

# **Pengaruh Penggabungan Gaya Visual terhadap Narasi Visual dalam Animasi**

## **Studi Kasus pada “Mon Ami qui Brille Dans la Nuit”**

**Ananda Tsabita Fitriyani**

Program Studi Desain Komunikasi Visual,  
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung  
anandatsbt@gmail.com

**Irfansyah**

Program Studi Desain Komunikasi Visual,  
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung  
fandkv@yahoo.co.id

### **ABSTRAK**

Banyak animasi yang menggabungkan beberapa gaya visual. Dengan menggabungkan gaya, sebuah animasi membawa keunikan melalui masing-masing gaya visualnya. Hal tersebut dapat menjadi kekuatan penceritaan suatu animasi, termasuk dalam “Mon Ami qui Brille Dans la Nuit” dimana animasinya menggabungkan gaya kartun dan realisme. Di dalamnya, ragam gaya visual yang terlihat kontras disajikan beriringan. Hubungan antara penggabungan gaya visual pada animasi, juga kaitannya dengan narasi visualnya merupakan permasalahan yang menarik untuk dikaji. Dalam tulisan ini dikaji penggabungan gaya yang digunakan pada animasi “Mon Ami qui Brille Dans la Nuit” terhadap narasi visualnya. Kajian dilakukan dengan melakukan studi relasi antara ragam gaya visual pada animasi tersebut dengan empat komponen narasi visual: *clarity*, *realism*, *dynamism*, dan *continuity*. Dari hasil analisis diperoleh bahwa gaya visual mempunyai ciri khas dan kemampuan yang dapat membantu narasi dalam animasi melalui suatu tatanan visual. Penggabungannya mampu memberi pengaruh dalam membangun perwakilan visual yang tepat untuk narasi visual yang akurat. Perwakilan visual tersebut dapat dilihat pada adegan animasi, yang membentuk empat komponen narasi visual. Penggabungan ragam gaya yang terlihat pada adegan animasi mampu membangun narasi visual yang komprehensif.

Kata Kunci: Gaya, Animasi, Narasi Visual, Kartun, Realisme

### **PENDAHULUAN**

“Mon Ami qui Brille Dans la Nuit” (Bahasa Inggris: “My Friend Who Shines in the Night”) dirilis pada 2020 dan disutradarai Grégoire de Bernouis, Jawed Boudaoud, Simon Cadilhac, juga H  l  ne Ledevin. Animasi ini dilombakan pada Anima International Competition kategori *students film*, juga dalam indeks Annecy Festival 2021 kategori *graduation film*.

Animasi ini menargetkan audiensi orang dewasa karena membahas kematian dan *afterlife*, namun dikemas dengan sudut pandang naif. Gaya visual dalam animasinya menggunakan kartun yang lekat dengan kesan kekanakan dikombinasikan dengan fotografi yang realistis, memberikan kontras visual. Animasi ini mencampurkan dua visual berbeda sehingga nuansa yang diinginkan—dewasa namun humanis—bisa muncul.

Gaya visual yang bisa digunakan pada animasi sangat beragam. Karakteristik yang ditonjolkan pada tiap gaya pun berbeda (Chiu & Chang, 2018). Apakah pemilihan gaya visual pada pembuatan animasi memiliki pengaruh pada narasi yang dibawakan, dan bagaimana pengaruhnya jika suatu animasi menggabungkan beberapa gaya visual adalah permasalahan yang cukup penting untuk dibahas mengingat penggunaan visual animasi yang semakin lama semakin variatif. Tulisan ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana hubungan penggabungan gaya visual terhadap narasi visual yang dibawakan pada animasi dengan “Mon Ami qui Brille Dans la Nuit” sebagai objeknya.

## **KAJIAN TEORI**

### **Gaya Visual**

Menurut Schapiro (1953, dalam Kubler, 1987) *style* atau gaya adalah bentuk yang muncul secara konsisten dalam karya seni seseorang atau sekelompok. Bentuk ini mempunyai tatanan, terkait dengan prinsip dan kecenderungan yang terdapat pada karya. Gaya dapat dibedakan menjadi dua: gaya visual dan teknik. Gaya visual menekankan pada perbedaan visual, sedangkan teknik membedakan berdasarkan metode produksi. Dalam tulisan ini, penyebutan “gaya” mengarah pada gaya visual.

Suatu karya seni dapat diinterpretasikan lebih dari sekedar visual (Panofsky, 1970). Karya seni mempunyai nilai atau makna yang disampaikan dengan sengaja maupun tidak. Gaya dapat dipengaruhi oleh tempat, budaya, dan selera yang memberikan perbedaan pandangan terhadap karya seni. Pemilihan gaya akan memberikan nuansa, suasana, dan kesan (Eisner, 2008). Karena suatu gaya hadir pada waktu tertentu dan ditujukan pada audiensi yang spesifik, maka gaya dapat mengembangkan nilainya sendiri yang dapat dimengerti sebagai suatu tatanan kode.

