

## ANALISIS VISUALISASI KONFLIK KELAS PADA VISUAL *WORLDBUILDING* ANIMASI “ARCAINE: LEAGUE OF LEGENDS”

Martina Violetta<sup>1</sup>, Dianing Ratri<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung  
corresponding author email: martina.violetta@students.itb.ac.id<sup>1</sup>

### Abstrak

Animasi “Arcane: League of Legends” merupakan hasil turunan media dari dunia game “League of Legends”. Namun *Worldbuilding* dikemas Arcane dengan cerdas dan alami sehingga bagi penonton yang bukan pemain atau belum mengetahui game “League of Legends” masih dapat menikmati animasi tersebut tanpa harus mencari penjelasan cerita dalam game terlebih dahulu. Artikel ini bertujuan untuk mengidentifikasi apa saja komponen atau setting *Worldbuilding* yang terdapat pada visual animasi tersebut, dan bagaimana storytelling atau narasi terkait konflik kelas disampaikan secara visual ke dalam komponen *Worldbuilding* tersebut. Metode penelitian untuk animasi menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode *critical visual analysis* serta memanfaatkan teori elemen *Worldbuilding* milik Kevin J. Anderson untuk menganalisa dan mengelompokkan komponen visual *Worldbuilding* yang didapat. Studi ini memberikan gambaran mengenai penerapan *Worldbuilding* ke dalam visual animasi, seperti persebaran unsur *Worldbuilding* dalam visual animasi, unsur *Worldbuilding* yang paling efektif disampaikan melalui visual animasi ini, serta hasil narasi yang didapat dari visual unsur *Worldbuilding* dalam animasi.

**Kata Kunci:** animasi, arcane, konflik kelas, *Worldbuilding*

### Abstract

“Arcane: League of Legends” animation is one of the derivative product from the “League of Legends” game universe, but the animation team were able to deliver the *Worldbuilding* in a clever and natural way so that viewers who are not players or don't know the game “League of Legends” can still enjoy the animation without have to find the game lore first. This article aims to identify what components or *Worldbuilding* settings are contained in the animation visuals, and how storytelling or narratives related to class conflicts are visually conveyed into the *Worldbuilding* components. The research method for animation uses a qualitative descriptive approach with *critical visual analysis* method and utilizes Kevin J. Anderson's theory of *Worldbuilding* elements to analyze and classify the obtained visual components of *Worldbuilding*. This study provides an overview of the application of *Worldbuilding* into visual animation, such as the distribution of *Worldbuilding* elements in animation visuals, the most effective *Worldbuilding* elements conveyed through this animated visual, as well as narrative results obtained from visual *Worldbuilding* elements in animation.

**Keywords:** animation, arcane, class warfare, *Worldbuilding*

## 1. PENDAHULUAN

Animasi merupakan bentuk ekspresi audio-visual yang menyatukan gambar bergerak dan suara untuk menceritakan suatu narasi cerita dan menjelaskan ide (Selby, 2013:6). Seiring waktu, animasi selalu berkembang dan kini telah menjadi sebuah industri besar yang sudah terintegrasi dalam kehidupan modern. Animasi memiliki elemen *Media Dependency* yang berfungsi memposisikan suatu pesan dalam animasi bukan semata-mata tentang visual semata, tetapi juga memperhatikan nilai sosial, situasi yang terjadi, kondisi audiens dalam menerima pesan, serta dampak yang ingin diperoleh terhadap audiens (Haryadi, Senoprabowo, & Sulistiyawati, 2021). Hal ini membuat animasi menjadi media yang sangat baik dan mudah diterima oleh audiens. Selain itu media animasi, terlebih untuk animasi edukasi, mudah untuk menarik dan menyenangkan sehingga audiens secara tidak sengaja mendapatkan pengetahuan yang terkandung dalam animasi tersebut (Senoprabowo, Muqoddas, & Hasyim, 2022).

