

Analisis Elemen Visual Animasi Pendek ”Valorant Cinematic: Revelation”

Narisha Salsabil Ratmadi

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti
narishasalsabil@gmail.com

Elda Franzia Jasjfi

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti
elda@trisakti.ac.id

ABSTRAK

Pada era modern di mana teknologi serba canggih saat ini, perkembangan industri kreatif sangat signifikan termasuk animasi. Valorant merupakan *game First Person Shooter* (FPS) yang memiliki seri animasi berjudul “Valorant Cinematic: Revelation”. Penelitian ini dimaksudkan untuk meninjau secara visual elemen yang terdapat pada animasi ini yang tidak terlepas dari kemajuan teknologi terkini. Penelitian ini ditulis dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan deskriptif berdasarkan permasalahan yang terdapat pada penelitian ini. Analisis dilakukan terhadap elemen visual animasi yang membalutnya seperti tipografi, penggayaan, *environment*, hingga karakterisasi. Elemen-elemen yang ditampilkan pada animasi ini berhasil menyampaikan pesan dan suasana yang ingin disampaikan melalui tiap-tiap adegannya. Salah satunya dapat terlihat dari pemilihan warna ilustrasi pada tiap adegan hingga ekspresi pada tiap karakter. Berdasarkan hasil penelitian di atas, didapati kesimpulan pada animasi “Valorant Cinematic: Revelation” ini bahwa elemen yang membalut animasi ini dirancang dan dikemas dengan baik sehingga menghasilkan *output* animasi yang berhasil menyampaikan pesan yang ditampilkan dalam bentuk visual yang baik pula.

Kata Kunci: Animasi, Elemen Visual, *Game*, Valorant

PENDAHULUAN

Pada era modern saat ini, perkembangan industri kreatif sangat signifikan. Tidak terkecuali untuk film animasi. Pada dasarnya, animasi merupakan suatu disiplin ilmu yang mengkombinasikan unsur seni dengan teknologi. Sebagaimana animasi adalah disiplin ilmu seni, maka ia tidak lepas dari aturan atau hukum yang mendasari keilmuan itu sendiri, yaitu prinsip animasi (Soenyoto, 2017). Teknologi yang digunakan untuk menunjang keilmuan tersebut adalah perangkat yang dapat merekam seni animasi itu. Seperti kamera film atau video, perekam suara, perangkat lunak komputer atau *software*, hingga sumber daya manusia. Animasi juga merupakan cabang sinematografi karena animasi itu sendiri tidak terlepas dari disiplin ilmu film itu sendiri. Terdapat penggunaan aturan filmis yang berlaku, seperti *sequence*, *frame*, *continuity*, cakupan sudut pandang, serta angle yang

digunakan berupa *close up*, *medium shot*, *long shot*, transisi gambar (*dissolve*, *wipe*, *fade to*, dan sebagainya), *blocking*, dan lain-lain (Soenyoto, 2017).

Perkembangan teknologi selain membuat kemajuan di industri kreatif, juga membuat perkembangan pesat di industri hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan dengan menggunakan jaringan internet biasa dikenal dengan sebutan *game online*. *Game online* adalah jenis permainan yang berbasis elektronik dan visual. Salah satu perusahaan yang bergerak di bidang *game online* adalah Riot Games. Riot Games adalah sebuah badan penyelenggara turnamen olahraga elektronik, *developer* permainan video, dan penerbit permainan video yang berbasis di Los Angeles, Amerika Serikat. Riot Games telah merilis berbagai game populer. Salah satunya adalah Valorant.

Valorant adalah *game* tembak menembak taktis berbasis karakter lima pemain melawan lima pemain lainnya atau biasa dikenal dengan sebutan *game FPS* atau *First Person Shooter*. Valorant merupakan game yang dirilis pada tanggal 2 Juni 2020. Dikutip dari Dexerto, *game* ini merupakan *game* yang cukup populer. Pemain Valorant hingga saat ini telah tercatat lebih dari 20 juta pemain. Menurut Kusumawardana (2022), Valorant dibuat dengan menggabungkan dua tren *game*, yakni yang mengedepankan mekanik seperti *game* Counter-Strike serta FPS kompetitif seperti *game* Overwatch. Pemain memainkan salah satu dari banyak agen. Agen ialah karakter dalam game Valorant. Tugas dalam pemain disini ialah menyerang tim lawan atau bertahan. Setiap agen memiliki kemampuan unik atau yang biasa disebut *skill*.



