

Realisme dalam *Worldbuilding* Melalui Studi Kasus pada Animasi *Kimi no Na wa* dan *Song of the Sea*

Realism in Worldbuilding Through A Case Study of the Animation Kimi no Na wa and Song of the Sea

Danika Hermanudin¹, Hafiz Aziz Ahmad²

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, Indonesia^{1,2}

How to cite:

Hermanudin, D., & Ahmad, H. A. (2024). Realisme dalam *Worldbuilding* Melalui studi kasus pada animasi *Kimi no Na wa* dan *Song of the Sea*. *Serat Rupa Journal of Design*, 8(2), 267-284. <https://doi.org/10.28932/srjd.v8i2.8148>

Abstrak

Worldbuilding telah menjadi pusat perhatian di kalangan industri hiburan, terutama di bidang animasi. Meskipun demikian, perhatian terhadap studi *worldbuilding* masih kurang jika dibandingkan dengan karakter dan naratif. Peneliti berpendapat bahwa *worldbuilding* dapat terkait erat dengan pembuatan karakter, mencerminkan sifat dan karakteristik manusia yang dikenal. Sehingga terbentuk "*emotional realism*" dan terciptanya empati dari audiens. Begitu juga dalam *worldbuilding*, audiens perlu merasa terhubung dengan unsur yang dikenal dan nyata. Realisme dalam animasi bertujuan menciptakan kesan nyata atau mirip dengan dunia asli. Akan tetapi bukan berarti animasi harus meniru dunia nyata secara sempurna, melainkan untuk membuat penonton merasakan keterhubungan atau keterikatan dengan apa yang mereka saksikan. Dalam penelitian ini, terdapat dua animasi, *Kimi no Na wa* (2016) dan *Song of The Sea* (2014), menggunakan dua pendekatan yang kontras namun berhasil membangun dunia dengan memanfaatkan elemen dari lokasi dunia nyata. Oleh karena itu, analisis komparatif deskriptif dilakukan untuk mengungkap perbedaan pendekatan dan fokus yang digunakan oleh kreator animasi tersebut dalam mencapai tingkat realisme pada *worldbuilding*.

Kata Kunci

Animasi, *Kimi no Na wa*, Realisme, *Song of The Sea*, *Worldbuilding*.

Correspondence Address:

Danika Hermanudin, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, Jl. Ganesha 10, Bandung, Jawa Barat, 40132, Indonesia.
Email: danika.clara@gmail.com



© 2024 The Authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Abstract

*Worldbuilding has become a center of attention in the entertainment industry, especially in animation. However, attention to worldbuilding studies is still lacking compared to character and narrative. Researchers argue that worldbuilding can be closely related to character creation, reflecting known human traits and characteristics. So that "emotional realism" is formed and empathy from the audience is created. Likewise, in worldbuilding, the audience needs to feel connected to elements that are known and real. Realism in animation aims to create an impression that is real or similar to the real world. This does not mean animation must perfectly mimic the real world but rather aims to make the audience feel a connection or attachment to what they are witnessing. In this research, there are two animations, *Kimi no Na wa* (2016) and *Song of The Sea* (2014), using two contrasting approaches but successfully building worlds by utilizing elements from real-world locations. Therefore, a descriptive comparative analysis is conducted to reveal the differences in approaches and focuses used by the animation creators in achieving realism in worldbuilding.*

Keywords

Animation, Kimi no Na wa, Realism, Song of The Sea, Worldbuilding

PENDAHULUAN

Worldbuilding menjadi pusat perhatian di kalangan industri *entertainment*, salah satunya pada animasi. Dalam buku "Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation" karya (Wolf, 2012), *worldbuilding* merupakan aspek penting dalam penulisan kreatif. Namun, banyak yang menganggap *worldbuilding* hanya *setting* tempat yang bertindak sebagai latar belakang dalam sebuah cerita. Akibatnya, jumlah perhatian dalam studi *worldbuilding* tidak sebanding dengan studi mengenai pembuatan karakter dan naratif. Sedangkan pada nyatanya dalam membuat *worldbuilding* memperhitungkan banyak informasi mulai dari geografi hingga agama, sehingga sulit untuk diringkas dan diartikulasikan secara sederhana. Hergenrader (2018) memandang *worldbuilding* sebagai praktik menciptakan sebuah *setting* berdasarkan semua detail yang penting dalam memasang dunia baru. Menurut Goodman (1978) pembuatan *worldbuilding* dimulai dari dunia yang sudah ada. Dengan membuat ulang dunia baru dalam versi yang sudah ada, dapat memberikan kesan yang realistis, tidak asing dan mudah dikenali oleh audiens.

Selanjutnya, Wolf (2012) menghubungkan proses *worldbuilding* dengan pembuatan karakter, di mana karakter fiksi mencerminkan sifat dan karakteristik manusia. Seiring karakter fiksi mencerminkan kualitas yang dikenal, terbentuklah "emotional realism" dan terciptanya empati dari audiens. Begitu juga dalam *worldbuilding*, audiens perlu merasa terhubung dengan unsur yang dikenal dan nyata (*real*), karena dunia imajiner memerlukan audiens untuk menangguk beberapa tingkat ketidakpercayaan. Jika dunia tersebut tidak bersumber dari yang dikenal, audiens kehilangan kemampuannya untuk berhubungan secara emosional. Realisme atau realitas menurut Knight (2007) – seorang tokoh filsafat, idealisme

adalah dunia penampakan yang ditangkap oleh panca indera dan dunia realitas yang ditangkap melalui kecerdasan pikiran. Dunia pikiran berfokus pada ide-ide yang sudah ada sebelumnya yang lebih penting daripada dunia pikiran empiris. Dia lebih lanjut berargumen bahwa ide-ide yang ada sebelum objek material dapat diilustrasikan dengan konstruksi kursi. Oleh karena itu, pendukung idealisme percaya bahwa seseorang harus memiliki gagasan tentang kursi sebelum mereka dapat membuat kursi untuk diduduki. Penjelasan mengenai realitas tersebut dapat diikatkan dengan melibatkan elemen dunia nyata pada *worldbuilding*, seperti budaya, geografi, dan sejarah. Sehingga memiliki potensi besar untuk menciptakan ide-ide yang tidak asing dengan audiens. Penggunaan lokasi dunia nyata juga dapat memperkaya pengalaman penonton dengan menyediakan konteks yang lebih realistis pada cerita dan visual. Dengan pendekatan yang cermat, *worldbuilding* tidak hanya meningkatkan *engagement* audiens tetapi juga memberikan dimensi yang lebih dalam pada karya, didukung oleh studi dan pemahaman yang mendalam.

