

Analisis Penggambaran Visual Mitos Celtic Selkie dalam Desain Karakter Saoirse dan Bronach dari *Song of the Sea* (2014)

Visual Depictions Analysis of the Celtic Selkie Myth in the Character Designs of Saoirse and Bronach from Song of the Sea (2014)

Kayla Seraphine Setiadipura¹⁾, Hafiz Aziz Ahmad²⁾

^{1,2)}Desain Komunikasi Visual/Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung
Diajukan 6 Juni 2024 / Disetujui 12 Agustus 2024

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana desain karakter Saoirse dan Bronach dalam film animasi *Song of the Sea* (2014) merefleksikan mitos selkie dalam tradisi Celtic melalui analisis visual, pendekatan teori Manga Matrix, dan studi literatur. Meskipun desain karakter tidak secara langsung menggambarkan fisik selkie dari mitos Celtic secara gamblang, temuan menunjukkan bahwa desain tersebut berhasil menangkap esensi mitos selkie dalam sifat, ciri, dan kemampuan supernatural karakter. Dapat disimpulkan bahwa Cartoon Saloon mengolah visual selkie dengan lebih menekankan kemampuan-kemampuan mistis mereka daripada penggambaran fisik karakter secara visual. Pendekatan ini membuat animasi *Song of the Sea* (2014) menyajikan penyampaian yang indah dan mudah dicerna secara universal, sehingga memudahkan penyampaian kisah selkie ke generasi muda dan melestarikan budaya Celtic dalam media modern.

Kata Kunci: Mitos Selkie, Desain Karakter, Penggambaran Visual, Mitologi Celtic, Film Animasi "Song of the Sea"

Abstract

This study explores how the character designs of Saoirse and Bronach in the animated film Song of the Sea (2014) reflect the selkie myth in Celtic tradition through visual analysis, the Manga Matrix theory approach, and literature review. Although the character designs do not directly depict the physical appearance of selkies from Celtic myths, the findings show that these designs successfully capture the essence of the selkie myth in terms of the characters' traits, characteristics, and supernatural abilities. It can be concluded that Cartoon Saloon emphasizes the mystical abilities of the selkies more than their physical appearance in the visual portrayal. This approach allows Song of the Sea (2014) to deliver a beautiful and universally accessible presentation, facilitating the transmission of selkie stories to younger generations and preserving Celtic culture in modern media.

Keywords: Selkie Myths, Character Design, Visual Depiction, Celtic Mythology, Animated Film "Song of the Sea"

PENDAHULUAN

Christensen (dalam Heriyanti & Hartaka, 2021:165) mengatakan bahwa, "Mitos (*myth*) adalah cerita rakyat yang tokohnya para dewa atau makhluk setengah dewa yang terjadi di dunia lain atau masa lampau dan dianggap benar-benar terjadi oleh penganut cerita tersebut. Mitos berasal dari bahasa Yunani *muthos* yang berarti dari mulut ke mulut,

*email: kayseraphine@gmail.com

atau dengan kata lain cerita informal suatu suku yang diteruskan dari satu generasi ke generasi berikutnya”.

Melalui definisi ini, dapat disimpulkan bahwa mitos adalah salah satu hasil penyampaian cerita. Mitos memiliki penggambaran visual dari deskripsi cerita yang terus diturunkan tersebut, sehingga masyarakat akan mengingat benang merah ciri-ciri karakter maupun makhluk dalam cerita mitos walau penggambaran dalam imajinasi masing-masing individu berbeda-beda. Benang merah inilah yang kemudian jadi unsur penting ketika menggambarkan karakter mitos.

Mitos yang diteruskan dari generasi ke generasi telah melalui banyak media selain sekadar melalui cara lisan mulut ke mulut. Sebagai contoh, Indonesia sendiri memiliki wayang yang dulu sering dipakai untuk menceritakan cerita-cerita Ramayana dan Mahabharata. Cerita-cerita rakyat dari berbagai negara pun sering diadaptasi menjadi pertunjukan teater. Cara adaptasi mitos semakin menarik untuk diteliti ketika perkembangan teknologi menyebabkan adanya visualisasi modern, seperti animasi kartun. Menurut Munir (dalam Putri et al., 2021) “animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati.” Dengan pesatnya kemajuan teknologi, animasi dapat menghidupkan dan menyampaikan cerita mitos dengan visualisasi yang semakin menarik dan detail.

Dalam konteks penyampaian mitos dalam animasi, salah satu film animasi yang menarik untuk dikaji adalah “*Song of the Sea*” (2014) milik Cartoon Saloon, studio animasi asal Irlandia yang didirikan pada tahun 1999. Studio ini menghasilkan banyak animasi sukses yang banyak dipuji dan mendapat penghargaan. *Song of the Sea* sendiri menjadi fitur animasi pertama yang memenangkan Film Terbaik di penghargaan IFTA Academy Irlandia dan dinominasikan dalam banyak penghargaan termasuk Oscar. Dengan banyaknya pengakuan publik, animasi ini jelas telah membuktikan baiknya kualitas mereka, termasuk visual animasi ini. Hal ini menjadikan animasi *Song of the Sea* film yang ideal untuk dikaji.

Dalam film *Song of the Sea*, Ben, seorang bocah lelaki sepuluh tahun, dan adik perempuannya, Saoirse, mengalami konflik emosional panjang setelah kepergian ibu mereka, Bronach, yang meninggal setelah melahirkan Saoirse. Saat Saoirse menemukan mantel bulunya yang memungkinkan ia berubah menjadi anjing laut, ia menyadari bahwa ia adalah seorang *half-selkie*. Selkie adalah sebutan untuk manusia perempuan yang bisa berubah menjadi anjing laut. Setelah peristiwa Saoirse bermain ke laut ketahuan, mantelnya dibuang ke laut oleh ayah mereka. Saoirse mulai melemah karena seorang selkie tidak bisa hidup tanpa mantel tersebut. Ben dan Saoirse kemudian memulai petualangan mencari mantel Saoirse sambil memperbaiki hubungan mereka. Dalam perjalanan mereka, mereka menemukan bahwa selkie bertugas untuk menyanyikan Lagu Laut untuk mengantar para peri ke *Tír na nÓg* pada malam Halloween untuk membantu makhluk-makhluk lain terbebas.

