

Analisis Elemen Visualisasi Budaya Kematian dalam Film Animasi “Coco”

Felita Malva Amelinda, Elda Franzia*

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Trisakti

*corresponding author : elda@trisakti.ac.id

Diterima : 17/02/20

Revisi : 25/02/20

Diterbitkan : 09/03/20

Abstrak. Film animasi “Coco” karya Studio Pixar (2017) mengangkat upacara adat *Dia de los Muertos* atau “Hari Kematian” yang dilaksanakan dan dibudayakan oleh masyarakat Meksiko setiap awal November atau tanggal 31 Oktober. Upacara ini diadakan untuk menghormati kerabat mereka yang telah tiada. Penelitian ini dilaksanakan untuk memahami secara mendalam tema dan visualisasi film tersebut, dan pengaruhnya terhadap hasil film secara keseluruhan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif, untuk pemaparan elemen-elemen visual film. Metode pengumpulan data dilakukan melalui berbagai sumber visual dan referensi pustaka, untuk menganalisis tanda-tanda visual pada film animasi “Coco”. Dapat disimpulkan bahwa penggambaran kematian dalam film tidak selalu harus berhubungan dengan elemen-elemen visual yang pada umumnya diasosiasikan dengan kematian seperti suasana suram yang diciptakan dengan spektrum warna gelap. Visualisasi film “Coco” dibuat untuk merayakan dan menghormati kerabat yang sudah tidak ada.

Kata Kunci: hari kematian, film Coco, animasi, visual, budaya

Abstract. The animation movie “Coco” made by Pixar Studio (2017) tell story about *Dia de los Muertos* or *Day of the Dead* as the theme, an annual ceremony which is held by the Mexican culture every early November of 31th October. The ceremony is held to honor their family members or loved ones who had passed away. This research was conducted to understand in depth about the theme and film visualization, and how it affects the film as a whole. This research uses the descriptive research method to elaborate the visual elements of the film. The data collected from visual sources and references, to analyze visual symbols in the “Coco” animation movie. It was concluded that portrayal of death in films does not always have to be related to the elements commonly associated with death such as the typical gloomy atmosphere from a spectrum of dark colors. The “Coco” animation movie visualization made to celebrate and to respect relatives who had passed away.

Keywords: day of the dead, Coco movie, animation, visual, culture



This work is licensed under a CC-BY-NC

Pendahuluan

Upacara adat merupakan sesuatu yang sudah ada sejak lama dan terus diwariskan seiring berjalannya waktu oleh masyarakatnya. Berbagai macam upacara adat ada di berbagai negara, seperti *Yee Peng* di Thailand, *La Tomatina* di Spanyol, dan *Tulip Time* di Belanda, pada umumnya dirayakan dalam setiap waktu tertentu yang telah ditentukan ([Yuris 2009](#)). Salah satu dari upacara adat yang dirayakan oleh negara luar yaitu *Dia de los Muertos* yang diartikan sebagai “Hari Kematian”. Upacara ini menjadi bagian budaya dan dilakukan oleh masyarakat Meksiko setiap awal November, namun ada juga yang merayakannya pada tanggal 31 Oktober, bertepatan dengan Halloween. Upacara ini diadakan dengan tujuan untuk merayakan dan menghormati para kerabat yang telah tiada. Kebudayaan masyarakat Meksiko ini terus dilestarikan sampai sekarang bukan hanya oleh kaum dewasa, namun juga oleh generasi anak muda.

Belum lama ini, muncul sebuah film animasi berjudul “Coco” dari Studio Pixar yang terkenal telah banyak menghasilkan film-film animasi seperti “Toy Story” dan “A Bug’s Life”. Film “Coco” dirilis pada tahun 2017, membuahkan kesuksesan selanjutnya untuk Studio Pixar. Film ini terinspirasi dari budaya Hari Kematian Meksiko dengan implementasi pada latar tempat, tokoh-tokoh yang ada di dalamnya, dan ornamen-ornamen pendukungnya. Walaupun bukan plot utamanya, elemen budaya dan kearifan lokal Meksiko berperan besar dalam film ini kepada tampilan warna, pakaian, dekorasi latar, dan sebagainya.

Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan berupa kata, bunyi, citra, dan kombinasinya, kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu ([Oktavianus 2015](#)). Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Pesan dalam film menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya. Film juga dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio visual, yaitu gambar dan suara yang hidup. Dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat. Ketika menonton film penonton seakan-akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi audiens.

