



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

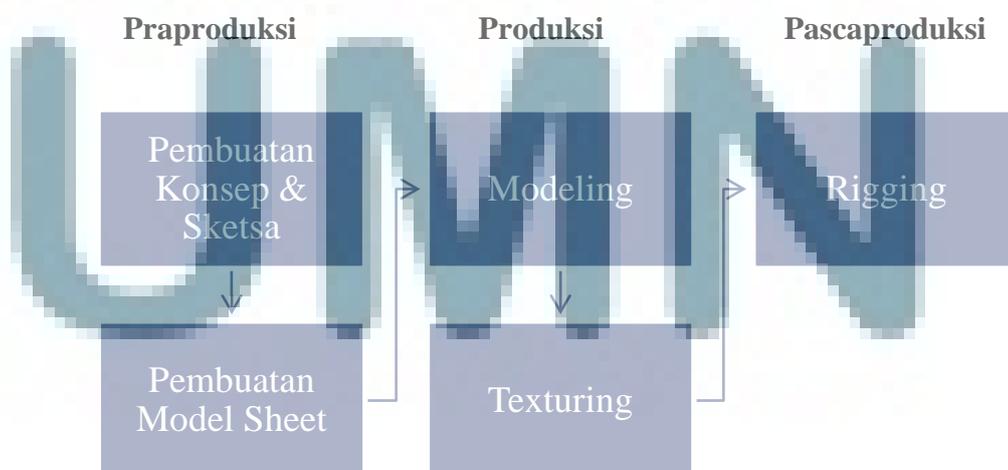
BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Companion adalah animasi pendek 3d yang dibuat sebagai syarat kelulusan tugas akhir. Animasi pendek ini nantinya akan berdurasi sekitar 30 detik sampai 1 menit. Peran penulis dalam karya tugas akhir ini adalah character designer yang bertugas untuk merancang tiga karakter dalam animasi. Perancangan karakter didasarkan pada data-data dan teori sebagai acuan dasar yang dikumpulkan melalui metode observasi.

Pengerjaan proyek dapat dikelompokkan menjadi tiga tahap utama, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Dalam setiap tahap terdapat proses yang berbeda-beda, antara lain penyusunan konsep, proses sketsa, pembuatan model sheet, modeling, texturing, dan rigging.



Gambar 3.1. Bagan Pengerjaan Desain Karakter

3.2. Sinopsis

Seorang anak sedang duduk di atas batu besar di bukit yang merupakan perbatasan antara hutan dengan perbukitan. Anak tersebut sedang asyik menggambar, terlihat ia menggambar seorang anak dengan ibunya tanpa figur ayah. Tiba-tiba terdengar suara dari semak-semak di belakangnya. Anak itu menoleh, meletakkan barangnya perlahan-lahan dan mendekati semak-semak tersebut.

Saat mengecek semak tersebut ia melihat seekor anjing betina yang kakinya terkena perangkap buatan pemburu serta seekor anak anjing yang masih cukup kecil. Perangkap itu terlepas dari pancangannya dan berhasil diseret sampai ke bukit. Companion akan menceritakan bagaimana anak tersebut menolong sang anjing beserta anaknya.

3.3. Penyusunan Konsep dan Sketsa

Terdapat beberapa hal yang harus dilakukan pada tahap praproduksi, yaitu pembuatan cerita dan perancangan konsep karakter. Hal yang ditentukan pertama kali adalah cerita yang akan dipakai. Cerita ini kemudian digunakan untuk membuat konsep yang sesuai dan mendukung alur cerita. Pembuatan konsep merupakan proses desain karakter yang bermula dari masa lalu, kemudian lingkungan sosial, dan penampilan karakter. Setelah mendapatkan gambaran untuk merancang karakter, penulis membuat beberapa sketsa sebagai alternatif desain yang kemudian dipilih berdasarkan kesesuaian dengan deskripsi.

Bermula dari keinginan untuk membuat cerita tentang seorang anak laki-laki dan anjing peliharaannya, penulis awalnya menggunakan karakter lain yang telah diciptakan terlebih dahulu. Tema Perang Dunia II dipilih untuk mengangkat kondisi anak-anak saat perang berlangsung. Alasan penulis memilih negara Swiss adalah karena Swiss tidak terlibat dalam perang namun terkena dampaknya secara langsung dan tidak langsung, yang mana meskipun netral tidak menjamin bahwa negara tersebut akan aman dari serangan negara yang berperang.

Ketika memutuskan untuk menggunakan tema Perang Dunia II, sifat karakter yang sudah ada dirasakan tidak sesuai dengan konsep cerita yang suram karena terlalu periang dan santai sehingga penulis merancang ulang karakter anak laki-laki. Terdapat tiga karakter dalam animasi pendek ini, yaitu seorang anak laki-laki bernama Walter, seekor induk anjing, dan seekor anak anjing.

3.3.1. Walter Glanzman

Walter merupakan karakter utama dan satu-satunya karakter manusia pada animasi pendek Companion. Penampilannya mencirikan khas orang Swiss pada zaman tersebut.

1. Fisiologi

Walter adalah seorang anak laki-laki berusia 10 tahun yang tinggal di negara Swiss, tepatnya kota Romoos yang berada di distrik Entlebuch.

