

# Pemaknaan Karakter The Gray Heron pada Animasi The Boy and The Heron (2023) dalam Budaya Jepang

Ivana Praveda<sup>1\*</sup>, Banung Grahita<sup>2</sup>,

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,  
Institut Teknologi Bandung<sup>1,2</sup>

\*Corresponding Author Email: ivanapraveda166@gmail.com<sup>1</sup>

## ABSTRAK

The Boy and The Heron, animasi karya Hayao Miyazaki yang rilis pada tahun 2023 memiliki banyak pesan tersirat melalui berbagai aspek di dalamnya seperti alur cerita, latar, serta desain karakter. The Gray Heron sendiri merupakan karakter major yang memiliki peran penting sebagai pemandu serta kawan dari Mahito, sang tokoh utama. Berlatar di Jepang pada masa Perang Dunia II, animasi ini memiliki referensi mitologi dan kebudayaan Jepang. Penelitian dilakukan menggunakan metode semiotika Roland Barthes dengan cara menganalisis denotasi serta konotasi dari desain karakter The Gray Heron sebelum dan setelah transformasi. Temuan penelitian ini mengungkap berbagai pemaknaan dalam budaya Jepang yang ditanamkan dalam desain karakter The Gray Heron. The Gray Heron memiliki keterkaitan dengan kematian dan dunia lain serta setelah transformasi memiliki beberapa karakteristik dari yōkai Tengu yang digambarkan banyak menculik anak-anak.

**Kata Kunci:** Desain Karakter, *The Boy and The Heron*, Semiotika

## ABSTRACT

*The Boy and The Heron, an animation by Hayao Miyazaki released in 2023, has many implicit messages through various aspects such as the storyline, setting, and character design. The Gray Heron is a major character who plays an important role as a guide and companion to Mahito, the protagonist. Set in World War II Japan, the animation has references to Japanese mythology and culture. This study uses Roland Barthes' semiotic method to analyze the denotation and connotation of the Gray Heron character design before and after its transformation. The findings reveal various Japanese cultural meanings embedded in the design of the Gray Heron. The Gray Heron is often associated with death and the otherworld, and after its transformation, it exhibits characteristics of the yōkai Tengu, which in folklore is known for abducting children.*

**Keywords:** Character Design, *The Boy and The Heron*, Semiotics

## PENDAHULUAN

Dalam dunia perfilman yang fantastis, seperti yang kita ketahui, semua film, tanpa terkecuali, memiliki tujuan yang sama: untuk menyalurkan emosi kepada

penonton, terlepas dari cerita yang ingin disampaikan, argumen, dan desain karakter (Brito, 2017:2). Cerita yang berjalan dapat dinikmati saat karakter berperan sebagai jendela bagi penonton

untuk turut mengalami dunia dalam cerita dan berbagai peristiwa di dalamnya. Namun, ketika memikirkan tentang desain karakter, umumnya perhatian akan terarah kepada aspek visual saja. Kerlow (dalam Hakim, 2021:2) menyatakan bahwa sebuah karakter harus bisa menunjukkan emosi dan memunculkan budaya yang dibuat dalam cerita sebuah film. Inilah sebabnya mengapa desain karakter yang baik sangat penting secara tertulis maupun visual.

*The Boy and The Heron* yang dirilis pada tahun 2023 disebut-sebut sebagai film terakhir dari sutradara legendaris Hayao Miyazaki. *The Boy and The Heron* (2023) berhasil merebut trofi sebagai Best Animated Feature di Academy Awards ke-96 alias The Oscars 2024 mengalahkan "Spider-Man: Across the Spider-Verse" (Alabdillah, 2024). Selain itu, animasi ini berhasil memecahkan rekor pendapatan dalam penayangan minggu pertama hingga \$12,8 juta atau setara 199,8 miliar rupiah, sehingga menjadikan film animasi pertama dalam sejarah yang menduduki puncak box office Amerika Utara (Purwanti, 2023). *The Boy and The Heron* mengambil inspirasi dari novel tahun 1937 berjudul *How Do You Live?* karya Genzaburō Yoshino. Film ini mengisahkan perjalanan seorang bocah laki-laki bernama Mahito Maki selama masa Perang Dunia II.