Film pertama kali diciptakan pada tahun 1805 oleh Lumiere Brothers. Kemudian pada 1899, George Melies mulai menampilkan film dengan gaya editing yang berjudul “Trip To The Moon”. Di Indonesia, film mencapai kejayaannya pada era 70-an hingga 80-an atau tepatnya sebelum masuknya TV swasta broadcast pada tahun 1988 ([Riadi 2012](#)). Film memiliki beberapa genre film. Selain itu ada pula yang disebut dengan animasi, yaitu film yang dibuat dari rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah *frame* ([Purnasiwi and Kurniawan 2013](#)). Animasi merupakan kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Secara umum, ilusi gerakan merupakan perubahan yang dideteksi secara visual oleh mata penonton, termasuk perubahan posisi yang bermakna menjadi gerakan. Animasi dibuat dengan cara merekam gambar-gambar diam, kemudian rekaman gambar-gambar tersebut diputar ulang dengan berurutan sehingga terlihat tidak lagi sebagai masing-masing gambar terpisah, tetapi sebagai sebuah kesatuan yang menghasilkan ilusi pergerakan yang tidak terputus.

Film animasi “Coco” diceritakan dari sudut pandang Miguel, seorang bocah lelaki yang sangat gemar dengan musik, baik mendengarkan maupun membuatnya sendiri. Terlepas dari larangan generasi lama keluarganya terhadap musik, Miguel bermimpi

menjadi musisi yang hebat seperti idolanya Ernesto de la Cruz. Putus asa untuk membuktikan bakatnya, Miguel menemukan dirinya di *The Land of the Dead* yang menakjubkan dan penuh warna. Setelah bertemu dengan penipu yang menawan bernama Héctor, keduanya memulai perjalanan luar biasa untuk membuka kisah nyata di balik sejarah keluarga Miguel.

Dalam penelitian ini, akan dianalisis mengenai budaya dan adat Meksiko khususnya tentang perayaan Hari Kematian dan bagaimana visualisasinya dalam film animasi ini. Peletakan budaya dan adat suatu masyarakat tertentu seperti dalam film ini juga dapat memengaruhi pendapat dan reaksi masyarakat yang menjadi audiens. Seperti dalam beberapa kebudayaan masyarakat tertentu seperti Cina, yang memiliki budaya reinkarnasi yang serupa dengan kebudayaan kematian di Meksiko, memungkinkan bagi masyarakat Cina untuk merasakan keterkaitan kepada film ini karena kemiripan budaya yang dimilikinya. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui dan memahami secara mendalam mengenai tema yang diangkat dalam film tersebut dan pengaruhnya kepada visualisasi film secara keseluruhan, khususnya penjabaran deskriptif dan alasan mengapa kematian divisualisasikan dengan warna-warna ceria.

Untuk meneliti lebih lanjut mengenai film ini diperlukan pula pemahaman mengenai ilmu semiotika. Semiotika adalah suatu ilmu yang meneliti tentang bagaimana sesuatu menimbulkan makna dan bagaimana cara makna tersebut dapat dikomunikasikan. Asal-usul semiotika terletak pada studi akademis tentang bagaimana tanda dan simbol (baik visual mau pun linguistik) menciptakan suatu makna. Tindakan dan pemikiran kita, apa yang kita lakukan secara otomatis, seringkali diatur oleh serangkaian pesan dan konvensi budaya yang kompleks, dan bergantung pada kemampuan kita untuk menafsirkannya secara naluriah dan instan. Ada kecenderungan bahwa manusia selalu mencari arti atau berusaha memahami segala sesuatu yang ada di sekelilingnya dan dianggapnya sebagai tanda. Penjelajahan semiotika sebagai metode kajian ke dalam berbagai cabang keilmuan, dalam hal ini desain komunikasi visual dimungkinkan, karena menurut Yasraf A. Piliang ada kecenderungan untuk memandang berbagai wacana sosial sebagai fenomena bahasa. Artinya, bahasa dijadikan model dalam berbagai wacana social ([Yuris 2009](#)).

Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Penelitian ini bertujuan membuat paparan deskriptif mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat objek tertentu secara sistematis, faktual dan teliti, serta meluas dari beberapa variabel tertentu saja (tidak mendalam seperti studi kasus) ([Asi 2017](#)). Penelitian deskriptif dapat berupa metode yang bertujuan untuk mengetahui sifat serta hubungan yang lebih mendalam antara dua variabel dengan cara mengamati aspek-aspek tertentu secara lebih spesifik untuk memperoleh data yang sesuai dengan masalah yang ada dengan tujuan penelitian, di mana data tersebut diolah, dianalisis, dan diproses lebih lanjut dengan dasar teori-teori yang telah dipelajari sehingga data tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan. Jenis ini dikenal dengan deskriptif asosiatif.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif karena cara perolehan data yang dilakukan dengan mengumpulkannya dari berbagai sumber untuk menguji hipotesis yang berkaitan dengan keadaan atau kejadian sekarang. Data yang dilaporkan merupakan data perolehan apa adanya sesuai dengan kejadian yang sedang

