

BAB II

DESKRIPSI OBYEK PENELITIAN

Bab ini akan berisi penjelasan-penjelasan mengenai latar belakang pembentukan film, baik itu penjelasan mengenai pemilihan untuk menggunakan media film, unsur-unsur film terutama unsur narasi yang sangat dipengaruhi oleh kebijakan-kebijakan perusahaan seperti visi, misi, tujuan, dan budaya PT Unilever Indonesia sebagai perusahaan pengelola merek Paddle Pop, dan sedikit menceritakan kembali film Paddle Pop Kombat secara ringkas.

A. Latar Belakang Pembuatan Film

Film animasi Paddle Pop Kombat merupakan sebuah proyek besar yang berpijak dari keberhasilan strategi komunikasi terdahulu yang juga menggunakan media film yaitu Paddle Pop Pyrata sebagaimana dijelaskan oleh Hadian Kharisma, brand manager Paddle Pop, “Tahun lalu, seri Pyrata sukses menggaet ribuan penonton di Jakarta dan Bandung. Antusiasme luar biasa itu yang melatari dibuatnya sekuel ini.” (majalah Marketing, Februari 2010:102). Film Paddle Pop Kombat menasar segmen anak-anak berusia antara 8-12 tahun dengan karakter anak-anak yang ceria, aktif, berimajinasi, senang bermain, telah menunjukkan identitas diri, dan belajar membuat pilihan (majalah Marketing, Februari 2010:103).

Penayangan film Paddle Pop Kombat tidak melalui jaringan bioskop di Indonesia namun penayangan ini digelar di gedung pertunjukan

di kota-kota yang dipilih seperti Sabuga Hall Bandung, Tennis Indoor Senayan Jakarta, dan di Gramedia Expo Surabaya. Alasan penayangan di gedung pertunjukan lebih didasarkan untuk memberikan nuansa berbeda dari penayangan film Paddle Pop terdahulu yang ditayangkan di jaringan bioskop. Hal ini dijelaskan oleh Hadian Kharisma, *brand manager* Paddle Pop, "Tahun lalu di bioskop sudah, dan kali ini kita akan memberikan efek yang berbeda. Efek 3D akan ditampilkan dan penonton akan merasakan seperti nuansa yang sebenarnya di film. Karena itu kita tidak mainkan di bioskop." (www.indowebster.web.id, diakses 14 Januari 2011). Selain itu, cara memperoleh tiket untuk dapat menonton film di gedung-gedung pertunjukan tersebut juga tergolong unik di mana setiap pembelian lima buah es krim Paddle Pop akan mendapatkan satu tiket masuk.

Paddle Pop mengklaim bahwa pemilihan media film ini bukan merupakan iklan promosi tentang produk es krim Paddle Pop karena titik fokus pesan komunikasi bukan terletak pada produk es krim namun melainkan bertitik fokus pada penguatan penokohan Paddle Pop Lion sebagai ikon merek Paddle Pop dan sekaligus tokoh idola anak-anak Indonesia dengan cara strategi bercerita (*story driven*). Strategi bercerita merupakan strategi yang telah Paddle Pop jalankan sejak 2002 dengan titik fokus penguatan ikon Paddle Pop Lion agar dapat kehadiran Paddle Pop Lion menjadi lebih terasa hidup di tengah anak-anak dan dapat bersaing dengan tokoh-tokoh idola anak-anak. Hal ini dipertegas oleh Hadian Kharisma, "Es krim Wall's Paddle Pop ingin memperkuat penokohan Si

Singa Paddle Pop.. Kami ingin tokoh Singa ini mampu bersaing dengan tokoh-tokoh film anak-anak, seperti Donald Duck, Mickey Mouse, dan sebagainya.” (majalah Marketing, Februari 2010:103).

Strategi bercerita Paddle Pop yang telah berjalan sejak tahun 2002 selalu memiliki tema-tema khusus. Strategi bercerita ini merupakan strategi komunikasi pemasaran tematik yang selalu berkelanjutan. Tema awal sebagai *pilot project* dimulai dengan Paddle Pop Pyrata yang bertema tentang petualangan di dunia laut pada tahun 2008, kemudian dilanjutkan dengan tema Paddle Pop Kombatei yang bertema tentang petualangan di dunia bela diri pada tahun 2010, dan tema terbaru Paddle Pop Elemagika yang bertema tentang petualangan dalam upaya menjaga lingkungan Bumi. Hubungan sebagai benang merah antara film Paddle Pop Pyrata, Paddle Pop Kombatei, serta Paddle Pop Elemagika adalah merek Paddle Pop ingin menyebarkan dan mengajarkan nilai-nilai positif secara kesinambungan melalui film-film tersebut. Setiap tema selalu memiliki nilai-nilai positif yang hendak diajarkan kepada anak-anak sebagai target pasar Paddle Pop dan khusus komunikasi bercerita melalui media film animasi telah dimulai sejak tema Pyrata.