Dalam penelitian ini, terdapat dua animasi yang berhasil membangun dunia dengan memanfaatkan elemen dari lokasi dunia nyata, yaitu *Kimi no Na wa* (2016) dan *Song of The Sea* (2014). Dikutip dari penelitian terdahulu oleh berjudul "*Worldbuilding* Components and Transmedial Extensions of Computer Role-Playing Games" (Bostan dkk., 2020), pembuatan *worldbuilding* melibatkan berbagai pendekatan dan metode, setiap penulis memiliki cara unik yang mereka pilih untuk menciptakan dan memahami dunia yang mereka bangun. Oleh karena itu, analisis komparatif akan dilakukan untuk mengungkapkan perbedaan pendekatan dan fokus yang digunakan oleh kreator animasi tersebut dalam mencapai tingkat realisme yang diinginkan. Penelitian ini bertujuan untuk mendalami pemahaman tentang bagaimana tiap kreator animasi menghadirkan realisme dalam *worldbuilding* mereka. Dengan menganalisis elemen-elemen dan penerapannya yang diadopsi dari dunia nyata, dapat terungkap bagaimana tiap animasi menciptakan dunia yang meyakinkan. Analisis komparatif deskriptif ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai strategi dan teknik yang digunakan dalam mencapai tujuan *worldbuilding* yang autentik dalam konteks animasi.

TINJAUAN LITERATUR

Worldbuilding

Telah dijelaskan sebelumnya bahwa untuk menciptakan *worldbuilding* yang efektif, langkah pertama adalah merujuk pada dunia yang sudah ada. Pendekatan ini dapat mengakibatkan terciptanya keterikatan yang kuat dengan audiens, membuat dunia dalam cerita terasa nyata, seolah mereka mengenal dan tidak asing. Proses pembuatan *worldbuilding* melibatkan beragam pendekatan dan metode, yang masing-masing kreator memiliki caranya untuk mencapai tingkat realisme yang diinginkan. Penulis mengkaitkan beberapa poin pengaruh dari membangun keterlibatan audiens untuk menciptakan rasa nyata, sebagaimana terungkap dalam penelitian sebelumnya.

1. Hubungan Relatabilitas dengan Meneliti Realitas. Studi terdahulu oleh (Kapasi, 2019) mengenai "A glimpse into Japan's history through Makoto Shinkai's Kimi no Na wa (Your Name)" menyoroti pentingnya relatability (keterhubungan) dan identifikasi dengan penonton dalam keberhasilan animasi. Film seperti Kimi no Na wa secara cermat memanfaatkan lokasi dan rutinitas kehidupan sehari-hari yang bersumber dari realitas untuk membangun koneksi emosional dengan penonton. Penggambaran lokasi dan tempat ditampilkan sedemikian rupa sehingga orang awam dapat mengenalinya, dengan sebagian besar referensi berasal dari kehidupan nyata itu sendiri.
2. Hubungan Keterikatan Emosi dengan Nostalgia. Berdasarkan Park (2020) pada penelitiannya yang berjudul "The Scent of Blue Memories: Multisensory Exploration in Animated Autoethnograph," keterlibatan multisensorial dalam film tidak hanya menciptakan resonansi emosional tetapi juga menggugah kenangan masa lalu pada penonton. mengutip dari professor di Departemen Jepang di Universitas Canterbury, Christchurch (Selandia Baru), Swale (2015) memperkenalkan istilah nostalgia sebagai suasana hati (*mood*), aspirasi untuk terhubung kembali dengan masa lalu dan emosi estetika yang ditimbulkan secara imajinatif. Seiring dengan itu, penggunaan warna dan pencahayaan dalam gambar, sebagaimana diungkapkan oleh desainer warna Yasuda dari Studio Ghibli, tidak hanya membentuk *mood* yang mudah dipahami oleh penonton, tetapi juga menciptakan keterikatan emosional yang dapat membuat pengalaman menonton lebih bermakna dan mendalam. Di perkuat dengan pernyataan (Caputo, 2003), bahwa suasana atau *mood* bisa didapatkan dari proses lighting/ pencahayaan dan pemilihan warna pada gambar.

Realisme dalam animasi mengacu pada usaha untuk menciptakan atau menggambarkan elemen-elemen dalam animasi sedemikian rupa sehingga menciptakan kesan nyata atau mirip dengan dunia nyata. Penting untuk dicatat bahwa hal ini tidak berarti animasi harus secara sempurna menirukan dunia nyata; sebaliknya, ini lebih tentang usaha untuk membuat penonton merasakan keterhubungan atau keterikatan dengan apa yang mereka saksikan dalam animasi. Kesempatan ini tidak hanya terbatas pada gaya seni realistik, melainkan juga bisa ditemukan dalam gaya seni yang lebih abstrak dan pewarnaan. Tingkat realisme dalam animasi dapat bervariasi tergantung pada genre, tujuan artistik, dan preferensi kreator.

Strategi Pembuatan *Worldbuilding*

Dalam Making Comic, McCloud (2006), menjelaskan peluang menyampaikan pengalaman *worldbuilding* kepada audiens. Dimana *setting* tempat tidak hanya dibangun untuk kejelasan dan efisiensi semata, melainkan untuk menciptakan dunia yang imersif dan realistis. Realistis dalam konteks ini tidak hanya mengacu pada pencerminan dunia nyata, tetapi lebih pada penciptaan dunia yang terasa autentik dan konsisten. Berikut adalah beberapa teknik dan strateginya:

1. Expansion, dalam komik biasanya terjadi saat panel melebar keluar dari tepi halaman, dikenal sebagai Bleed, yaitu area berlebih di luar trim/*cutline*. Bleed tidak

hanya memperbesar panel, tetapi juga membebaskan mereka dari batas border panel, menyatukan audiens dengan "dunia" yang dibangun. Ketika bingkai jendela melampaui batas pandangan, ini menandakan kita telah memasuki "dunia" tersebut.

