



Analisis Semiotik Terhadap Representasi Visual dan Emosi dalam Film Animasi The Garden of Words

Arini Asyifa¹

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
E-mail: ariniasyifa@upi.edu

ABSTRACT

The design of a fanmade animated lyric video for Keshi's "War With Heaven" seeks to visualize a narrative of love constrained by dimensions and time, conveyed through a surrealist visual approach. The song depicts a protagonist who is willing to "wage war against heaven" in pursuit of their beloved, highlighting themes of sacrifice, longing, and existential struggle. This creative project adopts the 4D model—Define, Design, Develop, Disseminate—proposed by Thiagarajan, Semmel, and Semmel (1974) as its developmental framework. The resulting 49-second animation illustrates the protagonist's passage through temporal portals in an attempt to reunite with their lover, only to be ultimately thwarted by fate and the inescapable constraints of time.

Stylistically, the animation integrates visual metaphors such as fragmented clocks, celestial gateways, and suspended dreamscapes to reflect emotional turbulence and surreal temporality. This work aspires to function as a medium of emotional expression, amplifying the lyrical depth of the song through evocative visual storytelling, while also offering a contemplative lens on the intersection between time, destiny, and devotion.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted: 05 Dec 2024

First Revised: 15 Dec 2024

Accepted: 20 Dec 2024

Publication Date: 30 Dec 2024

Keyword:

Lyric video, 2D animation, War With Heaven, fanmade, surrealism

1. INTRODUCTION

Dalam proses perkembangan manusia di seluruh dunia, identitas diri merupakan salah satu elemen terpenting dalam membentuk kepercayaan diri, mengatur tindakan dan emosi, menentukan prinsip dan pola pikir, hingga menemukan profesi yang sesuai. Dalam riset Purwanti (2013) terhadap 30 siswa di SMAN 2 Pemalang, ditemukan bahwa dari 20 siswa yang diteliti, sebanyak 6 siswa laki-laki (30%) dan 14 siswa perempuan (70%) mengalami kesulitan dalam mengenali identitas dirinya. Sejalan dengan itu, Carolyn (2002) menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman terhadap identitas diri dapat berujung pada tindakan kekerasan sebagai bentuk ekspresi ekstrem. Selain itu, Janhavi Palandurkar (2020) dalam artikelnya "The Importance of Self-Identity and its Benefits" menekankan bahwa ketidakjelasan identitas diri dapat menyebabkan ketidaksesuaian dalam memilih bidang studi, profesi, hingga lingkungan sosial, yang berdampak langsung pada kenyamanan psikologis dan performa individu. Saat ini, upaya pengenalan identitas diri mulai didorong melalui berbagai bentuk media edukatif, salah satunya adalah media animasi. Animasi merupakan proses penciptaan gerakan dari berbagai objek visual, yang dipadukan dengan efek, transisi, dan suara untuk menghasilkan kesan hidup (Suheri, 2006). Istilah animation berasal dari bahasa Latin *anima* (jiwa) dan *animare* (memberi nyawa), yang kemudian diadaptasi dalam bahasa Inggris menjadi *animate*. Sementara itu, anime merujuk pada animasi yang berasal dari Jepang dan memiliki ciri khas visual dan naratif tersendiri (Napier, 2021).

Melalui animasi, pesan-pesan yang bersifat abstrak dapat dikomunikasikan secara mendalam melalui pendekatan semiotika. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda, makna, dan proses pembentukan makna dalam budaya, peristiwa, dan media visual (Sobur, 2001; Chandler, 2023). Ferdinand de Saussure mengemukakan bahwa tanda terdiri dari *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda), serta membentuk suatu sistem tanda dalam fenomena sosial. Dalam konteks visual, semiotika digunakan untuk menafsirkan makna simbolik dan pesan tersembunyi dalam karya visual seperti film animasi (Zhao & Wang, 2022). Salah satu film animasi yang dapat dianalisis secara semiotik adalah *The Garden of Words*, karya Makoto Shinkai. Film ini bercerita tentang pertemuan dua individu yang merasa misfit dan terjebak dalam rutinitas kehidupan, yang kemudian saling menemukan dalam suasana hujan di sebuah taman di Tokyo. Melalui simbol-simbol seperti sepatu dan hujan, film ini menyampaikan makna yang lebih dalam. Sepatu melambangkan kesiapan dan perlindungan diri untuk melangkah maju, merepresentasikan perjalanan individu dalam pencarian identitas. Sementara itu, hujan diposisikan sebagai penghubung dua dunia yang berbeda, menciptakan ruang intim yang memfasilitasi *sense of belonging* dan refleksi diri (Ishikawa, 2022; Setiawan & Yuliani, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji beberapa adegan utama dalam film *The Garden of Words* dengan pendekatan semiotika Ferdinand de Saussure, agar penonton dapat menangkap pesan tersembunyi mengenai pentingnya bergerak maju dalam pencarian identitas diri. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk melatih kepekaan visual dan pemikiran kritis terhadap simbol-simbol yang digunakan dalam animasi, sehingga penonton tidak hanya menikmati sajian visual tetapi juga memahami niat dan pesan mendalam di balik narasi film.

