

## KAITAN INTENSITAS VISUAL DENGAN PENCERITAAN DALAM PERANCANGAN FILM ANIMASI

Ristia Kadiasti<sup>1</sup>, Nita Virena Nathania<sup>2</sup>, Toto Haryadi<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Animasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro  
Jl. Imam Bonjol 207, Semarang, Indonesia

<sup>3</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro  
Jl. Imam Bonjol 207, Semarang, Indonesia

e-mail: [ristiakadiasti@dsn.dinus.ac.id](mailto:ristiakadiasti@dsn.dinus.ac.id)<sup>1</sup>, [nita.virena@dsn.dinus.ac.id](mailto:nita.virena@dsn.dinus.ac.id)<sup>2</sup>, [toto.haryadi@dsn.dinus.ac.id](mailto:toto.haryadi@dsn.dinus.ac.id)<sup>3</sup>

Received: March, 2023

Accepted: March, 2023

Published: March, 2023

### ABSTRACT

*Visual structure has an important role in creating an atmosphere in an animated film. This is also continuous with the storytelling conveyed in the animated film to the audience. The suitability of the visual structure is conveyed into the visual intensity of the whole scene in the animated film seen from the color contrast used. The 5W1H method is used to dissect how the audience's interest and the messages conveyed in the story with visual intensity in the case studies of the Coco films and Spirited Away films are able to lead the mood and atmosphere to the audience.*

**Keywords:** Animation, Story, Visual Structure

### ABSTRAK

*Struktur visual memiliki peran penting dalam menciptakan suasana ke dalam sebuah film animasi. Hal ini juga berkesinambungan dengan penceritaan yang disampaikan dalam film animasi tersebut kepada audience. Kesesuaian struktur visual tersebut disampaikan ke dalam intensitas visual dari keseluruhan adegan dalam film animasi dilihat dari kontras warna yang digunakan. Metode 5W1H digunakan untuk membedah bagaimana ketertarikan audience dan pesan yang disampaikan dalam cerita dengan intensitas visual dalam studi kasus film Coco dan film Spirited Away mampu menggiring mood dan suasana kepada audience.*

**Kata Kunci:** Animasi, Penceritaan, Struktur Visual

### 1. PENDAHULUAN

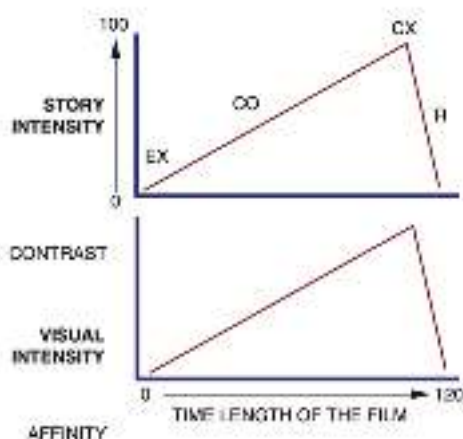
Visualisasi menjadi poin utama dalam mengomunikasikan sebuah pesan khususnya dalam sebuah film animasi. Pesan tersebut disampaikan dalam penyajian cerita yang menjadi pondasi dan merupakan elemen terkuat di industri perfilman dimana animasi juga termasuk di dalamnya [1]. Pada penelitian yang dilakukan oleh Kadek Satria Adidharma tentang bagaimana kekuatan cerita dalam industri animasi erat kaitannya antara cerita dan visualisasi. Film animasi memiliki kelebihan tersendiri dimana penceritaan dibawakan oleh karakter yang memiliki daya tarik visual dengan struktur elemen dari berbagai aspek prinsip yang membangun karakter tersebut [2]. Karakter tersebut mampu membawa cerita dan karakteristiknya mampu melekat kuat di dalam ingatan *audience* [3], dimana *audience* disini sebagai tolak ukur keberhasilan cerita dan tersampainya pesan dari film animasi.

