

Analisis Estetika Warna sebagai Komunikasi Visual dalam Anime “Kimetsu No Yaiba: Mugen Train”

Novitri Anggraini¹, Aka Kurnia SF^{2*}

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Teknologi Sumbawa^{1,2}

*Email Korespodensi: aka.kurnia@uts.ac.id

Sejarah Artikel:

Diterima 26-06-2026
Disetujui 01-07-2026
Diterbitkan 03-07-2026

ABSTRACT

Color is an important element of visual communication that functions not only as an aesthetic component but also as a medium for conveying messages, creating atmosphere, and evoking emotional responses from audiences. This study aims to analyze the use of color as a form of visual communication in the movie Kimetsu no Yaiba: Mugen Train and to examine its role in shaping mood and audience emotions. The research employs a qualitative interpretive approach with a descriptive research design. Data were collected through visual observation, documentation, and literature review, and were analyzed using Donis A. Dondis's visual communication theory and Johann Wolfgang von Goethe's color theory. The findings indicate that color functions as a visual communication medium capable of conveying meaning nonverbally. Warm colors such as red, orange, and yellow are used to create dynamic, energetic, and tense atmospheres, while cool colors such as blue, green, and purple are employed to evoke calm, reflective, and emotional moods. Through the combination of color, lighting, and visual composition, the film strengthens its narrative, represents the emotional states of characters, and enhances audience engagement. Therefore, color serves not merely as a visual element but also as a significant component of visual communication that contributes to the construction of meaning, atmosphere, and emotion within the film.

Keywords: Visual Communication; Color; Color Psychology; Anime; Kimetsu No Yaiba: Mugen Train.

ABSTRAK

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam komunikasi visual yang berfungsi tidak hanya sebagai unsur estetis, tetapi juga sebagai sarana penyampaian pesan, pembentuk suasana, dan pemicu respons emosional audiens. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan warna sebagai bentuk komunikasi visual dalam film *Kimetsu no Yaiba: Mugen Train* serta memahami perannya dalam membangun suasana dan emosi penonton. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif interpretatif dengan jenis penelitian deskriptif. Data diperoleh melalui observasi visual, dokumentasi, dan studi literatur, kemudian dianalisis menggunakan teori komunikasi visual Donis A. Dondis dan teori warna Johann Wolfgang von Goethe. Hasil penelitian menunjukkan bahwa warna dalam film berfungsi sebagai media komunikasi visual yang mampu menyampaikan makna secara nonverbal. Warna hangat seperti merah, oranye, dan kuning digunakan untuk membangun suasana yang dinamis, penuh energi, dan menegangkan, sedangkan warna dingin seperti biru, hijau, dan ungu digunakan untuk menghadirkan suasana yang tenang, reflektif, maupun emosional. Melalui penggunaan warna yang dipadukan dengan pencahayaan dan komposisi visual, film mampu memperkuat alur cerita, menggambarkan kondisi emosional karakter, serta meningkatkan keterlibatan emosional penonton. Dengan demikian, warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai bagian

penting dalam proses komunikasi visual yang membangun makna, suasana, dan emosi dalam film.

Katakunci: Komunikasi Visual; Warna; Psikologi Warna; Anime; *Kimetsu No Yaiba: Mugen Train*.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Anggraini, N., & Kurnia SF, A. (2026). Analisis Estetika Warna Sebagai Komunikasi Visual Dalam Anime Kimetsu No Yaiba: Mugen Train. Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(4), 7265-7280. <https://doi.org/10.63822/d79mqa05>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era globalisasi telah mengubah cara manusia menerima, memahami, dan berinteraksi dengan informasi visual. Media audiovisual seperti film, animasi, dan konten digital tidak lagi sekadar menjadi sarana hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai medium penyampaian pesan sosial, budaya, dan emosional. Visual dalam media modern bahkan berkembang menjadi bentuk komunikasi yang mampu menyampaikan makna secara cepat dan efektif dibandingkan bahasa verbal. Dalam konteks komunikasi visual, warna merupakan salah satu elemen penting yang memiliki peran dominan karena mampu memengaruhi suasana, membangun persepsi, serta membangkitkan emosi penonton (Lester, 2013).

Komunikasi visual merupakan proses penyampaian pesan melalui elemen visual seperti warna, bentuk, garis, dan komposisi yang disusun secara sistematis. Elemen-elemen tersebut bekerja secara terpadu untuk menyampaikan informasi dan membangun pemahaman audiens terhadap suatu pesan visual. Menurut Gunther Kress dan Theo van Leeuwen (2006), elemen visual memiliki peran penting dalam membentuk makna melalui hubungan dan susunan antar elemen visual. Dengan demikian, visual tidak hanya berfungsi sebagai aspek estetika, tetapi juga sebagai media komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pesan kepada audiens.

Dalam konteks komunikasi visual, warna merupakan elemen penting yang berperan dalam menyampaikan pesan sekaligus membangkitkan emosi penonton. Warna tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi, tetapi juga memiliki makna yang mampu memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Hal ini didukung oleh penelitian Andriani dan Anti (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan warna dalam poster *Kimetsu no Yaiba* mampu menggambarkan konflik antara kegelapan dan cahaya, serta antara kebaikan dan kejahatan. Dengan demikian, warna tidak sekadar berfungsi sebagai pemanis visual, melainkan sebagai elemen komunikasi nonverbal yang efektif dalam menyampaikan makna kepada penonton.

