

ANALISIS ESTETIK ANIME *KIMI NO NA WA*



**OLEH
VINCENT CHANDRA
NIM 1512031020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2019**

ANALISIS ESTETIK ANIME *KIMI NO NA WA*

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Seni Rupa**



**Oleh
Vincent Chandra
NIM 1512031020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2019**

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I,
Pembimbing I,



Dr. Hardiman, M. Si.
Dr. Hardiman, M. Si.
NIP. 195705071985031002

Pembimbing II,
Pembimbing II,



Dr. Drs. I Nyoman Sila M. Hum
Dr. Drs. I Nyoman Sila M. Hum
NIP. 196412311989031022

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI

Skripsi oleh Vincent Chandra ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal, 01 Oktober 2019

Dewan Penguji.



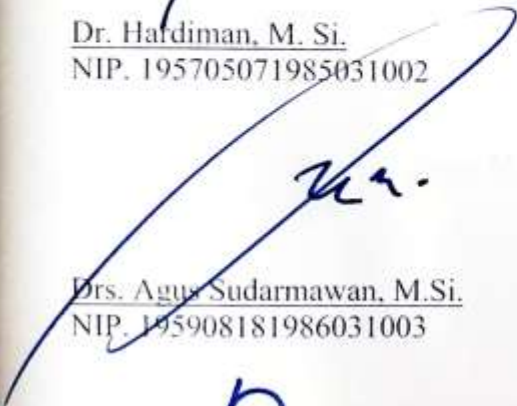
Prof. Dr. I Nyoman Adi Jaya Putra, M.A.
NIP. 196203191987031001

(Ketua)



Dr. Hardiman, M. Si.
NIP. 195705071985031002

(Anggota)



Drs. Agus Sudarmawan, M.Si.
NIP. 195908181986031003

(Anggota)



I Nyoman Rediasa, S.Sn, M.Si.
NIP. 197904272010121002

(Anggota)

LEMBAR PENGESAHAN

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Jum'at

Tanggal : 11 Oktober 2019

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



Prof. Dr. I Nyoman Adi Jaya Putra, M.A.
NIP. 196203191987031001



Drs. Gede Eka Harsana Korizwan, M.Erg.
NIP. 196012191990031001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni,



Drs. I Made Setiawan, M.Pd.
NIP. 196004241986031002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Analisis Estetik Anime *Kimi No Na Wa*” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

30 September 2019



Vincent Chandra
NIM. 1512031020

KATA PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Yongkie Chandra (Ayah) dan Dewi Goh (Ibu)

Untuk setiap langkah kecil yang kau temani,
untuk setiap doa yang kau ucap di kala rindu,
untuk setiap tindak burukku yang kau balas dengan kasih,
untuk setiap perjuanganmu yang orang tidak tahu,
terima kasih, Mak.

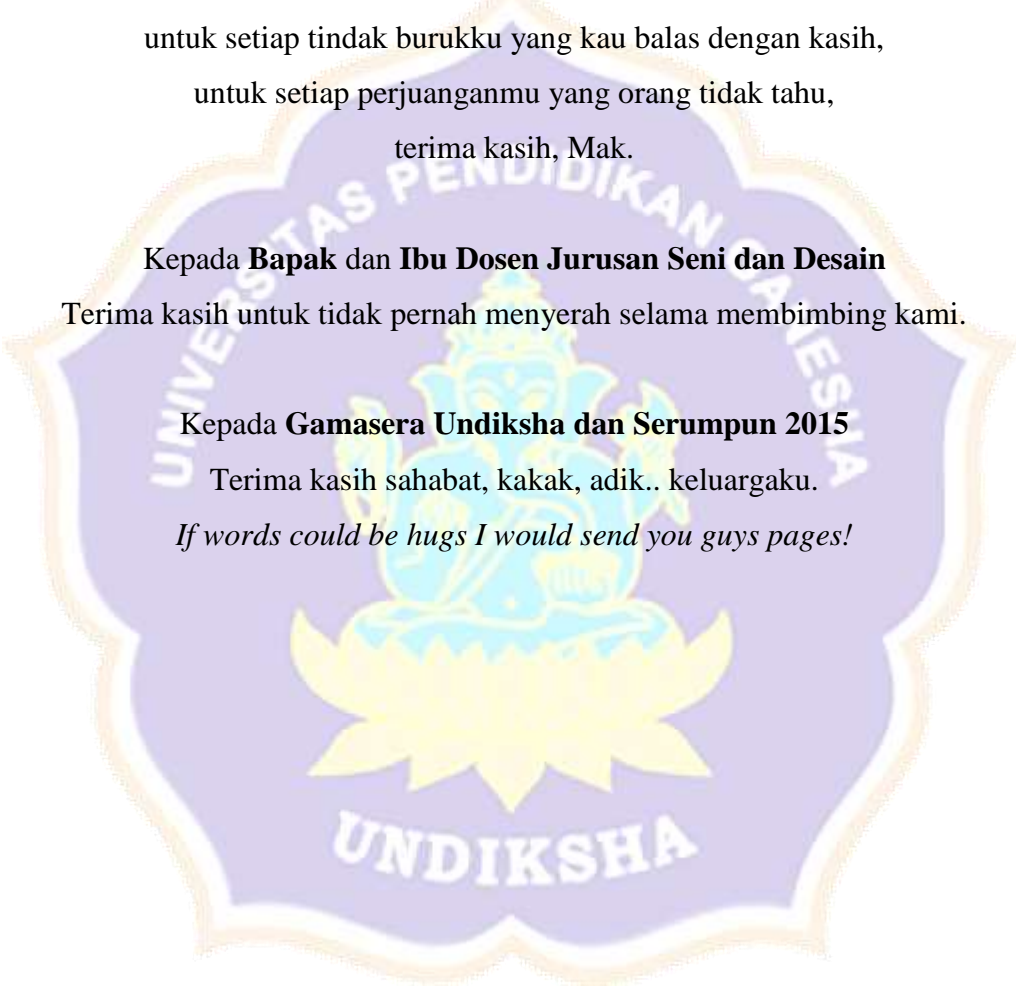
Kepada **Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni dan Desain**