berlangsung. Alasan penggunaan pendekatan penelitian deskriptif adalah dalam hal memperoleh variasi permasalahan yang berkaitan dengan bidang pendidikan maupun tingkah laku manusia. Peristiwa yang terjadi secara alami memungkinkan peneliti mengetahui sekaligus menjawab pertanyaan penelitian yang berkaitan dengan hubungan variabel atau asosiasi serta bisa juga untuk mengetahui hubungan komparasi antar variabel.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini yaitu teknik observasi. Metode observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dan gejala-gejala fisik untuk kemudian dilakukan pencatatan. Dalam kaitannya dengan penelitian ini penulis langsung terjun ke lapangan menjadi partisipan (*participative observer*) untuk menemukan dan mendapatkan data yang berkaitan dengan fokus penelitian ([Asi 2017](#)). Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden, namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi, kondisi). Alasan digunakannya teknik pengumpulan data observasi karena data yang diperoleh dari keadaan yang terjadi pada saat berlangsungnya peristiwa tersebut. Selain itu, data lebih objektif dan jujur karena objek yang diteliti atau responden tidak dapat mempengaruhi pengumpul data maka juga menutup kemungkinan manipulasi. Kemudian, teknik pengumpulan data observasi menggunakan teknik *non participant observation*, yaitu observasi di mana peneliti tidak ikut secara langsung dalam kegiatan atau proses yang sedang diamati. Observasi mengenai objek penelitian dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber. Sumber-sumber tersebut termasuk sumber dari *web page* internet yang memuat review dari sejumlah audiens yang telah menonton film tersebut dan yang telah mencari teori mengenai elemen visual.

Hasil dan Pembahasan

Desain visual sebagai bidang ilmu telah berkembang baik dari desain *user interface* dan desain grafis. Dengan demikian, desain visual berfokus pada estetika suatu produk dan materi lain yang terkait dengan menerapkan gambar, warna, *font*, dan elemen lainnya secara strategis. Desain visual yang sukses harus memastikan bahwa konten tetap menjadi hal yang utama suatu halaman, dan membangunnya dengan cara menarik pengguna dan membantu membangun kepercayaan dan minat mereka terhadap suatu *game* ([Schell 2008](#)). Desain visual bertujuan untuk membentuk dan meningkatkan user interface melalui pertimbangan efek ilustrasi, fotografi, tipografi, ruang, tata letak, dan warna pada kegunaan produk dan daya tarik estetika mereka. Untuk membantu para desainer dalam mencapai hal ini, desain visual mempertimbangkan berbagai prinsip, yaitu kesatuan, ruang, hierarki, keseimbangan, kontras, skala, dominasi, dan kesamaan ("[Visual Design](#)").

Film yang dijadikan objek penelitian yaitu film berjudul "Coco", sebuah film animasi fantasi komputer 3D Amerika yang dikeluarkan pada tahun 2017 dengan produksi Pixar Animation Studios dan dirilis oleh Walt Disney Pictures. Gambar 1 di bawah merupakan poster film "Coco" yang menggambarkan tokoh-tokoh utama pada film animasi tersebut.



Gambar 1. Poster Film “Coco”

Sumber: : <https://www.cineman.ch/en/movie/2017/Coco/>

Film animasi “Coco” didasari oleh ide asli dari Lee Unkrich, yang menjadi sutradara dalam film ini bersama dengan Adrian Molina. Berkisah tentang seorang bocah lelaki berusia 12 tahun bernama Miguel yang secara tidak sengaja menginjakkan kaki ke dalam Tanah Orang Mati atau *The Land of the Dead*, di mana ia mencari bantuan dari kakek buyut musisi almarhumnya untuk mengembalikannya ke tempat asalnya dan untuk mencari cara agar keluarganya tidak lagi menolak keberadaan music ([Unkrich 2017](#)). Film “Coco” berlatar belakang sebuah kota fiksi bernama Santa Cecilia, Meksiko. Tokoh Miguel yang berusia 12 tahun bermimpi menjadi seorang musisi, meskipun keluarganya melarang keras akan hal itu. Nenek buyutnya, Imelda dulu menikah dengan seorang musisi yang kemudian meninggalkan ia dengan putrinya, Coco, yang berusia 3 tahun untuk mengejar karier di bidang musik. Namun karena ia tidak pernah kembali lagi, Imelda membuang musik dari kehidupan keluarganya dan kemudian memulai bisnis sepatu. Miguel kemudian tinggal bersama Coco tua dan keluarga mereka, yang merupakan pembuat sepatu. Dia mengidolakan Ernesto de la Cruz, seorang musisi terkenal, dan diam-diam belajar sendiri dari film-film lama Ernesto untuk bermain gitar. Pada “Hari Kematian”, Miguel secara tidak sengaja merusak bingkai foto Coco ketika muda dan menemukan bagian tersembunyi dari foto tersebut yang memperlihatkan kakek buyut buyutnya (yang wajahnya dirobek) memegang gitar Ernesto yang terkenal.

