

**PENDEKATAN ANALISIS FORMALISTIK DAN SEMIOTIK VISUAL:
MENCARI FAKTOR ‘APPEAL’ DALAM WATAK ANIMASI TEMPATAN**
*FORMALISTIC AND VISUAL SEMIOTIC ANALYSIS APPROACHES:
FINDING "APPEAL" FACTORS IN LOCAL ANIMATION CHARACTER*

Teddy Marius Soikun¹
Ag Asri Ag Ibrahim²

¹*Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan, Universiti Malaysia Sabah*

²*Fakulti Komputeran dan Informatik, Universiti Malaysia Sabah*
tsoikun@ums.edu.my

Tarikh dihantar: 14 Jun 2020 / Tarikh diterima: 16 Jun 2020

ABSTRAK

Penulisan ini bertujuan untuk membincangkan pencapaian dan pemahaman prinsip ‘*Appeal*’ dalam reka bentuk watak animasi lokal. ‘*Appeal*’ adalah salah satu daripada 12 prinsip reka bentuk animasi dan kerap kali dianggap sebagai kurang jelas. Untuk mencapai ‘daya tarik’, salah satu kaedah yang digunakan ialah kata-kata kunci impresi penonton atau *Viewer’s Impression Words* (VIW), yang merupakan pengubahsuaian dari *Kansei Words* (KW). Kaedah ini menggabungkan teori formalistik dan semiotik visual untuk mencapai VIW, iaitu bahagian penting dalam Kejuruteraan Kansei. Kaedah ini disarankan sebagai teknik baharu untuk memperbaiki kaedah dalam memperoleh kata-kata VIW atau KW untuk digunakan dalam latihan pengukuran bagi menemukan kesan (emosi) dalam memahami ‘*appeal*’ sehingga dapat mencapai prinsip-prinsip longgar dalam reka bentuk watak animasi tempatan.

Kata kunci: Reka bentuk karakter, reka bentuk berpusat pada pengguna, kejuruteraan Kansei.

ABSTRACT

This article discuss about the achievement and understand the ‘Appeal’ factor in local animated character design. ‘Appeal’ is one of the 12 principles of animation design and often considered ambiguous. To achieve ‘appeal,’ one of the methods used is audience impression keywords or Viewer’s Impression Words (VIW), which is a modification of Kansei Words (KW). This method combines formalistic theory and semiotic visuals to achieve Viewer’s Impression Words (VIW), which is an essential part of Kansei Engineering. This method is suggested as a new technique to improve the method in obtaining words VIW or Kansei Words to use in measurement exercises to find the effect (emotion) in understanding ‘appeal’ to achieve loose principles in local animated character design.

Keywords: *Animated character design, User Centered Design, Kansei engineering*

PENGENALAN

Metode ‘Kansei Engineering’ dirujuk bagi mencapai prinsip-prinsip longgar baharu (*loose principles*) dalam mereka bentuk watak animasi lokal yang menarik. Sebelum kajian ini bermula dengan pendekatan formalistik dan semiotik visual, tinjauan literatur telah merujuk kepada bidang yang berbeza dari domain animasi seperti pengalaman pengguna *user experience* (UX) dan antara muka pengguna *User interface* (UI). Hal ini disebabkan terdapat sumber yang terhad dalam metodologi *User Centered Design* (UCD) dan Kansei Engineering tentang reka bentuk watak animasi tempatan (Soikun & Ibrahim, 2018).

Dalam bidang UX/UI, biasanya, amalan menggabungkan kedua-dua metode kualitatif dan kuantitatif dilakukan untuk menyiasat tindak balas manusia, dan pengiraan data secara kuantitatif biasanya diguna pakai (Mozyrko, 2020). Dalam penyelidikan ini, siasatan reka bentuk watak animasi lokal dilakukan dengan mengadaptasi gaya penelitian UX/UI yang menggunakan pendekatan Kansei Engineering. Ia merupakan salah satu kaedah yang digunakan dalam reka bentuk yang berpusat pada pengguna ataupun ‘*User Centered Design*’.

Artikel ini akan menyajikan gabungan teori seperti semiotik visual dan formalistik yang digabungkan dalam Kejuruteraan Kansei untuk mencapai kaedah ‘*novel*’ yang disebut FVSA atau Formalistic and Visual Semiotics Analysis dalam kajian ini.

Teori Semiotik Visual dan Formalistik

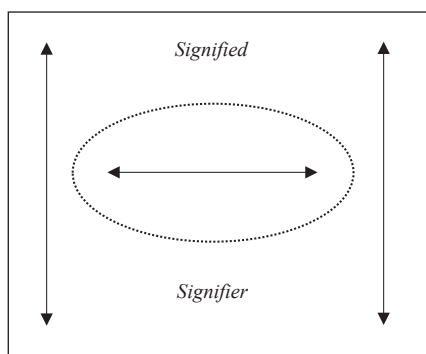
Teori Semiotik memperoleh namanya daripada perkataan Yunani ‘*semeion*’ yang bermaksud tanda (*sign*). Sebilangan besar penyelidikan pembangunan budaya menggunakan teori semiotik dengan cara yang berlainan. Semiotik menggunakan sistem yang disebut ‘kod’ untuk membaca atau menterjemah pernyataan dari unit yang tidak kelihatan. Berbanding dengan verbal-linguistik, penulisan, audio dan suara, dalam semiotik, bahasa visual dapat dikenali dan difahami dengan lebih baik. Merujuk kepada Chandler (2007), semiotik adalah kajian tentang tanda-tanda (*signs*). Kajian berkenaan tanda boleh berlaku di mana sahaja dan di mana sahaja. Dalam kehidupan seharian, tanda juga boleh berupa tanda jalan, tanda syarikat dan lain-lain.

Chandler juga menyatakan bahawa manusia didorong oleh kecenderungan untuk membuat makna melalui penciptaan dan penafsiran tentang ‘tanda-tanda (*signs*).’ Tanda-tanda berbentuk gambar, suara, kata, bau, rasa, perbuatan

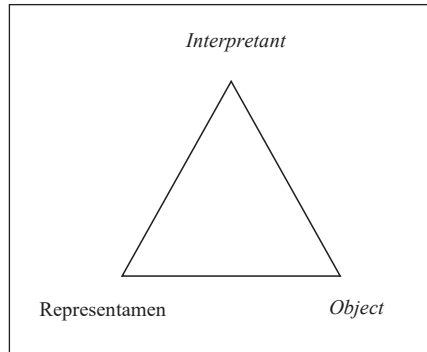
atau objek. Walau bagaimanapun, semua perkara ini tidak mempunyai makna intrinsik, dan ia menjadi tanda hanya jika dilaburkan dengan makna. Oleh kerana imej animasi dihasilkan oleh artis, maka reka bentuk dan lukisan dapat ditafsirkan sebagai mempunyai maksud secara intrinsik dan sesuatu yang memberikan tanda-tanda (*signs*) dapat diubah menjadi prinsip longgar (*loose principles*) bagi membantu artis dan pereka bentuk lain memahami atau mendalami maksud imej atau lukisan yang terhasil (Soikun, T., & Ibrahim, A. A. 2018)

Dua model dominan digunakan hari ini. Ia berasal dari ahli bahasa Ferdinand de Saussure dan ahli falsafah Charles Sanders Peirce. Saussure mendefinisikan tanda yang terdiri dari ‘penanda’ ‘*Signifier*’ atau bentuk yang diambil dari tanda tersebut, dan ‘*signified*’ (ditandakan) atau konsep dan maksud yang diwakilinya. Tanda adalah keseluruhan yang berpunca daripada perkaitan penanda (*signifier*) dengan yang ditandakan (*signified*). Hubungan antara *signifier* dan *signified* disebut dikenali sebagai ‘penanda’ ataupun *signification*. Tanda mesti mempunyai *signifier* dan *signified*. Ia tidak boleh mempunyai penanda yang tidak bermakna atau yang tidak berbentuk. Tanda adalah gabungan yang dapat dikenal pasti dari penanda dengan tanda tertentu. Penanda yang serupa kadangkala boleh menunjukkan tanda yang berbeza. Charles Sanders Peirce merumuskan modelnya sebagai tanda semiotik dan taksonomi tanda.

Berbeza dengan model tanda Saussure, Peirce menawarkan model triadik yang merupakan ‘*Representamen*’ atau bentuk yang diambil oleh tanda (tidak semestinya material). ‘*Interpretant*’ sebenarnya bukan pentafsir tetapi merupakan pengertian yang dibuat daripada tanda tersebut dan objek yang mana tanda tadi sebagai rujukan. Untuk menyesuaikan sebagai tanda, ketiga-tiga elemen itu adalah penting. Tanda (*sign*) adalah kesatuan dari apa yang diwakili (objek), bagaimana ia ditandakan (*representamen*) dan bagaimana ia ditafsirkan (*the interpretant*) (Chandler, 2007).



