

ANALISIS PERUBAHAN GAYA VISUAL PADA DRAGON BALL Z (1989) DAN DRAGON BALL DAIMA (2024)

Reynaldi Bhakti Wiguna¹, Yugo Dwi Prasetio²
mariomario4647@gmail.com¹, yugodwi.prasetio@gmail.com²
Universitas Indonesia Mandiri

ABSTRAK

Penelitian ini membahas perubahan gaya visual pada anime Dragon Ball Z (1989) dan Dragon Ball Daima (2024) sebagai representasi dua periode berbeda dalam perkembangan estetika animasi Jepang. Tujuan penelitian adalah menganalisis perubahan desain karakter, garis visual, warna, komposisi, gerak, efek animasi, dan kontinuitas identitas visual dalam waralaba Dragon Ball. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis visual komparatif. Data diperoleh melalui observasi visual terhadap materi animasi, studi dokumentasi, serta kajian pustaka yang meliputi teori estetika visual, studi animasi, dan teori media digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Dragon Ball Z menampilkan estetika klasik dengan garis tegas, pewarnaan datar, tekstur analog, dan dramatisasi visual yang kuat. Sebaliknya, Dragon Ball Daima menghadirkan visual yang lebih halus, cerah, ekspresif, dan didukung teknologi digital. Namun, perubahan tersebut tidak menghapus identitas visual Dragon Ball karena elemen khas seperti siluet rambut, bentuk wajah, ekspresi karakter, dan bahasa tubuh tetap dipertahankan. Dengan demikian, perubahan gaya visual Dragon Ball dapat dipahami sebagai bentuk modernisasi estetika yang tetap menjaga kesinambungan identitas kreatif Akira Toriyama.

Kata Kunci: Anime, Dragon Ball, Gaya Visual, Estetika Visual, Animasi Digital, Desain Karakter.

ABSTRACT

This study examines the transformation of visual style in Dragon Ball Z (1989) and Dragon Ball Daima (2024) as representations of two distinct periods in the development of Japanese animation aesthetics. The study aims to analyze changes in character design, line quality, color, composition, motion, visual effects, and the continuity of visual identity within the Dragon Ball franchise. This research applies a descriptive qualitative method with a comparative visual analysis approach. The data were collected through visual observation, documentation study, and literature review involving visual aesthetics, animation studies, and digital media theory. The findings indicate that Dragon Ball Z presents a classic visual style characterized by bold lines, flat colors, analog texture, and strong visual dramatization. In contrast, Dragon Ball Daima demonstrates a smoother, brighter, more expressive, and digitally enhanced visual approach. Nevertheless, these changes do not erase Dragon Ball's visual identity, as iconic elements such as hair silhouettes, facial structures, character expressions, and body language remain consistent. Therefore, the visual transformation of Dragon Ball can be interpreted as an aesthetic modernization that preserves the creative continuity of Akira Toriyama's visual identity.

Keywords: Anime, Dragon Ball, Visual Style, Visual Aesthetics, Digital Animation, Character Design.

PENDAHULUAN

Anime sebagai medium visual memiliki karakteristik yang berbeda dari film live action karena seluruh aspek visualnya dibangun melalui konstruksi gambar, warna, gerak, ritme, dan desain. Dalam konteks tersebut, perubahan gaya visual pada anime tidak hanya menunjukkan perkembangan teknologi produksi, tetapi juga mencerminkan perubahan selera penonton, strategi industri, dan orientasi kreatif. Waralaba Dragon Ball menjadi objek yang relevan untuk dikaji karena memiliki sejarah panjang, basis penggemar lintas generasi, serta mengalami perubahan visual dari era analog menuju digital.

Dragon Ball Z diproduksi pada tahun 1989 dengan format 291 episode oleh Toei Animation. Seri ini merepresentasikan estetika anime televisi akhir 1980-an hingga 1990-an yang ditandai oleh garis gambar tegas, pewarnaan relatif datar, pengulangan latar, serta dramatisasi aksi melalui framing dan timing. Sebaliknya, Dragon Ball Daima diumumkan sebagai seri baru yang dirilis pada Oktober 2024, dengan Akira Toriyama dikreditkan sebagai pencipta original work, story, dan character design. Perbedaan rentang waktu lebih dari tiga dekade antara kedua seri tersebut membuka ruang untuk mengkaji transformasi visual secara lebih mendalam.

