

## ANALISIS SERIAL ANIMASI “TAKOPI’S ORIGINAL SIN” DALAM PENYAMPAIAN TENTANG MASALAH LINGKUNGAN SOSIAL

Rania Hilmi Listyawan<sup>1</sup>, Anggo Ahmad Saputra<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University Purwokerto  
Jl. DI Panjaitan No.128, Karangreja, Purwokerto Kidul, Kec. Purwokerto Sel., Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53147, Indonesia

<sup>2</sup> Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University Purwokerto  
Jl. DI Panjaitan No.128, Karangreja, Purwokerto Kidul, Kec. Purwokerto Sel., Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53147, Indonesia

e-mail: raniahilmlistyawan@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, anggoahmadsaputra@telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>

---

### INFORMASI ARTIKEL

Received : December, 2025

Accepted : January, 2026

Publish online : March, 2026

---

### ABSTRACT

*Animation can be briefly described as an attempt to give the illusion of life, such as movement, to inanimate objects by composing the objects into a series of images that are not significantly different from each other, thus producing the illusion of smooth movement. In the past, animation can be only created by using the flip book method, the method is basically playing many images in a short set amount of time so that the images in the book appeared to look like they're moving. However, as time has progressed, many other animation methods have arrived, for example, CGI and 3D. Regardless of the method that is used to create animation, animation can be a medium to express issues within our society for both young and adult audiences. Takopi's Original Sin, an animated series from Japan that consist of six episodes, is one of the example on how animation is used for communication media about social issues within our society by visual. The research method I used is literature review, applying reliable statements from various journals and books to help write my thoughts. The conclusion obtained is that animation is very much a good medium for conveying things like issues within our society because of its flexibility to be combined with other artistic media, thus helping the message that the author wanted to easily reach the audiences, and a good storytelling will made an impact to those who read/watch it even though they had finished the story till the end.*

*Keywords : Takopi's Original Sin, animation, story*

---

### ABSTRAK

Animasi secara singkat dapat dibidang sebagai usaha untuk memberi ilusi kehidupan seperti pergerakan pada benda mati dengan mengkomposisikan objek tersebut dalam sekumpulan gambar tidak memiliki perbedaan jauh dari antara lain sehingga menghasilkan ilusi pergerakan yang halus. Dulu animasi diciptakan melalui metode *flip book*

yaitu memainkan banyak gambar dalam sekejap sehingga gambar yang ada di buku terlihat seperti bergerak, tetapi seiring berkembangnya zaman, metode animasi sudah bervariasi, contohnya CGI dan 3D. Apapun cara pembuatannya animasi dapat menjadi media untuk mengungkapkan masalah lingkungan sosial bagi penonton usia dini maupun dewasa. *Takopi's Original Sin*, sebuah serial animasi dari Jepang yang terdiri dari enam episode, adalah salah satu contoh dimana animasi digunakan sebagai media komunikasi tentang masalah lingkungan sosial secara visual. Metode penelitian yang saya gunakan adalah *literature review*, saya menerapkan pernyataan yang dapat dipercaya dari berbagai jurnal dan buku untuk membantu menuliskan pemikiran saya. Kesimpulan yang didapatkan adalah animasi merupakan media yang bagus untuk penyampaian seperti masalah lingkungan karena fleksibilitasnya digabungkan dengan media artistik lain sehingga membantu pesan tersebut mencapai kepada para penonton, serta penyampaian cerita yang bagus akan mempengaruhi penonton/pembaca walaupun mereka sudah selesai menyaksikan ceritanya sampai akhir.

Kata Kunci: *Takopi's Original Sin*, animasi, cerita

## PENDAHULUAN

Kata animasi berasal dari kata kerja latin, *animare*, yang berarti 'untuk memberi kehidupan padanya', dan dalam konteks film animasi bisa disimpulkan secara besar sebagai penciptaan buatan ilusi gerakan dari garis-garis maupun bentuk-bentuk yang tidak bergerak [1]. Semua jenis animasi pada dasarnya terdiri dari sekumpulan gambar yang peletakannya menyesuaikan gambaran sebelum dan sesudahnya lalu dimainkan dengan cara menunjukkan per gambar sangat cepat untuk menghasilkan ilusi seolah gambar tersebut bergerak atau hidup, oleh karena itu memperhatikan keseluruhan perpindahan peletakkan objek di setiap gambar menjadi sangat penting agar pergerakan tidak terlihat kaku. Sebagaimana yang telah dijelaskan [1] melalui kutipannya dari seorang ahli di medium animasi bernama Norman McClaren, dia berkata, "Animasi bukanlah seni tentang gambar-gambar yang bergerak, tapi lebih tepatnya seni pergerakan yang tertangkap di gambar. Apa yang terjadi di antara *frame* (istilah lain gambar yang dibutuhkan untuk membuat satu detik di animasi) lebih penting daripada apa yang terjadi di satu frame itu saja". Ilusi gerak tidak akan tercipta jika hanya menampilkan sekumpulan gambar sekaligus yang tidak memiliki kesamaan antara satu dan lain.

