

Analisis Gaya Visual dalam Video Animasi Mengenai Dampak Sampah Plastik (Studi Kasus: Video “A Whale’s Tale” Karya Hope Works)

Phoebe Shafa Fiorentina

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif,
Universitas Mercu Buana
phoebesfiorentina@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan sampah plastik menjadi salah satu penyumbang pencemaran lingkungan, baik di tanah maupun laut. Sampah plastik yang dibuang ke laut membutuhkan waktu sampai ratusan tahun agar dapat terurai alami, sehingga keberadaannya telah membahayakan makhluk hidup yang tinggal di laut. Dalam jangka panjang, manusia juga akan merasakan dampaknya melalui ikan atau produk-produk laut yang dikonsumsi. Oleh karena itu, kesadaran akan bahaya sampah plastik bagi ekosistem laut perlu ditingkatkan sedini mungkin agar dapat segera dilakukan upaya pengurangan penggunaan plastik. Salah satunya melalui animasi *A Whale’s Tale* yang menceritakan bagaimana sampah plastik yang dibuang sembarangan dapat mengganggu kehidupan hewan-hewan laut. Animasi ini diproduksi pada tahun 2018 oleh sebuah organisasi bernama *Hope Works* dan masuk ke dalam nominasi BAFTA dalam kategori anak-anak. Dalam penelitian ini, penulis menganalisis penggunaan gaya visual yang berperan dalam pembentukan karakter di dalam animasi. Animasi yang berbentuk video menyediakan sebuah metode informasi yang menarik dan lebih hidup dengan penggunaan elemen yang sangat dinamis dan efektif dalam menyampaikan prosedur atau urutan kejadian dari suatu informasi.

Kata Kunci: Animasi, Sampah Plastik, Laut, Gaya Visual

PENDAHULUAN

Sampah plastik menjadi salah satu penyumbang masalah pencemaran lingkungan di Indonesia yang masih tinggi, baik pencemaran tanah maupun laut. Masalah ini disebabkan oleh sifat plastik yang tidak mudah terurai, karsinogenik, dan menimbulkan toksit sehingga membutuhkan waktu sampai ratusan tahun agar bisa terurai secara alami. Sampah plastik yang terurai menjadi partikel-partikel kecil akan tersebar di lautan dan tanpa sadar dikonsumsi juga oleh makhluk hidup yang ada di laut. Berdasarkan data yang diperoleh dari Asosiasi Industri Plastik Indonesia (INAPLAS) dan Badan Pusat Statistik (BPS), sampah plastik di Indonesia telah mencapai 64 juta ton/tahun dengan sebanyak 3,2 juta ton sampah plastik yang dibuang ke laut. Akibatnya, rantai makanan yang ada di laut dapat terganggu, bahkan membunuh hewan laut yang ada di dalamnya (Kusmanta, 2022). Dalam jangka panjang, manusia juga akan terkena dampaknya karena mengonsumsi ikan dan produk-produk dari laut. KLHK menyebutkan bahwa sumber sampah yang paling dominan berasal dari rumah tangga, yaitu mencapai 48% (24% sampah

berasal dari pasar tradisional dan 9% berasal dari kawasan komersial, sisanya berasal dari fasilitas publik, sekolah, kantor, jalan dan sebagainya).

Berdasarkan data di atas, menumbuhkan kesadaran akan bahaya penggunaan plastik sekali pakai sedini mungkin merupakan hal yang sangat penting sehingga masyarakat dapat mulai mengurangi penggunaan plastik dalam bentuk apapun, atau melakukan daur ulang agar jumlah sampah yang dihasilkan dapat berkurang. Upaya edukasi dapat dilakukan melalui kampanye sosial yang menyuarakan betapa berbahayanya penggunaan plastik kepada anak-anak di usia 7-13 tahun.

Sebuah studi oleh Shamsideen (2016) menegaskan bahwa anak-anak dapat mempelajari lebih banyak materi melalui indera daripada melalui penjelasan secara verbal (Patonah dkk, 2019:39). Anak-anak memiliki ketertarikan pada gambar, musik, dan warna beragam yang dapat membuat mereka menjadi lebih semangat untuk belajar. Salah satu media yang memuat dan memadukan unsur-unsur tersebut adalah animasi. Animasi merupakan rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan dengan keunggulan yang mampu menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu dibandingkan dengan gambar statis atau teks. Hal ini akan sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian (Utami, 2011:44). Animasi yang berbentuk video juga menyediakan sebuah metode informasi yang menarik dan lebih hidup dengan elemen yang sangat dinamis dan efektif dalam penyampaian suatu informasi (Limbong dan Simarmata, 2020; Pratiwi, 2021:17-18).