Di akhir cerita, dengan bantuan Ben, Saoirse berhasil mendapatkan kembali mantelnya dan dapat bernyanyi lagi, membebaskan para peri dan makhluk-makhluk lainnya. Mereka juga bertemu kembali dengan Bronach, ibu mereka yang telah meninggal dan ternyata seorang selkie juga. Ia memberi Saoirse pilihan untuk tetap menjadi selkie

dan bertugas selamanya, atau melepas wujud selkie dan menjadi manusia. Hal ini bisa dilakukan karena Saoirse adalah setengah selkie setengah manusia. Saoirse memilih untuk selamanya menjadi manusia, dan mereka mengucapkan perpisahan terakhir dengan Bronach sebelum ia pergi untuk selamanya, menciptakan momen mengharukan dan perdamaian dalam keluarga mereka.

Animasi ini jelas sangat menggambarkan mitos-mitos dari Celtic dan Irlandia, mulai dari peri-peri Irlandia, *Mac Lir*, Macha sang penyihir burung hantu, dan yang paling utama disorot yaitu selkie. Selkie menjadi makhluk yang paling diberi perhatian dalam animasi ini karena merupakan peran utama. Selkie juga terlihat memiliki peran penting dalam cerita, sehingga mendorong peneliti untuk mengkaji bagaimana perbandingan penggambaran selkie di animasi ini dengan penggambaran mitos makhluk selkie yang beredar aslinya. Selkie sendiri merupakan mitos tradisional Celtic yang kurang dikenal secara universal, sehingga menambah ketertarikan peneliti untuk mengkaji makhluk tersebut. Peneliti bertujuan untuk melihat bagaimana studio asli Irlandia ini mengolah mitos mereka ke dalam aspek visual dua orang karakter, kemudian membandingkannya dengan deskripsi mitos selkie dalam mitologi Celtic.

Dalam gemerlapnya teknologi animasi yang memungkinkan penyampaian mitos menjadi lebih dinamis dan memukau, *Song of the Sea* dari Cartoon Saloon menyajikan sebuah kisah yang tidak hanya mempesona, tetapi juga menggugah pertanyaan mendalam tentang bagaimana mitos selkie direpresentasikan secara visual dalam konteks animasi modern.

Pertanyaan mendasar muncul, bagaimana desain karakter Saoirse dan Bronach dalam animasi ini membangkitkan citra dari mitos selkie? Untuk menjawabnya, perlu diperinci bagaimana elemen-elemen visual seperti warna, bentuk, dan garis digunakan untuk menciptakan gambaran yang kaya akan makna, serta bagaimana hubungannya dengan mitos yang menjadi inspirasi.

Dalam batasan kajian yang kami tetapkan, penelitian ini akan menelusuri karakter Saoirse dan Bronach sebagai titik fokus utama. Peneliti akan menyelidiki secara cermat desain karakter mereka, mulai dari garis-garis halus hingga warna-warna yang dipilih, kemudian membandingkannya dengan deskripsi mitos selkie dalam tradisi Celtic yang kaya. Melalui analisis yang mendalam ini, peneliti berharap mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana mitos selkie dihidupkan kembali dalam bentuk visual yang mengagumkan, dan bagaimana Cartoon Saloon menyisipkan elemen-elemen mitos ke dalam karya seni modern, yaitu animasi.

METODE PENELITIAN

Landasan Teori

- Mitos

Christensen (dalam Heriyanti & Hartaka, 2021:165) menyatakan bahwa "Mitos (*myth*) adalah cerita rakyat yang melibatkan dewa atau makhluk setengah dewa, yang terjadi di dunia lain atau masa lalu dan dianggap benar-benar terjadi oleh para penganutnya. Mitos berasal dari kata Yunani *muthos* yang berarti cerita yang

disampaikan dari mulut ke mulut, atau dengan kata lain, cerita informal suatu suku yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya." Berdasarkan definisi ini, mitos dapat disimpulkan sebagai cerita budaya mengenai makhluk supernatural yang diturunkan secara lisan dari generasi ke generasi.

- Celtic

Menurut kamus Oxford, Celtic merujuk pada hal-hal yang berkaitan dengan bangsa Celtic atau bahasa mereka, yang merupakan bagian dari keluarga Indo-Eropa dan mencakup bahasa Irlandia, Gaelik Skotlandia, Welsh, Breton, Manx, Cornish, dan beberapa bahasa pra-Romawi yang punah seperti *Gaulish*. Celtic mengacu pada wilayah budaya di Eropa Barat Laut di mana bahasa dan budaya Celtic tetap ada. Negara-negara Celtic mencakup Brittany, Cornwall, Irlandia, Pulau Man, Skotlandia, dan Wales. Meskipun masing-masing negara memiliki budaya, mitologi, dan bahasa Celtic yang berbeda, ada banyak kesamaan di antara mereka.

- Selkie

Hargrave (2021) menjelaskan bahwa selkie adalah makhluk yang bisa berubah wujud antara manusia dan anjing laut. Dulu, mereka diyakini sebagai jiwa orang-orang yang hilang di laut. Tekin (2021) menyatakan bahwa selkie, atau seal woman, menyerupai manusia dengan suara rintihan yang liar dan tatapan dalam dari mata gelap mereka. Selkie dipercaya bisa memiliki hubungan emosional atau seksual dengan manusia, tetapi hubungan ini tidak pernah bertahan lama karena pada akhirnya, selkie harus kembali ke laut. Istilah selkie berasal dari bahasa Gaelik yang berarti anjing laut, dan mitos tentang mereka menjadi populer pada abad keenam belas di sepanjang pantai negara-negara utara seperti Irlandia, Skotlandia, dan Skandinavia.

- Desain Karakter

Nieminen (2017) menyatakan bahwa desain karakter adalah proses menciptakan karakter asli dan baru untuk berbagai media seperti buku, film, televisi, animasi, video game, dan buku komik. Ballon (dalam Nieminen, 2017) menambahkan bahwa "untuk benar-benar menciptakan cerita yang menarik perhatian penonton, seorang penulis atau desainer harus mampu merancang karakter yang meyakinkan dan menyenangkan." Ruyattman (2013) dalam jurnalnya menyatakan bahwa desain karakter animasi yang baik akan merangsang antusiasme anak-anak untuk mempelajari dan mengikuti narasi animasi tersebut.