2. Details, dan tekstur realistis dapat memicu ingatan dengan baik. Ini tidak hanya tentang penampilan objek, tetapi juga tentang memberi perhatian pada detail yang membuat audiens merasakan, mencium, atau mendengar suara. Hal ini meningkatkan rasa pengenalan di audiens. Meskipun pada beberapa adegan audiens mungkin lebih fokus pada percakapan karakter daripada latar tempat, memberikan perhatian ekstra pada detail di sekitar karakter dapat memberikan nuansa yang lebih mendalam. Ini dapat membantu menciptakan suasana hati (*mood*), menjalin koneksi dengan ingatan sensorik, atau mengingatkan audiens tentang konteks yang lebih luas selama percakapan berlangsung.
3. Silence, dapat menghapus panel dari alur waktu dengan efek yang berkesan di seluruh halaman. Ini memungkinkan audiens untuk berhenti sejenak dari plot dan dialog, memberi waktu untuk menjelajahi dunia yang dibangun. Daripada sekadar melihatnya sebagai latar belakang yang lewat, keberadaan keheningan memberikan pengalaman yang mendalam. Panjang cerita memengaruhi keputusan kreator untuk menyisipkan adegan keheningan.
4. A license to wander, menempatkan bingkai panel di luar pusat memberikan kebebasan pada audiens untuk "mengembara" dan merasakan adegan sebagai bagian dari latar. Pendekatan ini menciptakan nuansa untuk menjelajahi latar dengan karakter, bukan hanya melihatnya di depan. Ketika karakter ditempatkan di luar pusat, fokus tidak hanya pada mereka, melainkan juga pada ruang sekitarnya, mendorong audiens untuk merasakan lingkungan. Menggunakan prinsip "aturan sepertiga" membantu menciptakan komposisi dinamis, memandu mata audiens untuk menjelajahi setiap elemen dengan lebih mendalam.
5. Sense of depth, dapat memperkuat persepsi ukuran setting tempat, tanpa memandang ukuran panel. Teknik efektif yang digunakan, yaitu penggunaan multiple panels dalam satu setting. Dengan memecah adegan menjadi potongan kecil, audiens dapat merasa terhubung secara menyeluruh dengan dunia yang dibangun. Pendekatan multi-panel memungkinkan eksplorasi dari berbagai sudut, menciptakan pengalaman langsung dan memperkuat ilusi berkeliaran di setiap adegan. Ketika penekanan pada setting tanpa kehadiran karakter, audiens bebas membentuk koneksi pribadi dengan dunia sebelum memperkenalkan tokoh. Penggunaan multi-panel juga memberi kreator kesempatan untuk membangun suasana khusus dalam *worldbuilding*.
6. Perspective, merupakan kunci untuk menciptakan dunia visual yang kredibel. Berbagai teknik perspektif bisa digunakan, dan dengan pendekatan yang konsisten dan cerita yang menarik, audiens dapat menerima perspektif jenis apa pun. Untuk keaslian konvensional, teknik perspektif western seperti satu titik hilang, dua titik

hilang, dan tiga titik hilang bisa diterapkan. Perspektif bukan hanya tentang menyusun tata letak halaman dan menyempurnakan cerita, tetapi juga memberikan ruang untuk improvisasi. Di sinilah imajinasi dan improvisasi berperan penting dalam menciptakan pengaturan yang realistis atau fantasi.

7. Theory of Separation, gaya gambar karakter dan lingkungan berbeda karena memiliki tujuan serta dampak yang berbeda pada audiens. Ketika melihat karakter, audiens meresapi emosi dan pikiran yang terungkap, sementara melihat lingkungan memicu respons sensorik penuh indera. Beberapa kreator memadukan gaya gambar karakter dan lingkungan, meskipun terkadang ada perbedaan halus yang mungkin tidak disengaja. McCloud menyoroti kecenderungan kreator membuat karakter konseptual atau kartun, sementara detail lingkungan tetap mendekati kehidupan nyata. Konsep "The Masking Effect" yang dibahas menggambarkan bagaimana karakter bisa digambarkan dengan gaya sederhana, sementara lingkungan dibuat secara realistis untuk membangkitkan pengalaman sensorik.
8. Reference, yang kuat dibutuhkan banyak riset. Ini membuat perbedaan antara elemen generik dan yang terhubung dengan pengalaman audiens. Dalam dunia bangunan, riset membantu membedakan antara yang standar dan yang memiliki karakter mendalam, bahkan dalam gaya kartun minimalis. Dengan teknologi memungkinkan pencarian referensi *online*, namun nilai tambah besar dapat diperoleh dengan mengambil foto atau menggambar langsung di lokasi. Luangkan waktu untuk meresapi lingkungan yang digambarkan, menciptakan dimensi lebih dalam agar menghasilkan karya yang dapat memperkuat hubungan dengan audiens.
(McCloud, 2006)

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis akan menganalisis perbandingan tampilan visual dari animasi 2D *Kimi no Na wa* dan *Song of the Sea* yang berhasil memanfaatkan *worldbuilding* dengan merujuk pada lokasi dari dunia nyata, secara kualitatif. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan (Moleong, 2000). Pendekatan kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam, melibatkan interpretasi dan pemahaman makna dari perspektif subjek penelitian.

Analisis ini akan dilakukan berdasarkan teori-teori yang ditemukan melalui studi literatur, dengan fokus pada elemen-elemen, strategi pembuatan, dan efek *worldbuilding* yang dapat terhubung dengan audiens. Pembahasan dilakukan menggunakan metode komparatif deskriptif dengan menganalisis visual dari dua animasi secara kritis. Penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan dan pendekatan *worldbuilding* untuk menampilkan lokasi dari dunia nyata.

PEMBAHASAN

Sebelum melakukan komparasi, penulis akan menganalisis tampilan visual dari animasi 2D *Kimi no Na wa* dan *Song of the Sea* yang berhasil memanfaatkan *worldbuilding* dengan

merujuk pada lokasi dari dunia nyata. Fokus analisis akan terarah pada *setting* tempat dan cara *worldbuilding* beroperasi, *mencakup* elemen-elemen serta konsep visual yang digunakan.

