

ANALISA STRUKTUR VISUAL SEBAGAI DASAR PEMBENTUKAN *KEYWORD* VISUAL DARI SEBUAH FILM ANIMASI

Ristia Kadiasti¹, Nita Virena Nathania², Toto Haryadi³

^{1, 2, 3}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

¹ristiakadiasti@dsn.dinus.ac.id

²nita.virena@dsn.dinus.ac.id

³toto.haryadi@dsn.dinus.ac.id

Abstract

In an animated film design, there are many elements that support the message and interest of an animated film, one of which plays a major role is the storytelling and visualization. The story design and visualization will later complement the entire animation work. The attachment between story and visualization is mutually sustainable, which is proven through the appropriateness of the story graphics and the visual intensity of the mood color in each scene which is realized through the color script. To find out the suitability of the two elements, the Content Analysis Method is used to become a bridge between story graphics and visual graphics using samples of animated films that have the same story theme with different cultural backgrounds, named Coco from Pixar and Spirited Away from Ghibli Studio to get the conclusion between two different movie sampling.

Keywords: Animation, Color Script, Content Analysis, Visual Structure

Abstrak

Pada sebuah perancangan film animasi, terdapat banyak elemen yang mendukung pesan dan ketertarikan dari sebuah film animasi, salah satu yang berperan besar adalah dari penceritaan dan visualisasi. Rancangan cerita dan visualisasi tersebut nantinya akan melengkapi keseluruhan karya animasi. Keterkaitan antara cerita dan visualisasi ini saling berkesinambungan yang dibuktikan melalui kesesuaian grafik cerita dan intensitas visual dari *mood color* di setiap adegan yang diwujudkan melalui *color script*. Untuk mengetahui kesesuaian dari kedua aspek tersebut, Metode Analisis Konten digunakan untuk menjadi jembatan antara grafik cerita dan grafik visual menggunakan *sample* film animasi yang memiliki tema cerita yang sama dengan latar belakang budaya yang berbeda yaitu film Coco dari Pixar dan film Spirited Away dari Ghibli Studio untuk menghasilkan kesimpulan dari ketertarikan dua sampling film yang berbeda.

Kata Kunci : Animasi, Analisis Konten, Skenario Warna, Struktur Visual

PENDAHULUAN

Film animasi memiliki berbagai jenis pengelompokan kategori berdasarkan pipeline yang mengatur film animasi tersebut seperti 2D, 3D atau *Stop Motion*. Keberhasilan pesan dan visualisasi film animasi tersebut untuk bisa sampai pada audience tidak jauh dari bagaimana

segala bentuk visualisasi dari ketiga kelompok animasi tersebut dipresentasikan. Visualisasi yang disajikan berkaitan erat dengan alur cerita, elemen visual, hingga penokohan dari masing-masing karakter dalam film animasi tersebut (Glebas, 2012). Begitu pentingnya visualisasi yang disajikan tersebut terhadap respon yang didapatkan dari *audience*, seperti penelitian yang

dilakukan oleh Shuo Cao, et al (2018) tentang efek yang ditimbulkan oleh konsumen sebagai *audience* ketika melihat metafora visual dari iklan mampu menggiring suasana hati dan citra positif dari produk yang diiklankan. Pada produk yang memiliki karakter di dalamnya, kekuatan visual tersebar kedalam berbagai aspek, seperti contoh daya tarik visual yang terstruktur dari elemen visual dengan berbagai prinsip yang mengaturnya (Pratama et al., 2018). Bruce Block (2008) dalam bukunya *The Visual Story*, mengemukakan bahwa visualisasi yang terlihat tersebut juga didasari oleh pembabakan cerita jika media tersebut merupakan sebuah film. Bruce juga mengelompokkan tiga hal yang bersifat fundamental terkait bagaimana kategori visual dalam sebuah film animasi dapat ditelaah, yaitu dari cerita, suara, dan visual. Komponen pembentuk sebuah film animasi tersebut masih terlalu umum jika kebutuhan dalam perancangan film terlalu kompleks dan membutuhkan riset yang mendalam. Pada buku *The Visual Story* (2008), kunci dari keterhubungan antara satu hal dengan yang lainnya dari sebuah karya film animasi adalah dari struktur penceritaan. Struktur cerita tersebut dibagi menjadi tiga, yaitu *Exposition (Beginning)*, *Conflict (Middle)*, *Resolution (End)* (Dzikriya, 2019). Struktur cerita tersebut dapat digambarkan dalam bentuk grafik untuk menunjukkan naik turunnya cerita yang disampaikan. Struktur cerita dalam bentuk grafik ini kemudian digabungkan dengan visualisasi yang sarat akan perumpamaan dalam bentuk metafora visual sebagai sarana komunikasi dengan *audience* (Lagerwerf et al., 2012). Metafora visual hadir dalam bentuk bahasa visual seperti gestur yang mampu membedakan karakteristik satu dengan yang lainnya (Nathania et al., 2022) namun juga butuh adanya dukungan bahasa verbal dalam bentuk tekstual yaitu tipografi atau layout yang mampu menjelaskan konteks gambar dengan jelas (Avgerinou & Pettersson, 2011). Kompleksitas dari aspek visual dan riset yang mendalam ini membutuhkan sebuah proses dalam menyederhanakan komponen visual yang menjadi dasar dalam perancangan sebuah film animasi

