

PERSEPSI VISUAL TERHADAP PENERAPAN IDENTITAS ETNIK PADA MASKOT PON XX

Tabita Nani Aryani¹, Angelia Maya Putri Utami²

¹tabita@unika.ac.id, ²angeliamaya@unika.ac.id

Universitas Katholik Soegijapranata Semarang
Jl. Pawiyatan Luhur IV/1, Bendan Dhuwur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50235

Abstrak

Maskot PON XX Papua tahun 2021 menampilkan dua satwa khas Papua, yaitu "Kangpho" kangguru pohon Papua dan "Drawa" burung cendrawasih. Kedua maskot berperan penting dalam mewakili nilai-nilai PON Papua dan berinteraksi dengan *target audience*. Mewakili masyarakat Papua, kedua maskot digambarkan sebagai karakter beridentitas etnis Papua. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui persepsi visual di kalangan mahasiswa terhadap maskot terkait identitas etnis yang diwakilinya. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner terhadap 103 mahasiswa yang memiliki pemahaman terhadap ciri khas individu, pakaian adat dan motif khas Papua dan didukung dengan studi literatur. Analisis data menggunakan pendekatan tinjauan desain. Hasil analisis menunjukkan bahwa kedua karakter maskot sudah dipersepsi sebagai karakter beridentitas etnis Papua, namun sebagai evaluasi ciri khas Papua lebih nampak pada kostum karakter maskot dibandingkan karakter maskot itu sendiri. Diharapkan ciri khas etnis khususnya etnis di Indonesia supaya dapat lebih dikembangkan lagi untuk desain karakter di masa mendatang.

Kata Kunci: maskot, identitas etnis, desain karakter, kostum karakter, tinjauan desain.

Abstract

The mascot of the XX Papua PON in 2021 features two unique Papuan animals, namely "Kangpho" the Papuan tree kangaroo and "Drawa" the bird of paradise. The two mascots play an important role in representing the values of PON Papua and interacting with the target audience. Representing the Papuan people, the two mascots are depicted as characters with Papuan ethnic identity. This research was conducted to determine the visual perception among students of mascots related to the ethnic identity they represent. Data collection was carried out through a questionnaire on 103 students who had an understanding of individual characteristics, traditional clothes and typical Papuan motifs and was supported by literature studies. Data analysis uses a design review approach. The results of the analysis show that the two mascot characters have been perceived as characters with Papuan ethnic identity, but as an evaluation of Papuan characteristics it is more visible in the mascot character costumes than the mascot characters themselves. It is hoped that ethnic characteristics, especially ethnicity in Indonesia, can be further developed for future character designs.

Keywords: mascot, ethnic identity, character design, character costumes, design overview

PENDAHULUAN

Pada tahun 2021 Pekan Olahraga Nasional XX berlangsung di Papua, tepatnya pada 215 Oktober 2021. PON XX ini untuk pertama kalinya diadakan di Papua. Sama seperti pelaksanaan PON di tahun-tahun sebelumnya, PON XX menggunakan logo maupun maskot sebagai identitas. Maskot merupakan salah satu daya tarik sebuah event, karena mampu berinteraksi langsung dengan audiens (Valentina & Tando, 2017). Sebagai maskot event nasional yang diselenggarakan di Papua, Maskot PON XX juga mewakili Papua dan masyarakat Papua, maka maskot menampilkan dua satwa khas Papua yaitu kangguru pohon (*Dendrolagus ursinus*) dan burung cendrawasih (*Paradisaea raggiana*). Meski demikian muncul kesan bahwa ciri khas etnis Papua pada maskot cenderung hanya dimunculkan melalui atribut-atribut yang bersifat *artificial*, yaitu pakaian, *headpiece* dan kosmetik. Penelitian dilakukan untuk mengetahui persepsi visual masyarakat yang diwakili oleh kelompok usia remaja dan berprofesi sebagai mahasiswa, sebagai masyarakat yang kritis, familiar dengan penggunaan maskot sebagai identitas event dan memiliki pengetahuan memadai tentang identitas etnis Papua, khususnya terkait ciri-ciri fisik dan pakaian adat Papua.