Tabel 1. Analisa dua animasi 2D *Kimi no Na wa*

Judul Animasi	Keterangan
<p><i>Kimi no Na wa</i></p> 	<p>Sutradara: Makoto Shinkai Ditulis oleh: Makoto Shinkai Format: 1 jam, 46 menit Rilis: Jepang, 6 Agustus 2016 Tipe Animasi: Animasi 2D Sinopsis: <i>Kimi no Na wa</i> adalah anime ber-genre fantasi <i>romantic</i>, menceritakan seorang anak pria SMA di Tokyo dan seorang gadis SMA di pedesaan Jepang yang tiba-tiba dan entah kenapa mulai bertukar tubuh satu sama lain.</p>
Setting Tempat	
<p><i>Kimi no Na wa</i> mengambil lokasi di Jepang. Meskipun dalam film ada kota Itomori Machi yang merupakan kota fiktif, faktanya wilayah tersebut benar adanya di Jepang, yaitu terinspirasi dari danau Suwa. Visualisasi dari film ini menggambarkan dua keadaan daerah Jepang yang sangat kontras, yaitu perkotaan dan pedesaan. Daerah perkotaan, mengambil lokasi kota Tokyo, ditampilkan melalui Gedung Yoyogi, Stasiun Kereta Shinanomachi, The National Art Center Tokyo, Stasiun Kereta Nagoya, Yunika Vision, Shinjuku, serta tangga dan jalanan di sekitar Kuil Yotsuya Suga. Di sisi lain, daerah pedesaan, mengambil lokasi kota Hida yang terbagi antara Prefektur Gifu dan Prefektur Nagano, direpresentasikan melalui Stasiun Kereta Hida-Furukawa, Kuil Keta Wakamiya, Perpustakaan Hida, Pemberhentian Bus Ochiai, dan Danau Suwa.</p>	
Gaya Gambar <i>Environment</i>	
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>(a) (b)</p> <p>Gambar (a) menunjukkan salah satu adegan di film, sementara gambar (b) menunjukkan foto asli dari daerah yang dijadikan sumber inspirasi kreator. Gaya gambar yang digunakan yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gaya gambar realistik sesuai dengan objek aslinya. • Menggunakan detail yang kompleks. • Tidak menggunakan <i>outline</i>. • Tekstur dan pewarnaan dengan lukisan digital. • Sekilas terlihat seperti hasil foto. • Sangat memperhatikan segi <i>aesthetic</i> dari lokasi aslinya yang kemudian ditumpahkan dalam bentuk animasi. 	

Theory of Separation



Perbandingan gaya gambar *Kimi no Na wa* tidak berbeda jauh antara desain karakter (a) dengan *extension* (b), dimana gaya gambar masih sesuai dengan proporsinya, tetapi sederhana, menggunakan *outline* dan tidak bertekstur. Untuk bagian *discrete entity* (c) sudah mulai lebih realistik, pewarnaan lebih detail, *outline* menggunakan warna gelap dari warna dasar objek dan ada beberapa menggunakan tekstur. Sedangkan untuk bagian *environment* (d), gaya gambar sangat berbeda dari tiga poin sebelumnya, menggunakan gaya gambar yang realistik bahkan hampir mirip dengan dunia asli jika dilihat secara berdampingan dari per adegan.

Details

Kimi no Na wa sangat memerhatikan lingkungan yang menjadi tempat tinggal karakter-karakternya, dengan hal-hal kecil yang merefleksikan kehidupan sehari-hari dalam film. Gaya gambar *environment* yang terperinci dan menggunakan tekstur realistik tidak hanya menciptakan suasana hati (*mood*), tetapi juga terhubung erat dengan pengalaman sensorik penonton. Sebagai contoh, momen ketika Mitsuha menyantap bekal di sekolah menghadirkan dengan detail isi bekal khas orang Jepang. Begitu pula dengan stasiun kereta di kota Itomori yang memperlihatkan kesan kuno dan tua, terlihat dari detail catnya yang sudah mengelupas. *Kimi no Na wa* juga memperlihatkan perincian yang kontras antara perkotaan dan perdesaan, menciptakan gambaran perpaduan antara nuansa modern dan kuno. Berikut paparannya:



Penggambaran Kota Jepang

- Penuh dengan gedung-gedung tinggi, billboard, dan videotron.
- Huru-hara penduduk yang sibuk masing-masing.
- Jalanan penuh dengan kendaraan besar seperti mobil dan truk.
- Stasiun kereta besar dan terlihat moderen.
- Banyak plang jalan.
- Perumahan moderen yang berdempetan dan penuh.
- Banyak tempat berkumpul seperti *café*, restoran, museum, dll.



Penggambaran Kota Hida (Prefektur Gifu dan Prefektur Nagano),

- Penuh dengan tumbuhan dan pohon-pohon besar yang rindang.
- Penduduk sedikit, cenderung mengenali satu sama lain.
- Jalanan sepi, hanya beberapa mobil yang lewat dan kendaraan kecil seperti sepeda maupun sepeda motor.
- Stasiun kereta kecil, terlihat tua dan lebih sederhana.
- Ada toa atau *megaphone* disekitar jalan, sebagai alat pengumuman setempat.
- Rumah tradisional, terlihat tua dan saling berjarak antar satu sama lain.
- Tempat berkumpul di perdesaan seperti toko serba atau di kuil untuk beribadah dan jika ada festival.

A license to wander



Kimi no Na Wa menggunakan *sense of depth*, di setiap pergantian tempat atau lokasi. Hal tersebut yang membuat penonton seakan sedang mengelilingi, memahami secara mendalam, masuk ke dunia dan apa yang karakter rasakan. Ditiap potongan adegannya, selalu memperlihatkan lokasi secara *zoom out* dan *zoom in*. Memperhatikan sisi *aesthetic* seperti keindahan alam, langit, dan perkotaan dalam keadaan baik maupun kondisi yang sudah hancur. Serta memperlihatkan hal-hal kecil, tanpa harus menunjukkan karakter di tengah frame, seperti kaki yang sedang berjalan, pintu terbuka, rel kereta api, nasi yang sedang di pasak, rumput yang bergoyang, burung yang terbang di langit, dll. Sebagai contoh, terdapat adegan di pagi hari yang memperlihatkan potongan-potongan momen saat memasak. Meskipun terlihat sederhana, namun secara langsung, penonton seolah-olah terlibat secara emosional dalam situasi tersebut, seakan-akan ikut merasakan, berpartisipasi dalam proses memasak dan menyiapkan sarapan.

Silence

Kimi no Na wa menggunakan kehehingan sehingga memberikan efek bertahan di seluruh adegan, menciptakan dampak yang mampu bertahan di sepanjang setiap adegan. Seakan menjelajahi dunia yang sedang di bangun. Penggunaan keheningan dalam film ini memiliki beberapa tujuan, di antaranya sebagai puncak emosi bagi karakter utama, serta sebagai alat untuk menggambarkan situasi dan kondisi sekitar karakter. Berikut paparannya:

- Meteor jatuh di adegan awal film, digunakan sebagai awal tragedi dan cerita, ketenangan sebelum badai.
- Saat monolog masuk, ada potongan-potongan adegan sunyi, bukan hanya untuk memperlihatkan kondisi tempat/kota yang karakter sedang huni, tetapi juga sebagai titik fokus monolog karakter dan memberi kesan karakter sedang melamun atau dalam keadaan di pikirannya sendiri.
- Saat taki (tokoh utama karakter laki-laki) bangun dari tidurnya dan menangis, keheningan digunakan sebagai jeda reflektif sejenak sebelum taki menyadari dia sudah ada di badannya kembali.
- Ketika taki sampai di kota Itamori yang sudah hancur, keheningan digunakan untuk memperlihatkan keadaan lokasi sekaligus suasana yang menegangkan, kelam.
- Ketika taki bangun dari tidurnya di puncak dekat danau, keheningan digunakan sebagai jeda reflektif sejenak dan juga sebagai penutup badai yang sudah terlewati.

