

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cukup lama berkecimpung sebagai penikmat film fantasi khususnya Anime, penikmat mendapatkan kepuasan estetik dari visual imajinatif yang disuguhkan oleh para Animator (sebutan bagi para seniman animasi). Berkat mereka, animasi dan film animasi sendiri dapat terbentuk menjadi tiruan-tiruan gerakan secara fantastif tapi realistik, masuk akal, bernalar dan penuh gaya humor yang didramatisir sedemikian rupa, anime *Kimi No Na Wa* misalnya.

Dinobatkan sebagai peringkat pertama di *Box Office* Jepang selama 13 kali akhir pekan dan memenangkan beberapa penghargaan, anime karya Makoto Shinkai ini banyak diulas oleh beberapa media massa luar daerah Jepang dengan tanggapan yang positif. Beberapa memuji visualnya yang tidak main-main dan didukung oleh alur kisahnya yang unik, seperti salah satunya ulasan dari James Berardinelli di situs Reelviews.net, "*Plot hiccups aside, it's a visually impressive experience with endearing characters and a unique story*" (Kesempingan kesendatan alur ceritanya, ini adalah sebuah pengalaman yang mengesankan secara visual dengan karakter yang menawan dan kisah yang unik) dan juga Ollie Barder dalam ulasannya di situs Forbes.com, "*The premise of Kimi No Na Wa is something that I find deeply fascinating*" (Premis dari *Kimi No Na Wa* adalah sesuatu yang saya rasa sangat menarik). Sependapat dengan ulasan sebelumnya bahwa penggambaran suasana dan alurnya yang emosional benar-benar mengantarkan penikmatnya kedalam level takjub yang sesungguhnya, mata

seakan-akan dipaksa terus menerus menelik, menelusuri objek-objek dalam anime bernuansa fantasi-romantis ini yang sederhana namun menawarkan nilai-nilai estetis yang mendalam.

Kelebihan dari anime *Kimi No Na Wa* ini cukup jelas terlihat dari visualisasinya yang memukau. Pada anime ini kita akan dapat melihat bagaimana Makoto Shinkai secara detail berhasil menghadirkan karakter dan lanskap-lanskap Jepang yang memanjakan mata sekaligus mendukung jalan cerita yang ia buat sesuai dengan visual atau *look* yang menjadi *trend* di jaman modern seperti sekarang. *Trend* yang disinggung disini ialah teknologi digital, yang selalu mampu menghadirkan visual dengan nuansa baru. Anime sendiri sudah tidak asing bersentuhan dengan yang namanya teknologi digital, mengingat Jepang sudah sejak lama dikenal sebagai negara yang maju baik dalam segi infrastruktur, ekonomi maupun alat-alat elektroniknya. Kemajuan-kemajuan ini ternyata direspon cerdas oleh para kreator di negeri Sakura, mereka memanfaatkan teknologi-teknologi yang ada untuk berkesenian. Pembuatan komik manga dan anime yang dulu hampir seluruhnya diproses manual kini dapat dimudahkan dengan sebagian prosesnya dimasukkan dan diolah melalui teknologi digital, seperti program-program animasi yang disediakan di dalam komputer.

Hal serupa juga diterapkan pada anime *Kimi No Na Wa* yang belakangan ini disebut-sebut sebagai anime terbaik. Sama seperti proses pembuatan animasi pada umumnya, anime *Kimi No Na Wa* juga menggunakan teknik klasik seperti *Pegbar* untuk menggambar adegan-adegan yang bergerak. Setelah melalui beberapa tahap produksi seperti membuat *planning*, merancang *scenario/storyboard*, dan menggambar dengan manual, hasil gambar berupa layout

kemudian di *scan* dalam komputer dan proses pewarnaan dilakukan secara digital. Pada proses pewarnaan inilah animator berusaha semaksimal mungkin memberi nuansa dan efek fantasi namun realistik yang mampu mempermainkan emosional penikmatnya nanti. Akhirnya, hasil gambar yang telah selesai disatukan, disusun dan diberi *visual effect cinematography* sebagai *final touch* karya.

Kimi No Na Wa sebagai sebuah karya seni memiliki banyak sekali aspek yang dapat dibahas, seperti penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Zakiah Purnamasari yang menggali makna denotasi dan konotasi dari anime *Kimi No Na Wa*. Berbeda dengan penikmat yang merasa aspek yang paling dominan dan menarik pada anime ini ada pada aspek visual-nya. Pertanyaan yang muncul setiap menonton anime ini sepenuhnya sama, “bagaimana keindahan-keindahan visual ini dapat terbentuk?”, sehingga penikmat ingin memahami lebih dalam tentang unsur visual dan unsur estetis pada anime *Kimi No Na Wa*. Oleh karena itu, skripsi ini dibuat dengan judul “Analisis Estetik Anime *Kimi No Na Wa*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun beberapa masalah yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. Produksi anime *Kimi No Na Wa* meliputi proses pembuatan mulai dari pra produksi, produksi dan pasca produksi
2. Distribusi anime *Kimi No Na Wa* yang berhubungan dengan strategi pemasaran dan penyediaan media dimana dapat dipamerkan
3. Konsumsi anime *Kimi No Na Wa* yaitu pengaruh makna yang terkandung pada anime *Kimi No Na Wa* terhadap penikmat

1.3 Rumusan Masalah

Permasalahan yang diangkat dalam Skripsi ini adalah:

1. Bagaimanakah unsur visual pada anime *Kimi No Na Wa*?
2. Bagaimanakah unsur estetis pada anime *Kimi No Na Wa*?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam Skripsi ini adalah:

1. Mendeskripsikan unsur visual pada anime *Kimi No Na Wa*
2. Mendeskripsikan unsur estetis pada anime *Kimi No Na Wa*

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah:

1. Untuk Lembaga

Bagi lembaga dalam hal ini Undiksha, dapat digunakan sebagai tambahan bahan informasi dan memperkaya materi perkuliahan atau sebagai bahan pembanding penelitian.

2. Untuk Masyarakat

Penelitian ini sebagai tambahan apresiasi untuk masyarakat yang menggemari animasi khususnya anime.

3. Untuk Penulis

Manfaat bagi penulis yang merupakan mahasiswa untuk mengaplikasikan teori seni dalam praktik penelitian dan memenuhi tuntutan penulisan skripsi sebagai tugas akhir studi di program studi pendidikan seni rupa Undiksha.