Gambar 1 : Kangpho, Maskot PON XX

Website Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2019



Gambar 2 : Drawa, Maskot PON XX

Website Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2019

METODE

Penelitian ini melakukan kajian terhadap dokumentasi virtual dengan didukung oleh data terkait persepsi visual mengenai identitas etnik pada maskot PON XX. Pengumpulan data primer dilakukan melalui kuesioner yang ditujukan kepada 103 responden. Penentuan responden dengan *purposive sampling*, yaitu remaja berusia 18-22 tahun sebagai salah satu kelompok masyarakat yang menjadi *target audience* dari maskot PON XX dan secara psikografis memiliki karakter : berwawasan, kritis, memiliki minat tinggi terhadap maskot dan gaya gambar kartun yang diterapkan pada maskot Kangpho dan Drawa. Data sekunder dilakukan dengan mengumpulkan data dari situs resmi PON XX terkait dokumentasi virtual maskot dan penjelasan latar belakang pembuatan kedua maskot, serta dilengkapi dengan studi literatur. Data kuantitatif yang diperoleh kemudian

dianalisis secara kualitatif. Analisis menggunakan pendekatan tinjauan desain yang meliputi (4) empat tahapan, yaitu (1) tahapan deskriptif, (2) tahapan analisis formal, (3) tahapan interpretatif dan (4) tahapan evaluatif (Adityawan, 2010).

KAJIAN TEORI

Karakter Maskot

Maskot merupakan karakter yang dirancang sebagai representasi dari suatu brand untuk menjangkau target audience. Karakter maskot secara visual memegang peranan penting dalam menyampaikan nilai-nilai brand atau entitas yang diwakilinya (Haake dan Gulz, 2008).

Maskot dirancang untuk dapat berinteraksi dengan target audience, maka salah satu pendekatan yang kerap kali digunakan dalam mendesain karakter maskot yang berupa benda mati atau hewan adalah pendekatan *anthropomorphic*, yaitu menerapkan sifat dan perilaku manusia kepada hewan atau benda mati. Selain itu kesan imajinatif dan bersifat fantasi dapat dimunculkan dengan pendekatan *anthropomorphic* pada karakter maskot, karena memunculkan sesuatu yang tidak ada secara nyata (Meyrina, 2015).

Menurut Di Salvo (2001) bentuk-bentuk pendekatan *anthropomorphic* adalah : 1. *Structural Anthropomorphic Form*, yaitu berfokus pada struktur tubuh manusia. Karakter menampilkan bentuk, volume, mekanisme, atau meniru penampilan dan fungsi tubuh manusia. 2. *Gestural Anthropomorphic Form*, yaitu berfokus pada cara manusia berkomunikasi dan perilaku manusia. Karakter meniru cara manusia berekspresi, berkata-kata ataupun berperilaku. 3. *Anthropomorphic Form of Character*, yaitu berfokus pada relasi manusia dan

peran sosial manusia. Karakter menampilkan sifat manusia dan/atau peran sosial manusia. 4. *Aware Anthropomorphic Form*. Berfokus pada kesadaran manusia, memiliki hati nurani. Karakter menampilkan kemampuan terkait kesadaran atau hati nurani manusia.

Menurut Tsukamoto (2006) dalam merancang desain karakter dapat menggunakan :1. Matriks bentuk , mengacu pada struktur dan bentuk karakter. 2. Matriks kostum, mengacu pada atribut yang dikenakan karakter, misalnya: pakaian, alas kaki, barang bawaan dan lain-lain. 3. Matriks kepribadian, mengacu pada sifat dan kepribadian karakter, termasuk kebiasaan, perilaku, gesture dan lain-lain.

Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar yang digunakan untuk menjelaskan atau menghias sesuatu (Maharsi, 2016). Ilustrasi dapat digunakan sebagai salah satu bentuk penyampaian yang lebih mudah terutama untuk menjelaskan tulisan dan kata-kata. Berdasarkan bentuknya dan fungsinya, ilustrasi dibagi menjadi empat kategori yaitu: ilustrasi naturalis, ilustrasi dekoratif, gambar kartun, dan gambar karikatur. Ilustrasi naturalis merupakan ilustrasi yang dibuat dengan meniru apa adanya di alam. Ilustrasi dekoratif merupakan ilustrasi yang digunakan untuk menghias, dan biasanya di gambar dengan di lebih-lebihkan dari bentuk aslinya. Gambar kartun merupakan jenis ilustrasi yang memiliki bentuk tertentu dan cenderung lucu. Sedangkan gambar karikatur merupakan jenis ilustrasi yang dibuat dengan penyimpangan pada proporsi tubuh dan di gambar dengan tujuan memberikan kritikan atau sindiran. Secara spesifik, gaya ilustrasi terutama kartun mengacu kepada pendekatan yang menerapkan distorsi pada suatu

objek untuk menampilkan kesan lucu (Suandi, 2010). **Persepsi Visual**

Persepsi visual adalah proses penerimaan dan penginterpretasian rangsang visual dari dunia luar yang masuk melalui indera penglihatan. Teori kognitif menjelaskan bahwa persepsi merupakan proses kategorisasi. Organisme menerima rangsang (objek, peristiwa) dan merespon dengan menghubungkan rangsang tersebut dengan salah satu kategori objek atau peristiwa. Dalam proses ini visual yang ditangkap bersifat simbolik dan dimaknai sehingga mengandung arti oleh organisme sebagai pelaku persepsi.

Identitas Etnik

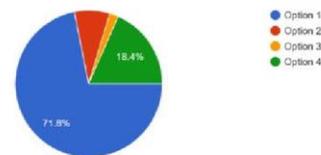
Etnis atau suku merupakan suatu kesatuan sosial yang dapat dibedakan dari kesatuan yang lain berdasarkan akar dan identitas kebudayaan (Koentjaraningrat, 2007). Identitas merupakan pemahaman seseorang tentang diri sendiri. Sebagai makhluk sosial, manusia mengidentifikasi dirinya berdasarkan relasinya dengan orang lain, baik secara individual maupun sebagai bagian dari kelompok. Salah satu bentuk kesadaran tentang diri ialah bahwa setiap individu mengkaitkan diri dengan kelompok etnis tertentu. Inilah yang disebut dengan identitas etnik. Identitas etnik dapat dikenali berdasarkan ciri-ciri dan karakteristik yang nampak pada diri individu, misalnya bentuk wajah, warna kulit, bentuk mata, tekstur rambut dan lain-lain. Selain itu juga dapat dikenali berdasarkan adat istiadat, kebiasaan, gesture dan perilaku. Hal ini menjadi pembeda antara etnis yang satu dengan yang lain.

HASIL PENELITIAN

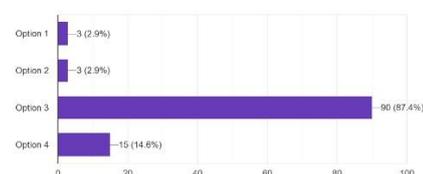
Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa di kota Semarang, pada

kurun waktu Oktober – November 2022. Responden terdiri dari 103 mahasiswa dengan pengetahuan dan wawasan yang memadai tentang etnis Papua (Hal ini nampak dari 98,1 % responden berhasil mengenali pakaian adat papua, 70,9% responden berhasil mengenali pola dengan motif khas Papua, sebanyak 98.1% responden berhasil mengenali individu etnis Papua). Berdasarkan kuesioner, diperoleh data sebagai berikut :

1. Karakter Kangpho dan Drawa berhasil menampilkan species kangguru pohon dan burung cendrawasih secara akurat, hal ini didukung dengan data berdasarkan kuesioner yaitu 71,8 % responden berhasil mengenali karakter maskot sebagai kangguru pohon dari Papua dan 87,4 % berhasil mengenali karakter maskot sebagai burung cendrawasih dari Papua.