2. METHODS

Dalam konteks penelitian ini, analisis isi digunakan untuk menafsirkan makna simbolik dari elemen-elemen visual dan naratif yang terdapat dalam film animasi *The Garden of Words*. Hasil dari analisis ini bersifat interpretatif, dan diproses secara sistematis untuk mengungkap lapisan-lapisan makna yang tidak tampak secara eksplisit. Penelitian ini secara khusus menggunakan teori semiotika Ferdinand de Saussure, yang memandang tanda sebagai struktur yang terbentuk dari hubungan antara signifier (penanda) dan signified (petanda). Signifier mengacu pada bentuk fisik atau representasi material seperti gambar, suara, atau kata, sedangkan signified merujuk pada konsep atau makna mental yang diasosiasikan dengan penanda tersebut. Dalam kajian ini, elemen visual seperti hujan, sepatu, taman, serta gestur antar tokoh dianalisis sebagai tanda yang menyimpan makna lebih dalam terkait identitas, keterasingan, dan koneksi emosional. Dengan memahami relasi antara penanda dan petanda dalam konteks animasi, penelitian ini bertujuan mengungkap bagaimana *The Garden of Words* mengonstruksi makna melalui sistem tanda dan simbol visual.

3. RESULTS AND DISCUSSION

Penanda (<i>Signifier</i>)	Petanda (<i>Signified</i>)
 <p>Gambar 1. Analisis Semiotika Film Animasi <i>The Garden of Words</i></p>	<p>Adegan ini menunjukkan suasana di dalam kereta, digambarkan menggunakan high-angle shot yang memperlihatkan banyak orang duduk sendiri-sendiri tanpa adanya interaksi. Komposisi ini memberikan kesan keterasingan di tengah keramaian, mencerminkan salah satu tema utama film ini: kesepian dalam ruang publik.</p> <p>Pemilihan tone warna yang cenderung abu-abu dengan flare biru memberikan kesan monoton dan membekukan emosi. Penanda dalam adegan ini adalah pemandangan penumpang yang tidak saling terhubung, dan petandanya adalah perasaan keterasingan sosial dalam kehidupan urban modern.</p>
Durasi	
00:00:46-00:00:50	
 <p>Gambar 1. 2 Analisis Semiotika Film Animasi <i>The Garden of Words</i></p>	<p>Adegan ini menggambarkan perbatasan antara taman dan kota melalui <i>long shot</i> dengan komposisi warna yang mencolok: abu-abu untuk kota dan biru-hijau untuk area taman. Langit dan gedung-gedung digambarkan dengan tone abu yang mendung, sedangkan taman diberi nuansa hijau dan biru yang sejuk.</p> <p>Kontras visual ini berfungsi sebagai representasi dari zonasi makna: kota sebagai ruang tekanan sosial dan rutinitas, sedangkan taman sebagai ruang transisi dan pelarian emosional. Ini memperkuat konsep taman sebagai tempat "in-between" atau ruang antara, tempat dua dunia (Takao dan Yukino) bisa bersinggungan tanpa penilaian sosial.</p>
Durasi	
00:01:37-00:01:40	



Gambar 1.4 Analisis Semiotika Film Animasi *The Garden of Words*

Durasi

00:05:38-00:05:42

Adegan ini menampilkan Yukino di apartemennya, dengan close-up shot yang memperlihatkan aktivitas memasak secara detail. Pemilihan warna cenderung dingin, didominasi oleh biru dan abu-abu. Warna ini menciptakan atmosfer sunyi, dingin, dan sepi, mengindikasikan ruang emosional Yukino yang hampa dan tidak stabil.

Aksi Yukino yang gagal memasukkan telur ke dalam gelas menjadi simbol dari kekacauan internal dan ketidakseimbangan hidupnya. Ini adalah penanda dari ketidakteraturan, sedangkan petandanya adalah kehidupan pribadi yang kacau dan hilangnya kendali. Adegan ini juga menunjukkan kontras tajam antara kehidupan Takao (hangat dan penuh tanggung jawab) dengan kehidupan Yukino yang dingin dan penuh kerentanan..