Penggunaan keheningan dengan berbagai tujuan ini menghadirkan nuansa dan kedalaman yang berkontribusi pada pengalaman sinematik penonton.

Perspektif



Kimi no Na Wa menggunakan menggunakan titik hilang untuk menciptakan ilusi kedalaman dalam setiap adegan. Perspektif titik hilang membantu menyusun elemen-elemen visual dalam frame sehingga menciptakan tampilan yang realistis dan imersif. Akan tetapi, ada adegan tertentu dengan sengaja membentuk satu garis membelah menjadi dua bagian. Seperti contohnya, ketika pintu kereta terbuka dan membagi dua ruangan, dengan satu bagian berada di dalam kereta dan bagian lainnya di luar kereta atau di stasiun. Begitu pula dengan gambaran bulan yang terbelah menjadi dua bagian. Dengan tujuan seiring jalan cerita yang di bawa, mengenai dua tokoh, dua dunia, dua waktu, dua tempat yang berbeda dan saling kontras satu sama lain.

Budaya



Dalam aspek visual, *Kimi no Na Wa* menggambarkan budaya Jepang dengan menghadirkan elemen-elemen yang dikenal oleh masyarakat umum hingga detil kehidupan sehari-hari. Film ini tidak hanya memperhatikan, tetapi juga menyelidiki realitas sekitarnya dengan pendekatan yang membangun *emotional realism*, tetap menjaga keterhubungan dengan kehidupan sehari-hari masyarakat. Sebagai contoh, melalui penampilan Kota Itomori, yang pada kenyataannya merupakan kota fiktif namun mengambil inspirasi dari daerah Prefektur Gifu dan Danau Suwa. Dengan menempatkan elemen-elemen yang akrab dan dekat dengan kehidupan masyarakat setempat, Kota Itomori terasa hidup dan nyata, seolah-olah eksis dalam dunia nyata. Hal ini diperkuat oleh perincian-perincian seperti stasiun kereta, jalan penyeberangan, tangga, pemberhentian bus, perpustakaan, danau, kuil, rumah tradisional tempat tinggal Mitsuha, patung-patung di kuil, dan elemen-elemen lainnya yang membuat kota terasa otentik.

Lebih dari itu, film ini memperlihatkan dua aspek budaya Jepang yang menonjol yaitu,

- Pertama, tradisi Kuchikamizake, pembuatan sake yang diwariskan melalui penggambaran ritual di kuil. Adegan ini terlihat saat Mitsuha dan adiknya membuat sake tradisional di kuil, menunjukkan warisan keluarga yang turun-temurun.
- Kedua, konsep Musubi, yang bermakna simpul. Dalam ajaran Shinto, Musubi melambangkan hubungan harmonis antara roh-roh ketuhanan dalam umat manusia. Dalam film, simbol ini diwujudkan melalui benang tenun yang digunakan Mitsuha sebagai ikat rambut dan Taki sebagai gelang. Gelang ini menjadi penghubung di antara kedua tokoh melalui pertukaran tubuh, melampaui batasan gender laki-laki dan perempuan.

Warna Mood



(a)

(b)

Gaya gambar *setting* tempat animasi *Kimi No. Na wa* yang realistis, dipadukan dengan permainan cahaya serta *tone* warna menciptakan atmosfer dan *mood* visual yang kaya serta mendalam. Berikut paparannya:

- Penggunaan warna untuk mewakili perubahan waktu dan *mood*. Perubahan waktu dan perubahan *mood* karakter tercermin melalui perubahan palet warna. Misalnya, warna yang lebih hangat dan cerah mungkin digunakan untuk menggambarkan momen kebahagiaan atau kedekatan, sementara warna yang lebih dingin dapat mewakili kesendirian atau ketidakpastian. Sebagai contoh dapat dilihat pada gambar (a), dimana adegan karakter saling mencari satu sama lain terjadi di langit senja yang terang dengan dominasi warna merah ke oren yang lebih terang, menciptakan *mood* yang seakan gelisah. Kemudian pada gambar (b), ketika karakter akhirnya bertemu, langit beralih ke senja dengan warna pastel keunguan dan kebiruan yang mendominasi, menciptakan *mood* yang ketenangan.
- Kontras antara dunia perkotaan dan perdesaan. Film menampilkan kontras yang kuat antara warna-warna perkotaan yang cerah dan intens dengan warna-warna perdesaan yang lebih lembut dan alami. Ini menciptakan pemisahan visual yang jelas antara dua dunia yang berbeda.
- Keindahan alam yang terlihat kontras. Palet warna menciptakan keindahan alam yang kontras antara malam dan pagi, atau antara cuaca cerah dan mendung. Penggunaan warna yang khas membantu menyampaikan perasaan dan atmosfer yang sesuai dengan adegan tertentu.
- Warna gelap untuk menciptakan Kontras. Menggunakan *outline* dan warna gelap pada beberapa objek untuk menciptakan kontras dan menonjolkan elemen tertentu. Hal ini memberikan dimensi dan fokus visual pada elemen-elemen kunci dalam setiap adegan.

Sumber: Penelitian (2024)

Details



Gaya gambar *environment* yang sederhana namun penuh dengan detail dan sentuhan abstrak tidak hanya membangkitkan ingatan sensorik, tetapi juga berhasil mengangkat *mood* penonton. Bukti kreativitas desain terlihat pada goresan campur aduk dan abstrak di besi mercusuar (a) serta mobil nenek (b), memberikan kesan usia dan pemakaian yang sudah berkali-kali. Begitu pula dengan garis-garis batu (c) yang terlihat acak namun diolah dengan lekukan halus, memberikan kesan alami dan organik. Melalui pencampuran teknik gambar tradisional yang kemudian diolah secara digital, film ini berhasil menciptakan tekstur yang abstrak dan konsisten di setiap adegannya, membentuk dunia yang meyakinkan di mata penonton.