Kehilangan ibu Mahito dalam kebakaran rumah sakit menjadi titik awal perjalanan emosional Mahito. Mahito pindah ke pedesaan dan menemukan menara terbengkalai yang membawanya ke dunia lain. Di sana, dia bertemu dengan seekor burung *heron* yang bisa berbicara. *Heron*, makhluk mistis, dianggap mewakili peralihan antara kehidupan dan kematian.

Berlatar di Jepang pada masa Perang Dunia II, *The Boy and The Heron* memiliki

berbagai aspek yang terkait dengan mitologi serta kebudayaan Jepang. Namun, meskipun animasi seringkali mengandung pesan-pesan yang mendalam, belum banyak penelitian yang secara khusus memfokuskan pada pemaknaan karakter dalam latar belakang budaya Jepang. Penelitian ini akan mencoba mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis bagaimana pemaknaan karakter *The Gray Heron* dalam *The Boy and The Heron* dalam budaya Jepang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi serta menganalisis makna di balik karakter *The Gray Heron* dalam konteks latar belakang budaya Jepang dengan menganalisis aspek visual, mitologi, serta kebudayaan terkait. Menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes, penelitian ini akan mengulik data visual untuk mengungkapkan makna di balik karakter *The Gray Heron*.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang disajikan dalam bentuk analisis deskriptif. Penelitian ini berfokus pada analisis visual dari desain karakter *The Gray Heron* dalam animasi *The Boy and The Heron* yang didapatkan melalui teknik pengumpulan data yaitu dokumentasi untuk mengumpulkan data primer dan studi literatur untuk mengumpulkan data sekunder. Menurut Hardani (dalam Waluyo, 2022:79), dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan metode mengumpulkan data-data yang sudah ada. Data primer diperoleh langsung dari sumber yang diteliti, yakni desain karakter *The Gray Heron* yang dapat diakses secara langsung dari animasi *The Boy and The Heron* maupun melalui situs resmi yang tersedia.

Sementara data sekunder akan diperoleh melalui metode studi literatur yang dilakukan dengan mempelajari karya tulis seperti buku, jurnal, artikel, dan media di internet sebagai alat bantu penelitian.

Metode analisis yang digunakan adalah metode analisis semiotika yang akan menjadi pisau bedah penelitian. Semiotika merupakan cabang ilmu yang mempelajari tanda yang menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif (Purwanti, 2021:27). Semiotika dalam teori Roland Barthes menjelaskan konsep mengenai denotasi dan konotasi. Lewat konsep ini, Barthes mengemukakan bahwa signifikansi terdiri dari dua tahap. Tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* dalam sebuah tanda yang kemudian disebut sebagai denotasi, yaitu sifat asli tanda. Signifikansi tahap kedua menjelaskan interaksi yang terjadi ketika tanda (denotasi) bertemu dengan emosi dan nilai kebudayaan (Wibowo, 2013:21) yang bekerja melalui mitos. Hal inilah yang kemudian disebut sebagai konotasi oleh Barthes. Teori Roland Barthes ini akan digunakan untuk menganalisis konotasi desain karakter The Gray Heron pada animasi *The Boy and The Heron* berdasarkan denotasi yang berupa unsur yang terlihat pada objek penelitian.

Objek penelitian adalah karakter The Gray Heron sebagai sebuah karakter yang terpisah dari film animasinya. The Gray Heron sendiri dalam animasi *The Boy and The Heron*, memiliki dua wujud yang berbeda, yaitu wujud sebelum transformasi, setelah transformasi pertama, dan setelah transformasi kedua. Peneliti akan mengkaji kedua wujud dari karakter The Gray Heron dan mengulik makna di balik karakter The Gray Heron dalam konteks latar budaya Jepang.

Setelah observasi dan pengumpulan data dilakukan, peneliti akan melakukan

empat tahapan analisa yaitu tahap deskriptif, analisis formal, interpretasi, dan pembahasan. Dari hasil analisa inilah peneliti akan membuat kesimpulan dari penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan berisi analisis karakter The Gray Heron ini dilakukan dengan menelaah dan mengurai karakter Heron menggunakan metode semiotika Roland Barthes. Akan dilakukan empat tahapan analisis yaitu tahap deskriptif, analisis formal, interpretasi dan pembahasan.