Komunikasi visual adalah proses menyampaikan pesan melalui media visual dengan menggunakan elemen seperti warna, bentuk, gambar, dan komposisi untuk menyampaikan informasi kepada audiens secara efektif. Visual dapat dianggap sebagai bahasa karena memiliki kekuatan komunikasi yang universal dan cepat dipahami dan mampu menyampaikan makna melalui simbol dan tanda tanpa harus menggunakan kata-kata. Elemen visual seperti warna, bentuk, dan komposisi sangat penting untuk komunikasi visual. Warna membentuk perasaan dan makna psikologis, bentuk berfungsi sebagai representasi ide, dan komposisi mengatur bagaimana elemen visual berinteraksi satu sama lain agar pesan dapat disampaikan dengan baik dan jelas.

Warna adalah komponen visual utama yang memainkan peran penting dalam pembentukan pengalaman dan makna visual. Warna juga merupakan bagian integral dari proses komunikasi visual. Dalam komunikasi visual, warna berfungsi sebagai pembentuk emosi, dan suasana. Warna juga memiliki makna simbolik yang dipengaruhi oleh konteks budaya dan pengalaman pribadi seseorang. Warna adalah komponen komunikasi nonverbal yang dapat menyampaikan pesan tanpa kata-kata seperti emosi, identitas, dan makna sosial. Karena itu, mereka adalah media komunikasi visual yang efektif.

Anime Jepang (anime) merupakan salah satu bentuk budaya populer Jepang yang berkembang dari industri kreatif dan budaya visual modern Jepang, serta dalam dua dekade terakhir semakin mendapatkan perhatian global. Anime tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi sarana penyebaran identitas, nilai, dan karakteristik budaya Jepang ke tingkat internasional. Kovacic (2014) menjelaskan bahwa anime telah menjadi fenomena budaya kontemporer yang mampu melintasi batas

geografis dan budaya melalui narasi serta visual yang khas. Nugroho (2017) menyebutkan bahwa anime berperan dalam penyebaran nilai-nilai budaya Jepang secara global dan menjadi medium komunikasi yang efektif. Sebagai bagian dari budaya visual Jepang, anime memiliki karakteristik artistik yang kuat, seperti desain karakter yang ekspresif, simbolisasi, komposisi visual, penggunaan warna yang mencolok, serta bentuk visual yang stylized dan non-realistis (Norris, 2009). Karakteristik tersebut tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetika, tetapi juga mampu memperkuat penyampaian emosi, membangun identitas visual, serta menyampaikan makna dan pesan kepada penonton. Dengan demikian, estetika dalam anime tidak hanya menjadi aspek artistik, tetapi juga merupakan bagian dari proses komunikasi visual.

Salah satu anime yang memperoleh perhatian internasional adalah *Kimetsu no Yaiba The Movie: Mugen Train*. Film ini memiliki durasi 117 menit (IMDb, n.d.) Film ini berhasil mencetak berbagai rekor box office global dan mendapat apresiasi tinggi karena kualitas visual, kekuatan naratif, serta intensitas emosional yang ditampilkan. Selain dikenal karena kualitas animasinya yang tinggi Film ini berhasil meraih pendapatan global lebih dari US\$470 juta, menjadikannya salah satu film anime terlaris sepanjang masa (Box Office Mojo, n.d.). Selain itu, *Mugen Train* juga memperoleh penghargaan Highest-Grossing Asian Film Award dari Asian Film Awards Academy pada tahun 2020 (Vimooz, 2021). Pencapaian tersebut menunjukkan bahwa film ini tidak hanya unggul secara komersial, tetapi juga mendapat pengakuan atas kualitas visual, kekuatan naratif, dan pengalaman emosional yang dibangun melalui elemen estetika, termasuk penggunaan warna. (Green, 2025), menyatakan bahwa *Mugen Train* berhasil menggabungkan estetika warna, nilai budaya Jepang, dan teknik animasi modern untuk menciptakan pengalaman visual yang emosional dan imersif.

Film *Kimetsu no Yaiba: Mugen Train* menampilkan penggunaan warna yang dominan dan kontras dalam berbagai adegan untuk memperkuat karakter, konflik, serta suasana emosional. Penggunaan warna dalam film ini menjadi salah satu elemen penting dalam membangun pengalaman visual dan membantu penonton memahami dinamika cerita yang disampaikan.

Di sisi lain, fenomena *Mugen Train* juga menunjukkan bagaimana estetika visual dalam anime dapat memengaruhi persepsi global terhadap Jepang. Penggunaan warna tradisional Jepang, serta teknik visual modern menunjukkan bagaimana anime menjadi medium transnasional yang menyatukan nilai lokal dan universal. Hal ini sejalan dengan teori komunikasi visual yang menyatakan bahwa estetika modern menggabungkan akar tradisi dengan inovasi digital untuk menciptakan makna baru yang lebih luas (Lidwell, 2010)

Menurut Dondis (1973), komunikasi visual merupakan bentuk bahasa visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai elemen visual, seperti warna, bentuk, garis, tekstur, dan komposisi. Elemen-elemen tersebut tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetis dalam sebuah karya visual, tetapi juga memiliki kemampuan untuk membangun makna, menciptakan suasana, serta memengaruhi persepsi dan respons emosional audiens. Dalam konteks media visual, warna menjadi salah satu elemen penting yang berperan dalam memperkuat pesan dan membantu audiens memahami makna yang ingin disampaikan secara nonverbal.

Untuk memperkuat analisis, penelitian ini juga menggunakan teori psikologi warna yang dikemukakan oleh Johann Wolfgang von Goethe sebagai teori pendukung. Teori ini menjelaskan bahwa warna memiliki efek emosional yang dapat memengaruhi persepsi dan respons psikologis manusia. Warna hangat cenderung memberikan kesan energik dan kuat, sedangkan warna dingin memberikan kesan tenang dan mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa warna memiliki peran penting dalam membangun suasana dan emosi dalam karya visual.

