

Animasi The Amazing World of Gumball: Representasi Keberagaman Visual dalam Art Style

Hafiz Arbi¹, Intan Permata Sari^{2*}, Agus Juhana³

Pendidikan Multimedia, Kampus Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia

Email : ¹arbiarbey@upi.edu, ^{2*}intanpermatasari@upi.edu, ³agus.juhana@upi.edu

ABSTRAK: Animasi merupakan media naratif yang efektif dalam menarik perhatian penonton melalui kombinasi teknologi, estetika visual, dan penceritaan. Perkembangan dari animasi tradisional ke komputer membuka peluang bagi inovasi visual. Serial The Amazing World of Gumball menonjol dengan penggunaan berbagai teknik animasi, seperti animasi 2D tradisional, CGI, stop-motion, dan live-action. Penelitian ini bertujuan menganalisis keberagaman visual dalam serial tersebut serta pentingnya variasi art style dalam membentuk narasi visual. Teknik animasi yang beragam memperkuat identitas visual dan narasi, membuat serial ini lebih menarik dan mudah dikenali. Penggunaan warna cerah dan teknik yang berbeda-beda membantu menciptakan suasana dan emosi yang dinamis, menarik penonton dari berbagai usia. Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis visual dalam mengamati beberapa unsur visual dan teknik visual. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami elemen-elemen visual ini dapat mempengaruhi pengalaman menonton. Studi ini menekankan bahwa keberagaman visual tidak hanya memperkaya estetika tetapi juga mendalami narasi, mengundang penonton untuk lebih terlibat dan memahami pesan yang disampaikan. Pada penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mengeksplorasi dampak spesifik dari setiap unsur narasi dan visual animasi terhadap keterlibatan pemahaman dan pengalaman penonton.

Diterima:
15/08/2024
Direvisi:
09/11/2024
Disetujui:
01/12/2024

Kata kunci: animasi, art style animasi, keberagaman visual, analisis visual, teknik animasi

Animation The Amazing World of Gumball: Representation of Visual Diversity in Art Style

ABSTRACT: *Animation is an effective narrative medium that captures the audience's attention through a combination of technology, visual aesthetics and storytelling. The development from traditional to computer animation opens up opportunities for visual innovation. The Amazing World of Gumball stands out with its use of various animation techniques, such as traditional 2D animation, CGI, stop-motion, and live-action. This research aims to analyze the visual diversity in the series and the importance of various art styles in shaping the visual narrative. The diverse animation techniques strengthen the visual identity and narrative, making the series more interesting and recognizable. The use of bright colors and different techniques help create a dynamic atmosphere and emotion, attracting viewers of different ages. This research uses a visual analysis approach in observing several visual elements and visual techniques. The aim of this study is to understand how these visual elements can influence the viewing experience. This study emphasizes that visual diversity not only enriches the aesthetics but also deepens the narrative, inviting the audience to be more engaged and understand the message conveyed. Future research is expected to explore the specific impact of each animation's narrative and visual elements on audience engagement and experience.*

Keywords: *animation, animation art style, visual diversity, visual analysis, animation technique*

PENDAHULUAN

Animasi adalah bentuk seni yang bermain dengan batas-batas kehidupan dengan membangun ilusi, menciptakan kehidupan fantasi alternatif, serta mempelajari dan menampilkan gerakan secara visual melalui teknologi gambar bergerak (Gadassik, 2015). Lebih dari itu menurut Praveen dan Srinivasan (2022) mengemukakan, animasi efektif menarik perhatian berbagai usia, mampu memperdalam pemahaman konseptual, dan memfasilitasi respons kognitif melalui perpaduan inovasi teknologi, estetika visual, dan penceritaan yang kuat. Perkembangan animasi dari yang awalnya tradisional dengan gambar tangan dan kemudian menjadi citra yang dihasilkan oleh komputer telah membuka pintu bagi para animator untuk menciptakan cerita yang memikat dan mendalam. Menurut Sarrahdiba (2017), animasi merupakan media yang mampu menyampaikan pesan melalui kombinasi elemen audio visual dan pergerakan, sehingga mampu memberikan dampak yang besar kepada para penontonnya.

