukakan diatas, peneliti menggunakan metode analisis data kualitatif, sehingga mendukung pemahaman peneliti terhadap data mengenai multikultural dari masing-masing suku yang nantinya diimplementasikan pada visual karakter animasi yang dibuat. Sehingga implementasi terkait budaya multikultural tersebut dijewantahkan menjadi sebuah identitas visual karakter animasi di Labuan Bajo.

PEMBAHASAN

Identitas Visual adalah sering kali dikaitkan dengan budaya atau ciri khas yang tertuang dalam suatu daerah, menurut Soenjoto (2019) menjelaskan bahwa identitas visual dalam budaya sering kali dikaitkan dengan yang namanya politik identitas yang berhubungan dengan suatu kelompok etnis, suku, budaya atau yang lainnya yang bertujuan tertentu untuk menunjukkan jati diri kelompok yang berdasarkan dengan budaya daerahnya sendiri. Sehingga penting untuk diingat bahwa pendekatan multikultural dalam identitas visual haruslah menghormati dan mewakili keberagaman budaya dengan cara yang mempromosikan inklusivitas dan pemahaman lintas budaya. Identitas visual yang dirancang dengan baik dapat menjadi alat untuk merayakan keberagaman dan membangun jembatan antara berbagai kelompok dalam suatu masyarakat atau organisasi. Identitas visual yang bersifat multikultural mencerminkan keberagaman dan pluralitas budaya dalam suatu komunitas atau organisasi. Ini berarti desain visual atau elemen-elemen visual yang digunakan menggambarkan atau mewakili berbagai aspek budaya yang ada dalam suatu konteks tertentu. Multikulturalisme dalam epistemologi sosial mempunyai makna yang lain. Dalam epistemologi sosial, tidak ada kebenaran mutlak. Hal itu berarti ilmu pengetahuan selalu mengandung arti nilai di dalam suatu masyarakat (Tilaar, 2004: 83).



Gambar 3. Karakter Utama Animasi Sebagai Identitas Multikultural
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2023)

Gambar 3 menunjukkan, adanya nilai-nilai budaya dan karakter utama yang akan dianalisis dari karakter animasi yaitu suku Bugis, Flores, dan Bima di Labuan Bajo dapat bervariasi, karena masing-masing kelompok memiliki warisan budaya, adat istiadat, dan tradisi mereka sendiri. Karakter animasi yang dihasilkan merupakan perpaduan elemen-elemen khas dari suku Bugis, Flores, dan Bima yang mencerminkan keberagaman budaya di Labuan Bajo (lihat gambar 3). Berdasarkan yang dilihat pada gambar 3, dapat dijelaskan secara detail keterkaitan tiga suku tersebut terhadap karakteristik yang dituangkan pada video animasinya, yaitu sebagai berikut:

Suku Bugis

Karakteristik yang dapat dilihat dari Suku Bugis ini dilihat dari asal muasal Suku Bugis yang berasal dari Sulawesi Selatan, khususnya dari wilayah Kesultanan Gowa dengan menggunakan bahasa Bugis sebagai bahasa keseharian. Dengan jenis pekerjaan mereka berprofesi sebagai nelayan dan memiliki tradisi laut yang kuat. Sehingga dari karakteristik tersebut dapat dilihat dari hasil output pada implementasi video animasinya berupa visualisasi wajah yang kuat dan tegas, dengan ciri khas kulit gelap dan mata yang tajam, digambarkan dengan menggunakan pakaian tradisional Bugis yang berwarna-warni dan berhiasan, seperti celana pendek dan baju panjang. Serta tingkah laku yang aktif dan dinamis, seperti bergerak dengan cepat dan berkomunikasi dengan jelas.