Namun demikian, penelitian mengenai penggunaan warna dalam anime masih cenderung berfokus pada aspek estetika visual semata dan belum banyak mengkaji warna sebagai bagian dari komunikasi visual yang berperan dalam menyampaikan makna, suasana, dan emosi. Selain itu, penelitian yang secara khusus mengkaji estetika warna dalam anime dengan pendekatan kualitatif interpretatif masih tergolong terbatas.

Akibatnya, penelitian ini sangat penting untuk melengkapi kekurangan penelitian tentang topik estetika warna dan memperluas pemahaman kita tentang peran warna dalam komunikasi visual. Hasilnya juga diharapkan membantu desainer, animator, dan praktisi kreatif memahami cara strategis menggunakan warna untuk memperkuat pesan visual.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan pendekatan kualitatif interpretatif dan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai fenomena visual secara kontekstual, di mana proses analisis ditekankan pada pemaknaan terhadap data visual yang ada (Creswell, 2016; Sugiyono, 2020). Lebih lanjut, pendekatan interpretatif digunakan karena peneliti tidak sekadar mendeskripsikan elemen visual secara harfiah, melainkan juga berusaha menafsirkan makna, suasana, dan pengaruh emosional dari warna sebagai bahasa nonverbal (Denzin & Lincoln, 2018). Jenis penelitian deskriptif kemudian diaplikasikan untuk merinci secara sistematis penggunaan warna di dalam film, termasuk pengamatan pada jenis warna, intensitas, kontras, pencahayaan, dan komposisi visual pada tiap adegan.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menentukan objek dan subjek penelitian yang spesifik sebagai fokus utama pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2020), objek penelitian adalah sarana ilmiah yang menjadi fokus kajian untuk memperoleh data, yang dalam hal ini difokuskan pada estetika warna sebagai komunikasi visual dalam film anime *Kimetsu no Yaiba The Movie: Mugen Train*. Sementara itu, subjek penelitian yang menjadi sumber utama data bukanlah individu atau responden manusia, melainkan berupa data visual dari adegan-adegan (scene) spesifik di dalam film tersebut. Adegan-adegan yang dipilih untuk dikaji secara khusus adalah yang menampilkan penggunaan warna secara dominan dan memiliki relevansi langsung dengan tujuan penelitian.

Secara teknis, pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara mandiri di lokasi yang mendukung proses observasi visual secara intensif, yakni di kediaman peneliti. Proses observasi ini sepenuhnya memanfaatkan perangkat digital seperti laptop dan aplikasi pemutar video untuk mengamati dan menganalisis setiap adegan film secara berulang-ulang dengan ketelitian tinggi. Adapun rentang waktu pelaksanaan penelitian ini direncanakan dan dilakukan mulai bulan Oktober 2025 hingga April 2026. Periode waktu enam bulan tersebut mencakup keseluruhan tahapan riset, mulai dari tahap penyusunan proposal, pengumpulan data, observasi, dokumentasi, analisis data, hingga tahap akhir yakni penyusunan laporan penelitian atau skripsi.

Untuk mendukung analisis yang komprehensif, penelitian ini mengumpulkan dua jenis sumber data, yakni data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung dari objek penelitian, yaitu film anime *Kimetsu no Yaiba The Movie: Mugen Train*, yang mencakup visual adegan, penggunaan dan komposisi warna, serta elemen tata cahaya dan intensitas warna. Di sisi lain, data sekunder dikumpulkan sebagai pilar pendukung yang bersumber dari berbagai literatur yang relevan dengan topik riset. Literatur sekunder ini meliputi buku-buku teori komunikasi visual, buku dan jurnal terkait psikologi warna, literatur tentang anime, serta referensi akademik lain yang memperkuat landasan teori dan memandu proses interpretasi hasil observasi.

Proses pengumpulan data dalam penelitian kualitatif ini dilakukan pada kondisi alamiah (*natural setting*) agar data yang diperoleh bersifat kontekstual dan sesuai dengan fenomena visual yang diteliti (Moleong, 2017, hlm. 157). Pengumpulan data tersebut diaplikasikan melalui tiga teknik utama: observasi visual, dokumentasi, dan studi literatur. Observasi visual dilakukan dengan menonton film secara berulang untuk mengidentifikasi warna dominan, kategori warna (hangat atau dingin), serta perubahan suasana. Dokumentasi dilakukan dengan mengambil gambar (tangkapan layar) dari adegan yang relevan serta mencatat temuan penting terkait kesan emosional. Sementara itu, studi literatur dilakukan secara berkesinambungan untuk memperoleh kerangka teoretis yang mengikat seluruh temuan visual.

Setelah keseluruhan data terkumpul, teknik analisis data dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif interpretatif deskriptif yang mengalir melalui beberapa tahapan sistematis. Tahap pertama adalah reduksi data, di mana peneliti menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan ratusan adegan menjadi beberapa adegan representatif yang menampilkan penggunaan warna dominan. Selanjutnya adalah penyajian data, di mana hasil observasi disusun ke dalam bentuk deskripsi naratif dan diklasifikasikan berdasarkan karakteristik visualnya. Tahap ketiga adalah interpretasi data, yakni proses menafsirkan temuan visual menggunakan teori-teori relevan untuk memahami makna dan fungsi warna. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yang merumuskan temuan akhir secara komprehensif.