Seiring berkembangnya zaman, metode animasi semakin bervariasi dengan hadirnya perkembangan teknologi dengan prinsip utama yang masih sama yaitu membuat ilusi pergerakan dari benda mati/tidak bergerak. Beberapa metode animasi yang paling banyak digunakan adalah

gambar tangan tradisional (2D), *Computer Generated Imagery (CGI)*, *Stop Motion*, *Motion Graphics*, animasi 3D, dan *Virtual Reality (VR)* [2]. Setiap metode tentunya memiliki keunikan sendiri dalam *style* penyampaian dan hasil bentuk akhirnya, hal ini membuat animasi semakin gampang untuk menjangkau audiens yang luas dengan preferensi berbeda-beda. Selain itu, ternyata tidak hanya metode yang membuat animasi dikenal dengan istilah berbeda-beda, animasi juga dapat terbagi dari tempat pembuatan animasi tersebut. Diantara sekian banyaknya ada yang cukup dikenal oleh global audiens dan memiliki banyak penggemar setia tersendiri, contohnya *western animation*, *anime*, dan *donghua*.

Jangkauan kegunaan semua jenis animasi dapat hanya sebagai hiburan semata atau sesuatu yang lebih serius seperti menjadi media untuk mengungkit masalah sosial di kehidupan sehari-hari kita melalui *storytelling*. Faktanya, animasi dapat digabung dengan media lain seperti musik dan pengisian suara, hal ini membuat penyampaian cerita dapat menjadi lebih imersif dibandingkan media lain jika disusun benar dan bisa membantu pesan yang ingin disampaikan ke orang-orang terkait masalah sosial lebih gampang karena minat baca yang sedang berkurang di zaman sekarang. Kegunaan animasi di aspek ini sudah tidak asing lagi, bahkan film animasi lokal Jumbo telah menerapkannya di latar belakang karakternya seperti Atta yang diperlihatkan sedang mengalami penderitaan kemiskinan ketika hendak makan bersama kakaknya, Acil. Mengingat target audiens

utamanya Jumbo adalah anak-anak kecil, bisa dikatakan kegunaan lain animasi yaitu menjadi media penyampaian kesadaran masalah lingkungan di sekitar yang gampang diikuti bagi anak-anak.

Takopi's Original Sin merupakan salah satu contohnya saat animasi digunakan sebagai alat komunikasi untuk lebih sadar atas kehadiran masalah lingkungan sosial di sekitar. Serial animasi ini menceritakan seputaran tentang seekor alien berbentuk seperti cumi-cumi yang tidak sengaja terlilit dalam kehidupan tiga anak dengan masalah berbeda di keluarganya masing-masing. Alien polos ini pun mencoba untuk memperbaiki semua masalah tanpa pemahaman betul tentang manusia. Takopi's Original Sin mengangkat dampak kekerasan rumah tangga dalam pembentukan karakter anak-anak dan bagaimana cumi-cumi alien ini kehilangan kepolosannya dari waktu ke waktu.

## METODE PENELITIAN/PENCIPTAAN

Jurnal ini akan menganalisa bagaimana caranya *Takopi's Original Sin* menyampaikan pesan terkait masalah lingkungan sosial kepada penontonnya dan melihat seberapa efektif cara yang telah digunakan. Dengan melihat dari komentator penonton, keberhasilan penyampaian pesan cerita ini dapat diukur.

Termasuk desain karakter yang akan dianalisa dari fitur unik apa saja yang dapat menggambarkan perilaku karakter-karakter tersebut dan apakah memang cocok atau tidak. Karena desain karakter yang buruk tidak akan memberi penonton informasi atas kondisi lingkungan cerita yang dialami oleh para karakter.

Metode yang digunakan untuk penelitian merupakan analisa dan mengambil berbagai referensi dari artikel ilmiah maupun buku yang memiliki relevansi bagi pembahasan. Ini akan mempermudah memahami alasan dibalik penggambaran visual dari sumber asli manga *Takopi's Original Sin* yang diambil oleh tim produser adaptasi anime tersebut.

Terkait penggunaan AI dalam penulisan artikel ini, Gemini turut membantu tutur bahasa dalam mengungkapkan bahwa animasi dapat menjadi media aman untuk menjelajahi masalah berat sosial lebih dalam, selain itu seluruhnya ditulis dari kemampuan diri sendiri.

Penelitian ini juga akan mencoba mengungkap mengapa animasi dapat menjadi media tepat untuk membahas topik yang terbilang tabu secara mendalam dari cerita didalamnya. Hal tersebut akan membantu masyarakat untuk tidak melihat animasi hanya semata hiburan bagi anak-anak.