Efektifitas dari daya tarik visual ini bersumber dari data untuk memastikan bahwa adanya sinkronisasi antara penceritaan dan pesan yang disampaikan dengan visualisasi. Hal ini perlu diidentifikasi dari masing-masing elemen yang mendukung secara objektif [4]. Oleh karena itu, butuh adanya metode yang bisa menjembatani data tentang *audience*, penceritaan dan segala aspek mengenai pesan yang disampaikan

dengan daya tarik visual dari film animasi sehingga sinkronisasi berjalan dengan baik. Metode 5W1H oleh Ruyard Kipling dapat menghasilkan konklusi yang komprehensif bagaimana permasalahan muncul yang diawali dengan beberapa pertanyaan yang melekat ke salah satu sisi permasalahan [5]. Penelitian ini akan menelaah bagaimana koherensi dari komponen visual dalam sebuah film dalam bentuk warna dari *color script* dalam wujud struktur visual bertemu dengan pemaknaan cerita yang dibedah dalam bentuk pertanyaan 5W1H. Proses telaah menggunakan berbagai proses tahapan dengan mengambil studi kasus dari film animasi dengan tema yang sama namun memiliki latar belakang cerita yang berbeda yaitu film *Coco* dari Pixar Studio dan film *Spirited Away* dari Ghibli Animation Studio.

## 2. METODE PENELITIAN

Struktur visual pada sebuah film animasi berhubungan dengan struktur cerita, hal ini ditunjukkan pada grafik intensitas cerita yang dipaparkan oleh Bruce Block [6] dalam bukunya *The Visual Story, Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*. Pada buku tersebut, sebelum struktur visual ditentukan, terlebih dahulu menentukan bagaimana struktur cerita disusun berdasarkan tiga babak penceritaan yaitu *Exposition (Beginning)*, *Conflict (Middle)*, dan *Resolution (End)* [7]. Struktur Penceritaan dari penelitian ini mengambil sample film *Coco* dan film *Spirited Away* yang memiliki tema cerita yang sama dengan latar belakang budaya, alur dan cerita yang berbeda, yang kemudian ditarik kesesuaiannya antara struktur cerita dengan intensitas warna pada setiap adegan di film tersebut.



Gambar 1. Grafik Intensitas Cerita dan Intensitas Visual  
[Sumber : Bruce Block, 2008]

Intensitas struktur warna dan intensitas cerita tersebut kemudian digambarkan melalui sebuah grafik berdasarkan *color script* dari dua film tadi. Setelah dikomparasikan kedua grafik dari dua sample film tersebut, kemudian ditentukan goal atau pesan yang tertera dalam penceritaan tersebut menggunakan metode 5W1H oleh Ruyard Kipling. Metode 5W1H ini mengembangkan pertanyaan yaitu *What, When, Who, Where, why* dan *How* tentang tujuan, penokohan dan alur cerita yang ada di film *Coco* dan film *Spirited Away* yang akan dianalisis. Pertanyaan-pertanyaan tersebut digali untuk mendapatkan informasi dan kaitannya dengan konsep penyusunan cerita. Setelah mendapatkan jawaban dari 5W1H tersebut, analisa akan mengaitkan hubungan antara intensitas visual dengan pesan cerita film animasi tersebut kepada *audience*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Intensitas Cerita dan Intensitas Visual

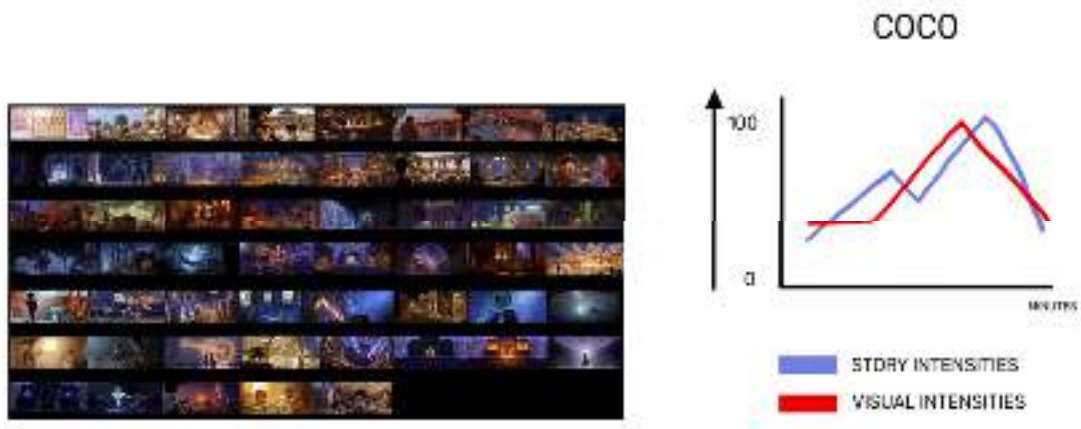
Film *Coco* dan Film *Spirited Away* memiliki tema cerita yang sama, yakni menceritakan dunia spiritual namun latar belakang yang diambil dari kedua film tersebut berbeda yaitu pada film *Coco* berlatar belakang budaya barat yaitu perayaan *Día de Muertos* di Meksiko sedangkan *Spirited Away* mengangkat budaya Timur dengan aksentuasi Jepang yang kental.