Untuk memastikan bahwa temuan kualitatif ini dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan secara ilmiah, peneliti melakukan pengujian keabsahan data yang ketat. Uji keabsahan ini melibatkan tiga teknik utama, yang pertama adalah triangulasi teori, di mana analisis data tidak hanya bergantung pada satu sudut pandang, melainkan secara sengaja memadukan perspektif komunikasi visual dan psikologi warna. Teknik kedua adalah ketekunan pengamatan, yang diwujudkan melalui proses menonton dan membedah film secara berulang dan mendalam untuk menjamin keakuratan ekstraksi data visual. Teknik ketiga adalah kecukupan referensi, yang dipenuhi dengan merujuk pada berbagai literatur dan jurnal ilmiah terbaru guna menguji serta memvalidasi argumentasi peneliti.

Secara spesifik, teknik analisis dalam penelitian ini bertumpu pada integrasi dua landasan teori utama untuk membedah data visual yang telah tervalidasi. Teori pertama adalah teori komunikasi visual dari Donis A. Dondis, yang digunakan untuk menelaah bagaimana dominasi warna, intensitas, dan kontras berperan sebagai "bahasa visual" dalam mengartikulasikan pesan tanpa bantuan dialog verbal. Teori kedua adalah teori warna dari Johann Wolfgang von Goethe, yang diaplikasikan untuk menelisik bagaimana kelompok warna (aktif/hangat dan pasif/dingin) membentuk suasana serta memicu respons emosional penonton. Penggunaan kedua teori ini secara simultan memungkinkan analisis yang holistik, mengungkap bahwa warna tidak sekadar elemen penghias layar, tetapi merupakan konstruksi komunikasi dan pemicu psikologis yang mengikat narasi film.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Film

Film *Kimetsu no Yaiba: Mugen Train* merupakan film anime yang dirilis pada tahun 2020 sebagai kelanjutan dari serial *Kimetsu no Yaiba*. Film ini diadaptasi dari manga karya Koyoharu Gotoge dan diproduksi oleh studio animasi Ufotable dengan sutradara Haruo Sotozaki. Film ini menjadi salah satu karya anime yang mendapatkan perhatian luas di tingkat nasional maupun internasional, dengan pencapaian signifikan dalam industri perfilman melalui tingginya jumlah penonton dan popularitas global.



Gambar 1. Poster Film Kimetsu no Yaiba: Mugen Train

Film ini melanjutkan perjalanan Tanjiro Kamado bersama Nezuko, Zenitsu, dan Inosuke dalam menjalankan misi sebagai pembasmi iblis di Kereta Mugen, bekerja sama dengan Hashira Api, Kyojuro Rengoku. Konflik berkembang ketika para karakter dihadapkan pada serangan psikologis melalui dunia mimpi yang diciptakan oleh iblis Enmu, yang kemudian memuncak pada pertarungan besar melawan Akaza, Iblis Tingkat Atas. Film ini dipilih sebagai objek penelitian karena memiliki tampilan visual yang menarik dengan penggunaan warna yang beragam di setiap adegan, mampu membangun suasana berbeda, dan populer sehingga cocok untuk menganalisis bagaimana warna digunakan sebagai komunikasi visual dalam membangun suasana dan memengaruhi emosi penonton.

Karakteristik Visual dan Estetika Warna

Film Kimetsu no Yaiba: Mugen Train menunjukkan karakteristik visual yang khas melalui penggunaan warna, pencahayaan, dan komposisi visual yang dirancang secara sinematis. Penggunaan warna dalam film ini menunjukkan variasi yang kuat dan terarah, dengan warna cerah untuk menghadirkan kesan tenang dan warna gelap atau kontras tinggi untuk membangun suasana tegang dan dramatis. Pencahayaan dalam film berfungsi signifikan dalam mendukung tampilan visual, dengan pencahayaan terang membangun suasana stabil dan pencahayaan redup atau kontras tinggi memperkuat suasana tegang. Komposisi visual menunjukkan penataan elemen gambar yang seimbang dan terarah, dengan penempatan karakter, latar, serta penggunaan ruang yang membantu memperjelas fokus visual dan memandu perhatian penonton.

Hasil Penelitian: Klasifikasi Adegan Berdasarkan Warna

Peneliti melakukan klasifikasi terhadap delapan adegan utama dalam film berdasarkan penggunaan warna dominan. Proses pemilihan adegan dilakukan dengan menonton film secara berulang untuk

mengidentifikasi adegan yang memiliki kekuatan visual menonjol, dengan kriteria meliputi warna dominan, kategori warna (hangat/dingin), karakter visual, perubahan suasana, dan respon emosional penonton. Berikut adalah analisis delapan adegan tersebut:

Adegan 1: Rengoku Menikmati Makanan di Dalam Kereta



Gambar 2. Rengoku Menikmati Makanan di Dalam Kereta

Adegan ini didominasi oleh warna kuning, oranye, dan merah terang yang terlihat pada rambut Rengoku, pencahayaan kabin kereta, serta elemen visual di sekitarnya. Warna-warna hangat ini menciptakan suasana menyenangkan, hangat, dan penuh energi, membangkitkan emosi senang, nyaman, dan antusias pada penonton.