Saat proses penggarapan animasi, Unkrich mengatakan bahwa Pixar ingin memiliki perbedaan yang terlihat kontras antara Tanah Kehidupan dan Tanah Orang Mati. Teknik yang digunakan untuk membedakan kedua dunia tersebut pun menjadi banyak. Salah satunya dari warna. Menurut Unkrich, Tanah Orang Mati harus menjadi tempat yang semarak dan penuh warna, dan Santa Cecilia sebagai Tanah Kehidupan menjadi tidak terlalu berwarna.

Day of the Dead

Tema yang diangkat dalam film animasi ini yaitu budaya hari libur masyarakat Meksiko, *The Day of the Dead*, yang diartikan sebagai “Hari Kematian” atau dalam bahasa Spanyol disebut *Dia de los Muertos*. Di saat hari libur ini, masyarakat menghabiskan waktu di kuburan, membuat kuil untuk orang mati, dan menampilkan representasi artistik dari tengkorak dan kerangka dengan suasana meriah. Fitur utama dari dekorasi *The Day of the Dead* adalah tengkorak, yang dikenal dengan nama

Calacas. Kerangka tengkorak menjadi ornamen hias di mana-mana, pada selembur kertas tisu, mainan plastik kecil, boneka kardus, patung keramik, dan pada poster-poster.



Gambar 2. Festival Hari Kematian
Sumber: worldatlas.com

Gambar 2 di atas menunjukkan bentuk-bentuk tengkorak yang muncul pada Festival Hari Kematian. Kerangka tengkorak ini biasanya digambarkan dengan ceria dengan warna yang cerah, dan mereka dirancang untuk menunjukkan berbagai kegiatan dan profesi yang dilakukan orang-orang seperti petani, tukang cukur, sekretaris, pemadam kebakaran dan sebagainya (Staff 2017). Meskipun tradisi dan ritual khusus yang terlibat dengan *The Day of the Dead* bervariasi dari satu daerah ke daerah lain, perayaan biasanya berkisar pada penciptaan altar, yang diisi oleh para peserta dengan kerangka manusia, makanan, dan persembahan bergaya lainnya. Persembahan ini didedikasikan untuk orang yang dicintai yang telah meninggal dan diciptakan untuk membantu mereka di akhirat (Richman-Abdou 2019).

Seperti banyak liburan modern, *The Day of the Dead* telah dibentuk selama ratusan tahun. Ritus dan ritual yang mengingatkan pada *The Day of the Dead* dapat ditelusuri kembali ke periode Pasca-Klasik (1300 hingga 1521) di Meksiko Pra-Columbus. Selama masa ini, Kekaisaran Aztec berkembang, membawa serta harta karun tradisi. Seperti banyak orang Mesoamerika, suku Aztec memandang kesedihan sebagai tidak hormat kepada orang mati. Alih-alih berduka atas kehilangan orang-orang terkasih, mereka memilih untuk merayakan semangat mereka, yang memuncak dalam edisi paling awal dari *The Day of the Dead*. Selama festival selama sebulan ini, suku Aztec menyambut kunjungan dari luar kubur dan menyembah Mictēcacihuātl, dewi alam baka. Tokoh mitologis ini secara historis dikenal sebagai "Nyonya Orang Mati." (Richman-Abdou 2019). Hari Kematian atau *Día de los Muertos* adalah perayaan hidup dan mati yang meriah. Altar di dalam rumah penduduk dihias secara megah dengan warna. Setiap objek bersifat simbolis. Setiap *Sugar Skull* menyanggah nama orang yang dicintai yang telah meninggal, ditempatkan dalam perenungan, sebagai persembahan untuk menghormati yang meninggal. Masyarakat yang merayakan *Día de los Muertos* melukis wajah mereka sebagai tengkorak yang dihiasi untuk mewakili selubung antara hidup dan mati.

Festival Hari Kematian terus dilestarikan dan dilaksanakan setiap tahun oleh masyarakatnya sampai sekarang. Begitu kuat pengaruhnya yang dirasakan masyarakat saat menyaksikan film ini, terlihat dari berbagai visualisasi yang disajikan di dalamnya. Dapat diambil asumsi bahwa film ini telah melalui tidak sedikit observasi dan pengumpulan data mengenai masyarakat Meksiko dan tradisi setempatnya sehingga memberikan hasil penggambaran yang sesuai dengan sebagaimana tradisi tersebut dijalankan dan diwariskan dari waktu ke waktu.

Dengan adanya implementasi budaya Meksiko ini, penonton terdorong untuk mengidentifikasi film ini dengan budaya mereka yang akhirnya mendorong pula popularitas film ini dengan masyarakat Meksiko, juga masyarakat dengan budaya atau kepercayaan serupa seperti pada masyarakat di Negara bagian timur seperti di Tibet, Cina, Jepang dan India yang memiliki budaya reinkarnasi yang sudah ada sejak lama. Dengan pengidentifikasian inilah yang membuat suatu cerita melekat pada suatu golongan tertentu karena dapat mereka kaitkan dengan tradisi atau kebudayaan mereka.

