

Analisis Komparatif Gaya Visual *Lineart* dan *Lineless* Terhadap Persepsi Visual dan Estetika Visual pada Animasi 2D “Revive”

Mirna Ayu Prilia Djumiaty¹, Happy Yugo Prasetya, S.Sn., M.Sn²

^{1,2}Animasi, Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam

e-mail: ¹mirnaayupriliadjumiaty2@gmail.com, ²yugo@polibatam.ac.id

Abstrak

Gaya visual *lineart* dan *lineless* merupakan dua gaya visual yang umum digunakan dalam produksi animasi 2D. Penelitian ini bertujuan menganalisis perbedaan kedua gaya visual tersebut terhadap persepsi visual dan estetika visual audiens pada animasi 2D “Revive”. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif komparatif dengan desain *within-subject*, yaitu setiap responden menilai kedua versi animasi menggunakan Skala Likert untuk mengukur persepsi visual, dan *Semantic Differential Scale* untuk mengukur estetika visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua gaya visual memiliki nilai yang tinggi pada bentuk, gerak, dan fokus visual. Secara deskriptif, gaya *lineart* memperoleh nilai mean yang tinggi pada aspek bentuk, pada gaya *lineless* memperoleh nilai mean yang tinggi pada aspek gerak, dan fokus visual. Namun, hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara gaya visual *lineart* dan *lineless* pada persepsi visual dan estetika visual. Temuan ini menunjukkan bahwa, kedua gaya visual mampu memberikan pengalaman visual yang setara bagi audiens.

Kata kunci: *Lineart*, *Lineless*, Persepsi visual, Estetika Visual, Animasi 2D

Comparative Analysis of Lineart and Lineless Visual Styles on Visual Perception and Visual Aesthetics in the 2D Animation “Revive”

Abstract

Lineart and lineless are two visual styles commonly used in 2D animation production. This study aims to analyze the differences between these two visual styles in terms of audience visual perception and visual aesthetics in the 2D animation “Revive”. The method used is comparative quantitative research with a within-subject design, in which each respondent evaluated both versions of the animation using a Likert Scale to measure visual perception, and a Semantic Differential Scale to measure visual aesthetics. The results show that both visual styles obtained high scores in shape, motion, and visual focus. Descriptively, the lineart style obtained a higher mean score in the shape aspect, while the lineless style obtained higher mean scores in the motion and visual focus aspects. However, the results of the Wilcoxon Signed-Rank Test showed no significant difference between the lineart and lineless visual styles in terms of visual perception and visual aesthetics. These findings suggest that both visual styles are able to provide an equivalent visual experience for the audience.

Keywords: *Lineart*, *Lineless*, Visual Perception, Visual Aesthetics, 2D Animation

Pendahuluan

Animasi merupakan media komunikasi yang memadukan unsur visual dan narasi, sehingga lebih efektif untuk meningkatkan perhatian audiens (Lehane et al., 2024), Kemampuan animasi dalam memadukan elemen mampu menciptakan keterlibatan emosional yang membuat audiens lebih terhubung dengan konten yang disampaikan (Cai, 2025). Oleh

karena itu, pemilihan visual dalam pembuatan animasi menjadi penting, karena dapat menentukan perasaan audiens, serta memahami pesan yang ingin disampaikan.

Dalam produksi animasi 2D, pemilihan gaya visual merupakan salah satu keputusan dasar yang menentukan identitas suatu karya. Gaya visual berperan dalam membangun suasana, emosi, dan cara audiens memahami pesan (Arbi et al., 2024). Di antara berbagai jenis gaya visual animasi, animasi 2D bergaya kartun *lineart* dan *lineless* merupakan dua gaya visual animasi yang kontras secara teknis. *Lineart* menggunakan garis kontur sebagai elemen pembentuk utama, melalui variasi ketebalan, lekukan dan kerapatan garis (Huang et al., 2025). Sebaliknya, *lineless* mengandalkan penekanan pada penggunaan *color block* yang kontras untuk menghasilkan gaya visual (Sukmantari & Januarsa, 2022). Perbedaan mendasar ini berpotensi menghasilkan pengalaman visual yang berbeda bagi audiens.

Pengalaman visual audiens terhadap animasi dapat dikaji melalui dua hal, yaitu persepsi visual dan estetika visual. Persepsi visual merupakan proses manusia memperoleh informasi visual melalui interaksi langsung dengan lingkungan, termasuk melalui perubahan visual yang terjadi akibat gerakan pengamat maupun objek yang diamati. Perubahan tersebut membantu manusia memahami bentuk, arah, dan jarak objek secara jelas (Lappin & Bell, 2021). Estetika visual merujuk pada penilaian subjektif seseorang terhadap kualitas keindahan yang ditampilkan oleh objek visual (Wikayanto et al., 2023). Dengan demikian, persepsi visual dan estetika visual dapat mengkaji pengaruh perbedaan gaya visual *lineart* dan *lineless* terhadap pengalaman visual audiens.

Untuk mengkaji kedua aspek tersebut dalam konteks animasi, diperlukan landasan teoritis yang menjelaskan bagaimana manusia memproses informasi visual. Teori Gestalt menjelaskan bahwa manusia memahami informasi visual melalui pengorganisasian bentuk, perhatian visual, dan gerak (Dewi, 2025), sedangkan *Aesthetic Morphology of Animation* menempatkan bentuk, gerak, komposisi sebagai elemen penting dalam kualitas estetika animasi (Wikayanto et al., 2023). Oleh karena itu, aspek bentuk, gerak, dan fokus visual relevan untuk mengkaji pengalaman visual audiens terhadap perbedaan gaya visual dalam animasi.