Adegan 2: Tanjiro Berada di Ruang Bawah Sadar

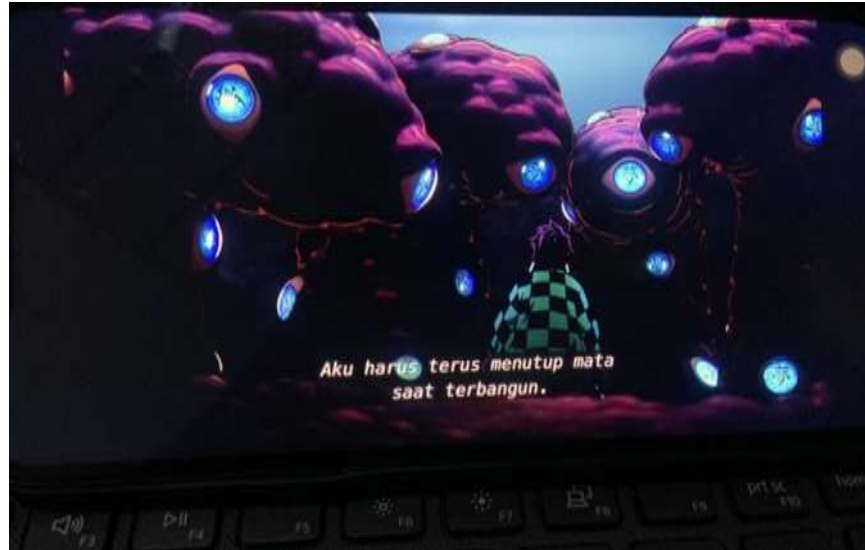


Gambar 3. Tanjiro Berada di Ruang Bawah Sadar

Adegan ini didominasi oleh warna biru tua dan hitam dengan pencahayaan minim, menciptakan

suasana sunyi dan penuh renungan mendalam. Penggunaan warna dingin ini membangkitkan emosi cemas, sedih, dan empati pada penonton terhadap kondisi batin Tanjiro.

Adegan 3: Tanjiro Menghadapi Inti Mimpi Enmu



Gambar 4. Tanjiro Menghadapi Inti Mimpi Enmu

Adegan ini didominasi oleh warna ungu gelap, biru neon, dan hitam, dengan cahaya biru neon muncul pada inti mimpi di bagian tengah visual. Suasana yang tercipta adalah mencekam, misterius, dan menegangkan, membangkitkan emosi takut, cemas, dan waspada pada penonton.

Adegan 4: Tanjiro Menggunakan Water Breathing Melawan Enmu



Gambar 5. Tanjiro menggunakan Water Breathing melawan Enmu

Adegan ini didominasi oleh warna biru neon yang muncul melalui efek air yang mengelilingi gerakan serangan Tanjiro. Suasana yang tercipta adalah tegang tetapi tetap menunjukkan semangat perlawanan, tenang, terkendali, dan terarah, membangkitkan emosi tegang dan kagum pada penonton.

Adegan 5: Pertarungan Rengoku Melawan Akaza



Gambar 6. Pertarungan Rengoku Melawan Akaza

Adegan ini merupakan kombinasi warna hangat dan dingin, dengan merah dan oranye pada efek serangan Rengoku serta biru terang pada serangan Akaza. Kedua warna tampak berhadapan langsung dan mendominasi sebagian besar layar selama pertarungan. Suasana yang tercipta adalah tegang, penuh konflik, dan dramatis, membangkitkan emosi tegang, kagum, dan cemas pada penonton.

Adegan 6: Tanjiro Menggunakan Hinokami Kagura



Gambar 7. Tanjiro menggunakan Hinokami Kagura

Adegan ini didominasi oleh warna merah terang, oranye, dan kuning dengan efek api berwarna hangat mengelilingi gerakan serangan Tanjiro. Suasana yang tercipta adalah penuh semangat dan memperlihatkan keberanian karakter, membangkitkan emosi semangat dan kagum pada penonton.

Adegan 7: Nezuko dan Zenitsu Berada di Dunia Mimpi



Gambar 8. Nezuko dan Zenitsu berada dalam mimpi

Adegan ini merupakan kombinasi warna lembut, dengan biru langit, hijau, putih, dan merah muda terlihat pada langit, bunga, serta lingkungan sekitar karakter. Dominasi warna pastel dan pencahayaan terang menciptakan suasana tenang, hangat, dan nyaman, membangkitkan emosi senang, tenang, dan ikut merasakan kebahagiaan karakter pada penonton.

Adegan 8: Nezuko Mengeluarkan Kekuatan Iblisnya



Gambar 9. Nezuko mengeluarkan kekuatan iblisnya

Adegan ini didominasi oleh warna merah terang dan merah muda neon yang memenuhi sebagian besar layar serta muncul di sekitar efek kekuatan Nezuko, dipadukan dengan latar yang cenderung gelap. Suasana yang tercipta adalah tegang, panas, dan penuh ledakan emosi, membangkitkan emosi tegang, terkejut, dan kagum pada penonton.

Pembahasan

Warna sebagai Elemen Komunikasi Visual

Berdasarkan teori komunikasi visual Donis A. Dondis, warna menjadi bagian penting dalam tampilan visual yang membantu penonton memahami suasana dan makna dalam sebuah adegan. Dalam film ini, warna berfungsi sebagai bahasa visual yang membantu menyampaikan makna dan suasana secara

nonverbal. Pada adegan dunia mimpi Tanjiro, dominasi warna biru lembut dan hijau pucat menghadirkan suasana tenang dan damai, sementara pada adegan pertarungan Rengoku melawan Akaza, dominasi warna merah dan oranye dengan cahaya kuat membuat suasana terasa panas, tegang, dan penuh semangat. Warna juga berfungsi dalam menyampaikan pesan dan membantu penonton memahami perkembangan situasi serta perubahan suasana dalam cerita. Perubahan warna dari tone lembut menuju warna gelap atau kontras menandai perubahan kondisi dan konflik yang terjadi. Selain itu, warna berperan dalam memperkuat adegan dengan mengikuti situasi dan konflik yang berlangsung, sebagaimana terlihat pada adegan pertarungan Rengoku melawan Akaza yang menggunakan dominasi warna merah dan oranye dengan kontras cahaya kuat untuk memperkuat ketegangan.