Dalam kategori animasi yang beragam, animasi yang memperlihatkan keunikan dan perbedaan dari yang lain memberikan pengalaman yang berbeda. Representasi baru muncul karena keunikan serta inovasi dalam gaya visual animasi tersebut, yang kemudian diidentifikasi dengan mudah oleh penonton sebagai citra tersendiri.

Teori representasi dalam animasi berkaitan dengan bagaimana suatu karya membangun atau mewakili realitas, gagasan, dan konsep tertentu agar penonton dapat memahaminya sebagai sesuatu yang bermakna dan relevan. Menurut Eswigati (2020), representasi adalah konstruksi imaji atau penyajian kembali kenyataan dalam bentuk visual dan verbal yang menyiratkan makna dan ideologi tertentu. Tujuan utama dari representasi adalah menciptakan penggambaran yang memungkinkan penonton terhubung atau memahami realitas dalam bentuk yang dimediasi. Dalam hal ini, gambar bekerja mirip dengan deskripsi linguistik, tetapi menggunakan kemiripan visual sebagai perantara, memungkinkan pemirsa menangkap maksud komunikatif dari pembuatnya (Casati, 2017).

Serial animasi seperti *The Amazing World of Gumball* menerapkan teori representasi ini melalui berbagai gaya seni dan teknik animasi. Beragam teknik dari animasi 2D, 3D, hingga animasi kertas, tidak hanya menciptakan keunikan visual, tetapi juga memungkinkan penonton menangkap perbedaan nuansa karakter dan cerita. Dengan cara ini, gaya-gaya yang berbeda tersebut memperkaya pengalaman penonton, memberi mereka cara baru untuk memahami makna yang disampaikan, dan membantu mengidentifikasi serial ini sebagai karya yang unik dan mudah dikenali.

Meskipun serial *The Amazing World of Gumball* telah menarik banyak perhatian, masih terdapat kekurangan pemahaman tentang bagaimana setiap unsur narasi dan visual animasi dalam serial ini memengaruhi keterlibatan dan pengalaman penonton. Setiap elemen visual dan penceritaan yang digunakan memiliki peran penting dalam membentuk pengalaman menonton yang menyeluruh. Beberapa penelitian telah mengeksplorasi peran elemen visual dan naratif dalam berbagai

jenis media, tetapi masih jarang yang secara khusus membahas dampak spesifik dari unsur-unsur ini dalam konteks animasi.

Oleh karena itu, kajian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana unsur narasi dan visual dalam *The Amazing World of Gumball* memengaruhi pemahaman serta keterlibatan penonton. Pada penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mengeksplorasi lebih lanjut dampak spesifik dari setiap unsur narasi dan visual animasi terhadap keterlibatan, pemahaman, dan pengalaman penonton.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis visual untuk mengkaji keberagaman teknik animasi dan gaya visual dalam serial *The Amazing World of Gumball*. Proses penelitian dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data Visual

Data utama dikumpulkan dari episode-episode yang dipilih secara *purposive sampling*. Pemilihan dilakukan berdasarkan keberagaman teknik animasi yang ditampilkan, seperti animasi 2D tradisional, CGI, *stop-motion*, dan *live-action*. Data berupa tangkapan layar dan cuplikan video dianalisis untuk mengidentifikasi karakteristik visual dan teknis serial.

2. Kategorisasi Elemen Visual

Elemen visual dalam serial dikategorikan berdasarkan teknik animasi, desain karakter, palet warna, dan interaksi antar elemen visual. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk memahami kontribusi masing-masing elemen visual terhadap pembentukan identitas visual serial.

3. Analisis Representasi Visual

Analisis dilakukan dengan memeriksa bagaimana elemen visual dalam serial menggambarkan konsep dan narasi yang dihadirkan. Fokus diberikan pada

bagaimana elemen-elemen tersebut digunakan untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik dan mendukung cerita.

