

# ANALISA DESAIN KARAKTER HAPPY TREE FRIENDS YANG BERTOLAK BELAKANG TERHADAP *TARGET AUDIENCE* DAN ADEGAN SADISNYA

Syela Naftali Setiadi

20110024@student.unika.ac.id

Universitas Katholik Soegijapranata Semarang  
Jl. Pawiyatan Luhur Sel. IV No.1, Bendan Duwur, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50234

## Abstrak

Happy Tree Friends adalah serial animasi dari Mondo Mini Shows, yang ditujukan untuk orang dewasa dan bergenre komedi hitam. Serial ini menampilkan banyak adegan kekerasan dan darah, sehingga tidak sesuai untuk anak-anak. Terlepas dari adegan kekerasan, serial ini memiliki visual yang menyenangkan dengan bentuk tubuh yang bulat dan warna yang berwarna-warni. Meskipun sempat ditarik dari televisi di Rusia karena adegan-adegan sadisnya, serial ini telah meraih popularitas dengan 15 juta penonton setiap bulannya dan ditampilkan di festival film, televisi, dan YouTube. Permasalahan yang akan dijawab adalah bagaimana hubungan desain karakter Happy Tree Friends dalam kesuksesan serial tersebut terhadap *target audience* dan adegannya yang sadis. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui alasan dibalik kesuksesan Happy Tree Friends walaupun bersifat kontroversial dengan mengkaji desain karakter serial tersebut, *target audience*, serta visual dalam animasinya yang *graphic*. Pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif kepada *target audience* serial Happy Tree Friends berusia 18 tahun ke atas. Selain melakukan studi literatur, akan dilakukan pengumpulan data dengan metode wawancara dan kuesioner. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa penyebab dari kesuksesan serial Happy Tree Friends terletak pada desain karakter yang berkontradiksi terhadap *target audience* dan adegan-adegannya yang sadis.

**Kata Kunci:** animasi, genre *gore/splatter*, happy tree friends, *target audience*, teori desain karakter.

## Abstract

*Happy Tree Friends is an animated series from Mondo Mini Shows, aimed at adults and has a black comedy genre. The series features many scenes of violence and blood, making it unsuitable for children. Aside from the violent scenes, the series has pleasant visuals with rounded body shapes and colorful colors. Despite being pulled from television in Russia due to its sadistic scenes, the series has gained popularity with 15 million viewers every month and is featured in film festivals, television, and YouTube. The problem to be answered is how Happy Tree Friends' character design relates to the*

*series' success with the target audience and its sadistic scenes. The purpose of this research is to find out the reasons behind Happy Tree Friends' success despite its controversial nature by examining the series' character design, target audience, and visuals in its graphic animation. Data collection is conducted using qualitative methods to the target audience of Happy Tree Friends series aged 18 years and above. In addition to conducting a literature study, this research will conduct data collection using interviews and questionnaires. In this research, it is found that the cause of the success of the Happy Tree Friends series lies in the character design that contradicts the target audience and the sadistic scenes.*

**Keywords:** *animation, character design theory, gore/splatter genre, happy tree friends, target audience.*

## PENDAHULUAN

Happy Tree Friends adalah sebuah serial animasi yang dibuat oleh Mondo Mini Shows dengan genre komedi hitam yang berdarah-darah karena ditujukan untuk orang dewasa (Widendra, D. 2014). Karakter-karakter utamanya adalah hewan hutan yang digambarkan dengan antropomorfisme seperti Cuddles, Giggles, Petunia, dan Toothy adalah beberapa karakter utama dari total 22 karakter yang muncul di Happy Tree Friends (Happy Tree Friends Wiki | Fandom, n.d.).

Serial Happy Tree Friends menampilkan banyak adegan kekerasan serta *gore* dan banyaknya adegan kekerasan tersebut membuat serial ini tidak pantas untuk ditonton oleh anak-anak.

Di samping banyaknya adegan *gore* serta kematian secara brutal, serial Happy Tree Friends memiliki visual yang terlihat menyenangkan seperti kartun untuk anak-anak dengan bentuk tubuh dasar yang membulat. Karakter-karakter serial ini divisualisasikan dengan bentuk kepala yang besar dan badan yang lebih kecil serta penggunaan warna cerah yang berwarna-warni sehingga memunculkan kesan yang imut.