Tren animasi pun semakin beragam, baik dari sisi teknis maupun narasi cerita. *Worldbuilding* merupakan salah satu komponen yang penting dalam suatu narasi animasi. Secara prinsip, *Worldbuilding* merupakan proses mendesain dunia sekunder yang terinspirasi dari dunia nyata dan menetapkan kondisi yang mendasari cerita untuk dapat berlangsung (Wolf, 2014:19) dan dunia tersebut dapat mengandung apapun yang dapat dirasakan oleh karakter dalam batasan dunia fiksi tersebut, hal tersebut juga berlaku bagi kejadian yang dapat memberi arah kepada hidup mereka (Wolf, 2014:39). Dunia fiksi tersebut harus merefleksikan kekayaan dari realita dunia nyata, sehingga walaupun narasi berlatar di dunia fiktif, dunia yang dipresentasikan dapat memberikan kesan *complete* dan masuk akal kepada penonton (Zaidi, 2017:15). Detail dalam *Worldbuilding* membantu membangun narasi secara implisit sehingga hal tersebut dapat menjadi suatu variasi bentuk penyampaian storytelling. Namun tidak terdapat aturan atau elemen dalam *Worldbuilding* yang pakem sehingga sulit menentukan indikator keberhasilan suatu *Worldbuilding*.

Salah satu animasi yang dianggap berhasil menerapkan *worldbuilding* dengan baik adalah "Arcane: League of Legends". Animasi "Arcane: League of Legends" merupakan serial animasi yang diproduksi Fortiche Studio di bawah supervisi Riot Games. Dirilis pada November 2021 di Netflix, animasi ini berhasil mendapat 9 penghargaan pada kategori berbeda dalam Annie Awards 2022. Animasi "Arcane: League of Legends" secara garis besar bercerita tentang dua bersaudara Vi dan Jinx dalam konflik kelas antara masyarakat Zaun dan Piltover. Animasi ini merupakan produk turunan dari dunia game "League of Legends", dan dalam proses pembuatannya terdapat cerita dan *Worldbuilding* yang diubah untuk kepentingan narasi animasi. Namun penyampaian *Worldbuilding* dikemas Arcane dengan cerdas dan alami sehingga bagi penonton yang bukan pemain atau belum mengetahui "League of Legends" masih dapat menikmati animasi tersebut tanpa harus mencari penjelasan cerita dalam game terlebih dahulu.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini berfokus pada visual *Worldbuilding* yang terdapat dalam animasi "Arcane: League of Legends". Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi apa saja komponen atau *setting Worldbuilding* yang terdapat pada

visual animasi tersebut, dan bagaimana storytelling atau narasi terkait konflik kelas disampaikan secara visual ke dalam komponen *Worldbuilding* tersebut. Dengan menganalisa komponen *Worldbuilding* dalam animasi “Arcane: League of Legends”, diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu menghasilkan storytelling yang matang dalam produk animasi mendatang.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode *critical visual analysis*. Metode ini memungkinkan untuk memahami dan memberi konteks pada gambar secara interdisipliner. Analisis terhadap objek penelitian dilakukan berdasarkan teori elemen *Worldbuilding* milik Kevin J. Anderson. Dalam bukunya yang berjudul “*Worldbuilding: From Small Towns to Entire Universe*”, Kevin J. Anderson membuat rumus GCPEARIAH sebagai elemen kunci dalam membuat suatu cerita. Elemen tersebut terdiri dari geografi, iklim, politik, ekonomi, sosial masyarakat, religi, sains/intelektualitas, seni, dan sejarah.

Dalam penelitian ini, objek penelitian dibatasi hanya pada unsur *Worldbuilding* yang memiliki bentuk visual dan dipersempit menjadi 6 dari total 9 episode dalam serial animasi “Arcane: League of Legends”. Episode yang dipilih adalah episode 1 “Welcome to The Playground”, episode 2 “Some Mysteries Are Better Left Unsolved”, episode 4 “Happy Progress Day!”, episode 6 “When These Walls Come Tumbling Down”, episode 8 “Oil and Water”, dan episode 9 “The Monster You Created”. Pemilihan episode ini berdasarkan penghargaan yang didapat pada Annie Awards 2022 dan pentingnya episode pertama sebagai impresi pertama penonton terhadap *Worldbuilding* animasi. Cerita animasi ini terbagi menjadi 3 babak yang terpisah dalam rentang waktu tertentu. Babak pertama mencakup episode 1-3 dan menceritakan tentang masa kecil Vi dan Jinx serta awal dibuatnya Hextech oleh Viktor dan Jayce. Babak kedua mencakup episode 4-6 dan berisikan tentang reuni Vi dan Jinx, serta teknologi yang semakin berkembang pada masing-masing kota (Hextech pada Piltover dan shimmer pada Undercity). Babak ketiga meliputi episode 7-9 dan menceritakan tentang puncak konflik antara Piltover dan Undercity.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Arcane: League of Legends



