**ANALISIS WARNA PADA FILM ANIMASI “THE GARDEN OF WORDS” KARYA MAKOTO SHINKAI**

**Naldo Yanuar Heryanto**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas School of Design, Universitas Pelita Harapan, Jl. M.H. Thamrin Boulevard 1100 Lippo Village Tangerang 15811 – Indonesia, 021-5460907, naldo.heryanto@uph.edu.

**ABSTRAK**

Pameran Film Animasi digital dua dimensi kembali bangkit di era modern ini yang cukup bervariasi dari berbagai negara, khususnya animasi dari Jepang’ yang selain diwakilkan oleh Studio Ghibli, juga ada banyak perwakilan dari karya lainnya yang menonjolkan dari aspek dan elemen desain tertentu secara dominan. Salah satu karya animasi lainnya yang cukup memiliki pengaruh besar bagi industri animasi dengan pemikiran konsep yang mendalam dapat kita temukan pada karya Makoto Shinkai, yang dalam bahasan kali ini adalah film “The Garden of Words” beserta analisis-nya yang mengacu pada teori dan metode skema asosiasi warna menurut Mary Risk dari Studio Binder serta pengaplikasiannya secara konseptual yang dapat bermanfaat menjadi panduan dalam pemaknaan dan penggunaan warna bagi pembuatan animasi.

**Kata Kunci** : Skema, Warna, Keseimbangan, Aksen, Asosiasi

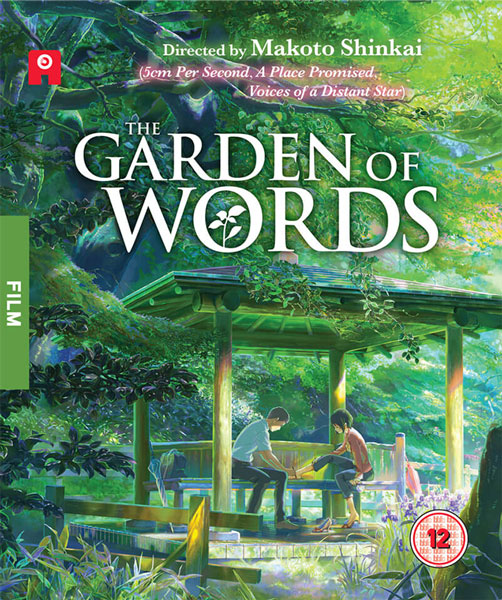
***ABSTRACT***

*Digital Animation especially in two dimensional animation / hand-drawn animation has rise again in this modern era with various style and artistic form, such “Ghibli” and “anime” style from Japan. There is also Makoto Shinkai who gives a new fresh looks in different angle and also gives influences to the industry. One of his best works “The Garden of Words” wil become the center of this analysis with the specific aspect and concept from the basic element design, that is color. Based on the Mary Risk and Studio Binder’s Theory with Color Scheme Method, the Analysis will become a guidance for the color associations for other filmmakers especially in Animation.*

***Kata Kunci*** *: Scheme, Color, Balance, Discordant, Association*

# PENDAHULUAN

Film animasi “The Garden of Words” yang dalam judul versi Jepangnya adalah “Koto No Ha No Niwa” ditulis dan di-sutradarai oleh Makoto Shinkai, diproduksi oleh Noritaka Kawaguchi yang juga tergabung dalam Studio CoMix Wave Films dengan genre film drama dan romansa. Film ini dirilis pada 28 April 2013 di Gold Coast dan 31 Mei 2013 di Jepang dengan total durasi sepanjang 46 menit yang didistribusikan oleh Toho Animation.

****

Gambar 1. Poster Film “The Garden of Words”

Film-film karya Makoto Shinkai memiliki ciri khas khusus yang dapat dibedakan dari film animasi lainnya, terutama dari pemakaian dan penerapan konsep yang dikaitkan dengan elemen desain dari yang paling dasar sekalipun, contohnya komposisi, timing, prinsip animasi, desain karakter, gaya ilustrasi dan satu pokok bahasan yang akan menjadi bahan analisa kali ini adalah warna. Dan yang paling membedakan sekali dari film ini dengan film lainnya adalah komposisi warna yang digunakan memiliki keseimbangan warna yang terlihat disengaja jika dibandingkan dengan film animasi lainnya pada era tersebut yang memiliki skema warna yang saturasinya tidak menyatu secara konseptual. Hal inilah yang menjadi cukup menarik untuk diteliti lebih lanjut yaitu analisis warna dalam film yang digunakan oleh Teori warna yang memang jarang dibedah secara tertulis agar dapat menjadi contoh dalam aplikasi warna yang berkaitan dengan konsep ceritanya.