Karena adegan-adegan sadisnya, Happy Tree Friends banyak menuai

kontroversi, khususnya di Rusia yang mencabut penayangan serial ini di televisi. Menurut artikel berita The Moscow Times, layanan pers Pengadilan Distrik Oktyabrsky berpendapat bahwa menonton serial animasi ini dapat merusak pendidikan dan perkembangan spiritual serta moral anak-anak dan bertentangan dengan sifat humanistik dari pengasuhan yang melekat di Rusia. Meskipun begitu, serial ini tergolong sukses setelah debutnya dengan 15 juta penonton setiap bulannya dan ditayangkan di festival film, televisi, YouTube, dan lainnya.

Pada penelitian ini bermaksud untuk mengkaji desain karakter terhadap target audience dan adegan-adegan di dalamnya.

Dengan melakukan penelitian ini, akan dikaji desain karakter serial Happy Tree Friends dan *target audience*-nya dengan membahas visual desain karakter, yaitu *shape language*, warna, *art style*, dan lainnya yang akan dibandingkan dengan preferensi target serta adegan dalam serial ini. *Target audience* adalah orang dewasa (*young adults & adults*) yang ditargetkan untuk menonton genre *gore* atau adegan sadis. Menurut ESRB (Entertainment Software Rating Board), *gore* itu sendiri adalah sebuah genre yang menampilkan darah atau mutilasi bagian

tubuh. Selain melakukan studi literatur, dilakukan pengumpulan data kepada *target audience* dengan metode wawancara dan kuesioner.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui alasan dibalik kesuksesan Happy Tree Friends walaupun bersifat kontroversial dengan mengkaji desain karakter serial tersebut, *target audience*, serta visual dalam animasinya yang *graphic*. Hasil dari penelitian ini diharapkan agar dapat menjadi referensi dalam teori desain karakter dan teori preferensi konsumen.

Sebagai hipotesa, dengan adanya kontradiksi, suatu karakter atau cerita menjadi memiliki daya tarik dan menyebabkan kesuksesan dari sebuah serial animasi, karena berbeda dari kartun-kartun pada umumnya dengan menampilkan *gore* dan dark *humour*.

## KAJIAN TEORI

### 2.1 Tinjauan Pustaka

Nieminen, M. (2017) menunjukkan bahwa mempertimbangkan elemen visual dan psikologis dalam desain karakter di berbagai media sangat penting. Pesannya adalah bahwa meskipun memiliki karakter yang menarik secara visual penting, memiliki cerita dan aspek internal karakter juga penting untuk membangun ikatan dengan audiens. Untuk membantu pencipta membuat profil psikologis dan cerita karakter, penelitian ini menyarankan penggunaan alat desain berbentuk kartu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi keuntungan dari penerapan psikologi dalam desain karakter dan sekaligus menimbulkan pertanyaan tentang hubungan antara psikologi dan keberhasilan desain karakter.

Pelajaran teoritis tentang desain karakter dan bagaimana penampilan visual mempengaruhi audiens dimasukkan dalam proses penelitian.

Studi juga melihat teori psikologi untuk memahami desain karakter. Selain itu, penelitian ini mengakui kemungkinan bahwa alat desain tersebut mungkin tidak cocok untuk digunakan secara umum. Namun, tujuannya adalah untuk mendapatkan pemahaman yang bermanfaat tentang peran psikologi dalam desain karakter.