Terima kasih untuk tidak pernah menyerah selama membimbing kami.

Kepada **Gamasera Undiksha dan Serumpun 2015**

Terima kasih sahabat, kakak, adik.. keluargaku.

If words could be hugs I would send you guys pages!



MOTTO

**“BEKERJA CUKUP DALAM DIAM,
NANTI SUKSESMU YANG AKAN LANTANG BERSUARA”**



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat serta karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Analisis Estetik Anime *Kimi No Na Wa***”. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Penulis menyadari penuh atas keterbatasan kemampuan dan keilmuan yang dimiliki dalam penulisan skripsi ini, melalui bimbingan, masukan dan dukungan dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan sesuai dengan yang diharapkan. Selesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak mulai dari penyusunan proposal, seminar, pengumpulan data, sampai tahap penyusunan. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Made Sutarna, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Dr. Drs. I Ketut Supir, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Ganesha
3. Drs, Gede Eka Harsana Koriawan, M.Erg., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha.
4. Dr. Hardiman, M.Si., selaku pembimbing I yang selalu memberi arahan, bimbingan, dan motivasi serta masukan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Drs. I Nyoman Sila, M. Hum., selaku pembimbing II yang selalu memberi arahan, bimbingan, dan motivasi serta masukan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak/Ibu Dosen di lingkungan Jurusan Seni dan Desain yang tidak pernah menyerah dalam menuntun dan menjaga kami.
7. Makoto Shinkai dan Timnya, selaku pencipta anime *Kimi No Na Wa* yang telah memberi banyak inspirasi kepada penulis.

8. Orang tua dan keluarga besar yang selalu memotivasi dan mendukung penulis dalam menyelesaikan studi.
9. Kepada paman penulis, Tamrin Djohan, atas motivasi, dukungan materi, tempat tinggal dan bimbingan selama menempuh pendidikan di kota Singaraja.
10. Seluruh anggota keluarga besar Gamasera Undiksha, khususnya Serumpun, yang senantiasa menjaga dan memberi dukungan di setiap kondisi, terima kasih atas ketulusan dan kasih kalian.
11. Kepada Catur Mue, Totok kembaranku, Acok sahabatku, dan Ratih tanpa alis, yang telah menemani sekaligus menyulitkan, mendengarkan keluh kesah sekaligus menertawakannya, dan memberi motivasi sekaligus cemoohan.
12. Kepada Pak Wayan Sudiarta dan segenap penghuni Karang Siluman, yang telah tulus memberikan kehangatan dan kenyamanan.
13. Keluarga besar Vihara Maitreya Yana di kampung halaman, Medan, yang selalu memberi dukungan kepada penulis.
14. Sahabat kecil penulis, Della, yang tidak pernah putus menanyakan kabar, memberi semangat, hingga menambah masalah kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa penyajian skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun guna menyempurnakan karya-karya penulis kedepannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca.