Suku Flores

Karakteristik yang dapat dilihat dari Suku Flores ini dilihat dari asal muasal berasal dari Pulau Flores, khususnya dari wilayah Manggarai Barat, Suku Flores menggunakan bahasa Manggarai sebagai bahasa keseharian serta berprofesi sebagai petani dan memiliki tradisi agraris yang kuat. Dari karakteristik tersebut mampu diimplementasikan pada karakteristik video animasinya berupa Wajah yang lembut dan rasa, dengan ciri khas kulit gelap dan mata yang lembut. Menggunakanakaian tradisional Flores yang sederhana sesuai dengan ciri khas daerah Manggarai yang divisualisasikan dari beberapa elemen yang digunakan pada karakter.

Suku Bima

Karakteristik yang dapat dilihat dari Suku Bima ini dilihat dari asal muasal yang dimana Suku Bima berasal dari Pulau Sumbawa, khususnya dari wilayah Kesultanan Bima. Masyarakat suku ini menggunakan bahasa Bima sebagai bahasa keseharian, serta berprofesi sebagai pedagang dan memiliki tradisi perdagangan yang kuat. Serta implementasi visual yang ditonjolkan pada video animasinya adalah karakternya lebih menonjolkan dari ciri khas wilayah atau daerahnya baik dari pakaian adat maupun karakteristik nyata dari masyarakat Bima.

Dengan demikian, karakteristik dan output karakter persukunya pada video animasi untuk Suku Bugis, Flores, dan Bima di Labuan Bajo dapat diperlihatkan dari menggabungkan karakteristik dan output karakter persukunya, video animasi dapat menampilkan gambaran yang lebih jelas dan akurat tentang kehidupan masyarakat di Labuan Bajo yang terdiri dari empat suku tersebut. Dan karakter ini memiliki penampilan yang unik dan menarik, menggabungkan ciri-ciri khas dari ketiga suku tersebut. Berikut adalah beberapa nilai budaya yang mungkin dimiliki oleh suku Bugis, Flores, dan Bima:

Identitas Visual Karakter Animasi Suku Bugis

Suku Bugis adalah salah satu kelompok etnis yang mendiami wilayah Sulawesi Selatan, Indonesia. Masyarakat Bugis memiliki keberagaman budaya dan sejarah yang kaya. Dalam referensi buku sejarah yang diberikan oleh Direktur BPOLBF

dalam buku yang berjudul *"a guide to floratama"*, dijelaskan bahwa Suku Bajo dan Suku Bugis merupakan Suku yang mendiami Labuan Bajo ketika Kesultanan Gowa memiliki wilayah kekuasaan hingga ke Pulau Flores. Bajo dan Bugis merupakan suku asli yang berasal dari Gowa, Sulawesi Selatan.

Identitas visual karakter animasi Suku Bugis dalam karakter utama animasi ini adalah tentu dapat dianalisis dari nilai-nilai budaya yang tertuang sehingga dari makna budaya ini akan di relevansasikan dengan rancangan karakter animasi dari Suku Bugis yang dianalisis dari simbol, warna, ilustrasi dan kolerasi dengan konsep multikultural yang dilihat dari penggunaan bahasa dalam video animasi. Berikut dapat dijelaskan adalah beberapa karakteristik dari suku Bugis: dilihat dari bahasa yang digunakan Bahasa Bugis adalah bahasa yang digunakan oleh masyarakat Bugis, bahasa ini memiliki dialek-dialek tertentu yang berbeda, tergantung pada wilayah di mana mereka tinggal. Suku Bugis memiliki tradisi adat yang kuat yang dimana adat istiadat Bugis mencakup berbagai upacara adat, norma-norma sosial, dan sistem hierarki yang mengatur kehidupan masyarakat Bugis. Serta, Suku Bugis memiliki seni tradisional Bugis mencakup seni pertunjukan seperti tari-tarian dan musik tradisional. Selain itu, seni ukir dan tenun Bugis juga memiliki tempat yang penting dalam budaya mereka. Serta Suku Bugis juga membawa pengaruh perdangan ke pesisir Labuan Bajo untuk meningkatkan perekonomiannya.