### Tahap Deskriptif

Karakter The Gray Heron dalam animasi *The Boy and The Heron* (2023) digambarkan sebagai karakter berbentuk bangau yang memiliki ukuran yang besar dan menyamai manusia dengan bulu berwarna biru, abu-abu dan putih. Sayapnya yang besar saat terbuka memungkinkannya untuk terbang tinggi di langit. The Gray Heron digambarkan memiliki paruh berwarna kuning cerah dan memiliki mata dengan kombinasi warna merah dan kuning. Selain itu, The Gray Heron sering kali muncul dalam latar belakang perairan atau danau. Ia memiliki kaki panjang yang memungkinkan dirinya untuk berjalan dan berburu dalam air. Dalam animasi *The Boy and The Heron*, karakter The Gray Heron ditampilkan mengalami transformasi dari wujud bangau menjadi manusia dengan 'kulit' *heron* yang memungkinkannya untuk melakukan *shape-shifting*.

### Tahap Analisis Formal

Dalam menganalisis suatu karakter, aspek visual penting yang dapat digunakan dalam menentukan sifat karakter adalah bentuk dan warna. Bentuk-bentuk dasar yang membentuk suatu karakter seperti

lingkaran, segi empat, dan segitiga mempengaruhi bagaimana persepsi audiens mengenai karakter tersebut. Sebagai contoh, karakter yang memiliki bentuk dasar lingkaran akan tampak seperti karakter yang ceria dan karakter yang memiliki bentuk segi empat sebagai bentuk dasar akan memiliki kesan yang lebih kaku (Waluyo dan Patria, 2022:81).

The Gray Heron dalam animasi *The Boy and The Heron* sebelum transformasi digambarkan dengan paruh yang panjang dan tajam, mata yang besar, sayap yang lebar dan kaki yang panjang sehingga memiliki kesan yang menyeramkan dan mengancam, yang didukung dengan giginya yang serupa gigi manusia serta hidung manusia yang terlihat saat ia membuka paruhnya. Sementara setelah transformasi, The Gray Heron memiliki kesan yang lebih ceroboh karena memiliki bentuk yang lebih membulat, yang terlihat dari perutnya yang lebih berisi, kepala manusia yang botak, kakinya yang lebih pendek serta hidung besarnya yang bulat memanjang.

|         |         |
|---------|---------|
| #CFCFC3 | #849795 |
| #487D8F | #2C4D5E |
| #D2AD67 | #9D7F4B |
| #B1584A | #D57F82 |
| #E0B48F | #D99683 |
| #3F2C1B | #030303 |

Gambar 1. Warna pada desain Karakter The Gray Heron

Di sisi lain, warna juga menjadi unsur penting yang dipakai dalam pembuatan karakter untuk menyampaikan makna atau informasi tertentu yang berkaitan

dengan cerita atau pun karakter itu sendiri.

Warna-warna yang digunakan dalam desain karakter The Gray Heron sebelum transformasi didominasi warna biru, abu-abu dan putih yang tampak pada bulu-bulu di sekujur tubuhnya dengan aksen berwarna kuning serta merah yang terdapat pada wajah dan matanya. Sementara pada karakternya sesudah transformasi, terdapat warna coklat dan hitam pada matanya, merah muda pada hidungnya, kuning pada rahangnya serta warna krem yang menandakan warna kulitnya.