Strategi komunikasi Paddle Pop selalu menggunakan komunikasi 360 derajat Tema yang menjadi benang merah dalam strategi komunikasi pemasaran Paddle Pop akan diimplementasikan ke dalam berbagai media yang telah dipilih sesuai karakteristik dan kebiasaan anak-anak dalam konsumsi media seperti media film (baik dalam format layar lebar maupun

format DVD), *game* PC, *website* yang dibuat berdasarkan tema strategi komunikasi, pembuatan komik strip yang ditempatkan di media segmen anak-anak, dan media-media konvensional seperti poster, *packaging*, serta iklan TVC.

Pembuatan film Paddle Pop Kombatei yang memiliki penggambaran dan penceritaan yang berkualitas merupakan upaya dan bentuk implementasi dari motto PT. Unilever Indonesia yaitu “*Operational Excellence with No Compromise on Quality*” (<http://www.scribd.com/doc/19535494/Case-Analysis-Unilever-Tbk>, diakses 14 Januari 2011). Merek Paddle Pop mengembangkan penceritaan dan produksi gambar yang berkualitas untuk menjaga reputasi merek dan perusahaan sehingga pelanggan, konsumen dan masyarakat membentuk pencitraan positif terhadap merek Paddle Pop dan PT. Unilever Indonesia sebagai perusahaan pengelola merek Paddle Pop.

Wall’s Paddle Pop mencoba berkomunikasi dengan anak-anak sebagai target pasar melalui penggunaan media film khususnya animasi. Pemilihan media film animasi tidak dilepaskan dari minat menonton anak-anak terhadap film-film animasi kartun yang sangat tinggi. Paddle Pop melalui film ini mencoba menginspirasi anak-anak Indonesia melalui bentuk-bentuk pendidikan informal. Bentuk bentuk pendidikan informal tersebut dirancang dalam sebuah penceritaan (narasi) film yang mengajarkan nilai-nilai positif seperti keberanian, kejujuran, kerja sama,

pantang menyerah, persahabatan, tanggung jawab, serta percaya akan kemampuan diri sendiri.

Tujuan film Paddle Pop Kombatei dari segi pemasaran Paddle Pop bertujuan untuk menghidupkan ikon Paddle Pop yang sebelumnya hanya dihadirkan di dalam kemasan atau iklan-iklan cetak sehingga ikon Paddle Pop semakin dicintai dan dekat dengan keseharian anak-anak sebagai target pasar. Sementara tujuan film Paddle Pop Kombatei juga didasarkan dan dikembangkan dari visi PT Unilever Indonesia sebagai induk perusahaan. Sebagaimana tertulis dalam website PT Unilever Indonesia (www.unilever.co.id/id/aboutus/ourmission, diakses 10 Januari 2011), empat pilar visi Unilever antara lain membangun masa depan yang lebih baik setiap hari, membantu orang-orang merasa nyaman, berpenampilan baik dan lebih menikmati kehidupan dengan merek dan pelayanan yang baik bagi mereka dan bagi orang lain, menjadi sumber inspirasi orang-orang dalam melakukan hal kecil setiap hari yang dapat membuat perbedaan besar bagi dunia, serta selalu mengembangkan cara baru dalam berbisnis terutama dalam mengembangkan perusahaan dan mengurangi dampak bagi lingkungan. Paddle Pop menerjemahkan serta mengimplementasikan visi Unilever misalnya dalam upaya membangun masa depan yang lebih baik dengan merancang penceritaan (narasi) film Paddle Pop Kombatei di mana inti pesan tersebut juga bertujuan untuk menginspirasi pembentukan karakter anak-anak demi masa depan yang lebih baik.