Sejalan dengan aspek-aspek tersebut, penelitian terdahulu juga telah mengkaji, pengalaman visual audiens dalam mengamati suatu tampilan visual dipengaruhi oleh berbagai elemen visual, seperti garis, bentuk, warna, komposisi, dan gerak. Kajian mengenai persepsi garis gambar menunjukkan bahwa garis kontur berperan dalam membantu proses pengenalan objek oleh sistem visual (Hertzmann, 2021). Selain itu, sistem visual juga memanfaatkan berbagai *visual cues*, seperti warna dan luminansi, untuk mendeteksi batas objek (Mély et al.,

2016). Penelitian juga menunjukkan bahwa bentuk visual dapat mempengaruhi perhatian dan persepsi gerak audiens (Sigurdardottir et al., 2014). Penyajian visual yang memanfaatkan elemen-elemen visual, seperti warna, ukuran, posisi, dan pengelompokan informasi, mampu mengarahkan perhatian audiens serta meningkatkan pemahaman terhadap informasi yang disampaikan (Franconeri et al., 2021). Selain itu, penelitian mengenai estetika animasi menunjukkan bahwa kualitas visual suatu karya animasi dipengaruhi oleh elemen desain visual, komposisi, serta gerak (Wikayanto et al., 2023). Temuan tersebut mengkaji elemen-elemen secara terpisah dan belum secara khusus membandingkan dua gaya visual yang memiliki karakteristik berbeda, yaitu *lineart* dan *lineless*. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mengkaji bagaimana perbedaan kedua gaya visual tersebut mempengaruhi persepsi visual dan estetika visual dalam animasi 2D.

Untuk menjawab gap tersebut, penelitian ini menggunakan animasi 2D “Revive” sebagai objek kajian. Animasi “Revive” dipilih karena merupakan karya original yang diproduksi secara mandiri, sehingga memungkinkan penerapan dua gaya visual berbeda pada narasi, durasi, dan komposisi yang sepenuhnya identik untuk meminimalkan variabel lain di luar gaya visual. Selain itu, animasi ini mengangkat konten budaya lokal berupa tari Melemang dari Kepulauan Riau yang memperkuat relevansi kultural karya sebagai objek penelitian. Kajian ini berfokus pada dua *scene* terpilih yang dipilih berdasarkan kemampuannya merepresentasikan indikator gerak, bentuk, dan fokus visual dalam berbagai kondisi dan jenis *shot* yang beragam.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada permasalahan mengenai bagaimana perbedaan persepsi visual dan estetika visual antara *lineart* dan *lineless* pada animasi 2D “Revive”, serta bagaimana penilaian audiens terhadap aspek bentuk, gerak, dan fokus visual pada kedua gaya visual. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan menganalisis perbedaan persepsi visual dan estetika visual antara gaya visual *lineart* dan *lineless* animasi 2D “Revive”, serta menganalisis penilaian audiens berdasarkan aspek bentuk, gerak, dan fokus visual pada gaya visual *lineart* dan *lineless* animasi 2D “Revive”. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah kajian mengenai pengaruh gaya visual *lineart* dan *lineless* terhadap persepsi visual dan estetika visual, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan pertimbangan bagi animator dalam menentukan pendekatan visual animasi.

Pembahasan

Tinjauan Pustaka

Gaya visual merupakan identitas suatu karya yang memiliki beragam bentuk dan pendekatan ekspresi, seperti teknik gambar dua dimensi tradisional, sketsa, *lineart*, pewarnaan, tinta, cat minyak, cat air, gouache, dan seni cetak (Karmakar Ananda, 2021). Oleh karena itu, pada animasi 2D bergaya kartun, perbedaan gaya visual juga dapat dilihat dari penggunaan garis sebagai elemen pembentuk visual, seperti pendekatan *lineart* dan *lineless*. *Lineart* merupakan gaya visual yang menggunakan garis sebagai elemen pembentuk dan memiliki variasi ketebalan (Huang et al., 2025). Sebaliknya, *Lineless* mengandalkan penekanan pada penggunaan *color block* yang kontras untuk menghasilkan gaya ilustrasi (Sukmantari & Januarsa, 2022). Meskipun tanpa garis tepi, batas objek tetap dapat dikenali melalui berbagai isyarat visual (*visual cues*), seperti warna dan luminansi, yang berperan dalam proses pendeteksian batas objek oleh sistem visual (Mély et al., 2016). Perbedaan mendasar antara keduanya menjadikan *lineart* dan *lineless* relevan untuk dikaji pengaruhnya terhadap cara penonton memahami dan menilai tampilan visual animasi.

Persepsi visual merupakan proses menerima informasi dari sistem visual, manusia memperoleh informasi visual melalui interaksi langsung dengan lingkungan, termasuk melalui perubahan visual yang terjadi akibat gerakan pengamat maupun objek yang diamati (Lappin & Bell, 2021). Estetika visual merupakan penilaian subjektif seseorang terhadap kualitas keindahan yang ditampilkan oleh suatu objek visual (Lee et al., 2025). Penggunaan bentuk, garis, warna, komposisi, serta penggambaran gerak dapat mempengaruhi pengalaman visual dan apresiasi estetis penonton terhadap animasi yang ditonton (Longstreet et al., 2021).

Untuk menganalisis pengaruh tersebut secara sistematis, penelitian ini menggunakan dua kerangka, yaitu Teori Gestalt dan *Aesthetic Morphology of Animation*. Persepsi visual dapat dianalisis menggunakan Teori Gestalt, karena menjelaskan pemahaman bahwa manusia cenderung melihat pola dan struktur secara keseluruhan. Pada penelitian ini, indikator bentuk dianalisis menggunakan prinsip *Prägnanz*, *Closure*, *Similarity*. *Prägnanz* menjelaskan kecenderungan sistem visual mengorganisasikan objek menjadi bentuk yang sederhana. *Closure* menjelaskan kecenderungan sistem visual melengkapi batas-batas objek sehingga dipersepsikan sebagai bentuk yang utuh. *Similarity* menjelaskan bahwa elemen dengan karakteristik visual yang serupa, seperti warna, cenderung dipersepsikan sebagai satu kesatuan. *Common Fate* untuk menjelaskan persepsi gerak, serta *Figure-Ground* yang menjelaskan indikator fokus visual. Prinsip *Figure-Ground* menjelaskan bahwa sistem visual

mengorganisasi informasi visual dengan membedakan objek utama (*figure*) dari latar belakang (*ground*) (Wagemans et al., 2012).