Gambar 3: Kangpho dikenali sebagai kangguru pohon Papua oleh 71,8% responden

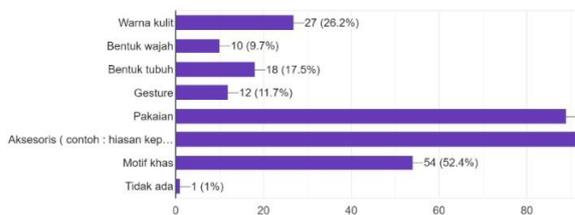


Gambar 4: Drawa dikenali sebagai burung Cendrawasih Papua oleh 87,4% responden

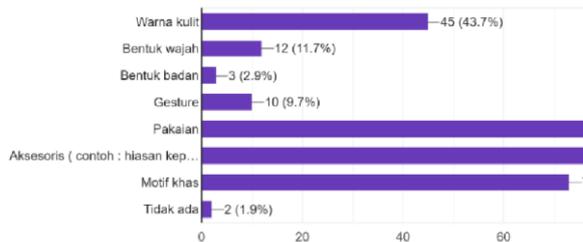
2. Pada maskot Kangpho, responden menemukan visual yang terkait identitas etnis

Papua berupa pakaian adat, sebanyak 91,3% ; aksesoris sebanyak 88,3 % ; motif khas sebanyak 70,9% dan warna sebanyak 43,7%.

3. Pada maskot Drawa, responden menemukan visual yang terkait identitas etnis Papua berupa pakaian adat, sebanyak 86,4% ; aksesoris sebanyak 94% ; motif khas sebanyak 52,4 % dan warna sebanyak 26,2%.

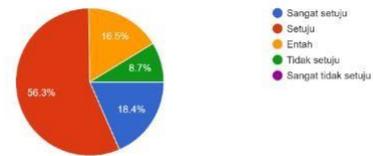


Gambar 6 : Identitas etnis Papua pada visual karakter maskot Drawa



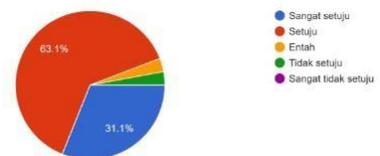
Gambar 5 : Identitas etnis Papua pada visual karakter maskot Kangpho

4. Sebanyak 56,3% responden setuju dan 18,4% responden sangat setuju bahwa maskot Kangpho menunjukkan karakter beridentitas etnik Papua dan sebanyak 63,1% responden setuju dan 31,1% responden sangat setuju bahwa atribut yang dikenakan maskot Kangpho menunjukkan identitas etnik Papua

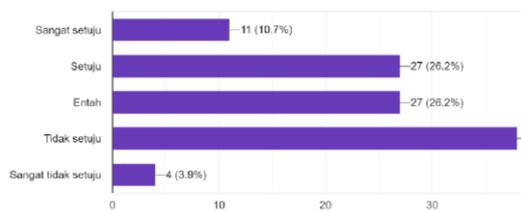


Gambar 7 : Karakter Kangpho (karakter+kostum) berhasil dipersepsi beridentitas etnis Papua oleh 74,7% responden

5. Karakter Kangpho berdasarkan tampilan bentuk dan komposisi warna kangguru pohon saja (tanpa atribut) belum berhasil menampilkan identitas etnis Papua. Sebanyak 36,9 % responden menyatakan tidak setuju jika maskot Kangpho (tanpa atribut) beridentitas etnis Papua.