Proses kreatif dibalik pembuatan karakter yang menarik dan estetik untuk berbagai media, seperti animasi, video game, komik, dan platform penceritaan visual lainnya, dibahas dalam buku Tillman, B. (2012). Prinsip-prinsip desain karakter, seperti bahasa bentuk, siluet, dan elemen-elemen penceritaan visual, dibahas dalam buku ini. Buku ini juga membahas bagaimana psikologi berperan dalam pembentukan karakter yang memiliki ikatan, kedalaman, dan kepribadian yang kuat. Selain itu, buku ini membahas proses kreatif dan memberikan informasi tentang cara mengonseptualisasikan dan mengembangkan karakter yang menarik dan mudah diingat.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Andrew J. Weaver dan Barbara J. Wilson (2009), banyak media yang menghasilkan adegan kekerasan merasa bahwa kekerasan itu menarik. Industri media berusaha untuk memanfaatkan penonton atau segmen penonton tertentu yang tertarik pada konten kekerasan (Hoberman, 1998). Walaupun konten kekerasan pada dasarnya tidak menyenangkan, ada kemungkinan bahwa ketika digabungkan dengan fitur lain, membuat penonton lebih senang. Contohnya adalah konten kekerasan, yang sering menampilkan banyak aksi, konflik, dan ketegangan, serta elemen lainnya yang dapat menarik perhatian penonton (Cantor, 1998; Valkenburg & Cantor, 2000; Vorderer & Knobloch, 2000).

Data penelitian menunjukkan bahwa konten kekerasan sebenarnya

menghambat kesenangan penonton, meskipun tindakan atau tindakan tersebut dapat meningkatkan kesenangan mereka. Ini didukung oleh perspektif psikologi bahwa manusia cenderung menghindari kekerasan untuk melindungi diri mereka sendiri.

Jurnal S Hahury, R. M. S., dan Wahyudi, A. T. (2022) membahas desain siluet dan warna karakter untuk memberikan kepribadian dan membedakan mereka. Untuk menjaga ketertarikan pembaca dan menuntun alur cerita, desain karakter adalah langkah terpenting sebelum membuat cerita. Jurnal tersebut menyatakan bahwa desain karakter dalam cerita yang ditujukan untuk orang dewasa akan menunjukkan kesan yang realistis dan mengerikan, sedangkan desain karakter dalam cerita yang ditujukan untuk anak-anak akan menunjukkan kesan yang lebih lucu dan berwarna-warni, tetapi ini juga tergantung pada kreativitas ilustrator masing-masing. Dalam penelitian ini, berbagai teori warna, termasuk RGB dan CMYK, beberapa skema warna, dan teknik pemantulan siluet, bersama dengan contohnya, dibahas.

Peneliti jurnal *Effects of Watching Violent Cartoons to the Children: A Document Analysis* yang ditulis oleh Robles, J. D. P memiliki tujuan untuk meneliti isu mengenai efek kartun kekerasan kepada anak-anak dengan melakukan analisis dokumen berdasarkan artikel, jurnal, dan studi terkait kekerasan di media yang sudah ada sebelumnya. Peneliti mengangkat tema-tema seperti gambaran sejarah kartun dan komik, konsep kartun kekerasan pada penonton muda dan efek dari menonton kartun kekerasan pada anak-anak. Untuk mengumpulkan data sekunder, peneliti menggunakan metode analisis dokumen.

Dikutip dari Walt Disney Family Museum (n.d.), "Bahasa Bentuk adalah

konsep yang digunakan dalam seni dan animasi untuk mengkomunikasikan makna berdasarkan bentuk yang kita kenal. Ketika digunakan dalam karakter, objek, dan desain latar belakang, bentuk dapat menceritakan sebuah cerita, menunjukkan kepribadian dan menimbulkan respons emosional pada penonton tanpa menggunakan kata-kata." Sebuah desain karakter memiliki bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, kotak serta segitiga yang masing-masing memiliki kesan dan sifatnya tersendiri. Sebagai contoh, karakter dengan bentuk lingkaran biasanya memiliki sifat yang lembut, tidak berbahaya, mudah didekati dan mudah diubah. Dokumen tersebut berisi tips dan teknik dalam membuat suatu desain karakter dengan mengikuti bentuk dasar, disertai dengan apa yang tidak seharusnya dilakukan.

## 2.2 Landasan Teori

### 2.2.1 Teori Animasi

"Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak." (Hidayatullah et al., 2011 dalam Marissa et al., 2022:54) Lalu menurut Munir dalam Marissa et al. (2022:54-55) "animasi berasal dari bahasa Inggris, *animation* dari kata *to anime* yang berarti "menghidupkan". Animasi merupakan gambar tetap (*still image*) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera".