Jurnal ini diharapkan bisa menambah pemahaman serta pengetahuan dibalik pembikinan

Saya mengambil topik ini karena ketertarikan pribadi terhadap cara penyampaian masalah sosial di kehidupan sehari-hari melalui media animasi karena stigma yang mengitarinya adalah animasi itu hanya sebagai hiburan bagi anak-anak, jadi tetap terdapat sebagian orang yang enggan menganggap konten animasi apapun secara serius. Padahal animasi sama halnya dengan seni lainnya, mereka memiliki banyak kegunaan dari hiburan semata sampai hal yang lebih serius seperti meningkatkan kesadaran akan macam bentuk masalah di dunia ini.

animasi agar pembaca maupun penulis dapat menerapkannya di proyek mereka selanjutnya. Mempelajari langsung dari karya buatan para profesional dapat membantu mereka yang bercita-cita sebagai *animator* maupun *illustrator* berkembang pesat.

## PEMBAHASAN

### Desain Karakter Takopi's Original Sin

Selayaknya dalam komunikasi, desain komunikasi visual yang baik harus mampu menyampaikan pesan dengan tepat kepada para pengamatnya tanpa adanya gangguan atau 'noise'. Noise dalam desain dapat berupa beban kognitif, yakni usaha mental yang harus dilakukan untuk dapat memproses dan mempelajari informasi. Dalam memproses data, otak memerlukan usaha untuk memahami sebuah data tersebut. Semakin mudah sebuah data diproses oleh otak dan mengurangi beban kognitif, pesan akan semakin tersampaikan dengan tepat. Termasuk pada desain, semakin mudah sebuah desain dimengerti oleh otak, semakin pesan dibalik desain tersebut mudah sampai kepada yang melihatnya [3]. Oleh karena itu, semua karakter di *Takopi's Original Sin* memiliki desain yang cukup sederhana untuk menggambarkan latar belakang cerita mereka yaitu dunia kita dengan memberikan karakter pakaian seperti pakaian sehari-hari yang kita sering lihat setiap hari, tetapi tetap bisa menggambarkan sifat unik setiap karakter lewat bagaimana cara mereka berpakaian. Karakter yang akan dibahas meliputi Shizuka, Marina, Azuma, dan Takopi, mereka berempat merupakan karakter utama di cerita ini.

Dengan segala kesederhanaannya, *Takopi's Original Sin* tetap memiliki *style* yang unik dari penggambaran proporsi tokoh manusianya dan ekspresi mereka yang dilebih-lebihkan, kepala dan mata dibesarkan menyerupai *chibi style* yang imut, tidak mengagetkan jika ada seseorang berpikir bahwa *Takopi's Original Sin* memiliki alur cerita ringan dan lucu. [4] Terlepas dari bentuk dasar pada karakter, gaya dan estetika dari desain karakter dapat dicapai dari bentuk-bentuk lain yang membaaur dan saling memberi rangsangan visual. Kontras bentuk atau proporsi adalah cara yang baik untuk menyeimbangkan dan membuat karakter menjadi menarik, serial ini bisa dibilang sudah menerapkan prinsip *style* tersebut dengan betul karena kontrasnya kedalaman cerita dan *style/aesthetic* yang imut ini sudah menarik perhatian banyak orang.

### 1. Kuze, Shizuka



Gambar 1. Kuze, Shizuka

[Sumber:

<https://anibase.net/en/character/l3Qq8/Shizuka-Kuze>]

Shizuka adalah tokoh pertama yang diperlihatkan di serial animasi ini sekaligus menjadi fokus utama dalam episode pertama, ia diperlihatkan mengenakan sepasang sepatu usang serta baju dan celana yang terlalu besar, semua detail ini menitikberatkan fakta bahwa dia tumbuh di lingkungan keluarga yang kurang mendukung atau menelantarkan anaknya sendiri. Memang benar ketika mengingat di cerita serial animasi ini, ibunya Shizuka bekerja sebagai “pendamping” di malam hari yang berarti ayahnya adalah seorang klien dari ibunya, sehingga kehadiran Shizuka dapat dipandang sebagai bukan sesuatu yang diinginkan dari kedua “orang tua”nya. Melihat dari pakaian seharian Shizuka saja sudah menjadi bukti bahwa dia tidak dirawat dengan benar dan kebutuhan dia tidak terpenuhi sepenuhnya. Dibandingkan dengan kedua tokoh anak utama lainnya pun rambut dia terlihat sangat berantakan, detail ini juga

menambahkan kesan yang ingin disampaikan dari karakter ini di ceritanya bahwa Shizuka merupakan anak yang kurang mendapat perhatian maupun kasih sayang dari kedua orang tuanya.

