

RUANG DAN WAKTU DALAM ANIME *KIMI NO NA WA*

Vincent Chandra, Hardiman, I Nyoman Sila
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Bali, Indonesia

e-mail: viincentchandra@gmail.com, hardiman@undiksha.ac.id,
nyoman.sila@undiksha.ac.id

Abstrak

Artikel ini merupakan bagian dari penelitian “Analisis Estetik Anime *Kimi No Na Wa*”. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan ruang dan waktu yang merupakan salah satu unsur visual pada anime *Kimi No Na Wa*. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, dokumentasi, purposive sampling dan snowball sampling. Pada penelitian ini, data yang dikumpulkan berupa fragmen atau potongan gambar yang dibekukan dari film yang diteliti dengan menyeleksi dan memilah scene yang dirasa memiliki gejala visual sesuai dengan tujuan penelitian. Sehingga dari proses pengumpulan data menghasilkan 6050 fragmen yang sesuai dengan kriteria yang ditentukan, kemudian direduksi menjadi sebanyak 292 fragmen dan dipilih beberapadiantaranya sebagai representasi dari tiap unsur yang ada untuk dibahas lebih detail. Artikel ini sampai pada kesimpulan bahwa ruang yang terwujud dalam anime *Kimi No Na Wa* ialah ruang semu, dan waktu yang dapat teramati berupa adegan yang diperlambat, dipercepat, dan adegan yang singkat.

Kata kunci: ruang dan waktu, analisis unsur visual, anime, *Kimi No Na Wa*.

Abstract

This article is part of the research entitled “Aesthetic Analysis of Anime *Kimi No Na Wa*”. This article aims to describe space and time which is one of the visual elements in the anime *Kimi No Na Wa*. Data collection is done by observation, documentation, purposive sampling and snowball sampling techniques. In this study, data collected in the form of fragments or frozen images from the film under study by selecting and sorting scenes that are felt to have visual symptoms in accordance with the purpose of the study. So that from the data collection process produces 6050 fragments in accordance with the criteria specified in the study, then reduced to as many as 292 fragments and selected some of them as a representation of each element to be discussed in detail. This article comes to the conclusion that the space that is manifested in the anime *Kimi No Na Wa* is an imaginary space, and the time that can be observed is in the form of scene that are slowed down, speeded up and in short scene.

Keywords: space and time, analysis of visual elements, anime, *Kimi No Na Wa*.

PENDAHULUAN

Mengamati animasi memberikan pengalaman estetik yang menyenangkan apabila dibandingkan dengan mengamati film pada umumnya. Karena yang disuguhkan para animator nya adalah luapan fantasi dengan merekonstruksi kehidupan dipadu dengan adegan-adegan dramatik yang membuat penikmatnya terhanyut dalam realita penuh kesenangan dan perasaan lainnya yang direkayasa mereka. Sebagaimana definisi animasi yang dikutip oleh Gotot Prakosa (2010: 39) dalam kamus Inggris-Indonesia karya John M. Echols bahwa animasi berarti semangat, semarak, dan kegembiraan.

Animasi yang memberikan kepuasan estetik seperti *Kimi No Na Wa* misalnya. Dinobatkan sebagai peringkat pertama di *Box Office* Jepang selama 13 kali akhir pekan dan memenangkan beberapa penghargaan, anime karya Makoto Shinkai ini banyak diulas oleh beberapa media massa luar daerah Jepang dengan tanggapan yang positif. Penggambaran suasana dan alurnya yang emosional benar-benar mengantarkan penikmatnya kedalam level takjub yang sesungguhnya, mata seakan-akan dipaksa terus menerus menelik, menelusuri objek-objek dalam anime bernuansa fantasi-romantis ini yang sederhana namun menawarkan nilai-nilai estetis yang mendalam.

Kelebihan dari anime *Kimi No Na Wa* ini cukup jelas terlihat dari visualisasinya yang memukau. Pada anime ini kita akan dapat melihat bagaimana Makoto Shinkai secara detail berhasil menghadirkan karakter dan lanskap-lanskap Jepang yang memanjakan mata sekaligus mendukung jalan cerita yang ia buat. Unsur visual yang teramati pada anime ini saling terpadu dan menghasilkan kejutan di tiap adegannya. Salah satunya yang dibahas di dalam artikel ini yaitu unsur ruang dan waktu.

Dharsono Sony Kartika dalam bukunya yang berjudul *Pengantar Estetika* (2017: 50), menjelaskan bahwa Ruang dalam unsur rupa merupakan wujud tiga matra yang terdiri dari panjang, lebar dan tinggi (punya volume). Untuk meningkat dari satu matra ke matra yang lebih tinggi dibutuhkan waktu, sehingga untuk memahami dan menghayati unsur-unsur rupa di dalam karya seni tetap dibutuhkan waktu. Waktu yang digunakan di dalam penghayatan tidak dapat hanya berlangsung secara simultan tetapi secara bertahap untuk mencapai kedalaman estetika.