Permasalahan utama dalam kajian ini bukan hanya terletak pada perbedaan tampilan visual, melainkan pada bagaimana perubahan tersebut membentuk pengalaman estetis penonton. Wells (1998) menjelaskan bahwa animasi tidak dapat dibaca semata sebagai gambar bergerak, tetapi sebagai sistem ekspresi yang memiliki logika visual, ritme, dan konvensi tersendiri. Dengan demikian, analisis terhadap Dragon Ball Z dan Dragon Ball Daima perlu dilakukan melalui pendekatan yang memperhatikan unsur desain, gaya gambar, warna, komposisi, dan teknologi produksi.

Kajian ini penting karena Dragon Ball tidak sekadar berfungsi sebagai produk hiburan, tetapi juga sebagai teks visual populer yang menunjukkan bagaimana sebuah identitas visual dapat dipertahankan sambil terus beradaptasi. Dalam konteks media digital, Manovich (2001) menyatakan bahwa media baru memungkinkan variasi, modularitas, dan manipulasi visual yang lebih fleksibel. Pernyataan tersebut relevan untuk membaca Dragon Ball Daima yang menggunakan pendekatan digital dalam pewarnaan, pencahayaan, dan efek visual, sekaligus tetap mempertahankan ciri khas estetika Toriyama.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis visual komparatif. Pendekatan ini dipilih karena objek kajian berupa unsur visual yang perlu ditafsirkan secara mendalam, bukan diukur secara statistik. Analisis dilakukan dengan membandingkan elemen visual Dragon Ball Z dan Dragon Ball Daima berdasarkan indikator desain karakter, garis, warna, komposisi, gerak, efek animasi, dan atmosfer visual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konteks Produksi dan Perbedaan Era Visual

Dragon Ball Z dan Dragon Ball Daima berada dalam konteks produksi yang sangat berbeda. Dragon Ball Z muncul pada periode anime televisi yang masih sangat bergantung pada logika produksi analog, keterbatasan warna, serta efisiensi gerak. Toei Animation mencatat Dragon Ball Z sebagai seri produksi tahun 1989 dengan 291 episode. Data ini menunjukkan bahwa Z merupakan produksi panjang yang harus mempertahankan konsistensi visual dalam durasi serial yang sangat besar.

Dragon Ball Daima berada pada konteks produksi digital dan era distribusi global. Toei Animation mengumumkan Dragon Ball Daima sebagai anime baru yang dirilis pada Oktober 2024, dengan Akira Toriyama sebagai pencipta original work, story, dan character design. Informasi tersebut penting karena menegaskan bahwa Daima tidak hanya berfungsi sebagai lanjutan komersial, tetapi juga sebagai produk yang masih terhubung dengan otoritas kreatif Toriyama.

Perbedaan konteks produksi tersebut menyebabkan perubahan visual yang tidak dapat direduksi sebagai “lebih lama” atau “lebih baru”. Z memiliki kekuatan pada tekstur analog, ketegasan outline, dan intensitas dramatik. Daima memiliki kekuatan pada kebersihan gambar, gradasi digital, ekspresi karakter, dan fluiditas visual. Keduanya memperlihatkan

cara berbeda dalam membangun daya tarik visual.

Analisis Visual Desain Karakter

Desain karakter Dragon Ball Z cenderung menekankan tubuh maskulin, bahu lebar, otot tegas, rahang kuat, dan pose yang memperlihatkan dominasi fisik. Pendekatan ini selaras dengan struktur naratif Z yang berorientasi pada konflik, latihan, eskalasi kekuatan, dan pertarungan besar. Tubuh karakter menjadi simbol kekuatan, kedisiplinan, dan intensitas heroik.

Gambar 1 Screenshot Dragon Ball Z: pertarungan Goku dan Cell yang menampilkan proporsi tubuh maskulin, outline tegas, serta komposisi aksi frontal.



Sumber: Toei Animation, Dragon Ball Z catalog

Gambar 2 Detail visual Dragon Ball Z: penekanan garis anatomi, ekspresi konflik, dan kontras warna sederhana pada adegan pertarungan.