- Animasi

Munir (dalam Putri et al., 2021) mendefinisikan animasi sebagai "kegiatan menghidupkan dan menggerakkan benda mati." Kardi et al. (2023) menyatakan bahwa "Animasi adalah gambar bergerak yang terbentuk dari kumpulan objek yang disusun secara berurutan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan pada setiap interval waktu." Dari definisi-definisi ini, dapat disimpulkan bahwa animasi adalah proses menggerakkan benda mati menggunakan kumpulan gambar yang disusun secara beraturan sesuai dengan waktu yang ditentukan. Animasi juga merupakan medium untuk menyampaikan cerita. Hargrave (2021) menyatakan bahwa animasi dapat digunakan untuk menyampaikan interpretasi mitologi. Sebagai contoh, animasi *Song of the Sea* digunakan untuk menyampaikan mitologi Irlandia dan Celtic melalui penggambaran makhluk-makhluk mitos seperti selkie, peri, *Mac Lir*, penyihir, dan perayaan Halloween.

- Teori Manga Matrix

Teori Manga Matrix, yang diungkapkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto pada tahun 2012 (dalam Prasetya & Anggapuspa, 2022), adalah metode untuk merancang karakter berdasarkan elemen-elemen visual yang disederhanakan dalam bentuk diagram matematis. Teori ini sangat berguna dalam penciptaan dan desain karakter, serta dalam menganalisis karakter yang sudah ada. Dengan menggunakan teori Manga Matrix, detail-detail bagian karakter dapat diuraikan dan disederhanakan dalam tabel.

Teori ini memiliki tiga parameter utama:

1. Form Matrix

Form Matrix adalah metode untuk merancang atau menguraikan karakter berdasarkan bentuk tubuhnya. Matrix ini mengidentifikasi struktur dan bagian tubuh seperti mata, hidung, mulut, tangan, dan kaki. Gabungan berbagai bentuk ini menjadi ciri khas karakter. Pengembangan tipe tubuh menggunakan parameter seperti fixed form, non-fixed form, collective form, mechanical form, cracked form, increase/decrease, length span, growth, dan combination. Bagian tubuh yang dikaji meliputi kepala, mata, hidung, mulut, kulit, lengan, kaki, dan lainnya sesuai kebutuhan karakter.

2. Costume Matrix

Costume matrix adalah alat untuk menguraikan kostum atau pakaian eksterior yang dikenakan karakter melalui tabel atau bagan, mirip dengan form matrix. Fokusnya adalah pada kostum sebagai identitas penting dan ciri khas karakter, memperkuat identitas setelah bentuk atau form. Costume matrix mencakup elemen seperti body wear, footwear, accessories/ornament, make up, dan carry-on item.

3. Personality Matrix

Personality matrix adalah alat penting dalam pengembangan karakter, membantu menciptakan karakter yang tidak hanya unik dalam penampilan, tetapi juga dalam sifat-sifatnya. Menggunakan tabel seperti matrix lainnya, personality matrix mencakup behavior, status, profession, position, biological environment, special attribute, weakness, dan desire. Ini membedakan karakter satu sama lain, menentukan keinginan, motivasi, perilaku, dan peran mereka dalam plot cerita, sehingga menciptakan karakter yang lebih utuh dan menarik.

Metodologi

Metodologi penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang didasarkan pada analisis visual. Tujuan utama adalah untuk memahami aspek-aspek visual dari karakter Saoirse dan Bronach dalam film animasi "Song of the Sea" (2014) serta untuk menghubungkannya dengan representasi mitos selkie secara lebih luas. Pengumpulan data dilakukan melalui dua tahap utama, observasi langsung terhadap adegan film yang melibatkan kedua karakter dan studi literatur terkait mitos selkie. Tahap pertama melibatkan dokumentasi tangkapan layar dari film *Song of the Sea* untuk menyoroti desain karakter Saoirse dan Bronach. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan teori manga matrix oleh Hiroyoshi Tsukamoto. Sementara itu, tahap kedua melibatkan riset lebih panjang untuk memperdalam pemahaman tentang mitos selkie melalui studi literatur yang mencakup berbagai jurnal dan sumber-sumber terpercaya.

Setelah data desain karakter Saoirse dan Bronach dikaji dengan menggunakan teori manga matrix, kedua karakter pun akan disandingkan dengan studi literatur tentang mitos selkie. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menyoroti kesamaan, perbedaan, dan hubungan antara desain karakter dalam film dengan visualisasi mitos selkie dalam budaya populer secara lebih luas. Validitas data diperkuat melalui sumber data dari berbagai sumber, termasuk observasi film, literatur mitologi, dan analisis penggambaran visual terkait.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Selkie: Makhluk Mitos dalam Legenda Celtic

Dalam kedalaman mitos dan legenda kuno Celtic, terdapat makhluk misterius yang melampaui batas antara manusia dan alam laut, yaitu selkie atau makhluk wanita-anjing laut (Manalu, 2020). Selkie dalam bahasa Gaelik berarti anjing laut (Tekin, 2021). Akar mitos selkie berasal dari Skotlandia, namun selkie juga dikenal dalam mitologi Celtic sebagai "roan" atau "rón" dalam bahasa Irlandia Kuno (Vincent, 2002). Mereka digambarkan sebagai makhluk laut berwujud anjing laut yang memiliki kemampuan ajaib untuk menanggalkan kulit binatangnya dan berubah menjadi perempuan yang memesona. Menurut legenda-legenda, selkie memiliki panggilan merintih liar dan tatapan mata gelap yang lembut. Mereka juga makhluk yang berhubungan dekat dengan nelayan yang kadang-kadang berinteraksi dengan mereka melalui berbicara atau nyanyian. Tidak seperti putri duyung, selkie dapat sepenuhnya menjadi manusia atau anjing laut. Lalu, tidak seperti siren, dia tidak memikat pria sampai mati (Avery, 2021).

Dalam jurnal Hargrave (2021), disebutkan bahwa mitologi selkie menjadi sebuah wujud perlindungan bagi anjing laut. Tidak mengejutkan bahwa mitos ini muncul ketika anjing laut populer diburu, terutama untuk kulit mereka, pada abad keenam belas di sepanjang pantai negara-negara utara (seperti Irlandia, Kepulauan Falkland, Skotlandia, dan pantai-pantai Skandinavia) (Tekin, 2021). Di masa kini, nelayan muda mulai membunuh anjing laut karena mereka dianggap penyebab merosotnya jumlah ikan di laut. Di sisi lain, di masa lalu hal ini dapat dicegah karena lebih banyak orang percaya bahwa anjing laut adalah selkie, dan bahwa mereka adalah jiwa-jiwa manusia yang hilang ke laut.