Struktur cerita dan intensitas visual tersebut diramu menggunakan Metode Analisis

Konten secara kualitatif yang mampu menjembatani kedua aspek tersebut untuk menghasilkan sebuah proses keterikatan antara aspek cerita dan aspek visual. Metode Analisis Konten merupakan sebuah metode yang mampu mengambil kesimpulan dan diidentifikasi pesan yang didapat secara sistematis (Arafat, 2018).

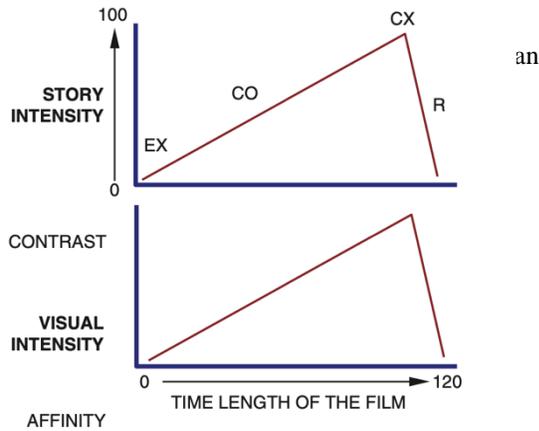
Pada penelitian ini, *sample* digunakan untuk menguji bahwa cerita dengan riset yang kompleks harus melalui proses dimana visualisasi yang terlihat dapat merepresentasikan suasana hati dan mampu menghantarkan pesan dan emosi ke dalam film animasi tersebut berdasarkan struktur ceritanya. *Sample* yang digunakan adalah Film Animasi *Coco* karya Pixar dan *Spirited Away* karya Studio Ghibli. Pemilihan tersebut didasarkan kepada kemiripan cerita yang bertemakan spiritual dan magis namun memiliki latar belakang budaya yang berbeda. Model Sampling Non-Probabilitas ini digunakan merupakan salah satu parameter dalam Metode Analisis Konten (ASFAR, 2019). Komparasi ini dibutuhkan untuk mendapatkan dan membuktikan satu proses sederhana yang dapat dijadikan acuan perancangan sebuah film animasi dalam bentuk struktur visual

METODE

Sampling film animasi yang diambil pada penelitian ini yaitu film *Coco* dari Pixar dan film *Spirited Away* dari Studio Ghibli, merujuk pada penceritaan dan visualisasi yang kemudian akan dijembatani oleh Metode Analisis Konten dengan mengaplikasikan Teori Struktur Cerita oleh Bruce Block.

Penelitian ini mengaplikasikan teori struktur cerita dalam bentuk grafik yang dikemukakan oleh Bruce Block dalam bukunya *The Visual Story* (2008) yang membagi grafik menjadi berdasarkan intensitas cerita tiga babak yaitu *Exposition*, *Conflict* dan *Resolution* (Dzikriya, 2019)

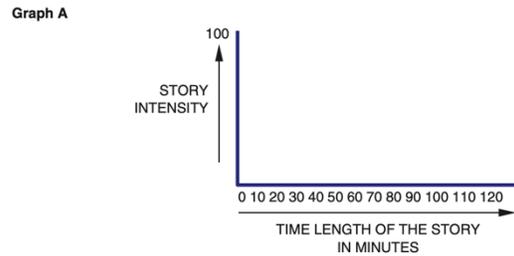
Grafik tersebut kemudian digabungkan berdasarkan struktur visual dari cerita tiga babak tadi yang dinamakan *Visual Exposition*, *Visual Conflict* dan *Visual Resolution* dari pengambilan *sample* warna film *Coco* dan film *Spirited Away* sesuai dengan plot dan alurnya.