Sumber: Diolah dari screenshot Toei Animation, Dragon Ball Z catalog

Dua gambar tersebut memperlihatkan karakteristik visual Dragon Ball Z yang mengutamakan tekanan fisik dan intensitas konflik. Proporsi tubuh Goku dibuat atletis dengan bahu dan lengan yang dominan, sedangkan Cell ditampilkan melalui bentuk tubuh geometris dan tekstur bercak yang kontras. Garis outline yang tebal berfungsi sebagai pembatas bentuk sekaligus penegas energi aksi. Pewarnaan terlihat relatif datar, tetapi justru memperkuat kesan klasik cel animation dan membuat fokus penonton tertuju pada benturan tubuh, ekspresi wajah, dan arah gerak karakter.

Sebaliknya, Dragon Ball Daima menampilkan karakter dengan proporsi yang lebih kecil, membulat, dan ekspresif. Bentuk ini menghasilkan kesan petualangan, kelincahan, dan humor visual yang lebih kuat. Jika dibaca melalui McCloud (1993), penyederhanaan bentuk karakter dapat meningkatkan daya identifikasi karena karakter menjadi lebih fleksibel secara emosional dan lebih mudah diterima lintas kelompok penonton.

Gambar 3 Screenshot Dragon Ball Daima: Goku Mini dengan proporsi tubuh kecil, ekspresi fokus, garis bersih, dan pencahayaan digital bernuansa biru.



Sumber: Toei Animation, *Dragon Ball DAIMA* catalog

Gambar 4. Screenshot Dragon Ball Daima: rangkaian ekspresi karakter yang menunjukkan simplifikasi bentuk, warna cerah, dan komposisi digital modern.



Sumber: *Dragon Ball Official Site*, 2024

Berbeda dengan Dragon Ball Z, gambar Daima menunjukkan pendekatan visual yang lebih ringan dan ekspresif. Goku Mini memiliki bentuk tubuh yang lebih membulat, ukuran kepala yang lebih dominan, dan garis wajah yang sederhana. Palet warna juga tampak lebih cerah dengan gradasi lembut serta pencahayaan digital yang membangun kedalaman ruang. Pada rangkaian ekspresi karakter, perubahan emosi terlihat lebih mudah dibaca karena bentuk wajah disederhanakan. Hal ini mendukung nuansa petualangan dan humor visual, sekaligus tetap mempertahankan identitas Dragon Ball melalui siluet rambut, kostum oranye-biru, dan gestur bertarung khas Goku.

Perbedaan tersebut tidak berarti Daima kehilangan identitas Dragon Ball. Elemen seperti siluet rambut Goku, struktur mata, gestur bertarung, dan ekspresi wajah tetap menjadi penanda visual yang kuat. Dengan demikian, Daima melakukan rekonstruksi bentuk tanpa memutus memori visual penggemar terhadap karakter inti.

Analisis Garis dan Bentuk

Garis dalam Dragon Ball Z memiliki karakter tegas, relatif kasar, dan sering kali memperlihatkan ketegangan melalui outline yang kuat. Garis bukan hanya membatasi bentuk, tetapi juga menjadi penanda energi visual. Pada adegan pertarungan, garis tubuh, lipatan pakaian, dan detail otot memperkuat kesan tekanan fisik serta konflik.

Daima menggunakan garis yang lebih bersih, konsisten, dan halus. Hal ini berkaitan dengan proses digital yang memungkinkan stabilitas outline dan kebersihan gambar lebih tinggi. Namun, garis yang lebih halus juga mengubah tonality visual. Jika Z terasa berat dan keras, Daima terasa ringan, lincah, dan bersahabat.

Dari sudut pandang estetika visual, perubahan garis ini memengaruhi cara penonton membaca intensitas. Z menciptakan intensitas melalui ketegangan dan kekasaran visual, sedangkan Daima menciptakan intensitas melalui ritme, keluwesan, dan komposisi digital yang lebih terkontrol.

Gambar 5 Dragon Ball Z: detail garis pada tubuh Goku yang memperlihatkan outline tebal, lipatan kostum, dan tekanan anatomi.



Gambar 6 Dragon Ball Z: detail bentuk Cell yang menunjukkan konstruksi tubuh tajam, kaku, dan bertekstur kuat.



