

ANALISIS PERUBAHAN BENTUK DENGAN PENYEDERHANAAN KARAKTER WARAK NGENDHOG KE IP KARAKTER LEK JON DARI SECCON

Bayu Widianoro.

widianoro@unika.ac.id

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas Katholik Soegijapranata Semarang
Jl. Pawiyatan Luhur IV/1, Bendan Dhuwur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50235

Abstrak

Banyak orang yang merasa bahwa mengubah bentuk atau menstilasi bentuk karakter obyek masa lalu tidak dapat dilakukan karena akan dapat mengubah pesan yang akan disampaikan melalui bentuk tradisional yang sudah ada. Sementara bentuk yang sudah ada di masa lalu ini menjadi bentuk yang dapat dianggap membosankan untuk generasi selanjutnya karena bentuk dianggap rumit dan tidak kekinian. Karakter Lek Jon yang dikembangkan oleh Semarang *Creative Content* sebagai IP karakter diharapkan untuk dapat menjadi jembatan antara bentuk maskot Semarang yang berasal dari binatang mitos Warak dengan target milenial saat ini. Beragam stilasi bentuk yang dilakukan kemudian membuat Sebagian orang merasa teralubanyak hal yang tidak sama diantara keduanya. Dalam penelitian ini akan dicoba melihat dengan cara mengkomparasikan bentuk dan proporsi antara Warak Ngendhog dan Karakter Lek Jon. Dan di dalam penelitian ini didapatkan sebuah simpulan bahwa proporsi tubuh memiliki peran yang cukup besar untuk menyampaikan pesan tentang sebuah bentuk kepada target.

Kata Kunci: Lek_Jon, Warak_Ngendhog, Intellectual Property, Proporsi.

Abstract

Many people feel that changing the shape or stylizing the shape of the character of the past object cannot be done because it will be able to change the message that will be conveyed through the existing traditional form. Meanwhile, this form that has existed in the past becomes a form that can be considered boring for the next generation because the shape is considered complicated and not up to date. The character of Lek Jon, which was developed by Semarang Creative Content as an IP character, is expected to be a bridge between the shape of the Semarang mascot which is derived from the mythical beast Warak and the current millennial target. The various stylized forms that were carried out then made some people feel that there were too many things that were not the same between the two. In this study, we will try to see by comparing the shape and proportion between Warak Ngendhog and the character of Lek Jon. And in this study a conclusion was obtained that body proportions have a big enough role to convey a message about a shape to the target.

Keywords: Lek_Jon, Warak_Ngendhog, Intellectual Property, Proportion

PENDAHULUAN

Semakin maju sebuah peradaban, akan membuat banyak hal dituntut untuk menjadi semakin sederhana. Sebuah pelajaran yang semula dikerjakan oleh banyak orang saat ini sudah banyak yang dikerjakan oleh sedikit orang. Hal ini sebagai pengaruh dari terjadinya revolusi industri yang mengubah tenaga manusia menjadi tenaga mesin atau bahkan dengan tenaga computer. (Kompas.com, diakses 2022 Juni 02).

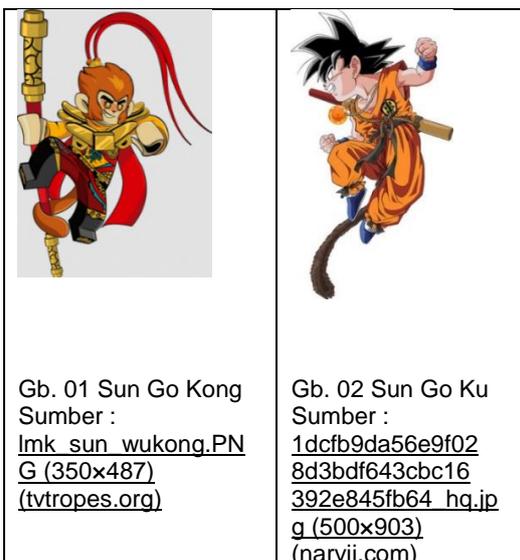
Ebentuk penyederhanaan yang lain adalah dengan munculnya beragam gaya desain yang menjadi semakin seerhana dari munculnya gaya minimalis, gambar siluet, hingga gaya flat design,.

Penyederhanaan juga terjadi pada beberapa penggambaran yang dibuat ke dalam animasi. Kera Sakti Sun Go Kong (dari film *The Monkey King*) yang berbentuk kera dengan berbagai pernik berkembang menjadi Son Go Ku tokoh pendekar yang berasal dari animasi *Dragon Ballz*. Perubahan yang terjadi karena perubahan target penikmat cerita membuat jalan cerita menjadi sedikit berubah dan perubahan besar pada desain karakter yang ada.