Animasi Arcane memusatkan cerita pada dua lokasi yang paling penting dalam dunia League of Legends: Piltover dan Zaun. Kedua lokasi ini memiliki tempat di area yang sama dan merupakan kota saudara, dengan lokasi satu kota diatas kota lainnya. Piltover merupakan kota yang memiliki posisi lebih dan berbasis pada pengetahuan ilmiah serta melabeli diri sebagai kota kemajuan, sedangkan Zaun (disebut juga Undercity) merupakan kota yang identik dengan kejahatan dan teknologi distopian ilegal. Selama bertahun-tahun Piltover berusaha mendominasi Undercity dengan membuat perjanjian yang memberatkan pada satu sisi dan menggunakan kekuatan militer untuk mengontrol masyarakat kelas bawah agar tetap berada pada area Undercity. Masyarakat Undercity pun menginginkan perlawanan terhadap ketidakadilan yang terjadi, sehingga kepemimpinan pada kota ini bergantung pada siapapun yang menjanjikan perubahan



Undercity menjadi kota terpisah Zaun yang dapat mengalahkan kekuatan Piltover. Hubungan kompleks antar kota ini diturunkan pula kepada kakak beradik Vi dan Jinx serta duo ilmuwan Jayce dan Viktor dimana narasi antar karakter tersebut mencerminkan daerah yang mereka tempati.



Cerita animasi ini terbagi menjadi 3 babak yang terpisah dalam rentang waktu tertentu. Babak pertama mencakup episode 1-3 dan menceritakan tentang masa kecil Vi dan Jinx serta awal dibuatnya Hextech oleh Viktor dan Jayce. Babak kedua mencakup episode 4-6 dan berisikan tentang reuni Vi dan Jinx, serta teknologi yang semakin berkembang pada masing-masing kota (Hextech pada Piltover dan shimmer pada Undercity). Babak ketiga meliputi episode 7-9 dan menceritakan tentang puncak konflik antara Piltover dan Undercity.

### 3.2. Unsur *Worldbuilding* pada Babak pertama

Tabel 1. Unsur *Worldbuilding* Kota Piltover pada Babak Pertama  
[Sumber: Dokumentasi penulis]

No	Unsur	Visual Animasi	Pemaknaan Visual
1	Geografi		Kota Piltover memiliki akses langsung kepada sinar matahari, serta terhubung dengan sungai.
2	Iklm		Terdapat cuaca cerah dan hujan pada Kota Piltover. Selain itu perkiraan suhu adalah normal apabila ditinjau dari atribut pakaian warganya dan terdapat vegetasi.


No	Unsur	Visual Animasi	Pemaknaan Visual
3	Politik		<p>Terdapat ruang pengadilan yang memiliki beberapa kursi. Di meja ini terdapat karakter dengan atribut khas keluarga atau ras masing-masing.</p>
4	Ekonomi		<p>Kota Piltover memiliki tata yang tertatur dan bersih, serta memiliki fasilitas publik seperti taman kota, dan atribut seperti lampu jalan.</p> <p>Selain itu dengan adanya kapal yang melewati Piltover, dapat disimpulkan bahwa sudah ada hubungan dagang dengan daerah lain.</p>

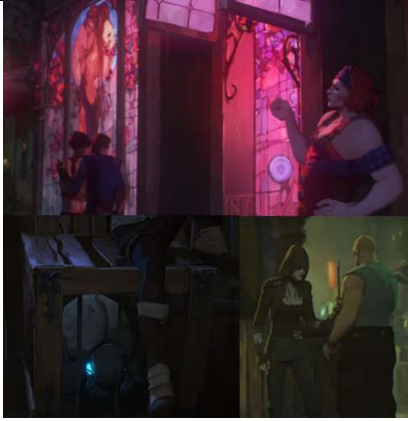


No	Unsur	Visual Animasi	Pemaknaan Visual
5	Sosial Masyarakat		<p>Adanya aparat penegak hukum aktif di sekitar kota. Hanya aparat kepolisian yang terlihat memegang senjata.</p> <p>Selain itu dari setting tempat berupa papan tulis serta atribut seragam karakter, dapat disimpulkan terdapat suatu instansi atau kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan.</p> <p>Makanan yang terdapat pada kota ini mirip dengan makanan di kehidupan sehari-hari.</p>
6	Religi	-	-
7	Sains/ Intelektualitas		<p>Teknologi transportasi berupa kapal dan jembatan angkat, serta kapal udara.</p> <p>Sementara itu terdapat pula penelitian terhadap sumber energi baru yang berasal dari baru berwarna biru.</p> <p>Senjata kepolisian yang ditampilkan digunakan untuk menangkap penjahat. Bentuk senjata inkonvensional, tidak seperti senjata tajam atau senjata api umumnya.</p>



