

# EKSPLORASI ESTETIKA GARIS, WARNA, DAN DISTORSI VISUAL DALAM PING PONG THE ANIMATION DENGAN PENDEKATAN GAYA VISUAL GREAT PRETENDER

Krisna Yuwono Fora<sup>1\*</sup>, Abipraya Sujatmiko<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Produksi Film dan Televisi, Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia  
Email : krisna@dinamika.ac.id

## Informasi Artikel

### Article History:

Received : 6 Januari 2026  
Revised : 16 Maret 2026  
Accepted : 30 Maret 2026  
Published : 31 Maret 2026


\*Korespondensi: krisna@dinamika.ac.id

\*Keywords: Japanese Animation; Visual Aesthetics; Visual Style; Visual Distortion; Animation Stylistics

Hak Cipta ©2026 pada Penulis.  
Dipublikasikan oleh Universitas Dinamika



Artikel ini open access di bawah lisensi:  
[CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

 10.37802/candrarupa.v5i1.1343

**CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media**

ISSN: [2714-8076 \(Online\)](https://doi.org/10.37802/candrarupa.v5i1.1343)

<https://e-journals.dinamika.ac.id/Candrarupa>

## ABSTRACT

The Japanese animated film Ping Pong The Animation presents a non-conventional visual approach through the exploration of rough line work, expressive coloring, and formal distortion that challenges mainstream animation aesthetics. This visual style functions not only as an artistic identity but also as a narrative medium for representing the psychological dynamics, emotions, and inner conflicts of its characters. This study aims to analyze the aesthetics of line, color, and visual distortion in Ping Pong The Animation by employing the visual style of Great Pretender (2020) as a comparative framework. Great Pretender is selected due to its similar visual tendencies that emphasize extreme stylization, symbolic color palettes, and visual deformation as strategies for strengthening narrative and characterization. This research adopts a qualitative descriptive method with a visual analysis and animation stylistics approach. The data are collected through close observation of key scenes that represent the use of line, color, and visual distortion in both works. The analysis examines the relationship between these visual elements and their narrative functions, emotional atmosphere, and the construction of symbolic meaning. The theoretical framework is grounded in visual aesthetics theory, animation film stylistics, and visual semiotics. The findings indicate that Ping Pong The Animation employs dynamic and unstable line work to reflect the intensity of competition and the psychological states of the characters, while color is used selectively to emphasize specific emotional atmospheres. Visual distortion functions as an aesthetic strategy to express inner pressure, subjectivity, and character transformation. The visual style approach of Great Pretender demonstrates how similar stylization can produce different narrative effects through the use

of more contrasting colors and theatrical visual compositions. This study concludes that the visual exploration in *Ping Pong The Animation* constitutes an effective cinematic language of animation that expands the possibilities of narrative expression through non-realistic aesthetics.

## A. PENDAHULUAN

Perkembangan film animasi Jepang tidak hanya ditandai oleh kemajuan teknologi produksi dan peningkatan popularitas global, tetapi juga oleh keberanian estetik dalam mengeksplorasi gaya visual yang melampaui konvensi animasi arus utama. Animasi terus berkembang seiring inovasi teknologi dan kreativitas seniman, menjadikannya salah satu bentuk seni yang menarik dan berpengaruh di dunia hiburan (Audi et al., 2024). Salah satu contoh paling menonjol dari kecenderungan tersebut adalah *Ping Pong The Animation* (2014), sebuah film animasi yang secara radikal memanfaatkan garis kasar, pewarnaan ekspresif, serta distorsi bentuk sebagai bahasa visual utama. Berbeda dengan kecenderungan dominan animasi Jepang yang umumnya menekankan kehalusan gambar, konsistensi proporsi tubuh, serta realisme stilistik demi kenyamanan visual penonton, *Ping Pong The Animation* justru menghadirkan visual yang tampak "tidak sempurna", tidak stabil, dan cenderung deformatis. Karakter digambarkan dengan anatomi yang lentur dan berubah-ubah, latar sering kali disajikan secara minimalis atau terdistorsi, serta gerak animasi yang menolak keluwesan konvensional. Bagi pengajar, metode animasi menghilangkan kebutuhan untuk menjelaskan secara terperinci atau menggambar visual (Putra et al., 2024).