Estetika animasi dapat dianalisis melalui kajian *Aesthetic Morphology of Animation* yang memuat nilai estetika seperti aspek bentuk (*form*), dan gaya (*style*). Aspek bentuk (*form*) dijabarkan dalam elemen formal, diantaranya *Animation Design* mencakup komposisi material visual yang tampak, seperti desain karakter, latar, warna, sinematografi, dan penyuntingan visual, sehingga digunakan untuk menganalisis indikator bentuk dan fokus visual. Sementara aspek *movements and kinetics* mencakup gerakan karakter (*action and performance*) sehingga digunakan untuk menganalisis indikator gerak (Wikayanto et al., 2023). Berdasarkan Teori Gestalt dan *Aesthetic Morphology of Animation*, penelitian ini menggunakan tiga indikator utama, yaitu bentuk, gerak, dan fokus visual. Ketiga indikator tersebut dipilih karena berperan dalam proses pemahaman informasi visual sekaligus membentuk pengalaman visual penonton. Persepsi visual dan estetika visual diukur menggunakan indikator yang sama karena keduanya dipengaruhi oleh elemen visual yang serupa. Namun, persepsi visual berfokus pada kemampuan penonton memahami informasi visual. Sementara itu, estetika visual berfokus pada penilaian terhadap kualitas dan keindahan visual yang ditampilkan.

Objek Penelitian

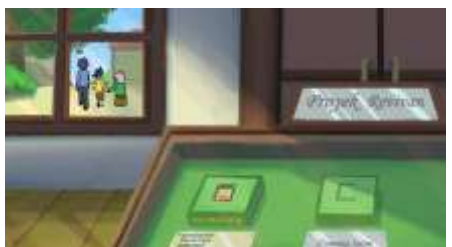
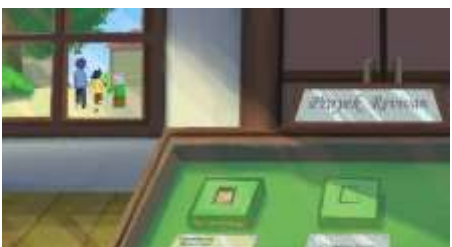
Dalam penelitian ini, animasi 2D “Revive” digunakan sebagai objek penelitian dengan mengambil 2 *scene* terpilih yang kemudian disajikan dalam dua versi gaya visual, yaitu *lineart* dan *lineless*, kedua gaya visual menggunakan gerakan, komposisi, pengambilan *shot* dan durasi yang sama. *Scene* dipilih berdasarkan kemampuannya merepresentasikan ketiga indikator penelitian, yaitu bentuk, gerak, dan fokus visual dalam kondisi yang beragam. *Scene* pertama menampilkan gerakan tari dengan perubahan pose, arah gerak, dan siluet tubuh yang dinamis, sehingga relevan untuk mengkaji persepsi gerak dan bentuk pada kedua gaya visual. *Scene* kedua menampilkan interaksi tiga karakter sekaligus dengan objek berupa papan nama, yang memunculkan tantangan dalam hal fokus visual dan pengenalan bentuk. Selain itu, terdapat *shot* dengan jarak jauh (*long shot*) yang menampilkan karakter berjalan menjauh, sehingga karakter menjadi elemen yang lebih kecil dibandingkan latar belakang, kondisi ini memberikan tantangan fokus visual yang berbeda dibandingkan *shot* jarak dekat.

Animasi 2D “Revive” dalam versi *lineart* menggunakan garis kontur hitam sebagai pembatas utama setiap objek pada karakter. Pada gaya *lineless*, garis kontur dihilangkan sepenuhnya dan digantikan dengan kontras warna serta bayangan sebagai penentu batas objek. Objek penelitian ini adalah 10 *shot* pilihan dari animasi 2D “Revive” yang dibuat menggunakan

dua gaya visual, yaitu 10 *shot lineart* dan 10 *shot lineless*. Berikut merupakan tampilan perbandingan animasi *lineart* dan *lineless* pada animasi 2D “Revive” yang disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. *Shot Lineart* dan *Lineless* Animasi Revive

No	<i>Lineart</i>	<i>Lineless</i>
1		
2		
3		
4		
5		

No	Lineart	Lineless
6		
7		
8		
9		
10		

Perbedaan penerapan gaya visual pada Tabel 1 dapat diamati melalui cara kedua gaya visual membedakan batas antar objek, seperti area lipatan pakaian, bentuk jari, serta pertemuan antara rambut dan alis. Pada versi *lineart*, batas antar elemen tersebut ditegaskan melalui garis kontur hitam. Sementara itu, pada versi *lineless* batas antar objek dibedakan melalui kontras