Gambar 7 Dragon Ball Daima: detail wajah Goku Mini dengan garis lebih stabil, bersih, dan proporsi membulat.



Gambar 8 Dragon Ball Daima: ekspresi karakter dengan outline tipis, konsisten, and bentuk visual yang lebih sederhana.



Keempat gambar pada bagian ini sengaja menggunakan visual yang berbeda untuk memperlihatkan perubahan garis dan bentuk secara lebih jelas. Dragon Ball Z membangun kesan kuat melalui garis tubuh yang tebal, sudut bentuk yang tajam, dan detail anatomi yang padat. Sebaliknya, Dragon Ball Daima menampilkan garis yang lebih bersih, bidang wajah yang lebih sederhana, serta konstruksi bentuk yang lebih membulat. Perbedaan ini menunjukkan pergeseran dari estetika visual yang keras dan maskulin menuju bentuk yang lebih ringan, fleksibel, dan komunikatif.

Analisis Warna dan Pencahayaan

Perubahan warna menjadi salah satu aspek paling menonjol. Dragon Ball Z menggunakan palet warna yang cenderung datar, dengan kontras sederhana dan pencahayaan terbatas. Kondisi tersebut bukan kelemahan semata, melainkan bagian dari karakter estetika cel animation yang menghasilkan kesan retro, dramatis, dan monumental.

Daima menggunakan palet yang lebih cerah, saturasi lebih tinggi, dan gradasi yang lebih halus. Warna tidak hanya mengisi bidang, tetapi juga membangun kedalaman ruang, ritme emosional, dan kesan petualangan. Dalam teori warna Itten (1970), warna memiliki kemampuan membentuk emosi dan harmoni visual. Daima memanfaatkan potensi tersebut untuk menciptakan atmosfer yang lebih ringan, fantastik, dan modern.

Perbedaan warna juga berdampak pada pembacaan naratif. Z cenderung menggunakan warna untuk mempertegas konflik dan ketegangan, sementara Daima menggunakan warna untuk memperluas rasa eksplorasi dunia. Dengan kata lain, warna pada Z bersifat dramatik-konfliktual, sedangkan warna pada Daima bersifat atmosferik-ekspansif.

Gambar 9 Dragon Ball Z: detail kostum dan tubuh yang menampilkan warna datar serta shading sederhana khas cel animation.



Gambar 10 Dragon Ball Z: ledakan energi Vegeta yang memperlihatkan kontras warna kuat, latar lanskap ekstrem, dan intensitas cahaya dramatik khas cel animation.



Gambar 11 Dragon Ball Daima: penggunaan warna cerah, gradasi digital, dan pencahayaan lembut pada karakter serta latar.



Gambar 12 Dragon Ball Daima: nuansa malam kebiruan dengan lighting atmosferik yang memberi kesan modern dan sinematik.



Pada aspek warna, pemilihan gambar yang berbeda memperlihatkan kontras antara warna datar era Dragon Ball Z dan sistem warna digital pada Dragon Ball Daima. Dragon Ball Z cenderung mengandalkan blok warna solid, shading terbatas, dan kontras tinggi untuk membangun ketegangan. Dragon Ball Daima menggunakan gradasi, pencahayaan atmosferik, dan saturasi warna yang lebih variatif sehingga suasana visual terasa lebih modern, lembut, dan imersif.

Analisis Komposisi dan Framing

Komposisi visual Dragon Ball Z banyak mengandalkan framing frontal, close-up intens, dan komposisi tubuh yang menekankan power pose. Strategi tersebut efektif untuk membangun ketegangan dalam pertarungan. Kamera visual sering ditempatkan untuk memperbesar dominasi karakter, sehingga tubuh menjadi pusat dramatik.

Daima cenderung memberi ruang visual yang lebih luas untuk petualangan, ekspresi, dan interaksi antar karakter. Komposisi tidak hanya berfungsi menampilkan kekuatan, tetapi juga membangun relasi karakter dengan lingkungan. Hal ini menunjukkan pergeseran dari komposisi berbasis duel menuju komposisi berbasis eksplorasi.