Selain itu, Industri animasi di Jepang, Cina, dan Korea Selatan telah menjadi kekuatan global, memproduksi karya berkualitas tinggi yang menggabungkan estetika visual memukau dengan naratif mendalam (Putra et al., 2024). Pilihan estetik ini tidak dapat dipahami semata-mata sebagai preferensi artistik personal atau upaya eksperimental tanpa tujuan, melainkan sebagai strategi naratif yang secara sadar digunakan untuk merepresentasikan dinamika psikologis, gejala emosi, dan konflik

batin para tokohnya, khususnya dalam konteks kompetisi olahraga, tekanan sosial, serta proses pencarian dan pembentukan identitas diri. Melalui eksplorasi visual yang ekstrem tersebut, pengalaman subjektif tokoh seperti kecemasan, ambisi, kelelahan mental, dan transformasi batin diterjemahkan ke dalam bentuk visual yang bersifat simbolik dan ekspresif. Dalam perspektif kajian film dan animasi, pendekatan visual semacam ini menandai pergeseran penting dari fungsi visual yang semata-mata dekoratif menuju fungsi semiosis, di mana garis, warna, dan distorsi tidak lagi hanya berperan sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai tanda yang aktif membangun makna, memperkuat struktur naratif, dan membentuk pengalaman emosional penonton secara lebih mendalam. pengerjaan karya Komposisi 2 Dimensi menjadi bagian yang sangat penting sebagai panduan dan evaluasi karya (Wahyu Sukayasa, 2024).

Dalam konteks animasi Jepang kontemporer, kecenderungan penggunaan pendekatan visual non realistis tidak hanya menjadi ciri khas karya-karya eksperimental, tetapi juga berkembang sebagai strategi estetika yang semakin diakui dalam produksi animasi arus utama, salah satunya dapat ditemukan dalam *Great Pretender* (2020). Video animasi adalah jenis hiburan kontemporer yang menggabungkan gambar bergereak, teks, dan grafik dengan sulih suara dan musik (Ibrahim Insan Al Hakim, 2024). Meskipun mengusung genre dan tone naratif yang berbeda dari *Ping Pong The Animation* dengan kecenderungan cerita yang lebih ringan, teatral, dan berorientasi pada hiburan *Great Pretender* sama-sama menekankan stilisasi ekstrem sebagai fondasi bahasa visualnya. Hal ini tampak pada penggunaan palet warna yang simbolik dan kontras, komposisi visual yang tidak realistis, serta deformasi visual yang disengaja untuk menegaskan karakterisasi, ritme cerita, dan atmosfer dramatik. Warna yang digunakan pada karakter dalam sebuah film animasi memiliki dampak terhadap psikologis, suasana, dan emosi penonton. Hal ini dikarenakan warna memiliki dampak dalam mengatur keseimbangan emosi manusia (Anggelika et al., 2024). Pendekatan tersebut menunjukkan bahwa estetika non-

realistis dalam animasi Jepang tidak berdiri sebagai sekadar eksperimen visual, melainkan berfungsi sebagai perangkat naratif yang fleksibel dan kontekstual.