4. Evaluasi Dampak Visual terhadap Narasi

Setiap elemen visual dinilai berdasarkan kontribusinya terhadap penguatan narasi, penciptaan atmosfer tertentu, dan keterlibatan audiens. Evaluasi ini bertujuan untuk memahami peran visual dalam memperkaya pengalaman menonton.

Metode ini dirancang untuk mengeksplorasi hubungan antara keberagaman visual dan kekuatan narasi, memberikan pemahaman mendalam tentang peran elemen visual dalam menciptakan daya tarik dan identitas unik serial animasi tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Animasi telah menjadi salah satu medium yang paling efektif dalam menyampaikan pesan dan cerita. Melalui gabungan elemen visual, animasi mampu menghadirkan narasi yang menarik dan mendalam. Warna-warna yang dipilih untuk merancang animasi adalah beragam dan *vibrant*, bertujuan untuk menarik perhatian penonton sehingga mereka terus memperhatikan dan mengikuti animasi hingga akhir (Fassa, Aryani, Wianto, 2023). Penggunaan konsep warna yang hidup juga membantu dalam memastikan pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan jelas oleh penonton. Dalam konteks representasi, animasi memungkinkan para pembuatnya untuk mengekspresikan ide, konsep, dan cerita dengan cara yang kreatif dan imajinatif.

Pada penelitian Fadhilla (2023) mengungkapkan bahwa representasi merupakan elemen tak terpisahkan dari proses di mana makna dibentuk dan disampaikan di antara individu-individu dalam suatu budaya. Ini melibatkan penggunaan bahasa, gambar, dan simbol-simbol yang merepresentasikan konsep atau ide tertentu. Representasi memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari, memengaruhi cara manusia saling memahami dalam lingkungan sosial mereka.

Sedangkan representasi dalam animasi mengacu pada cara karakter, objek, dan situasi direpresentasikan dalam narasi visual. Hal ini mencakup berbagai aspek seperti desain karakter, *setting*, dan narasi yang digunakan untuk menggambarkan berbagai konsep dan ide. Animasi memiliki kekuatan untuk merepresentasikan berbagai keadaan, budaya, dan pengalaman manusia secara unik dan menarik.

Selanjutnya visual dalam animasi menjadi elemen kunci dalam menyampaikan pesan dan cerita kepada penonton. Melalui penggunaan konsep warna, komposisi, dan efek visual lainnya, animasi mampu menciptakan suasana, atmosfer, dan emosi yang berbeda-beda. Visual juga berperan dalam membentuk *visual identity* sebuah animasi, yang dapat membantu membedakannya dari karya animasi lainnya.

Penggunaan visual animasi sebagai media penyampaian informasi adalah langkah yang tepat karena film animasi dianggap efektif dalam menjangkau berbagai lapisan masyarakat, terutama melalui berbagai media dan platform kebaruan dalam penyebarannya. faktor ini juga dipengaruhi oleh kecenderungan generasi muda yang lebih suka menonton daripada membaca (Purba, Syadian, 2021). Selanjutnya menurut Armansyah, dkk (2019) mengungkapkan bahwa penyampaian materi melalui teks tidak mampu secara langsung menggambarkan materi yang ingin disampaikan. Animasi akan sulit dipahami oleh *audience* tanpa disertai elemen visual.

Kehadiran visual yang beragam memiliki peran penting dalam animasi untuk mencerminkan keragaman yang ada dalam dunia nyata. Dalam konteks animasi, keragaman visual dapat dilihat melalui berbagai gaya seni, teknik animasi, dan desain karakter yang digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa dunia animasi menjadi representasi yang hidup dan dinamis, dengan karakter dan suasana yang beragam dan beraneka ragam. Menurut Fitriyani dan Irfansyah (2022) dalam penggabungan dua ragam visual, akan terjadi perpaduan yang menghasilkan kejelasan dengan menyoroti keunggulan dari masing-masing gaya tersebut. Salah satu contohnya dalam realisme latar belakang luar ruangan mampu mencerminkan tujuan secara efektif, sementara gaya kartun digunakan untuk mengkomunikasikan

narasi melalui interaksi karakter dan objek dengan karakter. Penggunaan gaya kartun bertujuan untuk mempertegas karakteristik visual yang sederhana, sehingga karakter menjadi fokus utama daripada latar belakang yang kompleks.