warna dan bayangan tanpa garis tepi. Hal ini sejalan dengan penerapan *lineless* oleh Sukmantari & Januarsa (2022) menyatakan bahwa penggunaan *color block* yang kontras merupakan karakteristik visual gaya *lineless*. Selain itu, Mély et al. (2016) menjelaskan bahwa sistem visual dapat memanfaatkan warna dan luminansi sebagai *visual cues* untuk mendeteksi batas objek. Pada animasi 2D “Revive” versi *lineless* menerapkan kontras warna dan bayangan digunakan pada area lipatan pakaian, bentuk jari, serta pertemuan antara rambut dan alis. Pada bagian-bagian tersebut, perbedaan kontras warna membantu memperjelas batas visual objek meskipun tanpa penggunaan garis kontur. Dengan demikian, kedua gaya visual tetap menyajikan bentuk objek yang sama, tetapi menggunakan pendekatan gaya visual yang berbeda dalam membangun batas objek.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode komparatif, yaitu membandingkan gaya visual *lineart* dan *lineless* terhadap persepsi visual dan estetika visual pada animasi 2D “Revive”. Target audiens pada penelitian ini adalah masyarakat umum yang menonton animasi, tanpa mempertimbangkan latar belakang pengetahuan teknis mengenai gaya visual, sehingga persepsi yang diukur bersifat alami. Responden dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria berusia lebih dari 17 tahun, memiliki penglihatan normal, dan pernah menonton animasi 2D, dengan jumlah sampel minimal 50 (Putra et al., 2023). Penelitian ini menggunakan desain *within-subject*, yaitu setiap responden menilai animasi *lineart* dan *lineless*, sehingga perbedaan persepsi visual dan estetika visual dapat diamati secara konsisten serta mengurangi variasi antar responden. Setiap responden memberikan penilaian terhadap kedua versi animasi menggunakan dua instrumen, yaitu persepsi visual dan estetika visual. Masing-masing gaya visual animasi dinilai melalui 6 butir pernyataan persepsi visual dan 6 butir pernyataan estetika visual, sehingga setiap responden mengisi total 24 butir instrumen, yang terdiri atas 12 butir untuk animasi *lineart* dan 12 butir untuk animasi *lineless*.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner dengan dua jenis skala pengukuran yang berbeda sesuai dengan variabel yang diukur. Persepsi visual diukur menggunakan Skala Likert lima poin, mulai dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju), yang digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi individu (Putra et al., 2023). Estetika visual diukur menggunakan *Semantic Differential Scale* lima poin karena skala ini dinilai sesuai untuk mengukur perasaan subjektif dan kesan non-verbal terhadap suatu objek

atau desain melalui pasangan kata berlawanan (Wang et al., 2025). Skala 1 mewakili kata dari sisi kiri dan skala 5 mewakili kata di sisi kanan

Penyusunan instrumen persepsi visual didasarkan pada prinsip-prinsip dalam Teori Gestalt, yaitu *Prägnanz*, *Closure*, *Similarity*, *Common Fate*, dan *Figure-Ground* yang kemudian diterjemahkan ke dalam tiga indikator penelitian, yaitu bentuk, gerak, dan fokus visual. Sementara itu, instrumen estetika visual disusun berdasarkan konsep *Aesthetic Morphology of Animation*, menggunakan aspek *Animation Design* dan *Movements and kinetics*, yang juga diterjemahkan ke dalam indikator bentuk, gerak, dan fokus visual. Kesetaraan indikator pada kedua instrumen digunakan agar hasil pengukuran persepsi visual dan estetika visual dapat dibandingkan secara langsung terhadap objek penelitian yang sama. Rincian instrumen persepsi visual disajikan pada Tabel 2, dan rincian instrumen estetika visual disajikan pada Tabel 3.

Tabel 2. Butir Pernyataan Instrumen Persepsi Visual Menggunakan Likert

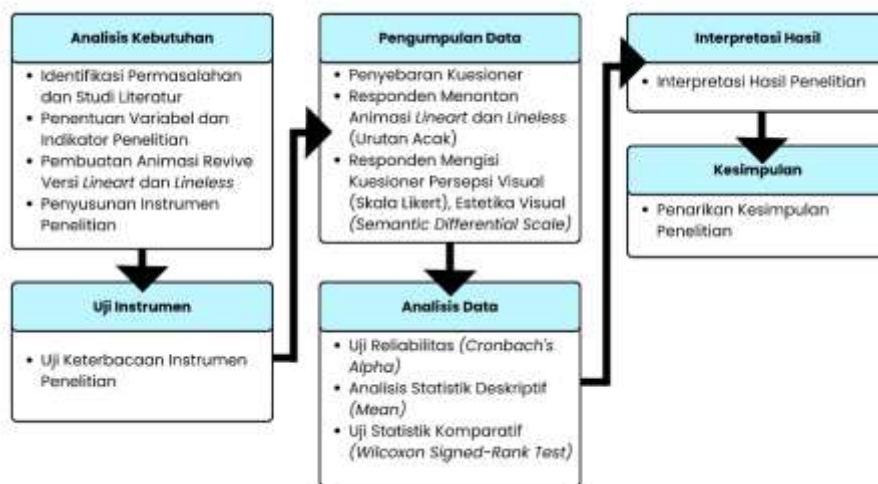
No	Indikator	Dasar Teori	Pernyataan	Skala
1	Bentuk	<i>Prägnanz</i>	Bentuk karakter pada animasi ini mudah saya kenali	Sangat Tidak Setuju - Sangat Setuju
2	Bentuk	<i>Closure, Similarity</i>	Bentuk karakter terlihat utuh dan tidak ada yang mengganjal secara visual	Sangat Tidak Setuju - Sangat Setuju
3	Gerak	<i>Common Fate</i>	Gerakan karakter dalam animasi ini terlihat mengalir dan tidak kaku	Sangat Tidak Setuju - Sangat Setuju
4	Gerak	<i>Common Fate</i>	Saya dapat mengikuti setiap gerakan karakter dengan mudah	Sangat Tidak Setuju - Sangat Setuju
5	Fokus Visual	<i>Figure-Ground</i>	Karakter utama mudah dibedakan dengan latar belakang	Sangat Tidak Setuju - Sangat Setuju
6	Fokus Visual	<i>Figure-Ground</i>	Perhatian saya langsung terarah pada karakter utama dalam setiap scene	Sangat Tidak Setuju - Sangat Setuju

Tabel 3. Butir Pernyataan Instrumen Estetika Visual Menggunakan *Semantic Differential Scale*

No	Indikator	Dasar Teori	Kata Kiri (1)	Skala	Kata Kanan (5)
1	Bentuk	<i>Animation Design</i>	Tidak jelas	1-2-3-4-5	Jelas
2	Bentuk	<i>Animation Design</i>	Lembut	1-2-3-4-5	Tegas
3	Gerak	<i>Movements and kinetics</i>	Gerakan kaku	1-2-3-4-5	Gerakan luwes