Dilanjutkan lagi oleh Kartika bahwa ruang dalam seni rupa dibagi atas dua macam yaitu ruang nyata dan ruang semu. Ruang semu, artinya indera penglihatan menangkap bentuk dan ruang sebagai gambaran sesungguhnya yang tampak pada taferil/layar/kanvas dua matra seperti yang dapat kita lihat pada karya lukis, desain, ilustrasi dan pada layar film. Ruang nyata adalah bentuk dan ruang yang benar-benar dapat dibuktikan dengan indera peraba.

Dijelaskan lebih lanjut oleh Yasraf Amir Piliang dalam bukunya yang berjudul *Dunia yang dilipat: Tamasysa Melampauai Batas-batas Kebudayaan* (2004: 49-53) mengenai ruang dan waktumenjadi beberapa model. Pertama, pelipatan ruang-waktu yang berarti meringkas sebuah proses di dalam ruang. Kedua, pemadatan waktu-tindakan yang berarti menggandakan tindakan di dalam ruang dan waktu yang sama dengan tujuan mencapai efisiensi waktu. Ketiga, miniaturisasi ruang-waktu yang berarti meredusir ke dalam berbagai dimensi, aspek, sifat dan bentuk asalnya dengan memindahwujudkannya ke wujud lain yang lebih ringkas. Keempat, pemadatan ruang-waktu simbolik yang berarti meringkas, memadatkan, mengacak bahasa dan simbol menjadi tanda semata dengan melenyapkan dimensi maknanya. Kelima, peringkasan ruang-waktu psikis yang berarti merubah persepsi dan pandangan manusia terhadap ruang dan waktu itu sendiri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik *purposive* dan *snowball sampling*, observasi, dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2007), *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Misalnya, dalam penelitian ini kebutuhannya yaitu mengumpulkan fragmen-fragmen berupa gambar yang dibekukan dari sebuah film berdurasi panjang, agar memudahkan pengumpulan fragmen maka dilakukan pertimbangan sejenis menyeleksi dan memilah beberapa

scene yang dirasa memiliki gejala visual lebih dibandingkan scene-scene lainnya. Snowball sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data yang pada awalnya jumlahnya sedikit, lama-lama menjadi besar. Hal ini dilakukan karena dari jumlah sumber data yang sedikit tersebut belum mampu memberikan data yang lengkap, maka dikumpulkan lagi gambar yang dapat digunakan sebagai sumber data.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis model Miles dan Haberman dengan langkah-langkah meliputi Reduksi Data (*Data Reduction*), Penyajian Data (*Data Display*), dan *Conclusion drawing/verification*. Dalam hal ini yang diperbincangkan merupakan analisis bentuk yang gejalanya dapat diindra, dilihat, didengar, dicium, diraba, dan dirasakan (Kutha Ratna, 2010: 340).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada anime *Kimi No Na Wa*, ruang yang terwujud merupakan ruang semu, yang artinya indera penglihatan menangkap bentuk dan ruang sebagai gambaran sesungguhnya yang tampak pada taferil/layar/kanvas dua matra seperti yang dapat kita lihat pada karya lukis, desain, ilustrasi dan pada layar film. Sementara waktu yang dimaksud yakni durasi penikmat untuk mampu menghayati dan mendalami suatu karya seni (Dharsono Sony Kartika, 2017: 42). Namun waktu yang dapat teramati pada karya seni film, dalam hal ini anime *Kimi No Na Wa* berupa adegan yang diperlambat, dipercepat, dan singkat.

Untuk menjelaskan ruang dan waktu dalam anime *Kimi No Na Wa* dapat dilihat salah satunya pada scene 929 detik 01:00:51 hingga scene 967 detik 01:03:30. Scene ini menceritakan Taki yang sedang terpeleset setelah meminum *Kuchikami-kaze* dan akhirnya terbawa ke dalam dimensi lain atau masa lalu milik Mitsuha. Gerakan Taki saat terpeleset terlihat seperti *slow motion* atau melambat, namun setelah itu adegan-adegan berputar menjadi lebih cepat dan adegan-adegan singkat mengenai masa lalu Mitsuha mulai dihadirkan (lihat Gambar 1). Gerakan yang diperlambat ini merupakan unsur waktu yang hadir untuk menggambarkan detail gerakan Taki saat terpeleset, gerakan yang dipercepat dan singkat untuk menceritakan potongan kisah-kisah yang sebelumnya tidak diketahui penikmat secara lebih cepat. Sementara ruang semu pada scene ini tampak hadir sebagai goa yang ditandai dengan permukaan dan dinding yang menyerupai batu. Scene-scene ini menghadirkan gejala visual yang membekas pada ingatan penikmat, dimana semua elemen visual dihadirkan secara dahsyat seakan tidak ingin memberikan jeda kepada penikmat untuk berkedip. Scene yang menunjukkan unsur waktu juga tampak pada scene 432 detik 00:29:57, scene 433 detik 00:30:06, scene Scene 932 detik 01:00:59 (tabel 2).



