

# ANALISIS BAHASA RUPA DALAM FILM ANIMASI JEPANG 'ONE PIECE' KARYA TOEI ANIMATION

ANALISIS BAHASA RUPA DALAM FILM ANIMASI JEPANG 'ONE PIECE' KARYA TOEI ANIMATION

Ketua : Pitri Haryanti, M.PD

Anggota : Yeni Nurlatifah, S.S

Dalam penelitian ini akan diteliti mengenai gambar rupa dalam animasi Jepang "One Piece". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui untuk mengetahui frame-frame gambar rupa yang muncul dalam animasi Jepang "One Piece" dan bagaimana bahasa rupa tersebut ditampilkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bahasa rupa dalam animasi Jepang. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode kualitatif deskriptif dengan data berupa data berupa gambar yang diambil dari beberapa frame dari animasi "One Piece" untuk dianalisis bahasa rupa yang ada pada frame/gambar tersebut. Dari hasil analisis disimpulkan bahwa kebanyakan cara wimba pada anime one piece ada yang diperkecil dan yang diperbesar itu menandakan hal penting. Posisi jagoan utama biasanya ada ditengah, juga posisi ada yang dari kiri dan kanan atau dari kiri ke kanan. Cara kejadian dalam anime one piece disusun sehingga penonton tidak merasakan bosan. Hal ini karena wimba dapat saling mengisi ruang dan waktu pada bingkai anime dengan waktu yang singkat. Setiap kali adegan muncul, diikuti pula dengan munculnya hal-hal yang baru dan mungkin saja baru saat itu juga kita dapat menangkapnya secara kasat mata.

---

**Kamis, 19 November 2020 - 02:51**

<http://dp3m.unikom.ac.id/penelitian/view/analisis-bahasa-rupa-dalam.446.html>