### 2. Kirarazaka, Marina



Gambar 2. Kirarazaka, Marina

[Sumber:

<https://www.crunchyroll.com/news/latest/2025/3/9/takopi-original-sin-anime-konomi-kohara-anna-nagase?srsId=AfmBOorNGguCIE3k19k64NPmxndpka-VZ9stY6HFw6oBIG1eF1bXRCNu>]

Marina adalah tokoh ketiga yang kita dari empat karakter utama di episode pertama, watak dia digambarkan penuh keberanian saat melakukan perundungan terhadap Shizuka dengan teman-temannya, hal ini tersampaikan dengan warna rambut kuningnya yang memiliki kontras tajam dengan pakaian hitamnya, tetapi baju ini tetap memberi kesan bahwa Marina seharusnya hanyalah sebuah anak yang menyukai hal imut dari fakta dia mengenakan baju bertuliskan “Love”. Pakaian jelas terlihat lebih rapih dan memiliki ukuran yang cocok dengan badannya dibandingkan Shizuka, alasannya tidak lain karena sang ayah dan ibu masih memiliki rasa sayang terhadap Marina walaupun terlihat jelas bahwa mereka berdua masih tidak memprioritaskan kesehatan sang anak karena berani berkelahi tidak berhenti-henti di depannya langsung. Diperlihatkan juga bahwa alasan dan cara merundingnya terhadap Shizuka terlahir dari kekerasan fisik yang ia alami di rumah oleh ibunya, jadi walaupun kebutuhan fisik seperti pakaian dan sepatu Marina masih terdukung, kesehatan mentalnya jauh dari baik-baik saja. [5] Segala elemen visual memiliki representasi atas kepribadian karakter. Selain itu, bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan suara mereka saat berbicara dan berinteraksi memiliki pengaruh penting dalam perancangannya.

### 3. Azuma, Naoki

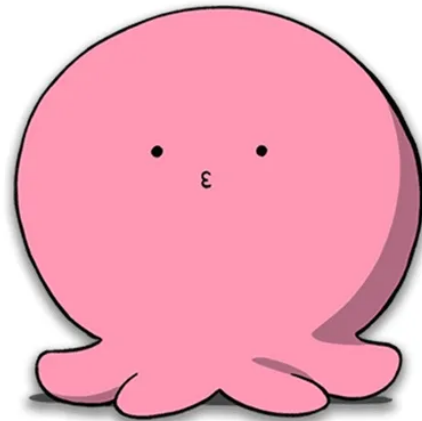


Gambar 3. Azuma, Naoki  
[Sumber:

[https://www.crunchyroll.com/news/latest/2025/3/9/takopi-original-sin-anime-konomi-kohara-anna-nagase?srsId=AfmBOOrNGguCIE3k19k64NPmxndpkA-VZ9stY6HFw6oBlG1eF1bXRCNu\]](https://www.crunchyroll.com/news/latest/2025/3/9/takopi-original-sin-anime-konomi-kohara-anna-nagase?srsId=AfmBOOrNGguCIE3k19k64NPmxndpkA-VZ9stY6HFw6oBlG1eF1bXRCNu)

Azuma adalah tokoh terakhir yang dijumpai dari empat karakter utama, ia mulai ditampilkan saat mengkhawatirkan perundungan yang terjadi pada Shizuka. Azuma memakai kacamata walaupun usianya masih relatif terlalu muda untuk mulai memakai kacamata karena tekanan dari ibunya untuk belajar terus menerus agar bisa menyamai kepintaran kakak laki-laki dia, ini membuat Azuma sangat memperhatikan citra dirinya agar dirinya sempurna dalam hal apapun dengan harapan suatu saat nanti bisa mencapai keinginan ibunya, yaitu menjadi sempurna tanpa kegagalan. [6] Adapun penambahan bagian kostum pada sebuah karakter adalah sebagai pelengkap maupun penguat identitas suatu karakter dengan menggunakan parameter list dalam matrix system, kemudian memilih salah satu dari list yang ada pada parameter untuk merancang kostum dari ujung kepala hingga ke ujung kaki yang sesuai bagi karakter tersebut, dan bisa dilihat Takopi's Original Sin sudah menempatkan penambahan kostum dengan tepat dari alasan Azuma memakai kacamata. Dilihat dari pakaian yang dipakai Azuma, dapat diperkirakan orang tuanya tetap menyayanginya walaupun cara ibunya mengajari atau memberi motivasi masih salah dan membuat sang anak mengalami keinginan untuk dipercaya maupun diandalkan oleh orang lain secara berlebihan. Warna bajunya yang merupakan biru gelap sangat menyerupai watak karakternya yang setia kepada Shizuka dan selalu ingin menjaga citra dirinya sebagai ketua kelas yang bisa diandalkan.