### **Narasi Visual**

Narasi visual merupakan cara bercerita dengan bantuan visual (Pimenta & Poovaiah, 2010). Sebagai media narasi visual, dalam animasi terdapat komponen yang menentukan berhasil tidaknya narasi: *clarity*, *realism*, *dynamism*, dan *continuity* (Caputo, 2003). Pada *clarity*, cerita disampaikan dengan jelas dan dapat dipahami. Pada *realism*, memperlihatkan aspek-aspek realitas. *Dynamism*, melibatkan gerak karakter maupun objek. Untuk *continuity*, menerapkan aspek yang sama dengan konsisten.

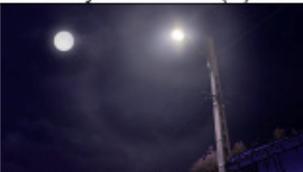
**METODOLOGI**

Kajian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui studi relasi antara pengaruh penggunaan ragam gaya visual dalam membangun narasi visual animasi. Analisis diawali dengan menjabarkan ragam gaya visual pada animasi “Mon Ami qui Brille Dans la Nuit”. Dilanjutkan dengan menghubungkan keterkaitan antara gaya visualnya dengan komponen narasi visual: *clarity*, *realism*, *dynamism*, dan *continuity*.

**PEMBAHASAN**

“Mon Ami qui Brille Dans la Nuit” menggunakan beberapa gaya: realisme dan kartun yang digabungkan dengan cara ditimpa satu sama lain. Gaya realismenya berasal dari fotografi, dipakai menjadi latar belakang adegan. Gaya kartun digunakan sebagai gaya utama, digunakan untuk penggambaran karakter. Sepanjang animasi, penggunaan gaya dibagi menjadi tiga. Pada gambar di bawah, potongan adegan di kiri menunjukkan gaya realisme. Adegan-adegan di tengah menggunakan gaya kartun. Kemudian, adegan di kanan menunjukkan gabungan penggunaan gaya realisme dan kartun.

**Tabel 1 Ragam Gaya Visual dalam “Mon Ami qui Brille Dans la Nuit”**  
 (Sumber: Youtube Gobelins, 2020)

No	Gaya Realisme (A)	Gaya Kartun (B)	Gaya Realisme-Kartun (C)
1.			
2.			
3.			

**Gaya Realisme**

Dari seluruh gaya yang digunakan pada animasi ini, komponen *realism*-nya paling mudah dicapai karena gaya realisme memang bertujuan untuk mewakili rupa asli dari suatu objek (McIver, 2016). Realisme yang digunakan dalam “Mon Ami qui Brille Dans la Nuit” dicapai menggunakan teknik fotografi dan video. Dalam beberapa adegan, rekaman yang telah diambil disederhanakan agar tidak terlalu mendetail dan bisa dianimasikan.

Komponen *clarity* yang terdapat pada animasi ini pun bisa dilihat dengan baik. Karena menggunakan style realisme, penggambaran visual untuk bernarasi bisa tersampaikan dengan baik pada penonton. Gaya visual realisme dipakai sebagai bahan latar belakang luar, seperti bisa dilihat pada sel 1A dan 3A dalam tabel. Selain itu gaya realisme juga digunakan untuk menunjukkan penampakan hantu dalam kehidupan nyata sebagai perbandingan dengan desain karakter hantu pada animasi (sel 2A di tabel). Perbandingan tersebut ditampilkan memberikan kesan seram dan mengancam karena divisualisasikan dengan gaya realisme.

Karena menggunakan gaya realisme, komponen *dynamism* dilihat pada penggunaan teknik video. Untuk bagian yang menggunakan fotografi, gaya realisme digunakan untuk aset statis saja. Animasi sebagian besar terdapat pada gerak karakter—yang menggunakan gaya lain. Namun, tetap ada sebagian kecil di mana gaya realisme digunakan untuk animasi.

Selanjutnya, komponen *continuity* dengan gaya visual ini dicapai dengan memakai latar yang diulang-ulang. Penggunaan rekaman juga bisa dilihat adanya kesamaan pencahayaan dan warna pada rekaman agar rangkaian adegan tidak terlihat timpang.

### **Gaya Kartun**

Gaya kartun yang digunakan di sini merujuk pada penggunaan gaya kartun yang lekat dengan audiensi anak-anak. Dicitrakan dengan visual simpel, cenderung digunakan dalam penggambaran yang tidak mempunyai makna kompleks (Pedrazzini & Scheuer, 2018). Visual untuk gaya kartun dapat dilihat pada kolom B pada tabel. Untuk komponen *clarity*, digunakan garis tebal dan warna bersaturasi tinggi, memudahkan penonton membedakan satu objek dengan lainnya. Selain itu ada pemfokusan visual pada tampak depan, memisahkan karakter dan latar belakang dengan baik. Karakter diberi warna menyeluruh, sedangkan untuk latar belakang hanya berupa garis luaran. Hal tersebut mendorong penonton lebih fokus menyimak interaksi antar karakter.