Hal di atas terjadi karena target utama film *The Monkey King* adalah orang yang sudah berusia di atas 17 tahun, sementara untuk *Dragon Ballz* memiliki target anak-anak yang lebih bisa menangkap bentuk yang sederhana.

Kedua Karakter IP yang ada masih menunjukkan pesan yang sama, yaitu mahluk berekor yang memiliki kesaktian dan senjata yang berbentuk tongkat. Penyederhanaan bentuk yang dilakukan tidak kemaian membuat pemaknaan menjadi berbeda

Hal yang kemudian menjadi pertanyaan adalah bagaimana dengan karakter IP yang ada di Indonesia khususnya kota Semarang. Sebuah karakter yang dikenal dengan nama Warak Ngendhog, yang menjadi manifestasi peleburan budaya di kota Semarang yang kemudian dikembangkan dengan prinsip penyederhanaan oleh sebuah komunitas kreatif yang berada di kota Semarang ini dan kemudian diberi nama Lek Jon, yang mencoba untuk mengadopsi Warak Ngendhog sebagai sumber ide nya.



Hal yang kemudian menjadi pertanyaan adalah apakah karakter Lek Jon ini masih dapat dikategorikan menjadi bentuk penyederhanaan dari bentuk warak ngendhog ataukah hanya pada kategori diinterpretasi sebagai warak ngendhog modern dengan beberapa kesamaan visual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif, dengan melakukan pengamatan terhadap visual yang ada pada visual karakter IP Lek Jon dan kemudian membandingkannya dengan visual yang ada pada bentuk visual warak ngendhog.

Langkah pertama yang akan dilakukan adalah dengan melihat bagian per bagian dari kedua karakter yang ada, dan kemudian mencoba untuk melihat detail dari anggota tubuh yang ada dan kemudian mencoba untuk melihat pada pesan yang tersampaikan pada saat karakter tersebut dimunculkan.

Dalam membandingkan visual ini nantinya juga akan dilihat latar belakang budaya yang ada pada masing-masing kesejaman serta memperhatikan pada kebiasaan serta cara target memahami pesan yang disampaikan.

Hal lain yang juga akan dilihat adalah pesan yang akan disampaikan serta tujuan kedua bentuk tersebut dibuat.

Pengumpulan data akan dilakukan dengan melakukan pendataan melalui literatur baik digital ataupun cetak serta wawancara terhadap beberapa orang yang memahami tentang Desain Warak Ngendhog dan karakter Lek Jon.

Sebagai Data untuk pembahasan di sini akan diambil bentuk warak 2 buah, yaitu warak yang ada di lokasi

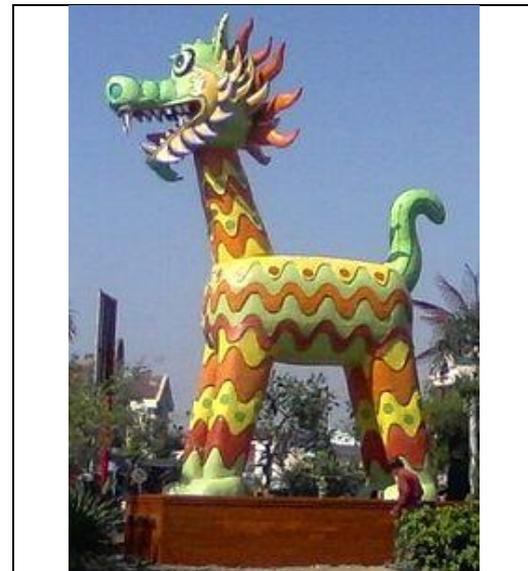
taman Warak Semarang yang terletak di jalan Pandanaran Semarang, serta Warak yang ada di dalam acara yang diadakan di Semarang. Foto / gambar akan diambil dari sumber yang ada di Internet.

Pengambilan data ini dilakukan karena ada beberapa Warak yang memiliki proporsi yang berbrda antara 1 dengan yang lain.

Sedangkan untuk bentuk Lek Jon yang akan dianalisis akan dimintakan dari pengembang karakter IP yang ebrasal dari komunitas Semarang Creative Content (SeCCon).