### 4. Takopi



Gambar 4. Takopi

[Sumber:

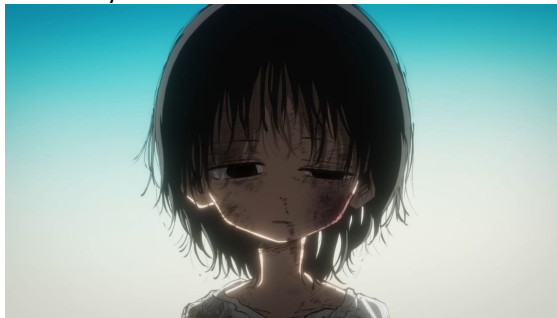
[https://anibase.net/en/character/12VWq/Takopi\]](https://anibase.net/en/character/12VWq/Takopi)

Takopi adalah tokoh kedua dari empat karakter utama yang diperlihatkan dalam episode pertama, dari awal kita diperlihatkan banyak adegan interaksi antara Shizuka dan Takopi. Tokoh cumi-cumi ini terasa sangat tidak cocok dari *setting* cerita yang menjadikan dunia nyata sebagai latar apalagi alur cerita tidak ada kesan *fantasy* selain segala hal berhubungan dengan tokoh cumi-cumi ini yang bernama Takopi, cocok sekali dengan latar belakang tokoh ini yang merupakan jenis alien dari planet lain datang ke bumi untuk menyebarkan kebahagiaan. Takopi, seekor alien cumi-cumi yang baru saja mendarat di bumi membuat dia tidak mengerti sama sekali dengan perilaku manusia sehingga menjadikannya karakter paling polos dibanding tiga karakter utama lainnya, bisa dibilang perannya adalah sebagai sudut pandang anak polos dari yang baru mengungkap masalah kehidupan terkait kekerasan satu per satu di depannya langsung. Warna pink kulit Takopi untuk menggambarkan kepolosan watak dia dan kaumnya yang berasal dari planet *Happy* sangat kontras dengan segala hal yang terjadi di serial ini sehingga membuat kehadirannya terasa sangat asing apalagi jika melihat dia sedang menggunakan alat-alat ajaibnya. Ukuran Takopi yang kecil juga menambahkan kesan bahwa dia tidak bedanya dari tokoh utama anak-anak yang kurang beruntung terlibat dalam masalah lahir dari tidak tanggung jawabnya kelakuan para orang tua maupun orang dewasa di cerita ini.

#### Analisa Cara Takopi's Original Sin Menyampaikannya Pesannya Secara Visual

Takopi's Original Sin merupakan animasi Jepang atau yang lebih sering disebut sebagai *anime*, menggunakan *Semi Realism Style*, yaitu animasi dengan gaya gambar gabungan realis dan cartoon [7], animasi juga dapat diartikan sebagai gambar

yang bergerak sesuai dengan runtutan peristiwa yang telah dibuat [8]. Serial animasi ini menceritakan kehidupan tiga anak ditambah satu alien cumi-cumi yang hidup di lingkungan penuh bermasalah. Salah satu dari empat karakter utama tersebut adalah *Shizuka*, ia mengalami bullying parah dikarenakan temannya mengumbarkan cerita bahwa ia seorang anak dari pelacur, setiap hari dia diperlihatkan pulang membawa luka baru dibadannya.



Gambar 5. Shizuka Terluka  
[Sumber: Ani-One Asia]

Karakter kedua adalah *Marina* yang memulai dan memimpin perundingan kepada *Shizuka* di sekolah setiap harinya, dia selalu diperlihatkan dikelilingi oleh kawannya yang ikut mengganggu *Shizuka* saat di sekolah. Karakter ketiga bernama Azuma merupakan ketua kelas karakter, dia selalu mencoba untuk mendekati *Shizuka* saat ada kesempatan karena melihat perundingan yang terjadi saat *Marina* dan kawannya telah pergi. Ketiga karakter tersebut berada di sekolah dan desa yang sama. Karakter keempat merupakan *Takopi*, makhluk dari planet *Happy* yang tidak sengaja masuk ke dalam permasalahan di antara ketiga anak tadi.

*Shizuka*, *Marina*, dan *Azuma* diceritakan memiliki masalah di keluarganya masing-masing, animasi Jepang ini memfokuskan latar belakang cerita setiap karakter di setiap episode berbeda dan dalam urutan unik sehingga dapat melahirkan sebuah *plot twist* di akhir. Walaupun tema ceritanya gelap dan menyedihkan, mereka memilih untuk menggambarkan semua karakter dengan *style* yang imut untuk memberi tambahan bahwa cerita ini menceritakan kehidupan anak-anak. Pemilihan warna juga cenderung *vibrant* di bagian mana pun terkecuali momen-momen tertentu agar penonton dapat merasakan ada sesuatu yang tidak sesuai dengan penggambaran suasana, sedangkan bagi *Shizuka* dan cumi-cumi tadi tidak menyadari langsung kesalahan mereka dengan membunuh *Marina* ditekankan dengan menambahkan selagi memperlihatkan tubuh yang tergeletak di tanah. Semua ekspresi dan pergerakan tubuh juga sangat dilebih-lebihkan agar memiliki visual unik dibandingkan film animasi biasanya dan terasa