Rajah 1 Model tanda (*sign*) Saussure
 Sumber: Chandler (2007)



Rajah 2 Segi tiga semiotic Peirce
Sumber: Chandler (2007)

Peirce telah memperkenalkan sistem tanda (*sign*) yang disebutnya sebagai model *triadic*, sebuah sistem yang digunakan untuk menghasilkan pembuatan makna (*meaning-making*). Tanda adalah pusat kepada sistem ini, juga dikenali sebagai ‘*representamen*’ dalam sistem *Triadic*;

‘A sign is something which stands to somebody for something in some respect or capacity. It addresses somebody, that is, creates in the mind of that person an equivalent sign, or perhaps a more developed sign. That sign which it creates I call the interpretant of the first sign. The sign stands for something, its object. It stands for that object, not in all respects, but about a sort of idea, which I sometimes called the ground of the representamen.’

(Peirce, C.S. 1931–35, 1958)

Peirce seterusnya mengkategorikan pola makna dalam tanda sebagai Ikonik, Indeksikal dan Simbolik.

<i>Iconic</i>	<i>The signifier stand for the signified that having similarities to the signifier. This is a type of sign that is important to visual images such as photography and drawing.</i>
<i>Indexical</i>	<i>It is a relationship between the signified and the signifier. Normally it is based on relation or causality. Such as smoke represents fire.</i>
<i>Symbolic</i>	<i>Normally symbolic has an arbitrary relation. For example, the sign of a balance scale is a symbol of justice. However, the sign might have a different meaning and must be learned or through experience.</i>

Rajah 3 Ikonik, indeksikal dan simbolik
Sumber: Chandler (2007)

Tanda (*sign*) boleh dibaca sebagai *denotative* dan *connotative*. Ia merupakan istilah yang menghubungkan di antara *signifier* dan *signified*. Terdapat dua jenis *signified*, iaitu *Signified* denotasi dan *Signified* konotatif digunakan untuk analisis, yang berbeza antara satu sama lain (Chandler, 2007). Walaupun berbeza, ketika penghasilan makna, ia akan merangkumi denotasi dan konotasi. Denotasi adalah makna asas atau harfiah dari tanda tertentu. Sebagai contoh, perkataan ‘orkid’ menunjukkan sejenis bunga. Denotasi dalam fotografi dapat dilihat melalui pengeluaran semula gambar secara digital. Contohnya, kucing adalah kucing, manakala konotasi adalah hasil campur tangan manusia seperti fokus, pencahayaan, kedalaman, kesan khas dan sebagainya (Tomaselli, 1996). Fiske (1982) menjelaskan bahawa denotasi adalah apa yang digambar; konotasinya adalah bagaimana ia digambar. Konotasi juga merupakan makna sekunder dari suatu tanda dan sering dimotivasi oleh budaya. Sebagai contoh, gambar darah menunjukkan keganasan dalam budaya tertentu.



Drawing Features	Signifiers	Signified
Sea creatures	A group of colorful and big jellyfish	Peaceful and a very balanced ecosystem. The peaceful area normally presents a more tense future as in the “calm before the storm.” Drawing, colour, hue, and shapes suggest a mysterious yet tempting to know further about the drawing and story.

Rajah 4 Analisis semiotik visual: rujukan dari model semiotik De Saussure

Penyelidikan Tempatan dalam Karakter Animasi Lokal Menggabungkan Semiotik dan Formalistik

Memetik kajian karakter Peran dalam Makyung, ia menggunakan analisis visual dan formalistik untuk mengenal pasti atribut corak umum atau bentuk dan perkadaran semiotik (Mohd Yusoff, 2014). Analisis visual juga digunakan untuk mengenal pasti kostum karakter Peran yang diperlukan. Gambar-gambar

kostum tersebut dianalisis dalam bentuk ‘table’ di mana ditempatkan dalam instrumen yang disebut Matriks kostum (Tsukamoto, 2006). Matriks kostum selanjutnya dideklasifikasi ke pakaian badan, penutup atau alas kaki, hiasan, solek, tali leher dan lain-lain.

Semasa meneliti analisis visual, tidak ada garis panduan atau peraturan yang wajib dipatuhi sebagaimana yang dinyatakan oleh Mohd Yusoff (2014), bahawa dalam kajian tersebut, tidak ada peraturan dan panduan yang dapat dicapai. Namun, semiotik visual secara peribadi mampu memberikan pendekatan intuitif dalam mencapai reka bentuk yang lebih baik dan boleh dipercayai. Hal ini disokong oleh penyelidikan lain tentang reka bentuk watak animasi lokal yang juga menggunakan teori semiotik oleh Khalis dan Mustafa (2017), mereka menunjukkan bahawa animasi menyumbang kepada industri budaya melalui simbol dan tanda dan diambil melalui gaya hidup masyarakat berbeza dan pelbagai punca termasuk agama, kepercayaan sistem, politik, tradisi, bahasa, alatan kostum, bangunan dan seni. Dengan merujuk kepada teori semiotik, para penyelidik ini telah berjaya mengenal pasti pengaruh budaya terhadap karya seni yang dihasilkan oleh pelajar animasi mereka yang mempelajari seni dan reka bentuk. Ia dapat dikenal pasti melalui penggunaan analisis kandungan (*content analysis*) dalam menganalisis karya seni akhir yang lengkap. Analisis ini tertumpu kepada budaya dan pakaian tradisional dan semiotik visual yang melihat perkaitan dengan unsur budaya yang mempengaruhi reka bentuk pelajar.

Menurut Tomos (2013), dalam anime, tafsiran formalistik bermula dengan pengembangan estetika visual Jepun pada abad ke-12 Zaman Heian. Bentuk seni tradisional menggunakan lukisan dan cetakan kayu (Yamato-e) dicirikan oleh garis tipis untuk menunjukkan ekspresi wajah, *wiki me-Kagihana*, atau garis lurus untuk reka bentuk mata dan cangkuk untuk menggambarkan reka bentuk hidung. Analisis formal dalam anime membuka arah ilmu pengetahuan di mana persamaan yang terdapat dalam teknik beberapa animasi telah mencipta gaya unik *anime*. Teknik yang sama digunakan oleh animasi sel terhad seperti ‘Sega Eiga’ atau filem *line drawing*. Teknik ini menarik perhatian terhadap tingkah laku dan ekspresi wajah watak-watak individu, menceritakan kisah mereka. Ciri lain animasi Jepun yang ditentukan dari analisis formalistik dikenali sebagai ‘Ma’ atau ‘nafas senyap’ di mana pelakon berhenti sejenak untuk merenungkan masa dan ruang, refleksi tentang ruang antara peristiwa. Tomos (2013) telah menyebut dalam penulisannya, ‘Genji Monogatari’ yang digambarkan sebagai novel pertama di dunia dengan lebih dari 400 watak yang beransur-ansur meningkat umur secara konsisten dalam cerita tersebut. Penekanan utama pada novel adalah pada pencirian karakter.

Mamaghani, Dalir dan Soleimani (2014) juga telah menggunakan pendekatan semiotik dalam penyelidikan reka bentuk jam tangan mereka. Dalam proses reka bentuk ini, memahami kesan keseluruhan sasaran reka bentuk adalah amat penting. Pereka perlu mempunyai pemahaman dan pengetahuan yang mendalam tentang penggunaan semiotik ketika dalam usaha menyampaikan perasaan dan emosi kepada pengguna. Pereka berusaha ke arah produk yang akan dicapai dengan bantuan perwakilan cara semiotik yang digunakan mengikut estetika, kriteria dan faktor budaya yang dapat dikenal pasti. Pendekatan semiotik telah digunakan dalam merancang soal selidik dan sesi wawancara untuk mendapatkan maklum balas daripada peserta yang disasarkan.

Teori Analisis Formalistik dan Semiotik dalam Reka Bentuk Karakter Animasi

Analisis formalistik adalah berkaitan dengan sifat formal seni dan reka bentuk, manakala semiotik pula berkaitan dengan pembuatan makna tanda dan simbol. Analisis semiotik menerangkan peraturan operasi khusus dengan menentukan subsistem yang termasuk dalam bidang yang dikaji. Memandangkan seni adalah salah satu bentuk bahasa komunikasi visual, maka pendekatan ini mampu diguna pakai untuk menganalisis imej animasi. Dalam setiap imej animasi, wujud makna yang disertakan baik secara sengaja ataupun di bawah sedar – imej yang dipancarkan kepada penonton sesebuah animasi melalui gambar, baik digital atau tradisional, yang memperlihatkan perbezaan sosiobudaya. Lukisan imej animasi dapat dianalisis berdasarkan apa yang dipaparkan di atas skrin. Sintesis yang disebut budaya visual digunakan untuk menentukan tindak balas penonton terhadap televisyen, karya seni dan sebagainya.

Dalam budaya visual, berbeza dengan analisis formalistik, ia menekankan makna visual yang disampaikan kepada individu dan masyarakat. Visual atau imej dianalisis berdasarkan makna dan bukannya nilai estetikanya. Perkara penting yang akan dianalisis adalah kandungan kognitif atau representasi yang terbentuk dengan sejarah dan budaya (Turkcan, 2013).