Song of The Sea menciptakan contrast antara dua daerah tempat tinggal karakter. Daerah rumah Ben (d), yang terinspirasi oleh mercusuar di Pulau Ballycotton, mengeksplorasi suasana yang organik dan terisolasi dari hiruk-pikuk perkotaan. Tercermin dalam ketiadaan rumah lain, menciptakan kesan sepi dan terpencil, sementara sekaligus menyatu dengan keindahan alam sekitarnya. Kemudian memasuki perdesaan (e) batu, pepohonan, serta ladang dihiasi dengan motif lentur seperti spiral dan lingkaran. Di sisi lain, daerah rumah nenek (f) dan (g) yang terletak di kota Dublin menghadirkan perspektif yang berbeda. Digambarkan sebagai kota yang memprihatinkan dan kotor, dipenuhi dengan rumah-rumah serta gedung-gedung tinggi bersejarah, menciptakan atmosfer urban dengan motif garis lurus yang kaku. Eksplorasi visual ini tidak hanya menyoroti perbedaan lingkungan fisik, tetapi juga mencerminkan perbedaan gaya hidup dan konteks sosial antara dua lokasi tersebut.

A license to wander



Meskipun fokus utama tetap pada pergerakan karakter, desain pemosisian karakter yang tidak selalu di tengah layar, seringkali berada di luar pusat, dan menghadap ke kejauhan memberikan kesan yang mengundang penonton untuk lebih dalam terlibat dalam adegan tersebut. Menghadirkan pengalaman yang lebih imersif, di mana penonton merasa seolah-olah diajak untuk mengikuti setiap langkah karakter dalam perjalanan mereka. Ditiap potongan adegannya, memperlihatkan lokasi secara *zoom out* dan *zoom in*. Memperhatikan sisi *aesthetic* dengan gaya gambar yang sederhana serta imajinatif seperti keindahan alam, langit, dan perkotaan. Secara keseluruhan, *environment* yang di bangun seperti cerita dari buku anak yang dihidupkan dan kita ikut masuk ke dalamnya.

Silence

Song of The Sea menggunakan keheningan, memberikan efek bertahan di seluruh adegan, seakan menjelajahi dunia yang sedang di bangun. Ada beberapa tujuan keheningan yang digunakan dalam film, yaitu digunakan sebagai puncak emosi sang karakter, ada pula untuk memperlihatkan situasi atau keadaan disekitar karakter, berikut beberapa paparannya:

- Saat memperlihatkan laut, dan arus ombak kemudian fokus kepada Ben yang sedang duduk di atas perahu terbalik di adegan awal film, digunakan sebagai pembuka dan awal cerita baru dimulai.
- Ketika ben merasa sedih, memperlihatkan burung yang sedang terbang di langit, digunakan sebagai membangunkan *mood* Ben yang sedang melamun.
- Saat ketika nenek ben sampai, adegan *zoom out* memperlihatkan keseluruhan lokasi dimana keluarga Ben tinggal.
- Saat adegan di bawah laut, menggambarkan ketenangan.

Perspektif



Song of the sea menggunakan gaya minimal, dimana memperlakukan perseptif sedikit menyimpang, tanpa pernah mendekati perpektif titik hilang. Meskipun tidak terlalu mengedepankan perspektif titik hilang, *Song of the Sea* menciptakan dunia yang meyakinkan dan konsisten dengan menggunakan teknik dasar indikator kedalaman, yaitu bermain dengan *overlap* (tumpang tindih), *size* (ukuran), *fading* (kepuharaan) dan posisi. Memasukkan unsur-unsur yang memberikan kesan *artistic*, menjadikan pengalaman menonton dengan menciptakan identitas visual yang kuat serta menghadirkan dunia yang seolah-olah menawarkan pandangan ke dalam halaman-halaman cerita anak yang hidup dan berwarna.

Budaya



Song of the Sea merupakan film yang berdasarkan dari legenda Irlandia. Meskipun mengambil inspirasi dari lokasi di Irlandia, film ini tidak sekadar mengikuti apa yang ada di lokasi tersebut. Sebaliknya, memilih untuk menggabungkan elemen-elemen dan ikon yang merepresentasikan kekayaan budaya Irlandia. Berikut beberapa paparan budaya yang dapat dilihat dalam film:

- Gambaran kontras yang halus antara agama Kristen dan budaya Irlandia.
- Dinding yang ada di dalam rumah Ben (mercusuar) dilukis dengan pemandangan dari mitologi Irlandia, sedangkan dinding rumah nenek ditutupi dengan gambar keluarga, gambar Yesus dan Salib.
- Di mercusuar, ibu dan anak bernyanyi dalam bahasa Irlandia, sementara di kota sang nenek mendengarkan lagu balada.
- Kemudian ketika peri-peri yang berubah menjadi batu dan bebatuan yang ada di hutan, dikenal sebagai batu Janus, salah satu batu berukir tertua, berusia lebih dari 2000 tahun dan paling terkenal di seluruh Irlandia. Patung ini dapat di temukan di pulau Boa, Irlandia.
- Visual secara keseluruhan menggambarkan gaya gambar tradisional irlandia, sering menampilkan pemandangan alam Irlandia yang indah, seperti perbukitan hijau, danau yang tenang, dan ladang yang luas.
- Banyak penggunaan motif dan simbolisme Keltik, seperti simpul yang tidak berujung, trisula, dan ornamen geometris lainnya. Motif Keltik ini mencerminkan budaya sejarah panjang yang telah mempengaruhi seni di Irlandia.

Warna Mood



(a) (b) (c) (d)

Gaya gambar *setting* dalam animasi *Song of The Sea* mengedepankan stilasi, memanfaatkan permainan warna untuk menciptakan atmosfer dan *mood* visual yang kaya serta mendalam.

Berikut paparannya:

- Kontras antara dunia perkotaan dan perdesaan, kota Dublin (a) diilustrasikan sebagai lingkungan yang suram dan kotor penuh polusi, dengan warna dominan abu-abu dan coklat. Dipenuhi dengan rumah-rumah tua dan gedung-gedung bersejarah, atmosfer kota memberikan nuansa yang gelap dan terkesan memprihatinkan. Sebaliknya, perdesaan di pulau Ballycotton (b) dirancang dengan palet warna yang lebih cerah, menggunakan kombinasi warna alami seperti hijau, biru, coklat, dan nuansa tanah lainnya. Hasilnya adalah suasana yang hangat dan klasik, memancarkan kealamian dan keindahan lingkungan sekitar.
- Penggunaan warna untuk mewakili *mood* dan keadaan lokasi. Perubahan keadan lokasi dan *mood* dapat di dilihat salah satunya melalui transformasi kamar Ben. Pada adegan awal (c), warna *tone* yang rendah menciptakan atmosfer kusam dan menggambarkan keadaan rumah Ben yang terlantar serta situasi keluarganya yang tidak baik. Namun, pada adegan akhir (d), kamar Ben mengalami perubahan warna *tone* yang jauh lebih cerah dan saturasi tinggi. Perpaduan warna-warna terang mencerminkan bahwa badai telah berlalu dan keluarga Ben kini hidup dalam harmoni. Transformasi visual ini menjadi simbol keberlanjutan naratif serta memberikan dimensi emosional yang kuat pada karakter dan cerita.
- Tekstur dan motif dalam pewarnaan, memberikan kesan otentik, seolah mencerminkan seni khas dari Irlandia.