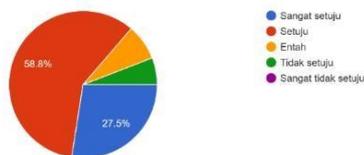


Gambar 8: Atribut Karakter Kangpho (kostum, aksesoris) berhasil dipersepsi beridentitas etnis Papua oleh 94,2% responden

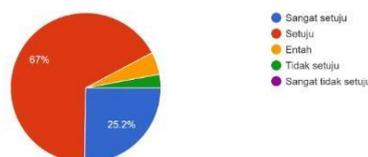


Gambar 9 : Karakter Kangpho saja tanpa atribut tidak berhasil dipersepsi beretnis Papua oleh 40% responden.

- Sejumlah 58,8% responden setuju dan 27,5 % responden sangat setuju bahwa maskot drawa menunjukkan karakter beridentitas etnik Papua dan sejumlah 67 % responden setuju dan 25,2 % responden sangat setuju bahwa atribut yang dikenakan maskot drawa menunjukkan identitas etnik Papua

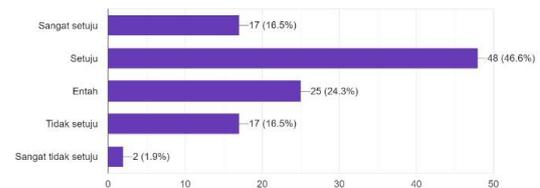


Gambar 10 : Karakter Drawa (karakter+kostum) berhasil dipersepsi beridentitas etnis Papua oleh 86.3% responden



Gambar 11: Atribut Karakter Drawa (kostum, aksesoris) berhasil dipersepsi beridentitas etnis Papua oleh 92,2% responden

- Karakter Drawa berdasarkan tampilan bentuk dan komposisi warna cendrawasih saja (tanpa atribut) sudah berhasil



menampilkan identitas etnis Papua. Sebanyak 46,6 % responden menyatakan setuju dan sebanyak 16,5% jika maskot Drawa (tanpa atribut) beridentitas etnis Papua.

Gambar 12 : Karakter Drawa saja tanpa atribut tidak berhasil dipersepsi beretnis Papua oleh 63.1 % responden.

PEMBAHASAN

Tinjauan Deskriptif

Maskot pertama, Kangpho, adalah seekor kangguru pohon khas Papua. Karakteristik kangguru pohon nampak dari detail bentuk kepala, telinga, kaki, ekor dan warna kulit Kangpho. Identitas etnis Papua yang melekat pada sosok Kangpho diwakili oleh atribut pakaian khas Papua yaitu rumbairumbai pada bagian kepala dan pinggang, serta ukiran khas Papua pada ikat pinggang, dan *facepainting* berwarna putih yang kerap menjadi bagian dari budaya masyarakat Papua.

Maskot kedua, Drawa, adalah seekor burung cendrawasih, satwa burung khas Papua. Karakteristik Cendrawasih nampak dari detail bulu-bulu pada ekor dan sayap, paruh, bulu-bulu disekitar wajah dan perpaduan warna kuning dan coklat keemasan sebagai warna dominan pada tubuh dan bulu-bulu karakter Drawa. Sama halnya dengan Kangpho, Drawa juga digambarkan mengenakan atribut khas Papua berupa rumbai-rumbai

khas Papua pada bagian kepala dan pinggang.

Tinjauan Analisis Formal

Maskot Kangpho dan Drawa menerapkan gaya ilustrasi kartun. Gaya kartun mengacu kepada pendekatan yang menerapkan distorsi pada suatu objek untuk menampilkan kesan lucu (Suandi, 2010). Terdapat penyederhanaan bentuk dari visual hewan kangguru pohon dan cendrawasih atau menerapkan stilasi. Gaya ilustrasi kartun dengan stilasi menampilkan kesan simple, clean sehingga maskot mudah dikenali. Sedangkan palet warna yang diterapkan pada maskot adalah warna pastel dengan daya tarik warna hangat.