Dengan demikian, penggabungan kedua gaya visual ini bukan hanya tentang memperkuat kejelasan, tetapi juga tentang memperkaya pengalaman *audience* dengan menyajikan cerita secara visual yang kaya dan memikat. Hal ini juga mempertegas bahwa dalam merancang animasi, keberagaman gaya visual bisa menjadi kekuatan yang besar. Ketika digabungkan dengan baik, gaya-gaya ini dapat saling melengkapi dan meningkatkan kualitas cerita yang disampaikan. Sebagai animator, penting untuk memiliki pemahaman yang mendalam tentang bagaimana menerapkan gaya-gaya ini secara efektif untuk mencapai tujuan naratif dan estetika yang diinginkan.

Keunikan dan kreativitas pembuat animasi sering kali tercermin dalam *art style* yang mereka pilih. Setiap *art style* memiliki ciri khasnya sendiri, yang menciptakan variasi visual dalam animasi. Melalui ragam *art style* yang digunakan, animasi dapat menghadirkan dunia yang beragam dan menarik bagi penonton. Hal ini juga memberikan kesempatan bagi para pembuat animasi untuk mengekspresikan identitas kreatif mereka sendiri dan menciptakan pengalaman visual yang unik bagi penonton. Yanyu dan Jun (2020) mengemukakan bahwa karakteristik dan keunikan pembuat animasi tercermin dalam *art style* yang mereka pilih. Pada penggunaan berbagai *art style*, animasi tidak hanya dapat menghadirkan dunia yang beragam bagi penonton, tetapi juga memberikan kesempatan kepada pembuat animasi untuk mengekspresikan identitas kreatif mereka dan menciptakan pengalaman visual yang unik. Penting bagi para animator untuk memahami bahwa pemilihan *art style* bukan hanya tentang estetika, tetapi juga merupakan ekspresi dari kreativitas dan identitas mereka sebagai seniman animasi.

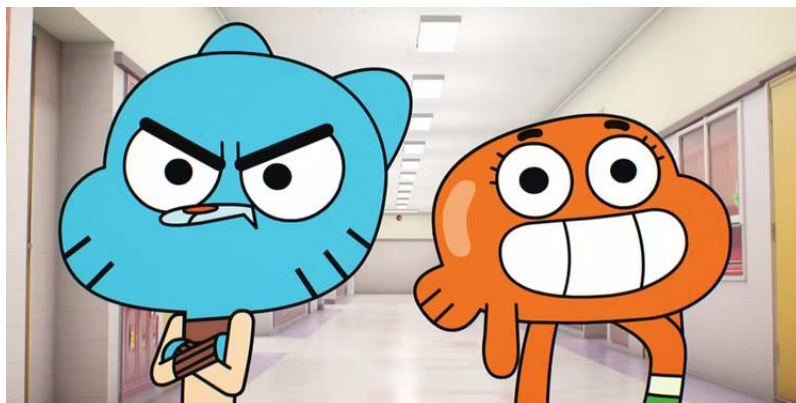
Oleh karena itu, *art style* mencakup berbagai bentuk dan ekspresi. Ini mencakup penggunaan gambar tiga dimensi yang dibuat dengan komputer, bersama dengan teknik tradisional seperti sketsa, *line art*, seni cetak dan berbagai teknik pewarnaan

seperti cat minyak, cat air, dan sebagainya. Selain itu, animator juga menggunakan berbagai bahan seperti pasir, logam, kaca, plastisin, kain, dan foto untuk bereksperimen dalam animasi (Karmakar, 2021).

Bentuk dan makna saling berpadu dalam "lingkungan penciptaan," menjadi elemen penting dalam narasi visual animasi. Animasi yang menyampaikan pesan filosofis dan menggali metafisika menggunakan gambar-gambar. Bahasa animasi dibentuk dengan mengadopsi penyimpangan sengaja dari norma dan penampilan yang dramatis. Melalui interpretasi konotatif dan makna tersirat yang tersembunyi di balik latar animasi, penonton dapat menggali makna yang lebih mendalam.