Perawakannya tergolong kecil untuk anak seumurannya. Berat tubuh dan tinggi badan rata-rata anak berumur 10 tahun menurut Disabled

World™ adalah 32 kg dan 127 cm, sementara Walter beratnya hanya 25 kg dan tingginya 121 cm. (Disabled World, 2004)

Tabel 3.1. Perbandingan Berat dan Tinggi Badan Ideal
(<http://www.disabled-world.com/artman/publish/height-weight-teens.shtml>)

5 yrs	40 ins	41.8 lbs
6 yrs	42 ins	46.2 lbs
7 yrs	44 ins	50.6 lbs
8 yrs	45 ins	57.2 lbs
9 yrs	49 ins	61.6 lbs
10 yrs	51 ins	70.4 lbs
11 yrs	52 ins	77 lbs
12-13 yrs	58-62 ins	85-100 lbs

Penampilan fisiknya hampir sama seperti kebanyakan anak-anak Eropa, yaitu rambut berwarna kecokelatan, kulit putih, dan mata berwarna biru. Ia selalu mengenakan baret di kepala dan seragam tentara yang kebesaran milik ayahnya bila keluar dari rumah dan mengunjungi bukit di luar desa. Baret dan seragam tersebut merupakan buatan tahun 1930-1940an. Baret berwarna hijau dan seragam tentara memiliki pola *Zelteinheiten* 1901, yaitu pola yang dipakai pada seragam tentara Swiss yang dipakai dari tahun 1938 sampai 1955. Pola ini terdiri warna latar coklat sawo dengan potongan-potongan geometris bersudut tajam yang berwarna coklat dan hijau pada bercak-bercak utama serta garis-garis kecil hijau tua seperti jarum di atasnya yang mengadaptasi pola seragam tentara Jerman yang bernama *Splittertarn*. Perbedaan pada kedua pola ini adalah adanya garis yang melintasi potongan berwarna coklat dan

menghubungkan potongan hijau pada pola *Zelteinheiten* 1901. (Camo-Info, 2010).



Gambar 3.2. Pola *Zelteinheiten* 1901
(http://3.bp.blogspot.com/-zfhztg3a6b0/TWZ_m2GdZbI/AAAAAAAAACbI/DFM631ZmhGY/s1600/camo+1.jpg)

Gambar 3.3. Pola *Splittertarn*
(<http://www.kamouflage.net/resource/jpg/sample/00002.jpg>)

Ayah Walter adalah seorang tentara, karena itu seragamnya yang sekarang dikenakan Walter memiliki atribut-atribut yang menunjukkan jabatan dan divisi yang didudukinya. Seragam tersebut merupakan seragam tugas yang memiliki lencana di bagian kanan kerah untuk menunjukkan pangkat (1) dan di bagian kiri untuk menunjukkan divisi (2), di bagian dada sebelah kiri untuk nama dan lencana militer (4 dan 5), serta lencana negara di bagian atas lengan seragam sebelah kiri (3).



Gambar 3.4 Lencana yang Terdapat Pada Seragam
(Swiss Confederation, 2006)

Ayah Walter berpangkat seran dalam divisi angkatan darat (infanteri). Jenis lencana yang digunakan berbeda tergantung seragamnya, lencana yang berwarna hitam kuning serta hijau kuning digunakan pada pakaian, sedangkan lencana berwarna abu-abu krem dan hitam ini digunakan pada seragam tugas.



Gambar 3.5. Lencana Sersan (kiri) dan Lencana Angkatan Darat Swiss (Swiss Confederation, 2006)

Dibalik seragam tentara, pakaian yang dipakainya sehari-hari adalah *sweater* lengan panjang yang terbuat dari bahan wol, celana pendek di atas lutut, dan bretel yang terbuat dari kulit. Meskipun sekilas terlihat sama, tetapi terdapat beberapa perbedaan pada pakaian anak-anak Swiss dengan pakaian anak-anak Eropa lainnya. Anak-anak di Inggris misalnya, mengenakan celana pendek selutut yang longgar dengan kaus kaki selutut sebagai seragam sekolah maupun seragam sehari-hari.

UMMN



Gambar 3.6. Anak Inggris dalam Pakaian Sekolah
(http://i.dailymail.co.uk/i/pix/2009/12/24/article-1238063-07AF9999000005DC-223_468x601.jpg)



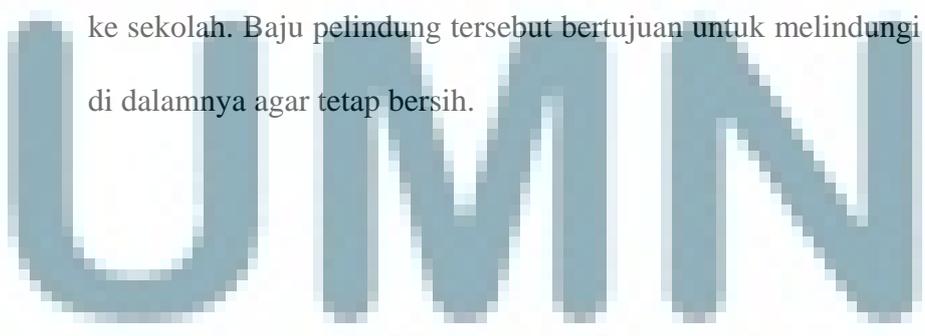
Gambar 3.7. Anak Inggris Mengenakan Kaus Kaki Selutut Saat Bermain
(<http://histclo.com/imagef/tripod/eng-marriotts.jpg>)

Sementara anak-anak Perancis memakai celana pendek di atas lutut yang tidak selonggar celana pendek Inggris dan kaus kaki putih selutut yang dipadukan dengan kemeja atau *sweater* dan setelan jas, lengkap dengan topi.



Gambar 3.8. Pakaian Anak Perancis
(<http://media-cache-ak0.pining.com/736x/d1/ae/35/d1ae35669fa9381e67ad5cb256019c94.jpg>)

Selain celana pendek dan *sweater*, anak-anak Perancis juga terlihat menggunakan baju pelindung atau *smocks* yang umumnya berwarna hitam ke sekolah. Baju pelindung tersebut bertujuan untuk melindungi baju yang di dalamnya agar tetap bersih.





