



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Silvio (2010) mengemukakan bahwa animasi dapat diartikan lewat berbagai pendekatan, seperti pendekatan seni, pendekatan antropologi, maupun psikologi. Meskipun begitu, dari berbagai pendekatan untuk mengartikan animasi tersebut, terdapat satu makna yang selalu melekat, yaitu makna memberi kehidupan kepada sesuatu (hlm. 425). Mendukung hal tersebut, Kundert-gibbs (2009) juga memaparkan bahwa kata “animasi” (*animation*) berasal dari kata Latin *animare* yang secara harfiah berarti “memberi nafas” (hlm. 40). Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa animasi berarti memberi kehidupan kepada objek tidak hidup.

Sebagai sebuah seni, animasi adalah proses menggambar atau mengambil gambar seorang manusia, seekor hewan, maupun sebuah benda dalam posisi berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan (Blair, 1994, hlm. 6). Hal ini sudah dimulai sejak lama. Mulai dari lukisan di dinding gua yang terkadang memperlihatkan empat pasang kaki hewan untuk menunjukkan ilusi pergerakan, gambar-gambar di pilar-pilar atau dinding kuil Mesir yang disusun bersampingan secara berurutan di tahun 1600 sebelum Masehi, sampai munculnya *flipper book* (buku berisi runtutan gambar yang bila dibuka secara cepat akan menghasilkan ilusi gerakan) di tahun 1868 (Williams, 2001).

Pada awalnya, animasi sebagai sebuah seni hanya dapat dilihat dalam bentuk 2D. Animasi 3D yang diciptakan dengan komputer mulai marak di tahun

1990an. Beberapa animator tradisional (yang bekerja secara 2D) mulai berpindah menjadi animator 3D yang bekerja dengan komputer. Sejak saat itulah perangkat lunak animasi 3D berkembang secara cepat agar para animator dapat mencapai kualitas animasi yang sama dengan kualitas animasi yang diciptakan dengan pendekatan tradisional (Jones & Oliff, 2007).

Osborn (2015) menjelaskan bahwa meskipun dibuat dalam perangkat lunak 3D, proses animasi sendiri masih harus dilakukan dengan cara berpikir 2D. Hal ini dikarenakan hasil akhir animasi 3D akan tetap dilihat dalam layar datar dalam bentuk gambar 2D. Karena itu, hal terpenting adalah apa yang terlihat dari sudut pandang kamera, tidak peduli seberapa besar distorsi yang dialami oleh suatu objek dilihat dari sudut pandang lain. Selama terlihat benar dari kamera, bagaimana objek tersebut terlihat dari sudut pandang lain menjadi tidak penting.

2.2. Dua Belas Prinsip Animasi

Frank Thomas dan Ollie Johnston (1995) mengemukakan dua belas prinsip animasi lewat bukunya yang berjudul *The Illusion of Life: Disney Animation*. Setelah dipaparkan, kedua belas prinsip animasi ini kemudian diterima oleh para animator di seluruh dunia dan telah menjadi dasar dari semua proses animasi sampai sekarang. Kedua belas prinsip animasi ini sudah disempurnakan dari awal ditemukan dan masih dipakai sampai sekarang sebagai tolak ukur animasi yang baik. Kedua belas prinsip yang dimaksud adalah prinsip *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead and pose-to-pose*, *follow through and*

overlapping action, slow in and slow out, arcs, secondary action, timing, exaggeration, solid drawing, dan appeal.

Kedua belas prinsip animasi tersebut memiliki makna yang berbeda antara satu dengan yang lain. Jones & Oliff (2007) menjelaskan secara singkat makna masing-masing prinsip tersebut.