### Interpretasi



Gambar 2. The Gray Heron



Gambar 3. Tubuh dan sayap The Gray Heron



Gambar 4. The Gray Heron

|         |         |
|---------|---------|
| #CFCFC3 | #849795 |
| #487D8F | #2C4D5E |
| #D2AD67 | #9D7F4B |
| #B1584A | #D57F82 |
| #E0B48F | #D99683 |
| #3F2C1B | #030303 |

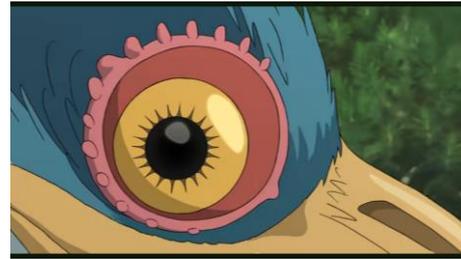
Gambar 5. Warna pada desain Karakter The Gray Heron

### Denotasi

The Gray Heron memiliki bulu dengan kombinasi warna biru, abu-abu dan putih. Sayapnya yang besar saat terbuka memungkinkan untuk terbang tinggi di langit. lehernya panjang dan berbulu putih. The Gray Heron digambarkan memiliki paruh berwarna kuning cerah dengan ujung berwarna merah dan memiliki mata dengan kombinasi warna merah dan kuning dengan pupil hitam. Ia juga memiliki kaki yang panjang dan cakar yang tajam, memudahkannya untuk bertengger di suatu permukaan. Dari karakteristik yang disebutkan, bisa disimpulkan bahwa The Gray Heron mengambil bentuk dari burung *gray heron* yang dapat dilihat dari warna bulu dan bentuknya, namun juga memiliki karakteristik *night heron* yang bermata merah dengan pupil hitam.

### Konotasi

Warna bulu The Gray Heron didominasi warna *jewel green*, biru, abu-abu dan putih. Warna *jewel green* dikaitkan dengan kesan *agile* atau lincah, dapat berpindah dengan cepat dan mudah. Warna biru muda identik dengan karakteristik stabil dan luwes. Selain itu, warna abu memberikan kesan misterius dan berumur tua, sementara warna putih dikaitkan dengan kesan sederhana, cepat dan tajam.



Gambar 6. Mata The Gray Heron Sebelum Transformasi

### Denotasi

Penggambaran mata The Gray Heron yang berbentuk bulat dan besar yang berwarna merah dengan bola mata berwarna kuning serta pupil yang berwarna hitam dengan pinggiran mata berbintik-bintik merah muda.

### Konotasi

Mata berwarna merah merupakan salah satu karakteristik bangau malam atau *night heron*. *Night heron* memiliki beberapa bentuk adaptasi berupa mata yang berwarna merah, yang memungkinkan mereka untuk dapat berburu dalam keadaan gelap.



Gambar 7. Perbandingan ukuran The Gray Heron dan Mahito dengan ukuran *gray heron* dan manusia

### Denotasi

Karakter The Gray Heron dalam animasi *The Boy and The Heron* (2023) diilustrasikan sebagai karakter berbentuk bangau berjenis *gray heron* yang memiliki

ukuran yang besar dan menyamai manusia, berbeda dengan *gray heron* di dunia nyata yang berukuran sekitar 100 cm (39 inci) dan panjang 84-102 cm (33-40 inci).

### Konotasi

Penggambaran The Gray Heron yang dibuat jauh lebih besar dari *heron* di dunia nyata dan memiliki ukuran seperti manusia menunjukkan keberadaannya yang besar dan memiliki peran penting dalam hidup karakter utama, Mahito.

Dalam budaya Jepang, bangau atau *heron*, dalam Bahasa Jepang disebut *sagi*, kerap dianggap sebagai burung yang dapat melintas melalui elemen lain, membuat masyarakat mempercayainya sebagai makhluk ilahi. Berbeda dengan jenis bangau lain, *crane*, yang menjadi simbol kedamaian, keberuntungan dan umur panjang, *heron* lebih dikaitkan pada ketuhanan, kematian, roh, dan hubungan ke alam lain. *Heron* banyak ditemukan dalam cetakan balok kayu yang menggunakan teknik "kacho-e", yang merupakan gambar burung dan bunga untuk menangkap esensi alam dalam hubungannya dengan kiasan puitis dan nilai-nilai religius. Dalam cetakan blok kayu karya Hashimoto Koei dan Ohara Shōson, dapat dilihat penggambaran burung heron.