Gambar 4. Karakter Utama Animasi Suku Bugis
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2023)

Gambar 4 menunjukkan, karkter animasi pada Suku Bugis dilihat dari dokumentasi diatas dapat dijelaskan bahwa, Suku Bugis dikenal memiliki tradisi yang kuat terkait etika dan adat istiadat, nilai-nilai ini tercermin dalam cara berinteraksi dan berkomunikasi. Dilihat dari sistem kepercayaanya Suku Bugis memiliki sistem kepercayaan dan spiritualitas yang unik, dengan nilai-nilai seperti keberanian, kesetiaan, dan keadilan serta nilai solidaritas dan hubungan sosial yang erat dalam masyarakat Suku Bugis sering tercermin dalam acara-acara sosial dan keluarga (dilihat pada gambar 4).

Elemen karateristik karakter animasi diatas dapat dianalisis juga dari elemen-elemen lain yaitu: Simbol dan motif Suku Bugis pada karakter diatas dapat didentifikasi simbol-simbol dan motif-motif tradisional dari budaya Bugis yang dapat diintegrasikan ke dalam desain. Ini bisa mencakup bentuk geometris, gambar-gambar alam, atau simbol-simbol kepercayaan tradisional yaitu yang dilihat dari unsur pakaian ada yang digunakan,dimana mahkota atau penutup kepala yang digunakan mampu mencirikan pakaian tradisional yang digunakan oleh Suku Bugis di Labuan Bajo. Ilustrasi manusia yang diimplementasikan pada animasi diatas mampu terlihat dari penggunaan anggota tubuh yang proporsi sehingga kesan yang didapat dari kalarkter utama Suku Bugis dapat bermakna dari ciri-ciri fisik dan pakaian tradisional suku Bugis yang dikenakan. Elemen-elemen lain yang dapat dianalisis dilihat dari penampilan fisik seperti pakaian tradisional, aksesoris, dan gaya rambut dapat memberikan gambaran tentang bagaimana karakter ini merentangkan identitas budaya Bugis Labuan Bajo yang dilihat dari detail-detail kecil yang merujuk pada warisan budaya, seperti motif pada kain atau jenis aksesoris. Serta analisis cerita atau narasi di sekitar karakter animasi Suku Bugis mampu mencerminkan nilai-nilai budaya Bugis Labuan Bajo dan mungkin membawa pesan-pesan yang relevan dengan masyarakat dalam cerita dalam video animasinya (dilihat pada gambar 4).

Dapat disimpulkan bahwa, Suku Bugis adalah salah satu kelompok etnis yang mendiami wilayah Sulawesi Selatan, Indonesia. Masyarakat Bugis memiliki

warisan budaya yang kaya, termasuk dalam aspek-aspek seperti bahasa, adat istiadat, seni, dan tradisi-tradisi yang unik. Dalam konteks multikulturalisme di Indonesia, suku Bugis, seperti suku-suku lainnya, membawa warna dan kekayaan budaya yang berkontribusi pada keragaman bangsa. dan karakter Suku Bugis mampu menjadi visualisasi dari membangun identitas visual masyarakat Labuan Bajo yang direalisasikan dengan bentuk animasi.

Identitas Visual Karakter Animasi Suku Flores

Suku Flores adalah kelompok etnis yang mendiami Pulau Flores, salah satu pulau di Nusa Tenggara Timur, Indonesia. Flores adalah pulau yang beragam budaya dan etnis, dan beberapa kelompok etnis yang mendiami pulau ini meliputi Suku Manggarai, Suku Ngada, Suku Ende, dan lainnya. Masing-masing kelompok etnis di Flores memiliki bahasa, adat istiadat, seni tradisional, dan kepercayaan yang khas. Dalam referensi buku sejarah yang diberikan oleh Direktur BPOLBF dalam buku yang berjudul "a guide to floratama", dijelaskan bahwa Suku Flores mampu berbagai aktivitas ekonomi seperti pertanian, perikanan, dan kerajinan tangan. Adat istiadat Flores sering kali tercermin dalam upacara tradisional, tarian, musik, serta seni ukir dan tenun yang indah.