1. *Squash and Stretch* adalah bagaimana objek meregang atau menyusut saat bergerak untuk memberi kesan volume dan massa.
2. *Anticipation* adalah gerakan yang mempersiapkan penonton dan sang objek sendiri untuk melakukan gerakan/aksi utamanya kemudian, misalnya gerakan mengambil ancang-ancang sebelum berlari.
3. *Staging* adalah bagaimana penataan kamera, perancangan gerakan, dan peletakan objek-objek *background* bekerja sama untuk menyampaikan pesan tertentu kepada penonton tanpa menimbulkan ambiguitas.
4. *Straight Ahead and Pose-to-Pose* adalah bagaimana cara kerja seorang animator saat menggerakkan sebuah objek: *straight ahead* berarti menggambar dari satu *frame* langsung ke *frame* berikutnya secara spontan, sedangkan *pose-to-pose* berarti menggambar perencanaan *frame* dengan aksi-aksi utama, lalu menambahkan *frame* di antaranya secara tertata.
5. *Follow Through and Overlapping Action* adalah bagaimana bagian-bagian tertentu pada sebuah objek, seperti rambut, gaun, atau telinga yang panjang, tidak bergerak dan berhenti bersamaan dengan objek itu sendiri.

6. *Slow In and Slow Out* adalah gerakan objek yang mengalami percepatan saat awal memulai (*slow out*) dan mengalami perlambatan saat akan mengakhiri gerakan (*slow in*).
7. *Arcs* adalah alur gerakan melengkung yang diikuti oleh gerakan objek untuk menghasilkan kesan organik dan hidup.
8. *Secondary Action* adalah gerakan tambahan yang mendukung atau menambah kedalaman makna dari gerakan utama yang dilakukan suatu objek.
9. *Timing* adalah seberapa cepat gerakan sebuah objek terjadi, yang kemudian mempengaruhi makna atau emosi dibalik gerakan itu sendiri.
10. *Exaggeration* adalah bagaimana sebuah gerakan objek dlebih-lebihkan dibandingkan gerakan pada dunia nyata untuk menghasilkan gerakan yang lebih menarik dalam film animasi.
11. *Solid Drawing* adalah teknik menggambar untuk menghasilkan kesan ruang tridimensional, sehingga objek yang digambar tidak terlihat *flat*.
12. *Appeal* adalah bagaimana objek atau tokoh dalam film animasi dapat menarik perhatian penonton lewat desain yang unik, gerakan yang mudah dipahami, dan kepribadian yang dapat dipercaya penonton.

Kedua belas prinsip tersebut berlaku, baik untuk animasi 2D maupun 3D (Lasseter, 2005, hlm. 36). Animasi 2D melalui proses pergerakan objek dengan menggambar satu per satu *frame*, sehingga tercipta ilusi gerak saat rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan cepat secara berurutan. Berbeda dengan animasi 2D, animasi 3D melalui proses pergerakan objek dengan membuat *frame-frame* pose utama, yang kemudian di antaranya diisi dengan gerakan hasil

hitungan komputer. Animator 2D harus menciptakan ilusi ruang tridimensional dengan menggambar, sedangkan animator 3D sudah bekerja di ruang tridimensional itu sendiri lewat perangkat lunak tiga dimensi. Meskipun proses kerja animator 2D dan 3D berbeda, makna dari kedua belas prinsip animasi tetaplah sama, sehingga hanya diperlukan pendekatan berbeda untuk menerapkan kedua belas prinsip animasi dalam masing-masing jenis animasi tersebut. Pada tulisan ini, fokus penelitian adalah pada prinsip animasi *timing* dan *secondary action*.

2.2.1. Secondary Action

Secondary action, seperti yang dijelaskan Thomas dan Johnston (1995), adalah semua aksi tambahan yang mendukung aksi utama yang dilakukan sebuah objek atau tokoh. Karena itu, *secondary action* harus berhubungan dengan aksi utama yang dilakukan tokoh. Meskipun begitu, *secondary action* tidak boleh mengalihkan perhatian penonton dari aksi utama. Karena itu, aksi tambahan ini harus diatur sedemikian rupa: terlalu kecil atau tersirat, maka aksi tambahan tidak akan dilihat oleh penonton; terlalu besar atau kelihatan, maka aksi tambahan dapat mengalihkan perhatian penonton dari aksi utama. *Secondary action* diterapkan untuk menambah dimensi dalam aksi sebuah tokoh, sehingga aksi terlihat lebih menarik (hlm. 66).