Bordwell (2008) menjelaskan bahwa visual modern sering meningkatkan kontinuitas melalui ritme yang lebih intens dan komposisi yang lebih dinamis. Dalam Daima, prinsip ini tampak melalui penggunaan ruang, pergerakan kamera, dan perpindahan fokus visual yang lebih cair. Efeknya, dunia Dragon Ball terasa lebih hidup dan bergerak.

Gambar 13 Dragon Ball Z: komposisi duel yang padat dan frontal, dengan dua karakter sebagai pusat konflik visual frame.



Gambar 14 Dragon Ball Daima: framing close-up yang memusatkan perhatian pada ekspresi dan gesture karakter.



Gambar 15 Dragon Ball Daima: komposisi karakter dan latar yang memperlihatkan ruang petualangan serta variasi fokus visual.



Dalam komposisi dan framing, gambar-gambar tersebut memperlihatkan bahwa Dragon Ball Z banyak menempatkan tubuh dan benturan fisik sebagai pusat frame. Komposisi terlihat lebih padat, frontal, dan diarahkan untuk memperbesar intensitas konflik. Dragon Ball Daima cenderung memberi ruang lebih besar pada ekspresi, latar, dan hubungan antarkarakter. Perubahan ini memperlihatkan pergeseran dari komposisi berbasis duel menuju komposisi berbasis eksplorasi dan petualangan.

Analisis Gerak dan Timing Animasi

Gerak dalam Dragon Ball Z banyak bertumpu pada pose kunci, repetisi efek, cut dramatis, dan timing yang menahan momen sebelum ledakan aksi. Keterbatasan produksi televisi pada masa itu tidak menghilangkan kekuatan dramatik karena Z mampu memanfaatkan jeda, ekspresi wajah, dan komposisi diam sebagai bagian dari ketegangan.

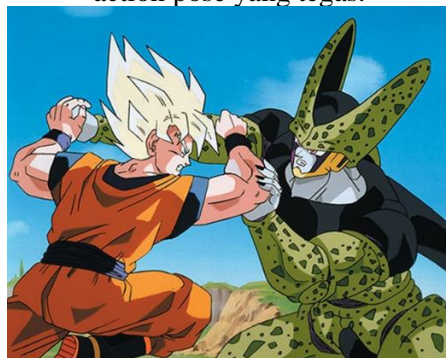
Daima menunjukkan kecenderungan gerak yang lebih fluid, transisi lebih lembut, dan koreografi yang lebih dinamis. Fluiditas ini memperkuat sensasi kinetik dan membuat pertarungan terasa lebih ringan namun cepat. Jika Z menekankan berat tubuh dan dampak pukulan, Daima menekankan kelincahan, aliran gerak, dan eksplorasi ruang.

Dalam kerangka Wells (1998), animasi memiliki kapasitas untuk melampaui realisme melalui exaggeration dan metamorphosis. Daima memanfaatkan kapasitas ini secara lebih eksplisit dengan gerak yang elastis dan ekspresif, sedangkan Z menggunakannya untuk memperkuat kekuatan fisik dan aura heroik.

Gambar 16 Dragon Ball Z: close-up Vegeta yang memperlihatkan garis ekspresif, gesture tangan, dan momentum gerak maju dalam komposisi aksi klasik.



Gambar 17 Dragon Ball Z: gesture Goku yang menonjolkan arah gerak maju dan karakteristik action pose yang tegas.



Gambar 18 Dragon Ball Daima: posisi tongkat dan tangan yang memperlihatkan aliran gerak lebih elastis.



Gambar 19 Dragon Ball Daima: blocking karakter dan ekspresi wajah yang memperkuat ritme dramatik dalam aksi.



Pada gerak dan timing animasi, visual yang berbeda memperlihatkan bahwa Dragon Ball Z mengandalkan pose kunci yang kuat, arah tubuh yang jelas, dan titik aksi yang terasa berat. Dragon Ball Daima lebih menekankan gerak yang lentur, ekspresi tubuh yang fleksibel, serta perpindahan pose yang lebih ringan. Dengan demikian, Z menciptakan pengalaman kinetik melalui kesan bobot dan benturan, sedangkan Daima menciptakannya melalui kelincihan dan fluiditas.