Film “The Garden of Words” sendiri bercerita mengenai Takao, seorang laki-laki pembuat sepatu berumur 15 tahun dan Yukari, seorang wanita misterius berumur 27 tahun, dimana mereka berdua selalu bertemu di taman nasional di daerah Shinjuku pada pagi hari untuk saling membicarakan masalah kehidupan mereka. Takao yang sering membolos kelas sekolahnya di bidang desain sepatu, selalu terbuka kepada Yukari yang misterius dan jarang membagi kisah hidupnya kepada Takao. Hingga pada suatu waktu, Takao mempelajari identitas Yukari lebih dalam, dan menemukan bahwa Yukari adalah salah satu guru di sekolahnya. Tidak lama kemudian, Yukari mengundurkan diri dari sekolah karena masalah gosip yang disebarkan oleh anak tingkat kelas tiga di sekolah tersebut. Takao yang tahu tentang hal ini kemudian mendatangi Yukari di taman, dalam kondisi kehujanan mereka kembali ke apartemen Yukari, dimana Yukari menolak Takao dengan sopan dan mengingatkan kepadanya bahwa dia adalah gurunya. Kecewa karena ditolak, Takao pun pergi dan tidak lama dikejar oleh Yukari, dimana Yukari menyatakan bahwa selama ketakutannya bekerja di sekolah dapat diatasi berkat Takao. Di akhir cerita, mereka hidup secara terpisah dimana Takao berhasil menyelesaikan sepatunya dan suatu hari bertekad akan menemukan Yukari. Dari cerita yang dibangun pada konten film ini tentunya banyak melibatkan metode perancangan dan desain yang representatif agar penyampaian dapat ditampilkan dengan kuat dalam pengembangan dan proses produksinya, elemen desain yang dapat kita telaah dari film ini adalah metode komposisi, kontinuitas pengambilan gambar, struktur cerita, screenplay, desain karakter dan karakterisasinya pada film (akting), desain latar, dialog, subteks dan intertekstualitas (nilai budaya), teknik produksi, dan banyak aspek lainnya yang dapat dibahas dan dianalisa. Namun pada kesempatan kali ini analisis akan dilakukan secara mendasar dan mendalam pada elemen yang termasuk terpenting dalam merancang desain film animasi ini, yaitu warna. Karena dalam film ini, perwarnaan yang dilakukan sangat mendalam dan berperan kuat dalam mengantar konten secara psikologis dan artistik. Rose Gonnella dalam penjelasan teori bukunya yang berjudul “Design Fundamental Notes on Color (Theory)” pada halaman akhir jika dikaitkan dengan warna sebagai media penceritaan dalam film tidak hanya menyatakan bahwa palet atau skema dalam warna dapat membangun kekuatan penyampaian cerita, namun juga dapat memberikan afeksi secara emosional dan psikologis (Gonnella 106).

Warna dalam film dapat membangun harmoni dan tegangan dalam sebuah adegan, serta menitik beratkan sebuah pusat perhatian pada sebuah tema yang diangkat. Sistem pewarnaan yang baik dalam film dapat menimbulkan reaksi psikologis, menarik fokus utama pada detail tertentu yang ingin diangkat, menentukan mood dan tone dalam film, merepresentasikan sifat karakter atau menginformasikan perubahan yang terjadi dalam perjalanan cerita pada film. Dalam penelitian ini akan dilakukan analisis yang berkaitan erat pada teori warna dalam perancangan film animasi karya Makoto Shinkai ini.