“*childish*” menyesuaikan cara pemikiran karakter-karakter kita di awal, meskipun tetap menggunakan animasi gerak realis, sebagaimana yang dijelaskan oleh M.S. Gumelar yaitu [7] animasi dengan menggunakan hukum atau prinsip-prinsip fakta, hingga gerak animasi di dalamnya cenderung alami, walaupun wajah tokoh-tokoh animasi dari Jepang ini digambarkan dengan mata besar serta hidung yang hamper tidak terlihat, tetapi geraknya tetap cenderung realis.

Pemilihan mereka dengan peletakan kamera dalam sinematografi terkadang sengaja diletakkan jauh sampai detail latar belakang karakter terlihat jelas dan seolah menjadikan karakternya sebagai detail tambahan saja. Contohnya dalam *frame* animasi ini yang lebih memperlihatkan rumah *Shizuka* sekilas daripada membuat elemen agar penonton terfokuskan kepada karakter, hal ini membuat *Takopi* yang masih terkena sinar matahari dan menghadap ke *Shizuka* terlihat menonjol.



Gambar 6. View Zoom Out Rumah Shizuka  
[Source: Ani-One Indonesia]

Warna yang dipilih juga cenderung gelap agar penonton terfokuskan dengan secelah sinar matahari yang menyelip ke ruangan dan semua yang terkena sinarnya membuat *Takopi* terdiam melihat badan *Shizuka* semakin menonjol. *Frame* ini sendiri membuktikan bahwa staf produksi *Takopi's Original Sin* sangat memperhatikan sinematografi keseluruhan apalagi dengan pemilihan pewarnaan, karena pewarnaan adalah salah satu faktor artistic penting yang mempengaruhi kualitas dari sebuah sinematografi pada film, seperti yang dikatakan oleh [9].

Skema warna ikut diterapkan dan diperhatikan, contohnya di sini skema monokromatik dipakai untuk pewarnaan latar belakang langit dan airnya di kontras dengan memberikan pewarnaan keseluruhan karakter *Shizuka* sangat gelap, ini menyebabkan [10] *discordant* untuk dapat membantu detail karakter atau adegan dapat lebih menonjol dibandingkan dengan elemen lainnya yang turut bergerak dalam film tersebut.



Gambar 7. Kebingungan Takopi Disimbolkan Shizuka Menapaki Jalan Air  
[Sumber: Ani-One Asia]

Transisi warna dapat dilihat sedang terjadi disini, [10] transisi warna yang digunakan di dalam kondisi signifikan di mana perubahan jalan cerita terjadi. Dalam kasus Takopi's Original Sin, saat bagian ini ditampilkan, Takopi merasa sedih pertama kalinya karena mengetahui Shizuka membunuh dirinya, ia ingin tahu alasan dibaliknya dan membuatnya menjadi orang paling bahagia di dunia di kesempatan berikutnya.

Terkadang animasi serial ini menggunakan simbol ketika mengekspresikan suasana hati karakter yang ekstrem, bisa dilihat saat Azuma "jatuh cinta" terhadap Shizuka, ada banyak simbol hati melayang yang melambangkan "cinta ada di udara" untuk merepresentasikan jatuh cinta Azuma pada Shizuka saat itu. Memang dalam kegiatan seni, proses komunikasi terjadi antara seniman sebagai penyampaian pesan lewat karya seninya yang tercermin lewat lambang-lambang atau simbol-simbol yang tampak [11].



Gambar 8. Ekspresi Karakter Azuma di Episode 3  
[Sumber: Ani-One Asia]

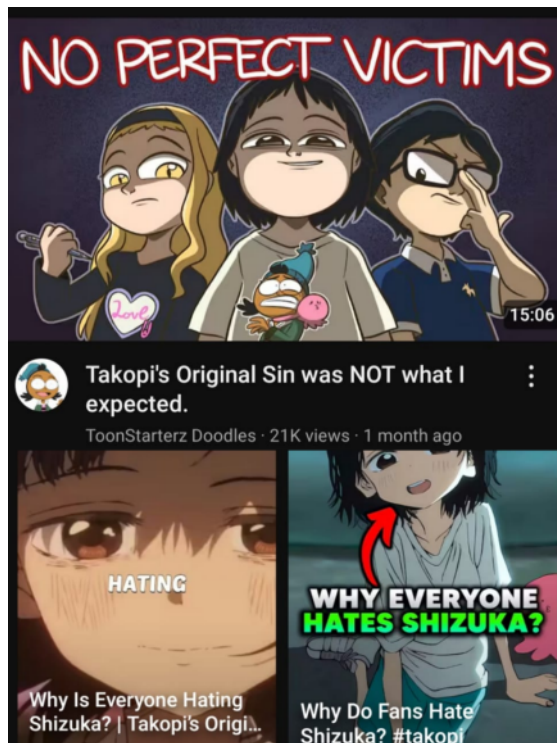
Salah satu alasan yang membuat media animasi unik adalah kemampuan untuk melebih-lebihkan ekspresi di wajah karakter jauh dari penampilan ekspresi di wajah manusia aslinya, animasi malah akan terkesan kaku jika tidak membumbui