Peran Warna dalam Membangun Suasana

Berdasarkan teori psikologi warna Johann Wolfgang von Goethe, warna memiliki hubungan yang kuat dengan atmosfer yang muncul dalam suatu adegan. Warna dingin cenderung menghadirkan suasana tenang atau sedih, sedangkan warna hangat lebih banyak digunakan pada adegan yang penuh konflik dan emosi. Perubahan intensitas warna, pencahayaan, dan kontras visual membuat suasana cerita terasa berubah mengikuti kondisi yang dialami karakter. Pola penggunaan warna gelap, terang, dan kontras sangat memengaruhi suasana dalam film. Pada adegan Tanjiro berada di ruang bawah sadar, dominasi warna biru tua dan hitam dengan pencahayaan minim menciptakan suasana sunyi dan penuh tekanan batin. Sebaliknya, pada adegan Tanjiro menggunakan Hinokami Kagura, layar dipenuhi warna merah terang dan oranye dengan efek api yang dominan, menciptakan suasana panas, tegang, dan penuh semangat. Kontras warna juga terlihat jelas pada adegan pertarungan Rengoku melawan Akaza, di mana warna merah dan oranye bertabrakan dengan warna biru terang, menciptakan tampilan visual yang kuat dan dramatis.

Pengaruh Warna terhadap Emosi Penonton

Penggunaan warna dalam film ini secara konsisten memengaruhi emosi penonton mengikuti perkembangan cerita. Warna hangat seperti merah, oranye, dan kuning digunakan pada adegan yang penuh konflik dan aksi, meningkatkan rasa tegang dan semangat penonton. Sebaliknya, warna dingin seperti biru, hijau, dan abu-abu digunakan pada adegan yang bersifat emosional dan tenang, membuat penonton merasakan empati dan kesedihan. Pada awal film, adegan Rengoku menikmati makanan menggunakan dominasi warna kuning dan oranye terang yang menghadirkan suasana hangat dan menyenangkan. Suasana kemudian berubah pada adegan dunia mimpi Tanjiro dengan warna biru lembut dan hijau pucat yang membuat emosi penonton menjadi lebih tenang dan emosional. Puncak emosi terlihat pada adegan pertarungan Rengoku melawan Akaza dengan dominasi warna merah dan oranye yang membuat suasana terasa sangat intens. Pada bagian akhir film setelah pertarungan selesai, penggunaan warna abu-abu, putih pucat, dan pencahayaan redup menciptakan suasana hening dan menyedihkan, memperkuat rasa kehilangan yang dirasakan karakter maupun penonton.

Integrasi Warna sebagai Komunikasi Visual

Penggunaan warna dalam film *Kimetsu no Yaiba: Mugen Train* menunjukkan integrasi antara fungsi visual dan fungsi emosional. Warna tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetika visual, tetapi juga sebagai media yang membantu menyampaikan makna, membangun suasana, serta memengaruhi emosi penonton secara lebih mendalam. Pada adegan dunia mimpi Tanjiro, warna biru lembut dan hijau pucat tidak hanya membangun suasana tenang tetapi juga memperlihatkan kondisi emosional karakter yang merasakan kenyamanan dan kerinduan. Pada pertarungan Rengoku melawan Akaza, warna hangat pada Rengoku memperkuat kesan semangat dan perjuangan, sedangkan warna dingin pada Akaza menghadirkan kesan ancaman dan tekanan. Pada adegan Tanjiro menghadapi inti mimpi Enmu, perpaduan warna ungu

gelap, hitam, dan biru neon menciptakan suasana tidak stabil dan mencekam yang memperjelas kondisi psikologis karakter. Pada bagian akhir film, penurunan intensitas warna setelah adegan konflik memberikan perubahan suasana yang cukup terasa, sehingga penonton ikut merasakan kesedihan dan kehilangan yang dialami karakter.

Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil analisis terhadap delapan adegan dalam film ini, ditemukan bahwa penggunaan warna memiliki pola visual yang cukup konsisten dalam membangun makna dan suasana. Warna hangat seperti merah, oranye, dan kuning lebih sering muncul pada adegan pertarungan atau momen dengan intensitas emosi tinggi, memberikan kesan kuat, penuh energi, dan meningkatkan ketegangan visual. Warna dingin seperti biru, hijau, abu-abu, dan ungu cenderung digunakan pada adegan yang lebih tenang, sedih, misterius, atau emosional, menciptakan suasana hening dan mendalam. Perubahan warna dalam film sering digunakan untuk menandai perubahan situasi dalam cerita, dengan visual yang awalnya terang dan hangat perlahan berubah menjadi lebih gelap ketika konflik mulai muncul. Penggunaan kontras warna juga menjadi temuan penting, di mana adegan pertarungan menampilkan perpaduan warna mencolok dengan pencahayaan terang dan efek visual dinamis, sementara adegan emosional menggunakan tone warna lembut dengan pencahayaan redup. Warna dalam film berperan sebagai bagian dari komunikasi visual yang membantu menyampaikan pesan tertentu kepada penonton, seperti rasa takut, kehilangan, semangat, harapan, hingga ketegangan, sehingga penonton dapat memahami situasi emosional karakter tanpa penjelasan verbal yang panjang.

Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari beberapa keterbatasan dalam penelitian ini. Pertama, keterbatasan pada referensi penelitian terdahulu yang secara khusus menggunakan teori komunikasi visual Donis A. Dondis dalam analisis estetika warna pada media anime, karena sebagian besar penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan semiotika atau psikologi warna. Kedua, penelitian ini hanya berfokus pada warna sebagai bagian dari komunikasi visual sehingga unsur sinematik lain seperti audio, musik, dialog, pergerakan kamera, dan teknik pengambilan gambar tidak dibahas secara mendalam. Ketiga, proses pemilihan adegan melalui observasi berulang membuat hasil analisis cukup bergantung pada pengamatan dan interpretasi visual peneliti, terutama pada adegan pertarungan dengan perubahan warna yang sangat cepat dan kompleks. Keempat, keterbatasan ditemukan pada saat menentukan frame atau potongan adegan yang digunakan sebagai data penelitian, karena beberapa adegan memiliki perubahan pencahayaan dan efek visual yang berlangsung sangat cepat. Kelima, penelitian ini tidak melibatkan respon langsung dari penonton melalui wawancara maupun kuesioner, sehingga emosi penonton dianalisis berdasarkan hasil observasi visual serta pendekatan teori warna yang digunakan. Meskipun memiliki beberapa keterbatasan, penelitian ini diharapkan tetap dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana warna digunakan sebagai bagian dari komunikasi visual dalam membangun suasana, menyampaikan makna visual, serta memengaruhi emosi penonton dalam film.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan warna dalam film *Kimetsu no Yaiba The Movie: Mugen Train* memiliki peran penting sebagai

bagian dari komunikasi visual dalam membangun makna, suasana, serta emosi penonton. Warna dalam film tidak digunakan secara acak, melainkan disesuaikan dengan situasi cerita, kondisi emosional karakter, serta intensitas konflik yang ditampilkan dalam setiap adegan. Dengan demikian, warna tidak hanya berfungsi sebagai unsur estetis, tetapi juga sebagai media visual yang membantu menyampaikan pesan kepada penonton.

Selanjutnya, penggunaan warna dalam film menunjukkan adanya pola visual tertentu yang mendukung suasana dan perkembangan cerita. Warna hangat seperti merah, oranye, dan kuning cenderung digunakan pada adegan yang memperlihatkan semangat, ketegangan, keberanian, serta konflik yang intens. Penggunaan warna tersebut terlihat dominan pada adegan pertarungan dan momen emosional yang memiliki intensitas tinggi. Sementara itu, warna dingin seperti biru, hijau, ungu, dan abu-abu lebih banyak digunakan pada adegan yang menampilkan suasana tenang, sedih, misterius, dan reflektif. Melalui pengolahan warna tersebut, suasana dalam setiap adegan terasa lebih kuat dan mampu membangun pengalaman emosional penonton secara lebih mendalam.

Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa warna berfungsi sebagai bahasa visual yang membantu penonton memahami kondisi cerita tanpa harus bergantung sepenuhnya pada dialog. Penggunaan warna tertentu mampu memperjelas perubahan situasi, tekanan konflik, hingga kondisi psikologis karakter. Dalam beberapa adegan, perpaduan warna, pencahayaan, dan kontras visual terlihat memperkuat fokus penonton terhadap emosi yang ingin ditampilkan dalam cerita. Oleh karena itu, warna dapat dipahami sebagai bagian dari komunikasi visual yang berperan dalam mengarahkan persepsi dan membangun keterlibatan emosional penonton selama mengikuti alur film.

Sejalan dengan hal tersebut, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa teori komunikasi visual Donis A. Dondis dan teori psikologi warna Johann Wolfgang von Goethe saling berkaitan dalam menjelaskan fungsi warna dalam film. Teori Donis A. Dondis membantu menjelaskan warna sebagai bagian dari bahasa visual yang menyampaikan makna dan pesan, sedangkan teori Johann Wolfgang von Goethe memperlihatkan hubungan warna dengan respon emosional penonton melalui suasana yang dibangun dalam adegan. Dengan demikian, kedua teori tersebut mendukung pemahaman bahwa warna dalam film tidak hanya memperindah tampilan visual, tetapi juga memiliki fungsi komunikatif dan emosional yang kuat.

Meskipun penelitian ini hanya berfokus pada unsur warna sebagai bagian dari komunikasi visual, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan warna dalam film memiliki pengaruh yang cukup besar dalam membangun suasana, memperkuat makna visual, serta memengaruhi emosi penonton. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pentingnya warna dalam media visual, khususnya dalam film anime, sebagai bagian dari proses penyampaian pesan dan pengalaman emosional kepada audiens.

DAFTAR PUSTAKA

- Andhita, P. R. (2021). *Komunikasi Visual*. Penerbit Kajian Media.
- Andriani, F., & Anti, R. (2022). Penggunaan Warna dalam Poster Anime Kimetsu no Yaiba. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(2), 45-56.
- Barşan, E., & Merticariu, A. (2016). Johann Wolfgang von Goethe's Theory of Colours and its psychological implications. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 217, 735-742.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*.

Pustaka Pelajar.