Karakter Tengkorak

Tengkorak manusia menjadi aspek penting mengenai penokohan dan karakter dalam film, mengingat semua karakter (kecuali tokoh utama) merupakan tengkorak yang divisualisasikan sebagai anggota keluarga yang sudah tiada.



Gambar 3. Tengkorak Manusia

Sumber: <https://www.renderhub.com/rootin/human-skeleton/human-skeleton-01.jpg>

Kerangka manusia yaitu kerangka internal yang berfungsi sebagai kerangka kerja bagi tubuh seseorang. Kerangka kerja ini terdiri dari banyak tulang individu dan tulang rawan individu. Ada juga pita-pita jaringan ikat berserat, ligamen dan tendon, dalam hubungan dengan bagian-bagian kerangka. Karakteristik khas manusia dibandingkan dengan mamalia lain adalah postur yang tegak. Tubuh manusia seperti menara berjalan yang bergerak di atas pilar. Keuntungan luar biasa dari postur tegak ini, adalah membebaskan lengan untuk berbagai macam kegunaan. Namun demikian, postur tegak telah menciptakan sejumlah masalah mekanis, khususnya menahan beban ([Warren 2019](#)).

Dalam penggambaran tokoh tengkorak, didesain untuk terlihat lebih ringan daripada manusia umumnya, mengingat tengkorak memang seharusnya lebih ringan daripada berat tubuh seseorang secara keseluruhan. Karakter yang digambarkan sebagai tengkorak dalam film secara jelas membedakan mereka yang telah mati dari yang masih hidup. Jika dalam umumnya film, video game, atau *platform* lain, tengkorak diasosiasikan dengan tema horror, dalam film "Coco" tengkorak divisualisasikan dengan ceria dan penuh kehidupan. Pakaian yang dikenakan para tengkorak pun menggunakan desain yang meriah dan tidak membosankan. Tingkah laku tokoh tengkorak utama, yaitu keluarga Miguel yang telah tiada, diperlihatkan sebagai sekumpulan karakter yang baik dan lucu.

Film animasi yang diproduksi oleh Pixar cenderung menggambarkan objek sesuai dengan material aslinya di dunia nyata. Sebuah tengkorak hanya berupa 20 persen dari berat tubuh secara keseluruhan dan memiliki kepadatan yang jauh lebih rendah,

sehingga mereka berjalan jauh lebih bebas daripada rekan-rekan mereka dari daging dan tulang. Bekerja dengan kerangka juga memberikan peluang unik karena bahasa tubuh mereka yang sangat berbeda dan kemampuan mereka untuk hancur tanpa terlihat aneh. Menurut Grover, salah satu animator Pixar, wujud tengkorak digambarkan seperti menggunakan kekuatan ajaib yang tak terlihat untuk menyatukan tulang mereka. Tulang-tulang tersebut seperti sangat jauh ke titik di mana kerangka itu bisa benar-benar hancur berantakan dan kemudian semua kembali bersama (McKinnon 2017).

Pada karakter tengkorak dalam film, karakteristik tengkorak terus dieksplorasi lebih dalam oleh para animator melebihi dari sebatas tengkorak yang ada hanya karena tujuan pemberian efek horor dan sebagainya. Kemudian fakta bahwa mereka merupakan sekumpulan tengkorak dikembangkan dengan aksi dan tingkah yang tidak memungkinkan untuk dilakukan manusia biasa. Seperti pada salah satu *scene* saat Miguel pertama memasuki dunia kematian. Ia berpapasan dengan seorang tengkorak yang membuat keduanya terkejut. Kemudian sang tengkorak terjatuh dan bagian-bagian tubuhnya terpecah. Kenyataan ini lebih didorong mengingat target audiens yang umumnya ditujukan kepada anak-anak dan keluarga.



Gambar 4. Karakter Tengkorak dalam Film “Coco”
Sumber: <https://www.wired.com/story/pixar-coco-skeletons-fx/>

Animator Pixar juga memanfaatkan bentuk tulang yang unik untuk memberikan kepribadian pada masing-masing karakter. Setiap kerangka, misalnya, memiliki gaya berjalannya sendiri yang memisahkannya dari yang lain, yang didasarkan pada sejarah sang karakter (McKinnon 2017). Tengkorak dan kerangka adalah bagian penting dari festival *All Saints Day* di Eropa abad pertengahan, terutama sejak Black Death merusak populasi Eropa pada tahun 1300-an. Campuran simbolisme Aztec dan Eropa menanamkan makna desain lukisan wajah *Dia de los Muertos* (*The Day of the Dead*). Tradisi ini merupakan campuran kepercayaan Katolik dengan agama-agama penduduk asli Meksiko. Desain yang paling umum adalah mengecat wajah menyerupai tengkorak. Dalam budaya Aztec dipercayai bahwa kehidupan di bumi adalah semacam ilusi, dan kematian adalah langkah maju yang positif ke tingkat kesadaran yang lebih tinggi. Bagi suku Aztec, tengkorak adalah simbol positif, tidak hanya kematian tetapi juga kelahiran kembali (McKeow 2016).

