



Analisis Poster Anime *Chainsaw Man* Menggunakan Cara Wimba

Dhaffa Muhammad Ammar¹

¹Departementi of Visual Communication Design, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Correspondence: E-mail: (dhaffa_amm7@upi.edu)

ABSTRACT

Poster adalah suatu media visual yang dibuat untuk tujuan mengirimkan suatu ide atau pesan, dengan menggunakan berbagai elemen-elemen visual yang menarik sesuai dengan isi pesan yang ingin disampaikan kepada siapa pun yang melihatnya. Anime merupakan animasi khas Jepang. Ia digambar dengan tangan ataupun menggunakan teknologi komputer. Istilah "anime" berasal dari kata *animation* dalam bahasa Inggris, dan biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh dalam berbagai lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Salah satu karya yang terkenal adalah *Chainsaw Man*, yang dibuat oleh *Tatsuki Fujimoto*. Manga ini bercerita tentang seorang anak muda berumur 16 tahun bernama Denji. Sejak kecil, Denji telah diasuh oleh seorang kakek yakuza, namun dia tidak sendirian. Dia juga memiliki hewan peliharaan bernama Pochita, seekor anjing berkepala gergaji mesin. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menganalisis poster menggunakan cara wimba, yaitu dengan menganalisis objek-objek yang terdapat dalam poster anime tersebut.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received xx Dec 2024

First Revised xx Jan 2025

Accepted xx Feb 2025

Publication Date xx Feb 2025

Keyword:

poster, anime, wimba

1. INTRODUCTION

Poster adalah media visual yang dibuat untuk menyampaikan suatu ide atau pesan, dengan menggunakan berbagai elemen visual yang menarik sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan kepada siapapun yang melihatnya. Poster juga merupakan salah satu media edukasi visual yang didesain secara menarik dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Rahmawati et al., 2020). Sebagai sebuah gabungan visual yang jelas, mencolok, dan menarik, poster bertujuan untuk menarik perhatian orang yang lewat (Musfiquon, 2012). Salah satu media yang sering menggunakan poster sebagai alat promosi adalah industri anime.

Anime merupakan animasi khas Jepang yang dapat digambar dengan tangan ataupun menggunakan teknologi komputer. Kata "anime" berasal dari istilah "animation" dan biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh dalam berbagai lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime juga dipengaruhi oleh gaya gambar manga, yakni komik khas Jepang (Fitri & Zulfan, 2018). Salah satu manga yang terkenal adalah karya Tatsuki Fujimoto, yaitu *Chainsaw Man*. Manga ini bercerita tentang seorang anak muda berusia 16 tahun, yaitu Denji. Denji sejak kecil telah diasuh oleh seorang kakek yakuza. Namun, ia tidak sendiri, ia memiliki hewan peliharaan bernama Pochita, seekor anjing berkepala gergaji mesin. Denji hidup bersama kakeknya setelah orang tuanya dibunuh oleh kakek tersebut karena tidak bisa membayar hutang. Untuk melunasi hutang orang tuanya, Denji rela bekerja untuk kakeknya. Suatu hari, Denji dijebak oleh kakeknya dan dijadikan makanan iblis. Karena terdesak dan hampir sekarat, Pochita mengorbankan dirinya dan bersatu dengan Denji, mengubahnya menjadi makhluk yang dikenal sebagai *Chainsaw Man*. Manga ini kemudian diadaptasi menjadi anime oleh studio MAPPA.

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana poster anime *Chainsaw Man* dapat dikaji menggunakan cara wimba, mengingat poster tersebut cukup sulit dimengerti oleh orang-orang yang tidak membaca manga atau menonton anime tersebut secara langsung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah poster anime *Chainsaw Man* dapat dianalisis menggunakan cara wimba, serta seberapa banyak data yang bisa diperoleh melalui analisis tersebut. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menilai apakah cara wimba merupakan metode terbaik dalam menganalisis poster *Chainsaw Man*.