No	Indikator	Dasar Teori	Kata Kiri (1)	Skala	Kata Kanan (5)
4	Gerak	<i>Movements and kinetics</i>	Sulit diikuti	1-2-3-4-5	Mudah diikuti
5	Fokus Visual	<i>Animation Design</i>	Tidak terarah	1-2-3-4-5	Terarah
6	Fokus Visual	<i>Animation Design</i>	Berantakan	1-2-3-4-5	Teratur

Pengumpulan data dilakukan melalui Google Form yang berisi tautan video animasi 2D “Revive” dan kuesioner penelitian. Untuk mengurangi *order effect*, yaitu efek yang muncul akibat urutan penyajian stimulus, penelitian ini menerapkan teknik *counter balancing* dengan menyediakan dua versi Google Form (Ho & Min, 2025). Pada versi pertama, responden menonton animasi *lineart* terlebih dahulu kemudian *lineless*, pada versi kedua urutan tersebut dibalik. Secara keseluruhan, penelitian ini dilaksanakan melalui enam tahap yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Tahap pertama adalah persiapan, yang meliputi identifikasi masalah, studi literatur, penentuan variabel dan indikator, pembuatan animasi 2D “Revive” versi *lineart* dan *lineless*, serta penyusunan kuesioner. Tahap kedua adalah uji keterbacaan instrumen yang dilakukan kepada delapan responden, untuk memastikan instrumen dapat dipahami oleh responden dengan latar belakang yang beragam. Hasil uji instrumen menunjukkan bahwa seluruh butir dapat dipahami dengan baik sehingga instrumen dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Tahap ketiga adalah pengumpulan data utama kepada responden yang memenuhi kriteria penelitian melalui dua versi Google Form yang telah disusun menggunakan teknik *counter balancing*. Tahap keempat adalah analisis data menggunakan perangkat lunak Jamovi. Uji

reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* untuk memastikan konsistensi instrumen penelitian sebelum data dianalisis lebih lanjut. Setelah itu analisis statistik deskriptif menghitung nilai rata-rata (*mean*) dari setiap indikator bentuk, gerak, dan fokus visual pada kedua gaya visual *lineart* dan *lineless*. Pengujian perbedaan antara kedua gaya visual menggunakan *Wilcoxon Signed-Rank Test* dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, karena penelitian menggunakan desain *within-subject* sehingga data bersifat berpasangan. Tahap kelima adalah interpretasi hasil analisis berdasarkan teori yang digunakan, selanjutnya tahap keenam adalah penarikan kesimpulan penelitian.

Analisis Data

Pengumpulan data menghasilkan 53 responden yang memenuhi kriteria penelitian, yaitu berusia di atas 17 tahun, memiliki kemampuan penglihatan normal, dan pernah menonton konten animasi 2D. Profil lengkap responden disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Profil Responden

Kategori	Keterangan	Jumlah	Persentase
Jenis kelamin	Laki-Laki	18	34,0%
	Perempuan	35	66,0%
	Total	53	100%
Usia	17–22 tahun	31	58,5%
	23–28 tahun	19	35,8%
	29–34 tahun	1	1,9%
	> 35 tahun	2	3,8%
	Total	53	100%
Kemampuan Melihat	Normal	53	100%
Frekuensi Menonton Animasi 2D	Sangat Sering (> 2 kali/minggu)	17	32,1%
	Kadang-Kadang (1–3 kali/bulan)	15	28,3%
	Sering (1–2 kali/minggu)	13	24,5%
	Jarang (1–2 kali/bulan)	6	11,3%
	Sangat Jarang (1–2 kali/3 bulan)	2	3,8%
	Total	53	100%

Berdasarkan Tabel 4, responden penelitian ini didominasi oleh perempuan pada rentang usia produktif 17-22 tahun, dengan keseluruhan responden memiliki kemampuan penglihatan normal dan cukup familiar dengan konten animasi 2D. Profil ini menunjukkan bahwa responden memiliki familiaritas yang cukup terhadap konten animasi 2D, sehingga penilaian mereka terhadap gaya visual *lineart* dan *lineless* dapat dianggap representatif.

Selanjutnya, analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak Jamovi. Reliabilitas instrumen diuji menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan nilai $\geq 0,70$ untuk menilai konsistensi butir pernyataan (Zulfikar et al., 2024). Pengujian dilakukan secara terpisah untuk empat instrumen, yaitu persepsi visual *lineart*, persepsi visual *lineless*, estetika visual *lineart*, dan estetika visual *lineless*. Hasil uji reliabilitas disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

Instrumen	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Persepsi Visual <i>Lineart</i>	0,825	Reliabel
Estetika Visual <i>Lineart</i>	0,846	Reliabel
Persepsi Visual <i>Lineless</i>	0,806	Reliabel
Estetika Visual <i>Lineless</i>	0,843	Reliabel

Berdasarkan Tabel 5, seluruh instrumen penelitian memenuhi kriteria reliabilitas karena memiliki nilai *Cronbach's Alpha* di atas batas minimum 0,70. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat konsistensi internal yang baik, sehingga layak digunakan untuk mengukur persepsi visual dan estetika visual.

Selanjutnya, statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan karakteristik data dengan menghitung nilai rata-rata (*mean*), nilai minimum, maksimum, dan standar deviasi pada setiap indikator. Berikut adalah hasil analisis statistik deskriptif untuk variabel persepsi visual menggunakan Skala Likert pada tabel 6, dan estetika visual menggunakan *Semantic Differential Scale* pada tabel 7.

Tabel 6. Statistik Deskriptif Persepsi Visual

Indikator	N	<i>Lineart</i>				<i>Lineless</i>			
		Min	Max	Mean	Std. Dev	Min	Max	Mean	Std. Dev
Bentuk	53	3,00	5,00	4,32	0,581	3,00	5,00	4,31	0,598
Gerak	53	2,00	5,00	4,12	0,664	2,00	5,00	4,20	0,729
Fokus Visual	53	1,50	5,00	4,26	0,770	3,00	5,00	4,41	0,605

Berdasarkan tabel 6, secara umum responden memberikan penilaian yang tinggi terhadap persepsi visual pada kedua gaya visual, yang menunjukkan keseluruhan nilai rata-rata berada di atas 4,00. Secara deskriptif, gaya visual *lineart* menunjukkan kecenderungan memperoleh penilaian yang sedikit lebih tinggi pada indikator bentuk, sedangkan pada gaya visual *lineless* cenderung memperoleh penilaian yang lebih tinggi pada indikator gerak dan fokus visual. Selain itu, nilai standar deviasi yang relatif rendah menunjukkan bahwa penilaian responden pada setiap indikator cukup konsisten sehingga tidak terdapat penyebaran jawaban yang terlalu besar.