Singaraja, 30 September 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	iv
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN	v
PERNYATAAN	vi
KATA PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
PRAKATA	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
GLOSARIUM	xx
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Penjelasan Istilah.....	5
2.1.1 Analisis.....	5
2.1.2 Estetik.....	5
2.1.3 Anime.....	5

2.1.4	<i>Kimi No Na Wa</i>	6
2.2	Penelitian yang Relevan.....	7
2.2.1	Penelitian Zakiah Purnamasari.....	7
2.2.2	Penelitian Prista Ardi Nugroho dan Grendi Hendrastomo.....	8
2.2.3	Penelitian Fajar Aji.....	9
2.3	Kajian Teori.....	9
2.3.1	Unsur-unsur Visual Seni Rupa.....	9
2.3.2	Unsur Estetik Seni Rupa.....	18
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Rancangan Penelitian Kualitatif.....	25
3.2	Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.2.1	<i>Purposive Sampling</i> dan <i>Snowball Sampling</i>	27
3.2.2	Observasi.....	27
3.2.3	Dokumentasi.....	29
3.3	Teknik Analisis Data.....	30
3.3.1	Data Reduction (Reduksi Data).....	30
3.3.2	Data Display (Penyajian Data).....	31
3.3.3	Conclusion Drawing/ Verification.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1	Pokok Cerita.....	32
4.2	Unsur Visual.....	36
4.2.1	Garis.....	36
4.2.2	Bangun (<i>Shape</i>).....	40
4.2.3	Tekstur.....	43
4.2.4	Warna.....	47
4.2.5	Intensitas.....	50
4.2.6	Ruang dan Waktu.....	53
4.3	Unsur Estetik.....	63
4.3.1	Keselarasan (<i>Harmony</i>).....	63

4.3.2 Perlawanan (<i>Contrast</i>).....	66
4.3.3 Repetisi (<i>Irama</i>).....	69
4.3.4 Gradasi (<i>Harmoni menuju kontras</i>).....	73
4.3.5 Kesatuan (<i>Unity</i>).....	75
4.3.6 Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	77
4.3.7 Kesederhanaan (<i>Simplicity</i>)	80
4.3.8 Aksentuasi.....	83
4.3.9 Proporsi.....	88

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	99
5.2 Saran.....	100

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Jadwal observasi dan hasil observasi.....	28
Tabel 3.2 Hasil dokumentasi.....	30
Tabel 4.1 Unsur visual anime <i>Kimi No Na Wa</i>	57
Tabel 4.2 Unsur estetik anime <i>Kimi No Na Wa</i>	92



DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 3.1 Rancangan Penelitian.....	27



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 4.1	Garis diagonal, scene 1, 00:00:20.....37
Gambar 4.2	Garis putus-putus, scene 1, 00:00:41.....37
Gambar 4.3	Garis lengkung, scene 933, 01:01:03.....38
Gambar 4.4	Garis lengkung, scene 950, 01:02:46.....38
Gambar 4.5	Garis zig- zag, scene 1400, 01:31:57.....39
Gambar 4.6	Garis nyata, scene 100, 00:09:52.....40
Gambar 4.7	Garis semu, scene 431, 00:29:53.....40
Gambar 4.8	Distorsi pada bangun, scene 213, 00:18:14.....41
Gambar 4.9	Bangun menyerupai figur, scene 281, 00:22:12.....42
Gambar 4.10	Bangun menyerupai lanskap kota, scene 1350, 01:28:20.....43
Gambar 4.11	Tekstur mengkilap pada ponsel, scene 202, 00:17:24.....44
Gambar 4.12	Tekstur kaca transparan, scene 360, 00:25:49.....45
Gambar 4.13	Tekstur rajutan, scene 594, 00:34:49.....46
Gambar 4.14	Tekstur kertas dengan goresan pensil, scene 412, 00:29:02.....46
Gambar 4.15	Warna sebagai wujud alam, scene 629, 00:37:10.....48
Gambar 4.16	Warna sebagai simbol ekspresi, scene 943, 01:02:20.....49
Gambar 4.17	Warna sebagai simbol ekspresi, scene 1158, 01:15:51.....50
Gambar 4.18	Intensitas warna, scene 1216, 01:18:48.....51
Gambar 4.19	Intensitas warna, scene 967, 01:03:35.....52
Gambar 4.20	Ruang dan waktu, scene 929, 01:00:51.....54
Gambar 4.21	Ruang semu, scene 1290, 01:24:48.....55
Gambar 4.22	Ruang semu, scene 642, 00:37:25.....56
Gambar 4.23	Harmoni warna, scene 624, 00:36:50.....64
Gambar 4.24	Harmoni tekstur, scene 877, 00:56:20.....65
Gambar 4.25	Harmoni beberapa unsur, scene 605, 00:35:21.....66
Gambar 4.26	Kontras warna, scene 1390, 01:30:38.....67
Gambar 4.27	Kontras bidang, scene 1499, 01:38:05.....68
Gambar 4.28	Kontras bidang, scene 842, 00:53:24.....69
Gambar 4.29	Irama ritmis, scene 625, 00:36:55.....70
Gambar 4.30	Irama yang kaku, scene 787, 00:49:39.....71