Gambar 1 Beberapa Karakter Valorant.
(Sumber: <https://playvalorant.com/id-id/media/>, 2023)

Riot games dalam strategi *marketing* untuk mempromosikan *game* Valorant ini, merilis berbagai iklan video promosi di antaranya adalah video berbasis animasi. Terdapat satu serial berisi sinematografi animasi yang menceritakan latar tentang *game* Valorant ini yang berjudul "Valorant Cinematic" dengan tiap seri yang memiliki ceritanya masing-masing diangkat dari tiap-tiap karakter beserta kekuatannya yang terdapat dalam *game* tersebut. Salah satu seri dari "Valorant Cinematic" ini berjudul Revelation yang dirilis pada *platform* Youtube VALORANT pada tanggal 10 Januari 2023 ([https:// youtube.com/watch?v=XfuMEmcz3k0](https://youtube.com/watch?v=XfuMEmcz3k0)). Animasi pendek

tanpa dialog berdurasi empat menit ini menceritakan tentang keajaiban dunia yang terlupakan hingga akhirnya terungkap dari kegelapan. Terdapat empat latar tempat dan delapan karakter dengan kekuatan sihir serta teknologi yang mengelilingi mereka.

Dari latar belakang yang dijabarkan, penelitian ini dimaksudkan untuk meninjau secara visual maupun teoritis elemen-elemen yang terdapat pada animasi "Valorant Cinematic: Revelation" yang dirilis oleh Riot Games sebagai perusahaan yang bergerak di industri permainan. Revelation ini banyak melibatkan metode perancangan serta desain representatif agar output yang dihasilkan dapat maksimal. Sebab penyampaian yang kuat dan menarik dari animasi ini, penelitian ini akan menganalisis visual animasi pendek "Valorant Cinematic: Revelation". Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat sebagai acuan penulisan untuk penelitian selanjutnya yang bergerak pada fokus animasi. Khususnya dalam peninjauan elemenelemen penunjang animasi yang diteliti.

KAJIAN TEORI

Animasi

Animasi adalah kumpulan berbagai gambar yang telah disusun dan ditentukan dalam setiap framenya untuk menimbulkan gerakan yang diinginkan pada objek gambar tertentu. Objek gambar dapat berupa manusia, gambar hewan, tumbuhan, benda-benda, lingkungan, serta masih banyak lagi (Prawiro, 2018). Menurut (Arviana, 2021), Animasi dibuat dengan mengurutkan kumpulan gambar, kemudian ditampilkan satu per satu dengan cepat. Gambar pun akan terlihat hidup dan bergerak.

Menurut (Rhani, 2020), jenis-jenis animasi terbagi menjadi:

1. Animasi tradisional, yaitu teknik animasi yang dihasilkan atau dibuat dengan tangan.
2. Animasi 2D (*Vector*), yaitu animasi *vector* serupa dengan animasi *sprite*. Pada animasi *sprite* menggunakan *bitmap* untuk *sprite*. Animasi *vector* menggunakan rumus matematika untuk menggambarkan *sprite*. Animasi *vector* menjadikan objek bergerak dengan menggunakan sebuah alat untuk menentukan tulang-tulang pada objek yang nantinya akan digerakkan sedemikian rupa. Penentuan tulang-tulang ini dilakukan agar saat menggerakkan objek tertentu, objek yang lain tidak ikut bergerak.
3. Animasi 3D, yaitu lanjutan dari animasi 2D yang seluruh pengerjaannya dikerjakan melalui komputer. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya.
4. *Motion Graphic*, merupakan gabungan dari media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. Hal tersebut dilakukan dengan memasukkan elemen-elemen lain seperti 3D, 2D, ilustrasi, animasi, tipografi, fotografi, video dan musik.