Sumber: Data Penelitian (2024)

DISKUSI

Komparatif deskriptif

Pembuatan *worldbuilding* atau setting tempat dalam animasi melibatkan pendekatan dan metode yang beragam, dimana setiap kreator memiliki caranya untuk menciptakan dan memahami dunianya. Setelah melakukan analisis yang terperinci, penulis akan melakukan komparatif deskriptif perbandingan tampilan visual dari animasi 2D *Kimi no Na wa* dan *Song of the Sea*.

Tabel 3. Komparatif deskriptif dua animasi 2D

Perbandingan	<i>Kimi no Na wa</i>	<i>Song of The Sea</i>
Setting tempat	Mengambil secara langsung lokasi di Jepang.	Berlatar atau terinspirasi dari lokasi di Irlandia utara.
Gaya gambar	Gaya gambar realistik sesuai dengan proporsi lokai serta objek aslinya, menggunakan teknik gambar digital, memperhatikan segi <i>aesthetic</i> sehingga memberikan kesan seperti hasil foto asli dari lokasi sebenarnya.	Gaya gambar kartun, tidak mengikuti proporsi lokasi sebenarnya, eksplorasi dengan bentuk, ukuran objek serta fokus pada elemen-elemen ikonik, dan menyatukan teknik tradisional cat air dengan teknik digital sehingga memberikan kesan seperti buku anak yang hidup.
Theory of separation	Perbandingan berbeda jauh antara desain karakter yang menggunakan gaya gambar kartun dan sederhana, dengan desain <i>environment</i> yang menggunakan gaya gambar realistik dan detail.	Perbandinan sama antara desain karakter dengan desain <i>environment</i> yang menggunakan gaya gambar kartun dan eksplorasi bentuk serta objek dari aslinya.
Details	Gaya gambar <i>environment</i> yang terperinci dan menggunakan tekstur realistik tidak hanya menciptakan suasana hati (<i>mood</i>), tetapi juga terhubung erat dengan pengalaman sensorik penonton.	Gaya gambar <i>environment</i> yang sederhana namun penuh dengan detail pola-pola tradisional Irlandia dan sentuhan abstrak berhasil mengangkat <i>mood</i> penonton.
A license to wander	Fokus utama pada keadaan <i>environment</i> . Ditiap potongan adegannya, selalu memperlihatkan lokasi secara <i>zoom out</i> dan <i>zoom in</i> . Memperhatikan sisi <i>aesthetic</i> memperlihatkan hal-hal kecil, tanpa harus menunjukkan karakter. Hal tersebut membuat penonton seakan sedang mengelilingi, memahami secara mendalam, masuk ke dunia dengan apa yang karakter rasakan.	Fokus utama pada pergerakan karakter, pemosisian yang tidak selalu di tengah layar, memberikan kesan mengundang penonton seolah-olah diajak untuk mengikuti setiap langkah karakter dalam perjalanan mereka.

Perbandingan	<i>Kimi no Na wa</i>	<i>Song of The Sea</i>
Silence	Penggunaan keheningan dengan tujuan sebagai puncak emosi bagi karakter utama, serta sebagai alat untuk menggambarkan situasi dan kondisi sekitar karakter.	Penggunaan keheningan dengan tujuan sebagai memperlihatkan keadaan serta situasi karakter dan sekitarnya.
Perspektif	Menggunakan perspektif titik hilang, sehingga memberikan elemen-elemen visual dalam frame yang menciptakan tampilan realistis dan imersif.	Menggunakan teknik dasar indikator kedalaman, yaitu <i>overlap</i> (tumpang tindih), <i>size</i> (ukuran), <i>fading</i> (kepedaran) dan posisi.
Budaya	Menggambarkan budaya Jepang dengan menghadirkan elemen-elemen yang dikenal, akrab, dan dekat oleh masyarakat umum hingga detil kehidupan sehari-hari. Seperti stasiun kereta, jalan penyeberangan, tangga, pemberhentian bus, perpustakaan, danau, kuil, rumah tradisional, dll.	Meskipun mengambil inspirasi dari lokasi di Irlandia, film ini tidak sekadar mengikuti apa yang ada di lokasi tersebut. Sebaliknya, memilih untuk menggabungkan elemen-elemen dan ikon yang merepresentasikan kekayaan budaya Irlandia. Seperti lukisan mitologi, gaya gambar tradisional irlandia yang sering menampilkan pemandangan alam, dan penggunaan motif serta simbolisme Keltik.
Warna Mood	Memfokuskan pada segi <i>aesthetic</i> , mengeksplorasi cahaya serta <i>tone</i> warna menciptakan atmosfer berdasarkan kebutuhan situasi adegan dan karakter.	Mengedepankan pada segi stilasi, memanfaatkan permainan warna untuk menciptakan atmosfer yang kaya serta mendalam, mewakili keadaan lokasi dan karakter.

Sumber: Data Penelitian (2024)

Kimi no Na wa

Kimi no Na Wa berhasil menyatukan semua komponen penting dalam studi pembangunan *worldbuilding*. Animasi ini secara khusus fokus pada penciptaan realisme dalam gambaran dunia, berusaha semaksimal mungkin mereplika keadaan sebenarnya dengan perhatian terhadap gaya gambar, perspektif, dan detail yang mencerminkan lokasi nyata. Selain itu, kehidupan sehari-hari karakter dibawakan dengan nuansa budaya Jepang yang khas, hampir seakan-akan melalui lensa seorang fotografer. Penggunaan warna yang disesuaikan dengan *mood* alur cerita, situasi karakter, dan perubahan waktu memberikan dimensi yang mendalam dan estetik. Meskipun menggambarkan kota Itomori yang pada kenyataannya adalah kota fiktif, dengan pendekatan visual yang realistik mempermudah penonton untuk dengan cepat mengenali elemen-elemen tersebut, serta strategi pembangunan *worldbuilding* yang baik dalam film ini berhasil menciptakan dunia yang terasa sangat nyata, sehingga penonton merasa sepenuhnya terlibat di dalamnya.