Identitas visual karakter animasi Suku Flores dalam karakter utama animasi ini adalah tentu dapat dianalisis dari nilai-nilai budaya yang tertuang sehingga dari makna budaya ini akan di relevansasikan dengan rancangan karakter animasi dari Suku Flores yang dianalisis dari simbol, warna, ilustrasi dan kolerasi dengan konsep multikultural yang dilihat dari penggunaan bahasa dalam video animasi. Berikut dapat dijelaskan adalah beberapa karakteristik dari Suku Flores. Suku Flores terkenal dengan keberagaman etnis dan budayanya, nilai-nilai ini mencakup toleransi, keramahan, dan rasa kebersamaan. Dan dapat dilihat dari seni tradisionalnya Suku Flores memiliki tarian, seni ukir, dan musik tradisional yang merupakan bagian integral dari budaya Flores, mencerminkan keindahan dan keunikannya. Berbagai kelompok etnis di Flores memiliki bahasa mereka sendiri. Meskipun bahasa Indonesia umumnya digunakan sebagai bahasa nasional, bahasa

dan dialek lokal dapat mencerminkan kekayaan budaya dan identitas etnis yang berbeda di Labuan Bajo.



Gambar 5. Karakter Utama Animasi Suku Flores
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2023)

Gambar 5 menunjukkan, karkter animasi pada Suku Flores dilihat dari dokumentasi diatas dapat dijelaskan bahwa, Desain pakaian juga mencerminkan kekayaan budaya Flores dengan menambahkan detail tenun ikat yang khas dari daerah tersebut, memberikan sentuhan warna alami yang hangat. Pada video animasi diatas, karakter dilengkapi dengan aksesoris berbahan alami seperti mutiara atau cangkang, merepresentasikan keindahan alam dan laut di sekitar Labuan Bajo.serta sentuhan pada fitur wajahnya sentuhan etnis Suku Flores dapat dilihat dalam bentuk mata dan hidung karakter, menciptakan ekspresi wajah yang lembut dan hangat (dilihat pada gambar 5).

Elemen karateristik karakter animasi diatas dapat dianalisis juga dari elemen-elemen lain, yaitu: Identifikasi simbol-simbol khas budaya Flores yang dapat diintegrasikan ke dalam desain karakter dapat mencakup simbol-simbol kepercayaan, alam, atau elemen-elemen budaya khas Flores. Pilihan palet warna yang mencerminkan kekayaan alam dan keberagaman budaya di Flores. Pemilihan warna dapat mencakup nuansa alam seperti putih, biru laut, hijau tanaman, atau

warna-warna yang umumnya ditemukan di lingkungan Flores. Serta gambaran karakter dapat mencakup ilustrasi manusia yang mencerminkan keragaman etnis dan kehidupan sehari-hari suku Flores Labuan Bajo. Hal ini dapat mencakup pakaian tradisional atau kegiatan khas suku Flores. Dan pada elemen terakhir adalah karakteristik narasi dan cerita dalam video animasinya yaitu karakter animasi di atas mampu menciptakan koneksi emosional antara karakter dan masyarakat Flores Labuan Bajo serta memberikan pemahaman yang lebih baik tentang budaya mereka (dilihat pada gambar 5).

Dapat disimpulkan bahwa, dengan memperhatikan elemen-elemen ini, identitas visual karakter suku Flores Labuan Bajo dapat menjadi representasi yang kaya akan keberagaman dan kekayaan budaya di Labuan Bajo. Penting untuk memastikan bahwa visualisasi karakter animasi Suku Flores tersebut dibangun dengan rasa hormat dan keakuratan terhadap nilai-nilai budaya setempat.