METODOLOGI

Penelitian ini ditulis dengan menggunakan metode penelitian kualitatif berdasarkan

permasalahan yang terdapat pada penelitian ini. Menurut pendapat Sarwono dan Lubis (2007: 110) Dipaparkan prinsip pokok analisis kualitatif ialah mengolah dan menganalisis data-data yang telah dikumpulkan sehingga menjadi data-data yang teratur, sistematis, terstruktur, dan mempunyai makna yang jelas. Metode penelitian ini meyakini bahwa peristiwa yang terjadi di masyarakat tidak terikat dan ditentukan oleh angka-angka.

Pendekatan ini dipilih karena penelitian ini memerlukan data yang bersifat deskriptif seperti tulisan-tulisan, data foto, dan hasil observasi dalam penelitian ini. Metode deskriptif juga digunakan dalam penelitian ini sebagai prosedur pemecahan masalah dengan menggambarkan objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau apa adanya. Menurut Narbuko & Ahmadi (2015), proses penelitian deskriptif yaitu menyajikan, menganalisis, dan menginterpretasikan. Oleh karena itu maka metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif.

Analisis dilakukan terhadap elemen-elemen penunjang animasi yang membalutnya seperti tipografi, pengayaan, *environment*, hingga karakterisasi. Kemudian terdapat potongan struktur adegan dari ceritanya yang akan diselipkan pada subjudul-subjudul tersebut guna memperjelas lebih detail dan merinci.

PEMBAHASAN

Animasi "Valorant Cinematic: Revelation" ini rilis pada 10 Januari 2023 di *platform Youtube* dalam rangka perilisasi musim baru dan peta baru dalam *game* Valorant. Animasi tanpa dialog ini berlatar musik berjudul VISIONS yang baru dibuat oleh penyanyi bernama eaJ. Pada animasi ini, terdapat delapan karakter yang dimunculkan serta empat latar tempat di dalamnya. Animasi "Valorant Cinematic: Revelation" ini menceritakan tentang ditemukannya kota yang hilang yaitu City of Flowers yang terletak di latar tempat yang pertama muncul yaitu Western Ghats, India. Tempat ini ditemukan oleh dua karakter pria dan wanita yang memiliki kekuatan sihir.

Penemuan kota ini memicu konflik dengan karakter lain yang kemudian dimunculkan pada animasi. Berikut analisis elemen-elemen visual pada animasi ini.

Tipografi

Tipografi yang terdapat dalam animasi ini hanya terdapat pada potongan-potongan *scene* judul seperti pada *thumbnail*, judul nama tempat, dan *scene* penutup. Pada *thumbnail* judul pada *Youtube* "Revelation Cinematic ini", seluruh tulisan menggunakan warna jingga kekuningan (hex code: #FFB168) termasuk judul animasinya. *Font* yang digunakan pada tulisan "REVELATION" merupakan *font Tungsten Bold* serta *font DIN Next* pada tulisan "OFFICIAL CINEMATIC" dan sub-judul. Sedangkan, untuk judul *game* ini yaitu "Valorant" dituliskan menggunakan *font* rilis khusus Valorant itu sendiri. *Font* ini juga merupakan tipe *font sans-serif* yang dirancang oleh Brylark. *Font* ini dirilis pada bulan Mei tahun 2020.



Gambar 2 Thumbnail Youtube Valorant. (Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=XfuMEmcz3k0>,2023)

Selanjutnya, terdapat empat latar tempat dengan empat potongan *scene* judul latar tempat. Masing-masing *scene* judul terdapat tulisan keterangan negara, kota, hingga titik koordinat letak tempatnya. Untuk keterangan negara ditulis menggunakan *font Tungsten Bold* yang diberi warna merah (hex code: #EE4046). Kemudian, untuk penulisan kota ditulis dengan alfabet yang berbeda tergantung negara asal. India ditulis dengan huruf *Devanagari* yang diberi warna hijau. Turki ditulis menggunakan alfabet *Turki* (Türk alfabeti) yang diberi warna ungu pastel. Korea ditulis menggunakan huruf *Hangeul* yang diberi warna kuning. Sedangkan, untuk Valhq sendiri merupakan negara fiktif dari cerita Valorant. Sehingga, Kota Valorant ditulis menggunakan font khusus yaitu font Valorant yang diberi warna putih. Kemudian, khusus pada latar Valhq ini titik koordinat tidak ditulis dan terdapat juga keterangan tulisan *location unknown* yang berarti tempat masih belum diketahui.