Gambar 3.9. Anak Perancis yang Mengenakan *Smocks*
(<http://histclo.com/imagef/fc/immain/frschsmo03s.jpg>)

Model pakaian yang serupa juga digunakan oleh anak-anak Jerman pada masa tersebut. Celana pendek dan kaus kaki serta atasan berupa kemeja atau *sweater*, tetapi atasan yang lebih umum dikenakan anak-anak adalah setelan pelaut.. Selain pakaian-pakaian tersebut, terdapat pula celana kulit atau *lederhosen* yang digunakan oleh anak-anak di Bavaria pada musim panas (HBC, 1999).

UMMN



Gambar 3.10. Pakaian Anak Jerman
(1 (<http://histclo.com/imagef/date/2009/07/14590s.jpg>),
2 (http://farm6.staticflickr.com/5069/5557076962_497c1dbe31_z.jpg))

Sepatu berukuran besar yang digunakannya merupakan pemberian dari sang bibi yang anak laki-lakinya tewas bersama ayah Walter saat keduanya sedang keluar bersama. Sepatu tersebut terbuat dari kulit dan terlihat kusam karena sudah lama digunakan.

Pakaian Walter menggunakan referensi dari foto-foto pakaian anak Swiss sekitar tahun 1942-1946. Terlihat mereka mengenakan *sweater* atau kemeja lengan panjang yang tebal dan celana pendek yang dilengkapi dengan bretel atau ikat pinggang. Setiap anak menggunakan *stocking* yang tingginya melewati lutut. Salah satu anak mengenakan *stocking* beralur yang kemudian penulis gunakan pada desain Walter.



Gambar 3.11. Pakaian Anak Swiss

(1 (http://farm6.staticflickr.com/5047/5241564277_551b600c84_z.jpg),
 2 (http://farm6.staticflickr.com/5087/5331817856_1f75265fec_z.jpg),
 3 (http://farm9.staticflickr.com/8167/7551380986_bd929202b7_z.jpg))

2. Sosiologi

Walter dan ibunya berasal dari Schaffhausen. Ayahnya adalah bagian dari tentara Swiss dan ibunya adalah seorang pelukis. Saat Perang Dunia II pecah, ayahnya yang patriotik melakukan apapun yang ia bisa demi kelangsungan negara tanpa melupakan keluarganya. Melihat sikap dan kemampuan sang ayah, Walter kecil pun bercita-cita menjadi seorang tentara juga.

Peristiwa pengeboman Schaffhausen oleh pasukan udara Amerika Serikat yang salah mengira kota tersebut sebagai Ludwigshafen an Rhein pada 1 April 1944 mengubah hidupnya. Insiden tersebut mengakibatkan kematian 40 orang, termasuk ayah dan saudara sepupu Walter.



Gambar 3.12. Kota Schaffhausen Setelah Dijatuhi Bom
(1 (<http://www.geschichteinchronologie.ch/eu/ch/mag-i-no-ko/14-jan-april-1944-d/010-Schaffhausen-bombardierung-1-april-1944-bahnhof-suedfluegel.JPG>),
2 (http://images.gadmin.st.s3.amazonaws.com/n49434/images/buehne/bombardierung_ringkengsschen.jpg))

Setelah insiden tersebut, ibu dan bibinya memutuskan untuk pindah ke Romoos. Saat itu Swiss dikelilingi oleh Jerman yang juga telah menduduki Perancis. Kondisi negara yang kekurangan makanan membuat pemerintah terpaksa menjatah pembelian makanan tertentu agar setiap orang mendapatkan jumlah yang sama, dimulai dari makanan yang terbuat dari beras, jagung, dan gandum, bahkan kebutuhan yang bukan makanan, yaitu sabun, sepatu, dan kain. (Geschichte-Schweiz.Ch, 2004)

Keadaan ekonomi keluarga memburuk sejak hilangnya sang ayah sebagai tulang punggung keluarga, penjataan makanan ditambah pekerjaan yang berat membuat ibu Walter menjadi kurus, tidak luput pula Walter yang masih berumur 10 tahun saat itu. Setiap hari ibu dan bibinya bekerja di pertanian setempat dari pagi sampai sore, meninggalkan Walter sendirian. Karena tidak mempunyai teman, biasanya ia akan pergi ke perbukitan di luar desa dan baru kembali menjelang sore. Hal yang sering

dilakukannya disana adalah menggambar atau mengamati alam dan hewan liar seperti tupai.

3. Psikologi

Walter adalah seorang anak yang periang dan penuh semangat, tumbuh dalam keluarga kecil yang hangat di sebuah rumah sederhana bersama ayah, ibu, bibi, serta seorang sepupunya. Sangat menghargai dan menghormati orang lain berkat didikan kedua orang tuanya. Ia kagum melihat ayahnya yang begitu mendedikasikan diri pada pekerjaan dan keluarga sehingga bercita-cita menjadi seperti ayahnya kelak. Mengikuti sang ibu, Walter juga senang menggambar di waktu luangnya, objek favoritnya adalah benda-benda di sekitarnya dan pemandangan. Sejak kecil ia memiliki rasa penasaran yang tinggi dan senang memperhatikan orang, benda, atau kejadian di sekitarnya.

Perubahan terjadi dalam hidupnya ketika ayah dan sepupunya tewas dalam insiden pengeboman Schaffhausen. Sejak itu ia menutup diri dan menjadi anak pendiam yang murung. Tidak lama setelah insiden tersebut, ibu dan bibinya memutuskan untuk pindah ke Romoos karena banyaknya rumah dan pabrik yang hancur menyebabkan hilangnya lapangan pekerjaan di Schaffhausen. Walter kecil merupakan pendatang baru, sikapnya yang pendiam dan sering murung, ditambah kenyataan bahwa ia tidak mempunyai ayah lagi membuat anak-anak sebaya menjauhi, tidak mau berteman, bahkan mengejeknya. Menyikapi reaksi tersebut, Walter biasanya hanya berdiam diri. Ia sebenarnya merupakan

pribadi yang tabah, namun ada kalanya ia menangis di saat tidak ada orang lain di sekitar, terutama saat tidak ada ibu dan bibinya karena tidak ingin membuat mereka merasa sedih. Sejak mendatangi perbukitan di luar kota, ia menjadi sering mengamati keadaan sekitarnya dan mulai senang dengan kehidupan alam liar. Sering ia berhati-hati dengan gerakannya saat akan menggambar hewan tertentu agar tidak ketahuan dan membuat hewan tersebut kabur.