Tabel 7. Statistik Deskriptif Estetika Visual

Indikator	N	<i>Lineart</i>				<i>Lineless</i>			
		Min	Max	Mean	Std. Dev	Min	Max	Mean	Std. Dev
Bentuk	53	2,00	5,00	4,21	0,805	2,00	5,00	4,06	0,842
Gerak	53	1,00	5,00	4,05	0,879	2,00	5,00	4,19	0,804
Fokus Visual	53	1,00	5,00	4,24	0,794	2,00	5,00	4,33	0,693

Berdasarkan tabel 7, responden memberikan nilai yang positif terhadap estetika visual pada kedua gaya visual, yang ditunjukkan dengan keseluruhan nilai rata-rata berada di atas 4,00. Secara deskriptif, gaya visual *lineart* menunjukkan kecenderungan memperoleh nilai yang sedikit lebih tinggi pada indikator bentuk, sedangkan gaya *lineless* cenderung memperoleh penilaian yang lebih tinggi pada indikator gerak dan fokus visual. Nilai standar deviasi yang relatif rendah juga menunjukkan bahwa penilaian responden terhadap keseluruhan indikator cukup konsisten.

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan persepsi visual dan estetika visual terhadap *lineart* dan *lineless*, digunakan *Wilcoxon Signed-Rank Test*, dengan nilai signifikansi $\alpha = 0,05$. Uji ini dipilih karena penelitian menggunakan desain *within-subject* (Triyanto & Ratnasari, 2026). Hasil uji disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji *Wilcoxon Signed-Rank Test*

Variabel	Indikator		W	p-value
	<i>Lineart</i>	<i>Lineless</i>		
Persepsi Visual	Bentuk	Bentuk	167	0,923
	Gerak	Gerak	111	0,402
	Fokus Visual	Fokus Visual	119	0,234
Estetika Visual	Bentuk	Bentuk	264	0,166
	Gerak	Gerak	113	0,169
	Fokus Visual	Fokus Visual	165	0,380

Berdasarkan hasil Uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* pada tabel 8, tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara gaya visual *lineart* dan *lineless* pada seluruh indikator yang diuji, baik pada variabel persepsi visual maupun estetika visual. Seluruh nilai p-value lebih besar dari tingkat signifikansi yang ditetapkan ($p > 0,05$), sehingga perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik. Hasil ini menunjukkan bahwa responden memberikan penilaian yang relatif serupa terhadap kedua gaya visual pada aspek bentuk, gerak, dan fokus visual. Dengan demikian, penggunaan gaya visual *lineart* maupun *lineless* menghasilkan persepsi visual dan estetika visual yang relatif setara berdasarkan penilaian responden.

Hasil Penelitian

Meskipun hasil uji Wilcoxon menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik, kedua versi animasi mempertahankan elemen-elemen visual utama, seperti bentuk karakter, gerakan, dan fokus visual. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perubahan teknik penyajian visual melalui penggunaan garis kontur atau kontras warna belum cukup menghasilkan perbedaan penilaian yang bermakna, sehingga perbedaan yang muncul hanya berupa kecenderungan nilai rata-rata pada masing-masing indikator. Oleh karena itu, pembahasan berikut menginterpretasikan kecenderungan tersebut berdasarkan karakteristik masing-masing indikator.

Pada indikator bentuk, gaya visual *lineart* memperoleh nilai rata-rata sedikit lebih tinggi dibandingkan *lineless*, baik pada persepsi visual maupun estetika visual. Pada penelitian ini, kedua versi animasi mempertahankan bentuk karakter, proporsi, pose, dan siluet yang sama. Perbedaan hanya terletak pada cara membangun batas objek, yaitu menggunakan garis kontur pada *lineart* dan kontras warna serta bayangan pada *lineless*. Oleh karena itu, meskipun pendekatan visual berbeda, responden tetap mampu mengenali bentuk karakter secara konsisten. Pada persepsi visual, temuan ini dapat dipahami melalui prinsip *Prägnanz*, *Similarity*, dan *Closure* dalam Teori Gestalt. Prinsip *Prägnanz* menjelaskan bahwa sistem visual cenderung mengorganisasi elemen visual menjadi bentuk yang sederhana dan mudah dipahami. Prinsip *Similarity* menjelaskan bahwa elemen dengan karakteristik yang serupa, seperti warna pada wajah, leher, tangan, dan kaki, cenderung dipersepsikan sebagai satu kesatuan meskipun dipisahkan oleh elemen lain, seperti pakaian. Sementara itu, prinsip *Closure* menjelaskan bahwa sistem visual cenderung melengkapi batas-batas objek sehingga bentuk tetap dipersepsikan sebagai satu kesatuan (Wagemans et al., 2012). Pada penelitian ini, prinsip tersebut diduga menjelaskan mengapa bentuk karakter tetap dipersepsikan sebagai satu kesatuan meskipun batas objek dibangun melalui garis kontur pada gaya *lineart* maupun melalui kontras warna dan bayangan pada gaya *lineless*. Dari sisi estetika visual, konsep *Animation Design* menjelaskan bahwa bentuk visual animasi dipengaruhi oleh komposisi material visual yang tampak, seperti desain karakter, warna, latar, dan elemen visual lainnya (Wikayanto et al., 2023). Pada penelitian ini, elemen-elemen tersebut dipertahankan sama pada kedua versi animasi, sedangkan perbedaan hanya terletak pada penggunaan garis kontur pada *lineart* dan kontras warna serta bayangan pada *lineless*. Hal tersebut mengindikasikan bahwa perubahan teknik penyajian visual saja belum cukup mengubah penilaian estetika bentuk selama elemen-elemen utama dalam *Animation Design* tetap dipertahankan.