**METODE PENELITIAN**

Sebagai elemen dasar dalam analisis, maka pewarnaan dalam desain film ini dapat dijabarkan dengan menggunakan pembagian skema warna. Warna memiliki tiga komponen utama yaitu hue (warna itu sendiri), saturation (intensitas dari warna) dan value (gelap terangnya pencahayaan dari warna). Pengertian skema sendiri adalah suatu bentuk rancangan atau kerangka yang secara garis besar dapat memuat gambaran umum tentang bagaimana suatu maksud dan tujuan dapat tercapai, tentunya dalam skema ini tidak dijelaskan rencana yang rinci, terutama dalam industri animasi tidak selalu berbentuk formal. Pengertian skema warna atau harmoni warna menurut Johannes Itten (The Elements of Color, 1970) pada bukunya di halaman 72 paragraf pertama, adalah penggabungan dari dua warna atau lebih yang berbeda dalam suatu fondasi komposisi dimana warna dapat bersanding ditampilkan dalam susunan warna lainnya secara bersamaan yang membentuk sistem dan tema (Itten 72), dalam kasus ini dikaitkan pada film animasi. Skema warna yang digunakan dalam film ini banyak didominasi oleh warna hijau dan turunannya, kemudian dikomposisikan dengan banyak kombinasi lainnya yang mewakili kontennya. Dari banyak skema warna tersebut, dapat disimpulkan bahwa kombinasi warna dilakukan dengan teori keseimbangan warna (*Color Balance*), aksen warna (*Color Discordant*), makna warna (*Color Association*), dan makna transisi warna (*Color Transition*).Untuk menyederhanakan kaitan teori warna yang digunakan tadi dan analisis yang dilakukan, teori yang digunakan akan mengikuti format dan penjelasan yang dilakukan oleh Mary Risk dalam buku publikasi Studio Binder mengenai analisanya terhadap pewarnaan pada film (How To Use Color in Film 50+ Examples of Movie Color Palettes).

**Color Balance**

Teori ini menjelaskan mengenai keseimbangan warna dapat dicapai dengan berbagai macam kombinasi warna yang mengacu pada Color Wheel. Dalam film, metode pewarnaan yang sering dipakai adalah skema monokromatik, komplementer, analogus, dan triadik. Walaupun kombinasi dapat diterapkan secara sederhana, warna yang dimunculkan dapat memendam makna yang lebih dalam sesuai dengan konten yang diwakilinya, sekaligus juga dapat menjadi aspek yang efektif dalam mengkomunikasikan sebuah tema. Color Balance memberikan keharmonisan dan keterkaitan yang erat sesuai dengan panduan pada color wheel. Skema Monokromatik adalah kombinasi warna dimana satu “hue” dikembangkan menjadi warna turunan pada film dengan penambahan warna yaitu shades, tone dan tints. Tints dapat dicapai dengan penambahan campuran warna putih sementara shades dapat dicapai dengan penambahan campuran warna hitam. Contohnya dalam sebuah pengambilan gambar dari film karya Wes Anderson yang berjudul The Grand Budapest Hotel (2014), dapat kita temukan skema monokromatik dari turunan warna pink atau ungu. Hasilnya berkesan, karena pemilihan warna menjadi ketat dalm satu turunan, namun tetap memiliki kontras yang kuat. Dalam adegan lainnya dapat kita temukan monokromatik dari merah yang menimbulkan kesan segar secara harmonis. Sebab merah termasuk warna yang sangat kuat pada tahapan kroma keempat dimana dapat digradasikan dengan baik pada turunan kroma warna lainnya (Cooper 14). Film lainnya yang dapat diambil sebagai contoh adalah The Matrix (1999) yang kuat dengan monokromatik dari hijau dan hitam, dalam kasus ini Shades lebih ditonjolkan daripada Tints yang lebih kuat pada film karya Wes Anderson tadi. Semuanya disesuaikan dari tema dan fungsinya. Skema yang berikutnya adalah Komplementer, yaitu suatu kondisi dimana dua warna yang bersebrangan pada color wheel digunakan, hal ini dijelaskan dalam teori bahwa keseimbangan warna yang disajikan dapat menimbulkan gambar yang hidup pada layar, contohnya Merah dan Hijau pada film Amelie (2001), atau Oranye dan Biru pada film X-Men Apocalypse (2016), Mad Max Fury Road (2015), Transformers (2007), dan The Island (2005). Komposisi ini menampilkan sebuah kontras yang dramatis, dikondisikan seperti dingin dan panas berpadu secara bersamaan, warna yang saling berlawanan dapat memberikan kontras tinggi, kesan vibran dan tegangan pada film.Skema yang lain adalah Skema Analogus, yaitu kombinasi warna yang saling bersebelahan atau berdekatan menurut color wheel. Terkadang kesan natural yang harmonis dapat dimunculkan dari paduan kombinasi ini, contohnya skema warna pada film Children of Men (2006) dengan konsep dunianya yang berbahaya dan tidak aman. Contoh analogus yang baik adalah penggunaan skema merah, ungu, kuning dan hijau. Warna analogus sedikit mengurangi kontras yang dapat ditimbulkan oleh skema komplementer, akan tetapi berfungsi kuat untuk menyatukan tampilan visual dari mood dan tema-nya. Dalam film Traffic (2000), Skema warna analogus banyak ditemukan untuk menjelaskan sebuah kondisi yang menegangkan atau sedang tidak menegangkan. Skema Triadik adalah kombinasi dari tiga warna utama yang berjarak seimbang dan kerap disebut sebagai “pertigaan” dalam color wheel. Warna dasar yang dipakai sering difungsikan sebagai kesan komikal dan superior, dan yang paling banyak ditemukan adalah gabungan tiga warna dasar seperti merah, biru, kuning seperti pada desain karakter Superman, film A Woman is a Woman (1961) dan Pierrot Le Fou (1965).