Visual Dekorasi

Banyak dekorasi yang diletakkan di sekeliling latar dengan tujuan yang tidak hanya untuk meramaikan atau memperindah setiap *scene*, namun memiliki makna tersendiri. Dekorasi yang ditampilkan menjadi elemen pendukung terciptanya suasana perayaan tradisional dan agar latar tempat film sesuai dengan keadaan dan tradisi masyarakat Meksiko saat perayaan Hari Kematian. Seperti kelopak bunga kuning keemasan yang

terus terlihat sedikit demi sedikit dari awal film dan kemudian semakin banyak terlihat kehadirannya terutama saat memasuki dunia kematian. Kelopak bunga tersebut merupakan kelopak dari bunga marigold kuning yang merupakan salah satu objek utama yang terdapat dalam setiap perayaan Hari Kematian. Dalam salah satu *scene* ikoniknya, sebuah kelopak bunga marigold menjadi objek utama karena perannya yang digunakan sebagai simbolisasi pemberian restu (*blessing*) yang diberikan oleh Imelda, nenek buyut Miguel, agar ia dapat kembali ke dunia kehidupan.



Gambar 5. Adegan Pemberian Restu Menggunakan Kelopak Marigold
Sumber: <https://www.davisenterprise.com/files/2017/11/Coco.jpg>

Bunga marigold mungkin adalah salah satu elemen penting yang terkait dengan perayaan *Dia de los Muertos*. Marigold dikenal sebagai "bunga orang mati," meskipun mekar begitu cerah dan ceria. Di sekitar Meksiko atau lingkungan yang sangat padat dengan orang-orang keturunan Meksiko selama perayaan, akan terlihat bahwa banyak marigold yang bertaburan, di pintu dan karangan bunga rumit yang menghiasi kuburan orang yang dicintai. Terutama, para keluarga menyimpan marigold untuk menghias altar di rumah, menghormati anggota keluarga mereka. Marigold dan bunga pada umumnya, mewakili kerapuhan dalam kehidupan. Dipercayai bahwa arwah orang-orang terkasih datang mengunjungi selama berlangsungnya perayaan dan marigold digunakan untuk membantu membimbing arwah mereka dengan warna cerahnya (Mulligan 2017).

Gambar 6 di bawah merupakan visualisasi makna bunga marigold dengan jembatan yang menghubungkan para tengkorak ke tempat altar dan ke dunia kehidupan agar dapat bersama keluarga mereka. Jembatan tersebut terbuat dari segerombolan kelopak bunga marigold kuning keemasan yang terlihat menyala-nyala ketika para tengkorak menginjakkan kaki di atasnya. Ini menyimbolkan bunga marigold yang dipercayai untuk membantu dan membimbing arwah saat perayaan Hari Kematian. Pada saat awal menyaksikan film, umumnya para audiens teralihkan oleh suasana dan menariknya cerita yang dihadirkan sehingga tidak banyak yang menyadari pentingnya kehadiran bunga marigold tersebut selain hanya untuk elemen dekorasi biasa. Setelah diamati lebih jauh lagi, ternyata alasan kehadirannya dapat dirasakan sepanjang film memiliki arti yang lebih.



Gambar 6. Jembatan Marigold
Sumber:

<https://i.pinimg.com/originals/87/e0/4a/87e04a02433ad1d9951136cd36f390f5.jpg>

Selain bunga marigold, *Sugar Skull* merupakan benda lain yang memiliki keterkaitan erat dengan perayaan ini yang berupa. *Sugar Skull* terbuat dari pasta yang disebut *alfeñique*, yang merupakan campuran gula, air panas, lemon, dan bahan-bahan lain, yang menciptakan massa yang dapat dicetak yang serupa dengan karamel. Adonan ini memungkinkan pengrajin untuk mencetaknya menjadi bentuk tengkorak untuk kemudian menghiasinya untuk ditampilkan. Alasan mereka dibuat dalam ukuran yang berbeda, selain keperluan dekorasi, adalah karena tengkorak kecil biasanya dimaksudkan untuk mewakili anak-anak, sedangkan tengkorak yang lebih besar mewakili orang dewasa dan orang tua ([Roots 2018](#)).



Gambar 7. Sugar Skull

Sumber: <https://dayofthedead.holiday/sugar-skull/the-meaning-and-importance-of-sugar-skulls>

Gambar 7 di atas adalah beberapa bentuk *Sugar Skull* yang digunakan pada perayaan *The Day of the Dead*. Pada masa prasejarah, tengkorak adalah tokoh dominan dalam masyarakat dan budaya Mesoamerika dalam berbagai aspek dan penggambaran. Salah satu penggambaran ini adalah *tzompantli*, sebuah rak kayu di mana tengkorak para tahanan perang atau pengorbanan manusia ditampilkan. Peradaban ini meyakini adanya kehidupan spiritual setelah mati, dan karenanya tengkorak-tengkorak ini adalah persembahan bagi dewa dunia bawah, *Mictlantecuhtli*, yang akan memastikan jalan yang aman ke tanah yang diperintahnya ([Roots 2018](#)).