Semiotik menangani makna, mewakili objek, bahasa dan imej dalam pengertian yang luas. Ia adalah proses yang mengaitkan makna. Pada kebiasaannya, kajian semiotik menunjukkan bagaimana hubungan tanda dan makna terhasil daripada pengalaman dan apa yang telah dipelajari di persekitaran kita. Dalam visual budaya (*visual culture*), ia adalah prosedur penyelidikan di luar ruang lingkup kajian simbolisme. Dalam kajian ini, semiotik menawarkan perspektif yang berbeza tetapi berguna dalam analisis imej animasi, manakala

formalisme menolak hubungan makna dalam analisisnya. Analisis semiotik, dalam kajian ini akan memberikan keseimbangan dalam mencari kata kunci atau kata Kansei *viewer's impressions words* (VIW) yang betul. Analisis semiotik menerima bahawa terdapat variasi dalam hubungan. Oleh itu, imej animasi dilihat sebagai dinamik. Imej dalam kajian ini, iaitu imej animasi, dianggap sebagai hubungan *inter-relationship* yang kompleks antara individu (penonton) imej dan faktor-faktor seperti masyarakat dan budaya.

Amalan semiotik dalam lukisan dan reka bentuk telah menjadi satu usaha yang berterusan dan perbincangan tentang pentingnya melukis/lukisan dalam animasi dan bidang seni lain oleh para profesional, pengamal dan pendidik. Artikel oleh (Ashwin, 1984) memberikan penelitian dan teori dasar dalam menganalisis imej dalam bidang reka bentuk menggunakan kerangka yang disebut semiotik (ilmu tanda) dan telah diperkembangkan lagi oleh beberapa sarjana yang lain. Lukisan selalu dikaitkan dengan tanda-tanda dan mempunyai asal usul budaya penting yang ditunjukkan dalam etimologi. Dalam bahasa Jerman *Zeichen*, yang bermaksud tanda dan *Zeichen*, untuk kata kerja (*verb*) untuk menggambar iaitu membuat tanda. Begitu juga dengan perkataan Itali, *Segno*, *Disegno*, yang bermaksud lukisan, reka bentuk dan *Disegnafore* yang bermaksud reka bentuk.

Semiotik adalah kerangka yang digunakan untuk mengkategorikan tiga jenis *imagery*. Namun, ia juga bergantung bagaimana kategori-kategori ini memungkinkan untuk difahami. Tiga kategori dalam kerangka semiotik adalah ikon, indeks dan simbol. Kerangka semiotik ini menyiapkan satu kaedah dan memberikan cara yang terkoordinasi dalam cara makna ditafsirkan pada tanda-tanda atau imej oleh interrelasi objek, *representamen*, dan *interpretant* (M. Chapman, Ostwald & Tucker, 2004) Tanda atau imej seperti yang ditunjukkan dalam penelitian ini terdiri dari dua komponen yang merupakan *signifier* dan *signified*. Tanda atau imej berfungsi untuk menyampaikan mesej dan komunikasi. Oleh itu, proses ini melibatkan dua peserta dan boleh dipanggil *emitter* dan *receiver*. Dalam kajian ini, animator yang melukis imej animasi adalah *emitter* dan penonton adalah *receiver*. Bahan atau mesej disertakan dalam imej dan wujud dalam bentuk set kod. Imej atau lukisan boleh dikodkan oleh *emitter* dan disah kod atau ditafsirkan oleh *receiver*. Konsep trikotomi, ikon, indeks, dan simbol, jika diterapkan untuk menggambar, konsep ikonik akan segera menjadi jelas (Ashwin, 1984). Sifat lukisan dalam animasi memberikan karakter yang sedikit berbeza daripada lukisan untuk kejuruteraan atau reka bentuk. Namun, penerapan analisis semiotik ke media tersebut masih boleh diterapkan dan dalam kajian ini, ia berkaitan dengan lukisan akhir watak dalam animasi dan bukan dalam bentuk lakaran yang tidak nyata.

Dalam animasi, terutama animasi Jepun atau anime yang diselidik dalam kajian ini, bagi segelintir orang, animasi adalah bertujuan untuk menghiburkan dan tidak lebih dari itu. Namun, bagi kebanyakan orang juga, ia lebih daripada hanya sekadar hiburan. Anggapan seperti ini biasanya berlaku mungkin kerana cara penyampaiannya, gaya imej, pemilihan warna, watak dan susunan keseluruhan animasi. Pemerhatian dan analisis imej karakter animasi, terutama pada lukisan wataknya, sekiranya menggunakan analisis semiotik akan memungkinkan pemahaman yang lebih baik tentang nilai-nilai tersirat dan ia boleh membantu mengesahkan Kansei Words atau (KW) yang dimaksudkan dalam kajian ini.

Artikel oleh Hoare (2017) memperlihatkan bagaimana dan di mana semiotik dapat dilihat dalam animasi. Contohnya, *antropomorfisme*. Tanda ini difahami sebagai gambaran ciri-ciri manusia yang digunakan dalam watak animasi atau haiwan dan benda tidak bernyawa. Tanda (*sign*) ini membantu artis dan juruanimasi merancang dan mereka bentuk karakteristik seperti gembira, cinta, cemburu dan sebagainya dengan berkesan. Pemahaman tentang sifat-sifat ini dapat berlaku kerana adalah tanda-tanda dapat dihubungkan oleh manusia. Dengan merujuk kepada Ferdinand de Saussure, teorinya *signifier* dan *signified* memainkan peranan besar dalam pentafsiran semiotik dalam lukisan watak animasi. Saussure berpendapat bahawa tanda itu adalah unit asas bahasa. Penandanya (*signifier*) adalah pernyataan atau gambaran yang terlintas di fikiran kita, seperti “binatang dengan hidung yang sangat panjang.” Pernyataan yang ditandakan (*signified*) akan menjadi sangat khusus untuk pernyataan penanda (*Signifier*), iaitu ‘gajah.’ Pernyataan yang ditandakan (*signified*) adalah gambaran bunyi yang dinyatakan oleh pernyataan penanda (*signifier statement*) di dalam minda kita. Dalam penyelidikan ini, teori semiotik oleh Saussure menyediakan prosedur bagi memperoleh impresi daripada pakar juruanimasi tentang watak animasi, menggambarkan makna-makna intrinsik dengan merujuk kepada kata adjektif KW atau VIW.

Terdapat lebih banyak ‘tanda’ yang boleh dijumpai dalam animasi. Tanda-tanda ini adalah berdasarkan teknik yang diguna pakai oleh artis bagi menjadikan karya mereka lebih baik. Tanda seperti *Therianthmorphism* dapat dilihat dalam karya di mana watak manusia di gabungkan dengan watak binatang. *Therianthmorphism* adalah karakter yang mempunyai sifat gabungan antara manusia dan haiwan (Wells, 2002). Kefahaman tentang tanda-tanda dalam animasi boleh membantu juruanimasi menghasilkan karya animasi yang mempunyai metafora yang tepat.

Analisis visual dan reka bentuk telah menggunakan pendekatan dan kaedah teori yang berbeza. Namun, yang paling popular ialah semiotik visual. Semiotik visual menekankan pada visual untuk berkomunikasi dengan penonton dan sistem yang mendominasi penggunaannya, terutama penelitian cara bagaimana makna itu dibuat daripada sekadar menyelidiki apa itu makna. Makna tersirat biasanya tidak disedari dan memerlukan analisis dan proses membacanya agar makna tersirat itu muncul. Ia juga mendekonstruksi komunikasi visual, ketika dalam usaha mencapai makna dan ideologi (Parsa, t.t). Menurut Kress dan Leeuwen (2006), imej adalah lukisan, catan dan foto. Dia menambah bahawa imej adalah medium asas maklumat. Dalam kajian ini, lukisan karektor animasi menjadi tumpuan utama. Untuk menyokong animasi, melukis watak sebagai bahagian dari semiotik visual. Barthes (1964), mengenal pasti bahawa lukisan bergantung pada suatu konvensyen atau kod. Beliau selanjutnya menyebut imej sebagai ‘transposisi yang diatur oleh peraturan’, di mana imej menetapkan kod, dan goresan dapat mewakili tanda. Pada era teknologi, lukisan manual dalam animasi telah digantikan oleh pen digital dan lukisan digital kebanyakannya menggunakan gambar vektor dan bitmap. Walau bagaimanapun, asas dalam pembuatan lukisan seperti lakaran dan goresan pensel tetap sama.