Gambar 2. Poster Film Coco (Kiri) dan Poster Film Spirited Away (Kanan)  
 [Sumber : Dokumentasi Penulis]



Gambar 3. Eksplorasi Visual film Coco dari Studio Pixar  
 [Sumber : <https://www.pixar.com/feature-films/coco#coco-world-design>]



Gambar 4. Color Script (Kiri) dan Grafik Perbandingan Intensitas Warna dengan Cerita Film Coco (Kanan)  
 [Sumber : Dokumentasi Penulis]

Film Coco yang memiliki latar budaya Meksiko ini bercerita tentang seorang anak laki-laki yang bercita-cita menjadi pemusik bernama Miguel, namun ditentang oleh keluarganya karena leluhurnya yang merupakan pemusik meninggalkan keluarganya. Sehingga hal tersebut menjadi sebuah tabu, namun Miguel akhirnya bertemu dengan leluhurnya tersebut dengan masuk ke dunia leluhurnya atau dinamakan *The Land of the Dead* [8]. Eksplorasi visual dan aksentuasi pada film Coco seperti pada Gambar 3, mengambil dari warna kontras yang sering digunakan pada perayaan *Día de Muertos* yang kemudian diaplikasikan ke dalam struktur cerita dengan melibatkan *Exposition (Beginning)*, *Conflict (Middle)*, dan *Resolution (End)*. Struktur cerita tersebut kemudian digambarkan ke dalam bentuk grafik yang disandingkan dengan intensitas visual dari ketiga penyusunan babak cerita tersebut. Struktur visual ditunjukkan pada warna yang ada pada adegan dari film Coco berupa *color script* yang kemudian dikemas ke dalam bentuk grafik untuk menunjukkan perbandingan intensitas visual dan ceritanya.

Pada Gambar 4, diperlihatkan bagaimana intensitas cerita berhubungan dengan intensitas visual pada bagian *Resolution (End)*. Pada film *Spirited Away*, lebih banyak ditemui warna-warna pastel daripada warna yang kontras pada film Coco, namun terdapat kesamaan grafik antara intensitas cerita dan intensitas visual hanya pada titik klimaks di *Exposition (Beginning)* dan titik klimaks di *Resolution (End)* dengan grafik melandai di menit terakhir pada *Resolution (End)*. *Spirited Away* yang menceritakan tentang seorang gadis kecil bernama Chihiro yang juga masuk ke dunia arwah karena rasa penasarannya dengan desa, tempat tinggalnya yang baru. Chihiro memasuki dunia arwah melalui gerbang merah dengan pemandangan yang penuh dengan patung dan bangunan yang memiliki letak yang berjauhan [9]. Pada film *Spirited Away* ini, memiliki grafik penceritaan dengan intensitas visual yang ditunjukkan melalui kontras warna pada *color script*.



Gambar 5. Color Script (Kiri) dan Grafik Perbandingan Intensitas Warna dengan Cerita Film Spirited Away (Kanan)  
[Sumber : Dokumentasi Penulis]

Intensitas Visual dari film *Spirited Away* ini cenderung memiliki kurva yang naik di area *Exposition* dan *Resolution* sedangkan landai di area menuju *Resolution*. Perbedaan ini bisa berkaitan dengan elemen visual yang dikomparasikan dengan alur cerita [10] dimana pada kedua film tersebut, memiliki alur cerita yang berbeda meskipun tema yang diangkat memiliki kesamaan.

### 3.2 Metode 5W1H dengan Intensitas Visual dan Cerita

Masing-masing intensitas visual dan intensitas cerita dari kedua film yaitu film Coco dan film *Spirited Away* memiliki kecenderungan sama dengan naik dan turunnya intensitas dari masing-masing film. Namun, hal ini perlu dibuktikan seberapa jauh perbedaan atau kesamaan dari kedua film yang memiliki tema yang sama namun dengan latar belakang budaya penceritaan yang berbeda ini untuk menghasilkan sebuah data menggunakan analisa 5W1H yang masing-masing pertanyaannya tidak hanya dijawab dengan jawaban Ya atau Tidak, karena metode ini tidak memperbolehkan jawaban melekat pada salah satu sisi permasalahan yang nantinya akan menghasilkan pernyataan yang mampu dikomparasikan [5]