Animasi dapat dibagi menjadi lima jenis (Munir, 2013 dalam Marissa et al., 2022:55), yaitu:

#### a. Animasi 2D (2 Dimensi)

*Flat animation* adalah perkembangan animasi dua dimensi atau dwimatra yang cukup revolusioner dari pembuatan film kartun. Kata kartun berasal dari kata *cartoon*, yang berarti gambar lucu. Oleh karena itu, film kartun

sebagian besar merupakan film yang lucu seperti Doraemon, Scooby Doo, Tom and Jerry, dan sebagainya.

#### b. Animasi 3D (3 Dimensi)

Animasi 3D adalah evolusi dari animasi 2D (dua dimensi), yang membuat karakter terlihat lebih hidup dan nyata. Salah satu contohnya adalah film Toy Story produksi Disney.

#### c. Stop Motion Animation

Karena menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan, animasi ini disebut *claymation* dan menggunakan plastisin yang merupakan bahan lentur yang mirip dengan permen karet. Stuart Blakton pertama kali menggunakan teknik ini pada tahun 1906. Tokoh animasi clay dibuat dengan rangka tubuh khusus, kemudian setiap gerakan ditangkap ke dalam foto. Foto-foto tersebut digabungkan untuk membentuk gambar yang dapat bergerak, seperti yang kita lihat dalam film.

#### d. Animasi Jepang (Anime)

Dibandingkan dengan film animasi Eropa, animasi film Jepang atau anime memiliki karakter yang berbeda dan menggunakan karakter dan background yang digambar tangan.

#### e. Animasi GIF

Animasi GIF adalah metode animasi sederhana yang menggunakan gambar-gambar yang terhubung satu sama lain.

### 2.2.2 Teori Genre *Gore* / *Splatter*

Berdasarkan buku Doğan dan Doğan (2018), genre film memiliki struktur naratif yang diulang yang membentuk tradisi naratif dalam sejarah sinema. Pola deskripsi visual yang digunakan dalam film-film genre tertentu menunjukkan tema-tema dan konflik psikologis atau sosial yang serupa. Pola-pola ini dapat diidentifikasi dengan cepat dalam periode waktu dan tempat

tertentu. Aksi, petualangan, animasi, biografi, komedi, drama, epik, keluarga, fantasi, hikayat, dongeng, barat, melodrama, musikal, kriminal, misteri, detektif, horor, fiksi ilmiah, thriller, perang, pendidikan, dan sebagainya adalah beberapa contoh genre film. (Ocel, 2001; Kolker, 2011 dalam Doğan & Doğan, 2018:170). Genre *gore* atau yang dapat disebut dengan *splatter*, merupakan salah satu dari genre yang biasa muncul dalam suatu film maupun serial.

Dikutip dari University of Kentucky, *splatter* adalah subgenre film horor yang membahas gagasan tentang kematian dan menunjukkan ketertarikan pada teatrikalisasi mutilasi serta kerapuhan tubuh manusia. Film ini merangkul *gore* sebagai media artistik dan biasanya ditandai dengan pengambilan gambar yang berombak dan narasi yang tidak selalu berkesinambungan atau memiliki alur cerita yang jelas. Lalu menurut The Los Angeles Film School, *gore* juga disebut sebagai genre *splatter*, berfokus pada penggambaran kekerasan grafis. Darah, nyali, dan trauma fisik adalah hal pokok dalam film *gore*. Dalam hal kekerasan dan mutilasi karakter, genre film horor ini adalah yang paling keji dari semuanya. Film-film klasik *gore* seperti Cabin Fever karya Eli Roth dan The Evil Dead karya Sam Raimi adalah contoh klasiknya.

Teori ini digunakan untuk analisa cerita dan scene yang ada pada serial karakter Happy Tree Friends.

### 2.2.3 Teori *Shape Language*

Dalam seni dan animasi, *shape language* atau bahasa bentuk adalah sebuah konsep yang menggunakan bentuk yang kita kenal untuk mengkomunikasikan makna berdasarkan bentuk yang kita kenal. Ketika digunakan dalam karakter, objek, dan desain latar belakang, bentuk dapat menceritakan sebuah cerita, menunjukkan kepribadian, dan

menimbulkan respons emosional pada penonton tanpa menggunakan kata-kata. (Walt Disney Family Museum, n.d.:1)

Bentuk-bentuk dasar tersebut antara lain (Walt Disney Family Museum, n.d.:1 dan Tillman, 2012:68-72):

#### a. Lingkaran

Bentuk dasar lingkaran pada umumnya memberikan kesan ramah, tidak berbahaya, seperti anak-anak, menghibur dan ceria. Pengaplikasian bentuk ini pada desain karakter dapat membuat karakter tersebut terlihat mudah didekati dan hangat.