Oleh karena itu, perbandingan antara *Ping Pong The Animation* dan *Great Pretender* menjadi relevan untuk memahami bagaimana estetika garis, warna, dan distorsi visual dapat menghasilkan efek naratif yang beragam, tergantung pada konteks cerita, tujuan dramatik, serta strategi penyutradaraan visual yang diterapkan. Dengan menjadikan gaya visual *Great Pretender* sebagai kerangka komparatif, penelitian ini berupaya menempatkan *Ping Pong The Animation* dalam lanskap stilistika animasi Jepang modern yang lebih luas, sekaligus menyoroti keunikan pendekatan visualnya dalam mengartikulasikan pengalaman psikologis dan konflik batin tokoh melalui bahasa visual yang lebih personal, ekspresif, dan intens (Laksono, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara mendalam estetika garis, warna, dan distorsi visual dalam *Ping Pong The Animation* serta mengkaji fungsi naratif dan makna simbolik yang dihasilkan melalui pendekatan visual tersebut. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif dan analisis visual berbasis teori estetika visual, stilistika animasi, dan semiotika visual, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap kajian animasi sebagai medium ekspresi sinematik yang tidak hanya mengandalkan narasi verbal, tetapi juga kekuatan bahasa visual dalam membangun makna dan pengalaman estetis.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan fokus pada analisis visual dan stilistika animasi. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menafsirkan makna estetika serta fungsi naratif dari elemen visual, bukan untuk mengukur atau menggeneralisasi fenomena secara kuantitatif. Objek penelitian adalah film animasi Jepang *Ping Pong The Animation* (2014) sebagai objek utama, dengan *Great Pretender* (2020) sebagai objek

pembandingan dalam kerangka analisis komparatif. Data penelitian berupa data visual yang meliputi elemen garis, warna, dan distorsi visual yang muncul dalam adegan-adegan kunci dari kedua karya. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi mendalam (close viewing) terhadap film dengan menonton secara berulang untuk mengidentifikasi adegan yang secara signifikan merepresentasikan penggunaan stilisasi visual. Adegan-adegan tersebut kemudian didokumentasikan dalam bentuk tangkapan layar (still frames) dan dicatat berdasarkan konteks naratif, situasi emosional tokoh, serta komposisi visual yang ditampilkan.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan analisis visual dan stilistika animasi. Tahapan analisis meliputi: (1) identifikasi elemen visual berupa garis, warna, dan distorsi visual; (2) klasifikasi fungsi estetis dan naratif dari masing-masing elemen visual; (3) interpretasi makna simbolik berdasarkan konteks cerita dan kondisi psikologis tokoh; serta (4) perbandingan penerapan gaya visual antara *Ping Pong The Animation* dan *Great Pretender* untuk melihat persamaan dan perbedaan strategi visual yang digunakan. Proses interpretasi dilakukan secara kontekstual dengan mempertimbangkan hubungan antara visual, narasi, dan pengalaman emosional penonton.

Kerangka teoritik yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teori estetika visual, stilistika film animasi, dan semiotika visual. Teori estetika visual digunakan untuk menganalisis kualitas artistik dan ekspresi visual, stilistika animasi untuk memahami karakteristik gaya dan pola visual yang konsisten, serta semiotika visual untuk menafsirkan makna tanda yang dihasilkan oleh elemen visual. Validitas data dijaga melalui triangulasi teori, yaitu membandingkan hasil analisis dengan berbagai perspektif teoritik yang relevan, sehingga interpretasi yang dihasilkan memiliki dasar akademik yang kuat dan dapat dipertanggungjawabkan.