Gambar 8. Black-crowned Night Heron in Snow karya Ohara Shōson

Literasi Jepang pertama yang memiliki penggambaran seekor *heron* adalah Kojiki, yang merupakan karya literatur Jepang tertua yang disusun pada tahun 712 dan berisi kumpulan mitos penciptaan yang menjadi dasar dari agama Shinto dan cerita rakyat di Jepang. Menurut Mariko Nagai, seorang profesor literatur Jepang di Temple University Japan, mengatakan bahwa *heron* sering hadir dalam hal berbau kematian. *Aosagi* atau *gray heron*, yang merupakan hewan yang diambil sebagai karakter untuk The Gray Heron, dianggap memiliki kesan yang mengerikan, seperti yang ditulis oleh Yuji Sahara dalam bukunya yang berjudul *A Phantom Heron Will Fly*.



Gambar 9. Perbandingan Tampilan Wajah The Gray Heron Sebelum dan Setelah Transformasi Pertama

### Denotasi

Setelah transformasi pertama, The Gray Heron tetap berwujud burung namun saat ia membuka paruhnya, terdapat adanya barisan gigi serupa gigi manusia serta hidung yang terlihat. Transformasi ini dapat terlihat dari perbedaan mulut The Gray Heron saat terbuka di Gambar 10 dan Gambar 11.

### Konotasi

Karakter The Gray Heron yang memiliki gigi dan hidung manusia tampak tidak normal dan membuat The Gray

Heron lebih menyerupai monster atau *yōkai* yang menyeramkan. Selain itu, ekspresinya yang menyeringai lebar menampilkan kesan licik.

*Yōkai* adalah sebutan dalam Bahasa Jepang untuk monster, hantu, iblis, dan makhluk supernatural lain yang muncul dalam fenomena misterius. Kata *yōkai* sendiri terdiri dari kanji 妖 (*yo*) yang artinya menarik, menyihir, malapetaka dan dari kanji 怪 (*kai*) yang artinya misteri, keajaiban. *Yōkai* diilustrasikan sebagai makhluk yang menakutkan namun terkadang lucu, sehingga menarik untuk dijadikan subjek dari banyak karya seni dan sastra.



Gambar 10. The Gray Heron Setelah Transformasi Kedua

### Denotasi

Transformasi kedua dari karakter The Gray Heron menampilkan perubahan wujud karakter menjadi *heron* dengan kepala dan tangan manusia namun memiliki tubuh dan kaki *heron*.

### Konotasi

Karakter The Gray Heron setelah transformasi lebih menyerupai *yōkai* Tengu, yang juga memiliki wujud setengah burung dan setengah manusia, serta memiliki hidung panjang berwarna merah dan ekspresi muram.



Gambar 11. Wajah The Gray Heron Setelah Transformasi Kedua



Gambar 12. Wajah Tengu

Tengu merupakan salah satu jenis *yōkai* yang telah hadir dalam kepercayaan masyarakat Jepang sejak zaman dahulu dan berperan penting sebagai simbol budaya Jepang dalam beberapa aspek seperti lukisan, patung dan seni pertunjukan. Pada abad ke 12, tengu muncul bukan hanya sebagai penunggu pegunungan namun juga sebagai manifestasi dari konsep kejahatan dalam Buddha. Kata tengu sendiri terdiri atas dua kanji, yaitu 天 yang memiliki arti surgawi dan 狗 yang berarti anjing. Tengu selalu digambarkan sebagai sosok laki-laki setengah burung dan merupakan makhluk mitologi yang memiliki sifat amoral daripada jahat (Ashkenazi dalam Putri, 2023:20).

Tengu disebutkan bertanggung jawab atas *kamikakushi* atau penculikan anak-anak yang dilakukan tanpa meninggalkan jejak. Walaupun sering melakukan perbuatan-perbuatan amoral, Tengu selalu digambarkan dengan sentuhan humor dan karakternya yang mudah dibodohi (Kazuhiko dalam Solloway, 2018:17)

天狗は、不思議な力を使い、  
然神的・神秘的 存在だけでな  
く、災厄をもたらしたり、人を  
惑わしたりする「モノ」の性  
。(伊藤, dalam Putri 2023:19)

Terjemahan: Tengu bukan hanya dewa alam dan makhluk mistis yang menggunakan kekuatan

misterius, tetapi mereka juga dianggap sebagai "hal-hal" yang membawa kesialan dan menyesatkan orang (Ito, dalam Putri 2023:19).