Gambar 1.5 Analisis Semiotika Film Animasi *The Garden of Words*

Durasi

00:17:56-00:17:58

Adegan ini menunjukkan suasana di dalam kereta, digambarkan menggunakan high-angle shot yang memperlihatkan banyak orang duduk sendiri-sendiri tanpa adanya interaksi. Komposisi ini memberikan kesan keterasingan di tengah keramaian, mencerminkan salah satu tema utama film ini: kesepian dalam ruang publik.

Pemilihan tone warna yang cenderung abu-abu dengan flare biru memberikan kesan monoton dan membekukan emosi. Penanda dalam adegan ini adalah pandangan penumpang yang tidak saling terhubung, dan petandanya adalah perasaan keterasingan sosial dalam kehidupan urban modern

4. CONCLUSION

Sistem *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda) dalam teori semiotika Ferdinand de Saussure membantu merepresentasikan makna-makna atau referent (*external reality*), sehingga memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi makna tersembunyi yang terkandung dalam teks visual seperti animasi. Dalam konteks ini, film animasi *The Garden of Words* tidak sekadar menghadirkan narasi romantis, melainkan mengisahkan dua individu asing yang terjebak dalam krisis eksistensial dan sosial, serta menemukan kekuatan untuk saling mendukung dalam proses penyembuhan emosional.

Yukari Yukino, seorang guru sastra, mengalami tekanan psikologis akibat fitnah dan perundungan dari siswinya, yang menyebabkan ia menarik diri dari ruang kelas dan lebih memilih menyendiri di taman. Sementara itu, Akizuki Takao adalah murid di sekolah tempat Yukino mengajar, tetapi ia tidak menyadari identitas Yukino karena sifatnya yang cenderung tertutup dan obsesinya terhadap mimpi menjadi pembuat sepatu profesional. Kedua tokoh ini sama-sama merasa kesepian di tengah keramaian, merepresentasikan konsep *urban solitude* (kesendirian dalam ruang publik), yang menurut Zhao & Wang (2022) kerap dieksplorasi dalam animasi Jepang sebagai kritik terhadap masyarakat modern yang tidak lagi memiliki ruang empati.

Baik keluarga Takao maupun mantan kekasih Yukino, yang seharusnya menjadi support system terdekat, justru gagal memahami perasaan dan kondisi psikologis mereka. Relasi yang terjalin di antara Takao dan Yukino mencerminkan sebuah ikatan emosional yang lahir dari keterasingan bersama—sebuah tema yang menurut Napier (2021) merupakan ciri khas dalam narasi anime kontemporer sebagai respon terhadap tekanan budaya dan keterputusan sosial dalam masyarakat urban Jepang.

5. AUTHORS' NOTE

The authors declare that there is no conflict of interest regarding the publication of this article. Authors confirmed that the paper was free of plagiarism.

6. REFERENCES

- Chandler, D. (2023). *Semiotics: The basics* (3rd ed.). Routledge.
- Napier, S. J. (2021). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing contemporary Japanese animation* (Updated ed.). Palgrave Macmillan.
- Zhao, Y., & Wang, L. (2022). Visual semiotics in modern animation: Constructing meaning through symbolism. *Asian Journal of Media and Communication*, 6(4), 123–139.
- Ishikawa, T. (2022). Rain as narrative space in Japanese animation: Reading weather as emotional device. *Journal of East Asian Visual Culture*, 14(1), 34–50.
- Setiawan, R., & Yuliani, R. (2021). Symbolic representation in Makoto Shinkai's animated films: A semiotic study. *Jurnal Komunikasi Visual*, 9(2), 67–78.

- Palandurkar, J. (2020). The importance of self-identity and its benefits. *Journal of Psychology and Mental Health*, 5(3), 54–61.
- Mudjiono, Y. (2011). Kajian semiotika dalam film. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 126–138.
- Pradopo, R. D. (1999). Semiotika: Teori, metode, dan penerapannya dalam pemaknaan sastra. *Humaniora*, 11(1), 76–84.
- Sam. (2019, October 29). Interview with Makoto Shinkai: The Garden of Words. The Otaku's Study. <https://www.otakustudy.com/anime/2013/05/interview-with-makoto-shinkai-at-the-world-premiere-of-the-garden-of-words/>
- Sitompul, A. L. (2021). Analisis poster video klip Lathi: Kajian semiotika Ferdinand de Saussure. *BESAUNG: Jurnal Seni dan Budaya*, 6(1), 23–29.
- Syahfitri, Y. (2011). Teknik film animasi dalam dunia komputer. *Jurnal SAINTIKOM*, 10(3), 213–217.