#### b. Persegi

Bentuk dasar persegi dapat memberikan kesan yang kokoh, kuat, dapat diandalkan, jujur, maskulin dan kestabilan.

#### c. Segitiga

Desain karakter antagonis biasanya digambarkan memiliki bentuk dasar segitiga, karena bentuk dasar ini menampilkan kesan agresif, konflik, ketegangan, tajam, dinamis, dan berbahaya. Walaupun begitu, tidak semua karakter dengan bentuk ini adalah tokoh antagonis, karena bisa jadi karakter tersebut memiliki intelek yang tajam.

Teori ini digunakan untuk analisa penggunaan bahasa bentuk pada desain karakter Happy Tree Friends.

### 2.2.4 Teori Warna

Menurut Mollica, P. (2013), dasar untuk pemahaman modern kita tentang warna diletakkan oleh serangkaian eksperimen yang melibatkan prisma, cahaya, dan warna yang dilakukan oleh Sir Isaac Newton dan dipublikasikan pada akhir tahun 1600-an. Dalam eksperimen ini, cahaya putih dibiaskan melalui sebuah prisma, sebuah prisma

kaca langsung yang membagi gelombang cahaya menjadi beberapa warna. Temuan ini menunjukkan bahwa sebenarnya ada tujuh warna yang membentuk cahaya: merah, oranye, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu yang menunjukkan bahwa sumber semua warna adalah cahaya.

Teori warna adalah seperangkat panduan yang dapat diterapkan untuk menghasilkan skema warna yang harmonis. *Color wheel*, *triangle*, dan *chart* adalah beberapa diagram yang dapat digunakan oleh para desainer untuk memvisualisasikan konsep-konsep ini, memilih dan memadukan warna, serta menciptakan palet yang menarik dan fungsional secara visual. (Stone, T. L., Adams, S., & Morioka, N., 2008:16)

*Color wheel* dalam teori warna terdiri dari susunan warna berbentuk lingkaran yang menunjukkan hubungan antara warna primer, sekunder, dan tersier. Warna-warna tersebut yaitu (Hahury, R. M. S., & Wahyudi, A. T., 2022):

- a. Warna primer adalah merah, kuning, dan biru.
- b. Warna sekunder adalah campuran warna primer, seperti hijau, oranye, dan ungu.
- c. Warna tersier adalah campuran warna primer dan sekunder, seperti magenta dan teal.

Konsep hubungan antar warna atau yang bisa disebut dengan *color harmony* dapat diaplikasikan ke berbagai kombinasi warna yang tak terbatas. Beberapa diantaranya, adalah (Stone, T. L., Adams, S., & Morioka, N., 2008:21):

#### a. Komplementer

Komplementer adalah pasangan warna yang secara langsung berlawanan satu sama lain di roda warna dan mewakili hubungan yang paling kontras. Menggabungkan dua

komplementer akan membuat tampilan lebih hidup dan menarik.

#### b. Komplementer Terpisah (*Split Complementary*)

Komplementer terpisah adalah skema tiga warna di mana satu warna digabungkan dengan dua warna lain yang berjarak sama dari warna pertama. Hubungan antar warna tidak begitu kontras sehingga terlihat lebih harmonis.

#### c. Komplementer Ganda (*Double Complementary*)

Komplementer ganda adalah kombinasi dari dua pasang warna yang cocok satu sama lain. Meskipun komplementer meningkatkan intensitas tampilan warna, tidak semua rangkaian warna akan terlihat enak dipandang. Untuk menghindari skema yang terlalu mencolok, jangan gunakan volume keempat warna yang sama.

#### d. Analogus

Analogus adalah campuran dari dua warna atau lebih yang memiliki jarak yang sama di *color wheel*. *Color wheel* ini paling mudah dilihat oleh mata, karena panjang gelombang sinar cahayanya yang serupa.