OBJEK PENELITIAN

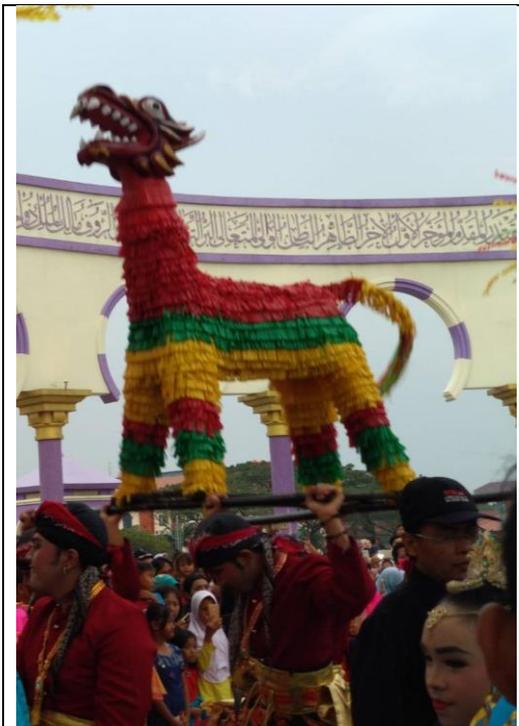
Objek penelitian 1: Warak Ngendhog sebagai sebuah bangunan



Gb 05. Patung Warak Kayu
Sumber : [Warak Kayu Kota Semarang](#).
[Perpustakaan dengan Arsitektur Apik yang Diakui Dunia Internasional](#)
(goodnewsfromindonesia.id)

Sebuah Bentuk Warak yang diaplikasikan sebagai sebuah patung yang diletakkan di sekitar Gedung perpustakaan yang ada di jalan Soetomo Semarang.

Obyek Penelitian 2: Warak Ngendhog yang digunakan saat di sebuah perayaan dugderan (aktifitas tradisi masyarakat kota Semarang saat menjelang bulan Ramadhan).



Gb 6. Warak Ngendhog dalam perayaan dugderan
Sumber : Euforia Dugderan, Tradisi Menyambut Bulan Ramadhan Ala Semarang – LPM Dimensi

Warak Ngendhog dengan dimensi yang cukup besar dibuat dan diarak pada saat acara dugderan. Sebuah acara tradisional yang dilakukan saat menjelang bulan Ramadhan

Warak Ngendhog merupakan sebuah bentuk yang memberikan gambaran tentang adanya akulturasi budaya pada sebuah bentukbinatang yang memiliki sifat mitos untuk sebuah kebaikan. Penggabungan budaya Cina

(bentuk naga) Arab (bentuk Onta) dan Jawa (Adopsi bentuk Kambing).. Binatang-binatang yang memiliki makna khusus bagi masing-masing budaya yang ada di kota Semarang.

Obyek Penelitian 3: Bentuk Warak Ngendhog yang ada di Taman Warak, Jl. Pandanaran Semarang



Gb 7. Warak Ngendhog di taman Warak jalan Pandanaran Semarang
Sumber : Warak Ngendok, Hewan Mitologi yang Mengiringi Asal Usul Semarang (phinemo.com)

Sebuah bentuk warak yang agak sedikit berbeda dengan warak lain. Warak ngendhog ini memiliki leher yang memiliki proporsi relatif pendek, dengan warna yang hanya 1 warna dibandingkan dengan bentuk lain yang ada.

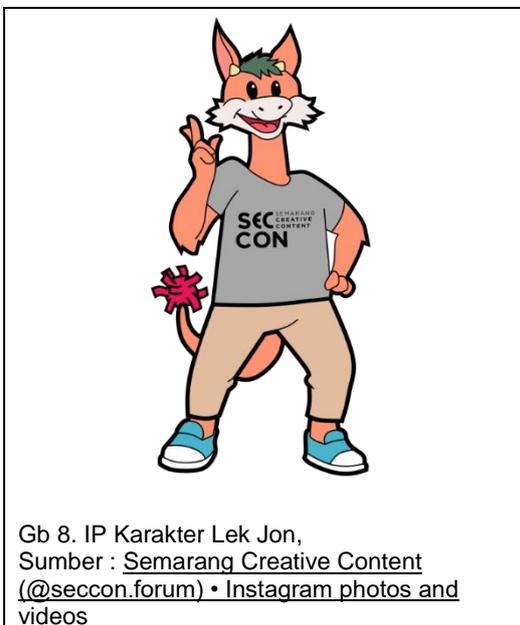
Warak Ngendhog ini terbuat dari bahan logam dengan penyederhanaan bentuk pada motif yang ada di bagian badan serta penyederhanaan bentuk pada bagian kaki.