Gambar 3.13. Sketsa Awal dan Beberapa Sketsa Alternatif untuk Walter

3.3.2. Induk Anjing (Schlaksig)

Berdasarkan konsep awal desain tentang seorang anak kecil dan anjingnya, maka karakter anjing dibuat. Dalam perencanaan tahap awal, anjing yang dimaksudkan berjenis kelamin jantan, tetapi diubah menjadi betina karena adanya penambahan karakter anak anjing dalam cerita. Schlaksig yang berarti kurus, begitulah Walter

menamainya merupakan seekor anjing betina yang ditemukannya terduduk di balik semak-semak di pinggir hutan.

1. Fisiologi

Schlaksig memiliki berat badan 21 kg, tinggi 41 cm sampai bahu, dan tinggi total 60 cm. Berumur 2 tahun 8 bulan. Induk anjing merupakan anjing jenis Entlebucher Sennenhund, jenis yang postur tubuhnya paling kecil diantara jenis-jenis anjing Swiss lainnya dan banyak dipelihara oleh penduduk di kanton Entlebuch. Meski demikian, anjing ini merupakan jenis anjing pekerja dan memiliki struktur tubuh yang kokoh dan rahang yang kuat.

Ia memiliki tiga warna bulu, yaitu hitam, putih, dan cokelat yang merupakan warna standar anjing jenis Entlebucher Sennenhund. Sebagian besar tubuhnya berwarna hitam, dengan bagian moncong, dahi, dada, perut, dan keempat kaki yang berwarna putih. Bulu yang berwarna cokelat terdapat di bagian atas mata, di antara warna hitam dan putih di kaki, serta sedikit di bagian ekor. (Dog Breed Info Center, 1998)

Karena ia menjadi anjing liar sekarang, penampilannya tentu berbeda dari anjing-anjing peliharaan di rumah. Kondisi fisik anjing liar umumnya lebih kurus dengan kulit yang membungkus tulang atau perut yang menggelembung. Perut yang menggelembung tersebut tidak wajar, dan mengindikasikan jumlah parasit berlebih dalam tubuh, bukan tanda pola makan yang benar. Bulunya kusam, tidak rapi, dan kotor, sementara anjing yang berbulu panjang bulunya menjadi kusut. Jenis anjing tertentu

akan memiliki kotoran yang menumpuk di sekitar mata dan suara yang sengau. Kadangkala kuku kaki anjing liar dapat tumbuh sangat panjang hingga menusuk dan melukai bantalan di telapak kakinya.

Anjing liar biasanya tinggal di pinggiran kota dan jarang berinteraksi dengan orang sehingga mereka mudah curiga pada manusia. Anjing liar yang berada di pemukiman penduduk akan tinggal di daerah mana pun yang memungkinkan. Seperti hewan-hewan lainnya, mereka ingin merasa kering dan aman di tempat yang cukup tenang. Insting akan perlindungan yang dimiliki membuat anjing liar memilih bagian bawah geladak atau beranda menjadi tempat tinggal yang ideal, mereka juga diketahui merangkak ke dalam pipa pembuangan dan selokan untuk mencari tempat tinggal yang memadai. Seringkali anjing liar hidup berpindah-pindah karena jarang menemukan tempat tinggal yang aman dalam jangka waktu panjang.

Seekor anjing liar dapat memakan apa saja yang menurut manusia dapat dimakan, termasuk sayuran, buah-buahan, permen, maupun makanan cepat saji. Faktor yang penting dalam pemilihan makanan adalah bau dari makanan itu sendiri, misalnya manisan buah akan memiliki bau yang lebih menarik daripada brokoli segar. Dalam keadaan terpaksa, anjing liar dapat juga memakan plastik yang berbau makanan. (Wildlife Education, 2014). Karena harus mencari makanan sendiri, anjing yang terlahir liar memiliki insting berburu yang lebih tajam daripada anjing peliharaan yang diberi makan oleh tuannya. (The Daily Puppy, 2014).

Keadaan lingkungan yang ditempati anjing liar cenderung tidak higienis, kotor, dan penuh bakteri. Makanan yang dimakan berasal dari tong sampah dan biasanya sudah basi, serta tempat tidur yang kotor membuat anjing liar rentan terhadap berbagai penyakit yang berbahaya. Penyakit-penyakit tersebut kebanyakan dapat dicegah dengan pemberian vaksin yang biasanya tidak dapat dijangkau oleh anjing liar.

- Kutu

Anjing liar yang berkutut akan mengalami gatal-gatal dan iritasi pada kulit. Iritasi tersebut dapat menyebabkan alergi parah, luka pada kulit, dan bulu rontok. Beberapa anjing yang berkutut tidak makan dan tidur karena terus menggaruk, dan akhirnya akan mati.