No	Unsur	Visual Animasi	Pemaknaan Visual
8	Seni		<p>Gaya arsitektur kota Piltover menyerupai arsitektur Parisian, dan banyak menggunakan elemen dekoratif bernuansa <i>art deco</i> pada bangunannya. Selain itu bangunan dan interior di Kota Piltover banyak memanfaatkan bentuk geometris dan sifat simetris, serta penataan antara satu bangunan dengan yang lainnya terstruktur dan rapi.</p>
9	Sejarah	-	-

Tabel 2. Unsur *Worldbuilding* Kota Zaun pada Babak Pertama  
[Sumber: dokumentasi penulis]

No	Unsur	Visual Animasi	Pemaknaan Visual
1	Geografi		<p>Setting yang gelap dan terdapat <i>lift</i> turun sebagai akses masuk menandakan bahwa lokasi Kota Zaun berada di bawah Piltover.</p>
2	Iklim		<p>Penggunaan masker oleh polisi menunjukkan udara Kota Zaun yang sulit dihirup (penuh polusi atau kotor).</p>
3	Politik	-	-




No	Unsur	Visual Animasi	Pemaknaan Visual
4	Ekonomi		<p>Terdapat kios yang beberapanya memuat barang dagangan ilegal (hewan berbahaya dalam jeruji). Terdapat rumah bordil di jalan utama, dapat diidentifikasi oleh atribut orang-orang di sekitarnya. Atribut masyarakat mayoritas menunjukkan profesi <i>mercenary</i>, <i>thug</i>, <i>rogue</i>, atau bandit.</p>
5	Sosial Masyarakat		<p>Atribut masyarakat banyak memberikan tanda bahaya, salah satu contohnya adalah gelang yang dibuat dari tulang, terdapat pula dekorasi tengkorak pada suatu toko.</p> <p>Minuman yang disajikan memiliki visual yang tidak lazim.</p>
6	Religi	-	-
7	Sains/Intelektualitas		<p>Teknologi persenjataan masih tradisional berupa senjata tajam.</p> <p>Selain itu terdapat pengembangan senjata kimia (<i>shimmer</i>).</p>






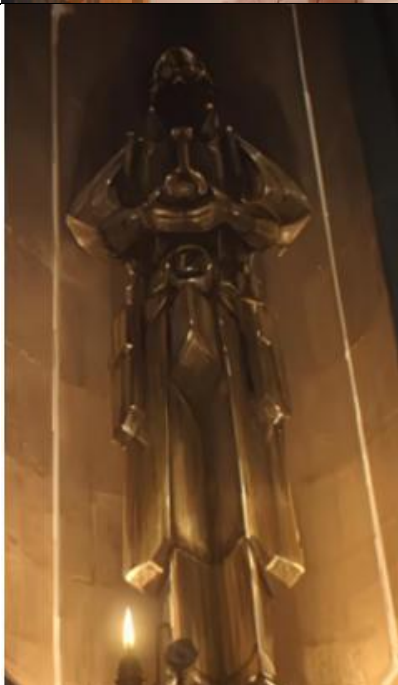
No	Unsur	Visual Animasi	Pemaknaan Visual
8	Seni		Arsitektur pada Kota Zaun banyak melibatkan unsur art nouveau dan steampunk. Tata bangunan tidak beraturan dan banyak pernik-pernik steampunk seperti pipa, boiler yang peletakkannya acak. Selain itu jarang ditemukan bentuk bangunan yang simetris, dan elemen ornamental yang digunakan memiliki bentuk yang relatif organik. Properti yang terdapat pada kota ini memiliki kesan buatan tangan, <i>makeshift</i> , dan meterialnya terkesan menggunakan barang bekas.
9	Sejarah	-	-

### 3.3. Unsur *Worldbuilding* pada Babak Kedua

Tabel 3. Unsur *Worldbuilding* Kota Piltover pada Babak Kedua  
[Sumber: dokumentasi penulis]