Selkie sering menjadi simbol kekuatan, kebebasan, dan misteri lautan yang tak terjangkau. Dalam tradisi Skotlandia, karya-karya klasik seperti "Scottish Folk and Fairy Tales" oleh Donald Alexander Mackenzie dan "The Lore of Scotland" oleh Jennifer Westwood dan Sophia Kingshill menggambarkan selkie dengan kemampuan transformasi menakutkan ini. Kisah-kisah tentang selkie kerap mengisahkan romansa

rumit antara manusia dan makhluk laut menggoda ini, menyelipkan pesan mendalam tentang cinta, kesetiaan, dan hubungan manusia dengan alam (Vincent, 2002).



Gambar 1. Wanita selkie melangkah keluar dari mantel anjing lautnya di pantai (Emerick, 2013).
Gambar 2. Patung wanita selkie di dekat laut Mikladalur, seakan ia baru melangkah keluar dari laut dan membuka kulit anjing lautnya (Olsen, 2014).
Gambar 3. Perangko Kepulauan Faroe yang menggambarkan berbagai kejadian dari kisah-kisah selkie (Fuglø, 2007)

Legenda menyebutkan bahwa selkie sering ditemukan di pulau-pulau terpencil dan pesisir, meninggalkan kulit anjing lautnya untuk beristirahat di pantai. Seorang selkie tidak bisa hidup di darat tanpa eksistensi kulitnya. Dalam beberapa cerita, manusia yang menemukan kulit selkie akan menyembunyikannya, memaksa sang selkie tetap dalam wujud manusia dan menjadi pasangan mereka. Namun, hubungan ini selalu penuh ketegangan, dengan selkie terus merindukan kebebasan lautnya (Turner, 2004). Walau selkie dipercaya bisa memiliki hubungan emosional atau seksual dengan manusia, tetapi hubungan ini tidak pernah bertahan lama karena pada akhirnya, selkie harus kembali ke laut.

Melalui kemampuan transformasi ajaibnya, selkie mencerminkan keindahan dan keajaiban alam laut yang tak terjamah. Mereka menjadi simbol kuat penghubung antara manusia dan alam, mengisahkan cinta yang melampaui batas spesies dan realm. Mitos selkie mengingatkan kita akan kekuatan alam yang memukau sekaligus misterius, mengajak kita untuk menghormati dan menjaga keseimbangan dengan dunia di sekitar kita.

Karakteristik hewan Anjing Laut

Anjing laut memiliki tubuh yang besar dan licin, yang memungkinkan mereka beradaptasi dengan baik dalam habitat akuatik, di mana mereka menghabiskan sebagian besar hidup mereka (Berta, 2020). Tubuh mereka yang lebih besar di bagian depan dan menyempit ke belakang, dengan kaki depan berbentuk sirip besar yang berfungsi sebagai tangan, sangat mendukung kemampuan mereka untuk berenang dengan efisien. Karakteristik fisik ini tercermin dalam mitos Celtic Selkie, di mana makhluk-makhluk mitos ini dapat berubah bentuk antara anjing laut dan manusia (Alonso Blanco, 2018). Anjing laut adalah karnivora yang memangsa berbagai hewan laut seperti cumi dan ikan, dan beberapa spesies, seperti *Hydrurga leptonyx* (anjing laut leopard), bahkan memangsa anjing laut lainnya (Hocking et al., 2013). Dalam konteks film, tema predator dan mangsa

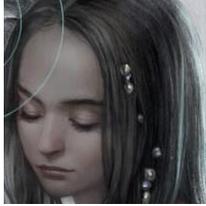
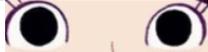
tidak digambarkan secara langsung, tetapi elemen ini dapat dilihat dalam bagaimana karakter Selkie menghadapi tantangan dan ancaman dari dunia luar, baik di darat maupun di laut.

Ukuran anjing laut juga bervariasi, dengan *Mirounga leonina* (anjing laut gajah selatan) menjadi yang terbesar, mencapai berat 2,2 ton dan panjang 4 meter, sedangkan *Arctocephalus galapagoensis* adalah yang terkecil, dengan panjang sekitar 1,2 meter dan berat 30 kg (Kirkwood & Goldsworthy, 2013).

Analisis Manga Matrix pada Karakter Saoirse dan Bronach

Peneliti melakukan analisis perbandingan desain karakter Saoirse dan Bronach, dua karakter selkie dalam “*Song of The Sea*” (2014). Analisis ini menggunakan parameter manga matrix yang kemudian akan dibandingkan dengan referensi visual penggambaran mitos Celtic selkie dari berbagai sumber, dalam wujud manusia dalam tabel pertama lalu dengan wujud anjing laut dalam tabel kedua.

Tabel 1. Analisis manga matrix pada wujud manusia karakter Saoirse dan Bronach

No.	Matriks	Bronach	Saoirse	Referensi
1.	Kepala	 <p>Bronach memiliki bentuk dasar wajah persegi panjang dan memiliki rambut hitam.</p>	 <p>Saoirse memiliki bentuk dasar wajah bulat dan memiliki rambut hitam.</p>	 <p>Karya oleh Resta (2020). Bentuk wajah selkie cenderung oval seperti manusia pada umumnya. Selkie kerap digambarkan memiliki rambut hitam.</p>
	Mata	 <p>Bronach memiliki mata hitam dan bulat.</p>	 <p>Saoirse memiliki mata hitam dan bulat, lebih bulat dari milik Bronach.</p>	 <p>Karya oleh Albarello (2021). Mata selkie dalam ilustrasi biasa digambarkan warna hitam atau gelap.</p>
	Tangan	 <p>Bronach memiliki tangan manusia yang dibentuk lebih kecil dan bulat melalui</p>	 <p>Saoirse memiliki tangan manusia yang dibentuk lebih kecil dan bulat melalui gaya</p>	 <p>Karya oleh Albarello (2021).</p>