Gambar 3.14. Anjing yang Berkutut
(1 (http://mydoggy.files.wordpress.com/2011/04/contact_allergic_dermatitis.jpg), 2 (<http://www.dogsdata.com/wp-content/uploads/2012/08/Dog-infested-with-fleas.jpg>))

- Cacing hati

Berasal dari cacing gelang yang disebarkan oleh nyamuk, cacing-cacing ini merusak hati dan paru-paru yang dapat

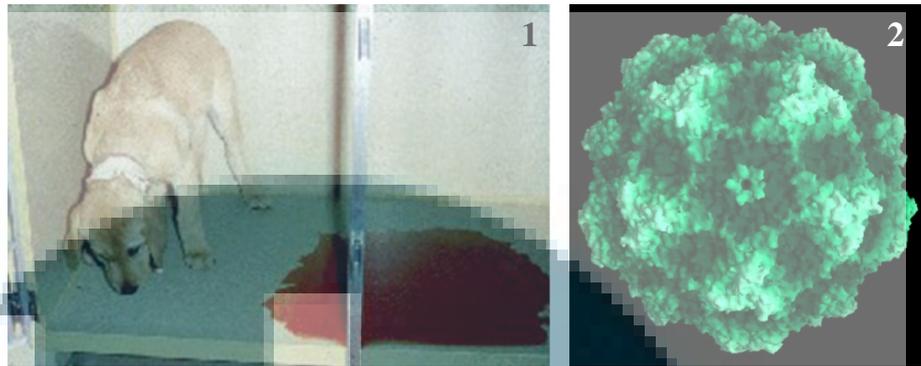
menyebabkan kematian jika tidak segera ditangani. Banyak anjing yang tidak menunjukkan tanda-tanda penyakit ini sebelum berada dalam stadium lanjut. Gejalanya antara lain tidak berenergi, sulit bernapas, batuk, dan berkurangnya berat badan.



Gambar 3.15. Cacing Hati
(<http://www.petmd.com/sites/default/files/heartworm-lrg.jpg/>)

- Parvo virus

Penyakit ini umum ditemui dan seringkali berbahaya bagi anjing liar. Virus ini menyebabkan kematian dalam beberapa hari setelah gejalanya terlihat, yang termasuk lemas, muntah, diare berdarah, dan demam. Parvo tersebar melalui kotoran dan dapat bertahan hidup sangat lama di suatu daerah setelah terkena kotoran yang terinfeksi.

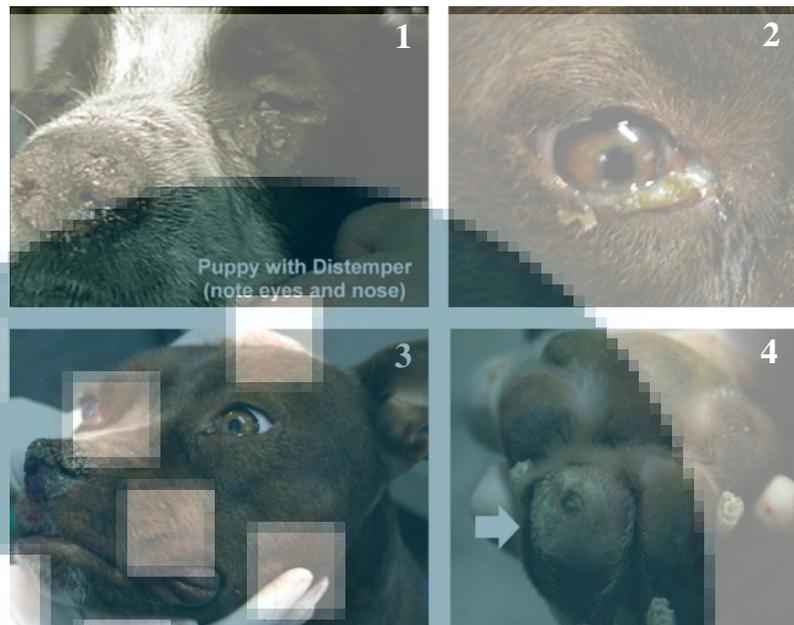


Gambar 3.16. Anjing yang Terjangkit Parvo dan Parvo Virus
(1 (http://www.vetnext.com/fotos/Dog_With_Parvo.jpg),
2 (<http://www.stanford.edu/group/virus/parvo/2000/Canineparvo.jpg>))

- Distemper

Virus yang sangat mudah menular ini terdapat di dalam cairan ekskresi anjing dan sangat berbahaya bagi 90 persen anjing yang terjangkit. Gejala penyakit ini antara lain demam, kotoran yang menumpuk di mata dan hidung, gampang gugup, kelumpuhan, muntah, dan luka di kulit. Tidak banyak anjing yang berhasil sembuh dari penyakit ini, dan yang sembuh biasanya berakhir dengan penyakit saraf atau kulit dalam jangka panjang.

UMMN

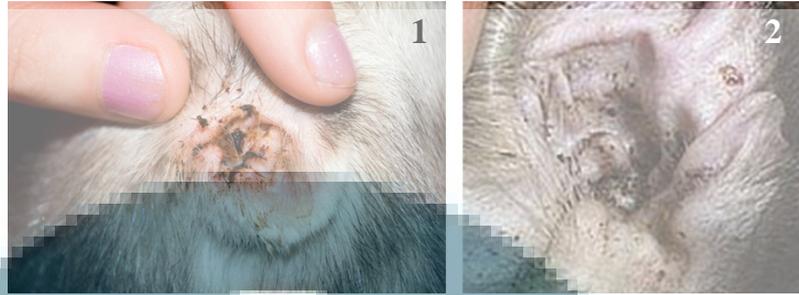


Gambar 3.17. Gejala Distemper

- (1 (<http://1.bp.blogspot.com/-5AlyPSBxplg/ThyXNMIcXJI/AAAAAAAAAC8/7ctB1AyGSbw/s320/distemper.jpg>),
 2 (<http://www.pet-informed-veterinary-advice-online.com/images/conjunctivitis-distemper.jpg>),
 3 (<http://www.pet-informed-veterinary-advice-online.com/images/distemper-facial-palsy.jpg>),
 4 (<http://www.pet-informed-veterinary-advice-online.com/images/hardpad-canine-distemper.jpg>))

- Tungau

Lingkungan tempat tinggal anjing liar yang tidak higienis membuat mereka rentan terhadap tungau, terutama di telinga yang kemudian menyebabkan infeksi. Jika tidak ditangani, belatung akan muncul pada infeksi di telinga dan menyebabkan anjing mengalami kematian yang menyiksa dan menyakitkan.