Hasil Penelitian

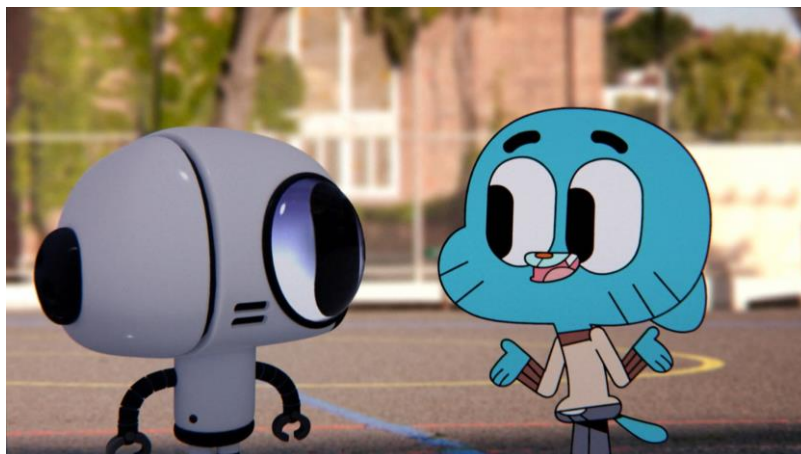
The Amazing World of Gumball menonjol dalam industri animasi berkat pendekatannya yang inovatif dalam memadukan berbagai teknik animasi. Serial ini tidak hanya mengandalkan satu jenis teknik, tetapi secara kreatif menggabungkan beberapa metode untuk menciptakan visual yang dinamis dan bervariasi. Penggunaan teknik yang akan dibahas adalah animasi 2D tradisional yang merupakan dasar dari banyak karakter dalam serial ini. Teknik ini melibatkan pembuatan gambar tangan yang kemudian diolah secara digital. Gaya ini memberikan nuansa klasik dan familiar yang menjadi identitas visual utama dari karakter utama seperti Gumball dan Darwin.



Gambar 1. Gumball dan Darwin

Sumber: <https://screenrant.com/amazing-world-of-gumball-best-episodes>

Keunggulan dari animasi 2D tradisional adalah kemampuannya untuk menyampaikan ekspresi karakter dengan sangat jelas dan ekspresif, sesuatu yang sangat krusial dalam animasi berbasis komedi dan petualangan. Selain animasi 2D, serial ini juga memanfaatkan CGI untuk menambahkan dimensi dan kedalaman pada beberapa karakter dan latar belakang. CGI memungkinkan penciptaan objek dan karakter yang memiliki detail lebih kompleks dan realistis, yang sulit dicapai dengan teknik 2D tradisional. Desain karakter dalam serial ini sangat beragam, mencakup berbagai bentuk, ukuran, dan warna. Karakter seperti Gumball, Darwin, dan Anais memiliki desain yang khas dan mudah dikenali, sementara karakter lain seperti Teri dan Bobert memiliki tampilan yang unik. Hal ini mencerminkan keberagaman visual dan memberikan identitas yang kuat pada setiap karakter.