Obyek Penelitian 1 hingga 3 di sini dipilih sebagai upaya untuk melihat bentuk dasar dari Warak Ngendhog yang ada di tengah kehidupan masyarakat sebagai komparasi untuk melihat obyek penelitian 4 yang merupakan bentukpengembangan yang

ada saat ini yang dibuat untuk lebih mengikuti kebutuhan kesejamaan

Hal ini dilakukan karena di masing-masing bentuk ada perbedaan dari sisi detail proporsi hingga perubahan bentuk (ada ke tidak konsisten an bentuk pada bagian-bagian bentuknya) meskipun secara global masih tetap ada kesamaan visual yang berupa (1) kaki kambing yang berasal dari budaya Jawa yang menjadi filosofi sebagai dasar pengembangan akulturasi budaya, yang memiliki makna budaya boleh berkembang namun nilai-nilai lokal tetap harus melandasi segala sesuatu yang terjadi di masyarakat kota Semarang. (2) badan dan proporsi leher Onta, yang menjadi lambing budaya Arab, serta (3) kepala dan proporsi leher naga yang menjadi lambang akulturasi dengan budaya Cina. (Triyanto, 2013).

Obyek Penelitian 4: IP karakter Lek Jon yang merupakan bentuk pengembangan karakter Warak Ngendhog



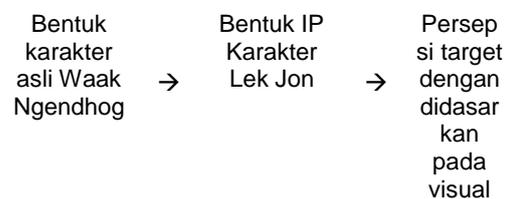
Gb 8. IP Karakter Lek Jon,
Sumber : Semarang Creative Content (@seccon.forum) • Instagram photos and videos

Obyek penelitian ke 4 ini yang akan menjadi penelitian utama, apakah target masih dapat melihatnya sebagai

bentuk modernisasi warak ngendhog yang lebih *fun* bagi target anak muda.

Berdasarkan pada wawancara dengan ketua forum SeCCon, Burhan Arif ST, MT, yang sekaligus adalah penggagas bentuk Lek Jon, IP karakter ini merupakan sebuah upaya untuk tetap menghidupkan tradisi yang sudah ada di Semarang. Sebuah bentuk yang muncul karena inspirasi dari bentuk warak ngendhog.

KERANGKA BERPIKIR



Bagan 1. Kerangka berpikir permasalahan yang terjadi

Akan dicoba untuk mengambil bentuk yang essnsial pada obyek 1, 2 dan 3 dengan didasarkan pada data literatur yang ada, kemudian dicoba

untuk dikomparasikan dengan tokoh Lek Jon.

Di dalam melakukan komparasi ini juga akan melihat pada teori tentang penyederhanaan serta penyesuaian bentuk terhadap target yang akan dituju.

LANDASAN TEORI

Untuk pembahasan ini akan digunakan beberapa teori yaitu tentang pemahaman karakter IP dan perkembangan budaya yang berkait dengan perubahan bentuk serta teori tentang psikografis target dalam pemahaman terhadap pesan visual yang disampaikan melalui sebuah produk.

IP Karakter

Intellectual Property atau yang dalam bahasa Indonesia disebut sebagai Properti hak milik (seringkali juga diartikan sebagai sekedar sebuah maskot) ini adalah sebuah property (kepemilikan) yang merupakan hasil pemikiran sebuah pihak berupa bentuk yang tidak berwujud, dapat berupa ide, informasi atau benda yang memiliki ekspresi tertentu yang memiliki hak eksklusif yang terkait dengan hak kekayaan intelektual. Kreasi dari *Intellectual Property* ini dapat diimplementasikan di dalam bentuk penemuan karya sastra dan seni, symbol, gambar, atau desain yang digunakan di dalam perdagangan. (Sagar, 2018)

Sebuah Properti intelektual dapat digunakan untuk menggabungkan informasi tentang kebudayaan, pengetahuan, konten, serta seni, yang memiliki fungsi untuk mempromosikan sesuatu dan dilakukan secara kreatif dan inovatif. (http://fta.mofcom.gov.cn/rcep/rceppdf/d11z_en.pdf)

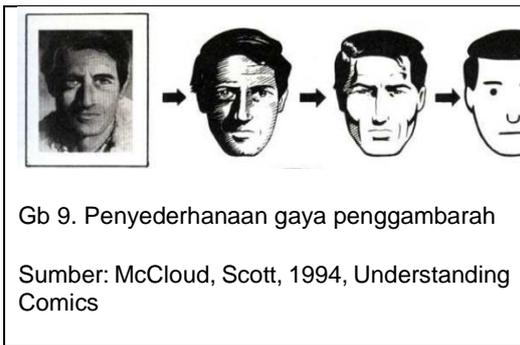
Sebuah IP karakter dibuat dan dikembangkan dengan menyesuaikan pada kebutuhan pada saat sebuah karakter dibuat. Selain hal tersebut IP karakter juga nilai yang sangat luas. Dan hal ini adalah untuk menjawab kebutuhan sosial budaya ataupun ekonomi (Kemenparekraf 2021).