Identitas Visual Karakter Animasi Suku Bima

Suku Bima adalah salah satu kelompok etnis yang mendiami wilayah Pulau Sumbawa, Nusa Tenggara Barat, Indonesia. Suku bangsa ini termasuk dalam kelompok etnis Sasak-Bima yang mendominasi Pulau Sumbawa. Dalam referensi buku sejarah yang diberikan oleh Direktorat BPOLBF dalam buku yang berjudul "*a guide to floratama*", dijelaskan bahwa Suku Bima atau *Mbojo* juga turut menghuni Labuan Bajo. Mayoritas Suku Bima menempati Kabupaten Bima dan Kota Bima dan Suku Bima sudah berada di wilayah Labuan Bajo tersebut sejak zaman Kerajaan Majapahit.

Identitas visual karakter animasi Suku Bima dalam karakter utama animasi ini adalah tentu dapat dianalisis dari nilai-nilai budaya yang tertuang sehingga dari makna budaya ini akan direlevansasikan dengan rancangan karakter animasi dari Suku Bima yang dianalisis dari simbol, warna, ilustrasi dan kolerasi dengan konsep multikultural yang dilihat dari penggunaan bahasa dalam video animasi. Berikut dapat dijelaskan adalah beberapa karakteristik dari Suku Bima sering diidentifikasi

dengan nilai-nilai keberanian, kemandirian, dan semangat petualangan serta Suku Bima memiliki sistem sosial yang terstruktur dengan nilai-nilai seperti hierarki, rasa tanggung jawab, dan kerjasama. Sehingga dengan adanya karakteristik ini Suku Bima memberikan pengaruh kebudayaan pada masyarakat Manggarai.



Gambar 6. Karakter Utama Animasi Suku Bima
Sumber: Dokumentasi Peneliti (2023)

Gambar 6 menunjukkan, karakter animasi pada Suku Bima dilihat dari dokumentasi diatas dapat dijelaskan bahwa, pakaian karakter juga mencakup elemen-elemen dari busana adat Bima, dengan hiasan dan warna yang merefleksikan keindahan warisan budaya Bima, serta aksesoris tradisional Bima seperti gelang perak atau anyaman tali rami dapat ditemukan pada karakter, menambahkan sentuhan keindahan dan keanggunan. Dan ciri-ciri khas wajah suku Bima juga tercermin dalam karakter, memberikan keanggunan dan keberanian (dilihat pada gambar 6).

Elemen karakteristik karakter animasi diatas dapat dianalisis juga dari elemen-elemen lain yaitu identitas visual karakter suku Bima di Labuan Bajo dari segi multikultural, penting untuk memahami dan menghormati nilai-nilai budaya suku Bima sambil menciptakan representasi yang inklusif. Berikut adalah beberapa pertimbangan yang dapat diambil dalam perancangan identitas visual karakter Suku

Bima dapat mengidentifikasi simbol-simbol budaya khas Suku Bima yang dapat diintegrasikan ke dalam karakter. Simbol-simbol ini mencakup motif-motif tradisional, gambar-gambar alam, atau objek-objek yang memiliki makna khusus dalam budaya Bima. Pada elemen terakhir berkaitan dengan narasi dan cerita dalam video yaitu narasi yang dibuat memiliki makna yang mendalam yang mampu meningkatkan emosional antara karakter dan masyarakat Bima serta memberikan pemahaman yang lebih baik tentang budaya Suku Bima terhadap target audiens. Dapat disimpulkan bahwa, melalui identitas visual ini, diharapkan dapat mempromosikan pemahaman dan apresiasi terhadap kekayaan budaya yang ada di Labuan Bajo. Selain itu, karakter ini dapat digunakan sebagai sarana edukasi untuk memperkenalkan keberagaman budaya kepada masyarakat lebih luas, baik dalam bentuk animasi, cerita, atau media lainnya (dilihat pada gambar 6).