Gambar 3 Judul dan Latar Tempat. (Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=XfuMEmcz3k0>,2023)

Ketika animasi selesai, terdapat *scene* seperti pada gambar di atas. Tulisan judul *Revelation* yang ditulis dalam Bahasa Inggris terlihat berubah-ubah menjadi beberapa bahasa lainnya. Huruf yang digunakan menyesuaikan bahasa yang

dipakai. Di antaranya ialah Bahasa Jerman yang tetap menggunakan alfabet, Jepang menggunakan huruf Katakana, dan Korea yang menggunakan Hangeul. Total terdapat 15 bahasa yang dipakai dalam penulisan judul Revelation pada *scene* penutup ini. *Font* yang dipakai tetap *Tungsten Bold* yang diberi warna putih.

Pengayaan

Animasi Revelation merupakan animasi 3D dengan efek-efek spesial yang menyertai animasi. Animasi ini dibuat tanpa dialog dan hanya menggunakan latar belakang musik serta efek-efek suara. *Style* ilustrasi dalam animasi Revelation ini dibuat semi-realistis dengan warna yang ber-*shading* dan tidak terlalu rata yang memberi kesan seperti lukisan menggunakan cat minyak.



Gambar 4 Animasi 3D dengan FX dan Tekstur Warna. (Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=XfuMEmcz3k0>,2023)

Warna yang digunakan pada animasi ini merupakan warna-warna yang berkesan hangat dan gelap. Namun, terdapat pula aksen-aksen warna yang sangat terang dan menyala seperti neon khususnya pada efek tembakan dan efek sihir karakter. Sehingga, perpaduan warna yang dihasilkan dalam animasi ini terlihat seimbang dan tidak monoton.

Animasi ini menggunakan beberapa efek-efek tambahan guna mendramatisir adegan dan agar terlihat lebih realistis. Efek yang terdapat dalam animasi ini contohnya adalah *flash effect* yang cukup jelas beberapa kali terlihat khususnya saat terjadi adegan tembak-menembak. Selain efek *flash*, dapat terlihat pula efek *glitch* yang dapat ditemukan di beberapa *scene*. Seperti pada *scene* judul latar tempat. Selain itu, pada penutupan animasi terdapat *scene* yang menggunakan teknik motion graphic khususnya pada bentuk-bentuk tulisan. Huruf-huruf beserta logo dimainkan oleh teknik ini dengan rapi dan terpadu.

Environment

Terdapat empat latar tempat berbeda pada animasi Revelation ini. Berikut latar serta environment yang terdapat pada animasi ini:

1. Western Ghats – India

Latar tempat yang pertama muncul pada animasi ini adalah City of Flowers yang diketahui terletak di Western Ghats, India. Area sebelum memasuki tempat ini digambarkan dengan warna dan suasana yang dingin dan gelap seperti tempat yang tidak pernah dikunjungi. Tampak jauh, tempat ini dikelilingi oleh hutan lebat berkabut yang diterangi oleh cahaya bulan purnama serta kunang-

kunang. Terdapat pegunungan dan air terjun yang terletak di belakang tempat ini. Bangunan di dalamnya bersuasana dingin dengan gerbang yang tinggi dan terdapat perairan di dalamnya.



Gambar 5 City of Flowers, Western Ghats, India. (Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=XfuMEmcz3k0>,2023)

Ketika melewati gerbang, terlihat perubahan latar waktu dari malam menjadi sore hari. Tampak depan, terdapat rawa berkabut yang harus dilalui agar bisa masuk ke dalam bangunan. Tampak sebuah bangunan kuno terbuat dari batu dengan tanaman liar tumbuh serta semburat cahaya matahari masuk yang sedikit menggambarkan suasana hangat tetapi tetap dingin mencekam.

Bias-bias cahaya pada tempat ini tampak ditampilkan sehingga memberi kesan yang lebih realistis. Terdapat dua palet warna yang digunakan yaitu *cool tone* pada bagian hutan luar dan tempat sebelum memasuki gerbang dan *warm tone* pada tempat di depan bangunan hingga ke dalam bangunan.