Gambar 2. Vote Gumball... and Bobert?
Sumber: <https://shorturl.at/hTUOZ>

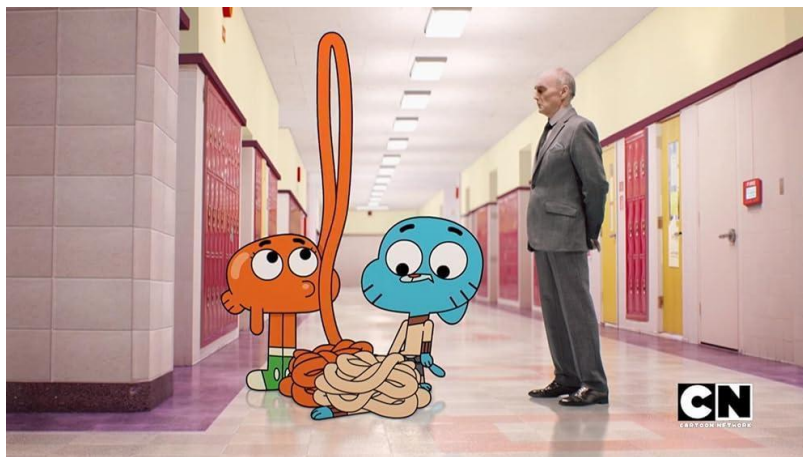
Pada karakter seperti Bobert merupakan robot, dibuat dengan CGI untuk memberikan efek mekanis dan modern. CGI juga digunakan untuk menciptakan lingkungan yang lebih dinamis dan interaktif, memberikan latar belakang yang lebih kaya dan berlapis. Teknik stop-motion digunakan dalam serial ini untuk menambahkan elemen tekstur dan keunikan yang tidak mungkin dicapai dengan teknik lainnya. Stop-motion melibatkan pengambilan gambar berurutan dari objek nyata yang sedikit diubah posisinya setiap kali gambar diambil, menciptakan ilusi gerakan saat gambar-gambar tersebut disatukan dalam urutan yang cepat. Karakter atau objek tertentu dalam The Amazing World of Gumball dibuat menggunakan teknik ini untuk menekankan perbedaan visual dan memberikan variasi yang

menarik bagi penonton. Contoh penggunaan stop-motion bisa terlihat pada beberapa adegan yang melibatkan objek-objek tertentu atau karakter yang membutuhkan efek khusus yang lebih nyata. Penggunaan palet warna yang hidup dan beragam untuk menarik perhatian penonton. Warna dalam sebuah visual dapat membangkitkan perasaan pada penonton dan menciptakan kesan bahagia karena warna-warna yang digunakan dapat mempengaruhi persepsi penonton (Arbi, Sari, Triannisa, 2023). Warna-warna cerah dan kontras digunakan untuk menekankan elemen penting dalam setiap adegan, membantu dalam penyampaian pesan dan atmosfer yang diinginkan.



Gambar 3. Halaman rumah Gumball dan Darwin

Sumber: <https://www.mattalamode.com/2017/08/the-amazing-world-of-gumball-review-deal.html>



Gambar 4. Garrick Hagon di sekolah bersama Gumball dan Darwin

Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt10408504/mediaviewer/rm3342768897/>

Penggunaan *live-action* dalam serial ini memberikan sentuhan realisme yang menarik. Teknik ini melibatkan penggabungan rekaman nyata dengan animasi, menciptakan kontras yang mencolok dan memperkuat humor serta absurditas dari situasi yang digambarkan. Beberapa adegan menampilkan latar belakang rumah Gumball dan Darwin atau interaksi dengan objek nyata menggunakan *live-action* untuk menambah dimensi visual. Saat karakter berinteraksi dengan elemen dunia nyata, akan tercipta kontras menarik antara dunia animasi dan dunia nyata. Ini juga menciptakan efek humor dan kejutan yang sering menjadi ciri khas dari serial ini. Ini tidak hanya menciptakan pengalaman visual yang beragam, tetapi juga menambah lapisan kompleksitas dalam narasi dengan menghadirkan elemen dunia nyata ke dalam dunia animasi.

Keunikan serial tersebut terletak pada kemampuannya untuk menggabungkan berbagai teknik animasi ini secara harmonis. Setiap teknik digunakan sesuai dengan kebutuhan narasi dan visual, menciptakan keseimbangan yang menyegarkan dan menarik. Kombinasi ini juga memungkinkan eksplorasi kreativitas yang lebih luas, memberikan kebebasan bagi para animator untuk bereksperimen dengan berbagai gaya dan pendekatan.



Gambar 5. Keberagaman serial The Amazing World of Gumball
Sumber: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Characters/TheAmazingWorldOfGumball>

Penggabungan teknik-teknik ini tidak hanya memperkaya pengalaman menonton tetapi juga mencerminkan kemampuan teknis dan artistik yang tinggi. Serial ini

menjadi contoh bagaimana variasi dalam teknik animasi dapat digunakan untuk menciptakan dunia yang lebih hidup dan dinamis, memberikan penonton pengalaman yang beragam dan menarik dari episode ke episode. Dengan demikian, *The Amazing World of Gumball* berhasil menunjukkan bahwa keberagaman visual dalam teknik animasi tidak hanya memperkuat estetika, tetapi juga memperdalam narasi dan interaksi antar karakter.