pergerakan karakter bagi *style semi realism* ini. Ini adalah salah satu kelebihan cerita yang di ceritakan melalui media gambar atau animasi, mereka memiliki lebih banyak kebebasan untuk mengekspresikan emosi karakter sesuai yang diinginkan bagi sang *author* agar benar-benar tersampaikan kepada penonton/pembaca. Dari bahasa badan, alis, mata, hidung, mulut, maupun proporsi badan karakter dapat disesuaikan sesuai keinginan pembuat untuk menyampaikan emosi si tokoh saat bereaksi menghadapi bermacam-macam situasi di alur cerita.

### Animasi Dapat Memberikan Perspektif Baru

Takopi's Original Sin memiliki keunikan dengan cara mengurutkan detail cerita, di episode pertama Shizuka diperlihatkan sebagai korban *bullying* yang tidak dapat melakukan kesalahan apapun, tetapi seiring menuju episode ketiga, sifat manipulasi Shizuka mulai terlihat dari interaksinya dia dengan Azuma, dia mengikuti cara ibunya merayu lelaki untuk merayu Azuma agar membantunya dalam menyembunyikan mayat Marina. Di episode kelima, *timeline* asli sebelum Takopi ikut campur tangan dengan masalah ketiga anak ini, juga menitikberatkan bahwa Shizuka akan memanipulasi orang lain untuk kepentingannya sendiri, hal ini bisa dilihat saat Azuma tidak dapat berhenti berpikir bahwa dialah yang satu-satunya bisa membantu Shizuka ketika bertemu lagi dengannya setelah sekian lama.

Akhirnya perspektif orang terhadap Shizuka saat awalnya sebagai korban murni baik yang tidak memiliki atau mampu membuat kesalahan perlahan retak, bahkan tidak sedikit orang-orang akhirnya membenci karakter Shizuka. Ini bukti bahwa animasi dapat merubah pendapat maupun memberikan perspektif baru terkait masalah yang cerita tersebut ungu, contohnya dalam kasus serial animasi Takopi's Original Sin yaitu memperdalam sebab-akibat antara korban perundungan dan pelakunya dengan latar belakangnya masing-masing.



Gambar 9. Diskusi Youtube Tentang Karakter Takopi's Original Sin  
[Sumber: Screenshot Youtube]

Tidak bisa dipungkiri bahwa ketika suatu cerita disajikan melalui media gambar bergerak seperti kartun atau anime, dapat membuat penonton dengan berbagai usia lebih mudah menerima atau mencerna kejelasan ekstrem trauma yang dibahas. Jika kisah yang sama dibuat dalam bentuk film *live-action*, kejelasan tersebut bisa terasa terlalu berat, menjijikkan, atau sulit ditonton, yang berpotensi menyebabkan penonton menolak atau menghindari dari pesan intinya. Animasi memungkinkan diskusi yang lebih mudah tentang subjek yang tabu selagi tetap memberi hiburan bagi para penonton.

Mereferensi perkataan karu di video Youtube [12], 01:55-02:57, ketika dia melihat Marina menendang Shizuka dan memimpin perundingan terhadapnya untuk menulis pesan kejam di mejanya seperti "Bunuhlah dirimu sendiri", pikiran pertamanya bukan mencari alasan dibalik Marina melakukannya ada sangkut pautnya dengan lingkungannya, apalagi saat dia melihat Marina dengan santainya bisa menusuk matanya Shizuka dengan pensil mekaniknya, membuatnya benci karakter Marina sampai akhir cerita. Tetapi, dia tetap dapat berempati ketika mengetahui Ibu Marina mengeluarkan kemarahannya terhadap ayahnya yang mencintai gadis lain setiap hari, sehingga pilihan Marina adalah menahan semuanya dengan diam atau melampiaskannya

terhadap sosok yang dapat diraih, yaitu anak gadis yang ayahnya cintai. Bisa dilihat bahwa animasi serial Takopi's Original Sin dapat membuat penonton membuka perspektif baru karena mendorong mereka untuk analisis struktural sebab-akibat watak setiap karakter, bukan sekadar respons emosional langsung.