Dalam perkembangannya, Tengu mengalami evolusi yang juga merubah pandangan masyarakat Jepang mengenai Tengu. Tengu yang awalnya diceritakan sering menculik anak-anak berubah pada periode Edo karena mereka digambarkan sering diminta untuk membantu pencarian anak-anak hilang. Ilustrasi Tengu pun berubah dari bentuknya yang menyerupai burung yang menyeramkan menjadi lebih menyerupai manusia dengan hidung panjangnya yang membulat, membuatnya terkesan lucu. Hal ini sesuai dengan penggambaran The Gray Heron yang menjelang akhir memiliki karakter pengecut dengan ekspresi yang konyol.



Gambar 13. The Gray Heron yang tampak ketakutan dengan ekspresi dan gestur yang konyol

Tabel 1. Rangkuman Denotasi dan Konotasi Objek

| Objek   | Denotasi  | Konotasi   |
|---|---|--|
| <br>Heron sebelum transformasi          | Berbentuk seperti <i>gray heron</i> dan <i>night heron</i> dengan bulu berwarna <i>jewel green</i> , biru, abu-abu dan putih. Berukuran lebih besar dari aslinya. | Kematian dan dunia lain  |
| <br>Heron setelah transformasi pertama | Memiliki gigi dan hidung manusia ketika membuka paruh.  | Tidak seperti <i>heron</i> normal, lebih menyerupai <i>yōkai</i> atau monster yang dalam budaya Jepang dikaitkan dengan nasib buruk.                     |
| <br>Heron setelah transformasi kedua  | Memiliki wujud setengah burung setengah manusia dengan kepala dan tangan manusia dan tubuh serta kaki burung.   | Memiliki beberapa karakteristik yang mirip dengan <i>yōkai</i> Tengu yang diceritakan bertanggung jawab atas penculikan anak-anak dalam mitologi Jepang. |

## Pembahasan

Dari analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa karakter The Gray Heron memiliki karakteristik yang didominasi oleh hewan *gray heron* yang memiliki karakteristik serupa, mulai dari bentuk hingga warna bulu, namun memiliki perbedaan dalam ukuran. The Gray Heron yang berukuran lebih besar dari *gray heron* di dunia nyata mengindikasikan bahwa karakternya memiliki peran yang signifikan dalam keseluruhan cerita, sebagai pemandu Mahito, protagonis dalam cerita, dalam pencarian untuk menyelamatkan ibunya di dunia lain. Interaksinya dengan Mahito membantu penonton memahami sang protagonis dan memperkenalkannya ke dunia yang tidak Mahito ketahui. The Gray Heron juga memiliki karakteristik *night heron* yaitu bermata merah.

Mahito, yang dalam ceritanya digambarkan kerap memimpikan ibunya yang sudah meninggal, bertemu dengan The Gray Heron yang pada awal cerita memiliki karakter yang menyeramkan dan mengancam, menyerang Mahito berkali-kali dan mengganggunya di setiap kesempatan.



Gambar 14. The Gray Heron menyerang Mahito

Sampai pada akhirnya, The Gray Heron berhasil 'menyeret' Mahito ke dunia lain yang merupakan persimpangan antara yang hidup dan mati, menjadi teman petualangan Mahito untuk menemukan ibunya.