Tabel 1. Metode Penelitian

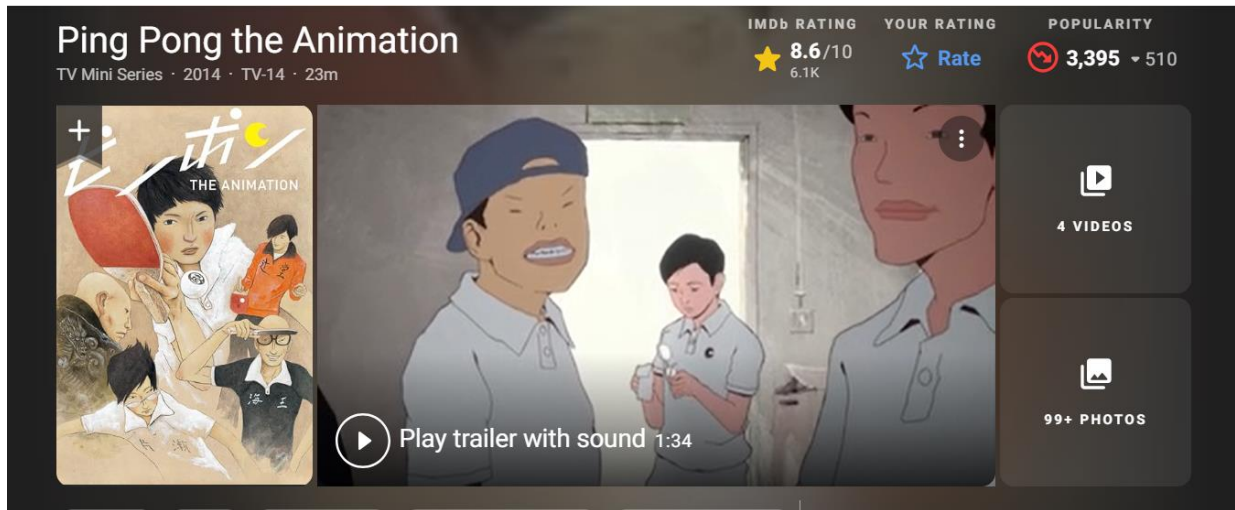
<b>Tahap Penelitian</b>	<b>Aktivitas Penelitian</b>	<b>Teknik/Instrumen</b>	<b>Luaran</b>
Penentuan Objek Penelitian	Menetapkan <i>Ping Pong The Animation</i> (2014) sebagai objek utama dan <i>Great Pretender</i>	Studi pendahuluan dan penelusuran literatur	Penetapan objek dan fokus analisis

	(2020) sebagai objek pembandingan		
<b>Pengumpulan Data</b>	Melakukan observasi mendalam (close viewing) terhadap film untuk menentukan adegan-adegan kunci	Observasi visual, pemutaran berulang, dokumentasi still frame	Kumpulan data visual berupa adegan terpilih
<b>Identifikasi Elemen Visual</b>	Mengidentifikasi penggunaan garis, warna, dan distorsi visual pada adegan-adegan kunci	Lembar observasi visual dan pencatatan deskriptif	Daftar elemen visual yang dianalisis
<b>Klasifikasi Fungsi Visual</b>	Mengelompokkan elemen visual berdasarkan fungsi estetis dan naratif	Analisis deskriptif dan kategorisasi data	Klasifikasi fungsi visual
<b>Analisis Visual dan Stilistika</b>	Menganalisis hubungan elemen visual dengan narasi, atmosfer emosional, dan karakterisasi	Pendekatan stilistika animasi	Temuan analisis visual
<b>Interpretasi Semiotika Visual</b>	Menafsirkan makna simbolik dan representasi psikologis melalui elemen visual	Pendekatan semiotika visual	Interpretasi makna visual
<b>Analisis Komparatif</b>	Membandingkan strategi visual antara <i>Ping Pong The Animation</i> dan <i>Great Pretender</i>	Analisis komparatif kualitatif	Pemetaan persamaan dan perbedaan gaya visual
<b>Penarikan Simpulan</b>	Merumuskan kesimpulan penelitian berdasarkan hasil analisis	Sintesis hasil analisis	Simpulan dan kontribusi penelitian

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis terhadap *Ping Pong The Animation* menunjukkan bahwa elemen garis, warna, dan distorsi visual membentuk bahasa sinematik yang khas dan ekspresif. Garis dalam animasi ini bersifat dinamis, tidak stabil, dan terkadang tampak kasar atau “tidak selesai”, yang merepresentasikan intensitas kompetisi, ketegangan psikologis, dan gejolak emosi para tokoh. Garis yang deformatis sering muncul dalam adegan pertandingan, menciptakan sensasi gerakan cepat, ketidakpastian, dan tekanan yang dirasakan karakter. Pewarnaan dalam film dipilih secara selektif dan simbolik; palet warna cenderung sederhana namun kontras, berfungsi untuk menegaskan atmosfer emosional tertentu serta membedakan mood antar adegan. Misalnya, warna hangat digunakan untuk adegan kemenangan atau kebahagiaan, sedangkan warna dingin atau gelap menegaskan adegan konflik atau introspeksi. Distorsi visual, seperti perubahan proporsi tubuh, perspektif berlebihan, dan latar minimalis yang berubah-

ubah, digunakan sebagai strategi estetis untuk mengekspresikan subjektivitas karakter, tekanan batin, dan transformasi psikologis sepanjang cerita.