Selain membuat aksi menjadi lebih menarik, *secondary action* juga bertujuan untuk meniru realita yang terjadi dalam kehidupan manusia sehari-hari, sehingga aksi yang dilakukan tokoh juga terlihat lebih nyata. *Secondary action*

dalam kehidupan manusia sehari-hari: misalnya, seseorang yang sedang menunggu dalam antrian sambil berdiri. Aksi utama yang dilakukan orang tersebut adalah berdiri sembari menunggu. Namun, selagi berdiri menunggu, orang itu mungkin menepak-nepak kakinya ke tanah atau menggoyang-goyangkan jarinya karena bosan menunggu. Hal-hal tambahan kecil inilah yang disebut dengan *secondary action*. Contoh lain dari *secondary action* adalah kebiasaan yang tidak disadari, seperti bernafas dan berkedip (Kundert-Gibbs, 2009, hlm. 50).

2.2.2. *Timing*

Timing merupakan salah satu prinsip dasar yang sangat berpengaruh dalam proses animasi. Bahkan, menurut Kundert-Gibbs (2009), *timing* adalah setengah dari proses animasi (setengahnya lagi adalah *spacing*), dan merupakan salah satu prinsip yang membuktikan kualitas seorang animator (hlm. 53). Kundert-Gibbs menambahkan: *timing* merupakan salah satu prinsip yang paling sulit untuk diterapkan dalam proses animasi. Hal ini dikarenakan *timing* hanya bisa “dilihat” atau dirasakan lewat gerakan; saat sebuah aksi sedang berlangsung. Berbeda dengan prinsip lain seperti *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, dan lain-lain yang bisa dilihat dalam satu *frame* saat sebuah aksi dijeda.

Timing berarti berapa lama (durasi) sebuah aksi dilakukan sebuah objek atau tokoh (Lasseter, 2005, hlm. 37). Penerapan prinsip *timing* bertujuan untuk memberi kesan adanya berat atau massa pada sebuah objek atau tokoh yang melakukan sebuah aksi. Semakin berat sebuah objek, semakin banyak energi yang

dibutuhkan untuk bergerak, maka semakin lambat pula ia bergerak. Hal ini kemudian mempengaruhi penerapan prinsip *timing*, sehingga durasi aksinya harus dibuat lebih panjang dibandingkan aksi sama yang dilakukan oleh objek yang lebih ringan. Dengan menerapkan perbedaan *timing* ini, sebuah proses animasi dapat menciptakan aksi yang lebih nyata.

Selain bertujuan untuk memberi kesan adanya berat atau massa, prinsip *timing* juga menjelaskan emosi yang dirasakan oleh sebuah objek yang melakukan aksi (Kundert-Gibbs, 2009, hlm. 53). Mendukung pernyataan tersebut, Beiman (2016) menjelaskan bahwa *timing* (dan *spacing*) yang baik menciptakan sebuah penampilan yang dapat dipercaya lewat *acting* sebuah objek atau tokoh (hlm. 18). Sebuah aksi yang sama: misalnya, aksi menyentuh bagian atas meja dengan tangan, akan menimbulkan makna atau emosi berbeda jika diterapkan prinsip *timing* berbeda. Jika aksi tersebut dilakukan dengan durasi yang panjang (secara lambat), aksi tersebut menjelaskan aksi meletakkan tangan di atas meja dengan pelan. Di sisi lain, jika dilakukan dengan durasi yang singkat (secara cepat), aksi tersebut berubah makna menjadi memukul meja dengan amarah.

Whitaker dan Halas (1981) juga memaparkan teori yang berhubungan dengan penggunaan prinsip *timing* untuk menunjukkan emosi tokoh. Keduanya menjelaskan bahwa *timing* aksi yang pelan biasanya berhubungan dengan perasaan sedih atau depresi. Di sisi lain, *timing* aksi yang cepat biasanya berhubungan dengan perasaan bahagia. Mereka menambahkan, perasaan sedih yang dialami tokoh dalam film harus digambarkan lewat aksi yang dilakukan tanpa energi: semuanya serba pelan dan berat. Berlawanan dengan hal tersebut,

perasaan bahagia dapat digambarkan lewat aksi yang menunjukkan banyaknya energi: semuanya serba melompat, memantul, cepat dan ringan (hlm. 120).