Gambar 2 Perbandingan Intensitas cerita dan intensitas visual

Intensitas cerita sebagaimana dituliskan dalam penceritaan tiga babak yang digabungkan dengan intensitas visual dalam bentuk *color script* dari kedua film ini kemudian akan mendapatkan kesimpulan dari kesesuaian grafik struktur visual.

Kedua grafik tersebut diolah menggunakan Metode Analisis Konten yang menjembatani proses penelaahan dua aspek tersebut. Metode Analisis Konten (Isi) yang dipelopori oleh Harold D. Lasswell (ASFAR, 2019) ini mencatat pesan secara sistematis yang berisi interpretasi khusus dan mampu dinilai secara objektif dan generalis melalui atribut teks maupun visual melalui sebuah bagan yang nantinya akan mengambil kesimpulan keterkaitan antara intensitas cerita dan visual. Model Sampling Nonprobabilitas digunakan dalam pengambilan sampling film *Coco* dan *Spirited Away* dimana model sampling ini mampu mengelompokkan karakteristik ke dalam suatu kategori untuk menentukan perbedaan dan hubungan data (Arafat, 2018), yang dalam hal ini adalah grafik dari struktur cerita dan grafik intensitas visual film *Coco* dan *Spirited Away*

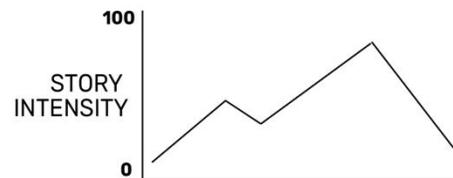


HASIL DAN PEMBAHASAN

Grafik Struktur Cerita film Coco

Film *Coco* merupakan film besutan Pixar yang berlatar belakang budaya di Amerika Tengah, Mexico yang sedang merayakan perayaan *Día de Muertos* (*Coco World Design*, 2010).

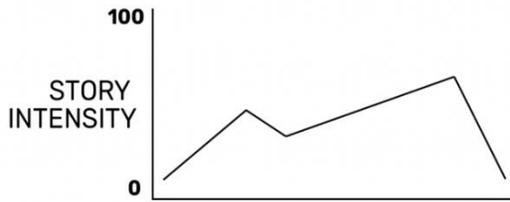
Bercerita tentang anak laki-laki bernama Miguel yang bercita-cita menjadi pemusik namun ditentang oleh keluarganya hingga Miguel tidak sengaja masuk ke dalam dunia orang-orang mati atau *The Land of the Dead* (Nasir et al., 2019) dan menemukan leluhurnya yang hilang di dunia tersebut. Pada penelitian yang dilakukan oleh Nasir (2019), implementasi karakter yang baik dan buruk bisa berubah, diikuti dengan plot yang ada di film *Coco*.



Gambar 3. Intensitas Cerita dari Film Coco

Berdasarkan pengamatan dan observasi data, grafik cerita yang didapatkan seperti pada Gambar 3 dimana terdapat dua *Conflict* yang ditemukan dan ada penurunan *Climax* di menit ke 40 untuk masuk ke *Conflict* kedua yang menuju ke *Resolution*.

Grafik Struktur Cerita film Spirited Away



Gambar 4 Intensitas Cerita dari Film Spirited Away

Film Spirited Away merupakan karya unggulan dari studio Ghibli yang mampu menorehkan berbagai penghargaan di kancha Internasional. Film ini sarat akan kepercayaan orang Jepang yaitu Shinto yang juga divisualisasikan dalam *environment* dan *ecology* (Lim, 2013). Bercerita tentang Chihiro, seorang gadis pemberani yang masuk ke dunia arwah dan bertemu makhluk-makhluk spiritual dengan pesan moral tentang lingkungan.