KESIMPULAN

Identitas visual karakter animasi dalam video animasi Labuan Bajo dapat digunakan sebagai representasi multikultural yang menunjukkan keterkaitan budaya, karakteristik suku Bugis, Bima, dan Flores. Dalam video animasi tersebut, karakter-karakter tersebut diwujudkan dengan ciri-ciri khas masing-masing, seperti warna, pakaian, dan gerakan yang unik. Contohnya, karakter Bugis ditampilkan dengan warna hijau dan pakaian tradisional yang khas, serta gerakan yang dinamis dan gesit. Sementara itu, karakter Bima dan Flores ditampilkan dengan warna-warna yang berbeda dan pakaian yang lebih sederhana, namun tetap menunjukkan ciri khas masing-masing.

Implementasinya, video animasi Labuan Bajo menggunakan unsur-unsur budaya yang khas dari masing-masing suku untuk menggambarkan identitas mereka. Contohnya, unsur budaya Bugis seperti tarian tradisional dan musik yang khas ditampilkan dalam video animasi. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi tersebut tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk mempromosikan budaya dan identitas suku-suku di Labuan Bajo. Keterkaitan budaya dalam video animasi Labuan Bajo juga menunjukkan pentingnya

penghargaan terhadap keberagaman budaya di wilayah tersebut. Dengan menampilkan karakter-karakter yang berbeda namun tetap saling terhubung, video animasi tersebut menggambarkan kesadaran akan pentingnya toleransi dan penghargaan terhadap budaya lain. Hal ini dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya keberagaman budaya dan meningkatkan keselarasan antarbudaya.

Dalam kesimpulan, video animasi Labuan Bajo yang menampilkan identitas visual karakter animasi sebagai representasi multikultural dapat menjadi sarana yang efektif dalam mempromosikan budaya dan identitas suku-suku di wilayah tersebut. Dengan menggunakan unsur-unsur budaya yang khas dan menggambarkan keterkaitan budaya, video animasi tersebut dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya keberagaman budaya dan meningkatkan keselarasan antarbudaya

REFERENSI

- Ardyan, M. Z. (2023). Media Promosi Iklan Taman Nasional Komodo melalui Animasi 2D. *Jurnal Desain*, 10(2), 205-218.
- Aslianti. (2018). Analisis Keragaman Sosial Budaya Desa Gorontalo Kecamatan Komodo Kabupaten Manggarai Barat.
- Adie, Fitri Abdillah. (2022). Inventarisasi Peluang Pengembangan Atraksi Budaya Komodo dan Manggarai di Labuan Bajo, Manggarai Barat. *Khasanah Ilmu : Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 13(1), 81-92. DOI 10.31294/khi.v13i1.12667
- Boer, R. F. (2018). Eksplorasi Faktor Beliefs Dan Attitudes: kajian Terhadap Social Judgement Theory Di Era Media Digital. *Bricolage: Jurnal Magiste Ilmu Komunikasi*, 4(1), 51-63. doi:<https://doi.org/10.30813/bricolage.v4i01.1067>
- Caufield, Kristopher. 2012. "Analyzing the Effects of Brand Mascots on Social Media: Johnson C
- Fletcher, J., Fyall, A., Gilbert, D., & Wanhill, S. (2017). *Tourism : Principles and Practice Sixth Edition*.
- Hadiwidjaja, J. X. (2017). . Perancangan Video Edukasi Kesenian Jawa Karawitan Dalam Bentuk Animasi Bagi Anak Usia 5-6 Tahun. : *Jurnal DKV Adiwarna Universitas Kristen Petra*. Diambil kembali dari <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/5563>