Target dari karakter IP ini sendiri berdasarkan adalah orang-orang yang berasal dari beragam generasi, terutama dari Gen milenial (meskipun beberapa dari kalangan gen X, bahkan baby boomers juga menyukai karakter IP, meskipun kalo di jaman sebelumnya lebih dikenal dengan sebutan maskot atau tokoh karakter dari sebuah film). (Sugihartono, 2009).

Perkembangan karakter dari masa ke masa secara visual mengalami peningkatan kualitas gambar, namun untuk detail-detail tertentu akan memperhatikan lagi pada siapa yang menjadi target dari karakter tersebut.

Perkembangan Budaya Visual

Dari masa ke masa terjadi perubahan gaya penggambaran, dari yang semula gambar dibuat sedetail mungkin, semakin gambar mirip dengan aslinya, maka akan dianggap menjadipaling baik, namun di dalam perkembangannya terjadi simplifikasi (penyederhanaan) bentuk obyek. Untuk membuat sebuah gambar menjadi lebih mudah untuk ditangkap, beberapa gaya gambar kemudian melakukan penyederhanaan bentuk dari bentuk yang sebenarnya (stilasi). Hal ini dilakukan dengan hanya menggambarkan garis-garis tertentu yang dapat mewakili obyek yang sedang akan digambarkan. (McCloud, 1993)



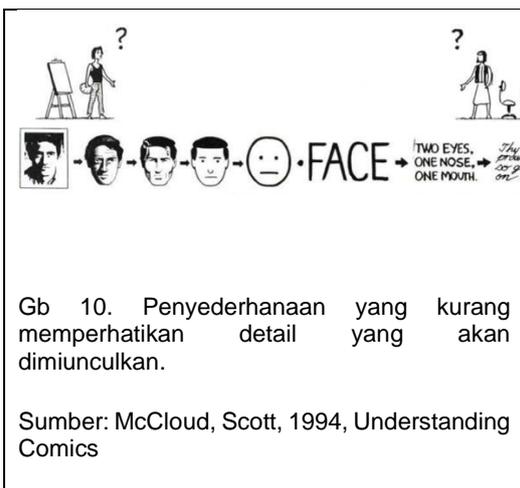
Gb 9. Penyederhanaan gaya penggambarah

Sumber: McCloud, Scott, 1994, Understanding Comics

Dalam penyederhanaan bentuk yang dilakukan pembuat gambar mencoba untuk mengurangi guratan garis yang ditorehkan, namun tidak kemudian mengurangi atau bahkan menghilangkan pesan yang akan disampaikan.

Dalam penggambarannya, pembuat gambar tetap memperhatikan karakter yang akan dimunculkan di dalamnya

Namun demikian di dalam melakukan penyederhanaan juga perlu adanya kehati-hatian, karena penyederhanaan yang terlalu banyak akan membuat gambar menjadi tidak tersampaikan pesannya.



Gb 10. Penyederhanaan yang kurang memperhatikan detail yang akan dimunculkan.

Sumber: McCloud, Scott, 1994, Understanding Comics

Dalam membuat sebuah gambar seseorang harus mengetahui dengan baik tujuan yang harus dicapai dari gambar yang dibuatnya. Gambar yang dibuat harus jelas, dan dapat dengan segera ditangkap oleh orang yang

melihatnya, dengan memperhatikan elemen gambar yang ada di dalamnya, seperti ekspresi garis, emosi, gestur hingga pada gesture yang disampaikan oleh gambar (McCloud, 2006)

Dalam pembuatan sebuah gambar perlu diperhatikan apakah garis/bentuk yang digambarkan cukup menggunakan outline, harus dengan menunjukkan kedalaman (memberikan penebalan pada bagian tertentu), dengan menggunakan gesture (dibentuk dengan gelap terang yang jelas pada bagian dalam atau luar obyek), memberikan sumbu penghubung pada bagian tertentu pada obyek (persendian), atau mempertegas struktur anggota bagian obyek yang akan digambarkan. Hal lain yang juga dapat diperhatikan adalah proporsi antar bagian dari obyek yang akan digambarkan. (Boerboom, 2017).

Secara umum dapat disampaikan bahwa sebuah penyederhanaan gambar dengan mengurangi detail obyek dapat dilakukan apabila tidak menghilangkan pesan secara keseluruhan dari obyek yang digambar.