Tabel 1. Tabel Komparasi Intensitas Cerita dan Visual dari Film Coco dan film Spirited Away menggunakan metode 5W1H  
[Sumber : Dokumentasi Penulis]

No	Analisa 5W1H		Film Coco	Film Spirited Away	Kesimpulan
1	Who	Siapa tokohnya ?	Seorang anak laki-laki bernama Miguel <b>Intensitas Cerita: Tidak Ada</b>  <b>Intensitas Visual : Tidak Ada</b>	Seorang anak perempuan bernama Chihiro <b>Intensitas Cerita: Tidak Ada</b>  <b>Intensitas Visual : Tidak Ada</b>	Gender berbeda, namun masih pada rentang umur yang sama <b>Intensitas Visual dan cerita : Tidak terdapat intensitas visual dan Ceirta yang terkait dengan penceritaan</b>
2	What	Apa permasalahan cerita ?	Miguel yang ingin mengejar mimpinya, namun ditentang oleh keluarganya  <b>Intensitas Cerita: Beginning</b>  <b>Intensitas Visual: Contrast Rendah</b>	Chihiro yang pindah ke tempat baru dengan keluarganya dan ragu akan memiliki teman baru  <b>Intensitas Cerita: Beginning</b>  <b>Intensitas Visual: Contrast Rendah</b>	Motif tujuan permasalahan berbeda  <b>Intensitas Visual dan cerita : Pada Exposition (Beginning) terdapat pada kedua film dengan Contrast yang sama-sama rendah</b>
3	Where	Dimana ceritanya	- Saat berada di dunia manusia : Di sebuah desa di Meksiko - Saat berada di dunia Arwah : Tidak Terdeskripsi  <b>Intensitas Cerita : Beginning-Middle-End</b>  <b>Intensitas Visual : Contrast Rendah-Tinggi-Rendah</b>	- Saat berada di dunia manusia : Di sebuah desa di Jepang - Saat berada di dunia Arwah : Tidak Terdeskripsi  <b>Intensitas Cerita : Beginning-Middle-End</b>  <b>Intensitas Visual : Contrast Rendah-Tinggi-Rendah</b>	Sama-sama tidak menunjukkan tepat lokasinya, <b>namun memiliki kesamaan lokasi di sebuah desa</b>  <b>Intensitas Visual dan cerita : Perbedaan kontras warna lebih kompleks pada film Spirited Away</b>

No	Analisa 5W1H		Film Coco	Film Spirited Away	Kesimpulan
				<b>Rendah-Tinggi-Rendah</b>	
4	When	Kapan cerita tersebut diceritakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saat berada di dunia manusia : Tidak tertera ada di waktu tertentu</li> <li>- Saat berada di dunia arwah : <i>Timeless</i></li> </ul> <p><b>Intensitas Cerita : Beginning-Middle-End</b></p> <p><b>Intensitas Visual : Contrast Rendah-Tinggi-Rendah</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saat berada di dunia manusia : Terlihat dari mobil dan gaya berpakaian di era 90an</li> <li>- Saat berada di dunia arwah : <i>Timeless</i></li> </ul> <p><b>Intensitas Cerita : Beginning-Middle-End</b></p> <p><b>Intensitas Visual : Contrast Rendah-Tinggi-Rendah-Tinggi-Rendah</b></p>	<p>Memiliki kesamaan bahwa berada di dua waktu dan area yang berbeda, yaitu di dunia manusia dan dunia arwah/spiritual</p> <p><b>Intensitas Visual dan cerita : Perbedaan kontras warna lebih kompleks pada film Spirited Away</b></p>
5	Why	Mengapa tokoh bisa masuk ke dunia arwah/spiritual	<p>Miguel ingin mengambil gitar Ernesto de la Cruz di makamnya tanpa ijin</p> <p><b>Intensitas Cerita : Middle</b></p> <p><b>Intensitas Visual : Tinggi</b></p>	<p>Chihiro dan keluarga penasaran tentang gerbang berwarna merah dan masuk tanpa ijin ke area tersebut</p> <p><b>Intensitas Cerita : Middle</b></p> <p><b>Intensitas Visual : Tinggi</b></p>	<p>Rasa ingin tahu yang didorong dengan contoh perilaku yang tidak terpuji terdapat di kedua film tersebut</p> <p><b>Intensitas Visual dan cerita : Terdapat kesamaan intensitas cerita dan visual</b></p>
6	How	Bagaimana karakter bisa masuk ke dunia arwah	<p>Miguel masuk ke sebuah makam dan menggeser makam tersebut</p> <p><b>Intensitas Cerita :</b></p>	<p>Chihiro masuk ke sebuah gerbang warna merah</p> <p><b>Intensitas Cerita : Middle</b></p>	<p>Kedua karakter memiliki motif dan alur yang sama</p> <p><b>Intensitas Visual dan cerita :</b></p>