Latar tempat ini merujuk pada tempat asli yang bernama sama yaitu Western Ghats atau biasa dikenal Sahyadri yang juga terletak di India. Khususnya, tempat ini terletak di Dataran Tinggi Dekkan di anak benua India. Tempat ini merupakan pegunungan yang masih asri dipenuhi oleh tumbuhan dengan 7.402 spesies berbunga dan 1.814 spesies tak berbunga. Pegunungan ini merupakan Situs Warisan Dunia UNESCO dan merupakan salah satu dari delapan "titik panas" keanekaragaman hayati di dunia.

2. Istanbul – Turki

Latar tempat berikutnya adalah sebuah klub malam yang terletak di Istanbul, Turki. Pada animasi ini, klub malam ini digambarkan dengan suasana yang dingin dan remang-remang tetapi tetap terasa ramai dikarenakan banyaknya orang. Cahaya utama terlihat redup. Hanya terlihat lampu sorot berwarna saja yang warnanya terang. Perpaduan suasana lampu berwarna merah dan biru, serta aksentuasi hijau semakin membuat kesan realistis sebuah klub malam. Ditambah juga dengan

terlihatnya efek kebulan asap. Suasana yang tegang dan serius juga dirasakan pada latar ini dikarenakan terjadinya adegan kejar-mengejar karakter yang dilakukan di tempat yang ramai ini.



Gambar 6 Night Club, Istanbul, Turki. (Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=XfuMEmcz3k0>,2023)

Skema warna yang digunakan pada latar ini ialah perpaduan dari palet warna ungu hingga oranye. Aksen warna neon diberikan pada warna oranye supaya lebih terlihat menyala dan menonjol pada tempat yang gelap. Warna yang mendominasi latar ini ialah warna gelap seperti hitam, ungu, dan biru.

3. Valhq Valorant – Location Unknown

Latar tempat berikutnya adalah Valhq, tempat yang disebutkan bahwa lokasinya masih belum diketahui sehingga titik koordinat tidak dituliskan pada latar ini. Tempat ini digambarkan dengan suasana yang dingin. Bangunannya terlihat bergaya futuristik beserta teknologi yang terdapat di dalamnya seperti senapan dan robot-robot. Bangunannya tidak terbuat dari batu melainkan dari besi. Cahaya lampu yang menerangi terlihat cukup minim.

Pada latar ini terlihat pula efek asap yang cukup tebal dan terlihat memenuhi latar. Cahaya lampu digambarkan hanya terlihat dari bias cahaya violet serta lampu neon jingga yang terdapat pada dinding dan lantai bangunan. Warna yang digunakan pada latar ini merupakan warna *cool tone* yang didominasi warna ungu dan biru. Serta terdapat sedikit aksen jingga dan merah. Aksen jingga menyala berasal dari lampu neon. Sedangkan, aksen merah berasal dari mata robot yang menyala dan berbias.



Gambar 7 Valhq, Valorant. (Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=XfuMEmcz3k0>,2023)

4. Seoul – South Korea

Latar tempat berikutnya adalah sebuah tenda kedai makanan yang biasanya memang tersebar banyak di pinggir jalanan di Korea Selatan. Pada animasi ini, latar ini digambarkan dengan suasana yang ceria dan hangat. Selain tempat, kebersamaan karakter juga memperkuat kesan suasana di latar ini. Lampu-lampu gantung berwarna kuning terlihat banyak dan menerangi kedai. Walau dalam suasana waktu malam hari, latar ini tidak digambarkan dingin seperti malam yang gelap. Adegan makanan yang terlihat lezat yang disajikan semakin memperkuat kesan hangat pada latar ini, berbeda dengan latar lainnya yang terkesan menegangkan, dingin, hingga gaduh.

Warna-warna hangat digunakan pada latar ini. Mulai dari warna kuning, jingga, hingga merah. Aksen-aksen warna lainnya pun ditambahkan sehingga sedikit memberi kesan *colorful*.