Kedua maskot menggunakan pendekatan anthropomorphic, yaitu gestural anthropomorphic, yaitu kedua maskot, Kangpho dan Drawa menampilkan perilaku yang meniru manusia. **Tahapan Interpretatif**

Pendekatan Anthropomorphic

Karakter Kangpho dan Drawa sebagai kangguru pohon dan burung cendrawasih khas Papua menerapkan pendekatan *anthropomorphic* sehingga kedua karakter dipersepsi menampilkan gesture maupun ciri-ciri yang dimiliki manusia.

Gesture yang ditampilkan Kangpho menyampaikan Kangpho sebagai kangguru pohon yang ramah, nampak dari ekspresi yang sedang tersenyum dan kedua tangan yang terentang menyampaikan pesan sedang menyambut audiens dengan tangan terbuka dan sukacita.

Drawa juga ditampilkan sebagai burung cendrawasih yang ramah, ekspresi tersenyum nampak pada bagian paruh. Salah satu sayap Drawa yang terangkat menunjukkan gesture

tangan manusia yang sedang melambatkan tangan, sehingga karakter Drawa nampak sedang menyapa audiens dengan ekspresi tersenyum dan melambatkan sayap.

Representasi Identitas Etnik pada Maskot PON XX

Pendekatan *Anthropomorphic Form of Character* juga diterapkan pada karakter Kangpho dan Drawa, yaitu kedua karakter menampilkan sifat manusia sebagai makhluk sosial yang memiliki latar belakang identitas etnis.

Kangguru pohon dan cendrawasih merupakan hewan khas Papua, sehingga Kangpho dan Drawa dipersepsi oleh audiens sebagai karakter beridentitas etnis Papua. Berdasarkan kuesioner audiens lebih mudah mengenali Drawa sebagai burung Cendrawasih dari Papua. Cendrawasih dinilai lebih khas dan lebih unik dibandingkan kangguru pohon yang masih kurang dikenal oleh masyarakat.

Selain itu kostum maskot memegang peranan penting dalam mewakili identitas etnis kedua maskot. Sebagaimana yang disampaikan oleh Tsukamoto (2006) bahwa kostum merupakan bagian penting pembentuk karakter, maka Kangpho dan Drawa dapat dikenali sebagai karakter beridentitas etnis Papua dari kostum yang dikenakannya. Hal ini nampak pada data kuesioner yang menyatakan bahwa karakter kangguru pohon saja (tanpa atribut pakaian adat) kurang dikenali sebagai karakter beridentitas Papua, namun karakter Kangpho lengkap dengan pakaian adat berhasil dikenali sebagai karakter beridentitas etnis Papua.

Maka dapat disimpulkan bahwa kedua maskot berhasil dipersepsi sebagai karakter beridentitas etnis Papua berdasarkan kostum yang mereka kenakan. **Tahap Evaluatif**

Karakter Kangpho secara keseluruhan berhasil dipersepsi beretnis Papua oleh 74,7% responden, sedangkan atribut yang dikenakan Kangpho berhasil dipersepsi beretnis Papua oleh 94,2% responden.

Karakter Drawa secara keseluruhan berhasil dipersepsi beretnis Papua oleh 86,3% responden, sedangkan atribut yang dikenakan Drawa berhasil dipersepsi beretnis Papua oleh 92,5% responden.

Hal ini menunjukkan bahwa kostum karakter memegang peranan penting dalam menunjukkan identitas etnis. Berdasarkan kostum yang dikenakan karakter, *target audience* dapat mengidentifikasi kedua karakter maskot sebagai kangguru pohon dan burung cendrawasih beridentitas etnis Papua.