Gambar 1 Thumbnail Video Animasi Pendek ‘A Whale’s Tale’ (2018)

Animasi berjudul ‘A Whale’s Tale’ merupakan sebuah video animasi pendek yang diproduksi pada tahun 2018 dengan anak-anak berusia 5-11 tahun sebagai target audiensnya. Animasi pendek ini menceritakan tentang seekor paus yang berusaha untuk menyelamatkan makhluk laut lainnya dari jeratan sampah plastik, dibantu oleh seorang ayah dan anak di daratan yang berusaha untuk membersihkan laut dari sampah-sampah. Animasi ini dibuat oleh suatu organisasi bernama Hope Works yang ditulis dan disutradarai oleh Robin Celebi dan Giovanna Utichi dengan misi membangkitkan kembali harapan suatu generasi melalui media hiburan, terutama harapan kuat dari anak-anak. Sementara untuk animasinya diproduksi oleh *Blue Zoo for Cartoon Network* dengan Izzy Burton sebagai *Art & Animation Director*. Animasi ‘A Whale’s Tale’ berhasil menarik perhatian sebanyak 2,2 juta lebih penonton dan disukai oleh lebih dari 11.000 orang. ‘A Whale’s Tale’ juga masuk ke dalam nominasi BAFTA (*The British Academy of Film and Television*

Arts) dalam kategori anak-anak. BAFTA merupakan sebuah badan amal seni terkemuka di dunia yang sudah berdiri sejak tahun 1947.

Dengan demikian, penelitian ini akan menganalisis gaya visual yang digunakan pada animasi pendek *A Whale’s Tale* sebagai suatu gerakan kampanye kesadaran akan bahaya penggunaan plastik bagi ekosistem laut. Penelitian dapat menjadi kekayaan gagasan atau ide gaya visual bagi para desainer agar dapat memberikan kebaharuan gagasan serta mengetahui gaya visual seperti apa yang dapat digunakan pada perancangan kampanye yang akan dilakukan, sehingga informasi dapat tersampaikan kepada target.

KAJIAN TEORI

Animasi

Animasi merupakan rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan dengan keunggulan yang mampu menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu dibandingkan dengan gambar statis atau teks. Hal ini akan sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian (Utami, 2011:44). Animasi juga berperan sebagai penarik perhatian pada sebuah presentasi dan dapat membantu menjelaskan suatu konsep kompleks dengan mudah yang bisa berbentuk simulasi (Limbong dan Simarmata, 2020; Pratiwi, 2021:16).

Gaya Visual

Gaya visual secara umum merupakan suatu ragam yang khas dari ekspresi, desain, arsitektur atau cara pelaksanaan suatu hal. Gaya juga berarti sebuah cara untuk menginformasikan dan menandai pesan yang ditujukan bagi sasaran tertentu (Hanafi, 2022). Gaya visual juga digunakan untuk menciptakan karakter dalam animasi. Terdapat beberapa jenis gaya karakter dalam animasi, yaitu realistik, karikatur, kartun, dan abstrak. Pada video animasi ‘A Whale’s Tale’ gaya visual yang digunakan merupakan gaya kartun, sehingga penulis akan memfokuskan riset pada gaya visual ini. Kartun merupakan salah satu *style* yang banyak digunakan dalam proses pembuatan animasi. Kartun memiliki lebih banyak ruang untuk mengkreasikan gaya animasi dengan gerakan yang lebih beragam juga. Karakter juga dapat dibuat lebih imajinatif, ekspresif, bahkan dibuat lebih hiperbola.

Warna

Warna merupakan unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda. Dalam buku berjudul “*Design Fundamental Notes on Color (Theory)*” karya Rose Gonnella, dikatakan bahwa warna yang terdapat di dalam film dapat membangun harmoni dan tegangan dalam sebuah adegan, serta menitik beratkan sebuah pusat perhatian pada sebuah tema yang diangkat. Warna dapat membangun kekuatan penyampaian cerita, serta afeksi secara emosional dan psikologis (Gonnella 106; Heryanto, 2019:193).

METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif melalui studi relasi antara pengaruh penggunaan ragam gaya visual dalam membangun

karakter cerita. Analisis dimulai dengan menjabarkan gaya visual dan warna yang ada pada animasi pendek *A Whale’s Tale*, dilanjutkan dengan menghubungkan keterkaitan gaya visual dan penggunaan warna dengan keefektifannya dalam menyampaikan pesan yang ada di dalam animasi.