Pada bagian luar kedai, terlihat warna yang digunakan ialah biru keunguan, layaknya warna pada malam hari. Latar tempat ini merujuk pada kedai makanan bertenda di Korea yang dikenal dengan nama Pojangmacha yang berarti gerobak tertutup. Salah satu kawasan yang terkenal dengan pojangmacha adalah Jongo dan Myeongdong. Warung tenda ini biasa menyediakan minuman beralkohol serta jajanan-jajanan khas Korea Selatan.



Gambar 8 Kedai Makanan, Seoul. Korea Selatan. (Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=XfuMEmcz3k0>,2023)

Karakter

Karakter yang terdapat dalam animasi Revelation ini adalah sebanyak delapan karakter utama. Berikut adalah karakter yang terdapat dalam animasi Revelation berdasarkan data yang didapat

1. Harbor dan Astra

Harbor adalah seorang karakter pria besar yang berjanggut dan berotot. Warna kulitnya kecoklatan dan ia memiliki tato pada lengan kirinya. Harbor digambarkan mengenai pakaian yang didominasi oleh warna biru dan hijau. Ia digambarkan memiliki kekuatan pengendalian air dengan sihir yang berwarna biru dengan aksen emas menyala. Sedangkan, Astra adalah seorang karakter wanita bertubuh

ramping dengan kulit kecoklatan dengan rambut pendek model mohawk Astra digambarkan dengan pakaian berwarna keunguan. Ia memiliki kekuatan sihir pengendalian dimensi. Sihirnya khas dengan ilustrasi berwarna merah muda keunguan dengan gemerlap bintang-bintang. Pada animasi ini, Harbor dan Astra dipasang dalam adegan pada latar Western Ghats dimana mereka menemukan sebuah bangunan yang indah di dalam hutan.

Diawal, diperlihatkan ekspresi wajah Astra yang tampak takjub melihat bangunan yang mereka temukan. Di sini, Astra juga tampak mengenakan riasan wajah yaitu glitter berwarna emas serta anting-anting yang menghiasi kepalanya. Terdapat adegan yang menggambarkan kekuatan Harbor dan Astra yang digabungkan kemudian menciptakan ledakan yang membuat mereka tenggelam. Ketika muncul ke permukaan, mereka sudah sampai pada bangunan misterius yang disebut City of Flowers itu. Ekspresi mereka digambarkan dingin dan waspada.

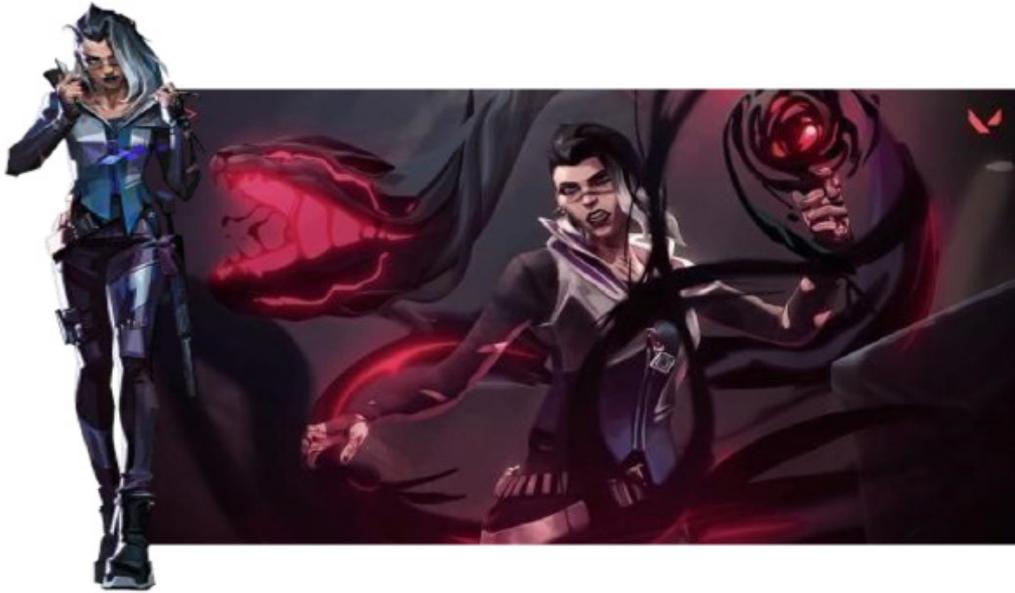


Gambar 9 Harbor dan Astra Valorant. (Sumber: <http://playvalorant.com>,2023)