Komunikasi menggunakan visual selalu menjadi kecenderungan manusia sejak zaman lukisan gua di Lascaux, Perancis. Visual digunakan dalam menyampaikan antara pemancar dan penerima atau penonton. Mesej disertakan dalam visual yang membuat manusia sedar bahawa mereka dipicu oleh ideologi, pengalaman dan mitos. Kaedah atau proses analisis yang disebut semiotik visual dapat membentuk makna tersembunyi. Semiotik mempunyai sejarah yang panjang dan telah diguna dan diajarkan dalam pelbagai bidang pengajian seperti seni bina, perubatan, antropologi, linguistik, komunikasi dan lain-lain. Sepanjang perkembangan semiotik, idea yang berbeza dari domain lain telah diadaptasi. Sebagai contoh, sekolah Prague pada tahun 1930-an dan awal tahun 1940-an, di mana ia mengembangkan karya formalis Rusia dengan menambahkan dasar linguistik. Paris pada tahun 1960-an dan 1970-an telah mengadopsi idea Ferdinand de Saussure, Roland Barthes, Metz dan sebagainya. Perkembangan dan kombinasi domain semiotik yang berlainan telah membuka jalan dan mencipta beberapa identiti dan kriteria semiotik baharu yang unik yang disebut Semiotik Visual. Semiotik Visual pertama kali ditakrifkan oleh (Kress & Leeuwen, 2006) dalam buku, *Reading Image: the Grammar of Visual Design*.

“We intend to provide inventories of the major compositional structures which have become established as conventions in the course of the history of Visual Semiotics, and to analyze how they are used to produce meaning by contemporary image-makers.”

Mereka menambah, “kerana makna tidak diberikan, tetapi dibina.” Dengan penjelasan ini, ia adalah mungkin untuk menyusun makna dari lukisan (imej) melalui analisis dan proses semiotik visual.



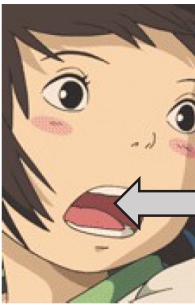
Reka Bentuk Soal Selidik Berdasarkan Semiotik Visual dan Formalistik untuk Kejuruteraan Kansei

Reka bentuk soal selidik pada reka bentuk watak animasi Jepun popular yang dipilih adalah berdasarkan teori semiotik visual dan formalistik. Kedua-dua teori dari Saussure dan Peirce berkorelasi dengan konsep borang kaji selidik ini. Penyelidikan ini melabelkan borang soal selidik yang dibangunkan ini sebagai Analisis Semiotik Visual dan Formalistik atau FVSA kerana ia dibangunkan untuk penyelidikan ini bagi mencapai kata-kata kata sifat yang diinginkan (Viewer’s Impression Words) dan bertepatan dengan pendapat pakar animasi. Dalam teori Saussure, tanda itu adalah unit dasar Bahasa dan terdiri dari dua bahagian yang merupakan tanda (*signifier*) dan penanda (*signified*). Reka bentuk borang soal selidik ini mempraktikkan penggunaan *signifier* dan *signified* dengan menggunakan soalan yang berkaitan dengan semiotik dan grafik (imej) yang disertakan bagi para pakar untuk mengkaji kesan mereka (rujuk Rajah 5). Amalan ini menyokong kepentingan tanda-tanda dalam bahasa kerana semiotik adalah kajian dan penggunaan tanda-tanda dan simbol dan bagaimana kita menggunakannya untuk memahami tafsiran mereka bersama dengan maknanya.

Analisis Semiotik Formalistik dan Visual (FVSA)

Analisis Formalistik dan Semiotik dalam kajian ini akan memberikan kata sifat yang diperlukan untuk pemilihan Kata Tayangan Penonton (VIW). Bentuk FVSA pada Rajah 5 mengikuti pendekatan Kansei Engineering dalam memperoleh KW. Soal selidik FVSA ini adalah usaha untuk meningkatkan Kansei Engineering, yang merupakan pendekatan utama yang digunakan dalam kajian ini. Analisis formalistik dan semiotik dalam kajian ini terutama berkaitan dengan gambar dan gambar watak animasi. Reka bentuk watak animasi mungkin mempunyai maklumat intrinsik yang tertanam di dalamnya, dan mungkin, teori semiotik visual boleh menjadi kunci untuk membuka maklumat ini. Kajian yang dilakukan oleh Turkan (2013) dan Harun, Abd Razak dan Abd Muthalib (2010) telah menggunakan analisis semiotik dan formalistik dalam menganalisis gambar pada subjek. Untuk animasi *Hikayat Sang Kancil*, penyelidikan berjaya menggunakan analisis formalistik dalam menentukan gambar latar dan watak-watak dalam animasi yang menggunakan kata sifat seperti ganas dan biadab, antara lain untuk menggambarkan watak-watak.

Elemen dan prinsip seni dan reka bentuk ada dalam setiap karya seni yang bertujuan untuk analisis formal. Elemen dan prinsip ini wujud sama ada secara eksplisit atau tersirat. Dalam analisis formalistik, ketika analisis dibuat pada karya seni, gambar atau gambar animasi, elemen yang dianggap mewakili karya yang dianalisis dengan begitu fokus harus dipilih. Untuk memulakan analisis, biasanya penonton akan melihat dengan teliti dan melihat bagaimana mata kita bergerak di sekitar objek. Perhatikan di mana penglihatan pertama dan mengapa kita tertarik dengan gambar. Kenal pasti warna, tekstur dan bentuk gambar. Komposisi artis untuk membimbing penglihatan ke bahagian gambar tertentu sama pentingnya untuk diperhatikan. Kesemua elemen dan prinsip serta komposisi juga perlu dijelaskan apabila menggunakan analisis formalistik (Tate, t.t). Rajah 5 menunjukkan hubungan antara teori dan borang soal selidik.