Pada indikator gerak, gaya visual *lineless* memperoleh nilai rata-rata sedikit lebih tinggi dibandingkan *lineart*. Pada kedua versi animasi, pola gerakan, pose, *timing*, komposisi adegan, dan durasi dibuat identik sehingga informasi gerak yang diterima responden tetap konsisten. Dengan demikian, perubahan teknik penyajian visual belum menghasilkan perbedaan yang signifikan terhadap persepsi maupun estetika gerak. Temuan tersebut dapat dipahami menggunakan prinsip *Common Fate*, yang menjelaskan bahwa elemen yang bergerak dalam arah dan pola yang sama dipersepsikan sebagai satu kesatuan (Wagemans et al., 2012). Pada penelitian ini, kesamaan pola gerakan, pose, *timing*, komposisi adegan, dan durasi memungkinkan responden mempersepsikan gerakan secara relatif serupa pada kedua gaya visual. Hal ini mengindikasikan bahwa perbedaan penyajian visual melalui garis kontur pada gaya *lineart* maupun kontras warna dan bayangan pada gaya *lineless* tidak mengubah pengelompokan informasi gerak yang diterima responden. Dari sisi estetika visual, konsep *Movements and kinetics* menjelaskan bahwa estetika gerak dipengaruhi oleh gerakan karakter (*action and performance*) (Wikayanto et al., 2023). Pada penelitian ini, gerakan karakter, pose, *timing*, komposisi adegan, dan durasi dipertahankan sama sehingga perubahan gaya visual tidak disertai perubahan pada elemen-elemen gerak tersebut. Temuan ini mengindikasikan bahwa perubahan *lineart* dan *lineless* saja belum cukup memengaruhi penilaian estetika gerak selama elemen-elemen *Movements and kinetics* tetap dipertahankan.

Pada indikator fokus visual, gaya visual *lineless* memperoleh nilai rata-rata sedikit lebih tinggi dibandingkan *lineart*. Pada kedua versi animasi, komposisi visual, penempatan karakter, ukuran objek, serta pengambilan gambar dipertahankan sama sehingga responden tetap mampu mengidentifikasi objek utama secara konsisten meskipun pendekatan visual yang digunakan berbeda. Temuan tersebut dapat dipahami menggunakan prinsip *Figure-Ground*, yang menjelaskan bahwa perhatian visual dipengaruhi oleh kemampuan sistem visual membedakan objek utama dan latar belakang (Wagemans et al., 2012). Dalam penelitian ini, responden mengidentifikasi objek utama dan latar belakang pada kedua versi gaya visual relatif serupa. Dari sisi estetika visual, konsep *Animation Design* juga menjelaskan bahwa komposisi visual, ukuran objek, framing, dan sinematografi berperan dalam mengarahkan perhatian penonton pada elemen yang ingin ditonjolkan (Wikayanto et al., 2023). Pada penelitian ini, elemen-elemen tersebut dipertahankan sama pada kedua versi animasi sehingga perubahan gaya visual dari *lineart* menjadi *lineless* belum menghasilkan perbedaan penilaian estetika terhadap fokus visual. Temuan ini menunjukkan bahwa pada konteks animasi 2D “Revive”, perubahan teknik penyajian visual saja belum cukup mengubah pengalaman estetis terkait fokus visual ketika komposisi visual tetap dipertahankan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun analisis statistik deskriptif memperlihatkan adanya kecenderungan perbedaan nilai rata-rata pada indikator bentuk, gerak, dan fokus visual, hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* menunjukkan bahwa seluruh perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik. Temuan ini sekaligus menunjukkan bahwa perubahan teknik penyajian visual melalui penggunaan garis kontur atau kontras warna saja belum cukup menghasilkan perbedaan persepsi visual maupun estetika visual yang bermakna selama elemen-elemen visual utama tetap dipertahankan. Dengan demikian, informasi visual utama yang diterima audiens tetap konsisten sehingga kedua gaya visual memberikan persepsi visual dan estetika visual yang relatif setara. Hasil penelitian ini juga mengindikasikan bahwa pada konteks animasi 2D “Revive”, penggunaan garis kontur bukan merupakan satu-satunya faktor yang memengaruhi persepsi visual maupun estetika visual audiens. Kualitas pengalaman visual pada penelitian ini juga dipengaruhi oleh keterpaduan desain karakter, komposisi, serta gerakan animasi yang dipertahankan secara konsisten pada kedua gaya visual.

Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi animator dan studio produksi animasi 2D dalam menentukan gaya visual. Animator dan studio produksi dapat memilih gaya *lineart* maupun *lineless* berdasarkan kebutuhan, pemilihan gaya visual dapat disesuaikan dengan identitas visual studio, karakteristik proyek, dan nilai artistik yang ingin dibangun, sehingga dapat menjadi salah satu pertimbangan dalam memilih pendekatan visual, tanpa mengorbankan kualitas pengalaman visual yang diterima penonton.

Kesimpulan & Saran

Berdasarkan hasil penelitian, tidak terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara gaya visual *lineart* dan *lineless* terhadap persepsi visual dan estetika visual pada animasi 2D “Revive”. Hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* menunjukkan bahwa seluruh indikator, yaitu bentuk, gerak, dan fokus visual, memperoleh nilai signifikansi $> 0,05$ pada variabel persepsi visual maupun estetika visual.

Meskipun tidak terdapat perbedaan yang signifikan, analisis deskriptif menunjukkan adanya kecenderungan perbedaan nilai rata-rata antar indikator. Pada aspek bentuk, gaya *lineart* memperoleh nilai rata-rata yang sedikit lebih tinggi dibandingkan *lineless*. Sementara itu, pada aspek gerak dan fokus visual, gaya *lineless* memperoleh nilai rata-rata yang sedikit lebih tinggi dibandingkan *lineart*. Perbedaan tersebut menunjukkan kecenderungan penilaian

responden pada masing-masing indikator, namun belum cukup kuat untuk dinyatakan sebagai perbedaan yang signifikan secara statistik.