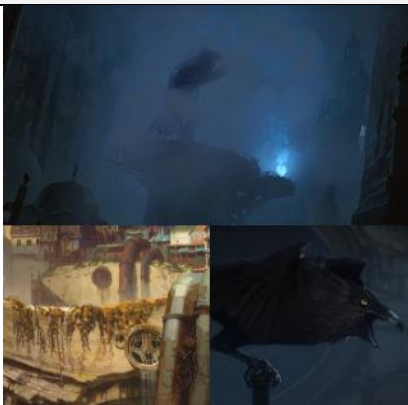


No	Unsur	Visual Animasi	Pemaknaan Visual
1	Geografi	-	-
2	Iklim		Iklim mendukung pertumbuhan vegetasi, dalam konteks ini berbagai variasi bunga.
3	Politik		Penggunaan metode voting oleh anggota dewan untuk menentukan suatu keputusan.
4	Ekonomi		Terdapat <i>loading dock</i> untuk kapal terbang, sehingga dapat disimpulkan terjadi hubungan dagang.

<p>5</p>	<p>Sosial Masyarakat</p>		<p>Mayoritas desain kostum yang digunakan masyarakat Piltover menyerupai gaya pakaian masyarakat kelas menengah keatas di Inggris – Prancis pada akhir abad 19, dimana wanita menggunakan kemeja, jaket, dan rok yang lebih maskulin, adanya penggunaan kerah <i>stand-up</i> dan <i>padding</i> pada bahu, sedangkan atribut pakaian pria mencakup <i>waistcoat</i> pendek serta potongan rambut yang pendek.</p> <p>Terdapat banyak atraksi atau hiburan yang bisa diakses masyarakat.</p> <p>Selain itu acara yang diadakan berlangsung dalam sebuah forum yang tertib dan teratur.</p>
<p>6</p>	<p>Religi</p>	<p>-</p>	<p>-</p>
<p>7</p>	<p>Sains/ Intelektualitas</p>		<p>Moda transportasi di kota ini didominasi transportasi udara dan air. Terdapat gerbang teleportasi yang menggunakan kekuatan sihir (hextech).</p> <p>Selain itu terdapat uji coba alat dan atau persenjataan yang juga menggunakan hextech sebagai sumber tenaga dalam bentuk bola biru.</p> <p>Masih terdapat senjata manual seperti pistol yang digunakan aparat keamanan.</p>

8	Seni		<p>Masih terdapat penggunaan elemen dekoratif art nouveau, dan terdapat penambahan tinggi bangunan.</p> <p>Kualitas kesenian yang dihasilkan masyarakat dapat dilihat dari salah satu objek kupu-kupu mekanik.</p>
9	Sejarah		<p>Terdapat preservasi tokoh dengan pendirian patung.</p>

Tabel 4. Unsur *Worldbuilding* Kota Zaun pada Babak Kedua  
[Sumber: dokumentasi penulis]

No	Unsur	Visual Animasi	Pemaknaan Visual
1	Geografi		<p>Perkiraan letak kota berada di dalam jurang atau ngarai yang kering. Tidak terdapat shot yang menunjukkan adanya aliran sungai di kota ini, namun terlihat bahwa kota ini diapit dua tembok batuan yang sangat dalam.</p>

No	Unsur	Visual Animasi	Pemaknaan Visual
2	Iklim		<p>Terdapat asap kabut yang sangat tebal di atas kota.</p> <p>Vegetasi tidak mampu tumbuh dengan baik, namun masih terdapat beberapa hewan yang mampu hidup di lingkungan ini seperti burung gagak.</p>
3	Politik	-	-
4	Ekonomi	-	-
5	Sosial Masyarakat		<p>Mayoritas tampilan masyarakat beraliran <i>gothic punk</i>, ditinjau dari potongan rambut, cara berpakaian dan material pakaian.</p> <p>Beberapa masyarakat memiliki tampilan fisik yang terdeformasi, baik secara sengaja ataupun dengan <i>body modification</i> seperti tato atau penggunaan prostetik.</p> <p>Selain itu terdapat penggunaan berbagai zat adiktif. Salah satu zat adiktif yang berwarna ungu dapat menambah kekuatan namun menyebabkan kerusakan fisik.</p>
6	Religi		<p>Terdapat patung yang disembah masyarakat sekitarnya.</p>