Signifier	Significant	Signified																																																																																				
	<p>2. Face Shape</p> <p>1. What word can you relate to the character's face shape using Formalistic Analysis?</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Oblong</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Geometric</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Diamond</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Organic</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Triangular</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Emphasis</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Oval</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Proportionate</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table> <p> <input type="text"/> *<input type="text"/> <i>*You may add your suggestions</i> </p>	Oblong	<input type="checkbox"/>	Geometric	<input type="checkbox"/>	Diamond	<input type="checkbox"/>	Organic	<input type="checkbox"/>	Triangular	<input type="checkbox"/>	Emphasis	<input type="checkbox"/>	Oval	<input type="checkbox"/>	Proportionate	<input type="checkbox"/>	<p>1. What do the Face Shape symbolize?</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Adorable</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Distinctive</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Feminine</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Attractive</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Masculine</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Pleasing</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Strength</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Common</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Anger</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Ethnic</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table> <p> <input type="text"/> *<input type="text"/> <i>*You may add your suggestions</i> </p>	Adorable	<input type="checkbox"/>	Distinctive	<input type="checkbox"/>	Feminine	<input type="checkbox"/>	Attractive	<input type="checkbox"/>	Masculine	<input type="checkbox"/>	Pleasing	<input type="checkbox"/>	Strength	<input type="checkbox"/>	Common	<input type="checkbox"/>	Anger	<input type="checkbox"/>	Ethnic	<input type="checkbox"/>																																																
Oblong	<input type="checkbox"/>	Geometric	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Diamond	<input type="checkbox"/>	Organic	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Triangular	<input type="checkbox"/>	Emphasis	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Oval	<input type="checkbox"/>	Proportionate	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Adorable	<input type="checkbox"/>	Distinctive	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Feminine	<input type="checkbox"/>	Attractive	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Masculine	<input type="checkbox"/>	Pleasing	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Strength	<input type="checkbox"/>	Common	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Anger	<input type="checkbox"/>	Ethnic	<input type="checkbox"/>																																																																																			
	<p>3. Eyes</p> <p>1. What word can you relate to the character's eyes design using formalistic analysis</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Large</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Angle upwards</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Bold</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Erratic (Line)</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Thick Lashes</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Strong (Lines)</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Thin (Lines)</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Yonkama Style</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Oblong</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Narrow</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Slanted</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Geometric</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>realism</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Organic</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Cartoony</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Emphasis</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td></td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Similarity</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td></td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Highlight (Shiny)</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table> <p> <input type="text"/> *<input type="text"/> <i>*You may add your suggestions</i> </p>	Large	<input type="checkbox"/>	Angle upwards	<input type="checkbox"/>	Bold	<input type="checkbox"/>	Erratic (Line)	<input type="checkbox"/>	Thick Lashes	<input type="checkbox"/>	Strong (Lines)	<input type="checkbox"/>	Thin (Lines)	<input type="checkbox"/>	Yonkama Style	<input type="checkbox"/>	Oblong	<input type="checkbox"/>	Narrow	<input type="checkbox"/>	Slanted	<input type="checkbox"/>	Geometric	<input type="checkbox"/>	realism	<input type="checkbox"/>	Organic	<input type="checkbox"/>	Cartoony	<input type="checkbox"/>	Emphasis	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Similarity	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	Highlight (Shiny)	<input type="checkbox"/>	<p>1. What do the eyes design symbolize to you?</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Sexy</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Calm</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Emotive</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Fragile</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Charming</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Expressive</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Exaggerated</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Simple</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Elucidative</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Distinctive</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Childish</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Bright</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Suggestive,</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Cheerful</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Ethnic</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Culture-related</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Adorable</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Innocence</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Cheeky</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Natural</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Knowledgeable</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Sassy</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table> <p> <input type="text"/> *<input type="text"/> <i>*You may add your suggestions</i> </p>	Sexy	<input type="checkbox"/>	Calm	<input type="checkbox"/>	Emotive	<input type="checkbox"/>	Fragile	<input type="checkbox"/>	Charming	<input type="checkbox"/>	Expressive	<input type="checkbox"/>	Exaggerated	<input type="checkbox"/>	Simple	<input type="checkbox"/>	Elucidative	<input type="checkbox"/>	Distinctive	<input type="checkbox"/>	Childish	<input type="checkbox"/>	Bright	<input type="checkbox"/>	Suggestive,	<input type="checkbox"/>	Cheerful	<input type="checkbox"/>	Ethnic	<input type="checkbox"/>	Culture-related	<input type="checkbox"/>	Adorable	<input type="checkbox"/>	Innocence	<input type="checkbox"/>	Cheeky	<input type="checkbox"/>	Natural	<input type="checkbox"/>	Knowledgeable	<input type="checkbox"/>	Sassy	<input type="checkbox"/>
Large	<input type="checkbox"/>	Angle upwards	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Bold	<input type="checkbox"/>	Erratic (Line)	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Thick Lashes	<input type="checkbox"/>	Strong (Lines)	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Thin (Lines)	<input type="checkbox"/>	Yonkama Style	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Oblong	<input type="checkbox"/>	Narrow	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Slanted	<input type="checkbox"/>	Geometric	<input type="checkbox"/>																																																																																			
realism	<input type="checkbox"/>	Organic	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Cartoony	<input type="checkbox"/>	Emphasis	<input type="checkbox"/>																																																																																			
	<input type="checkbox"/>	Similarity	<input type="checkbox"/>																																																																																			
	<input type="checkbox"/>	Highlight (Shiny)	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Sexy	<input type="checkbox"/>	Calm	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Emotive	<input type="checkbox"/>	Fragile	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Charming	<input type="checkbox"/>	Expressive	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Exaggerated	<input type="checkbox"/>	Simple	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Elucidative	<input type="checkbox"/>	Distinctive	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Childish	<input type="checkbox"/>	Bright	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Suggestive,	<input type="checkbox"/>	Cheerful	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Ethnic	<input type="checkbox"/>	Culture-related	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Adorable	<input type="checkbox"/>	Innocence	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Cheeky	<input type="checkbox"/>	Natural	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Knowledgeable	<input type="checkbox"/>	Sassy	<input type="checkbox"/>																																																																																			
	<p>4. Nose</p> <p>1. What word can you relate to the character's Nose design</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Thin (Lines)</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Nostrils</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Strong (Lines)</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Triangle</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Big</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Sharp</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Small</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Surface-Details</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table> <p> <input type="text"/> *<input type="text"/> <i>*You may add your suggestions</i> </p>	Thin (Lines)	<input type="checkbox"/>	Nostrils	<input type="checkbox"/>	Strong (Lines)	<input type="checkbox"/>	Triangle	<input type="checkbox"/>	Big	<input type="checkbox"/>	Sharp	<input type="checkbox"/>	Small	<input type="checkbox"/>	Surface-Details	<input type="checkbox"/>	<p>1. What do the nose design symbolize to you?</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>Prosperous</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Dramatic</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Simplicity</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Natural</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Ethnic</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Exaggerated</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Mystical</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Sassy</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table> <p> <input type="text"/> *<input type="text"/> <i>*You may add your suggestions</i> </p>	Prosperous	<input type="checkbox"/>	Dramatic	<input type="checkbox"/>	Simplicity	<input type="checkbox"/>	Natural	<input type="checkbox"/>	Ethnic	<input type="checkbox"/>	Exaggerated	<input type="checkbox"/>	Mystical	<input type="checkbox"/>	Sassy	<input type="checkbox"/>																																																				
Thin (Lines)	<input type="checkbox"/>	Nostrils	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Strong (Lines)	<input type="checkbox"/>	Triangle	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Big	<input type="checkbox"/>	Sharp	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Small	<input type="checkbox"/>	Surface-Details	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Prosperous	<input type="checkbox"/>	Dramatic	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Simplicity	<input type="checkbox"/>	Natural	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Ethnic	<input type="checkbox"/>	Exaggerated	<input type="checkbox"/>																																																																																			
Mystical	<input type="checkbox"/>	Sassy	<input type="checkbox"/>																																																																																			

Rajah 5 Borang kaji selidik FVSA dengan pendekatan semiotik visual dan formalistik

Pendekatan Kejuruteraan Kansei berkaitan dengan FVSA dan Pembangunan Kata Kunci (VIW)

Kata Kunci Kansei (Kansei Words) ataupun *Viewer's Impression Words* (VIW) dikumpulkan setelah Jurutera Kansei memahami strategi yang dirancang dan pengumpulan kata kunci (KW) adalah berkaitan dengan domain produk iaitu karakter animasi lokal. Kata kunci ini biasanya disintesisikan dari majalah yang berkaitan, surat khabar atau maklumat daripada jurujual tentang emosi dan juga pendapat pelanggan. Kata Kunci Kansei adalah kata sifat, kata nama atau kata kerja dan kadang-kadang sesuatu ayat (Nagamachi, 2010c).

Penyelidikan karakter animasi lokal ini menggunakan kata kunci yang dirujuk dari teori seni dan prinsip animasi, prinsip reka bentuk karakter dan prinsip seni dan reka bentuk, serta elemen seni dan reka bentuk. Kata-kata ini mungkin tidak menggambarkan kata kunci emosi (Kansei) seperti yang diperlukan oleh Kata kunci Kansei. Sebagai contoh, kata kunci *impression* melihat kata kunci 'appeal' seperti 'besar,' 'panjang,' 'kontras,' 'bulat' (bentuk), 'lembut' dan sebagainya. Kata kunci ini digunakan untuk menentukan 'appeal' oleh pereka (Snitkjær, 2019). Oleh itu, kajian ini memutuskan untuk menggunakan kata 'impression' berbanding emosi (Kansei) kerana bertujuan untuk menunjukkan pendapat dan perasaan penonton animasi. Koleksi kata-kata 'impression' dalam kajian ini menggunakan pendapat pakar dari satu set borang soal selidik tentang spesimen yang diberikan kepada animator dan artis untuk memperoleh pendapat (*impression*) mereka ke atas kata sifat, kata nama dan kata kerja berkaitan dengan 'appeal' dalam karakter animasi lokal. *Koleksi viewer's impression words* (VIW) kemudian dikurangkan kepada sebilangan kecil kata kunci yang lebih relevan.

Menurut Nagamachi (2010c), Jurutera Kansei harus mengumpulkan produk yang serupa dengan produk yang disasarkan. Contohnya, produk yang dimaksudkan seperti botol syampu, jurutera akan memiliki koleksi botol syampu yang serupa dari pasaran. Bergantung kepada produk, biasanya, 20–25 sampel adalah mencukupi. Kata kunci Kansei menerangkan domain produk. Walaupun kata sifat sering digunakan, bentuk tatabahasa lain mungkin digunakan. Sebagai contoh, ketika menggambarkan domain karakter animasi, ia boleh menggunakan kata-kata seperti keseimbangan (*balance*), perincian-permukaan (*surface-details*), dan melebihi-lebih (*exaggeration*). Contoh seperti itu merujuk kepada Schütte dan Eklund (2001), ketika menerangkan domain 'fork lift truck', kata adjektif seperti berkesan, kuat, cepat dan lain-lain tetapi juga kata kerja dan kata nama seperti 'pecutan' (*acceleration*) boleh digunakan.

Kombinasi analisis kualitatif, kuantitatif dan koleksi Kata kunci Kansei atau VIW melalui kaedah empirikal mengguna pakai pendekatan Kansei Engineering. Kajian ini menggabungkan dan memperbaiki cara kata kunci emosi (Kansei) dikumpulkan dan dipilih. Spesimen yang telah dipilih melalui kaedah Qualitative Content Analysis (QCA) seterusnya melalui analisis semiotik visual dan formalistik (FVSA) untuk mengekstrak kata kunci '*impression*' penonton dari setiap spesimen. FVSA adalah borang soal selidik yang dirancang dengan merujuk kepada teori semiotik visual dan formalistik. Peserta aktiviti FVSA ini dipilih berdasarkan kepakaran dan pengalaman mereka, dan aktiviti soal selidik ini ditujukan kepada peserta dengan kelayakan dan latihan yang sesuai dalam bidang seni dan reka bentuk.

Borang soal selidik FVSA memerlukan kerja-kerja awal daripada pihak penyelidik kerana kata kunci untuk setiap elemen reka bentuk perlu dijustifikasi sebelum dipilih oleh pakar (peserta FVSA). Terdapat banyak kata kunci yang dikumpulkan yang berkaitan dengan teori visual semiotik dan formalistik, prinsip dan elemen seni dan reka bentuk, prinsip reka bentuk karakter, prinsip animasi, teori Gestalt dan kata kunci Kansei dari jurnal, buku, majalah, penyelidikan dan dalam sumber atas talian.

Thank you for your participation in this survey. This form is part of the study to evaluate the impact of basic character design based on Japanese Anime Character Design and how its relationship on viewers impression. The result from the study will then formulate a design guideline to create characters on local folktales stories. This form is divided into three (3) sections.