Warna

Warna merupakan unsur yang paling dominan dalam suatu gambar visual. Melalui warna, sebuah desain visual dapat menampilkan identitas, pesan atau membedakan sifat dan bentuk-bentuk visual secara jelas. Warna dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan ([Monica and Luzar 2011](#)). Secara objektif atau fisik, warna dibentuk oleh panjang gelombang. Warna adalah alat komunikasi yang kuat dan dapat digunakan untuk memberi sinyal suatu tindakan, memengaruhi suasana hati, dan bahkan memengaruhi reaksi fisiologis. Warna-warna tertentu dapat memiliki hubungan dengan peningkatan tekanan darah, peningkatan metabolisme, dan kelelahan mata. Meskipun persepsi warna agak subjektif, ada beberapa efek warna yang memiliki makna universal. Warna di area merah pada spektrum warna dikenal sebagai warna hangat, termasuk merah, oranye, dan kuning. Warna-warna hangat ini membangkitkan emosi mulai dari perasaan hangat dan nyaman hingga perasaan marah dan permusuhan.



Gambar 8. Spektrum Warna Cerah dalam *Day of the Dead*
Sumber: thaneeya.com

Gambar 8 di atas menunjukkan spektrum warna cerah pada perayaan Hari Kematian. Warna yang menghiasi perayaan, meskipun disebut dengan "Hari Kematian", terdiri dari warna-warna yang ceria dan bersemangat, didominasi spektrum warna hangat. Perayaan tersebut bukanlah hari untuk berkabung tetapi hari untuk menghormati orang mati, orang-orang yang dicintai yang telah meninggal. Altar didirikan di rumah, tempat publik dan pemakaman dengan hal-hal yang dinikmati almarhum ketika mereka masih hidup, seperti makanan, minuman keras, bunga, musik, dan sebagainya. Peringatan Hari Kematian merupakan perayaan dan persembahan untuk menghormati orang mati. Inilah alasan mengapa warna yang digunakan bukan warna-warna yang suram dan dingin yang berhubungan dengan kematian, melainkan warna-warna cerah dan penuh kehidupan.

Pada dunia kematian yang digambarkan dalam film, suasana dipenuhi dengan warna-warna terang dan ceria yang semakin mendorong kemeriahan warna pada perayaan festival ini. Warna yang ditampilkan mengandung unsur warna-warna tradisional yaitu, ungu, merah muda, oranye dan kuning yang merupakan bunga marigold yang melambangkan kematian. Di antara semua warna, ungu adalah warna yang sangat penting. Lilin-lilin ungu menyala di altar di rumah penduduk. Warna ungu dalam perayaan mengacu kembali ke kalender Katolik, menandakan rasa sakit, penderitaan, kesedihan dan duka ("[Colors of Dia de Los Muertos](#)"). Kuning mewakili kekuatan cahaya dan kehidupan. Kuning juga membangkitkan matahari, yang dalam tradisi Aztec, diyakini untuk menuntun jiwa-jiwa orang mati. Bunga marigold tradisional

inilah yang menambahkan warna kuning ini pada dekorasi. Sedangkan warna ungu melambangkan duka orang Kristen. Ketika orang-orang Spanyol tiba di Amerika pada abad keenam belas, mereka membawa perayaan serupa ke *Día de los Muertos*, di mana orang mati dikenang pada Hari Semua Orang Suci. Ketika mereka membawa agama Kristen ke Meksiko, sinkretisme yang mencampuradukkan tradisi Eropa dan pra-Hispanik lahir, menciptakan tradisi Hari Kematian atau *Día de los Muertos* yang ada saat ini dan menambahkan warna ungu pada dekorasi yang melambangkan duka Kristen ([Valverde 2016](#)).

Simpulan

Sebuah desain visual merupakan elemen penting dalam suatu media agar pesan dan kesan yang ingin disampaikan oleh desainer dapat tersampaikan dan dirasakan oleh orang yang menerimanya. Desain visual yang baik dapat mempermudah penonton untuk melihat atau memerhatikan sesuatu yang menjadi daya tarik utama dalam suatu media tersebut dan membawa penonton kepada suasana yang ingin ditimbulkan di dalam penggambaran suasana. Dari keseluruhan data yang telah diperoleh dan dibahas, dapat disimpulkan bahwa elemen-elemen visual tertentu selain dimunculkan dengan tujuan dekorasi dan membangun suasana, dapat juga dijadikan simbolisasi dan dikaitkan dengan unsur-unsur dari dunia nyata agar menghasilkan karya yang lebih objektif dan dapat memunculkan perasaan keterkaitan antara film tersebut dengan penonton. Seperti pada budaya Hari Kematian pada film dengan masyarakat Meksiko, berbagai objek menjadi simbol dalam film tersebut seperti bunga Marigold yang dipercayai untuk membantu membimbing arwah kerabat mereka dengan warna cerahnya.