Terakhir, penerapan prinsip *timing* juga dapat menimbulkan efek tertentu pada sebuah aksi. Seperti yang dikatakan Osborn (2015), aksi-aksi yang ingin dibuat bersifat kartun atau karikatur biasanya diterapkan *timing* yang lebih cepat (hlm. 109). Berbanding terbalik dengan aksi yang bersifat kartun, aksi yang ingin dibuat bersifat natural diterapkan *timing* yang lebih lambat. Sebuah aksi berlari keluar dari layar, misalnya, dapat dianimasikan dalam durasi dua *frame* saja (dengan aksi antisipasi yang cukup agar penonton mengerti aksi berlari tersebut) jika ingin dibuat bersifat kartun. Jika ingin dibuat bersifat lebih natural, aksi berlari ini dapat dianimasikan dalam durasi yang lebih panjang (lebih lambat).

2.3. Acting Dalam Animasi

Kundert-gibbs (2009) menjelaskan bahwa *acting* adalah aksi merepresentasikan sebuah karakter di atas panggung atau di depan kamera. Kata *acting* sendiri berasal dari kata Latin *agere* yang berarti “melakukan”. Saat ber-*acting*, seorang aktor melakukan suatu tindakan sebagai sebuah karakter, seorang tokoh. Kundert-gibbs menambahkan bahwa sama halnya dengan proses animasi, saat menganimasikan seorang tokoh, seorang animator berarti ber-*acting* menjadi tokoh tersebut (hlm. 1).

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia secara tidak sadar sudah selalu memainkan sebuah peran (ber-*acting*). Hal ini terlihat lewat perbedaan tingkah laku seseorang saat ia sedang bersama orang yang berbeda. Misalnya, cara

seseorang bertingkah laku akan berbeda saat ia sedang bersama temannya dibandingkan saat ia sedang bersama atasannya atau orangtuanya. Hal yang kemudian menjadi penting untuk seorang animator adalah bagaimana ia bisa menjadi sadar akan perbedaan tersebut untuk diterapkan dalam proses animasinya (Williams, 2001, hlm. 315).

Dalam proses animasi yang dimaksud, *acting* dapat digunakan untuk menciptakan sebuah video referensi. Video tersebut kemudian dapat menjadi dasar perancangan gerakan dan bahan untuk mempelajari cara bagian-bagian tubuh bergerak. Meskipun begitu, Osborn (2015) menjelaskan bahwa animator sebaiknya tidak benar-benar mengikuti pergerakan dalam video *acting* yang dibuat. Hal ini disebabkan karena *acting* dalam animasi berarti gerakan yang dilebih-lebihkan dan unik. Saat tokoh animasi benar-benar mengikuti gerakan dari kehidupan dunia nyata, gerakan tokoh tersebut akan terlihat aneh.

2.4. Bahasa Tubuh

Bingham (2003) menulis bahwa ada banyak cara manusia berbicara dan tidak semuanya adalah menggunakan komunikasi verbal dengan mulut (hlm. 26). Salah satu komunikasi nonverbal tersebut adalah dengan bahasa tubuh: bagaimana cara manusia berdiri, bagaimana posisi tangan atau kakinya, semuanya dipengaruhi oleh apa yang dirasakan atau dipikirkan pada saat itu. Meskipun terkadang tidak disadari, masing-masing manusia memiliki pengetahuan, kepercayaan, budaya, maupun pengalaman untuk mengerti, mengirim, dan menerima bahasa nonverbal tersebut (Knapp, Hall, dan Horgan, 2012, hlm. 4).

Tidak berbeda dengan manusia, kelinci juga berkomunikasi dengan bahasa tubuhnya. Hal ini dikarenakan kelinci adalah hewan yang pendiam (Buseth dan Saunders, 2014, hlm. 30). Kelinci, berbeda dengan anjing yang menggonggong dan kucing yang mengeong, sangat jarang mengeluarkan suara untuk berkomunikasi. Posisi kelinci di alam sebagai hewan mangsa menjadi penyebab kelinci harus selalu waspada dengan pemangsa yang kemungkinan sedang berada di sekelilingnya. Karena itu, kelinci berusaha untuk tidak mengeluarkan suara yang dapat menarik perhatian.