WARAK NGENDHOG



Gb 7. Warak Ngendhog di taman Warak jalan Pandanaran Semarang

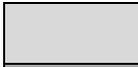
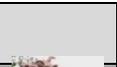
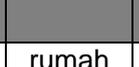
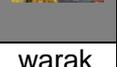
Sumber : Warak Ngendok, Hewan Mitologi yang Mengiringi Asal Usul Semarang (phinemo.com)

Warak Ngendhog adalah sebuah bentuk makhluk mitologi yang dibuat sebagai bentuk penggambaran akulturasi budaya yang terjadi di Semarang.

Warak ngendhog menurut kamus yang ada diartikan sebagai badak yang bertelur. Namun ada yang mengartikan lain Warak diambil dari bahasa Arab waroa / wariq yang memiliki arti menghindari hal yang dilarang oleh Allah (Triyanto, 2013).

Karena Warak berada di lokasi yang menganut budaya Jawa, maka Warak ini juga dapat dibagi ke dalam 3 bagian, seperti yang ada pada rumah tradisional Jawa, yaitu bagian kepala badan dan kaki. Dengan filosofi bahwa sebuah rumah memiliki bagian dasar yang harus memiliki sebuah pondasi yang kuat, bagian badan yaitu bagian bangunan yang digunakan untuk hidup dan berkegiatan dalam keseharian dan bagian kepala yang akan menaungi / melindungi bagian di bawahnya

Bagian kaki/pondasi adalah bagian yang terletak di paling bawah dengan proporsi yang paling kecil, namun pada bagian ini adalah bagian yang paling penting untuk berdirinya sebuah rumah. (Widiantoro,2003).

			Kepala
			Badan
			Kaki
manusia	rumah	warak	

Tabel 01. Bagan Pembagian badan pada budaya Jawa

Karakter binatang mitos ini terbagi menjadi :

1. Bagian Kepala menggambarkan budaya Cina, yang dilambangkan dengan bentuk kepala Naga.
2. Bagian Badan menggambarkan budaya Arab, yang dilambangkan dengan badan Onta.
3. Bagian Kaki menggambarkan budaya Jawa yang dilambangkan dengan kaki Kambing.

Bagian leher merupakan perpaduan dari leher naga dan leher onta yang dinunculkan dengan bentuk leher yang memanjang.

Warak Ngendhog merupakan binatang mitos yang sering digunakan sebagai maskot di dalam perayaan dugderan di Semarang, Dugderan adalah sebuah aktifitas yang dilakukan saat menyambut bulan Puasa. Sebuah tradisi yang berasal dari perpaduan budaya Cina, *dengan suara petasan, serta keramaian yang sangat khas dengan budaya Jawa. (Octavianto, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Stilasi Perubahan Bentuk Mendekati Bentuk Manusia

Hal pertama yang akan dibahas di sini adalah terkait dengan perubahan bentuk yang terjadi pada karakter Lek Jon.

Berdasarkan pada wawancara yang dilakukan pada mas Burhan sebagai ketua SECCON dinyatakan bahwa karakter Lek Jon ini dibuat menjadi berkaki 2 dengan bagian kaki depan yang berubah menjadi tangan. Hal ini ditujukan untuk lebih mempermudah saat nantinya karakter ini beraktifitas di dalam kegiatan yang akan dilakukan pada berbagai kegiatan SeCCon.

Mengubah menjadi seperti manusia adalah sesuatu yang banyak dilakukan seperti halnya karakter Mickey Mouse atau Donald Duck pada Walt Disney

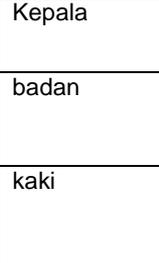
		
Lek Jon, stilasi dari bentuk Warak Ngendhog	Mickey Mouse, stilasi dari bentuk tikus	Doraemon, stilasi dari bentuk kucing
Gb.11. Bentuk karakter IP yang berasal dari pendekatan bentuk binatang		

Stilasi dengan bentuk menyamakan dengan manusia akan mempermudah dalam pengembangan karakter ke dalam beragam aktifitas yang memungkinkan untuk digambarkan.

Hal lain yang mendukung perubahan bentuk ini adalah akan mempermudah saat nantinya akan digunakan sebagai bentuk maskot yang dapat beraktifitas dengan manusia.

Penerapan PROPORSI Kepala Badan Kaki

Pada penerapan konsep tradisi Kepala_Badan_Kaki untuk tokoh Lek Jon agak sedikit berbeda dengan posisi Warak Ngendhog.

	Kepala
	badan
	kaki
Tabel 2. Pembagian badan Warak dan Lek Jon	

Pada pembagian bentuk badan ada sedikit perbedaan terkait dengan proporsi leher. Proporsi bentuk leher Warak menjadi jauh lebih panjang dibandingkan dengan leher Lek Jon. Meskipun demikian masih ada kesan keseluruhan yang memiliki kesamaan, yaitu baik bentuk Warak ataupun bentuk Lek Jon keduanya memiliki kesan langsung dan tinggi. Kesan ini yang muncul pada banyak bentuk Warak Ngendhog yang ada muncul pada saat perayaan Dugderan di kota Semarang.