Gambar 1

Ruang dan waktu, Scene 929, 01:00:51
Sumber: Screenshot Anime *Kimi No Na Wa*

Tabel 1. Scene lain serupa scene 929

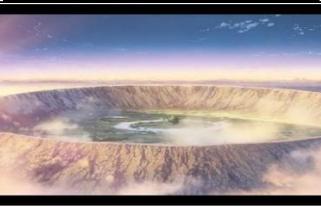
No	Fragmen	Keterangan
1		Scene 432 00:29:57
2		Scene 433 00:30:06
3		Scene 932 01:00:59

Ruang semu lainnya dapat dilihat pada scene 1290 detik 01:24:48. Scene ini menampilkan gambar wilayah danau Itomori dan sekitarnya pada malam hari beberapa saat sebelum meteor jatuh. Ruang pada scene ini tercipta akibat cara scene ini dihadirkan. Scene ini seperti diambil menggunakan kamera yang dipasang pada *drone* dengan teknik *tracking shot zoom in and zoom out*. Awalnya gambar danau di *close up* dan terlihat cahaya lampu dari rumah penduduk disekitar danau mulai padam satu per satu, kemudian *drone* perlahan terbang lebih tinggi sambil memutar, awan-awan bergerak perlahan, dan dari kejauhan terlihat cahaya lampu desa Itomori (lihat Gambar 2). Aksentuasi dan detail tadi menambah kemegahan dari ruang yang dibangun sekaligus memanjakan pandangan penikmat pada cakrawala yang terbentang luas. Pada scene ini ruang dapat terasa kedalamannya sejak mata penikmat terpaku pada gerak kamera yang sinematik dengan perlahan menjauh dan berputar. Scene serupa ini dapat dilihat pada Scene 696 detik 00:43:40, Scene 607 detik 00:35:32, scene 1188 detik 01:17:13 (tabel 2).



Gambar 2
Ruang semu, Scene 1290, 01:24:48
Sumber: Screenshot Anime *Kimi No Na Wa*

Tabel 2. Scene lain serupa scene 1290

No	Fragmen	Keterangan
1		Scene 696 00:43:40
2		Scene 607 00:35:32
3		Scene 1188 01:17:13

Ruang semu lainnya dapat dilihat pada scene 642 detik 00:37:25. Scene ini menceritakan Taki dalam tubuh Mitsuha yang terbeku pada pertanyaan spontan dari nenek Mitsuha dan kemudian terbangun dengan air mata yang bercucuran. Berbeda dengan scene sebelumnya, pada scene singkat ini ruang semu tampil sederhana sebagai ruang kosong terbangun oleh gelap dan terang. Warna *flat* hitam hadir sebagai latar yang seakan menegaskan kekosongan dimensi milik Taki. Sementara itu cahaya terang dari arah bawah yang kontras dengan latar hitam dipaparkan keras pada Taki dan secara tidak langsung membuat Taki terlihat mencolok (lihat Gambar 3). Namun rasanya visual scene ini akan lebih menarik apabila latar hitam diubah dengan latar pemandangan pada satu scene sebelumnya yang dibuat menjadi sedikit transparan serupa dengan scene 1173 detik 01:16:18 (Gambar 4).



Gambar 3

Ruang semu, Scene 642, 00:37:25
Sumber: Screenshot Anime *Kimi No Na Wa*



Gambar 4

Ruang semu, scene 1173, 01:16:18
Sumber: Screenshot Anime *Kimi No Na Wa*

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Setelah dilakukan perbincangan tentang ruang dan waktu dalam anime *Kimi No Na Wa* maka dapat ditarik kesimpulan yaitu ruang yang hadir dalam anime *Kimi No Na Wa* adalah ruang semu dan unsur waktu yang teramati berupa adegan yang diperlambat, dipercepat, dan adegan yang singkat.

Unsur ruang dan waktu tidak berdiri sendiri, tapi saling terpadu dan melengkapi dengan unsur lainnya sehingga menjadi sebuah kesatuan yang utuh dan menghasilkan ekspresi atau ungkapan tersendiri sesuai dengan cerita yang dibangun.

Saran

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak memiliki kekurangan atau hal terkait yang tidak disampaikan. Dalam anime *Kimi No Na Wa* masih ada banyak aspek yang dapat dikaji lebih lanjut. Mengingat ekspresi atau ungkapan memiliki makna yang luas, peneliti lain disarankan untuk mengkaji anime ini secara spesifik dari berbagai aspek antara lain aspek semiotika visual dan dapat diteliti menggunakan teori new media. Peneliti lain juga dapat melakukan kajian terhadap animasi lainnya yang dirasa memiliki kecenderungan visual yang baik dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Dharsono (Sony Kartika). 2017. *Seni Rupa Modern*, Bandung: Rekayasa Sains

Noeng Muhadjir. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Rake Sarasin

Nyoman (Kutha Ratna). 2010. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu-ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Prakosa Gotot. 2010. *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Yayasan Seni Visual Indonesia

Yasraf (Amir Piliang).2004. *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-batas Kebudayaan*, Yogyakarta: Jalasutra