Pengaruh Keberagaman Visual terhadap Narasi

Keberagaman visual dalam serial ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga memperkuat narasi dan pesan yang ingin disampaikan. Beberapa pengaruh keberagaman visual terhadap narasi adalah terciptanya *visual identity* yang kuat untuk serial ini. Setiap elemen visual, mulai dari desain karakter hingga latar belakang, bekerja bersama untuk membentuk dunia yang unik dan mudah dikenali oleh penonton. Variasi dalam gaya visual dan teknik animasi membuat serial ini lebih menarik dan mudah diingat oleh penonton juga. Keunikan visualnya membuat penonton terus tertarik dan penasaran untuk mengikuti cerita selanjutnya. Melalui penggunaan berbagai gaya seni dan teknik animasi, serial ini mampu menyampaikan pesan dan tema dengan cara yang lebih efektif. Misalnya, penggunaan gaya kartun yang sederhana untuk karakter utama memungkinkan penonton lebih fokus pada interaksi dan dinamika antar karakter, sementara latar belakang yang realistis membantu menciptakan konteks yang lebih mendalam. Keberagaman visual memungkinkan serial ini menarik perhatian penonton dari berbagai kelompok usia dan latar belakang. Anak-anak dapat menikmati warna dan desain karakter yang ceria, sementara penonton dewasa dapat menghargai detail dan kompleksitas dalam narasi visualnya.

Gaya Visual pada Animasi Serial *The Amazing World of Gumball*

Serial *The Amazing World of Gumball* menonjol sebagai salah satu karya animasi yang menggabungkan berbagai gaya visual dan teknik penceritaan yang tidak konvensional. Gaya visual yang beragam ini bukan sekadar pilihan estetika, tetapi juga sarana untuk menyampaikan komedi, sindiran, dan pesan tersirat dengan cara

yang unik. Hal ini menarik untuk dianalisis lebih lanjut, terutama bagaimana setiap elemen visual yang digunakan berperan dalam mendukung narasi dan membangun suasana cerita.



Gambar 6. *The Shipping*

Sumber: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Characters/TheAmazingWorldOfGumball>



Gambar 7. *Handmade Styles*

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=H-nctfqblLeQ&list=PLZFjnkCVB-Ptz2rhNLM7fn1VOeQLTx-id&index=3>

Dari gambar di atas, kita dapat melihat gaya visual unik yang dihadirkan dalam serial The Amazing World of Gumball. Dalam serial ini, berbagai teknik animasi seperti animasi 2D, animasi 3D, dan live-action digunakan dalam satu ruang visual, menciptakan pengalaman yang sangat berbeda bagi penonton.

Dalam gambar yang diberikan, tampak karakter dengan desain warna mencolok dan goresan yang menyerupai gambar tangan. Penggunaan garis tebal dan warna-warna kontras memberikan kesan yang sangat hidup pada karakter, sekaligus menonjolkan sisi humor dan ekspresi yang kuat. Kombinasi ini mampu membangkitkan suasana komedi yang sesuai dengan tema serial.

Sesuai dengan pandangan Bordwell dan Thompson (2008), penggunaan berbagai gaya visual menciptakan kontras dan pengalaman unik bagi penonton. Pada *The Amazing World of Gumball*, gaya visual seperti ini membantu menekankan unsur cerita komedi dan humor, terutama melalui ekspresi karakter dan interaksi mereka dengan latar yang tidak konvensional. Pemilihan sudut pandang yang dinamis juga memperkaya storytelling visual, menciptakan suasana yang mendukung alur cerita sekaligus memperkuat unsur humor dan ironisnya.