Gambar 1. Ping Pong The Animation

(Sumber. [www.imdb.com](http://www.imdb.com))

Dengan demikian, Ping Pong The Animation memperlihatkan bahwa elemen visual bukan hanya dekoratif, melainkan menjadi bagian integral dari narasi, menyampaikan emosi, membangun karakterisasi, dan menciptakan pengalaman subjektif bagi penonton.

### Analisis Komparatif

Jika dibandingkan dengan Great Pretender (2020), terdapat kesamaan dalam pendekatan visual yang menekankan stilisasi ekstrem dan deformasi sebagai penopang narasi. Namun, strategi visual yang digunakan berbeda sesuai konteks genre dan tujuan dramatik. Great Pretender lebih menekankan warna kontras yang cerah dan komposisi visual teatral untuk menghadirkan efek dramatis dan humor, sedangkan Ping Pong The Animation menggunakan garis kasar dan distorsi untuk menciptakan pengalaman emosional yang intens dan subjektif. Perbedaan ini menunjukkan fleksibilitas estetika non-realistis dalam animasi Jepang, di mana teknik

visual serupa dapat menghasilkan efek naratif yang berbeda tergantung pada konteks cerita dan pendekatan penyutradaraan. Dari perspektif stilistika animasi, Ping Pong The Animation menegaskan bahwa garis, warna, dan distorsi visual berfungsi sebagai bahasa semiotik yang membangun makna, menyampaikan emosi, dan memperkuat karakterisasi. Pendekatan ini memperluas kemungkinan ekspresi dalam animasi, memungkinkan penonton merasakan konflik, ketegangan, dan perkembangan karakter secara langsung.

Dengan demikian, perbandingan ini menunjukkan bahwa eksplorasi visual dalam Ping Pong The Animation merupakan inovasi artistik sekaligus strategi naratif yang efektif, yang meskipun berbeda dalam hasilnya, tetap sejalan dengan prinsip stilisasi non-realistis yang ditemukan pada Great Pretender.

Perbandingan Elemen Visual: Ping Pong The Animation dan Great Pretender

Elemen Visual Ping Pong The Animation (2014) dengan Great Pretender (2020)

Fungsi Naratif / Estetis

Garis Dinamis, kasar, tidak stabil; deformatis Stabil, tegas, cenderung lebih halus; kadang dramatis Ping Pong: menekankan ketegangan dan tekanan psikologis tokoh. Great Pretender: menekankan ritme narasi dan dinamika karakter.

Warna Palet selektif, kontras minimal; simbolik untuk mood Palet warna kontras, cerah, teatrikal Ping Pong: memperkuat suasana emosional (misal: kemenangan, konflik, introspeksi). Great Pretender: memperkuat efek dramatis dan humor, menegaskan tone cerita.

Distorsi Visual Proporsi tubuh deformatis, perspektif berlebihan, latar minimalis berubah-ubah Deformasi selektif pada komposisi dramatis atau adegan aksi

Ping Pong: mengekspresikan subjektivitas, tekanan batin, dan transformasi karakter. Great Pretender: menekankan efek dramatis, humor, dan karakterisasi teatrikal.

Fokus Naratif Visual Emosi subjektif, intensitas kompetisi, konflik internal Ritme cerita, dinamika karakter, humor, efek dramatik Menunjukkan perbedaan strategi stilisasi sesuai konteks cerita.

Jika dibandingkan dengan *Great Pretender* (2020), terdapat kesamaan dalam penggunaan stilisasi ekstrem dan deformasi visual sebagai sarana naratif. Namun, strategi visual berbeda sesuai konteks cerita. *Great Pretender* menekankan palet warna kontras dan komposisi visual teatral untuk menghadirkan efek dramatis dan humor, sedangkan *Ping Pong The Animation* memanfaatkan garis kasar dan distorsi untuk menciptakan pengalaman emosional yang intens dan subjektif.