Selanjutnya komponen *realism*. Karakter hantu dalam gaya kartun sangat berbeda dengan yang ditampilkan dengan realisme. Tanpa adanya fitur-fitur detail, karakter hantu tidak tampak seram. Dalam visualisasi karakter, sering kali gaya kartun menggunakan desain karakter yang merupakan pengulangan dari kebiasaan pada tatanan visual yang telah ada sebelumnya (Williams & Goetz, 2021). Desain karakter hantu dengan gaya kartun mengikuti stereotip penggambaran hantu dalam animasi barat, yakni menggunakan sehelai kain putih sebagai penutup seluruh badan. Simplifikasi ini juga terdapat pada karakter manusia. Karakter manusianya digambarkan dengan garis tebal dan warna tanpa *shading* rumit. Warna yang digunakan bersaturasi. Visualisasi di sini mampu mewakili pembawaan karakter dengan baik. Kesan lembut dan jujur karakternya dapat tercerminkan. Gaya yang simpel memudahkan penggambaran bahasa tubuh dan metafora visual yang mudah dipahami (Salisbury & Styles, 2012). Meskipun menggunakan gaya kartun, penggambaran yang menyerupai dunia nyata masih terdapat dengan jelas. Digunakan proporsi yang mirip dengan manusia asli, begitu juga dengan benda mati.

Seperti animasi biasanya, *dynamism* dibentuk dengan gerakan karakter atau objek. Perbedaannya adalah pada manusia gerakannya masih mengikuti aturan gerak tubuh manusia, sedangkan untuk karakter hantu ada gerakan seperti melayang, menembus tembok, menghilang. Ada *dynamism* di antara animasi gerak manusia dan hantu, audiensi bisa membedakan mana yang hantu mana yang manusia.

*Continuity* didapat dari kekonsistenan penampilan karakter. Karakter utama manusia, Arthur, hanya memakai dua pasang baju selama durasi animasi. Sedangkan karakter hantu tidak berubah sama sekali. Selain untuk sosok karakter, gaya kartun juga digunakan untuk penggambaran latar dalam ruangan. Untuk menegaskan latar yang berbeda dengan penggambaran minim, digunakan perbedaan warna yang disematkan secara konsisten.

### **Gaya Realisme-Kartun**

Jika menggabungkan dua gaya visual, pasti terjadi percampuran di antara keduanya. *Clarity* dalam penggabungan gaya visual ini dibentuk dengan menonjolkan bagian kuat dari masing-masing gaya. Realisme pada latar belakang luar ruangan dapat menggambarkan objektifnya dengan baik. Latar yang mudah diidentifikasi memberi kesan nyata. Kemudian, gaya kartun digunakan untuk menyampaikan narasi yang berasal dari karakter dan objek yang berinteraksi dengan karakter. Hal tersebut digambarkan dengan gaya kartun agar sesuai dengan intensi—kejelasan menggunakan visual yang simpel, agar karakter dapat terlihat menonjol daripada latar.

Untuk komponen *realism*, seperti yang sudah dijelaskan pada bagian masing-masing gaya, realisme dan kartun sudah mempunyai tatanan visual yang meyakinkan audiensi untuk merasa cukup bahwa apa yang dilihatnya bisa dipercaya.

Setelah itu, *dynamism* pada penggabungan gaya ditimbulkan karena adanya perbedaan visual antar gaya yang digunakan. Sebelumnya telah dibahas bagaimana animasi dicapai dalam kedua gaya tersebut. Masing-masing gaya mempunyai daya untuk membangun nuansa pada animasi ini. Penggabungan keduanya dapat membuat kesan baru. Pertama, gaya realisme menunjukkan kesan dewasa dan kompleks. Ditunjukkan pada latar luar ruangan yang menunjukkan segala hal detail dan kemiripan rupanya dalam membangun latar yang kuat. Kemudian, gaya kartun yang dipakai untuk karakter membuat kesan simpel atau kekanakan. Tercermin dalam sikap dan kelakuan karakternya yang identik dengan sifat tersebut. Ketika digabungkan, akan terlihat perbedaan animasinya. Gaya realisme menggerakkan latar dengan teknik video, lalu gaya kartun menggerakkan karakter dengan animasi dua dimensi. Gerakan pada masing-masing gaya akan terlihat berbeda namun tetap menyatu pelengkap komponen cerita. Hal tersebut terjadi karena meskipun ada perbedaan tampilan, tetapi keduanya tetap berinteraksi dengan baik dalam adegan. Menggabungkan dua gaya ini merupakan cara yang efektif untuk meleburkan jarak visual di antara kedua gaya, juga sebagai variasi baru dari visual yang digunakan pada animasi. Animasi tersebut dapat menyampaikan kesan yang ingin dicapai dengan kode visual dan persuasanaan yang terdapat pada penggabungan kedua gaya.