2. Fade

Fade adalah seorang karakter wanita dengan karakteristik yang dibuat terlihat kejam dan menyeramkan. Ekspresi wajahnya terlihat dingin dan seram. Pada wajah dan dadanya terdapat tanda seperti bekas luka yang berwarna coklat tua. Ia memakai riasan wajah dengan warna yang gelap. Gaya riasan wajah seperti ini identik dengan gaya gothic.

Gaya gothic sendiri merupakan gaya makeup yang menggunakan riasan wajah berwarna gelap pada bagian mata dan bibir (Zaenab, 2016). Gaya makeup ini digunakan untuk melengkapi tampilan Fade agar seram dan identik dengan kekuatannya yang terlihat seram. Rambut Fade memiliki panjang sebahu berwarna gradasi dari abu gelap ke terang. Pakaian Fade didominasi oleh warna abu, biru, hingga keunguan.



Gambar 10 Fade. (Sumber: <http://playvalorant.com>,2023)

Fade digambarkan memiliki kekuatan supranatural yaitu mengendalikan mimpi buruk. Kekuatan yang dikendalikan digambarkan berupa makhluk yang terbuat dari asap berwarna abu tua dengan aksen merah jambu yang menyala seperti pada mata dan mulutnya. Kekuatan ini digambarkan dapat mengikat dan melumpuhkan musuh. Adegan Fade pada animasi ini terletak di klub malam di Turki. Tampak bahwa dia sedang dikejar oleh sekelompok orang. Namun, keadaan berbalik menjadi Fade yang mengalahkan orang-orang yang mengejanya menggunakan kekuatan yang dimilikinya.

3. Omen dan Sage

Omen adalah seorang karakter pria, ia bukan manusia. Wajahnya berwarna hitam legam dan tampak hanya memiliki goresan vertikal sebanyak tiga garis yang menyala berwarna biru cerah. Tiga goresan itu terlihat ibarat mata dan mulutnya. Omen mengenakan pakaian armor pelindung atau baju besi berwarna abu-abu dengan tudung berwarna ungu.

Pada animasi ini, Omen digambarkan memiliki kekuatan sihir berwarna biru keunguan yang membuat dirinya dapat berteleportasi dan memunculkan pusaran asap kabut. Sedangkan, Sage adalah seorang karakter wanita. Ia berambut panjang berwarna hitam dan dikucir kuda dan mengenakan anting berwarna hijau toska. Pada animasi ini, Sage mengenakan pakaian kaos berwarna putih yang dilapisi pelindung berwarna abu-abu, ia juga tampak menggunakan senjata peluru. Ekspresi wajahnya Sage terlihat tegas dan kuat. Pada animasi ini, Omen dan Sage dipasangkan dalam adegan di Valhø. Awalnya, Sage tampak berperang sendiri. Kemudian dengan kekuatannya, Omen datang dan ikut membantu Sage. Mereka berdua kemudian bekerja sama melawan pasukan robot-robot bersenjata tersebut.



Gambar 11 Omen dan Sage Valorant. (Sumber: <http://playvalorant.com>,2023)

4. Jett, Killjoy, dan Raze

Jett adalah seorang karakter wanita berwajah oriental dengan rambut berwarna putih. Bertubuh ramping dan berkulit putih. Pada animasi ini, Jett mengenakan pakaian jaket berwarna putih ungu serta dalaman kaos berwarna hitam. Ia tampak mengenakan kalung berwarna putih dengan liontin belati. Killjoy adalah seorang karakter wanita yang tampak seperti kutubuku.

Ia memiliki alis tebal dengan poni yang panjang hampir menutup mata kirinya. Pada animasi ini, ia mengenakan pakaian tudung berwarna biru dan topi kupluk berwarna hijau, ia juga mengenakan kacamata bulat berwarna merah muda. Raze adalah seorang karakter wanita berkulit hitam dengan rambut bergaya gimbal.