Pengkajian dilakukan dengan menggunakan cara wimba, dengan menganalisis berbagai elemen yang terdapat dalam poster anime *Chainsaw Man*, seperti karakter, latar tempat, gedung, kerusakan-kerusakan dalam elemen poster, warna, dan font.

2. METHODS

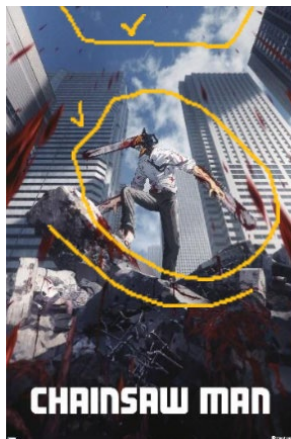
Metode yang digunakan adalah dengan menganalisis poster menggunakan cara wimba, dengan menganalisis objek-objek yang terdapat dalam poster anime tersebut. Dengan objek-objek kita dapat mengetahui apa maksud objek tersebut digunakan dalam poster, dengan menganalisis karakter, posisi, angle, atau pun objek-objek yang ada dalam latar tempat.

Tabel 1 Analisis Wimba Poster *Chainsaw***Objek Poster****Penjelasan**

Pada poster ini, ukuran karakter Chainsaw Man atau Denji diambil menggunakan teknik pengambilan gambar *long shot*. *Long shot* merupakan teknik pengambilan gambar dengan area frame yang luas. Dalam teknik ini, bukan hanya objek utama yang difokuskan, tetapi juga latar belakang yang cukup signifikan akan tertangkap oleh kamera. Meskipun teknik ini mirip dengan *extreme long shot*, ada batasan tertentu. Jika objek yang difoto adalah manusia, maka pengambilan gambar akan mencakup seluruh tubuh dari ujung kaki hingga kepala, dengan sedikit ruang di sekeliling objek (Desain Komunikasi Visual et al., 2022). Teknik ini memungkinkan untuk menggambarkan kondisi cerita atau latar yang ada pada poster dengan lebih jelas.



Sudut pengambilan gambar yang digunakan dalam poster ini adalah sudut bawah (*low angle*), yang merupakan teknik pengambilan gambar dari bawah objek. Dalam teknik ini, juru kamera sering memulai pengambilan gambar dengan *tilt up*, yaitu mengarahkan kamera dari bawah ke atas. Pengambilan gambar dengan sudut bawah ini menciptakan kesan kekuasaan dan dominasi. Objek yang ditampilkan dengan sudut pengambilan ini akan terlihat lebih dominan dan memiliki pengaruh yang lebih besar (Negeri, 2021). Selain itu, sudut pengambilan dari bawah juga dapat mempresentasikan kondisi asli latar dan pencahayaan dengan lebih jelas.



Pengambilan skala gambar pada poster ini dilakukan menggunakan cara modern, yang berarti ukuran objek, seperti karakter dan gedung, digambarkan mirip dengan ukuran aslinya tanpa ada yang diperbesar atau dikurangi. Selain itu, terdapat penambahan elemen RWD (ruang, waktu, dan datar). Ruang pada poster ini cukup menggambarkan luas dan besarnya gedung di perkotaan, memberikan kesan suasana kota yang megah dan padat. Waktu yang digambarkan pada poster ini adalah siang hari, yang sesuai dengan konteks pertarungan dalam anime yang kebanyakan berlangsung di siang hari. Kemungkinan besar, poster ini terinspirasi oleh scene pertarungan Denji melawan Bat Devil untuk menyelamatkan temannya, Power, yang juga terjadi pada waktu siang.