[13]Beberapa penonton awalnya mengira anime ini adalah tontonan ringan yang lucu. Namun, semakin banyak episode yang ditonton, mereka justru dibuat terkejut dengan kedalaman ceritanya. Salah satu penonton mengaku tidak menyangka bahwa di balik karakter imut seperti Takopi, tersimpan cerita tragis yang menyentuh hati. Visual animasi yang cerah dan manis ternyata menyembunyikan realita kehidupan yang cukup pahit. Para penonton merasa bahwa gaya animasi yang polos dan hampir kekanak-kanakan ini justru membuat dampak emosional semakin kuat. Menurut penonton lain, *Takopi's Original Sin* bukanlah tontonan yang sederhana atau bisa dianggap tontonan anak-anak. Dengan gaya animasi unik dan cerita yang menyentuh, anime ini berhasil meninggalkan kesan mendalam bagi para penonton.

## SIMPULAN

Animasi dapat menjadi media menyampaikan masalah sosial dengan baik karena seperti pernyataan Ananda [14], animasi dapat dengan mudah digabungkan berbagai media artistik, seperti sastra, lukisan, musik, dan fotografi sehingga membantu penonton untuk lebih tenggelam mendalami karya. Jika dioptimalkan dengan baik, maka pesan dalam cerita yang disampaikan juga memiliki dampak terhadap pemikiran audiens, dari mengubah opini sebelumnya secara total maupun hanya memiliki perspektif baru.

Diharapkan masyarakat umum dapat menanggapi animasi sebagai media penyampaian masalah sosial dengan serius, karena potensi animasi untuk mengangkat subyek tabu lebih aman dilakukan di media gambar bergerak yaitu animasi sehingga memberikan banyak perspektif baru sangatlah luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Paul Wells, *Understanding Animation*. New York: Routledge, 1998.
- [2] J. Hushain and V. Gupta, "An Analysis of the Various Kinds of Animation," 2023. [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/374194617>

- [3] M. Maharani, S. Suryati, and M. Manalullaili, "Analisis Desain Komunikasi Visual Karakter Jing Yuan dalam Game Honkai Star Rail," *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital*, vol. 1, no. 2, p. 13, Feb. 2024, doi: 10.47134/jbkd.v1i2.2281.
- [4] L. Santoso, "ANALISA VISUAL DESAIN KARAKTER SERIAL ANIMASI 'KUKU ROCK YOU,'" vol. 4, pp. 35–44, 2021, [Online]. Available: <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- [5] B. Alifia Phalosa and M. Ariffudin Islam, "DEKONSTRUKSI PADA DESAIN KARAKTER HUGGY WUGGY DALAM GIM SURVIVAL HORROR " POPPY PLAYTIME ",," *Jurnal Barik*, vol. 6, no. 1, pp. 80–89, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- [6] Xenanta Febriani Setiawati Prasetya and S. Sn. , M. Sn. Meirina Lani Anggapuspa, "ANALISIS VISUAL DESAIN KARAKTER XIAO DALAM GAME GENSHIN IMPACT," vol. Vol. 4 No. 2, 2022.
- [7] M.S. Gumelar, *2D Animation: Hybrid Technique*. Jakarta: An1image, 2018.
- [8] A. Gayego, L. Audrey, and I. Amalia, "Eksplorasi Bahasa Warna pada Karakter Emosional Film Animasi 'Inside Out,'" 2022.
- [9] Savina Rachma Oktaviandry and Virginia Suryani Setiadi, "IDENTIFIKASI SKEMA WARNA PADA COLOR GRADING SEBAGAI PEMBANGUN MOOD DALAM FILM ANIMASI PIXAR 'COCO,'" *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa dan Desain*, vol. 8, no. 2, pp. 151–166, Oct. 2023, doi: 10.25105/jdd.v8i2.18394.
- [10] N. Yanuar Heryanto, "ANALISIS WARNA PADA FILM ANIMASI 'THE GARDEN OF WORDS' KARYA MAKOTO SHINKAI," 2019.
- [11] P. P. Yunus, "Komunikasi Ekspresif Estetik Karya Seni Aesthetic Expressive Communication of Artworks," 2020.
- [12] karu, "The Anime Where Everyone SUCKS," youtube.com. Accessed: Dec. 25, 2025. [Online]. Available: <https://youtu.be/LQrTc53Qzzg?si=PMbHE-sRgeb2XoLM>
- [13] OHAYO JEPANG, "Nonton Takopi's Original Sin Harus Siap Mental! Visual Imut tapi Kisah Sedih," *kompas.com*, 2025. Accessed: Dec. 25, 2025. [Online]. Available: <https://ohayojepang.kompas.com/read/4222/nonton-takopis-original-sin-harus-siap-mental-visual-imut-tapi-kisah-sedih?page=all>
- [14] Ananda Karmakar, "Investigation of Artistic Styles for Effective Storytelling in Animation," *NATURAL VOLATILES & ESSENTIAL OILS*, pp. 200–209, 2021, doi: 10.52783/nveo.5498.