Gambar 4.31	Irama dengan interval berbeda, scene 1397, 01:31:12.....	72
Gambar 4.32	Irama pada daun maple, scene 599, 00:35:03.....	73
Gambar 4.33	Gradasi warna, scene 1188, 01:17:13.....	74
Gambar 4.34	Gradasi garis, scene 140, 00:12:57.....	75
Gambar 4.35	Kesatuan dengan pengulangan, scene 578, 00:31:42.....	76
Gambar 4.36	Kesatuan dengan dominan warna, scene 623, 00:36:46.....	77
Gambar 4.37	Keseimbangan formal, scene 572, 00:32:36.....	79
Gambar 4.38	Keseimbangan informal, scene 589, 00:34:22.....	80
Gambar 4.39	Kesederhanaan unsur, scene 589, 00:34:22.....	81
Gambar 4.40	Kesederhanaan struktur, scene 831, 00:52:32.....	82
Gambar 4.41	Aksentuasi melalui susunan, scene 1198, 01:17:41.....	84
Gambar 4.42	Aksentuasi melalui kontras, scene 656, 00:39:10.....	86
Gambar 4.43	Aksentuasi melalui kontras, scene 922, 00:59:55.....	87
Gambar 4.44	Aksentuasi melalui ukuran, 1425, 01:33:29.....	88
Gambar 4.45	Proporsi yang seimbang, scene 1098, 01:12:05.....	89
Gambar 4.46	Proporsi penyangatan, scene 1096, 01:11:57.....	90
Gambar 4.47	Proporsi warna, scene 943, 01:02:20.....	91