No	Unsur	Visual Animasi	Pemaknaan Visual
7	Sains/ Intelektua litas		<p>Pengobatan yang dilakukan masih berbentuk pengobatan alternatif.</p> <p>Terdapat transportasi darat berbentuk <i>carriage</i>.</p> <p>Salah satu senjata yang dikembangkan masyarakat Zaun berbentuk senjata kimia yang bereaksi dan membentuk batu untuk menahan gerak lawan. Prostetik yang digunakan masyarakat dapat dimodifikasi menjadi senjata. Namun kebanyakan senjata masih berbentuk senjata tajam dan tumpul biasa.</p> <p>Selain itu terdapat sejenis <i>hoverboard</i> yang dikembangkan oleh kelompok minoritas Zaun yang digunakan untuk bertempur.</p>
8	Seni		<p>Landasan gaya bangunan yang berada di Kota Zaun masih berupa <i>art nouveau</i>. Namun unsur <i>steampunk</i> yang sebelumnya ada bergeser menjadi <i>cyberpunk</i>, ditandai dengan penggunaan lampu neon dengan komposisi peletakkan yang tidak beraturan.</p>
9	Sejarah	-	-

### 3.4. Unsur *Worldbuilding* pada Babak Ketiga

Tabel 5. Unsur *Worldbuilding* Kota Piltover pada Babak Ketiga  
[Sumber: dokumentasi penulis]

No	Unsur	Visual Animasi	Pemaknaan Visual
1	Geografi	-	-
2	Iklim	-	-



No	Unsur	Visual Animasi	Pemaknaan Visual
3	Politik		Terdapat jejeran meriam di sepanjang tembok perbatasan Kota Piltover.
4	Ekonomi		Terdapat tempat permandian yang mewah.
5	Sosial Masyarakat	-	-
6	Religi	-	-
7	Sains/ Intelektualitas		Terdapat uji coba lebih lanjut terhadap kapasitas hextech.  Teknologi yang digunakan banyak memanfaatkan kekuatan dari <i>hextech</i> . Beberapa benda dengan fungsi tertentu diberi aksara supaya sihir ( <i>hextech</i> ) bisa aktif.  Selain itu dikembangkan senjata berbasis <i>hextech</i> dalam bentuk <i>gauntlet</i> dan palu besar.
8	Seni	-	-
9	Sejarah	-	-

Tabel 6. Unsur *Worldbuilding* Kota Zaun pada Babak Ketiga  
[Sumber: dokumentasi penulis]

No	Unsur	Visual Animasi	Pemaknaan Visual
1	Geografi	-	-
2	Iklim	-	-
3	Politik	-	-

No	Unsur	Visual Animasi	Pemaknaan Visual
4	Ekonomi		Salah satu sudut kota Zaun yang dipenuhi bangunan yang sudah tidak layak huni dan memiliki banyak sampah.
5	Sosial Masyarakat		Baju yang dikenakan masyarakat minim, serta terlihat kondisi kesehatan dan ekonomi masyarakat yang buruk. Keributan dan kekerasan pada masyarakat lazim terjadi. Selain itu terdapat beberapa manusia yang dijadikan manusia mutan.
6	Religi	-	-
7	Sains/Intelektualitas		Shimmer dapat menambah kekuatan dan bisa digunakan pada prostetik. Selain itu zat ini digunakan untuk menciptakan prajurit manusia mutan.
8	Seni	-	-
9	Sejarah		Terdapat pendirian patung tokoh di jalan kota, dengan material barang metal bekas.

### 3.5. Perbandingan Kesimpulan Unsur *Worldbuilding* pada Kota Piltover dan Zaun serta Pengaruhnya kepada Narasi Konflik Kelas

Konflik kelas merupakan ketegangan politik dan antagonisme ekonomi yang terjadi dalam suatu masyarakat sebagai bentuk konsekuensi dari kompetisi sosio-ekonomi diantara kelas sosial, atau antara kelompok kaya dan miskin. Bentuk dari konflik kelas sendiri dapat berupa kekerasan langsung seperti perang untuk sumber daya dan tenaga kerja, pembunuhan atau revolusi; serta kekerasan tidak langsung seperti kematian dari

kemiskinan dan kelaparan, penyakit dan kondisi kerja yang tidak aman; koersi ekonomi seperti ancaman PHK atau penarikan modal investasi; atau secara ideologis, melalui sastra politik. Selain itu, bentuk politik dari perang kelas meliputi: lobi legal dan ilegal, dan penyuapan legislator. Konflik kelas yang terjadi pada animasi ini secara garis besar bukan terjadi antar tatanan kelas dalam masyarakat di satu kota, namun terhadap masyarakat di dua kota saudara dengan tingkat kemajuan yang berbeda. Premis cerita menetapkan Piltover sebagai kota dengan kemajuan teknologi yang “kaya”, menekan kota Zaun yang memiliki reputasi buruk dan lebih “miskin” untuk mempertahankan posisi kota Piltover sebagai kota yang lebih superior.