#### e. Triadik

Triadik adalah tiga kombinasi warna yang didistribusikan secara merata ke seluruh *color wheel*. Triadik dengan warna primer terlihat mencolok, namun triadik sekunder dan tersier menawarkan kontras yang lebih lembut. Secara estetika, mungkin akan terlihat lebih menyenangkan untuk menciptakan triadik di mana dua warna berbagi warna primer, seperti ungu dan oranye berbagi warna merah.

#### f. Monokromatik

Skema warna monokromatik ini terdiri atas berbagai rona dan corak warna yang sama. Untuk menciptakan kombinasi warna yang berhubungan

dimulai dengan satu rona warna dan dieksperimenkan dengan tingkat saturasi dan kecerahan yang berbeda-beda.

Teori ini digunakan untuk analisa penggunaan warna pada desain karakter Happy Tree Friends.

## METODE

### 3.1 Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan metode kualitatif kepada target audience serial Happy Tree Friends berusia 18 tahun ke atas karena berdasarkan Festival d'Annecy, target penonton Happy Tree Friends adalah *young adults* dan *adults*. Beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain:

#### a. Kuesioner

Kuesioner dengan beberapa pertanyaan disebar kepada target sasaran yang dapat diisi sesuai dengan opini, preferensi dan pengalaman responden. Pertanyaan-pertanyaan tersebut diberikan contoh dan beberapa pilihan jawaban.

#### b. Wawancara

Hampir serupa dengan kuesioner, namun tidak disediakan pilihan jawaban dengan tujuan supaya hasil jawaban murni dari pemikiran narasumber sendiri.

#### c. Studi Literatur

Mengumpulkan data dengan sumber jurnal, buku, dan artikel serta mengidentifikasi karakter Happy Tree Friends berdasarkan bentuk/*shape language*, pemilihan warna, karakteristik, dan ceritanya.

### 3.2 Analisis Data

Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah metode triangulasi data untuk meningkatkan validitas penelitian kualitatif. Metode ini

dapat digunakan untuk mendapatkan jenis data yang sama dalam menarik kesimpulan lebih dari satu perspektif.

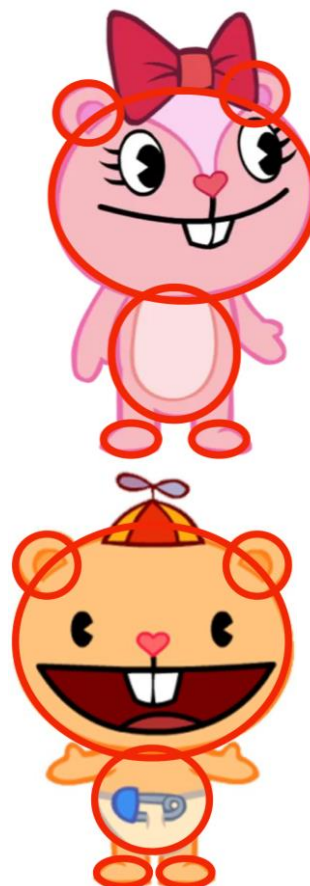
### 3.3 Metode Pelaporan Data

Metode pelaporan data berbentuk tabel dan dilengkapi dengan chart hasil penelitian.

## PEMBAHASAN HASIL

### 5.1 Pandangan Target terhadap Desain Karakter Happy Tree Friends

Dari hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa visual dari serial Happy Tree Friends terlihat seperti ditargetkan untuk anak-anak dan mempunyai kesan ramah. Para responden menjawab bahwa karakter-karakter tersebut mempunyai kesan dan sifat yang ceria, menyenangkan, manis, ramah, baik, dan lucu. Hal ini ditunjukkan dari tubuh karakter-karakternya yang mempunyai bentuk dasar lingkaran, yang mana lingkaran memiliki sifat atau kesan yang ramah, tidak berbahaya, seperti anak-anak, menghibur dan ceria. (Walt Disney Family Museum, n.d.:1 dan Tillman, 2012:68-72)



**Gambar.1: Bahasa Bentuk Karakter Giggles dan Cub**

Selain bahasa bentuk, penggunaan warna dalam desain karakter juga berperan penting dalam pandangan audiens terhadap suatu karakter tersebut. Dalam serial ini, karakter-karakternya menggunakan warna monokromatik, yaitu adalah skema dengan satu rona warna dan dieksperimenkan dengan tingkat saturasi dan kecerahan yang berbeda-beda. (Stone, T. L., Adams, S., & Morioka, N., 2008:21) Warnanya pun merupakan warna-warna cerah yang berwarna-warni seperti serial untuk anak-anak.