**Color Discordant**

Sebuah teori warna pada film, yaitu menambahkan satu warna sebagai aksen pada komposisi skema warna yang sudah dirancang sebelumnya dengan menggunakan Color Balance dari skema pada color wheel, selain aksen sebenarnya juga berfungsi untuk menarik atensi penonton dan memfokuskan titik fokal pada film sesuai adegan tema dan ceritanya. Selain itu juga dapat menjadi simbol dalam cerita, dimana skema warna yang sedang dijalankan secara kontinuitas pada layar kemudian dapat berubah dengan aksen yang sangat kontras. Contoh ekstrimnya dapat kita lihat pada karya Steven Spielberg yaitu film Schindler’s List (1993) dimana ada adegan seorang anak kecil perempuan yang berjalan mengelilingi daerah jajahan Jerman dengan pewarnaan merah hanya pada pakaian karakternya, sementara warna lainnya hanya menggunakan skema monokromatik hitam putih. Discordant pada warna film dapat membantu detail karakter atau adegan dapat lebih menonjol dibandingkan dengan elemen lainnya yang turut bergerak dalam film tersebut. Contoh lainnya adalah aksen biru yang kerap muncul pada film Amelie (2001) dengan skema komplementernya, atau aksen merah yang selalu muncuk pada film The Sixth Sense (1999) dengan skema monokromatiknya. Color Discordant dapat menimbulkan efek dramatis karena dianggap merusak atau membentur skema warna yang tadinya sudah dianggap seimbang, walaupun secara sengaja memang bertujuan untuk mengisi skema warna yang sudah ada sebagai pusat perhatian atau sebagai makna simbolik dari karakter yang akan mengubah jalannya cerita pada film.

**Color Association**

Warna dapat diasosiasikan menjadi makna dalam karakter maupun cerita, Christopher Nolan dalam film The Dark Night (2008) mampu mendramatisir karakterisasi tokoh dalam filmnya dalam asosiasi warna yang berbeda, contohnya karakter Batman yang selalu diwakili abu-abu dan hitam sebagai asosiasi tokoh yang berdisiplin, keras dan serius, dihadapkan dengan karakter joker yang selalu dilatari dengan pewarnaan ungu dan hijau yang tidak serius, bermain-main, dan tidak dapat ditebak. Sekaligus pembedaan warna ini mengasosiasikan perseturuan dan konflik antara keteraturan dan kekacauan. Salah satu contoh studi kasus lainnya yang sangat menarik dapat ditemukan di film Francis Ford Coppola yaitu The Godfather (1972) dimana warna oranye selalu diasosiasikan sebagai simbol kematian. Dalam The Empire Strikes Back (1980) warna diasosiasikan dengan baik pada desain karakter serta peran mereka dalam konflik utama pada cerita, contohnya Darth Vader yang berwarna hitam dengan senjatanya yang berwarna merah. Sangat kontras dengan lawannya yaitu Luke Skywalker yang lebih bernuansa membumi dan bukan makhluk asing dari luar planet yang berwarna tanah dan putih, serta dengan senjatanya yang berwarna biru melambangkan suasana emosional karakter tersebut. Sebab hitam dan merah dalam film ini diasosiasikan dengan kekerasan dan ancaman, sedangkan biru dan putih sebagai warna dingin dan nyaman serta ketenangan. Menggunakan skema warna yang memilki asosiasi dengan konsep rancangan dapat menciptakan kekuatan yang hebat yang mengkaitkan makna cerita dan karakternya, hal ini sudah menjadi elemen penting bagi pembuat film yang tak dapat dikesampingkan.