Grafik Intensitas Cerita yang didapatkan dari film Spirited Away cenderung landai saat akan memasuki *conflict* kedua di menit ke 40. Persamaan dari Film Coco dan Film Spirited Away adalah keduanya memiliki dua *Conflict* yang berbeda namun dengan satu jalur yang sama. Dapat ditarik kesimpulan sementara, bahwa cerita yang berlatar belakang masuk ke dalam dunia magis ini memiliki dua *Conflict* dalam satu jalur cerita yang sama. Pada tahapan selanjutnya adalah membandingkan intensitas warna yang terdapat pada color script dari film Coco dan film Spirited Away.

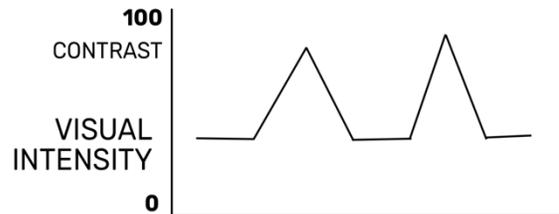
Perbandingan Intensitas Visual dari Color Script

Color Script dijadikan acuan utama dalam membandingkan intensitas visual dalam film Coco dan film Spirited Away. Acuan tersebut dibandingkan berdasarkan alur cerita dan tingkat contrast value dari keseluruhan adegan di masing-masing film. Pada gambar 5, merupakan color script dari film Coco yang didominasi warna contrast pada adegan Miguel masuk ke The a de los muertos.



Gambar 8 Color Script dan mood contrast dari film Coco

Terlihat pada intensitas visual dari film Coco, yaitu pada kontras warna yang terlihat dari color script. Dapat dilihat bahwa intensitas cerita berpengaruh pada intensitas warna yang ada di

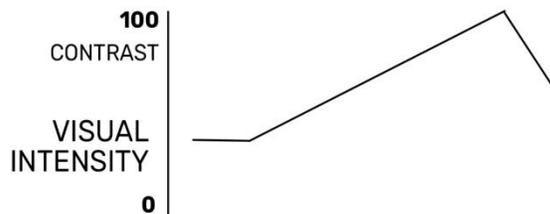


Gambar 5 Intensitas Warna film Coco

film Coco, namun intensitas warna tidak mempengaruhi adanya dua *conflict* yang ada pada intensitas cerita. Pada saat Miguel berada di dunia arwah, intensitas warna tetap kontras dan kembali landai saat Miguel kembali ke dunia



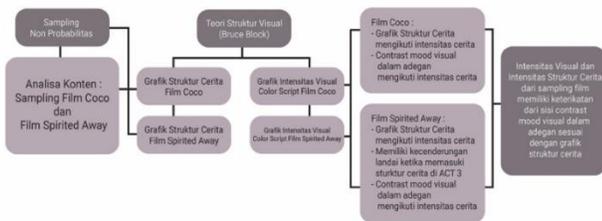
Gambar 6. Color Script film Spirited Away



Gambar 7. Intensitas warna film Spirited Away

manusia.

Sedangkan pada film *Spirited Away* yang cenderung memiliki warna *soft tone* juga berpengaruh pada intensitas cerita. Ada sedikit perbedaan antara intensitas warna dengan intensitas cerita yang dihadirkan. Contrast pewarnaan pada film *Spirited Away* cenderung tinggi pada saat Chihiro masuk ke dunia arwah, dan kembali ke pewarnaan semula saat Chihiro masih di dunia arwah. Hal ini menunjukkan perbedaan yang kontras antara film *Coco* dan film *Spirited Away* namun memiliki persamaan ketika alur kembali turun.



Kedua sampling dari grafik cerita

Gambar 9. Bagan Metode Analisa Konten dari Sampling film Coco dan Film Spirited Away

kemudian ditarik menggunakan Metode Analisis Konten yang digambarkan melalui bagan pada Gambar 9, dimana bagan ini menarik garis antara grafik yang terlihat dari struktur cerita dan struktur visual dari kedua film memiliki kesamaan unsur bila dilihat dari *contrast* pembawaan suasana (*mood*) dari adegan yang menyesuaikan dengan struktur cerita dari masing-masing film

KESIMPULAN

Film *Coco* dan film *Spirited Away* meskipun memiliki alur intensitas cerita yang sama, dari segi visualisasi ada perbedaan dari kontras warna yang terlihat. Hal ini disebabkan karena tema dari cerita yang sama-sama magis dan spiritual namun pesan yang dihadirkan berbeda. Film *Coco* menghadirkan kontras antara dua dunia yang terlihat signifikan dan mempertahankan contrast value tersebut, sedangkan contrast warna pada *Spirited Away* sama seperti intensitas cerita.