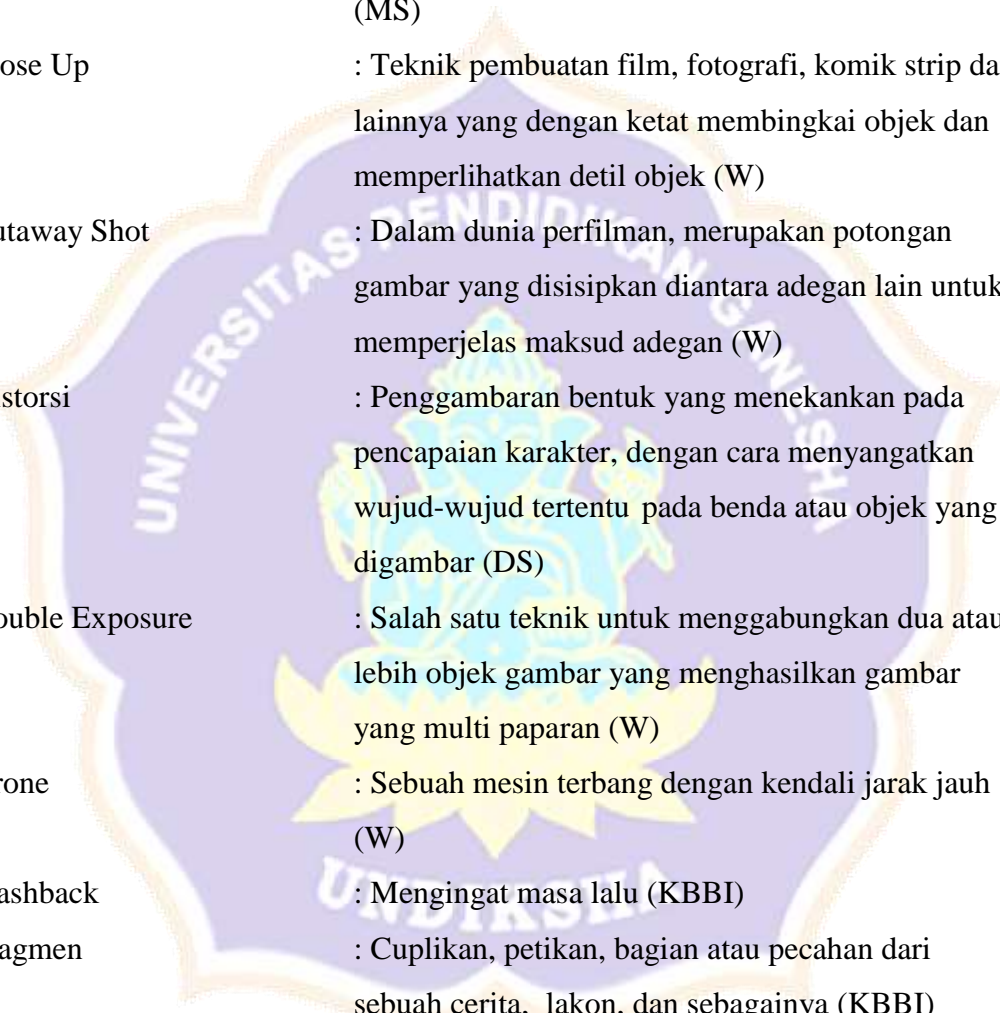


DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Tabel display data.....	101



GLOSARIUM



Animator	: Sebutan bagi para seniman animasi (MS)
Anime	: istilah untuk dunia animasi atau film Jepang. Biasanya digambar secara sederhana dengan plot yang terus terang yang berdasar pada manga Jepang (MS)
Close Up	: Teknik pembuatan film, fotografi, komik strip dan lainnya yang dengan ketat membingkai objek dan memperlihatkan detil objek (W)
Cutaway Shot	: Dalam dunia perfilman, merupakan potongan gambar yang disisipkan diantara adegan lain untuk memperjelas maksud adegan (W)
Distorsi	: Penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar (DS)
Double Exposure	: Salah satu teknik untuk menggabungkan dua atau lebih objek gambar yang menghasilkan gambar yang multi paparan (W)
Drone	: Sebuah mesin terbang dengan kendali jarak jauh (W)
Flashback	: Mengingat masa lalu (KBBI)
Fragmen	: Cuplikan, petikan, bagian atau pecahan dari sebuah cerita, lakon, dan sebagainya (KBBI)
Hue	: Istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau, dan sebagainya (DS)
Intensity	: Gejala kekuatan/intensitas warna (DS)
Interval	: Perbedaan atau jarak yang ada pada suatu unsur (SE)

Kimi No Na Wa	: Anime berdasarkan novel karya Makoto Shinkai berjudul sama tentang seorang siswi di pedesaan Jepang dan seorang siswa di Tokyo yang saling bertukar tubuh (W)
Kuchikami-kaze	: Arak yang dibuat dengan cara mengunyah nasi di dalam mulut, yang dibuat oleh Mitsuha dan adiknya saat menjalankan tradisi gadis kuil dan ditinggalkan di dalam kuil tersebut sebagai persembahan (F)
Musubi	: Kepercayaan orang Jepang tentang ikatan (F)
Pegbar	: Teknik klasik pembuatan animasi dengan menyusun beberapa lembar gambar menggunakan alat berupa pengait (SE)
Penyangatan	: Perubahan dengan tujuan meningkatkan kesan sesuai dengan pola dan efek yang dihendaki (DS)
Slow Motion	: Teknik memperlambat waktu, membuat gerakan yang terlihat bergerak perlahan (W)
Split Screen	: Dua adegan yang disatukan dalam satu frame (W)
Storyboard	: Sketsa gambar yang disusun secara berurutan naskah cerita, berguna untuk memudahkan pembuatan alur dan pengambilan gambar (W)
Timelapse	: Merekam perubahan atau perjalanan adegan dalam satu rentang periode yang cukup panjang lalu diolah menjadi video dengan durasi yang dipercepat (W)
Zoom Out	: Memperkecil sesuatu yang besar (W)
Zoom In	: Memperbesar sesuatu yang kecil
Value	: Kegelapan dan kecerahan dari suatu warna (DS)

Keterangan:

- DS : Dharsono Sony Kartika, 2017. Seni Rupa Modern, Bandung: Rekayasa Sains
- SE : Drs. Sadjiman Ebdy Sanyoto. 2009. Nirmana: Dasar-dasar Seni dan Desain, Yogyakarta: Jalasutra
- F : Film Anime *Kimi No Na Wa*
- KBBI : Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001. Jakarta: Balai Pusat
- MS : Mikke Susanto. 2011. Diksi Rupa, Yogyakarta: DictiArt Lab & Jagad Art Space
- W : *Wikipedia*