Penggambaran yang disajikan dalam poster ini bersifat **ekspresif**. Dalam konteks seni, ekspresif merujuk pada luapan ekspresi seseorang yang dituangkan ke dalam sebuah karya seni. Karya yang ekspresif biasanya bersifat menghibur, menarik, dan dapat dinikmati oleh penikmat seni (Karamina & Setijanti, 2013). Karakter *Chainsaw Man* dalam poster ini ditampilkan dengan ekspresi dan gestur tubuh yang kuat, seperti posisi tangan yang siap bertarung dengan gergaji mesin. Selain itu, elemen darah yang tampak pada poster juga memperkuat kesan brutal dan sadis dari karakter tersebut. Desain kepala dengan bilah gergaji dan gigi tajam semakin menegaskan sifat iblis yang melekat pada dirinya. Seluruh elemen ini secara visual menyampaikan suasana intens dan penuh ketegangan yang khas dalam karakter dan cerita *Chainsaw Man*.



Cara dilihat wajar pada poster ini ditunjukkan melalui komposisi layout yang tertata dengan baik dan mudah dinikmati oleh mata penonton. Karakter utama, yaitu *Chainsaw Man*, ditempatkan di tengah-tengah poster, sehingga langsung menjadi fokus utama perhatian. Latar belakang yang digunakan pun cukup sederhana, menampilkan gedung-gedung tinggi khas perkotaan yang memberikan konteks ruang yang jelas. Elemen tambahan seperti hujan darah memperkuat kesan dramatis dan brutal, serta menambah daya tarik visual poster secara keseluruhan. Komposisi ini membuat poster terlihat seimbang dan nyaman dilihat tanpa mengalihkan fokus dari pesan utamanya.

Pada dasarnya, poster ini memiliki tampilan yang sederhana, namun tetap menyimpan banyak elemen visual yang dapat dikaji melalui pendekatan cara wimba. Meskipun demikian, bagi individu yang belum pernah membaca manga *Chainsaw Man*, kemungkinan besar akan mengalami kesulitan dalam memahami makna yang terkandung dalam poster tersebut. Meskipun demikian, melalui penyusunan visual yang sederhana, poster ini mampu memberikan gambaran awal mengenai genre serta arah alur cerita yang akan disajikan dalam adaptasi animenya. Dengan demikian, meskipun ringkas, poster ini tetap memiliki kekuatan naratif visual yang signifikan.

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian terhadap analisis poster anime *Chainsaw Man*, dapat disimpulkan bahwa *Chainsaw Man* merupakan salah satu anime maupun manga yang memiliki popularitas tinggi di dunia. Poster anime ini, meskipun disajikan dengan desain yang relatif sederhana, memiliki keunikan visual yang khas. Keunikan tersebut menjadikan poster ini layak untuk dianalisis menggunakan pendekatan cara wimba, dengan menelaah objek-objek visual yang tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga memiliki karakteristik dan makna tersendiri dalam mendukung narasi serta suasana cerita yang dihadirkan.

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

- Desain Komunikasi Visual, S., Desain, S., & Fahzurrahman, M. (2022). Pelatihan *beauty shot* photography dengan kamera handphone pada murid tatarias pengantin di LKP Lelly Medan Marelan. *Journal of Community Dedication*, 2(3), 141–150.
- Fitri, N., & Zulfan. (2018). Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, 3(1), 549–622. <http://jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/view/12980>
- Karamina, R., & Setijanti, P. (2013). Pengaplikasian tema ekspresif pada pusat ekspresi seni di Surabaya. *Jurnal Sains dan Seni Pomits*, 2(2). https://ejournal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/4101
- Musfiqon. (2012). Penggunaan poster sebagai media komunikasi. *Komunikologi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 1(2). <https://komunikologi.esaunggul.ac.id/index.php/KM/article/view/187>
- Negeri, S. M. K. (2021). Teknik pergerakan kamera berdasarkan ukuran (framing) dan sudut pandang (angle) kamera. [Makalah tidak dipublikasikan].
- Rahmawati, R., Rahmah, S. F., Mahda, D. R., Purwati, T., Utomo, B. S., & Nasution, A. M. (2020). Edukasi protokol kesehatan dalam menjalankan *new normal* di masa pandemik melalui media poster. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat 2020*, 1–5. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>