Gambar 3.18. Tungau di Telinga Anjing
(1 (http://www.paws-and-effect.com/wp-content/uploads/2011/10/ear_mites.jpg), 2 (<http://www.dogchatforum.com/images/dogems.jpg>))

- Mange

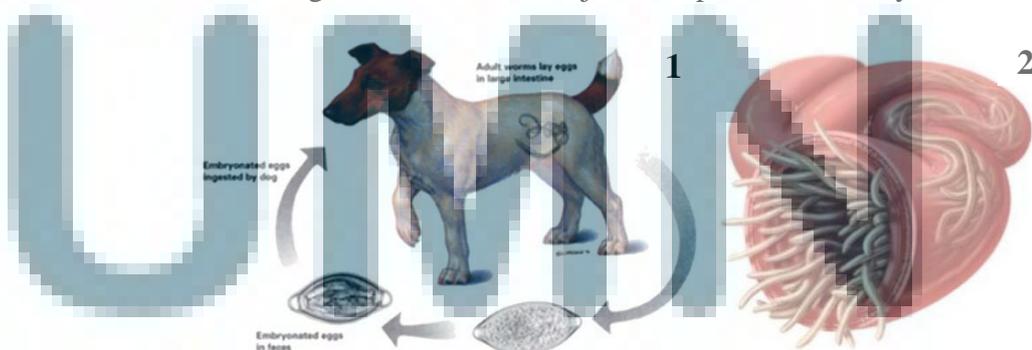
Merupakan serangan tungau berukuran sangat kecil pada kulit. Tungau terkontrol oleh sistem imun anjing, namun ketika sistem imun anjing sedang lemah, jumlah tungau menjadi berlipat ganda. Anjing liar yang hidup di lingkungan kumuh dan memakan makanan yang tidak bersih sistem imunnya akan menjadi lemah sehingga mudah terjangkit. Penyakit ini menyebabkan kulit mengelupas, bulu rontok, gatal-gatal akut, dan infeksi pada luka; yang bila tidak ditindak akan menjadi infeksi parah, munculnya belatung, dan anjing mengalami kehilangan darah yang berujung pada kematian.



Gambar 3.19. Mange Pada Anjing Liar
 (1 (http://petsbestrx.com/wp-content/uploads/2010/07/puppy_mange_2009.jpg),
 2 (http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5d/Demodectic_mange_2.jpg))

- Cacing Tenggorokan

Penyakit ini disebabkan oleh kumbang kotoran. Anjing liar yang mencari makanan di tong sampah lebih mudah terjangkit. Dimulai dari tertelannya kumbang kotoran yang kemudian menjadi parasit ketika masuk ke dalam tubuh anjing, penyakit ini menyebabkan pembuluh darah utama pecah dan pembengkakan di tenggorokan. Pengobatan pada tahap ini masih memungkinkan anjing untuk sembuh, namun kemungkinan besar akan terjadi komplikasi setelahnya.



Gambar 3.20. Cacing Tenggorokan Pada Anjing
 (1 (<http://supportadog.org/dogsdiary/wp-content/uploads/2012/08/How-To-Recognize-And-Deal-With-Them.png>),
 2([http://www.examiner.com/images/blog/wysiwyg/image/worms\(2\).jpg](http://www.examiner.com/images/blog/wysiwyg/image/worms(2).jpg)))



Gambar 3.21. Penampilan Fisik Anjing Liar
(1 (http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4d/Stray_dogs_crosswalk.jpg),
2 (<http://citydogs.hu/upload/images/Cuban-stray-dog.jpg>))

2. Sosiologi

Dahulu dipelihara oleh manusia dan tinggal di pedesaan, Schlaksig dilepaskan oleh anak kecil pemiliknya yang takut ia akan dibunuh karena kondisi pada masa perang. Banyak hewan peliharaan yang dimusnahkan karena dikhawatirkan akan merepotkan saat pemiliknya harus berlindung dalam tempat perlindungan dan menghabiskan persediaan makanan yang terbatas. (Daily Mail Online, 2013) Di tempat-tempat tertentu di Swiss,

anjing bahkan dijadikan sebagai bahan makanan. (Daily Mail Online, 2013)

Schlacksig bertemu seekor anjing jantan selama beberapa saat, lalu hidup di hutan di lereng gunung sendirian. Saat tinggal di hutan, ia melahirkan beberapa ekor anak anjing, tetapi hanya seekor saja yang bertahan hidup sampai cukup besar untuk mulai menjelajahi hutan. Saat terkena perangkap pemburu, Schlacksig dan Hündchen sebenarnya sedang mencari makanan.

3. Psikologi

Schlacksig merupakan anjing yang setia, cerdas, dan juga keras kepala. Semasa kecil ia dilatih dengan tegas sehingga patuh terhadap perintah majikannya. Saat pertama kali terpisah dari tuannya dan menjadi anjing liar, ia sempat bingung dan kehilangan pedoman. Berbulan-bulan dibutuhkan baginya untuk dapat beradaptasi dengan kehidupan di alam liar dan menjadi lebih waspada. Schlacksig memasuki hutan yang berada di arah terakhir yang dituju tuannya berdasarkan insting. Pada awal perjalanannya di hutan, ia bertemu seekor anjing jantan dan sempat menempuh perjalanan bersama selama beberapa hari sebelum akhirnya berpisah.