Misi PT Unilever Indonesia adalah untuk menambah vitalitas dalam kehidupan sehingga dapat menjadi pilihan pertama bagi pelanggan, konsumen dan masyarakat. Merek Paddle Pop dalam mengimplementasikan misi perusahaan diterjemahkan melalui penciptaan narasi yang mengandung inti pesan berbagai nilai-nilai positif sehingga pesan tersebut mampu membentuk karakter anak-anak Indonesia untuk masa depan. Produk es krim Paddle Pop juga berperan dalam mengemban misi perusahaan. Cara ini dilakukan dengan penggambaran beberapa adegan di mana produk Paddle Pop mampu memberikan kekuatan bagi Paddle Pop Lion sebagai tokoh utama dalam film dalam menghadapi musuh-musuhnya.

Latar belakang pembuatan film Paddle Pop juga menganut nilai-nilai perusahaan. Berdasarkan Annual Report Unilever pada tahun 2008 (www.unilever.co.id/Images/Annual%Report%2008_110-170143.pdf, diakses 14 Januari 2011), nilai-nilai perusahaan tersebut antara lain: (1) fokus pada pelanggan, konsumen dan masyarakat; (2) kerja sama; (3) integritas; (4) mewujudkan sesuatu terjadi; (5) berbagi kebahagiaan; serta (6) kesempurnaan.

Film Paddle Pop Kombatei berfokus pada pelanggan secara khusus dan konsumen serta masyarakat pada umumnya dengan menyebarkan nilai-nilai positif dalam kehidupan yang berguna di masa depan. Data dari wawancara Hadian Kharisma dengan majalah Marketing (2010:102) menjelaskan bahwa merek Paddle Pop berkeinginan untuk

menularkan nilai-nilai positif seperti kepemimpinan, keberanian, memegang teguh kebenaran, persahabatan, suka menolong, serta belajar tanpa putus kepada anak-anak Indonesia. Nilai perusahaan ini juga selaras dengan visi perusahaan dalam menginspirasi, membantu, serta membangun kepribadian anak-anak menjadi lebih baik di masa depan.

Nilai kerja sama juga melandasi dalam proses produksi film maupun dalam bentuk-bentuk adegan dalam film Paddle Pop Kombat. Proses produksi film khususnya dalam pembuatan film animasi sangat membutuhkan sumber daya manusia yang banyak. Berdasarkan sumber dari majalah Marketing edisi Februari (2010:103), pengerjaan proyek ini dimulai akhir tahun 2008 dengan melibatkan beberapa negara seperti Indonesia, Singapura, Thailand, serta India. Lebih lanjut pembuatan animasi dilakukan di The Monk Studio (Thailand), proses kreatif dikerjakan agensi Lowe Indonesia serta pengisian suara dan musik juga dilakukan di Indonesia. Pengerjaan yang melibatkan sejumlah besar sumber daya manusia dari beberapa negara memperlihatkan bahwa nilai perusahaan berperan sebagai latar belakang proses pembuatan film ini. Selain itu, film Paddle Pop sendiri turut mengimplementasikan nilai kerja sama melalui penceritaan yang menggambarkan kerja sama tim dalam membasmi kejahatan.

Nilai integritas Unilever Indonesia berdasarkan keterangan dari website resmi Unilever Indonesia menyatakan bahwa perusahaan selalu beroperasi dengan integritas tinggi.

(<http://www.unilever.co.id/id/aboutus/purposeandprinciples/>

?WT.LHNAV=Tujuan_&_prinsip, diakses 14 Januari 2011). Nilai integritas tercermin dalam penceritaan film Paddle Pop mengenai nilai-nilai kejujuran, persahabatan, serta sikap untuk mau belajar tanpa putus. Nilai-nilai tersebut sangat ditonjolkan secara jelas dalam berbagai adegan untuk memberikan pengajaran kepada anak-anak. Penciptaan sifat dan karakter Si Singa Paddle Pop sebagai tokoh utama juga mewakili nilai integritas perusahaan dan merek Paddle Pop itu sendiri misalnya kewibawaan dan kepemimpinan Si Singa Paddle Pop sebagai seorang raja di dalam film.

Nilai perusahaan untuk mewujudkan sesuatu terjadi merupakan salah satu landasan Paddle Pop dalam mewujudkan tujuan pembuatan film Paddle Pop Kombatei. Tujuan film ini adalah untuk memperkuat ekuitas merek Paddle Pop serta menempatkan ikon Si Singa Paddle Pop sebagai tokoh idola anak-anak Indonesia (Marketing, 2010:103). Paddle Pop melalui film ini berharap untuk dapat mewujudkan ekuitas merek yang lebih kokoh dan tinggi serta mampu menjadikan Si Singa Paddle Pop sebagai ikon kebanggaan dan dicintai anak-anak Indonesia.