**Color Transition**

Transisi warna pada film digunakan di dalam kondisi yang signifikan dimana perubahan jalan cerita terjadi, atau adanya efek dan dampak yang ingin ditunjukan pada film secara kontras antara tempat yang satu ke tempat yang lainnya, suasana yang satu ke suasana lainnya, atau bahkan indikasi alter ego pada penceritaan karakter. Penggunaan warna pada karakter yang memiliki dua kehidupan juga dapat diasosiasikan dengan transisi warna misalnya yang lebih gelap kontras dengan yang lebih terang. Warna transisi yang lebih ikonik dapat dilihat pada contoh karakter Luke Skywalker yang berubah dari warna yang membumi menjadi hitam pada akhir cerita dimana identitasnya telah berubah setelah mengetahui bahwa ia adalah anak kandung dari Darth Vader. Transisi warna juga dapat merepresentasikan refleksi kebahagiaan maupun kesedihan di dalam cerita seperti yang sering kita temukan pada film-film Disney maupun Pixar.

**PEMBAHASAN**

Tujuan dari analisis ini adalah merefleksikan karya Makoto Shinkai yaitu The Garden of Words yang memiliki konsep dan rancangan desain yang artistik dan dramatis, dimana penggunaan elemen desain yaitu sistem pewarnaan dan konsepnya sangat kuat sesuai dengan teori warna yang menjadi alat pembedah desain rancangan ini dari segi warna secara konseptual yang memang diterapkan dengan baik pada karya ini.

Dalam karya ini, warna hijau yang cerah sering digunakan pada latar belakang maupun pada karakter atau aset pada film animasi ini adalah asosiasi dari emosi bahagia dari karakter atau hubungan yang baik diantara dua karakter.



Gambar 2 Kompilasi Skema Warna dalam adegan film karya Makoto Shinkai

Sedangkan skema komplementer sering kali ditemukan dalam rancangan film ini, contohnya Baju wanita berwarna merah dengan latar tembok berwarna hijau, warna payung merah dengan latar pintu berwarna hijau, atau dua kaleng bir yang satu berwarna biru dan satu berwarna oranye. Pembagian penyeberangan warna ini sendiri tidak dibuat secara merata agar tetap dapat memperlihatkan dominasi titik fokal yang ingin dituju, misalnya lebih banyak dominasi hijau daripada merah, atau sebaliknya, maka sekaligus warna yang minoritas ini terkadang dapat berfungsi juga sebagai aksen yang ingin ditonjolkan. Yang paling menarik dari bahasan ini adalah asosiasi warna yang menjadi penanda sekaligus petunjuk yang memiliki makna simbolik diselaraskan dengan mood adegan, perwakilan emosi karakter dan perasaannya selain dari atmosfir yang ingin dibangun sebagai elemen pemerkuat ketegangan dan dramatisasi yang terjadi. Contohnya warna hijau terang pada tirai jendela yang juga melambangkan makna perasaan diantara dua karakter dimana warna terang adalah perasaan yang terbuka, sedangkan gelap adalah ambiguitas atau penolakan dari perasaan karakter. Jadi asosiasi hijau dalam film ini adalah simbolisasi dari perasaan bahagia, cinta yang bersemi, kesenangan yang menyegarkan bagi proses perubahan karakter dalam cerita. Warna ini sendiri identik dengan warna alam, dimana banyak diterapkan pada dedaunan, pohon, rumput yang merupakan obyek dari alam itu sendiri selain pada benda-benda mati seperti taplak meja serta perabotan rumah, maupun transportasi perkotaan yang ditampilkan. Warna hijau ini juga melambangkan proses interaksi yang terjadi diantara dua karakter utama dalam film secara alamiah, tidak dibuat-buat, melambangkan kepolosan dan keluguan diantaranya, hal ini dapat terlihat dengan jelas sepanjang 35 menit pertama dari film berlangsung. Skema ini sudah menyatu sekaligus dengan makna transisi yang ingin diselipkan oleh sutradara. Transisi warna juga dapat terlihat pada saturasi yang rendah ketika karakter dalam keadaan emosional yang sedih dan situasi yang tidak baik diantara dua karakter. Asosiasi warna sering ditemukan adanya perubahan warna ketika karakter ditemukan sedang ditengah keraguan dalam mengambil keputusan, contohnya di latar desain karakter ada dua jendela dengan dua warna yang berbeda, dimana melambangkan dua keputusan yang berbeda dan berlawanan, yaitu warna dingin dan warna panas sebagai lambang ambiguitas yang sedang berjalan di cerita. Aksen dan skema komplementer yang muncul berfungsi sebagai elemen netral yang menambahkan elemen ambigu serta kontradiktif terhadap cerita, agar penonton tidak terlalu terfokus bahwa jalannya cerita dalam film ini selalu indah dan terkesan positif. Pemakaian hijau yang asosiatif tadi terus menerus tahapannya berubah dari dominan akhirnya menjadi minor sejalan dengan cerita yang karakter utama-nya mengalami konflik dengan karakter lainnya.