- Denison, R. (2020). *Anime: A Critical Introduction*. Bloomsbury Publishing.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The Sage Handbook of Qualitative Research*. Sage Publications.
- Dinata, J. (2026). Analisis Narasi Visual dan Palet Warna dalam Webtoon Eggroid sebagai Media Pembentuk Emosi Pembaca. *Jurnal Media dan Kebudayaan Visual*, 8(1), 12-25.
- Dondis, D. A. (1973). *A Primer of Visual Literacy*. MIT Press.
- Fadhillah, M. (2025). Intensitas Warna dan Saturasi dalam Sinematografi Animasi Jepang Modern. *Jurnal Animasi dan Kreatif*, 3(1), 89-101.
- Goethe, J. W. v. (1810). *Theory of Colours* (C. L. Eastlake, Trans.). John Murray.
- Green, R. S. (2025). The Immersive Visual Experience of Demon Slayer: Mugen Train. *Journal of Japanese Pop Culture*, 11(3), 201-215.
- Green, R. S. (2026). *Aesthetics and Transnationalism in Contemporary Anime*. Academic Press.
- Gunawan, I. (2021). Perbedaan Interpretasi Audiens terhadap Penggunaan Elemen Warna pada Media Audiovisual. *Jurnal Komunikasi Massa*, 14(2), 110-123.
- Hadiyansyah, R., dkk. (2024). Peran Warna Strategis dalam Peningkatan Kejelasan Pesan Nonverbal pada Media Sinema. *Jurnal Ilmiah Komunikasi*, 19(2), 154-168.
- Handayani, S., dkk. (2025). Stimulus Psikologis Warna terhadap Pembentukan Respon Emosional Audiens Kontemporer. *Jurnal Psikologi Visual*, 7(1), 33-47.
- Jonauskaite, D., & Mohr, C. (2025). Color-emotion associations and their psychological impact in media consumption. *Cognition and Emotion*, 39(1), 55-72.
- Jonauskaite, D., dkk. (2024). Cultural and Personal Variations in Color-Emotion Associations: A Global Perspective. *Journal of Environmental Psychology*, 92, 102-118.
- Kovsh, O., & Dziuba, M. (2022). Biological and Psychological Mechanisms of Color Perception in Cinematography. *International Journal of Cinema Studies*, 5(2), 77-88.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design* (2nd ed.). Routledge.
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Andi Offset.
- Lamarre, T. (2021). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. University of Minnesota Press.
- Lester, P. M. (2013). *Visual Communication: Images with Messages* (6th ed.). Cengage Learning.
- Lidwell, W. (2010). *Universal Principles of Design*. Rockport Publishers.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Munthe, A., dkk. (2025). Estetika Visual dan Psikologi Warna pada Media Populer Generasi Z. *Jurnal Komunikasi Global*, 10(2), 210-224.
- Napier, S. J. (2020). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. St. Martin's Griffin.
- Netflix. (2020). *Kimetsu no Yaiba: Mugen Train* [Film streaming]. Diperoleh dari <https://www.netflix.com>
- Nugroho, P. A. (2017). Penyebaran Budaya Populer Jepang melalui Media Anime. *Jurnal Kajian Budaya*, 5(1), 14-28.
- Paksi, D. F. (2021). Warna dalam Dunia Visual. *Jurnal Estetika Grafis*, 2(4), 112-125.
- Petra, A. T., & Sari, D. M. (2025). Analisis Makna Visual Poster Film Anime Suzume. *Jurnal Semiotika Visual*, 6(1), 88-99.
- Sari, D. A. Y., & Purwanti, S. (2026). Analisis Makna Warna pada Film Pendek Animasi If Anything Happens I Love You melalui Semiotika Peirce. *Jurnal Riset Animasi*, 3(2), 143-156.

- Schloss, K. B. (2024). Visual Communication and Color Semantics: How We Assign Meaning to Palettes. *Trends in Cognitive Sciences*, 28(4), 312-326.
- Spence, C., & Van Doorn, G. (2022). The Processing Speed of Visual Elements: Why Color Precedes Text in Human Cognition. *Journal of Vision*, 22(8), 14-29.
- Steinberg, M. (2022). *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. University of Minnesota Press.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Surahman, E., dkk. (2025). Integrasi Elemen Desain dan Kekuatan Dominasi Warna pada Media Audiovisual Tradisional. *Jurnal Komunikasi Teoretis*, 12(1), 60-74.
- Susilawati, dkk. (2023). *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Swasty, W., dkk. (2024). Dimensi Psikologis dan Komunikatif Warna dalam Persepsi Visual Manusia. *Jurnal Tata Rupa*, 9(1), 15-29.
- Tanesia, C. Y., & Heryanto, N. Y. (2017). Penentuan Skema Warna Pada Klip Video Musik Adaptasi Lagu dan Lirik Berdasarkan Psikologi Warna (Studi Kasus: Tentang Masa Depan/Satu Dua Langkah). *Jurnal Desain*, 4(3), 201-214.
- Ufotable. (2020). *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba – The Movie: Mugen Train* [Motion picture]. Tokyo: Aniplex & Toho.
- Wahyuni, S., & Heryanto, A. (2022). Peningkatan Keterlibatan Emosional Penonton melalui Desain Palet Warna Sinematik. *Jurnal Sinematografi Indonesia*, 5(3), 180-195.
- Wang, X. (2025). The Palette of Emotions: Analysis of Color Choices in Modern Japanese Animation. *Asian Cinema Journal*, 16(1), 44-59.
- Wibowo, A. (2024). Struktur Naratif dan Mitologi Jepang dalam Waralaba Demon Slayer. *Jurnal Kebudayaan Asia*, 12(2), 101-115.
- Zahra, N., & Mansoor, S. (2024). Color Psychology in Cinema: Evoking Audience Emotions through Color Grading. *Journal of Visual Arts and Cinema*, 15(2), 121-134.
- Zuldhika, H., Rahman, A., & Prakarti DB, V. D. (2024). Analisis Warna Sebagai Elemen Penyampaian Kepribadian Tokoh Utama Film Penyalin Cahaya. *Jurnal Kajian Film dan Televisi*, 3(1), 22-35.