Dalam proses animasi, seperti yang dikatakan oleh Stanchfield (n.d.), bahasa tubuh menjadi salah satu hal yang penting (hlm. 185). Para peneliti telah mempelajari bahasa tubuh yang ditunjukkan manusia maupun kelinci dalam kehidupan sehari-hari, lalu menyusun beberapa teori tentang bahasa tubuh tersebut. Dengan mempelajari teori bahasa tubuh, perasaan atau pikiran seorang manusia maupun seekor kelinci dapat dipahami. Karena itu, teori-teori bahasa tubuh ini dapat diterapkan ke dalam sebuah film animasi untuk menyampaikan emosi yang dirasakan atau apa yang dipikirkan oleh tokoh dalam film. Bahasa tubuh yang dimaksud mencakup keseluruhan bagian tubuh, mulai dari kepala, bahu, tangan, hingga kaki.

2.4.1. Bahasa Tubuh Manusia

Tangan adalah bagian tubuh manusia yang memiliki saraf penghubung paling banyak dengan otak dibandingkan bagian tubuh yang lain. Selain itu, tangan juga sering kali diposisikan di depan tubuh, sehingga menjadi bagian tubuh yang

mudah untuk dilihat. Karena kedua alasan tersebut, tangan menjadi salah satu alat komunikasi nonverbal yang cukup handal dalam menggambarkan apa yang sedang dirasakan atau dipikiran oleh seseorang (Pease, 2004, hlm. 125).

Raah (2015) dalam bukunya berjudul *Body Language 101* menjelaskan bahwa posisi tangan dapat menunjukkan perasaan nyaman atau tidak nyaman yang dirasakan oleh seorang manusia. Tangan yang diletakkan di daerah tertentu, seperti leher, perut, atau dada, dengan posisi seperti melindungi, menunjukkan perasaan tidak nyaman. Di sisi lain, saat seseorang merasa nyaman, posisi tangan akan jauh dari bagian-bagian tubuh tersebut. Biasanya tangan berada di posisi santai di samping tubuh, atau digunakan untuk berkomunikasi secara leluasa (hlm. 73-74).

Pease (2004) memberi contoh gerakan tangan yang saling menggosok satu sama lain. Saat gerakan tangan saling bergosokan, hal ini menandakan adanya ekspektasi positif akan sesuatu yang ditunggu. Morris (1994) menyebut gerakan ini sebagai gerakan “mencuci” tangan (hlm. 197). Misalnya, seorang pelempar dadu menggosok tangannya satu dengan yang lain, dengan harapan untuk mendapatkan angka dadu yang bagus. Contoh lain, seorang penjual rumah yang menggosokkan kedua tangannya dengan cepat karena berharap dapat memberikan penawaran terbaik untuk calon pembelinya. Sebaliknya, calon pembeli menggosokkan kedua tangannya dengan harapan akan mendapatkan rumah terbaik yang sesuai dengan harapannya.



Gambar 2.1. Gerakan Tangan yang Bergosokan

(Sumber: Pease, 2004, hlm. 129)

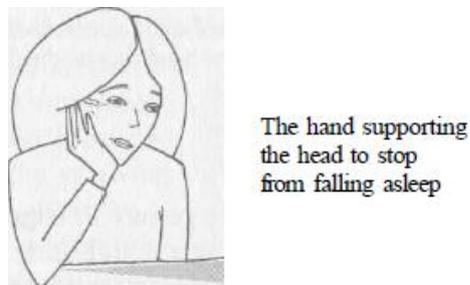
Posisi tangan yang disatukan menunjukkan rasa percaya diri. Terlebih lagi, bila posisi tangan ini didukung dengan ekspresi tersenyum. Namun, berbeda bila tangan yang disatukan ternyata bergenggaman dengan cukup keras. Menurut Pease (2004), gerakan tangan tersebut menunjukkan perasaan yang ditahan atau rasa cemas yang ada dalam diri seseorang. Saat kedua tangan bergenggaman dengan keras, makna negatif tersebut tetap benar adanya meskipun orang tersebut tersenyum (hlm. 131). Selain tangan yang bergenggaman, rasa cemas juga dapat terlihat dari gerakan menggigit kuku atau bagian jari (Morris, 1994, hlm. 167). Gerakan tangan yang menggaruk kepala meskipun tidak gatal juga dapat berarti orang tersebut merasa cemas (Lambert, 2008, hlm. 208).