Gambar 15. The Gray Heron memandu Mahito ke dunia lain

Di dunia lain tersebut, The Gray Heron bertransformasi setelah Mahito berhasil menyerangnya, membongkar wujud asli The Gray Heron yang merupakan seorang pria tua dengan kulit heron yang memungkinkannya untuk melakukan *shape-shifting*, sehingga wujudnya kini berupa burung *heron* dengan kepala dan tangan manusia. Karakter The Gray Heron pada awal cerita erat dengan anggapan masyarakat Jepang yang mengaitkan *heron* dengan ketuhanan, kematian dan roh, serta memiliki kesan yang mengerikan. *Heron* sering muncul dalam hal berbau kematian seperti upacara pemakaman. The Gray Heron yang berhasil membawa Mahito ke dunia lain pun cocok dengan heron dalam budaya Jepang yang dipercaya sebagai burung yang dapat melintas ke dunia lain. Setelah mengalami transformasi, karakter The Gray Heron memiliki beberapa karakteristik yang serupa dengan *yōkai* Tengu, yang dalam mitologi Jepang digambarkan sebagai sosok laki-laki setengah burung yang memiliki sifat amoral, bertanggung jawab atas *kamikakushi* atau pencurian anak-anak tanpa meninggalkan jejak, seperti halnya The Gray Heron yang 'menculik' Mahito ke

dunia lain. Transformasinya dari karakter yang menakutkan dan mengancam ke pria tua konyol penggerutu yang membantu Mahito dalam perjalanannya juga sesuai dengan evolusi pandangan masyarakat Jepang terhadap Tengu yang mulai dari periode Edo digambarkan sebagai makhluk dengan sentuhan humor dan yang sering diminta untuk membantu pencarian anak-anak hilang.

## KESIMPULAN

Desain karakter menjadi komponen penting dalam media animasi karena setiap detail pada suatu karakter dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang terkait dengan suatu budaya tertentu seperti karakter The Gray Heron dalam animasi *The Boy and The Heron*.

Hasil penelitian yang diperoleh dari keseluruhan tahap analisis, ditemukan bagaimana pemaknaan The Gray Heron pada animasi *The Boy and The Heron* dalam latar belakang budaya Jepang. The Gray Heron memiliki karakteristik dari hewan *gray heron* yang dalam budaya Jepang digambarkan sebagai hewan yang menyeramkan dan erat kaitannya dengan kematian dan dunia lain, yang dapat terlihat dari bagaimana *heron* sering muncul dalam berbagai mitos dan cerita rakyat. Transformasi yang terjadi pada karakter The Gray Heron menjadi makhluk setengah burung dan setengah manusia yang memiliki beberapa kesamaan dengan *yōkai* Tengu yang dalam budaya Jepang, dahulu dianggap bertanggung jawab atas pencurian anak-anak namun kini digambarkan sebagai makhluk yang sering diminta membantu pencarian anak-anak hilang.

## DAFTAR PUSTAKA

Adisunarno, & Ratri. (2022). Analisis Semiotika Representasi Perilaku

Diskriminasi terhadap Pengungsi dalam Karakter Hewan Studi Kasus pada Film Animasi Migrant (2020). *KOMA DKV*, 3. Retrieved from <https://ojs.uph.edu/index.php/KOMA-DKV/article/view/6826>

Agastya, W. (2020). Kematian Menurut Louis Leahy. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 5(2), 128–143. <https://doi.org/10.37196/kenosis.v5i2.78>

Alamsyah. (2020). Representasi, Ideologi dan Rekonstruksi Media . *Al-I'lam; Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 3(2), 93–95. <https://doi.org/10.31764/jail.v3i2.2540>

Black-crowned night-heron. (2024). Retrieved from <https://www.audubon.org/field-guide/bird/black-crowned-night-heron>

Canon Bird Branch Project | Biodiversity Initiatives | Bird photo guide | Grey Heron. (n.d.). Retrieved from <https://global.canon/en/environment/bird-branch/photo-gallery/aosagi/#:~:text=The%20Grey%20Herons%20can%20be,only%20be%20seen%20in%20winter.>

Hoy, S. T. (2023). How centuries of Japanese folklore inspired “the boy and the Heron.” Retrieved from <https://www.nationalgeographic.com/culture/article/heron-japan-myth-folklore>

Jaya, Darmawiguna, & Kesiman. (2020). PENGEMBANGAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI SEJARAH PERANG JAGARAGA. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 9(3). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v9i3.29621>

Kardi, K., Mubarock, W. F., & Alfahad, M.