Paddle Pop membagi kebahagiaan tidak hanya melalui kelezatan rasa es krim namun juga melalui isi film Paddle Pop serta bagaimana cara Paddle Pop menayangkan film. Narasi film dibuat agar anak-anak mudah memahami jalan cerita dan banyak menghadirkan adegan atau dialog yang menghibur anak-anak. Paddle Pop sendiri memiliki cara penayangan

yang unik untuk dapat memberikan kebahagiaan kepada anak-anak. Cara-cara Paddle Pop dalam memberikan kebahagiaan berdasarkan data dari majalah Marketing edisi Februari (2010:103) antara lain penggunaan layar lebar di kiri dan kanan penonton, permainan tata lampu, taburan salju buatan untuk membangun suasana dan merasa terlibat dalam film, serta pertunjukan operet singkat tentang perguruan Wushu. Selain itu Paddle Pop melalui film mencoba memaksimalkan fungsi film sebagai media hiburan untuk saling berbagi kebahagiaan.

B. Sinopsis Film Paddle Pop Kombatei

Prolog: *“Dahulu kala saat kerajaan belum berdiri, dunia dipenuhi kekacauan dan peperangan. Kemampuan bertempur sangat berharga. Dua aliran yang bermusuhan, Putih dan Hitam, bertarung tanpa henti. Akhirnya, aliran Putih yang dipimpin pahlawan Lion berhasil menang. Tapi diramalkan aliran hitam akan kembali.”*

Di suatu kerajaan Paddle Pop yang damai dan tenteram dipimpin Lion Paddle Pop, tiba-tiba didatangi oleh penjahat dari aliran Hitam yang dipimpin Shadow Master dan anak buahnya, Tiger Khan dan Cobra King. Mereka datang untuk membuat kekacauan serta merebut kerajaan dari Paddle Pop Lion. Sang raja, Paddle Pop Lion bersama sahabatnya Liona tidak dapat tinggal diam hingga mereka terlibat pertarungan dengan para penjahat. Namun kekuatan para penjahat terlalu kuat sehingga kerajaan

berhasil direbut ke tangan Shadow Master. Setelah kerajaan berhasil dikuasai kemudian Shadow Master mengubah penduduk kerajaan menjadi makhluk menyeramkan dan mengabdikan kepada Shadow Master.

Setelah Liona berhasil mengeluarkan Paddle Pop Lion, mereka berdua berlari menjauh dan menghindari kerajaan untuk sementara waktu. Prof. Higgabottom menyarankan Paddle Pop Lion untuk berlatih 3 ilmu bela diri dari Master Long yang menguasai ilmu bela diri Shaolin untuk mempelajari kelincuhan dan kecepatan, Kaow Tom yang menguasai ilmu bela diri Thai Boxing untuk mempelajari kekuatan fisik, serta Yuki yang menguasai bela diri ilmu Ninja untuk mempelajari ketajaman mata dan konsentrasi.

Di awal perjalanan berpetualang, Paddle Pop dan Liona singgah di sebuah rumah milik Fox Lady. Liona menyadari bahwa Fox Lady adalah seorang yang jahat karena diketahui menawan seorang kera kecil bernama Fahn. Mengetahui kejahatannya dilihat oleh Liona, Fox Lady merubah dirinya menjadi serigala saat menatap bulan purnama. Paddle Pop Lion dan Liona akhirnya dapat mengalahkan Fox Lady serta membebaskan Fahn. Sebagai bentuk terima kasih, Fahn mengajak Paddle Pop Lion dan Liona ke perguruan Master Long.

Pertemuan Paddle Pop Lion dengan Master Long membawa secercah harapan dalam petualangan Paddle Pop Lion belajar ilmu bela diri. Master Long dengan suka rela mengajarkan Paddle Pop Lion belajar teknik kecepatan dan kelincuhan seperti kera. Sikap Paddle Pop Lion yang

pantang menyerah dan selalu mencoba telah membuatnya dengan cepat berhasil mempelajari teknik kecepatan dan kelincahan. Serangkaian tes seperti menghindari balok-balok kayu, melewati jembatan kayu, serta menerobos hutan yang dijaga 18 Monyet Emas telah berhasil dilalui Paddle Pop menggunakan ilmu yang telah diajarkan Master Long. Atas keberhasilan melalui serangkaian tes tersebut, Master Long menghadiahkan berupa kenang-kenangan (semacam produk es krim Paddle Pop). Sesaat kemudian kenang-kenangan tersebut menghilang dan bersatu dengan Paddle Pop Lion sehingga memberinya kekuatan tambahan. Paddle Pop Lion dan Liona kembali melanjutkan petualangan mereka mempelajari ilmu bela diri lainnya dengan ditemani oleh Fahn.