Gaya surealis dan absurd yang diterapkan pada latar dalam serial ini memperlihatkan betapa pentingnya gaya sinematik dalam membangun suasana, mood, dan interaksi karakter. Hal ini memungkinkan penonton untuk menyelami cerita secara lebih mendalam, karena unsur visualnya tidak hanya menyajikan humor, tetapi juga sindiran dan pesan tersirat, yang menjadi ciri khas dari serial *The Amazing World of Gumball*.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyoroti bagaimana *The Amazing World of Gumball* memanfaatkan berbagai teknik animasi seperti animasi 2D tradisional, CGI, *stop-motion*, dan *live-action* untuk menciptakan identitas visual yang kuat dan narasi yang menarik. Kombinasi teknik ini tidak hanya memperkaya estetika visual tetapi juga memperdalam interaksi karakter dan narasi cerita, membuat serial ini lebih menarik dan mudah diingat oleh penonton dari berbagai usia. Keberagaman visual dalam *art style* memungkinkan penyampaian pesan dan tema secara efektif, menarik berbagai kalangan penonton, dan mencerminkan realitas yang dinamis. Penelitian selanjutnya diharapkan mampu menggali lebih dalam mengenai

pengaruh spesifik dari tiap unsur naratif dan visual animasi terhadap tingkat keterlibatan, pemahaman, serta pengalaman yang dirasakan oleh penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- Arbi, H., Sari, M. P., & Triannisa, S. W. (2023). Persepsi Emosi dalam Iklan HomePod yang Disajikan Melalui Visual Storytelling.
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia interaktif sebagai media visualisasi dasar-dasar animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224-229.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2008). *Film art: An introduction* (Vol. 7). New York: McGraw-Hill.
- Casati, R. (2017). Resemblance and Representation: An Essay in the Philosophy of Pictures, by Ben Blumson. *Australasian Journal of Philosophy*, 95, 603 - 606.
- Eswigati, J. (2020). REPRESENTASI REALITAS SOSIAL POLITIK DALAM KUMPULAN PUISI BUKU LATIHAN TIDUR KARYA JOKO PINURBO: KAJIAN STILISTIKA. *UNEJ E-Proceeding*, , 194-201.
- Fadhilla, A. N. (2023). Semiotika Umberto Eco Dalam Representasi Perempuan Film Animasi Disney Raya and the Last Dragon. *Medium*, 11(01), 124-140.
- Fassa, N., Aryani, D. I., & Wianto, E. (2023). Perancangan Animasi sebagai Media Edukasi Kesadaran Masyarakat terhadap Kasus Penipuan File APK. *DIVAGATRA-Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*, 3(2), 204-221.
- Fitriyani, A. T., & Irfansyah, I. (2022). Pengaruh Penggabungan Gaya Visual Terhadap Narasi Visual Dalam Animasi “Mon Ami qui Brille Dans la Nuit”. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV)*, 2, 51-57.
- Gadassik, A. (2015). Assembling Movement: Scientific Motion Analysis and Studio Animation Practice. *Discourse*, 37, 269 - 297.
- Karmakar, A. (2021). Investigation Of Artistic Styles For Effective Storytelling In Animation. *NVEO-NATURAL VOLATILES & ESSENTIAL OILS Journal*| NVEO, 200-209.
- Praveen, C., & Srinivasan, K. (2022). Psychological Impact and Influence of Animation on Viewer's Visual Attention and Cognition: A Systematic Literature Review, Open Challenges, and Future Research Directions. *Computational and Mathematical Methods in Medicine*, 2022.
- Purba, R., & Syadian, T. (2021). Film Animasi Putri Hijau Sebagai Cerita Rakyat Dan Catatan Sejarah Sumatera Timur. *Visualita: Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 9(2), 11.

Sarahdibba, T. U. Y. (2017). Perancangan Animasi Motion Grafis sebagai Media Pengenalan Budaya dan Kesenian Wayang Golek. *Jurnal Sketsa*, 4(1), 63-70.

Yanyu, C., & Jun, Y. (2020). Dynamic Visual Prose--a Study on the Visual Art Style of Takahata Isao's Animated Films. *Frontiers in Art Research*, 2(8).