Anjing liar pun memiliki tingkah laku yang berbeda-beda. Anjing yang terlahir liar akan lebih mengenal lingkungan luar dan bergantung pada insting bertahan hidupnya, sedangkan anjing peliharaan yang menjadi

liar mudah cemas, merasa bingung, dan menjadi agresif karena berada di lingkungan yang asing dan menyeramkan bagi mereka. Suara atau pemandangan yang aneh dapat membuat mereka menjadi defensif dan takut yang kemudian terwujud dalam sikap agresif, meskipun didekati oleh orang yang berniat baik.

Anjing yang terlahir liar sudah terbiasa dengan lingkungan tempat tinggalnya dan cenderung lebih tidak takut. Bahkan ada pula anjing liar yang terbiasa dengan keramaian dan tidak takut berinteraksi dengan manusia. Sikap agresif hanya ditujukan pada anjing lain yang dianggap sebagai saingan dalam hal makanan dan daerah kekuasaan. Anjing liar bisa juga memiliki sikap yang bersahabat. Mereka tidak sadar akan bahaya dan menganggapnya sebagai petualangan, tidak kabur jika didekati oleh manusia atau anjing lain, malah mendekati orang asing dengan gembira. Bahkan anjing yang terlahir liar dapat memiliki sikap ini, terutama bila merupakan bagian dari rutinitas kehidupan, misalnya anjing-anjing liar yang tinggal di jaringan kereta bawah tanah Moskow.

Sifat lain yang dapat dimiliki oleh anjing liar adalah waspada. Bagi anjing peliharaan yang memang telah memiliki sifat tersebut, lingkungan yang asing akan meningkatkan kewaspadaan dan membuat mereka menghindari orang yang tidak dikenal, kabur bila didekati, dan hanya kelaparan yang dapat mengalahkan rasa takut mereka. (The Daily Puppy, 2014).

Dalam perjalanannya di hutan, ia melahirkan Hündchen dan belajar menjaga anaknya dari alam liar berdasarkan pengalamannya tinggal berbulan-bulan di hutan. Suatu hari saat sedang menjelajahi hutan untuk mencari makanan, kecerobohan anaknya ditambah kelengahan Schlaksig dalam pengawasan membuatnya terkena perangkap pemburu. Meskipun demikian ia tetap tenang dan berhasil menarik pasak dan menyeretnya sampai ke pinggir hutan. Schlaksig sebenarnya anjing yang ramah namun tetap waspada sehingga ketika Walter hendak menolong ia tidak langsung memercayainya.

3.3.3. Anak Anjing (Hündchen)

Seperti induknya, anak anjing atau Hündchen sebagaimana Walter memanggilnya, juga merupakan anjing jenis Entlebucher Sennenhund. Karakter ini merupakan tambahan untuk mendukung alur cerita yang diubah.

1. Fisiologi

Hündchen merupakan anak anjing jenis Entlebucher Sennenhund. Badannya kecil dengan kepala yang cenderung besar karena umurnya yang masih muda, yaitu 1 bulan 2 minggu. Ia memiliki berat badan 3 kg, tinggi sampai bahu 13 cm, dan tinggi total 21 cm. Bulunya memiliki tiga warna, yaitu hitam, coklat, dan putih. Warna hitam dominan pada bulunya dengan warna coklat di bagian alis, pipi, depan dada, dan kaki tepat di antara warna hitam dan putih. Keempat kaki, moncong sampai bagian perut, serta ujung ekornya berwarna putih.

2. Sosiologi

Lahir dengan jumlah saudara tiga ekor, Hündchen menjadi satu-satunya anak anjing yang berhasil tumbuh besar sementara kedua saudaranya mati. Karena hidup berpindah-pindah di hutan, ia tidak memiliki teman sama sekali, baik anjing lain ataupun hewan liar di hutan. Satu-satunya sosok yang ia kenal adalah Schlaksig, yang menjadi ibu, teman, sekaligus pembimbingnya mengenai kehidupan di alam liar.

3. Psikologi

Tinggal di hutan bersama induknya pada umur muda itu tidak lantas membuatnya menjadi waspada. Apalagi pada umurnya, rasa penasaran kadangkala terlalu besar untuk ditahan sehingga seringkali ia menjadi ceroboh dan melupakan ajaran Schlaksig. Hündchen tidak terlalu patuh karena tidak pernah diajari secara tegas oleh ibu yang sangat menyayanginya, akibatnya ia menjadi agak manja dan berani mengabaikan nasihat ibunya. Sifatnya yang ceria, terbuka, dan polos merupakan kebalikan dari Schlaksig. Meskipun demikian, Hündchen menyesali kecerobohannya yang menyebabkan sang ibu terkena perangkap pemburu dan berusaha agar Schlaksig bisa terlepas.



Gambar 3.22. Sketsa untuk Karakter Schlaksig dan Hündchen

3.4. Produksi

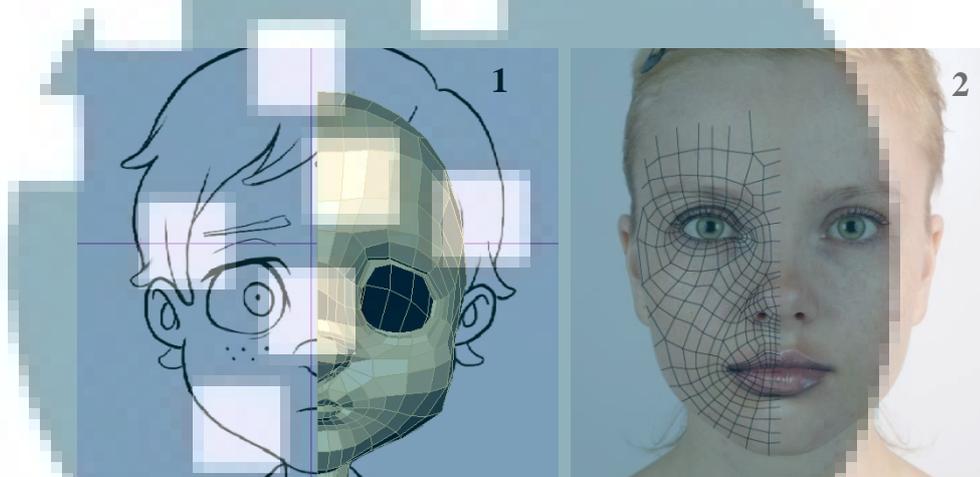
Setelah model sheet yang berada dalam tahap pra-produksi selesai dibuat, proses selanjutnya adalah modeling dan texturing karakter dalam tahap produksi.