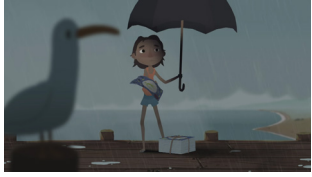
PEMBAHASAN

Gaya visual yang digunakan dalam animasi *A Whale’s Tale* merupakan penggabungan antara bentuk tiga dimensi dan kartun dua dimensi dengan gaya kartun sebagai gaya utamanya. Bentuknya yang sederhana tetap dapat memperlihatkan bentuk-bentuk dari hewan laut dan objek lainnya sehingga penonton dapat langsung mengenali objek yang digambarkan di dalam animasi. Gaya visual juga dipadukan dengan penggunaan warna untuk menegaskan karakter, emosi, atau suasana yang ada di dalam animasi.

Tabel 1 Analisis Scene dalam Video Animasi Pendek ‘A Whale’s Tale’

Waktu	Gambar	Analisa	
		Gaya Visual	Warna
00:11 - 00:12		Pada bagian pembuka, terdapat judul ‘A Whale’s Tale’ yang memperlihatkan bentuk ekor paus dan riak air dalam bentuk dua dimensi.	Warna biru yang digunakan pada scene ini memperlihatkan langit yang cerah sedikit berawan.
00:48		Bentuk kantong plastik yang sederhana dengan penambahan warna hijau yang menempel menggambarkan plastik tersebut sudah menjadi sampah yang mengotori lautan. Ekspresi wajah paus memperlihatkan ketidaksukaan dan terkejut karena keadaan lingkungan sekitarnya yang penuh dengan sampah plastik.	Penggunaan warna gelap pada sampah kantong plastik menunjukkan bahwa sampah tersebut berada di kedalaman laut, ditambah dengan warna hijau yang digambarkan sebagai lumut atau sampah plastik yang kotor.

01:06		<p>Hewan-hewan laut dalam animasi digambarkan dengan bentuk yang lebih sederhana dan ramah untuk anak-anak. Bentuk udang, kelomang, dan paus dibuat dengan gaya kartun, ukuran mata yang besar.</p>	<p>Penggunaan warna yang cerah, kontras, dan beragam membuat hewan-hewan laut menjadi lebih mencolok dibandingkan objek lain di sekitarnya.</p>
01:09		<p>Terdapat perpaduan penggunaan gaya dua dimensi pada latar belakang pantai dan gaya tiga dimensi pada karakter serta beberapa objek lainnya seperti istana pasir. Karakter si anak digambarkan dengan anatomi manusia seutuhnya dengan beberapa penyederhanaan bagian.</p>	<p>Gaya visual ini dipadukan dengan penggunaan warna yang cerah dan gelap untuk memberikan efek bayangan serta menggambarkan suasana yang ceria dan hangat. Warna yang beragam dan hangat, seperti warna oranye memberikan kesan semangat, kemampuan, dan optimisme.</p>

01:52		<p>Terdapat <i>scene</i> yang sedih dengan penggambaran raut wajah sang anak yang murung, hujan yang deras, dan tumpukkan poster yang masih banyak. Tetesan hujan juga tergambar pada latar belakang animasi sebagai penggambaran cuaca pada saat itu.</p>	<p>Penggunaan warna gelap pada langit serta objek di sekitarnya memberikan kesan suasana yang tidak bahagia dan sunyi. Langit yang gelap menunjukkan bahwa cuaca pada hari itu sedang hujan. Raut wajah murung dengan warna gelap menunjukkan karakter yang sedang bersedih dan tampak kecewa.</p>
-------	---	--	--

Gaya kartun dengan bentuk yang sederhana tetap dapat memperlihatkan bentuk dari setiap objek yang ada di dalam animasi. Bentuk objek diperkuat dengan penggunaan warna yang beragam, mencolok, serta digabungkan dengan unsur gelap-terang sehingga dapat semakin memperlihatkan suasana dan cerita dalam satu *scene* dengan simbolisasi dan kesan yang dimunculkan dari setiap penggunaan warna. Hal ini juga menunjukkan bahwa adanya keterkaitan antara warna dengan psikologi (perasaan atau perilaku manusia) yang ditimbulkan, seperti penjelasan para ahli tentang psikologi warna dalam buku berjudul *Theory of Colors dari Goethe* (1810) yang menghubungkan kategori warna-warna “plus” dari kuning, merah-kuning, dan kuning-merah yang memberikan respon emosional seperti kegembiraan dan kehangatan. Goldstein (1942) juga menjelaskan lebih dalam tentang teori dari Goethe bahwa pada warna tertentu, seperti merah dan kuning akan menimbulkan reaksi fisiologis yang diekspresikan dalam pengalaman emosional seperti orientasi kognitif, tindakan terbuka, dan perilaku yang kuat (Putri, 2021).