		<p>gaya visual <i>Song of the Sea</i>.</p>  <p>Bronach memiliki kostum manusia berupa gaun merah muda dan luaran putih. Dalam film <i>Song of the Sea</i>, diperlihatkan bahwa pakaian putih tersebut menggambarkan kulit anjing laut selkie.</p>	<p>visual <i>Song of the Sea</i>. Tangannya terlihat lebih pendek dibandingkan milik Bronach.</p>  <p>Saoirse memiliki kostum manusia berupa <i>sweater</i> merah tua, rok merah muda, serta <i>boots</i> berwarna kuning. Saoirse tidak tahu bahwa ia adalah selkie dan memiliki kulit anjing laut pada awalnya.</p>	<p>Tangan selkie dalam wujud manusia digambarkan sama seperti tangan manusia pada umumnya.</p>  <p>Karya oleh Powell (2021). Selkie seringkali digambarkan menggunakan busana yang serupa dengan kulit anjing laut, atau bahkan langsung kulit anjing laut mereka yang sesungguhnya. Saat mereka keluar dari kulit anjing laut mereka, seringkali mereka digambarkan tanpa busana.</p>
2.	Kostum	 <p>Ketika dipakai secara utuh, kulit anjing laut selkie bercahaya dan membentuk jubah dengan tudung. Kostum Bronach panjang seukuran manusia dewasa.</p>	 <p>Kostum kulit anjing laut Saoirse digambarkan berukuran anak-anak. Kostumnya terlihat seperti jubah juga namun dengan bentuk lebih bulat-bulat dibandingkan milik Bronach.</p>	 <p>Karya oleh Browne (2019). Tidak seperti dalam animasi <i>Song of the Sea</i>, kulit anjing laut selkie biasa digambarkan seperti aslinya dan dalam bentuk utuh.</p>

3.	Sifat	Saoirse memiliki sifat tenang, pendiam, mudah penasaran, dan lugu. Di sisi lain, Bronach memiliki sifat dewasa, keibuan, ramah, dan penyayang. Kedua karakter ini memiliki pembawaan yang anggun dan misterius karena identitas mereka sebagai selkie.
----	-------	--

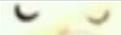
Dalam banyak literatur, selkie digambarkan memiliki rambut hitam tebal, dan mata hitam yang menarik (Avery, 2021). Kedua hal ini juga dimiliki oleh Saoirse dan Bronach. Tetapi setelah meneliti banyak referensi secara lebih luas, dapat disimpulkan bahwa penggambaran wujud manusia seorang selkie dalam mitologi Celtic tidak selalu terbatas pada fitur atau ciri apapun, kecuali bahwa mereka selalu seorang perempuan yang misterius dan menarik. Oleh karena itu, desain wujud manusia Saoirse dan Bronach sudah sesuai dengan selkie pada umumnya.

Desain karakter kedua perempuan ini pun tidak secara mentah mengambil referensi realis bagaimana mitos selkie biasanya digambarkan, namun diolah menjadi lebih simbolis untuk menyesuaikan visualisasi dengan target film, yaitu anak-anak. Sebagai contoh, kostum kulit selkie tidak secara langsung digambarkan seperti kulit anjing laut, namun digambarkan sebagai jubah magis berwarna putih. Kemudian, dalam transformasi Bronach dan Saoirse dari manusia ke anjing laut dan sebaliknya, tidak diperlihatkan mereka menjadi telanjang dan memakai kulit mereka seperti dalam ilustrasi selkie pada umumnya. Hal ini kemungkinan besar dilakukan untuk menghindari penggambaran yang dianggap terlalu eksplisit bagi anak-anak.

Dalam hal membandingkan kedua karakter, Saoirse dan Bronach jelas memiliki banyak kesamaan yang menunjukkan bahwa mereka adalah ibu dan anak, misalnya dari warna rambut dan bentuk mata. Hal yang menarik adalah bagaimana perbedaan visual kedua karakter ini memperlihatkan perbedaan sifat dan peran mereka. Bentuk tubuh ramping dan fitur wajah yang cenderung bulat Saoirse menunjukkan bahwa ia memiliki proporsi seorang anak kecil dan menambah kesan keluguan seorang anak. Di sisi lain, karakter Bronach digambarkan dengan garis-garis yang lebih panjang dan bentuk tubuh tidak sebulat Saoirse, mencerminkan sifatnya yang sudah lebih dewasa, kuat, dan teguh. Postur dan gerakan yang elegan namun kuat dan percaya diri menambah kesan keibuan dan perlindungan yang dimiliki Bronach.

Tabel 2. Analisis manga matrix pada wujud anjing laut karakter Saoirse dan Bronach

No.	Matriks	Bronach	Saoirse	Referensi
1.	Kepala	 Bronach memiliki bentuk kepala lonjong.	 Saoirse memiliki bentuk kepala bulat.	 Foto oleh @vladimircech di Freepik. Anjing laut memiliki bentuk kepala lonjong/bulat.

	Mata	 <p><i>Song of the Sea</i> hanya memperlihatkan Bronach dalam wujud anjing lautnya dalam satu <i>frame</i> adegan ini, dimana ia tidak membuka mata. Namun dengan bentuk mata tertutup berbentuk garis setengah lingkaran, dapat diasumsikan bahwa mata Bronach berbentuk bulat.</p>	 <p>Saoirse memiliki bentuk mata bulat berwarna hitam pekat.</p>	 <p>Anjing laut memiliki bentuk mata lonjong dan berwarna hitam pekat. Matanya merefleksikan cahaya seperti bagaimana mata Saoirse merefleksikan cahaya.</p>
	Sirip	 <p>Sirip Bronach memiliki bentuk dasar segitiga dan lebih tajam.</p>	 <p>Sirip Saoirse memiliki bentuk dasar lonjong, lebih bulat daripada milik Bronach.</p>	 <p>Sirip anjing laut memiliki bentuk dasar lonjong.</p>
	Mulut	 <p>Mulut Bronach memiliki bentuk Y terbalik dengan garis tidak melengkung. Ia memiliki kumis.</p>	 <p>Mulut Saoirse memiliki bentuk Y terbalik yang pendek dan dengan garis melengkung. Ia tidak memiliki kumis.</p>	 <p>Mulut anjing laut memiliki bentuk Y terbalik dengan garis melengkung. Ia memiliki kumis.</p>
	Ekor	 <p>Ekor Bronach berbentuk lebih pipih dan panjang.</p>	 <p>Ekor Saoirse berbentuk lebih lonjong, melengkung, dan pendek.</p>	 <p>Ekor anjing berbentuk pipih dan cenderung lebih lurus.</p>
2.	Sifat	<p>Dalam wujud anjing laut, kedua karakter ini divisualisasikan berwatak dan bergerak lebih bebas, tidak terkekang, dan nyaman. Dalam film, ditunjukkan bahwa Saoirse dalam wujud tersebut dapat memimpin kawanan anjing laut-anjing laut lainnya, sehingga dapat disimpulkan bahwa ia memiliki karakter kepemimpinan yang lebih besar di air dalam wujud ini.</p>		