Tabel 7. Kesimpulan Unsur *Worldbuilding* Kota Piltover  
[Sumber: dokumentasi penulis]

No	Unsur	Piltover	Zaun
1	Geografi	Piltover memiliki posisi kota yang lebih atas.	Zaun memiliki posisi kota yang lebih bawah.
		Sumber visual: tampilan geografi, moda transportasi yang tersedia, cuaca.	
2	Iklim	Terdapat 2 cuaca, terang dan hujan, udara bersih.	Cuaca konstan (gelap dan berkabut), udara kotor.
		Sumber visual: Cuaca (hujan, cerah, berkabut), flora dan fauna, atribut pakaian masyarakat.	
3	Politik	Terdapat dewan pengambil keputusan, kota memiliki sistem pertahanan.	Sistem pemerintahan anarkis, tidak ada sosok pemimpin secara de jure.
		Sumber visual: Atribut masyarakat, detil properti interior, visual senjata militer (meriam di perbatasan).	
4	Ekonomi	Ekonomi yang baik dan stabil.	Ekonomi buruk.
		Sumber visual: tata kota, fasilitas kota, moda transportasi yang tersedia, atribut pakaian masyarakat.	
5	Sosial Masyarakat	Adanya penerapan konsep <i>civil society</i> . Terdapat peran law enforcer di masyarakat. Masyarakat terkesan akrab dengan teknologi.	Masyarakat anarkis dengan tingkat kriminalitas tinggi. Kualitas hidup masyarakat rendah.
		Sumber visual: Desain kostum, tampilan fisik masyarakat, objek interaksi ( <i>display</i> publik, makanan), detil interior (papan tulis, lab, dan sebagainya)	
6	Religi	Masyarakat cenderung berpihak kepada teknologi dan memiliki pola pikir rasional.	Kemungkinan terdapat <i>cult</i> di masyarakat.
		Sumber visual: Patung	
7	Sains/ Intelektualitas	Memanfaatkan hextech atau <i>machine works</i> , teknologi banyak berkembang pada	Memanfaatkan bahan kimia, teknologi banyak berkembang di bidang transportasi dan

No	Unsur	Piltover	Zaun
		bidang transportasi dan persenjataan.	persenjataan. Pengobatan masih tertinggal dengan menggunakan pengobatan alternatif.
		Sumber visual: Moda transportasi, persenjataan, pengobatan, peralatan sehari-hari.	
8	Seni	Kerajinan memiliki kualitas tinggi, arsitektur memiliki kesan mewah, elegan dan modern.	Kerajinan memiliki kualitas rendah, arsitektur memberikan kesan <i>makeshift</i> , <i>rustic</i> , dan <i>dystopian</i> .
		Sumber visual: Detail arsitektur, material objek / bangunan, bentuk dan detail objek properti.	
9	Sejarah	Terdapat konservasi tokoh sejarah dengan baik.	Terdapat konservasi tokoh sejarah.
		Sumber visual: Patung	

Berdasarkan tabel di atas, Kota Piltover berhasil digambarkan sebagai kota yang rasional, mengedepankan sains dan teknologi, memiliki ekonomi yang baik, adanya konsep masyarakat madani, kualitas hidup masyarakatnya yang tinggi (tidak ditemukan kemiskinan, terdapat fasilitas pendidikan). Kota Zaun sendiri memberikan kesan sebagai kota yang penuh kekerasan, dengan kualitas hidup masyarakat yang rendah (kemiskinan, penyakit, pendidikan rendah, profesi masyarakat yang berbahaya), dan terbelakang. Terdapat perbedaan karakteristik yang kontras pada Kota Zaun dan Piltover, dan hasil analisis visual *Worldbuilding* selaras dan menyokong narasi bahwa Kota Piltover sebagai kota kaya yang superior, dan kota Zaun sebagai kota miskin yang inferior. Unsur yang paling mudah ditemukan berasal dari unsur sosial masyarakat, sains, dan seni, dengan sumber visual untuk interpretasi sangat beragam. Sumber visual banyak didapat dari desain kostum (mencakup atribut), material yang digunakan, tampilan fisik masyarakat, detil arsitektur dan interior, transportasi, persenjataan, dan fasilitas atau properti umum.