Gambar 2.2. Gerakan Tangan yang Bergenggaman dengan Keras

(Sumber: Pease, 2004, hlm. 131)

Tangan yang diletakkan di pipi untuk menopang beban kepala menunjukkan rasa bosan. Hal ini menunjukkan bahwa posisi tangan sedang menahan kepala yang akan jatuh karena kantuk atau rasa bosan yang dirasakan oleh seseorang. Selain itu, rasa bosan juga dapat terlihat dari gerakan jari tangan yang mengetuk-ngetuk meja. Hal ini secara tidak langsung juga menunjukkan rasa tidak sabar dalam diri seseorang.



Gambar 2.3. Posisi Tangan yang Menopang Kepala

(Sumber: Pease, 2004, hlm. 155)



Gambar 2.4. Gerakan Jari yang Mengetuk-ngetuk Meja

(Sumber: Morris, 1994, hlm. 69)

Selain tangan, posisi tubuh juga dapat menjadi alat komunikasi nonverbal yang digunakan manusia untuk mengungkapkan perasaan atau isi pikirannya. Morris (1994) menjelaskan bahwa posisi tubuh yang condong ke depan

menunjukkan ketertarikan terhadap hal yang sedang diperhatikan. Posisi tubuh ini menunjukkan adanya perhatian dan rasa ingin yang ada di dalam diri seseorang (hlm. 11). Searah dengan penjelasan tersebut, Edwards (2013) memaparkan bahwa tubuh seorang manusia akan lebih condong ke arah hal yang menarik perhatiannya; sebaliknya, akan menjauh dari hal yang tidak disukai (hlm. 43).

Raah (2015) juga menunjukkan bagaimana gerakan tubuh seseorang dapat dipengaruhi oleh perasaannya (hlm. 71). Orang yang pemalu dan merasa cemas akan memiliki posisi bahu yang menurun dan tubuh yang membungkuk, serta kepala yang menunduk dan menatap ke bawah. Posisi kakinya akan cenderung melipat atau diletakkan sangat dekat dengan rapat atau tertutup. Berlawanan dengan hal tersebut, orang yang percaya diri akan memiliki posisi tubuh yang tegap, dengan kepala yang menghadap sedikit ke atas dan kaki yang terbuka selebar atau melebihi bahu.

2.4.2. Bahasa Tubuh Hewan Kelinci

Dalam buku berjudul *Rabbit Behaviour, Health and Care* (2014), Buseth dan Saunders menulis bahwa kelinci yang bahagia adalah kelinci yang aktif bergerak: melompat dan berlari ke sana ke sini. Kelinci yang bahagia juga selalu waspada akan keadaan sekelilingnya. Selain itu, salah satu telinga yang berdiri tegak ke atas dengan lubang menghadap ke arah suara adalah ciri-ciri kelinci yang sedang berbahagia. Hidung kelinci berkedut secara konstan dengan frekuensi rata-rata 2-120 kali per menit (Buseth dan Saunders, 2014, hlm. 39-43, 86). Keduanya menambahkan, bahwa frekuensi tersebut meningkat tergantung seberapa banyak

hal yang menstimulasi seekor kelinci. Saat sedang waspada, hewan kelinci akan memiliki kedutan hidung dengan frekuensi tinggi dibandingkan seekor kelinci yang sedang bersantai. Moore (2005) menambahkan bahwa kedutan hidung tersebut adalah hal refleks yang dilakukan kelinci, yang menandakan rasa ingin tahu, penasaran, waspada, atau adanya stimulasi. Selain itu, saat benar-benar bahagia, kelinci akan menggerakkan kepalanya dengan cepat saat berlari atau bermain (Moore, 2005, hlm. 107). Saat benar-benar bahagia, kelinci dapat melakukan *binky*, di mana kelinci tersebut melompat kecil ke depan sambil berputar, dengan kaki yang menendang ke samping (Moore, 2005, hlm. 63).