Gambar 1. Contoh dokumentasi seiche junrei pada animasi Kimi no Na wa (Sumber: akun situs youtube Otaku in Tokyo, 2021)

Makoto Shinkai, penulis, dan sutradara dari animasi Kimi no Na wa, menunjukkan kepedulian yang kuat terhadap lingkungan yang dihuni, baik dalam segi visual maupun tematis, dengan memilih lokasi di Jepang. Pendekatan realistik yang diusung dalam animasi ini mendapat tanggapan positif secara internasional dan memberikan dampak yang signifikan pada audiens. Bukti nyata dari pengaruhnya adalah fenomena *seiche junrei*, di mana

komunitas otaku—sebutan untuk orang atau kelompok yang menggemari budaya populer Jepang seperti anime dan game—melakukan kegiatan kunjungan ke lokasi yang menjadi latar dalam suatu anime atau budaya populer Jepang lainnya. Adapun salah satu kegiatannya yaitu dengan mengambil foto di lokasi tersebut dari sudut yang sama dengan yang ditampilkan dalam animasi, lalu membandingkannya langsung dengan referensi animasi beserta lokasi aslinya.

Song of The Sea

Berbeda dengan *Song of The Sea*, yang menekankan tujuan untuk menciptakan atmosfer seperti buku cerita anak yang hidup, menggunakan perspektif tanpa titik hilang. Gaya gambar kartun dengan tekstur ekspresif dan motif keltik khas Irlandia, serta pencampuran teknik cat air tradisional dengan digital, memberikan nuansa yang berbeda. Animasi ini berhasil mengambil *mood*, esensi dan elemen yang merepresentasikan Irlandia dengan sangat baik. Dari hasil wawancara dengan penulis dan sutradara Tomm Moore yang dilakukan oleh Lambie (2015), mengungkapkan Moore mengajak tim senimannya melakukan ekspedisi penelitian di sekitar area tersebut untuk memberi mereka gambaran tentang pemandangan unik di area tersebut, yang kemudian dimasukkan kembali ke dalam karya seni yang mereka hasilkan dengan sudut pandang anak-anak yang fantastis, di barat daya Irlandia. Tempat bebatuan menjadi hidup, peri hidup di bawah bundaran, dan lautan yang bergolak dipenuhi makhluk-makhluk ajaib. Meskipun demikian, dunia yang dibangun tetap terasa nyata dengan perhatian pada elemen *worldbuilding*. Pemanfaatan *sense of depth* dan warna *mood* membawa pengalaman imersif, mengajak penonton merasakan kehadiran di dalam dunia dan mengikuti langkah karakter pada cerita.

Dampak terhadap penonton berbeda dengan animasi *kimi no na wa*. Melalui review IMDb, *Song of The Sea* mendapat apresiasi positif karena menghubungkan penonton secara emosional dengan karakter dan meningkatkan apresiasi terhadap seni animasi. Selain itu, membuktikan bahwa animasi bukan hanya untuk anak-anak, memperkaya apresiasi penonton terhadap seni animasi sebagai bentuk ekspresi seni yang serius. Film ini juga memotivasi penonton, khususnya anak-anak, untuk merangsang imajinasi dan kreativitas mereka. Selain itu, melalui penggunaan elemen dari tradisional dan mitologi Irlandia, *Song of The Sea* membawa penonton untuk mengeksplorasi dan menghargai keanekaragaman budaya. Secara keseluruhan, animasi membuka dialog dan menyelenggarakan pengalaman sinematik mendalam yang bermakna bagi penonton dari berbagai usia.

KESIMPULAN

Tiap kreator memiliki pendekatan yang berbeda-beda dalam menerapkan *worldbuilding*, guna menciptakan dunia yang meyakinkan. Perbandingan dua animasi yang kontras menyoroti perbedaan pendekatan dalam pembangunan *worldbuilding*, namun keduanya berhasil menciptakan dunia yang terasa nyata. Keberhasilan ini disebabkan oleh penerapan strategi dan penelitian yang cermat oleh para kreator, untuk mampu menghasilkan tingkat realisme yang diinginkan. Berdasarkan dari hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa ada dua model

pendekatan dalam membangun dunia yang nyata. Pendekatan pertama, yaitu mencapai tingkat realistik yang tinggi dengan menggambar secara langsung berdasarkan objek yang ada. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan referensi objek yang melimpah, dan memberikan perhatian khusus pada setiap detail dengan seakurat mungkin. Pendekatan kedua melibatkan pengambilan inti dari objek untuk menggambarkan esensinya. Pendekatan ini tidak selalu memerlukan gambaran yang detail atau referensi yang melimpah. Sebaliknya, fokusnya pada penggunaan data visual berdasarkan pengalaman pribadi, dimana kreator telah merasakan lingkungan atau objek secara langsung. Dua model pendekatan ini ada untuk membuka kemungkinan implementasi dalam pembuatan *worldbuilding* animasi yang dapat diterima oleh audiens.

DAFTAR PUSTAKA

- Bostan, B., Tinli, B., & Catak, G. (2020). Worldbuilding components and transmedial extensions of computer role-playing games. *Kültür ve İletişim*, 23(45), 273-295. <https://doi.org/10.18691/kulturveiletisim.709869>
- Caputo, T. C. (2003). *Visual Storytelling: The Art and Technique*. Watson-Guption Publications.
- Goodman, N. (1978). *Ways of worldmaking*. Hackett Publishing.
- Hergenrader, T. (2018). *Collaborative worldbuilding for writers and gamers*. Bloomsbury Publishing.
- Kapasi, T. A. (2019). A glimpse into Japan's history through Makoto Shinkai's Kimi no Na wa (Your Name). *IOSR Journal of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS)*, 24(10), 32-37.
- Knight, G. R. (2007). *Filsafat pendidikan* (M. Arif, Trans.). Gama Media.
- Lambie, R. (2015, Juli 6 2015). *Song of the sea: how an animated treat was made*. <https://www.denofgeek.com/movies/song-of-the-sea-how-an-animated-treat-was-made/>
- McCloud, S. (2006). *Making comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. Harper Perennial.
- Moleong, L. J. (2000). *Metode penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Park, M. H. (2020). *The scent of blue memories: multisensory exploration in animated autoethnography* [Auckland University of Technology]. <https://hdl.handle.net/10292/13939>
- Swale, A. (2015). Miyazaki Hayao and the aesthetics of imagination: Nostalgia and memory in Spirited Away. *Asian Studies Review*, 39(3), 413-429. <https://doi.org/10.1080/10357823.2015.1056086>
- Wolf, M. J. P. (2012). *Building imaginary worlds: the theory and history of subcreation*. Routledge.

This page is intentionally left blank.