Bentuk yang kemudian menjadi berbeda justru adalah bentuk Warak yang ada di taman Warak kota Semarang yang terletak di jalan Pandanaran. (Obyek yang dimaksud seperti yang ada di gambar 7 dalam tulisan ini.

Perbedaan tersebut adalah pada proporsi yang membuat Warak menjadi terkesan gemuk pendek. Bentuk badan Onta yang menjadi berubah seperti bentuk badan kambing.

BENTUK Anggota Tubuh Lek Jon

Hal terakhir yang akan dicoba dilihat adalah detail dari obyek, sampai sebesar apa penyederhanaan yang akan dilakukan apakah hal tersebut kemudian menghilangkan cirikhas dari Warak Ngendhog ?

Komparasi Bentuk Kepala

		Bentuk KEPALA kedua Karakter
Kepala Warak	Kepala Lek Jon	
Tabel 3 Komparasi bentuk kepala		

Pada kepala Warak secara mayoritas cirikhas Naga muncul pada Surai Naga, Kumis Naga hingga pada bentuk mulut yang memanjang yang ditambah dengan bentuk telinga / tanduk yang ada di bagian atas kepala naga

Hal lain yang mendukung tampilan naga adalah warna hijau yang menjadi mayoritas warna pada warak (yang digunakan sebagai obyek komparasi). Hal ini perlu dicatat karena ada beberapa warak yang tidak menerapkan warna hijau pada anggota badannya.

Pada bagian Kepala Lek Jon terdapat rambut dengan warna coklat yang kemudian dipotong pendek (untuk menunjukkan kerapian yang menjadi salah satu ciri target / karakter anak muda di era tahun 2020an).

Sebuah Perubahan yang memungkinkan untuk dilakukan karena menyesuaikan bentuk karakter dengan generasi muda saat ini.

Bagian Telinga / Tanduk pada Warak digambarkan dengan telinga panjang yang menjulang ke atas (menyerupai tanduk) pada lek Jon. Ada kesan yang mirip di antara keduanya (Lek Jon dan Warak).

Warna Coklat menjadi hal yang tidak dapat dibandingkan karena dalam Warak tidak sedikit yang menerapkan warna coklat, merah atau kuning di dalam binatang mitos Warak.

Surai / Kumis yang ada pada warak disederhanakan pada lek Jon dengan menggantikannya dengan warna putih pada daerah di sekitar mulut. Bulu-bulu yang panjang dibuat untuk menyerupai surai dan kumis pada bentuk warak.

Komparasi Bentuk Badan dan Ekor

		Bentuk Badan dan Ekor kedua Karakter
Badan dan ekor Warak	Badan dan ekor Lek Jon	
Tabel 4 Komparasi Bentuk Badan dan Ekor		

Bentuk Badan dan Ekor baik dari Warak atau Lek Jon memiliki kemiripan yaitu bentuk yang melingkar dengan proporsi yang relative memanjang. Perbedaan hanya ada pada arah perpenjangan nya. Pada karakter Warak orientasinya horizontal, sementara pada bentuklek Jon perut berorientasi vertikal.

Untuk bentuk ekor keduanya juga memiliki kesamaan yang sangat besar baik dari sisi bentuk ataupun bagiannya.

Bentuk ekor yang melengkung di bagian ujung serta pengakhiran yang membesar membentuk sebuah bulatan dengan ujung yang menyerupai rambut dengan warna lebih gelap daripada bagian batang ekornya.

Dengan demikian baik dari badan ataupun ekor antara Warak dan Lek Jon memiliki kesamaan yang cukup tinggi.

Perbedaan yang cukup besar hanya ada pada pakaian yang menutupi bagian badan. Jika pada warak pada bagian badan ini diwarnai sesuai dengan warna kulit, sehingga terkesan tidak berbusana, sementara Lek Jon karena mengenakan pakaian yang menyesuaikan dengan karakter yang

dihidupkan pada tahun 2020an maka bagian badan ditutup dengan mengenakan kaos dengan tulisan SeCCon.

Komparasi Bentuk Kaki

		Bentuk Kaki kedua Karakter
Kaki Warak	Kaki Lek Jon	
Tabel 5 Komparasi Bentuk Kaki		

Secara Proporsi kedua Karakter memiliki kesamaan yaitu memiliki kesan kaki yang memanjang (tidak gemuk tetapi langsing). Meskipun pada kaki Lek Jon hanya ada 2, karena 2 yang lain kemudian berubah fungsi menjadi tangan. Namun keduanya memiliki postur yang memanjang.