Perbedaan intensitas warna ini kemudian bisa menjadi dasar pembuatan kata kunci visual untuk artikel selanjutnya dengan menambahkan semiotika atau penanda visual sebagai acuan

pembentuk kata kunci visual pada perancangan film animasi.

SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa film *Coco* dan *Spirited Away*, meskipun memiliki alur cerita yang intens, menampilkan perbedaan signifikan dalam visualisasinya, terutama dalam penggunaan kontras warna. Perbedaan ini tidak hanya bersumber dari tema magis dan spiritual yang sama dalam kedua film tersebut, tetapi juga dari pesan yang ingin disampaikan. Film *Coco* memilih untuk menonjolkan kontras antara dua dunia secara signifikan, mempertahankan nilai kontras tersebut untuk memperkaya pengalaman visual penonton. Di sisi lain, *Spirited Away* mengadopsi intensitas warna yang sejalan dengan alur ceritanya.

Ketidaksesuaian intensitas warna antara kedua film ini dapat dijadikan dasar penting dalam pembuatan kata kunci visual untuk artikel selanjutnya. Penambahan semiotika atau penanda visual sebagai acuan dalam perancangan film animasi dapat menjadi langkah strategis untuk menggali makna yang lebih dalam dan memberikan dimensi artistik yang lebih kaya pada karya tersebut. Dengan memahami peran warna sebagai elemen penting dalam narasi visual, pembuat film animasi dapat lebih efektif mengomunikasikan pesan dan emosi kepada penonton. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan kontribusi yang berharga dalam pengembangan dan pemahaman lebih lanjut mengenai penggunaan kontras warna dalam film animasi dan potensinya sebagai alat ekspresi artistik.

DAFTAR PUSTAKA

Avgerinou, M. D., & Pettersson, R. (2011). Toward a Cohesive Theory of Visual Literacy. *Journal of Visual Literacy*, 30(2), 1–19. <https://doi.org/10.1080/23796529.2011.11674687>

Block, B. (2008). *The Visual Story (Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media)*. In *Paper Knowledge . Toward a*

- Media History of Documents (Vol. 5, Issue 2).
- Cao, S., Wang, H., & Zou, X. (2018). The Effect of Visual Structure of Pictorial Metaphors on Advertisement Attitudes. *International Journal of Marketing Studies*, 10(4), 60. <https://doi.org/10.5539/ijms.v10n4p60>
- Coco World Design. (2010). Pixar.Com. <https://www.pixar.com/feature-films/coco#coco-world-design>
- Dzikriya, U. (2019). Analysis of Actantial Model in Suzanne Collins' "The Hunger Games." *Rainbow: Journal of Literature, Linguistics and Cultural Studies*, 8(2), 85–94. <https://doi.org/10.15294/rainbow.v8i2.34207>
- Glebas, F. (2012). Directing the story: Professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation. In *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Focal Press. <https://doi.org/10.4324/9780080928098>
- Lagerwerf, L., van Hooijdonk, C. M. J., & Korenberg, A. (2012). Processing visual rhetoric in advertisements: Interpretations determined by verbal anchoring and visual structure. *Journal of Pragmatics*, 44(13), 1836–1852. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2012.08.009>
- Lim, T. W. (2013). Spirited away: Conceptualizing a film-based case study through comparative narratives of japanese ecological and environmental discourses. *Animation*, 8(2), 149–162. <https://doi.org/10.1177/1746847713486972>
- Nasir, C., Abdul Samad, I., Maisal Jannah, T., & Suhana Sharudin, E. (2019). an Analysis of Moral Values in the Movie "Coco." *Proceedings of English Education International Conference (EEIC)*, 2(2002), 22–31.
- Nathania, N. V., Kadiasti, R., & Haryadi, T. (2022). Implementasi Bahasa Rupa dan Archetype pada Kerangka Desain Karakter dengan Gestur Budaya Jawa: Studi Kasus Serial Adit Sopo Jarwo. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 25(1), 47–52. <https://doi.org/10.24821/ars.v25i1.6136>
- Pratama, D., Wardani, W. G. W., & Akbar, T. (2018). The Visual Elements Strength in Visual Novel Game Development as the Main Appeal. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(3), 326. <https://doi.org/10.31091/mudra.v33i3.455>