#### 4. KESIMPULAN

Animasi yang baik tidak dapat dinilai dari sisi teknisnya saja, namun cara menceritakan suatu narasi kepada penonton juga ikut mempengaruhi pengalaman penonton. Tidak semua narasi dapat diceritakan secara eksplisit kepada penonton, oleh karena itu dibutuhkan detil-detil yang dapat digunakan penonton untuk menciptakan suatu interpretasi tersendiri. Untuk menjaga kesesuaian interpretasi penonton dengan narasi utama, dibutuhkan suatu *Worldbuilding* yang matang agar detil-detil visual yang ditampilkan tidak berubah-ubah dan tidak membingungkan penonton.

Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa *Worldbuilding* memiliki peran yang signifikan dalam animasi untuk menjaga keselarasan narasi, menambah narasi secara tersirat dan mengikat dasar dunia cerita. Penerapan unsur *Worldbuilding* pada visual animasi akhirnya akan tetap mengikuti kebutuhan kreator cerita, semua elemen *Worldbuilding* mungkin tetap ada, namun terdapat prioritas *screen time* sesuai narasi. Pada animasi

Arcane: League of Legends, tidak semua unsur *Worldbuilding* memiliki tampilan visual. Contoh unsur yang paling sering muncul pada visual animasi ini adalah sosial masyarakat, sains dan seni. Hal ini selaras dengan tema utama animasi ini, yaitu konflik kelas yang didasari pada perbedaan kemajuan teknologi. Berdasarkan keperluan narasi, screen time akan lebih diarahkan untuk menunjukkan unsur-unsur tersebut karena dapat menunjang narasi secara lebih efektif, dibandingkan misalnya dengan unsur religi yang tidak berpengaruh banyak kepada narasi, atau unsur sejarah yang dalam animasi ini lebih efektif ditunjukkan melalui narasi aksi atau lisan.

Selain itu unsur *Worldbuilding* yang satu dengan yang lainnya pada dasarnya akan saling mempengaruhi, oleh karena itu tetap dibutuhkan logika sebab akibat antar unsur-unsur *Worldbuilding* agar tidak menimbulkan *plot hole*. Seperti pada kondisi kota Zaun yang terletak di bawah Piltover, hal ini akan mempengaruhi unsur lain seperti iklim yang ada di kota tersebut. Oleh karena itu setting Kota Zaun selalu dalam keadaan gelap dan tidak turun hujan karena posisinya yang terletak di bawah. Dalam konteks animasi ini pula, visual satu unsur juga dapat menambah narasi unsur lain, seperti unsur politik pada Kota Zaun yang tidak memiliki visual jelas, namun dari unsur visual masyarakat dapat disimpulkan bahwa kepemimpinannya bersifat anarkis. Singkat kata, pemanfaatan unsur *Worldbuilding* secara tepat akan mendorong cerita animasi menjadi lebih matang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Kevin J. (2015). *Worldbuilding: From Small Towns to Entire Universes*. Colorado: WordFire Press.
- Bernardo, Anna. (2022). *Netflix's League of Legends: Arcane bags 9 Annie Awards*. Retrieved February 8, 2022, from <https://ph.news.yahoo.com/netflix-league-of-legends-arcane-annie-awards-042215796.html>
- Ekman, Stefan, dkk. (2016). *Notes Toward a Critical Approach to Worlds and World-Building*. Fafnir-Nordic Journal of Science Fiction and Fantasy Research [journal.finfar.org](http://journal.finfar.org)
- Haryadi, T., Senoprabowo, A., & Sulistiyawati, P. (2021). Analisis Perubahan Trend Iklan Gojek Versi Video Animasi Dalam Sudut Pandang Media Dependency. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(01), 16-27.
- Hayes, Adam. (2022). *Conflict Theory*. Retrieved May 2, 2022, from <https://www.investopedia.com/terms/c/conflict-theory.asp>
- Rivera, Joshua. (2021). *Arcane is great TV even if you don't care about League of Legends*. Retrieved February 8, 2022, from <https://www.polygon.com/reviews/22800666/arcane-season-1-review>
- Selby, A. (2013). *Animation*. Laurence King Publishing.
- Senoprabowo, A., Muqoddas, A., & Hasyim, N. (2022). Memperkenalkan Sejarah dan Nilai-Nilai Perayaan Grebeg Besar Demak melalui Perancangan Game Edukasi. *Jurnal Desain*, 9(2), 275-296.
- Wolf, M. J. (2014). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. Routledge.
- Zaidi, Leah. (2018). *Science Fiction and Transition Design*. Toronto: OCAD University.