Berkaki 4 pada Warak, dan Berkaki 2 serta bertangan 2 pada Lek Jon. Tidak beralas kaki pada Warak dan Bersepatu pada Lek Jon,. Berwarna sesuai dengan keseluruhan badan , baik pada lek Jon ataupun Warak.

Warna pakaian yang tidak sewarna dengan warna celana, sepatu serta bulu Lek Jon adalah sebuah bentuk penyesuaian dari bentuk Warak yang selalu memiliki warna cerah dan bergam pada warak ngendhog yang diadalan pada setiap perayaan Dugderan di Semarang.

Untuk penggunaan warna pada Warak yang ada di jalan Pandanaran tidak dilakukan, karena Warak yang ada di sana hanya menggunakan warna Tembaga saja untuk pengaplikasiannya, sehingga tidak dapat dibandingkan dengan Warak yang lain.

PENUTUP

Kesimpulan

Dengan melihat dari hasil pengamatan yang dilakukan terhadap bentuk Warak dan membandingkannya dengan bentuk Lek Jon (IP Karakter dari SeCCon), maka dapat disimpulkan bahwa ada kemiripan yang cukup besar antara bentuk Warak dengan bentuk karakter Lek Jon. Kemiripan yang terjadi dari hasil stilasi bentuk Warak yang dibuat menjadi lebih seerhana dengan alasan untuk menyesuaikan dengan target yang akan dituju saat ini. Target yang lebih menyukai bentuk yang sederhana (seperti halnya bentuk minimalis atau *flat design*).

Penyederhanaan bentuk dilakukan dengan tetap memperhatikan pada kaidah struktur Kepala Badan Kaki (yang merupakan struktur bentuk tradisional Jawa) serta proporsi secara keseluruhan tubuh dari bentuk karakter acuan. Hal tersebut membuat Lek Jon tidak kehilangan bentuk acuannya (Warak Ngendhog) meskipun memiliki tingkat detail yang berbeda.

Dalam penelitian ini maka dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa proporsi memiliki peran yang cukup besar (atau bahkan lebih besar) dibandingkan dengan detailing obyek dalam membentuk sebuah image visual yang sama untuk penyampaian sebuah pesan.

Saran

Unutuk pengembangan karakter IP ke depan dapat digunakan cara yang sama untuk memperbarui / memudahkan bentuk-bentuk karakter legendaris di masa lalu dengan menggunakan pendekatan stilasi bentuk yang tetap memperhatikan pada PROPORSI tubuh karakter yang akan dikembangkan.

Hal tersebut mengingat masih sangat banyak karakter tradisional yang kemudian tidak dikenal oleh masyarakat khususnya generasi muda karena bentuk yang ada sudah tidak sesuai kesejamaanannya dengan target yang ada di era 2020an ini.

http://fta.mofcom.gov.cn/rcep/rceppdf/d11z_en.pdf

Kemenparekraf, 2021,
<https://www.kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Pentingnya-Intellectual-Property-dalam-Dunia-Kreatif>

DAFTAR PUSTAKA

Boerboom, Peter, 2017, *Figure, Drawing methods for artist*, Quarto Publishing Group, USA., Inc.

McCloud, Scott, 1993, *Understanding Comics, The invisible Art*, Harper Colins Publisher, New York

McCloud, Scott, 2006, *Making Comics, storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*, Harper Colins Publisher, New York

Sagar, Kishor Savale, 2018, *intellectual Property Rights (IPR)*, di dalam *World Journal of Pharmacy and Pharmaceutical Science*, Volume 5, Issues 6, October 2016, ISSN 2278-4357, www.wjpps.com

Sugihartono, Ranang, A., 2009, *Animasi*, ISI Pres, Surakarta.

Triyanto, 2013, Warak Ngendhog: simbol akulturasi budaya pada karya seni rupa, dalam jurnal *Komunitas* 5 (2) (2013):162 – 171, Universitas Negeri Semarang, ((PDF) WARAK NGENDOG: SIMBOL AKULTURASI BUDAYA PADA KARYA SENI RUPA (researchgate.net))

Widiantoro, Bayu, 2003, *Peranan Proporsi terhadap Ukuran Ruang Interior Rumah Tradisional Kudus Joglo Pencu*, Tesis Magister, Insititut Teknologi Bandung

Revolusi Industri: Sejarah, Faktor, dan Perkembangannya Halaman all - Kompas.com

Octavianto, Raka Radhitia, diakses 2022 Juni 0, artikel dengan judul Warak Ngendhog (84) Warak Ngendog | Raka Radhitia - Academia.edu