No	Analisa 5W1H	Film Coco	Film Spirited Away	Kesimpulan
		Middle Intensitas Visual : Tinggi	Intensitas Visual : Tinggi	Terdapat kesamaan intensitas cerita dan visual

Pada tabel 1 tersebut, kesimpulan didapatkan dengan membuat komparasi antara intensitas cerita dan visual dari Film Coco dan film Spirited Away yang kemudian diambil kesimpulan dari masing-masing pertanyaan dari 5W1H tersebut.

Pertanyaan dapat dijawab dari semua aspek 5W1H, namun ketika dikaitkan dengan intensitas cerita dan visual, hanya 5 aspek yang bisa dijawab yaitu *What, When, Where, Why, dan How*. Kelima aspek tersebut memiliki 3 aspek pertanyaan dengan intensitas yang sama, yaitu pada *What, Why, dan How*. 2 Aspek yang berbeda terdapat pada *When dan Where*, dimana Kontras warna dari kedua film berbeda diikuti dengan intensitas cerita. Dari pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa pertanyaan *When dan Where* yang menunjukkan latar belakang cerita tidak bisa disamakan. Namun, motif dan tujuan dari karakter yang ditunjukkan pada *What, Why, dan How* memiliki kecenderungan intensitas cerita dan warna yang universal meskipun memiliki latar belakang budaya yang berbeda.

#### 4. KESIMPULAN

Perbedaan latar belakang budaya dari film Coco dan film Spirited Away berbeda satu sama lainnya, namun masih memiliki kesamaan dari motif karakter dari penceritaan tersebut. Tinggi dan rendahnya kontras warna ditunjukkan pada tinggi rendahnya intensitas cerita pada *Exposition (Beginning), Conflict (Middle), dan Resolution (End)*. Pernyataan yang dapat disimpulkan dari ketiga aspek yang sama ini bisa dijadikan acuan untuk perancangan film animasi yang memiliki tema cerita spiritual dengan alur cerita yang berbeda.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. S. Adidharma, "The Power of Story in an Animation Industry," *Humaniora*, vol. 2, no. 1, p. 764, 2011, doi: 10.21512/humaniora.v2i1.3093.
- [2] D. Pratama, W. G. W. Wardani, and T. Akbar, "The Visual Elements Strength in Visual Novel Game Development as the Main Appeal," *Mudra J. Seni Budaya*, vol. 33, no. 3, p. 326, 2018, doi: 10.31091/mudra.v33i3.455.
- [3] M. Ruyattman, "Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital Pendahuluan," *DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 2, pp. 1–12, 2013.
- [4] Y. Fauziah *et al.*, "A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW OF 5W1H IN MANUFACTURING AND 3 rd Mercu Buana Conference on Industrial Engineering-MBCIE 2021 A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW OF 5W1H IN Abstrak," *Researchgate*, no. June, pp. 1–8, 2021.
- [5] K. Knop and K. Mielczarek, "Using 5W-1H and 4M methods to analyse and solve the problem with the visual inspection process – Case study," *MATEC Web Conf.*, vol. 183, pp. 1–6, 2018, doi: 10.1051/mateconf/201818303006.
- [6] B. Block, *The Visual Story (Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media)*, vol. 5, no. 2. 2008.
- [7] U. Dzikriya, "Analysis of Actantial Model in Suzanne Collins' 'The Hunger Games,'" *Rainbow J. Lit. Linguist. Cult. Stud.*, vol. 8, no. 2, pp. 85–94, 2019, doi: 10.15294/rainbow.v8i2.34207.
- [8] C. Nasir, I. Abdul Samad, T. Maisal Jannah, and E. Suhana Sharudin, "an Analysis of Moral Values in the Movie 'Coco,'" *Proc. English Educ. Int. Conf.*, vol. 2, no. 2002, pp. 22–31, 2019.
- [9] T. W. Lim, "Spirited away: Conceptualizing a film-based case study through comparative narratives of japanese ecological and environmental discourses," *Animation*, vol. 8, no. 2, pp. 149–162, 2013, doi: 10.1177/1746847713486972.
- [10] F. Glebas, *Directing the story: Professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation*. Oxford: Focal Press, 2012. doi: 10.4324/9780080928098.