Namun struktur dan bentuk karakter maskot Kangpho dan Drawa tidak menampilkan ciri khas Papua sekuat kostum karakter. Sebagai komparasi penerapan identitas etnik pada karakter harimau "Tigress" pada film Kungfu Panda (Stevenson & Osborne, 2008)

Karakter Tigress sebagai harimau dengan latar belakang etnis Cina tidak hanya digambarkan melalui atribut-atribut atau kostum yang menempel pada dirinya, namun juga dimunculkan pada struktur dan bentuk karakternya, yaitu terdiri dari outline garis lengkung dan tidak bersudut sehingga memberi kesan lembut dan luwes, bentuk mata yang naik keatas dan pola bulu terdiri dari garis dan bidang yang menyerupai goresan kuas Cina semakin mempertegas ciri etnis Cina pada karakter Tigress. Maka berdasarkan struktur dan bentuknya, Tigress sudah dapat dikenali sebagai harimau beretnis Cina.



Gambar 13 : Tigress di Kungfu Panda

Web site DreamWorks Animation, 2008

Dengan kostum dengan ciri khas Papua, kedua karakter maskot PON XX berhasil dikenali beridentitas etnis Papua, namun karakter Drawa lebih mudah dikenali dibandingkan karakter Kangpho. Hal ini nampak dari sebanyak 46,6 % responden menyatakan setuju dan sebanyak 16,5% sangat setuju jika maskot Drawa (tanpa atribut) beridentitas etnis Papua, sebaliknya sebanyak 36,9 % responden menyatakan tidak setuju jika maskot Kangpho (tanpa atribut) beridentitas etnis Papua. Hal ini menunjukkan bahwa burung cendrawasih lebih dikenal sebagai hewan khas Papua dibanding kangguru pohon. Maka penggunaan karakter hewan sebagai maskot sebaiknya menggunakan hewan yang dikenal secara luas oleh *target audience* dan memiliki ciri khas yang mudah dikenali.

PENUTUP

Kesimpulan

1. Pendekatan identitas etnis untuk karakter maskot merupakan pendekatan yang menarik dan kontekstual pada masyarakat di Indonesia yang multietnis.

2. Pendekatan identitas etnis dalam perancangan karakter maskot juga memperkaya kepribadian maskot dan sesuai untuk diterapkan dalam pendekatan *anthropomorphic*.
3. Kostum sebagai salah satu aspek penting dalam perancangan maskot karena dapat menyampaikan simbol-simbol terkait identitas etnis.
4. Struktur dan bentuk karakter maskot juga berperan penting dalam menyampaikan identitas etnis, maka dalam perancangan karakter maskot beridentitas etnis sebaiknya ciri khas etnis dimunculkan baik pada kostum maupun struktur dan bentuk karakter itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityawan, A. S. (2010). *Tinjauan Desain Grafis : Dari Revolusi Industri Hingga Indonesia Kini*. Jakarta: Concept Media.
- Di Salvo, C., Gemperle, F., & Forlizzi, J. (2005). *Imitating The Human Form : Four Kind of Anthropomorphic Forms*. *School of Design*.
- Haake, M., & Gulz, A. (2008). *Visual Stereotypes and Virtual Pedagogical Agents*. *Journal of Educational Technology and Society*, 1-15.
- Jaspars, J., & Warnaen, S. (1982). *Intergroup Relations, Ethnic Identity and Self-Evaluation in Indonesia*. *Social Identity and Intergroup Relations*, 335 -336.
- Koentjaraningrat, K. (2010). *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Malang: Dwi Quantum.
- Meyrina, P. (2015). *Kajian Semiotika Perubahan Maskot Majalah Anak-Anak "Bobo" Pada tahun 1973, 2007 dan 2009*. *Doctoral Dissertation Institut Seni Indonesia Yogyakarta*.
- Stevenson, J., & Osborne, M. (Directors). (2008). *Kungfu Panda* [Motion Picture].
- Suandi, I. (2010). *Cartoon in Form, Function and Meaning Perspectives in BogBog Bali Cartoon Magazine*. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 267-274.
- Tsukamoto, H. (2006). *Manga Matrix : Create Unique Characters Using The Japanese Matrix System*. Toronto: Collins Design.
- Valentina, A., & Tando, H. (2018). *Gambaran Penggunaan Maskot Sebagai Logo Bagi Merek*. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora dan Seni*, 439-447.