- F. (2023). ANALISIS NILAI-NILAI KARAKTER DALAM FILM ANIMASI NUSSA DAN RARA SERTA IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMP. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 3(2), 85–95.  
<https://doi.org/10.55215/triangulasi.v3i2.7629>
- Kobayashi, S. (1992). *Color Image Scale*. Tokyo, Japan: Kodansha International.
- Kramer, M. (2020). Night heron departures. Retrieved from <https://www.abnc.org/nature-blog/night-heron-departures#:~:text=Night%20Heron%20have%20several%20key,for%20their%20special%20feeding%20behavior.&text=Large%2C%20red%2C%20light%2Dgathering,dusk%2C%20and%20into%20the%20darkness>.
- Kushlan, J. A. (2018). Heron Conservation – a History. *Waterbirds*, 41(4), 345. <https://doi.org/10.1675/063.041.0411>
- Park, R. (2021). Representations of herons in Ohara Shōson and Hashimoto Koei's Japanese woodblock prints. Retrieved from <https://diluodigital.conncoll.edu/Asianart/exhibition/representations-of-herons-in-ohara-shoson-and-hashimoto-koeis-japanese-woodblock-prints/>
- Peres, C. A. dos S. (2019). Liberated Worlds: A method of analysis on graphical language discourse in the animated film and in the work of Hayao Miyazaki. *IADE-U – Teses de Doutorado*, 1–400. doi:<http://hdl.handle.net/10400.26/32317>
- Purwanti, A., & Triyadi, A. (2022a). Analisis Semiotika Karakter Doraemon Pada Kemasan botol air minum cleo. *Wacadesain*, 3(1), 24–37. doi:10.51977/wacadesain.v3i1.742
- Putri, A. C., & Ratri, D. (2022). Analisis Representasi Buddhisme Dan Mitologi India Pada Desain Karakter game (Studi Kasus: Game onmyoji chapter celestial realm). *De-Lite: Journal of Visual Communication Design Study & Practice*, 2(2), 68. doi:10.37312/de-lite.v2i2.6375
- Putri, Amanda Eka. (2023). KEPERCAYAAN MASYARAKAT MODERN JEPANG TERHADAP MITOLOGI TENGU. *Kepercayaan Kepada Tahayul*. Retrieved from <http://repository.unsada.ac.id/6862/>
- Ruyattman, Melissa, et al. "Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi Secara Digital." *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, vol. 1, no. 2, 2013.
- Salamoon, D.K. (2019) 'Studi Semiotika Karakter Monokuma Pada anime franchise series "Danganronpa"', *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(01), pp. 24–36. doi:10.33633/andharupa.v5i01.2152.
- Sari, I. A. L. (2020). The Figures and Meanings of Tengu: Semiotic Study of Mythological Creatures in Japanese Folklore. *Humanus*, 19(2), 217. <https://doi.org/10.24036/humanus.v19i2.109943>
- Sattayasai, P., Jiang, P., & Tanaka, T. (2023). Cultural Parameters of Character Design – a Proposal of Cross-cultural Character Design Procedure for Visual Perception

- Achievement. International Journal of Asia Digital Art and Design Association, 27(1), 1-10. [https://doi.org/10.20668/adada.27.1\\_1](https://doi.org/10.20668/adada.27.1_1)
- Shamim. (2021, April 29). Grey Heron - Profile | Facts | Juvenile | Habitat | Communication - BirdBaron. Retrieved from <https://www.birdbaron.com/grey-heron/>
- Solloway. (2018). *The tengu and their role in Japanese society*. Retrieved from [https://www.academia.edu/37947288/The\\_tengu\\_and\\_their\\_role\\_in\\_Japanese\\_society](https://www.academia.edu/37947288/The_tengu_and_their_role_in_Japanese_society)
- Sumarli, C. O., & Kurnianto, A. (2018). Developing Karakter Animasi Berbasis Kudapan Khas Tionghoa. *Jurnal Desain*, 5(03), 162. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v5i03.2170>
- Tjoantara, A. N., Ratri, D., & Maslan, R. (2022). ANALISIS DESAIN KARAKTER MAKHLUK FOLKLORE DARI JEPANG DALAM BUKU CERITA ANAK BERGAMBAR. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(01), 93–108. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v8i01.4655>
- Waluyo, V. A. R., & Patria, A. S. (2022). The Journal of Universitas Negeri Surabaya. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/46205>