Berbanding terbalik dengan kelinci yang sedang bahagia, posisi telinga seekor hewan kelinci yang turun dan menghadap ke belakang menunjukkan kelinci sedang sedih atau marah. Untuk membedakan, kelinci juga menunjukkan ekspresi wajah yang berbeda. Saat marah, otot wajah kelinci akan menjadi lebih tegang dengan mata yang ditekan (Buseth dan Saunders, 2014, hlm. 43). Selain itu, saat marah dan siap untuk menyerang, kelinci akan berdiri tegak dengan kedua kakinya. Kelinci yang sedang marah juga dapat melompat ke depan sembari menendang dengan kedua kakinya. Terkadang gigi kelinci akan kelihatan dengan kepala yang dimajukan ke depan (Moore, 2005, hlm. 107-108). Ciri lain adalah menghentakkan kaki dengan keras ke tanah, yang selain menunjukkan kemarahan, juga dapat menunjukkan rasa takut seekor hewan kelinci saat melihat atau mendengar hal baru yang jarang didengarnya (hlm. 109-110).

Kebiasaan kelinci yang lain adalah menggosok dagunya pada suatu benda, hewan lain, ataupun seorang manusia dengan gerakan cepat ke arah depan

(Moore, 2005, hlm. 61). Hal ini disebut sebagai *chinning* dan dilakukan oleh seekor hewan kelinci saat sedang mencari tahu sesuatu. Daggu seekor hewan kelinci memiliki kelenjar yang mengeluarkan bau, sehingga kemudian digunakan untuk menandakan teritori oleh seekor kelinci. Kelinci juga berdiri dengan kedua kaki belakangnya saat sedang ingin tahu dan berusaha melihat sesuatu dengan lebih jelas (Moore, 2005, hlm. 60).



Chinning.
Rabbits constantly mark items
new and old in this manner.

Gambar 2.5. Seekor Hewan Kelinci Menggosok Dagunya ke Sebuah Benda

(Sumber: Moore, 2005, hlm. 108)



Any new thing in the house will
pique a rabbit's curiosity.

Gambar 2.6. Seekor Hewan Kelinci Berdiri dengan Kedua Kakinya Saat Penasaran

(Sumber: Moore, 2005, hlm. 60)

2.5. Tokoh Hewan Antropomorfik dalam Film Animasi

Dalam film animasi, tokoh hewan yang berperilaku layaknya manusia identik dengan istilah tokoh antropomorfik. Antropomorfik secara harfiah berarti pengenaan ciri-ciri manusia pada bukan manusia, seperti hewan, tumbuhan, atau benda mati. Hal ini dapat dilihat dalam film-film animasi dengan tokoh hewan yang, misalnya, memiliki kemampuan untuk berbicara. Selain berbicara, tokoh-tokoh hewan tersebut juga mungkin memiliki kemampuan untuk berpikir atau berperasaan layaknya manusia. Tak jarang, tokoh antropomorfik ini digambarkan sebagai hewan *bipedal*. *Bipedal* sendiri, secara harfiah, berarti berkaki dua.

Tokoh hewan dalam film animasi dapat mengadaptasi kedua istilah ini untuk membentuk koneksi dengan penonton film. Misalnya, tokoh kucing yang dibuat berjalan dengan dua kaki (bergerak secara *bipedal*) dan dapat bergerak, berpikir, atau berbicara layaknya manusia (antropomorfik). Tokoh hewan, meskipun adalah tokoh antropomorfik dan bergerak secara *bipedal*, masih harus didasarkan pada hasil observasi dari dunia nyata. Namun, hasil observasi tersebut bukan untuk diterapkan secara langsung, melainkan harus dibuat menjadi kartun dengan menerapkan prinsip-prinsip animasi agar gerakan hewan menjadi hidup dan tidak membosankan (White, 1986, hlm. 127).

Tokoh hewan antropomorfik dalam film animasi adalah suatu hal yang bukan tidak pernah terjadi dalam sejarah film animasi. Tokoh seperti *Mickey Mouse* atau *Judy Hopps* adalah contoh tokoh antropomorfik hewan yang tampil sebagai protagonist dalam film animasi. Beiman, dalam bukunya yang berjudul

Animated Performance: Brining Imaginary Animal, Human, and Fantasy Characters to Life (2016), menyatakan bahwa tokoh hewan dalam film animasi tak jarang adalah manusia yang berwujud hewan (hlm. 163). White (1986) menambahkan bahwa hewan memiliki karakteristiknya masing-masing, sama seperti manusia dengan kepribadiannya masing-masing (hlm. 128). Tokoh hewan dalam film animasi memerlukan ciri-ciri manusia, terutama dalam hal sifat, keinginan, atau emosinya. Karena itu, meskipun sang tokoh berwujud hewan: berjalan dengan empat kaki, memiliki rambut atau bulu yang menutupi seluruh tubuhnya, memiliki sayap ataupun ekor, manusia sebagai penonton film akan tetap bisa bersimpati dengan sang tokoh.