Perbandingan ini menunjukkan fleksibilitas estetika non-realistis dalam animasi Jepang, di mana teknik visual serupa dapat menghasilkan pengalaman naratif yang berbeda tergantung pada genre, konteks cerita, dan strategi penyutradaraan. Garis, warna, dan distorsi berfungsi sebagai bahasa semiotik yang membangun makna, menyampaikan emosi, dan memperkuat karakterisasi. Pendekatan ini memperluas kemungkinan ekspresi dalam animasi, memungkinkan penonton merasakan konflik, ketegangan, dan perkembangan karakter secara langsung.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa *Ping Pong The Animation* (2014) memanfaatkan elemen garis, warna, dan distorsi visual sebagai bahasa sinematik yang efektif untuk menyampaikan emosi, tekanan psikologis, dan transformasi karakter. Garis yang dinamis dan deformatis menekankan ketegangan kompetisi, sementara warna selektif memperkuat suasana emosional dan mood adegan. Distorsi visual pada proporsi tubuh dan perspektif digunakan untuk merepresentasikan subjektivitas tokoh dan konflik batin secara ekspresif. Perbandingan dengan *Great Pretender* (2020) menunjukkan bahwa estetika non-realistis dalam animasi Jepang bersifat fleksibel; teknik visual yang serupa dapat menghasilkan efek naratif yang berbeda sesuai konteks cerita, genre, dan strategi penyutradaraan. *Ping Pong The Animation* menonjol dalam menyampaikan pengalaman emosional intens secara subjektif, sedangkan *Great Pretender* menekankan efek dramatik, teatral, dan humor.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa eksplorasi visual non-realistis dalam animasi Jepang tidak hanya menjadi inovasi artistik, tetapi juga merupakan strategi naratif yang integral. Elemen garis, warna, dan distorsi visual bekerja sebagai bahasa semiotik yang memperluas kemungkinan ekspresi naratif, memungkinkan animasi menyampaikan cerita, emosi, dan karakterisasi secara lebih intens dan mendalam. Temuan ini dapat menjadi referensi bagi kajian stilistika animasi dan pengembangan teori estetika visual dalam film animasi kontemporer.

## REFERENSI

- Anggelika, L., Robbani, M. A., & Sari, M. P. (2024). Analisis Persepsi Emosi Manusia Terhadap Warna Dalam Film *Inside Out*. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 6(3). <https://doi.org/10.30998/vh.v6i3.8208>
- Audi, A., Saputra, I. M. A. A., & Pramayasa, I. M. H. M. (2024). PERKEMBANGAN GAYA ANIMASI DUNIA DAN INDONESIA. *Anima Rupa*, 1(2). <https://doi.org/10.59997/animarupa.v1i2.3589>
- Ibrahim Insan Al Hakim, M. (2024). Using Animation Video to Enhance EFL Students' Listening Comprehension. *Retain: Journal of Research in English Language Teaching*, 12.
- Laksono, Y. T. (2023). ANALISIS BRAND COMMUNICATION SEBAGAI PENINGKATAN LOCAL PRODUCT PLACEMENT OLEH CREATIVEDIA. *Sintesa*, 2(02), 93-112. <https://doi.org/10.30996/sintesa.v2i02.8686>
- Putra, D. G. S. D., Wibisono, A. P., & Yasa, G. P. P. A. (2024). PERKEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI DI BALI. *Anima Rupa*, 1(2). <https://doi.org/10.59997/animarupa.v1i2.3587>
- Wahyu Sukayasa, K. (2024). Kajian Struktur Bentuk dan Ruang pada Karya Komposisi 2 Dimensi Sebagai Media Peningkatan Pemahaman Estetika. *CandraRupa : Journal of Art, Design, and Media*, 3(2). <https://doi.org/10.37802/candrarupa.v3i2.799>