Di tengah perjalanan, Paddle Pop Lion bersama Liona dan Fahn melihat pertarungan antara Kaow Tom dan The Croc. Setelah mengalahkan Kaow Tom, The Croc kemudian mencuri harta paling berharga kuil yaitu Patung Beruang Jamrud. Saat Paddle Pop datang hendak membantu Kaow Tom, The Croc melarikan diri dan sempat menjatuhkan puing bangunan ke badan Kaow Tom. Akhirnya, Paddle Pop berhasil membantu menyingkirkan puing tersebut dari badan Kaow Tom. Paddle Pop bersama Liona dan Fahn menawarkan diri untuk merebut kembali patung tersebut. Kaow Tom menolak tawaran mereka namun hendak memberikan Paddle Pop Lion sebuah pengetahuan jurus-jurus silat sebelum menghadapi The Croc. Setelah beberapa hari mempelajari ilmu

bela diri dari Kaow Tom tanpa kenal lelah dan putus asa, Paddle Pop pun siap menghadapi The Croc dan merebut kembali patung milik Kaow Tom.

Paddle Pop Lion mendatangi gua di mana The Croc menyembunyikan barang-barang rampasan orang lain termasuk milik Kaow Tom. Pertarungan antara Paddle Pop Lion dan The Croc berlangsung sengit. Kecepatan dan kekuatan yang dimiliki Paddle Pop Lion akhirnya berhasil mengalahkan The Croc. Paddle Pop Lion memberikan kembali Patung Beruang Jamrud kepada Kaow Tom. Atas kebajikannya tersebut, Kaow Tom menghadiahkan Paddle Pop Lion sebuah kenang-kenangan (semacam produk es krim Paddle Pop). Sesaat kemudian kenang-kenangan tersebut kembali menghilang dan menyatu dengan Paddle Pop Lion sehingga memberinya kekuatan tambahan. Paddle Pop Lion bersama Liona, Fahn, serta Kaow Tom melanjutkan petualangan mereka mempelajari ilmu bela diri lainnya.

Sesampai di tengah hutan bambu, mereka secara tiba-tiba diserang oleh makhluk yang tidak terlihat oleh mata. Alhasil mereka berlari ke tempat terbuka dengan harapan si penyerang misterius tersebut dapat memunculkan dirinya. Tiba-tiba sosok tokoh datang membantu Paddle Pop Lion menghalau semua serangan musuh. Tokoh tersebut bernama Yuki, si ninja elang. Yuki mengatakan bahwa serangan tadi berasal dari roh penjaga hutan yang marah karena ulah Shadow Master menghancurkan keseimbangan alam. Paddle Pop Lion menambahkan bahwa Shadow Master juga merupakan musuhnya dan berniat untuk

mengalahkannya. Yuki menawarkan untuk mengajarkan Paddle Pop Lion mengasah ketajaman naluri sebelum mengalahkan Shadow Master.

Yuki mengajak Paddle Pop Lion masuk ke dalam sebuah bangunan untuk berlatih mengasah ketajaman naluri. Dengan mata tertutup, Paddle Pop Lion belajar meningkatkan kewaspadaan dan menghindari berbagai serangan Yuki. Paddle Pop mampu mengasah ketajaman nalurinya dengan cepat sehingga membuat Yuki sangat terkesan dengan bakat alami Paddle Pop Lion. Yuki pun memberikan kenang-kenangan (semacam es krim Paddle Pop) kepada Paddle Pop Lion. Kenang-kenangan tersebut menyatu dengan Paddle Pop Lion sehingga mampu memberi kekuatan tambahan. Paddle Pop Lion pun siap untuk kembali berhadapan dengan Master Shadow dan merebut kembali kerajaan dari tangan Master Shadow.

Paddle Pop kembali datang ke kerajaan bersama Liona, Fahn, Kaow Tom, dan Yuki untuk merebut kembali kerajaan dari Master Shadow. Sementara itu, suasana kerajaan menjadi sangat mencekam setelah jatuh ke tangan Master Shadow di mana kekacauan, kegelapan, dan kehancuran berada di tiap sudut kota. Master Shadow juga turut menawan Profesor Higgabottom dan Jenderal Kara. Master Shadow dan kedua pengikutnya, Cobra King dan Tiger Khan, merasakan kedatangan Paddle Pop Lion beserta kawan-kawannya. Pertarungan antara kubu Paddle Pop Lion dan para pengikut Shadow Master pun tak terelakkan namun Paddle

Pop Lion dan kawan-kawan terlalu tangguh bagi para pengikut Shadow Master.