3.4.1. Modeling

Modeling merupakan tahap dimana karakter dibuat ke dalam format 3d. Program 3Ds Max 2009 digunakan untuk mengerjakan proses tersebut. Model sheet yang telah dibuat merupakan panduan untuk modeling, gambar karakter tampak depan dan tampak samping disusun tegak lurus agar model berada di tengah-tengah dan dapat disesuaikan fiturnya dengan gambar pada model sheet.

Terdapat beberapa teknik yang dapat digunakan untuk modeling, yaitu box modeling, sphere modeling, cylinder modeling, spline modeling, dan from scratch modeling. Setiap teknik memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, namun penulis memilih menggunakan teknik from scratch modeling agar model

3d karakter lebih detil dan bentuk yang dihasilkan lebih dinamis. Saat proses modeling, penulis sempat mengalami kendala topologi yang kurang bagus di bagian wajah, terutama di hidung dan mulut. Bagian tersebut penulis buat ulang sambil menggunakan referensi topologi wajah yang diberi wireframe agar model yang dihasilkan terlihat nyata dan bentuk wajah tidak kacau saat dianimasikan.

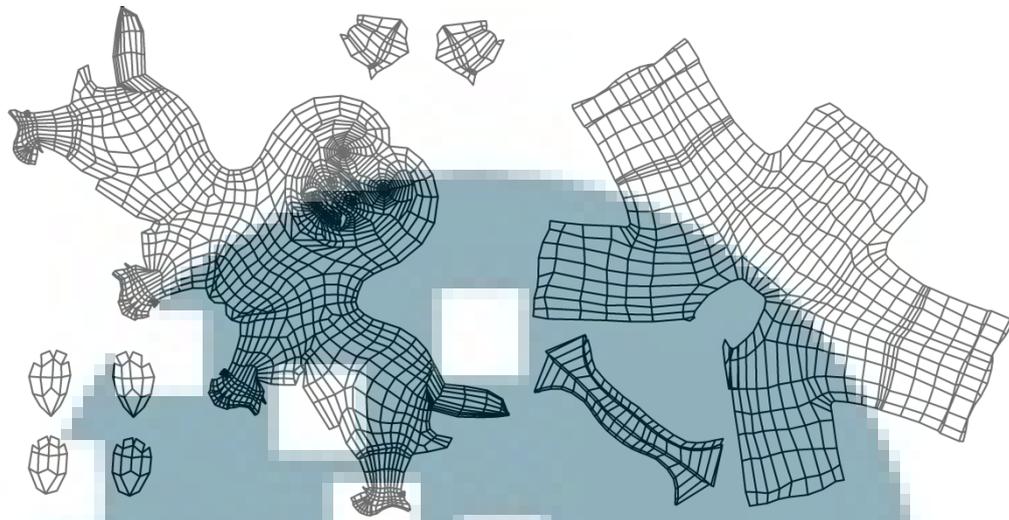


Gambar 3.23. Pengaplikasian Topologi Wajah pada Proses Modeling
(1 (Natasha A. J., 2013), 2 (http://th04.deviantart.net/fs51/PRE/f/2009/300/5/e/3d_reference__face_loops_by_Athey.jpg))

Pada karakter hewan, teknik modeling yang dipakai sama dengan modeling Walter, yaitu *from scratch*. Topologi yang dipakai menggunakan acuan dasar topologi wajah manusia yang diadaptasi agar sesuai dengan bentuk wajah hewan.

3.4.2. Unwrap

Karakter yang telah selesai dimodeling selanjutnya memasuki tahap unwrap, yaitu proses pemetaan model 3d menjadi peta 2d agar tekstur dapat diaplikasikan pada model. Proses unwrap menggunakan software 3Ds Max dikombinasikan dengan software Zbrush.



Gambar 3.24. Hasil *Unwrap* pada Karakter Schlaksig dan *Sweater*

3.4.3. *Texturing*

Pada tahap ini, model diberi tekstur dengan menggunakan hasil *unwrap* berupa UVW *template* dalam file PNG. Hasil pemetaan model berupa *wire* atau pola diberi warna dan tekstur dengan bantuan software Adobe Photoshop dan Paint Tool SAI.

Tesktur yang pertama kali dibuat oleh penulis adalah *diffuse map*, yaitu jenis pemetaan yang menyelimuti objek 3d dengan gambar atau foto berformat *bitmap*. *Diffuse map* merupakan tekstur paling dasar dalam setiap model, baik model yang menggunakan *unwrap* maupun tidak. Model yang diberi *diffuse map* dapat terlihat cukup nyata bila diberi tekstur bahan yang mendukung, dan akan lebih baik lagi bila dipadukan bersama *bump map*.



Gambar 3.25. Pemberian Tekstur *Diffuse* Pada Wajah Walter dan Seragam

Bump map dapat membuat tekstur terlihat timbul atau tenggelam, tergantung pada penggunaan warna hitam dan putih, misalnya untuk membuat bahan wol terlihat timbul maka digunakan warna putih, sementara celah-celah seratnya berwarna hitam sehingga tampak tenggelam. Adanya bagian yang timbul dan tenggelam membuat tekstur seolah memiliki kedalaman dan terasa nyata.



Gambar 3. 26. Tekstur *Bump* Pada *Stocking* dan Sepatu