Dikarenakan wujud anjing laut selkie tidak berbeda dengan wujud anjing laut pada umumnya, saya membandingkan visual wujud anjing laut Saoirse dan Bronach dengan anjing laut asli. Melalui matrix di atas, dapat disimpulkan bahwa bentuk dan desain karakter Saoirse dan Bronach tidak sepenuhnya mengambil seluruh aspek unsur fisik anjing laut, namun beberapa. Wujud bentuk kepala dan ekor anjing laut lebih akurat dalam karakter Bronach, wujud bentuk mata dan sirip anjing laut lebih akurat dalam karakter Saoirse, dan bentuk mulut anjing laut adalah kombinasi bentuk mulut Bronach dan Saoirse. Perbedaan bentuk ini dilakukan untuk membedakan karakterisasi bentuk Bronach dan Saoirse, dimana desain karakter bentuk Bronach lebih panjang sedangkan Saoirse lebih bulat, namun keduanya masih mengambil bentuk-bentuk dasar anjing laut. Dalam hal keakuratan bentuk nyata anjing laut, dapat dibilang bahwa bentuk mereka tidak dibuat terlalu realistis dan disimplifikasi. Adapun simplifikasi bentuk disebabkan oleh gaya visual animasi *Song of the Sea*, sehingga visualnya lebih bersahabat bagi anak-anak.

Perbedaan yang terlihat dibanding ilustrasi selkie pada umumnya adalah bagaimana wujud anjing laut Saoirse dan Bronach berwarna putih, seperti anjing laut harpa yang biasa berhabitat di Samudra Atlantik utara dan Samudra Arktik (Glykou et al., 2021). Walau jarang diilustrasikan berwarna putih pada banyak referensi ilustrasi, tidak ada spesifikasi dari jurnal yang menentukan secara jelas warna kulit wujud anjing laut selkie. Ditambah lagi, daerah Celtic menyentuh Samudra Atlantik utara, sehingga bukan tidak mungkin makhluk selkie mengambil perwujudan anjing laut harpa.

Bentuk tubuh wujud anjing laut kedua karakter ini halus, licin, dan mengalir, elemen visual yang mengingatkan kita pada kulit anjing laut dan bagaimana makhluk laut melakukan kontak dengan air. Ketika mereka berada dalam bentuk anjing laut, gerakan mereka menjadi lebih lincah dan cepat, mencerminkan kelincahan anjing laut sejati dan menjadi kontras atas gerakan tubuh manusia mereka yang lebih tenang dan lambat.

Secara keseluruhan, desain karakter Saoirse dan Bronach dalam film *Song of the Sea* terbukti bukan hanya sekadar visual yang menarik secara estetis, tetapi juga memiliki desain karakter yang jelas berbeda, dan konsisten baik dalam wujud manusia maupun wujud anjing laut. Desain karakter mereka juga disesuaikan dengan kepribadian dan peran mereka dalam film. Desain kostum dan atribut dirancang dengan cermat, memastikan bahwa penggambaran kulit anjing laut tidak perlu secara eksplisit namun lebih magis dan menyenangkan bagi anak-anak.

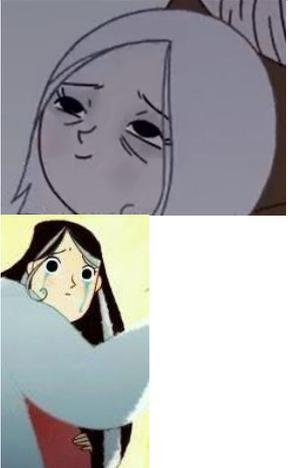
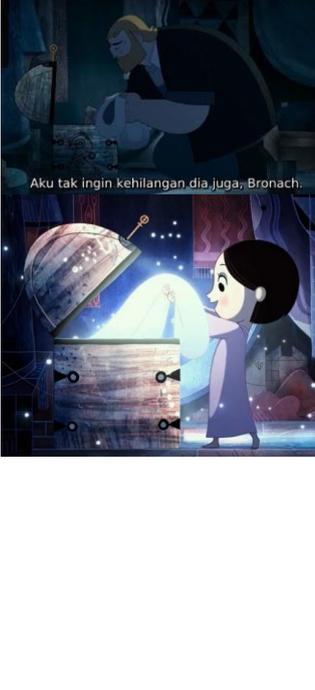
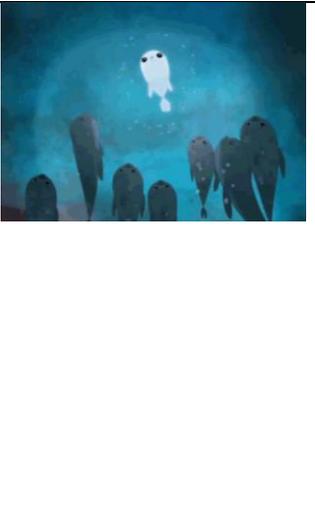
Secara keseluruhan, jika bicara hanya mengenai visualnya, penggambaran desain karakter mitos Celtic dalam Saoirse dan Bronach tidak digambarkan langsung seperti seorang selkie dan tidak bisa langsung terbukti seorang selkie sampai mereka bertransformasi menjadi anjing laut. Oleh sebab itu, peneliti melakukan analisis literatur perbandingan perilaku dan kemampuan Saoirse dan Bronach untuk melihat apakah kedua karakter ini akurat digambarkan sebagai selkie diluar tubuh fisik mereka.