Section 1. Questions on respondents biographical information

Section 2. Questions on which parts in an animation character appeal the most


Section 3. Formalistic and Semiotics analysis to select the preliminary Kansei words on each selected animation characters parts. These characters had gone through a few selection process such as the Character Selection Matrix and Quantitative Content Analysis (OCA). Similarly, the 40 preliminary Kansei words are identified in reference to the theories of the element and principles of art and the principles of animation as well as other design theories.

1	Name:	<input type="text"/>
2	Job Title:	<input type="text"/>
3	Place of work:	<input type="text"/>


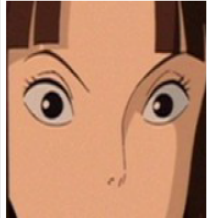
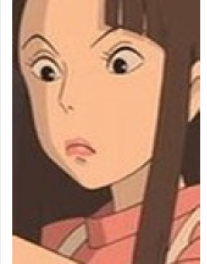
2. Which of these animation character parts appeals the most to you. You may select more than one answer.

1	Hair Style	<input type="checkbox"/>	7	Chest	<input type="checkbox"/>	13	Foot	<input type="checkbox"/>	19	Shoes	<input type="checkbox"/>
2	Face Shape	<input type="checkbox"/>	8	Abdomen	<input type="checkbox"/>	14	Skin Colour	<input type="checkbox"/>	20	Earrings	<input type="checkbox"/>
3	Eyes	<input type="checkbox"/>	9	Waist	<input type="checkbox"/>	15	Head Gear	<input type="checkbox"/>	21	Necklace	<input type="checkbox"/>
4	Nose	<input type="checkbox"/>	10	Shoulder/Arm	<input type="checkbox"/>	16	Shirt/Jacket	<input type="checkbox"/>	22	Cape	<input type="checkbox"/>
5	Mouth	<input type="checkbox"/>	11	Hand	<input type="checkbox"/>	17	Pants/ Skirt	<input type="checkbox"/>	23	Belt	<input type="checkbox"/>
6	Neck	<input type="checkbox"/>	12	Leg	<input type="checkbox"/>	18	Socks	<input type="checkbox"/>	24	Gloves	<input type="checkbox"/>

3. In this section, we would like to select the preliminary Kansei words on each selected character part. These characters had gone through a few selection process such as the Character Selection Matrix and Quantitative Content Analysis (OCA). The Kansei Word Adjective can be selected more than one according to your own interpretation. Selection is based on the most suitable to impressions using Formalistic and Semiotics Analysis.

Fireball Oraku		Formalistic Analysis (Principles)	Visual Semiotics Analysis (KW)																																																																																						
	1. Hair/fur Style	1. What word can you relate to the character's hair style using Formalistic Analysis?	1. What do the hair/fur style symbolize?																																																																																						
		<table border="1"> <tr> <td>Yaoi Anime</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Fringe</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Wavy</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Afro</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Androgynous</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Mohawk</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Big Hair</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Long hair</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Bob Cut</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Mullet</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Braid</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Ponytail</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Regular</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Traditional</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Chonmage</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Spiky</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Curtain hair</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Undercut</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Crew Cut</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Smooth</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>* <input type="text"/></td><td></td> <td>* <input type="text"/></td><td></td> </tr> </table> <p><i>*You may add your suggestions</i></p>	Yaoi Anime	<input type="checkbox"/>	Fringe	<input type="checkbox"/>	Wavy	<input type="checkbox"/>	Afro	<input type="checkbox"/>	Androgynous	<input type="checkbox"/>	Mohawk	<input type="checkbox"/>	Big Hair	<input type="checkbox"/>	Long hair	<input type="checkbox"/>	Bob Cut	<input type="checkbox"/>	Mullet	<input type="checkbox"/>	Braid	<input type="checkbox"/>	Ponytail	<input type="checkbox"/>	Regular	<input type="checkbox"/>	Traditional	<input type="checkbox"/>	Chonmage	<input type="checkbox"/>	Spiky	<input type="checkbox"/>	Curtain hair	<input type="checkbox"/>	Undercut	<input type="checkbox"/>	Crew Cut	<input type="checkbox"/>	Smooth	<input type="checkbox"/>	* <input type="text"/>		* <input type="text"/>		<table border="1"> <tr> <td>Lively</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Pleasing</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Fascinating</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Exaggerated</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Natural</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Attractive</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Suggestive</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>modish</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Metrosexual</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Common</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Modern</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Ethnic</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Classic</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Culture-Related</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Hippy</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Charming</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Dramatic</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Simplistic</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Enchanting</td><td><input type="checkbox"/></td> <td>Magnetism</td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>* <input type="text"/></td><td></td> <td>* <input type="text"/></td><td></td> </tr> </table> <p><i>*You may add your suggestions</i></p>	Lively	<input type="checkbox"/>	Pleasing	<input type="checkbox"/>	Fascinating	<input type="checkbox"/>	Exaggerated	<input type="checkbox"/>	Natural	<input type="checkbox"/>	Attractive	<input type="checkbox"/>	Suggestive	<input type="checkbox"/>	modish	<input type="checkbox"/>	Metrosexual	<input type="checkbox"/>	Common	<input type="checkbox"/>	Modern	<input type="checkbox"/>	Ethnic	<input type="checkbox"/>	Classic	<input type="checkbox"/>	Culture-Related	<input type="checkbox"/>	Hippy	<input type="checkbox"/>	Charming	<input type="checkbox"/>	Dramatic	<input type="checkbox"/>	Simplistic	<input type="checkbox"/>	Enchanting	<input type="checkbox"/>	Magnetism	<input type="checkbox"/>	* <input type="text"/>	
Yaoi Anime	<input type="checkbox"/>	Fringe	<input type="checkbox"/>																																																																																						
Wavy	<input type="checkbox"/>	Afro	<input type="checkbox"/>																																																																																						
Androgynous	<input type="checkbox"/>	Mohawk	<input type="checkbox"/>																																																																																						
Big Hair	<input type="checkbox"/>	Long hair	<input type="checkbox"/>																																																																																						
Bob Cut	<input type="checkbox"/>	Mullet	<input type="checkbox"/>																																																																																						
Braid	<input type="checkbox"/>	Ponytail	<input type="checkbox"/>																																																																																						
Regular	<input type="checkbox"/>	Traditional	<input type="checkbox"/>																																																																																						
Chonmage	<input type="checkbox"/>	Spiky	<input type="checkbox"/>																																																																																						
Curtain hair	<input type="checkbox"/>	Undercut	<input type="checkbox"/>																																																																																						
Crew Cut	<input type="checkbox"/>	Smooth	<input type="checkbox"/>																																																																																						
* <input type="text"/>		* <input type="text"/>																																																																																							
Lively	<input type="checkbox"/>	Pleasing	<input type="checkbox"/>																																																																																						
Fascinating	<input type="checkbox"/>	Exaggerated	<input type="checkbox"/>																																																																																						
Natural	<input type="checkbox"/>	Attractive	<input type="checkbox"/>																																																																																						
Suggestive	<input type="checkbox"/>	modish	<input type="checkbox"/>																																																																																						
Metrosexual	<input type="checkbox"/>	Common	<input type="checkbox"/>																																																																																						
Modern	<input type="checkbox"/>	Ethnic	<input type="checkbox"/>																																																																																						
Classic	<input type="checkbox"/>	Culture-Related	<input type="checkbox"/>																																																																																						
Hippy	<input type="checkbox"/>	Charming	<input type="checkbox"/>																																																																																						
Dramatic	<input type="checkbox"/>	Simplistic	<input type="checkbox"/>																																																																																						
Enchanting	<input type="checkbox"/>	Magnetism	<input type="checkbox"/>																																																																																						
* <input type="text"/>		* <input type="text"/>																																																																																							

Rajah 6 Contoh borang soal selidik - Formalistic and Visual Semiotics Analysis (FVSA)