SIMPULAN & REKOMENDASI

Animasi digunakan sebagai salah satu media dalam penyampaian informasi. Hasil dari analisis animasi pendek *A Whale’s Tale* menggambarkan bahwa penggunaan gaya visual yang sederhana dengan perpaduan warna yang tepat dapat membantu menyampaikan pesan kepada penonton, sehingga informasi mengenai dampak dari sampah plastik terhadap ekosistem laut dapat tersampaikan. Perpaduan warna serta unsur gelap-terang juga dapat membangun harmoni dan tegangan dalam sebuah *scene*, menitik beratkan

sebuah pusat perhatian, memperkuat penyampaian pesan, serta afeksi secara emosional dan psikologis. Kekurangan yang dirasa terdapat dalam penelitian ini merupakan keterbatasan penulisan, sehingga tidak bisa memuat keseluruhan analisa pada animasi tersebut. Penulis mengharapkan adanya penelitian sejenis yang dapat memecahkan ilmu dan melengkapi pembahasan lebih mendalam lainnya seputar gaya visual dalam animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andhita, P. R., Sos, S., & Kom, M. I. (2021). *Komunikasi Visual* (Vol. 1). Zahira Media Publisher.
- Heryanto, N. Y. (2019). Analisis Warna Pada Film Animasi "the Garden of Words" Karya Makoto Shinkai. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(2), 191-200.
- Kusmanta, Heri. (2022). Sampah Plastik di Sekitar Kita: Antara Kebutuhan dan Masalah yang Ditimbulkan. Retrieved October 4, 2022 from Bulelengkab website: https://dlh.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/17_sampah-plastik-di-sekitar-kita-antara-kebutuhan-dan-masalah-yang-ditimbulkan#:~:text=Apa%20itu%20Sampah%20Plastik%3F,hari%20biasanya%20dipakai%20untuk%20pengemasan.
- Kusumo. (2022). Pengertian Animasi 2D dan 3D. Retrieved October 4, 2022, from Milenialjoss website: <https://milenialjoss.com/pengertian-animasi-2d-dan-3d/#:~:text=Animasi%202D%20terdiri%20dari%20panjang,sehingga%20hasilnya%20pun%20lebih%20nyata.>
- Patonah, D., Wijaya, W. M., & Rosalin, E. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Gambar Kartun pada Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 19(1), 37-45.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Putri, Devani Adinda. (2021). Psikologi Warna: Arti & Pengaruh 9 Warna Terhadap Psikologi. Retrieved October 29, 2022, from doktersehat website: <https://doktersehat.com/psikologi/psikologi-warna/>.
- Ramdhani, Ani. (2022). 8 Pengertian Kampanye Menurut Para Ahli dan 2 Contohnya. Retrieved October 3, 2022, from Pinhome website: <https://www.pinhome.id/blog/pengertian-kampanye-menurut-ahli-lengkap/>.
- Santoso, M. B., Zukhrufa, F., & Humaedi, S. (2020). PENERAPAN PROGRAM SMART CHILD GREEN CHILD SEBAGAI SARANA EDUKASI PENGELOLAAN SAMPAH DI BANTARAN SUNGAI CITARUM. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 31-37.
- Sulistiyawati, P. (2019). ANALISIS KOMPONEN VISUAL DASAR SINEMATOGRAFI DALAM FILM LIVE ACTION "GREEN BOOK". *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 4(2), 172-198.

Utami, D. (2011). Animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1).

Wahyuni, Ayu Titin & Ariandono Dijan Winardi. (2022). Mengerikan, Indonesia Sudah Darurat Sampah Plastik: Sehari Mencapai 64 Juta Ton, Nomor Dua Terbesar di Dunia. Retrieved October 4, 2022, from VOI website: <https://voi.id/bernas/137477/mengerikan-indonesia-sudah-darurat-sampah-plastik-sehari-mencapai-64-juta-ton-nomor-dua-terbesar-di-dunia>.