Analisis Literatur pada Karakter Saoirse dan Bronach

Setelah melihat tingkat keakuratan wujud selkie dalam desain karakter Saoirse dan Bronach secara bentuk visual melalui manga matrix, peneliti pun melakukan studi literatur mengenai bagaimana kemampuan supernatural selkie dalam film *Song of the Sea* memiliki kesamaan dengan kemampuan selkie dalam mitologi Celtic. Peneliti menemukan beberapa kesamaan sebagai berikut:

Tabel 3. Analisis literatur pada penggambaran selkie karakter Saoirse dan Bronach

No.	Adegan Film	Deskripsi Adegan	Referensi Literatur	Kesimpulan
1.		Saoirse merasa tertarik kepada laut, bahkan sebelum ia mengetahui bahwa ia adalah selkie.	Selkie merindukan laut saat mereka di darat, dan merindukan darat ketika mereka di laut (Avery, 2021).	Saoirse berperilaku seperti selkie yang merindukan laut bahkan sebelum ia sadar dirinya selkie.
2.		Bronach meninggalkan keluarganya karena ia harus kembali ke laut.	Hubungan emosional atau seksual antara selkie dan manusia tidak pernah bertahan lama karena suatu saat ia akan kembali ke laut (Tekin, 2021).	Walau bukan karena menemukan kulitnya atau lari dari suaminya seperti di kisah-kisah selkie, perilaku Bronach mereferensi kisah-kisah selkie dimana mereka harus kembali ke laut.
3.		Dalam film, Saoirse menunjukkan perubahan kondisi fisiknya setelah ayah Saoirse membuang kulit anjing lautnya. Rambut Saoirse semakin memutih dan wajahnya	Mereka tidak dapat hidup di darat maupun di laut tanpa kulit anjing laut mereka (Tekin, 2021). Tanpa kulit anjing laut mereka, mereka juga tidak dapat kembali ke wujud anjing laut	Kehilangan kulit anjing laut bagi Saoirse berarti mati. Rambut yang memutih memperlihatkan sisa waktu yang sedikit menuju kematian (rambut Bronach pun memutih ketika ia sekarat sebelum

		<p>memucat dan menua seiring berjalannya waktu. Disebutkan juga jika ia tidak mendapatkan kulitnya dalam 24 jam, ia akan mati.</p>	<p>mereka (Hargrave, 2021).</p>	<p>melahirkan). Saoirse juga tidak dapat menjadi anjing laut pada fase ini. Ini membuktikan kemampuan supernatural Saoirse sebagai selkie.</p>
<p>4.</p>		<p>Ketika ayah Saoirse menyembunyikan kulit selkie milik Saoirse, ia juga menyuarakan dialog “Aku tak ingin kehilangan dia (Saoirse) juga, Bronach,” untuk menjustifikasi perilakunya. Dialog ini juga menunjukkan bahwa ia merasa kehilangan karena Bronach harus kembali ke laut.</p>	<p>Manusia, terutama pria yang menemukan selkie, kerap menyembunyikan kulit anjing laut mereka agar mereka tidak kembali ke laut (Tekin, 2021).</p>	<p>Perilaku ayah Saoirse mereferensi perilaku suami manusia selkie yang kerap menyembunyikan kulit anjing laut sang selkie untuk menahannya pergi. Saoirse yang kemudian menemukannya mereferensi kisah selkie dimana mereka menemukan kulit mereka yang disembunyikan.</p>
<p>5.</p>		<p>Saoirse terlihat nyaman dan sangat senang ketika ia menjadi anjing laut. Mulai dari ketika ia hendak bertransformasi, hingga sudah menjadi anjing laut, ia berenang kesana kemari dengan girang dan lincah,</p>	<p>Selkie lebih nyaman berada dalam wujud anjing laut mereka (Avery, 2021).</p>	<p>Saoirse menunjukkan perilaku nyaman berada dalam wujud anjing lautnya, memperlihatkan bahwa ia memang berperilaku seperti selkie pada umumnya.</p>

		memimpin anjing laut lainnya. Hal ini kontras dengan bahasa tubuhnya dalam wujud manusia yang lebih tenang dan tidak banyak bergerak.		
--	---	---	--	--

Tabel di atas membuktikan bahwa Saoirse dan Bronach adalah selkie karena mereka menunjukkan banyak perilaku dan kemampuan seperti seorang selkie dalam berbagai literatur. *Song of the Sea* bahkan menunjukkan beberapa aksi tokoh yang mereferensi kisah selkie yang sering diceritakan. Selain dalam tabel di atas, secara keseluruhan dapat ditemukan bahwa kedua karakter digambarkan memiliki keterkaitan dengan laut dan alam, seperti dalam mitos selkie.

Melalui analisis manga matrix pada tabel 1 dan 2, diketahui bahwa Saoirse dan Bronach tidak digambarkan secara literal dalam desain karakternya sebagai makhluk selkie seperti dalam ilustrasi mitos selkie pada umumnya. Namun, melalui studi literatur, deskripsi dasar seperti rambut dan mata yang gelap serta sifat-sifat dasar mereka terbukti sesuai dengan deskripsi selkie dalam mitologi Celtic. Perbandingan dengan studi literatur juga menunjukkan bahwa desain karakter mereka lebih merepresentasikan selkie ketika dibandingkan dengan sifat atau kemampuannya dalam berbagai sumber literatur, daripada sekadar dari penampilannya. Hal ini mungkin dilakukan untuk menyesuaikan target audiens yaitu anak-anak. Dapat disimpulkan bahwa dalam perbandingan penggambaran karakter Saoirse dan Bronach dengan sumber literatur, sudah banyak penggambaran yang sesuai dengan mitologi selkie dari budaya Celtic.

KESIMPULAN

Desain karakter Saoirse dan Bronach dalam film animasi "Song of the Sea" (2014) merupakan representasi dari mitos selkie dalam tradisi Celtic. Meski tidak digambarkan secara gamblang seperti dalam ilustrasi selkie pada umumnya, desain kedua karakter ini berhasil menangkap esensi dan nilai-nilai utama dari mitos tersebut terutama melalui perilaku dan kemampuan supernatural mereka, dengan visual yang tetap menarik dan bersahabat bagi anak-anak.

Melalui analisis manga matrix, dapat dilihat bahwa penggambaran visual mereka sudah cukup akurat, karena mereka memiliki rambut hitam dan mata berwarna gelap seperti referensi dalam banyak media ilustrasi maupun literatur. Kemudian, baik karakter Saoirse maupun Bronach memiliki warna-warna lembut, gerakan anggun nan mempesona, merepresentasikan sifat misterius dan supernatural yang melekat pada sosok selkie dalam mitos Celtic. Fitur-fitur visual mereka menggambarkan keanggunan dan nuansa magis yang menjadi ciri khas selkie.