Pada animasi ini, ia mengenakan topi berwarna jingga putih serta jaket berwarna biru muda. Pada animasi ini, mereka bertiga dipasangkan dalam sebuah adegan dimana mereka bertiga berada di kedai makanan korea. Mereka tampak sedang menikmati momen mereka bersama sembari berswafoto.



Gambar 12 Jett, Killjoy, and Raze Revelation. (Sumber: <http://playvalorant.com>,2023)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, didapati bahwa animasi ini merupakan animasi 3D dengan efek-efek spesial yang menyertai animasi. Animasi ini dibuat tanpa dialog dan hanya menggunakan latar belakang musik serta efek-efek suara. *Style* ilustrasi dalam animasi Revelation ini dibuat semi-realistis dengan warna yang *ber-shading*. Terdapat tiga jenis *font* yang digunakan dalam animasi ini, yaitu *Tungsten*, *DIN Next*, dan *Valorant Official Font*. Terdapat empat latar tempat dengan suasana dan warna dominasi yang berbeda-beda. Kemudian terakhir, terdapat delapan karakter yang mempunyai karakterisasi dan ciri khas visual yang berbeda-beda.

Berdasarkan hasil pengkajian visual yang telah dilakukan pada animasi "Valorant Cinematic: Revelation" ini, dapat disimpulkan bahwa elemen yang membalut animasi ini dirancang dan dikemas dengan sangat baik sehingga menghasilkan *output* animasi yang berhasil menyampaikan pesan-pesan yang ditampilkan dalam bentuk visual yang baik pula dengan dukungan kemajuan teknologi, terlepas dari latar belakang animasi yang diangkat dari sebuah permainan daring. Dari elemen yang ditampilkan seperti *environment* hingga karakterisasi berhasil membalut suasana yang ingin disampaikan melalui tiaptiap adegannya yang salah satunya dapat terlihat dari pemilihan warna ilustrasi pada tiap adegan hingga ekspresi pada tiap karakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Andelina, I. R. (2019). Analisis elemen visual pada Desain Kemasan chitato Rasa Sapi panggang. *Titik Imaji*, 2(1). doi:10.30813/.v2i1.1526
- Arviana, G. N. (2021, January 19). Animasi: Pengertian, Tips, dan Penerapannya dalam Bisnis. Retrieved October 2, 2021, from <https://glints.com/id/lowongan/animasi-adalah/#.YVINB5rMKUK>

- Eryana, Y. (2018). Analisis Video Animasi Film Pendek "Moriendo" Karya Andrey Pratama.
- Husnayani. (2021). Fenomena Game Online Di Kalangan Peserta Didik Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara. Eriyanto.
- Kusumawardana, B., Adnan, F., & Dharmawan, T. (2022). Evaluasi UI/UX pada game valorant Menggunakan metode enhanced cognitive walkthrough. *Device*, 12(1), 24–31. <https://doi.org/10.32699/device.v12i1.2709>
- Nareswari, F. D. (2020). Menggambar Ilustrasi: Pengertian dan Sejarah Ilustrasi. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/27/190000569/menggambar-ilustrasipengertian-dan-sejarah-ilustrasi/>
- Partono Soenyoto. (2017). *Animasi 2D*. PT Elex Media Komputindo
- Prawiro, M. (2018, January 2). Pengertian Animasi Komputer, Sejarah, Jenis, dan Prinsip-Prinsip Animasi. Retrieved October 2, 2021, from <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-animasi.html>
- Rhani, A. R. M. (2020, October 12). Jenis-Jenis Animasi. Retrieved from <https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/12/080000269/jenis-jenis-animasi>
- Sarwono, Jonathan., & Lubis, Hary. (2007.). *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Andi.
- Witabora, Joneta. "Peran dan Perkembangan Ilustrasi." *Humaniora Binus*, vol. 3, no. 2, 2012, pp. 659-667
- Zaenab, D. (2016). Gaya Makeup Gothic untuk Berbagai Kondisi. Retrieved from <https://www.beautynesia.id/beauty/gaya-makeup-gothic-untukberbagaikondisi/b103116#:~:text=Makeup%20gothic%20memiliki%20ciri%20khas,untu k%20t ampila n%20di%20berbagai%20kondisi>