Analisis Efek Visual dan Spektakel

Efek visual dalam Dragon Ball Z relatif sederhana, tetapi memiliki daya ikonik yang kuat. Aura, ledakan energi, garis kecepatan, dan kilatan cahaya dibangun dengan teknik terbatas namun efektif. Kesederhanaan tersebut justru membantu membentuk memori visual penggemar karena efek mudah dikenali dan memiliki bentuk yang tegas.

Daima menghadirkan efek visual yang lebih kompleks melalui gradasi cahaya, partikel digital, efek aura yang lebih lembut, dan komposisi ledakan energi yang lebih sinematik. Transformasi ini sejalan dengan pemikiran Manovich (2001) tentang media digital yang memungkinkan manipulasi elemen visual secara modular dan variatif.

Gunning (1986) menyebut spektakel visual sebagai daya tarik yang mampu memberikan pengalaman sensorik langsung. Dalam Z, spektakel dibangun melalui ketegangan naratif dan puncak aksi. Dalam Daima, spektakel diperkuat oleh teknologi digital, pencahayaan, dan gerak. Artinya, Dragon Ball mengalami pergeseran dari spectacle yang berbasis dramatisasi menuju spectacle yang berbasis pengalaman visual digital.

Gambar 20 Dragon Ball Daima: detail pencahayaan pada rambut dan wajah yang menunjukkan pengolahan digital lebih halus



Gambar 21 Dragon Ball Daima: rangkaian ekspresi karakter yang menunjukkan spektakel modern melalui lighting, warna, dan intensitas emosi.



Pada efek visual dan spektakel, Dragon Ball Z menunjukkan daya tarik melalui ledakan energi, benturan tubuh, dan bentuk visual yang langsung terbaca secara dramatis. Dragon Ball Daima memperluas spektakel melalui glow, bayangan digital, ekspresi yang lebih variatif, dan pencahayaan yang lebih sinematik. Perbedaan ini menegaskan bahwa modernisasi visual tidak hanya meningkatkan detail, tetapi juga mengubah cara penonton mengalami intensitas adegan.

Tabel Komparatif Analisis Visual

Catatan sumber visual: gambar-gambar analisis berasal dari materi promosi/visual resmi Toei Animation dan Dragon Ball Official Site, serta tangkapan visual yang digunakan sebagai bahan observasi visual komparatif.

Aspek Visual	Dragon Ball Z (1989)	Dragon Ball Daima (2024)	Makna Analitis
Desain karakter	Proporsi maskulin, tubuh atletis, ekspresi tegas	Proporsi lebih kecil, imut, ekspresif, fleksibel	Pergeseran dari heroisme fisik menuju petualangan ekspresif
Garis	Outline tebal, tegas, kadang kasar	Outline bersih, stabil, dan halus	Perubahan dari estetika analog menuju digital polish
Warna	Flat color, kontras sederhana, nuansa dramatis	Warna cerah, gradasi digital, pencahayaan lembut	Perubahan atmosfer dari konflik intens menuju eksplorasi visual
Komposisi	Framing dramatis, close-up, power pose	Ruang lebih terbuka, komposisi petualangan, fokus lingkungan	Pergeseran dari duel dan intensitas menuju world-building
Gerak	Pose kunci kuat, timing menahan, repetisi aksi	Fluid, cepat, elastis, transisi lebih halus	Pergeseran dari berat fisik menuju kelincahan kinetik
Efek visual	Aura dan ledakan sederhana tetapi ikonik	Partikel, glow, digital compositing, efek sinematik	Modernisasi spektakel tanpa menghapus simbol energi khas Dragon Ball
Tekstur medium	Kesan cel animation dan analog	Digital clean look	Perubahan medium produksi memengaruhi

			persepsi nostalgia dan modernitas
Identitas visual	Kuat melalui maskulinitas, siluet, dan ketegangan	Kuat melalui kontinuitas siluet, ekspresi, dan desain Toriyama	Identitas dipertahankan melalui prinsip continuity within transformation

Sintesis: Continuity within Transformation

Berdasarkan analisis visual, perubahan Dragon Ball dari Z ke Daima dapat dirumuskan sebagai continuity within transformation, yaitu kesinambungan identitas di dalam perubahan bentuk. Konsep ini menjelaskan bahwa modernisasi visual tidak semata menghapus identitas lama, melainkan menyeleksi unsur utama yang dipertahankan dan menyesuaikan unsur lain dengan kebutuhan zaman.