Gambar.2. *Palette* Warna Karakter Giggles dan Toothy

## 5.2 Ketertarikan Target terhadap serial Happy Tree Friends

Hasil penelitian menunjukkan bahwa target audience tertarik untuk menonton serial ini karena visual animasi Happy Tree Friends berbeda dengan konten yang ada di dalamnya; yaitu visual yang berkesan imut dan lucu namun adegannya brutal dan sadis. Hal tersebut menimbulkan sebuah kontras atau kontradiksi karena dua hal yang berbeda dipadukan menjadi satu serial yang tidak terduga. Selain itu, hal-hal seperti adegan sadis, gore, visual, jalan cerita yang *mind blowing* merupakan beberapa alasan dari menariknya serial ini.

Adegan sadis pada serial ini biasanya tidak dilakukan oleh para karakter secara sengaja, melainkan disebabkan karena ketidaktahuan, kecelakaan atau ketidaksengajaan yang

berujung dengan adegan berdarah-darah. Sebagai contoh, pada episode 33 yang berjudul “Eyes Cold Lemonade” dimulai dengan scene Petunia dan Giggles yang membuka stan lemonade, tetapi lemonade tersebut habis sehingga Giggles ingin membuatnya lagi. Scene tersebut pun langsung berubah menjadi brutal karena papan stan lemonade mereka tiba-tiba terjatuh dan melukai Giggles, yang pada akhirnya berkembang ke scene-scene brutal lainnya. Lalu juga pada episode 29 yang berjudul “Eye Candy”, scene diawali dengan Toothy yang sedang berlari membawa permen dengan senang hati. Tidak lama kemudian, ia tersandung dan permen tersebut tersangkut di kantung matanya.

Episode-episode di atas memperlihatkan bagaimana karakter-karakter Happy Tree Friends yang pada awalnya terlihat polos dan lucu, dapat diputarbalikkan menjadi adegan yang berujung sadis.

Adegan-adegan yang sadis tersebut menimbulkan kontroversi dan menyebabkan serial ini menjadi populer, bahkan meraih jutaan views di YouTube. Beberapa orang menganggap bahwa serial ini terlalu sadis, namun tidak bagi orang yang menyukai dark humor serta genre splatter/gore.

Jika dibandingkan dengan film seperti *franchise* Evil Dead oleh Sam Raimi, kumpulan film ini juga merupakan film yang ditargetkan untuk orang dewasa dan terkenal mengandung adegan-adegan *gore/splatter* seperti Happy Tree Friends. Namun perbedaannya adalah *franchise* film ini merupakan *live-action*, bukan animasi. Visual dan penggunaan warna yang ada di *franchise* Evil Dead pun terlihat gelap dan berkesan mengerikan, berbeda dengan serial animasi Happy Tree Friends yang warnanya cerah dengan visualnya yang lucu.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan di atas membahas mengenai serial animasi Happy Tree Friends untuk menjawab permasalahan hubungan desain karakter Happy Tree Friends dalam kesuksesan serial tersebut terhadap *target audience* dan adegannya yang sadis. Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa desain karakter Happy Tree Friends yang imut dan lucu bertolak belakang dengan adegan-adegan sadisnya, yang mana tidak cocok untuk ditonton oleh anak-anak. Lalu berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara, adanya kontradiksi tersebut menjadikan serial ini menarik untuk ditonton karena visualnya yang seperti untuk anak-anak berbeda dengan konten di dalamnya yang ditargetkan untuk orang dewasa.

Dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa desain karakter serial Happy Tree Friends yang imut dan lucu dapat menarik perhatian penonton dewasa, bahkan menjadikan serial tersebut populer dan sukses karena dapat menampilkan adegan dengan genre *gore/splatter* namun dengan visualnya yang tidak biasa ditemukan dalam genre tersebut. Hal ini juga sejalan dengan hipotesa bahwa adanya elemen yang kontras antara desain dengan konsep dapat menjadi poin yang menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arnaud, J. (2021, October 18). *Subgenres of horror films explained*. The Los Angeles Film School. <https://www.lafilm.edu/blog/subgenres-of-horror-films-explained/>
- Carter, E., Mahler, M., Landlord, M., McIntosh, K., & Hodgins, J. K. (2016). Designing Animated Characters for Children of Different Ages. *In Proceedings of the 15th International Conference on Interaction Design and Children*. <https://doi.org/10.1145/2930674.2930681>
- Doğan, E., & Doğan. (2018). *CURRENT DEBATES IN MEDIA STUDIES* (1st ed., Vol. 25) [Google Books]. IJOPEC Publication Limited. <https://books.google.co.id/books?id=dfYDwAAQBAJ&pg=PA170&lp=PA170&dq=EvinDo%C4%9Fan+EmrahDo%C4%9Fan+Ocel,+2001;+Kolker,+2011&source=bl&ots=eyZwwMEgdP&sig=ACfU3U1fK VbHW2CTesfW1Aa1e9IWALKjxw &hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwiLs sm3-pCDaxVFzjgGHWp0CcgQ6AF6B AgOEAM#v=onepage&q=EvinDo%C4%9Fan%20EmrahDo%C4%9Fan%20Ocel%2C%202001%3B %20Kolker%2C%202011&f=false>
- ESRB Ratings Guides, Categories, content descriptors. (2023, February 6). ESRB Ratings. <https://www.esrb.org/ratings-guide/>
- FILM ANIMASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BERLEBIHAN SD N 57 OKU MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6. (2022). *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, Vol. 5, No. 1, 53–62. <https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jtim/article/view/125>
- Fogelström, E. (2013). Investigation of shapes and colours as elements of character design. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:651309/FULLTEXT01.pdf>
- Hahury, R. M. S. (2022, June 24). *ANALISA PENGAPLIKASIAN TEORI WARNA DAN PENGGUNAAN SILUET DALAM DESAIN KARAKTER*. Shan Hahury | Jurnal DKV Adiwarna. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12289>

- Happy Tree Friends Wiki | Fandom. (n.d.). [https://happytreefriends.fandom.com/wiki/Happy\\_Tree\\_Friends\\_Home](https://happytreefriends.fandom.com/wiki/Happy_Tree_Friends_Home)
- Mollica, P. (2013). *Color Theory: An essential guide to color-from basic principles to practical applications* (Vol. 53) [Google Books]. Walter Foster Publishing. [https://books.google.co.id/books?id=9VK3OIpiYagC&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=9VK3OIpiYagC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Nieminen, M. (2017). *PSYCHOLOGY IN CHARACTER DESIGN: Creation of a character design tool*. <https://www.theseus.fi/handle/10024/126784>
- Research guides: Horror film: Splatter film. (n.d.). <https://libguides.uky.edu/horrorfilms/splatter>
- Robles, J. D. P. (n.d). Effects of Watching Violent Cartoons to the Children: A Document Analysis. Academia.edu. <https://www.academia.edu/11813894/>
- Stone, T. L., Adams, S., & Morioka, N. (2008). *Color Design Workbook: A Real-World Guide to using color in graphic design*. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BA86584554>
- Tillman, B. (2012). Creative character design. In *Routledge eBooks*. <https://doi.org/10.4324/9780240814964>
- Times, M. (2023, December 15). Russian court bans 'Happy Tree Friends,' anime films. *The Moscow Times*. <https://www.themoscowtimes.com/2021/07/08/russian-court-bans-happy-tree-friends-anime-films-a74457>
- Walt Disney Family Museum. (n.d.). Tips & Techniques Shape Language. Retrieved from [https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T\\_ShapeLang\\_v9.pdf](https://www.waltdisney.org/sites/default/files/2020-04/T%26T_ShapeLang_v9.pdf)
- Weaver, A. J., & Wilson, B. J. (2009). The role of graphic and sanitized violence in the enjoyment of television dramas. *Human Communication Research*, 35(3), 442–463. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2009.01358.x>.