- Julianto, Larry.(2016). Nilai Interaksi Simbol Tradisi Dalam Wujud Pelinggih Pada Ruang Publik. *Jurnal Panggung*, 26(1):25-43. Diambil Kembali Dari <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/panggung/article/viewFile/159/210>
- Jhalugilang, P. (2018). Maskot Asian Games 2018 Sebagai Sebuah Brand Dan Pemanfaatan Media Sosial Dalam Memperkuat Brand
- Kumoro, D. T. (2019). Video Animasi Dua Dimensi Sebagai Media Promosi. *Jurnal SASAK: Desain Visual dan komunikasi*.
- Kiwang, A. S., & Arif, F. M. (2020). Perubahan Sosial Ekonomi Masyarakat Labuan Bajo Akibat Pembangunan Pariwisata. *Gulawentah:Jurnal Studi Sosial*, 5(2), 87. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v5i2.7290>
- Li, Tania. (2000). Articulating Indigenous Identity in Indonesia : Resource Politics and the Tribal Slot. Berkeley Workshop on Environmental Politics. Berkeley: University of California.
- Marta, Q. d. (2017). Model Revolusi Mental Berbasis pendidikan Multikultur dalam Perkuliahan Intercultural Communication. *Universitas Negeri Makasar*. Diambil kembali dari <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/4013>
- Muhammad, Syukur. (2007). “Sistem Sosial dan Kepercayaan Suku Bajo” dalam *Jurnal ATTORIGOLONG* Vol. 4 Nomor 1. hlm. 87-96.
- Marta, R. F. (2017). . REFLEKSI HIBRIDITAS BUDAYA DALAM PANCASILA PADA REALITAS DAN MEDIA SEBAGAI IDENTITAS BANGSA. *Bricolage. Jurnal Magister Ilmu Komunikasi*, 3(1), 1-13.
- Nahak, M. I. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi: Effort to preserve Indonesian Culture in the Era of Globalization Hildigardis:. *Jurnal Sosilogi Nusantara*, 5(1).
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian*. Solo: Cakra Books.
- Octaviani, L. (2013). Pandatara Dan Jarlatsuh Model Pendidikan Multikultural di SMA Taruna Nusantara Magelang:. : *International Journal of Indonesian Society and culture*, 5(1). Diambil kembali dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/komunitas/article/view/2383>
- Putra, G. L. (2019). Pemanfaatan animasi promosi dalam media youtube. *In SENADA (Seminar nasional manajemen, desain dan aplikasi bisnis teknologi)*, 2(1), .259-265.
- Parekh, B. (2000). Rethinking Multiculturalisme: Cultural Diversity and Political Theory. Cambridge: Harvard University Press.
- Pairoa, Isari and Arunrangsiwed. (2016). The Effect of Brand Mascots on Consumers' Purchasing Behaviors. *International Journal of Economics and Management Engineering* Vol:10, No:5, 2016.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suryandi, N. (2017). Eksistensi Identitas Kultural di Tengah Masyarakat Multikultura dan Desakan Budaya Global. Diambil kembali dari https://www.researchgate.net/publication/316264818_EKSISTENSI_IDENTITAS_KULTURAL_DI_TENGAH_MASYARAKAT_MULTIKULTUR_DAN_DESAKAN_BUDAYA_GLOBAL

- Sugiarto, A., & Gusti, I. A. O. M. (2020). Kendala Pengembangan Pariwisata di Destinasi Pariwisata Labuan Bajo Nusa Tenggara Timur (Studi kasus komponen produk pariwisata). *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 8(2), 18–25. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/destinasip ar/ article/view/61887/35604>
- Susilo, N. S. (2013). Identity Management Primary Relationship Berbudaya Jawadan Toraja Identity. *Jurnal e-Komunikasi*, 1(1). Diambil kembali dari <https://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/93>
- Wiratmo, Triyadi Guntur, Banung Grahita, Riama Maslan, Fadillah Fadillah, and Dianing Ratri. (2021). “A Framework to Design Mascot Character as Supporting Tool for City Branding Based on Yuru-Chara Concept.” *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 7 (01): 01–12. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4379>.