Dengan demikian, baik gaya *lineart* maupun *lineless* mampu menyampaikan informasi visual serta memberikan persepsi visual dan pengalaman estetika visual yang relatif setara kepada audiens. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penggunaan gaya visual *lineart* dan *lineless* dalam satu adegan atau satu animasi secara bersamaan guna mengetahui bagaimana kombinasi kedua gaya tersebut memengaruhi persepsi visual dan estetika visual audiens. Selain itu, penelitian juga dapat dilakukan pada animasi dengan karakteristik yang berbeda, seperti genre, gaya ilustrasi, maupun desain karakter yang beragam, untuk mengetahui apakah pengaruh gaya visual tetap konsisten pada konteks visual yang berbeda.

Ucapan Terima Kasih

Dengan penuh rasa syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, serta shalawat senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Saya mengucapkan terima kasih kepada Happy Yugo Prasetya, S.Sn., M.Sn, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan. Anis Rahmi, S.Tr. Kom., M.Sn, selaku dosen wali yang telah memberikan arahan dan dukungan. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Program Studi Animasi Politeknik Negeri Batam yang telah memberikan ilmu pengetahuan, dan pengalaman. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, serta motivasi selama proses perkuliahan. Teman-teman seperjuangan Program Studi Animasi yang telah memberikan semangat, bantuan, masukan, dan kebersamaan selama proses perkuliahan. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan Proyek Akhir ini.

Referensi

- Arbi, H., Permata Sari, I., & Juhana, A. (2024). *Animasi The Amazing World of Gumball: Representasi Keberagaman Visual dalam Art Style*. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/>
- Cai, Z. (2025). *The Emotional Impact of Animation on Its Audience*. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/52/2024.17873>
- Dewi, A. K. (2025). *Gestalt (Teori dan Aplikasi dalam Desain)*. Pusat Penerbitan LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar.

- Franconeri, S. L., Padilla, L. M., Shah, P., Zacks, J. M., & Hullman, J. (2021). *The Science of Visual Data Communication: What Works*. *Psychological Science in the Public Interest*, 22(3), 110–161. <https://doi.org/10.1177/15291006211051956>
- Hertzmann, A. (2021). *The Role of Edges in Line Drawing Perception*. <https://doi.org/10.1177/0301006621994407>
- Huang, Z., Guan, Z., & Wang, Z. (2025, November). *LineDrawer: Stroke-level process reconstruction of complex line art based on human perception*. *ScienceDirect*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cag.2025.104365>
- Karmakar Ananda. (2021). *Investigation of Artistic Styles for Effective Storytelling in Animation*. *Natural Volatiles & Essential Oils*. <https://doi.org/10.52783/nveo.5498>
- Lappin, J. S., & Bell, H. H. (2021). *Form and Function in Information for Visual Perception*. *I-Perception*, 12(6). <https://doi.org/10.1177/20416695211053352>
- Lehane, P., Scully, D., & O’Leary, M. (2024). *Why multimedia might matter: The impact of animations and images on item performance and test-taker behaviour*. *British Journal of Educational Technology*, 55(1), 398–416. <https://doi.org/10.1111/bjet.13369>
- Mély, D. A., Kim, J., McGill, M., Guo, Y., & Serre, T. (2016). *A systematic comparison between visual cues for boundary detection*. *Vision Research*, 120, 93–107. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.visres.2015.11.007>
- Putra, S., Robert Tuerah, P., Mesra, R., Sukwika, T., Sarman, F., Alifin Nur, N., Nuruzzaman, M., Susmita, N., Nurmalia Sari, M., Ladjin, N., Mulyapradana, A., Keristiana Sinaga, E., & Saddam Akbar, J. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif (Teori dan Panduan Praktis Analisis Data Kuantitatif) PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL*.
- Sigurdardottir, H. M., Michalak, S. M., & Sheinberg, D. L. (2014). *Shape beyond recognition: Form-derived directionality and its effects on visual attention and motion perception*. *Journal of Experimental Psychology: General*, 143(1), 434–454. <https://doi.org/10.1037/a0032353>
- Sukmantari, H., & Januarsa, A. (2022). *Mengenalkan Keanekaragaman Burung Endemik Indonesia Melalui Perancangan Buku Ensiklopedia untuk Anak-anak*.
- Triyanto, A. G., & Ratnasari, C. I. (2026). *Perbandingan Antarmuka Traveloka Dan Tiket.Com Menggunakan Eye-Tracking Dan UEQ*. *Technologia : Jurnal Ilmiah*, 17(2), 438. <https://doi.org/10.31602/tji.v17i2.22966>
- Wagemans, J., Elder, J. H., Kubovy, M., Palmer, S. E., Peterson, M. A., Singh, M., & von der Heydt, R. (2012). *A century of Gestalt psychology in visual perception: I. Perceptual grouping and Figure-Ground organization*. *Psychological Bulletin*, 138(6), 1172–1217. <https://doi.org/10.1037/a0029333>
- Wang, J., Yao, W., Su, S., Zhang, J., & Wang, L. (2025). *Research on the aesthetic sensitivity evaluation of tourism mascots based on semantic differential method*. *PLoS ONE*, 20(2 February). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0318715>
- Wikayanto, A., Damayanti, N. Y., Grahita, B., & Aziahmad, H. (2023). *Aesthetic Morphology of Animation*. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 23(2), 396–414. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v23i2.41668>
- Zulfikar, R., Sari, P. F., Fatmayati, A., Wandini, K., Haryati, T., Jumini, S., Nurjanah, Annisa, S., Kusumawardhani, O. B., Mutiah, rif’atul, Linggi, A. I., & Fadilah, H. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif (Teori, Metode dan Praktik)*. *Widina Media Utama*.