Diluar desain karakter mereka yang dikaji menggunakan analisis manga matrix, kesamaan kedua karakter ini dengan mitos asli selkie dari mitologi Celtic ini tergambar melalui sifat mereka dan kemampuan supernatural mereka. Hal-hal seperti ketertarikan mereka terhadap laut, keterkaitan mereka dengan kulit anjing laut mereka, kemampuan transformasi mereka, hingga kebebasan yang mereka rasakan sebagai anjing laut di film *Song of the Sea* tersebut sudah sesuai dengan ciri seorang selkie dalam mitologi Celtic dari berbagai sumber literatur. Melalui desain karakter yang kuat dan penuh makna, film ini dapat memperkenalkan mitos dan legenda kepada audiens yang lebih luas, sambil tetap menghargai akar budaya dari mana mitos tersebut berasal.

Film *Song of the Sea* berhasil mengeksplorasi mitos selkie dari sudut pandang yang lebih universal dan kontemporer. Pendekatan ini memungkinkan audiens untuk menangkap mitos selkie melalui sudut pandang lebih bersahabat dan umum, menyajikan kisah mitologi secara menarik yang harus terus dipertahankan dan dilanjutkan di media modern manapun. Film animasi ini menjadi contoh baik bagaimana mitologi dapat dieksplorasi dan distilasi dengan indah sekaligus sesuai dengan target audiens dan kesan pesan yang ingin disampaikan.

Daftar Pustaka

- Albarello, F. (2021). Seal skin, soul skin [Painting]. Instagram.
<https://www.instagram.com/p/CRZDHS5rZ9U/?epik=dj0yJnU9Y05fMldrU3dZOFJrMXU0SW9hRzBrbEpxOTZLdThjNkcmcD0wJm49SmExREc2MExhMjrUeTZIMUtBZHV1QSZ0PUFBQUFBR1pnTmkw>
- Alifa, N. A., & Ratri, D. (2022). Studi Kasus Desain Karakter Monster Laut berdasarkan Mitologi Era Renaisans pada Animasi Luca (2021). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(04), 502–516. <https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/6219/3489>
- AlKhayat, M. (2020). Celtic Myths in Cartoon Saloon's *The Secret of Kells* (2009) and *Song of the Sea* (2014): A Critique of Irish Postcolonial Animation. *Textual Turnings: An International Peer-Reviewed Journal in English Studies*, 2(1), 40–62. <https://doi.org/10.21608/ttaip.2020.133416>
- Alonso Blanco, S. (2018). Selkies, Mermaids, and Other Human-Animal Merfolk in Contemporary Irish Poetry.
- Avery, F. (2021). *The Sea Calls: A Selkie's Liminal Existence*.
- Berta, A. (2020). *Return to the sea: the life and evolutionary times of marine mammals*. University of California Press.
- Browne, J. (2019). *The Selkie [Painting]*. James Browne: Explained.
www.JamesBrowne.net
- Emerick, C. (2013). *Women of the Sea, muses of the ages [Drawing]*. Celtic Guide. www.CelticGuide.com
- Fuglø, E. (2007). *The Selkie Woman [Stamps]*. Faroe Islands post office, Faroe Islands, Kingdom of Denmark.
- Glykou, A., Lõugas, L., Piličiauskienė, G., Schmölcke, U., Eriksson, G., & Lidén, K. (2021). Reconstructing the ecological history of the extinct harp seal population of the Baltic Sea. *Quaternary Science Reviews*, 251, 106701.
<https://doi.org/10.1016/j.quascirev.2020.106701>
- Hargrave, R. I. (2021, July 2). *Cartoon Saloon as Mythopoeic: Reimagining Irish Mythology through Animation*. vtechworks.lib.vt.edu.
<https://vtechworks.lib.vt.edu/items/bdc957cb-b26b-4e6a-92fe-579028097d32>
- Heriyanti, K., & Hartaka, I. M. (2021). Relevansi Mitologi Dalam Meningkatkan Keyakinan Umat Beragama. *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 5(2), 164–172.
<https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/genta/article/view/1866/1425>
- Hocking, D. P., Evans, A. R., & Fitzgerald, E. M. G. (2013). Leopard seals (*Hydrurga leptonyx*) use suction and filter feeding when hunting small prey underwater. *Polar Biology*, 36, 211–222.
- Kardi, Mubarock, W. F., & Alfahad, M. F. (2023). ANALISIS NILAI-NILAI KARAKTER DALAM FILM ANIMASI NUSSA DAN RARA SERTA IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMP. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*, 3(2), 85–95.
<https://journal.unpak.ac.id/index.php/triangulasi/article/view/7629/4480>
- Kirkwood, R., & Goldsworthy, S. (2013). *Fur seals and sea lions*. CSIRO publishing.

- Manalu, H. F. (2020). Buku referensi kajian wilayah britania raya dan pulau irlandia-british studies. Penerbit CV. SARNU UNTUNG.
- Moore, T. (2014). *Song of the Sea*. Ireland: Cartoon Saloon.
- Nieminen, M. (2017). Marika Nieminen PSYCHOLOGY IN CHARACTER DESIGN Creation of a Character Design Tool.
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/126784/MarikaNieminen_Thesis.pdf
- Olsen, H. P. (2014). Kópakonan [Statue]. Mikladalur, Faroe Islands, Kingdom of Denmark.
- Painark, W. (2019). “Remember Me, in Your Stories and in Your Songs” The Magical Journey to Celtic Cultural Resurrection and the Re-Discovery of Self in Song of the Sea. *Manusya: Journal of Humanities*, 22(1), 90–107.
<https://doi.org/10.1163/26659077-02201005>
- Powell, D. (2021). Scottish Selkie [Sculpture]. Culzean Castle, Scotland, United Kingdom.
- Prasetya, X. F. S., & Anggapuspa, M. L. (2022). Analisis Visual Desain Karakter Xiao dalam Game Genshin Impact. *BARIK - Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 4(2), 185–198. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50333>
- Putri, R., Murtono, & Ulya, H. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Film Animasi Upin dan Ipin. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1253–1263.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1401>
- Resta, F. (2020). Selkie [Digital painting]. Artstation.
<https://www.artstation.com/artwork/GXNO03>
- Ruyattman, M. (2013). Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 12.
<https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/864/762>
- Tekin, B. G. (2021). Female Chants from the Past: Celtic Myths in T. Moore’s *Song of the Sea*. *The European Legacy*, 26(3-4), 257–269.
<https://doi.org/10.1080/10848770.2021.1891666>
- Turner, M. (2004). The origin of selkies. *Journal of Consciousness Studies*, 11(5–6), 90–115.
- Vincent, R. L. (2002). Mythic water creatures and spirit beings of the deep: Reenchanted the world of water. Pacifica Graduate Institute.