Unsur yang dipertahankan meliputi siluet karakter, gaya rambut, ekspresi khas, gestur bertarung, serta logika visual energi. Unsur yang berubah meliputi proporsi tubuh, intensitas warna, kebersihan garis, kompleksitas efek digital, dan fluiditas gerak. Dengan demikian, Dragon Ball Daima bukan sekadar versi modern dari Dragon Ball Z, melainkan reinterpretasi visual yang menjaga hubungan dengan memori kolektif penggemar.

Dalam konteks studi desain komunikasi visual, kasus ini menunjukkan bahwa identitas visual tidak selalu bersifat statis. Identitas dapat bergerak, beradaptasi, dan diperbarui selama elemen penanda utama tetap dapat dikenali. Prinsip ini relevan tidak hanya bagi kajian anime, tetapi juga bagi branding visual, desain karakter, dan pengembangan waralaba budaya populer.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa perubahan gaya visual antara Dragon Ball Z dan Dragon Ball Daima mencerminkan pergeseran besar dalam estetika anime dari era analog menuju era digital. Dragon Ball Z memiliki karakter visual yang tegas, maskulin, dramatis, dan ikonik melalui garis kuat, warna datar, serta timing aksi yang menekankan ketegangan. Sebaliknya, Dragon Ball Daima menghadirkan gaya yang lebih halus, cerah, ekspresif, dan sinematik melalui dukungan teknologi digital.

Perubahan tersebut tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga konseptual. Desain karakter Daima yang lebih kecil dan ekspresif menunjukkan strategi visual untuk memperluas daya tarik lintas generasi. Pewarnaan digital dan efek visual modern memperkaya atmosfer, sementara gerak yang lebih fluid menciptakan pengalaman kinetik yang lebih dinamis.

Meskipun demikian, identitas visual Dragon Ball tetap terjaga melalui kontinuitas elemen khas seperti siluet rambut, bentuk wajah, gestur bertarung, dan pengaruh estetika Akira Toriyama. Dengan demikian, transformasi visual Dragon Ball dapat dipahami sebagai proses modernisasi yang tidak memutus akar identitas, melainkan memperbaruinya agar tetap relevan dalam budaya visual kontemporer.

Saran

Penelitian selanjutnya dapat memperluas objek kajian dengan membandingkan Dragon Ball, Dragon Ball Z, Dragon Ball GT, Dragon Ball Super, dan Dragon Ball Daima secara kronologis agar perubahan visual dapat dipetakan lebih menyeluruh. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menggunakan pendekatan resepsi audiens untuk melihat bagaimana penggemar dari generasi berbeda memaknai perubahan visual tersebut.

Secara metodologis, penelitian mendatang juga dapat menambahkan analisis frame-by-frame pada beberapa adegan pertarungan utama, sehingga pembahasan mengenai gerak, timing, dan efek visual menjadi lebih terukur dan detail.

DAFTAR PUSTAKA

- Bordwell, D. (2008). *Poetics of cinema*. Routledge.
- Dragon Ball Official Site. (2024, July 19). "Dragon Ball DAIMA" unveiling new characters & a main visual plus a highly anticipated new trailer! https://en.dragon-ball-official.com/news/01_2774.html
- Dragon Ball Official Site. (2024, September 10). Dragon Ball DAIMA unveiling new character designs. <https://en.dragon-ball-official.com/>
- Gunning, T. (1986). The cinema of attractions: Early film, its spectator and the avant-garde. *Wide Angle*, 8(3–4), 63–70.
- Itten, J. (1970). *The elements of color*. Van Nostrand Reinhold.
- Lamarre, T. (2009). *The anime machine: A media theory of animation*. University of Minnesota Press.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. HarperCollins.
- Steinberg, M. (2012). *Anime's media mix: Franchising toys and characters in Japan*. University of Minnesota Press.
- Toei Animation. (n.d.). Dragon Ball DAIMA. <https://www.toei-animation.com/catalog/dragon-ball-daima/>
- Toei Animation. (n.d.). Dragon Ball Z. <https://www.toei-animation.com/catalog/dragon-ball-z/>