Kemudian dapat disimpulkan bahwa visualisasi kematian dalam suatu media seperti film tidak selalu harus berhubungan dengan elemen yang umumnya digunakan untuk penggambaran kematian seperti suasana suram yang diciptakan dengan spektrum warna gelap, tengkorak yang terlihat seram atau sedih dan sebagainya. Dalam Hari Kematian yang digambarkan pada film animasi "Coco", ditunjukkan visual yang berhubungan dengan kematian namun bukan dengan tujuan berkabung, melainkan untuk merayakan dan menghormati kerabat yang sudah tidak di dunia. Sebagai upaya menonjolkan budaya tersebut, dalam film animasi "Coco", visual dalam dunia kematian digambarkan jauh lebih berwarna dan ceria dibandingkan dengan dunia kehidupan sebagai selebrasi atas kehidupan yang lebih baik sesudah kematian.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti, Dr. Sangayu Ketut Laksemi Nilotama, M.Ds dan Ketua Dewan Riset Fakultas, Dr. Krishna Utama, M.Hum atas dukungan pendanaan dan dukungan teknis pada penelitian ini. Selain itu kepada Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Agus Adhityatama, M.Ds atas terlaksananya mata kuliah Seminar yang mendukung terselenggaranya penelitian ini.

References

- Asi, Nopriawan Berkat. 2017. "Definisi Penelitian Deskriptif." Kampus Digital. <http://www.kampus-digital.com/2017/02/definisi-penelitian-deskriptif.html>.
- "Colors of Dia de Los Muertos." Day of the Dead, n.d. <https://sddayofthedead.org/colors.htm>.
- McKeow, Marie. 2016. "Meaning of Dia de Los Muertos Face Painting." Hollidappy. <https://holidappy.com/holidays/Meaning-Dia-de-los-Muertos-Face-Painting>.
- McKinnon, Mika. 2017. "The Tricks Pixar Used to Make Coco's Super Slick Skeletons." Wired. <https://www.wired.com/story/pixar-coco-skeletons-fx/>.
- Monica, and Laura Christina Luzar. 2011. "Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan." *Humaniora 2* (2): 1084-1096. <https://doi.org/humaniora.v2i2.3158>. <http://202.58.182.161/index.php/Humaniora/article/view/3158>.
- Mulligan, Jullie. 2017. "Petal Talk: Why Are Marigolds the Official Flower of The Day of the Dead?". 1800flowers. <https://www.1800flowers.com/blog/julie/holiday-decorations/day-of-the-dead-marigolds/>.
- Oktavianus, Handi. 2015. "Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksorsis di dalam Film Conjuring." *Jurnal e-Komunikasi* 3 (2): 1-12. <http://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/4942>.
- Purnasiwi, Rona Guines, and Mei P Kurniawan. 2013. "Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2d "Kerusakan Lingkungan" Dengan Teknik Masking." *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)* 14 (3): 54-57. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/dasi/article/view/145>.
- Riadi, Muchlisin. 2012. "Pengertian, Sejarah dan Unsur-unsur Film." Kajian Pustaka.com. <https://www.kajianpustaka.com/2012/10/pengertian-sejarah-dan-unsur-unsur-film.html>.
- Richman-Abdou, Kelly. 2019. "Dia de Los Muertos: How Mexico Celebrates Its Annual 'Day of the Dead.'" My Modern Met. <https://mymodernmet.com/dia-de-los-muertos-day-of-the-dead/>.
- Roots, Mexican. 2018. "The Meaning and Importance of Sugar Skulls." Day of the Dead Holiday. <https://dayofthedead.holiday/sugar-skull/the-meaning-and-importance-of-sugar-skulls>.
- Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC press.
- Staff, Infoplease. 2017. "All About the Day of the Dead." Infoplease. <https://www.infoplease.com/day-dead>.
- Unkrich, Lee. 2017. "Coco." Walt Disney Pictures. <https://www.cineman.ch/en/movie/2017/Coco/>.

Valverde, Elba. 2016. "Live Colorful: What Are the Traditional Colors of the Day of the Dead?". Live Colorful. <http://livecolorful.com/2016/10/traditional-colors-day-of-the-dead/>.

"Visual Design." Interaction Design Foundation, n.d. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/visual-design>.

Warren, Andrew. 2019. "Human Skeleton." Britannica. <https://www.britannica.com/science/human-skeletal-system>.

Yuris, Andre. 2009. "Studi Dalam Semiotika." <https://andreyuris.wordpress.com/2009/10/23/semiotika-dalam-studi-komunikasi-visual/>.