	<p>2. Face Shape</p>	<p>1. What word can you relate to the character's face shape using Formalistic Analysis?</p> <table border="1"> <tr> <td>Oblong</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Geometric</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Diamond</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Organic</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Triangular</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Emphasis</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Oval</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Proportionate</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Round</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Detailed</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Heart</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Thick (Lines)</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Square</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Thin (lines)</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Inverted Triangle</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Harmony</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Strong (Lines)</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Dominance</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Balance</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Realistic</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table> <p>*You may add your suggestions</p>	Oblong	<input type="checkbox"/>	Geometric	<input type="checkbox"/>	Diamond	<input type="checkbox"/>	Organic	<input type="checkbox"/>	Triangular	<input type="checkbox"/>	Emphasis	<input type="checkbox"/>	Oval	<input type="checkbox"/>	Proportionate	<input type="checkbox"/>	Round	<input type="checkbox"/>	Detailed	<input type="checkbox"/>	Heart	<input type="checkbox"/>	Thick (Lines)	<input type="checkbox"/>	Square	<input type="checkbox"/>	Thin (lines)	<input type="checkbox"/>	Inverted Triangle	<input type="checkbox"/>	Harmony	<input type="checkbox"/>	Strong (Lines)	<input type="checkbox"/>	Dominance	<input type="checkbox"/>	Balance	<input type="checkbox"/>	Realistic	<input type="checkbox"/>	<p>1. What do the Face Shape symbolize?</p> <table border="1"> <tr> <td>Adorable</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Distinctive</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Feminin</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Attractive</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Masculine</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Pleasing</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Strength</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Common</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Anger</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Ethnic</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Lovely</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Culture-related</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Sexy</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Charming</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Elegant</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Delicate</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Childish</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Fascinating</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Simplicity</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Natural</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table> <p>*You may add your suggestions</p>	Adorable	<input type="checkbox"/>	Distinctive	<input type="checkbox"/>	Feminin	<input type="checkbox"/>	Attractive	<input type="checkbox"/>	Masculine	<input type="checkbox"/>	Pleasing	<input type="checkbox"/>	Strength	<input type="checkbox"/>	Common	<input type="checkbox"/>	Anger	<input type="checkbox"/>	Ethnic	<input type="checkbox"/>	Lovely	<input type="checkbox"/>	Culture-related	<input type="checkbox"/>	Sexy	<input type="checkbox"/>	Charming	<input type="checkbox"/>	Elegant	<input type="checkbox"/>	Delicate	<input type="checkbox"/>	Childish	<input type="checkbox"/>	Fascinating	<input type="checkbox"/>	Simplicity	<input type="checkbox"/>	Natural	<input type="checkbox"/>				
Oblong	<input type="checkbox"/>	Geometric	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Diamond	<input type="checkbox"/>	Organic	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Triangular	<input type="checkbox"/>	Emphasis	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Oval	<input type="checkbox"/>	Proportionate	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Round	<input type="checkbox"/>	Detailed	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Heart	<input type="checkbox"/>	Thick (Lines)	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Square	<input type="checkbox"/>	Thin (lines)	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Inverted Triangle	<input type="checkbox"/>	Harmony	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Strong (Lines)	<input type="checkbox"/>	Dominance	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Balance	<input type="checkbox"/>	Realistic	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Adorable	<input type="checkbox"/>	Distinctive	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Feminin	<input type="checkbox"/>	Attractive	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Masculine	<input type="checkbox"/>	Pleasing	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Strength	<input type="checkbox"/>	Common	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Anger	<input type="checkbox"/>	Ethnic	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Lovely	<input type="checkbox"/>	Culture-related	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Sexy	<input type="checkbox"/>	Charming	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Elegant	<input type="checkbox"/>	Delicate	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Childish	<input type="checkbox"/>	Fascinating	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Simplicity	<input type="checkbox"/>	Natural	<input type="checkbox"/>																																																																																				
	<p>3. Eyes</p>	<p>1. What word can you relate to the character's eyes design using formalistic analysis</p> <table border="1"> <tr> <td>Large</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Angle upwards</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Bold</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Erratic (Line)</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Thick Lashes</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Strong (Lines)</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Thin (Lines)</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Yonkama Style</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Oblong</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Narrow</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Slanted</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Geometric</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>realism</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Organic</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Cartoony</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Emphasis</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Angle Downwards</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Similarity</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Small</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Highlight (Shiny)</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table> <p>*You may add your suggestions</p>	Large	<input type="checkbox"/>	Angle upwards	<input type="checkbox"/>	Bold	<input type="checkbox"/>	Erratic (Line)	<input type="checkbox"/>	Thick Lashes	<input type="checkbox"/>	Strong (Lines)	<input type="checkbox"/>	Thin (Lines)	<input type="checkbox"/>	Yonkama Style	<input type="checkbox"/>	Oblong	<input type="checkbox"/>	Narrow	<input type="checkbox"/>	Slanted	<input type="checkbox"/>	Geometric	<input type="checkbox"/>	realism	<input type="checkbox"/>	Organic	<input type="checkbox"/>	Cartoony	<input type="checkbox"/>	Emphasis	<input type="checkbox"/>	Angle Downwards	<input type="checkbox"/>	Similarity	<input type="checkbox"/>	Small	<input type="checkbox"/>	Highlight (Shiny)	<input type="checkbox"/>	<p>1. What do the eyes design symbolize to you?</p> <table border="1"> <tr> <td>Sexy</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Calm</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Emotive</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Fragile</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Charming</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Expressive</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Exaggerated</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Simple</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Elucidative</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Distinctive</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Childish</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Bright</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Suggestive,</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Cheerful</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Ethnic</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Culture-related</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Adorable</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Innocence</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Cheeky</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Natural</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Knowledgeable</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Sassy</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table> <p>*You may add your suggestions</p>	Sexy	<input type="checkbox"/>	Calm	<input type="checkbox"/>	Emotive	<input type="checkbox"/>	Fragile	<input type="checkbox"/>	Charming	<input type="checkbox"/>	Expressive	<input type="checkbox"/>	Exaggerated	<input type="checkbox"/>	Simple	<input type="checkbox"/>	Elucidative	<input type="checkbox"/>	Distinctive	<input type="checkbox"/>	Childish	<input type="checkbox"/>	Bright	<input type="checkbox"/>	Suggestive,	<input type="checkbox"/>	Cheerful	<input type="checkbox"/>	Ethnic	<input type="checkbox"/>	Culture-related	<input type="checkbox"/>	Adorable	<input type="checkbox"/>	Innocence	<input type="checkbox"/>	Cheeky	<input type="checkbox"/>	Natural	<input type="checkbox"/>	Knowledgeable	<input type="checkbox"/>	Sassy	<input type="checkbox"/>
Large	<input type="checkbox"/>	Angle upwards	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Bold	<input type="checkbox"/>	Erratic (Line)	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Thick Lashes	<input type="checkbox"/>	Strong (Lines)	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Thin (Lines)	<input type="checkbox"/>	Yonkama Style	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Oblong	<input type="checkbox"/>	Narrow	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Slanted	<input type="checkbox"/>	Geometric	<input type="checkbox"/>																																																																																				
realism	<input type="checkbox"/>	Organic	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Cartoony	<input type="checkbox"/>	Emphasis	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Angle Downwards	<input type="checkbox"/>	Similarity	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Small	<input type="checkbox"/>	Highlight (Shiny)	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Sexy	<input type="checkbox"/>	Calm	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Emotive	<input type="checkbox"/>	Fragile	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Charming	<input type="checkbox"/>	Expressive	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Exaggerated	<input type="checkbox"/>	Simple	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Elucidative	<input type="checkbox"/>	Distinctive	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Childish	<input type="checkbox"/>	Bright	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Suggestive,	<input type="checkbox"/>	Cheerful	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Ethnic	<input type="checkbox"/>	Culture-related	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Adorable	<input type="checkbox"/>	Innocence	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Cheeky	<input type="checkbox"/>	Natural	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Knowledgeable	<input type="checkbox"/>	Sassy	<input type="checkbox"/>																																																																																				
	<p>4. Nose</p>	<p>1. What word can you relate to the character's Nose design</p> <table border="1"> <tr> <td>Thin (Lines)</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Nostils</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Strong (Lines)</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Triangle</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Big</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Sharp</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Small</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Surface-Details</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Balance</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Shadow Nose</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Realistic</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Round</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Detailed</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Emphasis</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Erratic (lines)</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Similarity</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Hard (tone)</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Highlight</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Curved</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Contrast</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table> <p>*You may add your suggestions</p>	Thin (Lines)	<input type="checkbox"/>	Nostils	<input type="checkbox"/>	Strong (Lines)	<input type="checkbox"/>	Triangle	<input type="checkbox"/>	Big	<input type="checkbox"/>	Sharp	<input type="checkbox"/>	Small	<input type="checkbox"/>	Surface-Details	<input type="checkbox"/>	Balance	<input type="checkbox"/>	Shadow Nose	<input type="checkbox"/>	Realistic	<input type="checkbox"/>	Round	<input type="checkbox"/>	Detailed	<input type="checkbox"/>	Emphasis	<input type="checkbox"/>	Erratic (lines)	<input type="checkbox"/>	Similarity	<input type="checkbox"/>	Hard (tone)	<input type="checkbox"/>	Highlight	<input type="checkbox"/>	Curved	<input type="checkbox"/>	Contrast	<input type="checkbox"/>	<p>1. What do the nose design symbolize to you?</p> <table border="1"> <tr> <td>Prosperous</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Dramatic</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Simplicity</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Natural</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Ethnic</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Exaggerated</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Mystical</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Sassy</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Comic</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Magnetism</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Distinctive</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Heroic</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Friendly</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Cowardly</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Classy</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Elegant</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Cute</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Attractive</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Charming</td> <td><input type="checkbox"/></td> <td>Enchanting</td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table> <p>*You may add your suggestions</p>	Prosperous	<input type="checkbox"/>	Dramatic	<input type="checkbox"/>	Simplicity	<input type="checkbox"/>	Natural	<input type="checkbox"/>	Ethnic	<input type="checkbox"/>	Exaggerated	<input type="checkbox"/>	Mystical	<input type="checkbox"/>	Sassy	<input type="checkbox"/>	Comic	<input type="checkbox"/>	Magnetism	<input type="checkbox"/>	Distinctive	<input type="checkbox"/>	Heroic	<input type="checkbox"/>	Friendly	<input type="checkbox"/>	Cowardly	<input type="checkbox"/>	Classy	<input type="checkbox"/>	Elegant	<input type="checkbox"/>	Cute	<input type="checkbox"/>	Attractive	<input type="checkbox"/>	Charming	<input type="checkbox"/>	Enchanting	<input type="checkbox"/>				
Thin (Lines)	<input type="checkbox"/>	Nostils	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Strong (Lines)	<input type="checkbox"/>	Triangle	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Big	<input type="checkbox"/>	Sharp	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Small	<input type="checkbox"/>	Surface-Details	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Balance	<input type="checkbox"/>	Shadow Nose	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Realistic	<input type="checkbox"/>	Round	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Detailed	<input type="checkbox"/>	Emphasis	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Erratic (lines)	<input type="checkbox"/>	Similarity	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Hard (tone)	<input type="checkbox"/>	Highlight	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Curved	<input type="checkbox"/>	Contrast	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Prosperous	<input type="checkbox"/>	Dramatic	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Simplicity	<input type="checkbox"/>	Natural	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Ethnic	<input type="checkbox"/>	Exaggerated	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Mystical	<input type="checkbox"/>	Sassy	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Comic	<input type="checkbox"/>	Magnetism	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Distinctive	<input type="checkbox"/>	Heroic	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Friendly	<input type="checkbox"/>	Cowardly	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Classy	<input type="checkbox"/>	Elegant	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Cute	<input type="checkbox"/>	Attractive	<input type="checkbox"/>																																																																																				
Charming	<input type="checkbox"/>	Enchanting	<input type="checkbox"/>																																																																																				