Puncak adegan dari film ini adalah adegan dramatis pada apartemen karakter, dimana saturasi hijau berubah menjadi abu-abu yang diterapkan pada pakaian karakter maupun tirai jendela seiring dengan hilangnya sinar cahaya matahari yang menyinari kamar. Karakter Yukari di dalam adegan ini digambarkan memiliki perasaan cinta kepada Takao dimana dilanjutkan dengan kesalahpahaman yang terjadi menimbulkan keraguan diantara mereka berdua, karakter Yukari diselingi dengan warna keabuan (ambigu dan keraguan) sementara Takao masih terus dengan komposisi warna hijau dan terang di sekelilingnya (optimis dan perasaan bahagia yang kuat). Pada adegan berikutnya, Yukari mengejar Takao di tangga darurat apartemen untuk menyelesaikan resolusi dari klimaks film, dapat kita lihat pada latar Takao berdiri terdapat dua jendela dengan dua warna yang simbolik dari dua pilihan yang kontradiktif yaitu warna oranye kemerahan sebagai makna ketakutan dan keraguan dalam dirinya dan warna hijau terang yang masih menyala sebagai makna positif dari semangatnya yang masih mengharapkan Yukari. Dalam beberapa detik akhir film, adegan dramatis ini cukup diperpanjang dengan baik dan emosional, karena penonton sendiri juga menunggu jawaban apa yang akan diberikan oleh Takao kepada Yukari, dibantu oleh pewarnaan yang asosiatif pada latar dalam bentuk jendela tadi. Perlahan petunjuk dalam warna mulai dimunculkan kembali agar penonton dapat menebak kemana arah jawaban yang akan diberikan, yaitu lampu tangga yang kembali menyala dengan warna hijau vibran, warna ini muncul di lampu dekat Yukari dan bergantian muncul kembali pada pengambilan gambar karakter Takao. Warna kuning, merah dan oranye tidak lagi terlihat atau menyolok pada adegan selanjutnya, transisi warna menjadi semakin jelas ketika suasana hujan berubah kembali menjadi terang, cahaya matahari muncul kembali dan pewarnaan hijau kembali mendominasi gambar seperti pada awal film, hal ini dapat diasosiasikan sebagai penanda sebuah akhir yang bahagia.

**KESIMPULAN**

Penggunaan sistem pewarnaan beserta teorinya terutama dengan mencari keseimbangan warna sangatlah penting dalam pembuatan film demi visualisasi yang menyatu secara harmonis, kemudian skema warna sangatlah diperlukan untuk menentukan terlebih dahulu fungsi dan konsep apa yang mau ditonjolkan pada karya film yang akan dibuat baik menggunakan skema monokromatik, analogus, komplementer, maupun triadik. Dalam studi kasus film karya Makoto Shinkai ini yaitu The Garden of Words dapat dijabarkan menjadi susunan analisis yang baik sesuai dengan teori warna film dari Mary Risk, dimana elemen warna dapat dimanfaatkan sebagai penanda, petunjuk, makna simbolik dan asosiatif dari sebuah cerita maupun karakter, bahkan transisi perubahan cerita pun dapat direfleksikan dengan penggunaan warna yang kontras sesuai dengan tahapan perencanaannya untuk menimbulkan efek yang dramatis dan emosional, serta membangun ambiguitas dan jawaban psikologis yang tidak langsung bagi penonton.

**KEPUSTAKAAN**

Cooper, F.G. 1929. *Munsell Manual of Color Defining and Explaining The Fundamental Characteristics of Color.* Baltimore, Maryland:Waverly Press, INC.

Gonnella, Rose. 2014. *Design Fundamentals : Notes on Color Theory.* United States of America:Peachpit Press

Itten, Johannes. 1970. *The Elements of Color*. New York:Van Nostrand Reinhold Company

Risk, Mary. 2016. *How to use color in Film 50+ Examples of Movie Color Palettes*. Santa Monica, California: Studio

Binder Zavvi/The Garden of Words Blu-ray. <https://www.zavvi.com/blu-ray/the-garden-of-words/10891988.html>