*Continuity* dapat dilihat dari penggunaan ragam gaya yang konsisten. Gaya realisme hanya digunakan untuk latar, gaya kartun untuk karakter dan objek-objek. Sedikit berkaitan dengan apa yang sudah tertulis di bagian *dynamism*, adegan yang menggunakan penggabungan kedua gaya ini bisa dibilang menjembatani gaya visual yang hadir dalam animasi.

Penggunaan ragam gaya pada animasi “Mon Ami qui Brille Dans la Nuit” memberikan pengaruh yang signifikan pada jalan narasi visualnya. Ragam gaya visual yang diperlihatkan mampu mendorong animasi tersebut membangun komponen *clarity*, *realism*, *dynamism*, dan *continuity*—yang dapat dilihat melalui representasi visual pada adegan-adegannya. Dengan menggunakan cara ini, animasi ini mampu menciptakan realismenya sendiri melalui perpaduan tatanan visual yang mempunyai ciri khas dan nuansa masing-masing. Tampilan yang dihadirkan juga sangat dinamis dan mampu menyesuaikan visual sesuai dengan kebutuhan adegan dalam cerita, namun tetap konsisten pada penggunaannya—dapat dilihat pada penggunaan gaya tertentu untuk komponen visual tertentu. Dengan penyusunan dan penempatan gaya visual yang disesuaikan dengan kebutuhan, narasi dapat disampaikan dengan jelas. “Mon Ami qui Brille Dans la Nuit” telah membuat jalan keluar berupa penyelesaian visual untuk menyokong keseluruhan narasinya.

## **SIMPULAN & REKOMENDASI**

Adanya penggunaan dan penggabungan gaya yang beragam dalam animasi “Mon Ami qui Brille Dans la Nuit” dapat mengamplifikasi pembangunan komponen narasi visualnya (*clarity*, *realism*, *dynamism*, *continuity*). Dalam animasi tersebut, digunakan ragam gaya realisme, kartun serta penggabungan realisme-kartun. Ketiga gaya visual mempunyai porsi dan peran masing-masing. Ketiga gaya telah dipergunakan dengan baik sehingga keunikan dari tiap gaya dapat terlihat. Representasi tiap gaya memengaruhi komponen narasi visual lewat penggunaannya ketika digunakan pada objek dan adegan yang tepat, yang kemudian membantu membangun keempat komponen narasi visual. Pada akhirnya penggunaan ragam gaya visual pada animasi “Mon Ami qui Brille Dans la Nuit” dapat dilihat sebagai salah satu cara membangun narasi visual yang komprehensif. Peranan gaya visual pada narasi visual merupakan topik yang luas mengingat banyaknya media narasi visual yang ada. Penelitian selanjutnya dapat melanjutkan dengan topik yang sama pada media narasi visual yang berbeda, seperti gim atau komik, untuk membuktikan peranan gaya visual pada media lain.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Caputo, T. (2003). *Visual Storytelling: the Art and Technique*. Watson-Guption Publications.

Chiu, Y. T., & Chang, Y. C. (2018). Examining the Visual Styles and Visual Techniques in Animation Stories A Case Study of the Amazing World of Gumball. *1st IEEE International Conference on Knowledge Innovation and Invention, ICKII 2018*, 324–326. <https://doi.org/10.1109/ICKII.2018.8569144>

- Eisner, W. (2008). *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. W. W. Norton Company.
- Kubler, G. (1987). Toward a Reductive Theory of Visual Style. In B. Lang (Ed.), *The Concept of Style* (pp. 163–173). Cornell University Press.
- McIver, G. (2016). *Art History for Filmmakers: The Art of Visual Storytelling*. Bloomsbury Publishing.
- Panofsky, E. (1970). Meaning in the Visual Arts. In *Meaning in the visual arts: Papers in and on art history*.
- Pedrazzini, A., & Scheuer, N. (2018). Distinguishing Cartoon Subgenres Based on a Multicultural Contemporary Corpus. *European Journal of Humour Research*, 6(1), 100–123. <https://doi.org/10.7592/EJHR2018.6.1.pedrazzini>
- Pimenta, S., & Poovaiah, R. (2010). *On Defining Visual Narratives*. August, 25–46.
- Salisbury, M., & Styles, M. (2012). *Children’s Picturebooks: The Art of Visual Storytelling*. Laurence King Publishing.
- Williams, T. S., & Goetz, C. (2021). *Understanding the Early Television Cartoon*. May.