Rajah 7 Contoh borang soal selidik - Formalistic and Visual Semiotics Analysis (FVSA)

KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan, FVSA yang dipersembahkan dalam artikel ini menunjukkan cara yang berbeza bagi mencapai Kata Kansei (Kansei Words), yang umumnya digunakan dalam pendekatan Kejuruteraan Kansei. Amalan biasa dalam Kejuruteraan Kansei memerlukan penyelidik untuk menggunakan logik mereka sendiri dalam mencapai kata Kansei (Kansei Words). Ayat-ayat ini boleh diperoleh daripada rujukan yang relevan seperti melalui buku, majalah, jurnal, laman web dan sumber lain (Kurosu, 2019). Walau bagaimanapun, penyelidikan ini mengemukakan pendekatan yang lebih sistematik dalam mencari dan memahami Kata Kansei (Kansei Words) melalui aktiviti FVSA.

Penulisan artikel ini juga bertujuan untuk menunjukkan arah menuju metodologi yang digunakan dalam Pendekatan Kansei bagi mencapai watak animasi tempatan yang ‘menarik’. Penjelasan tentang teori visual Semiotik dan formalistik dan gabungannya dalam reka bentuk soal selidik FVSA diharapkan dapat membantu atau memberikan inspirasi kepada penyelidikan pada masa depan dalam mencapai watak animasi tempatan yang mengandungi prinsip ‘appeal’ yang merupakan prinsip yang amat penting dalam reka bentuk karakter animasi. Ia juga dapat diguna pakai dalam domain animasi lain dan tidak hanya terbatas pada animasi cerita rakyat tempatan Sabah. Penggunaan dan pendekatan teori ini juga diguna pakai bagi mencapai kata-kata emosi atau dalam penulisan ini ia diubah menjadi VIW. Penggabungan teori seni dan reka bentuk juga mampu memberikan bantuan tambahan dalam mencari kata-kata emosi yang tepat untuk digunakan dalam reka bentuk soal selidik yang umumnya digunakan dalam metode Kejuruteraan Kansei.

RUJUKAN

- Ashwin, C. (1984). *Drawing, design and semiotics. Design Issues Autumn, 1 (2)*, 42–52.
- Chandler, D. (2007). *Semiotics: The basics*. London & New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Fiske (1982): Introduction to Communication Studies. London: Routledge
- Harun, A., Abd Razak, M. R., & Abd Muthalib, H. (2010). “Hikayat Sang Kancil” Revisited: A Formalistic Perspective of the First Made in Malaysia Cartoon Animation. Dilayari daripada http://www.academia.edu/6627148/_Hikayat_Sang_Kancil_Revisited_A_Formalistic_Perspective_of_the_First_Made_in_Malaysia_Cartoon_Animation pada 15 April 2015.
- Hoare, J. (2017). Semiotics in animation. *Medium.com*. Dilayari daripada <https://medium.com/@joshhoare/semiotics-in-animation-e8178750c272>
- Khalis, F. M., & Mustafa, N. (2017). Cultural inspirations towards Malaysian animation character design. *Malaysian Journal of Communication, 33*.

- Kress, G., & Leeuwen, T. Van. (2006). *Reading images: The grammar of visual design* (2nd ed.). London: Routledge.
- Kurosu, M. (2019). *Human-Computer interaction. Perspectives on design: Thematic area, HCI 2019, Held as Part of the 21st HCI International Conference, HCII 2019, Orlando, FL, USA, July 26–31, 2019, Proceedings, Part I*. Springer.
- Mamaghani, N. K., Dalir, A., & Soleimani, B. (2014). Designing watch by using semiotics approaches. *International Conference on Kansei Engineering and Emotion Research*. Dilayari daripada http://dqi.id.tue.nl/keer2014/papers/KEER2014_152
- Chapman, M., Ostwald, M. J., Tucker, C.: 2004, Semiotics, interpretation and political resistance in architecture, Contexts of architecture, Proceedings of the 38th International Conference of Architectural Science Association (ANZAScA), Launceston, Tasmania.
- Mohd Yusoff, M. D. (2014). Visualizing Peran in Makyung as 3D Animated Character. *Proceeding of the Social Sciences Research ICSRR 2014 Kota Kinabalu, Sabah*, 465–474.
- Mozyrko, B. (2020). *The benefits of merging quantitative and qualitative data in UX Studies—Usability Geek*. <https://usabilitygeek.com/benefits-of-merging-quantitative-and-qualitative-data-in-ux-studies/>
- Nagamachi M. (2002). Kansei Engineering as a powerful consumer-oriented technology for product development. *Appl Ergon*, 33, 289–294.
- Parsa, A. F. N.D. (t.t). Visual semiotics: How still images mean? Interpreting still images by using semiotics approaches. Dilayari daripada <http://akademik.maltepe.edu.tr/~osmanurper/g%F6rselimajy%F6n/visual%20semiotics%20how%20still%20images%20mean.pdf>
- Peirce, C.S. (1931–35, 1958), *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, vols. 1–6, 1931–35, Charles Hartshorne and Paul Weiss, eds., vols. 7–8, 1958, Arthur W. Burks, ed., Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts.
- Schütte *, S. T. W., Eklund, J., Axelsson, J. R. C., & Nagamachi, M. (2004). Concepts, methods, and tools in Kansei Engineering. *Theoretical Issues in Ergonomics Science*, 5(3), 214–231. <https://doi.org/10.1080/1463922021000049980>
- Schütte, S., & Eklund, J. (2001). An approach to Kansei Engineering- Methods and case study on design identity. *Proceedings of Conference on Human Affective Design, (Singapore: Asean Academic Press, London)*.
- Semiotics | The Theories of Visual Communication. (t.t). Dilayari pada 9 April 9 2015 daripada?
- Snitkjær, C. (2019). Animated Thoughts. Dilayari daripada Animated Thoughts <https://christinesnitkjaer.com/2019/03/teach-yourself-appeal.html> pada 22 Jun 22 2019.
- Soikun, T., & Ibrahim, A. A. (2018). Kansei Engineering approach in designing appealing animation character. *Proceedings of the 7th International Conference on Kansei Engineering and Emotion Research 2018: KEER 2018, 19-22 March 2018, Kuching, Sarawak, Malaysia*.
- Tate. (t.t). *Formalism – art term*. Tate. Dilayari daripada <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/f/formalism> pada 16 Jun 2020.
- Tomos, Y. (2013). *The significance of anime as a novel animation form, referencing selected works by Hayao Miyazaki, Satoshi Kon, and Mamoru Oshii*. Aberystwyth, Wales: Department of Theatre, Film, and Television Studies, Aberystwyth University.

- Tomaselli (1996) *Appropriating images. The semiotics of visual representation*. Højbjerg: Intervention Press. 1996. xx + 332 pp. Pb.: ISBN 87 89825 05 5.
- Tsukamoto, H. (2006). *Manga Matrix: Create unique characters using the Japanese Matrix System*. New York & Tokyo: Harper Design.
- Turkcan, B. 2013. Semiotic Approach to the Analysis of Children's Drawings. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 1(13), 600–607.
- Wells, P. (2002). *Animation – Genre and authorship*. London & New York: Wallflower Press.