Thomas dan Johnston (1995) menjabarkan teori tentang bagaimana hewan digambarkan sebagai tokoh dalam sebuah film animasi (hlm. 335). Keduanya menyatakan bahwa penonton akan lebih mudah bersimpati dengan tokoh hewan yang bergerak layaknya manusia apabila sang tokoh diberi aksesoris, seperti pakaian, topi, atau dasi, layaknya manusia. Sebaliknya, jika sang tokoh berwujud sepenuhnya hewan dengan rambut atau bulu yang menutupi tubuhnya dan bergerak layaknya manusia, penonton akan menjadi lebih sulit untuk bersimpati. Keduanya juga menambahkan: bila film menggunakan tokoh hewan untuk merepresentasikan kehidupan atau aktivitas manusia, maka tokoh hewan tidak perlu digambarkan terlalu akurat dalam hal anatomi ataupun gerakannya. Di sisi lain, apabila film bercerita tentang sudut pandang tokoh manusia terhadap dunia hewan dalam film, maka sang hewan perlu digambarkan lebih akurat, sehingga penonton lebih mudah percaya dengan dunia yang dibentuk dalam film.

2.6. Gerakan Menunggu

Menunggu adalah salah satu hal yang tidak pernah jauh dari kehidupan seorang manusia. Aktivitas menunggu membutuhkan waktu, sama seperti alam yang membutuhkan waktu untuk berubah (Suen, 2014, hlm. 4). Misalnya, sebuah bibit yang ditanam membutuhkan waktu untuk bertumbuh. Manusia juga membutuhkan waktu untuk menunggu dan melihat pertumbuhan bibit tersebut. Suen (2014) menambahkan bahwa menunggu membutuhkan kesabaran, namun ada banyak hal yang dapat dilakukan sembari menunggu. Misalnya, seorang manusia dapat bekerja atau berlatih dengan tekun dan sabar untuk memperoleh apa yang diinginkan.

Meskipun adalah bagian dari hidup manusia, tidak ada orang yang suka untuk menunggu (Schweizer, 2008, hlm. 1). Schweizer (2008) menyatakan bahwa keitidakpastian dalam menunggu adalah suatu aktivitas di antara keinginan dengan kebosanan, harapan dengan keputusasaan, kepuasan dengan kekecewaan. Aktivitas menunggu menyentuh spektrum emosi yang luas, yang harus dirasakan dalam prosesnya. Kesedihan, kemarahan, atau kecemasan menjadi mungkin untuk dirasakan. Hal ini menjadi lebih berat, terutama karena saat menunggu, waktu akan terasa berjalan sangat pelan (hlm. 2-4). Selanjutnya, karena emosi-emosi yang tidak mengenakan tersebut, manusia cenderung untuk melakukan beberapa aktivitas kecil lainnya untuk membuat dirinya bertahan, misalnya memainkan jari-jarinya atau melihat jam (Schweizer, 2008, hlm. 18).

Mischel (seperti dikutip dalam Holton, 2009, hlm. 125), memaparkan bahwa kemampuan untuk menunggu dalam diri manusia, terbentuk mulai saat manusia menginjak umur empat atau lima tahun. Pada umur enam tahun, mayoritas anak sudah memiliki kemampuan untuk menunggu, meskipun dengan tingkat berbeda-beda. Dalam mempelajari hal ini, Mischel juga menemukan bahwa anak-anak cenderung mampu menunggu lebih lama apabila ada hal yang mampu mengalihkan perhatiannya dari apa yang diinginkan. Anak-anak dapat melakukan hal ini sendiri dengan, misalnya, menutup mata dengan kedua tangan, membaringkan kepala di atas lengan, bermain-main dengan ekspresi, tangan, atau kakinya, atau bahkan mencoba untuk tidur sembari menunggu. Hal ini dilakukan untuk mengalihkan pandangan dari hal yang diinginkan, meskipun beberapa kali akan menatap kembali hal tersebut dengan cepat.