Paddle Pop Lion meninggalkan kawan-kawannya bertarung melawan Tiger Khan dan Cobra King dan menuju ke kerajaan di mana Shadow Master berada. Pertarungan Paddle Pop Lion dan Shadow Master berlangsung seru karena masing-masing memiliki ilmu bela diri yang sangat baik. Namun petualangan Paddle Pop Lion dalam meningkatkan kecepatan, kelincahan, kekuatan, dan ketajaman naluri membuahkan hasil. Shadow Master berhasil dikalahkan dan tertimbun puing-puing bangunan kerajaan.

Namun kegembiraan tersebut hanya sementara karena dari balik puing-puing, Shadow Master merubah dirinya menjadi Black Dragon yang sangat besar menyeramkan serta mampu mengeluarkan api dari mulutnya. Paddle Pop berusaha menghindari semburan api dari mulut Black Dragon. Usaha Yuki, Kaow Tom, serta Fahn tak mampu memberikan perlawanan berarti. Liona pun terkena semburan api Black Dragon dan membuat Paddle Pop Lion merasa kecil hati karena tidak mampu mengalahkan Black Dragon. Liona mengingatkan bahwa Paddle Pop Lion merupakan seorang raja yang berjiwa ksatria dan seluruh kerajaan termasuk kawan-kawannya mempercayai dan mendukung sepenuhnya kepada Paddle Pop Lion.

Paddle Pop Lion menjadi merasa percaya diri dan berani menghadapi Black Dragon. Paddle Pop mengeluarkan seluruh kemampuan

untuk menghadapi serangan terakhir Black Dragon yang ingin menghancurkan kerajaan Paddle Pop. Paddle Pop Lion mempergunakan ketiga kenang-kenangan pemberian Master Long, Kaow Tom, dan Yuki sehingga memberikannya tenaga serta kemampuan tambahan untuk menghadapi Black Dragon. Satu serangan terakhir Paddle Pop Lion pun berhasil mengalahkan Black Dragon. Seluruh kerajaan kembali menjadi cerah dan para monster berubah kembali menjadi penduduk kerajaan. Pesta keberhasilan ditutup dengan perta kembang api.

C. Tokoh-tokoh Dalam Film Paddle Pop Kombatei

Tokoh Protagonis

Paddle Pop Lion



Gambar no.2

Tokoh utama yang berperan sebagai raja negeri Paddle Pop yang berjiwa pemimpin, pemberani, berwibawa dan senang berpetualang.

Liona



Gambar no.3

Sahabat yang setia mendampingi Paddle Pop Lion dalam petualangan, tokoh singa betina yang gesit, pintar, cerdas dan baik hati.

Fahn



Gambar no. 4

Tokoh kera kecil yang periang, lincah, suka menghibur teman, dan lucu.

Master Long



Gambar no. 5

Guru Fahn, tokoh orang utan yang bijaksana, penyabar dan menguasai ilmu Shaolin.

Kaow Tom



Gambar no. 6

Tokoh berbentuk beruang yang berbaik hati mengajarkan ilmu Thai Boxing kepada Paddle Pop Lion.

Yuki



Gambar no. 7

Seorang perempuan berbentuk elang yang mengajarkan ilmu Ninja kepada Paddle Pop Lion dan ingin membantu mengalahkan Shadow Master.

Tokoh Antagonis

Shadow Master



Gambar nomor 8

Tokoh jahat yang berambisi menguasai dunia dengan segala cara.

Black Dragon



Gambar nomor 9

Monster berbentuk naga jelmaan dari Shadow Master.

Tiger Khan



Gambar nomor 10

Salah satu pengikut setia Shadow Master menyerupai harimau yang memiliki jurus Cakar Harimau.

Cobra King



Gambar nomor 11

Salah satu pengikut setia Shadow Master menyerupai ular kobra yang memiliki ilmu hipnotis.

Lady Fox



Tokoh dengan sosok rubah betina yang licik dan penuh muslihat serta dapat merubah diri menjadi monster rubah saat menatap bulan purnama.



Gambar nomor 12

The Croc



Tokoh berbentuk buaya yang suka merampas harta orang lain.

Gambar nomor 13

