

Pembahasan penelitian hanya akan mencakup bahasa tubuh dan ekspresi wajah anjing, dan *exaggeration* dari “*12 Principles of Animation*”.

### **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat animasi untuk tokoh hewan Cepuk. Penulis ingin membuat animasi hewan yang realistis, sekaligus menciptakan daya tariknya bagi penonton. Membuat gerakan tokoh menggunakan gerakan hewan nyata sebagai referensi dan teori *exaggeration* dari “*12 Principles of Animation*” oleh Frank Thomas & Ollie Johnston, “*Dog Body Language*” oleh Roger Abrantes, dan ekspresi wajah anjing sebagai pedoman. Melalui penciptaan ini, para animator dapat menggunakan penelitian penulis sebagai sumber untuk membuat animasi anjing realistis namun dapat menarik perhatian penonton. Selain itu, animator dapat menggabungkan teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi Cepuk ke dalam film, serial, dan/atau video musik mereka di masa mendatang.

## **2. STUDI LITERATUR**

### **2.1. ANIMASI**

Istilah animasi mengacu pada metode yang menciptakan ilusi gerakan dari gambar diam yang digambar dengan tangan, juga dikenal sebagai 'frame-by-frame' (Wells, 2013, hlm. 1). Namun, definisi ini hanya mengacu pada animasi yang digambar dengan tangan, tidak termasuk animasi yang dihasilkan komputer dan animasi lain yang dimungkinkan oleh teknologi baru. Wells mengutip Norman McClaren (2013, hlm. 10) bahwa menggambar gerakan daripada menggambar yang bergerak adalah seni animasi yang sebenarnya. McClaren menekankan bahwa daripada apa yang terjadi pada setiap frame individu, apa yang terjadi di antara setiap frame adalah yang paling penting dalam animasi. Kemampuan media animasi untuk secara efektif mengekspresikan segala sesuatu yang tidak dapat dilakukan oleh media *live-action*, animasi sering kali dipilih sebagai media representasi. Animasi sebagai media telah banyak digunakan untuk merepresentasikan seseorang, emosi, perasaan, cahaya, suara, bahkan propaganda (Kusumawardhani dan Daulay, 2020).

## **2.2. 12 PRINCIPLES OF ANIMATION**

Thomas dan Johnston (1982) menyatakan bahwa “*12 Principles of Animation*” dibuat untuk membuat animasi yang realistis. Bahwa dengan menerapkan 12 prinsip ini dapat membantu animator menciptakan ilusi bahwa tokoh mengikuti hukum dasar fisika. Meliputi isu-isu abstrak, seperti pemilihan waktu dan daya tarik emosional. 12 prinsip tersebut termasuk *Squash and Stretch*, *Anticipation*, *Staging*, *Straight Ahead Action and Pose to Pose*, *Follow Through and Overlapping Action*, *Slow In and Slow Out*, *Arcs*, *Secondary Action*, *Timing*, *Exaggeration*, *Solid Drawing*, dan *Appeal*. Namun, penulisan ini hanya akan fokus pada prinsip *Exaggeration*. Prinsip *Exaggeration* digunakan untuk mendorong gerakan lebih jauh untuk meningkatkan daya tarik suatu tindakan, seperti gerakan, pose, atau ekspresi (Shubhangi, 2016, dikutip Adiwijaya dan Ihawanny, 2023). Jika sebuah animasi tidak menerapkan *exaggeration* maka akan terasa membosankan dan tidak bernyawa.

## **2.3. DOG BODY LANGUAGE**

Buku ini ditulis oleh Abrantes (1997) sebagai referensi bahasa tubuh anjing. Dia ingin orang-orang menyadari perkembangan bahasa tubuh anjing dan anjing peliharaan. Untuk memahami mengapa seekor anjing melakukan apa yang mereka lakukan. Dia menjelaskan bahwa biasanya tidak mudah untuk menentukan motivasi di balik perilaku. Dengan membandingkan sifat-sifat yang tidak diketahui dari satu spesies dengan pola yang dikenali dari spesies lain, kita dapat memahami perilaku tertentu. Membandingkan memungkinkan identifikasi persamaan dan perbedaan.

Menurut Abrantes, motivasi hewan tercermin melalui tubuhnya. Bahasa tubuh adalah cara hewan berkomunikasi dengan satu sama lain dengan menggunakan satu atau beberapa bagian tubuh yang berbeda, atau semua tubuh mereka. Anjing menggunakan setiap bagian tubuhnya untuk berkomunikasi, termasuk postur tubuh, posisi telinga dan ekor, bentuk mulut, dan ekspresi wajah. Seperti bagaimana hewan yang agresif atau percaya diri akan tegang, menjadi lebih besar, dan mengangkat rambut di kepala dan lehernya. Atau cara seekor anjing berkedip untuk menunjukkan ketundukan atau keramahan.

Selain itu, manusia menjinakkan anjing lebih dari 33.000 tahun yang lalu, hal ini mengakibatkan anjing mampu membaca dan menggunakan isyarat komunikasi manusia, seperti isyarat menunjuk atau arah pandangan (Jacobo, 2019).

#### **2.4. EKSPRESI WAJAH ANJING**

Anjing menggunakan ekspresi wajah dan bahasa tubuh untuk berkomunikasi. Berdasarkan studi evolusi anatomi wajah anjing yang mengkaji perbedaan antara struktur wajah anjing peliharaan *versus* serigala. Anjing memiliki otot di alisnya yang memungkinkan mereka untuk mengangkatnya agar terlihat seperti “*puppy dog eye*” (Kaminski, Waller, dan Burrows, 2019), meskipun tidak terdapat pada serigala. Namun, bahasa tubuh dan ekspresi wajah anjing tidak menunjukkan karakteristik atau perilaku manusia. Seperti ketika seekor anjing memperlihatkan giginya, ia mudah disalahartikan sebagai senyuman oleh anak-anak. Mengingat ada kemungkinan anak akan mendekat dan tergigit, hal ini bisa berbahaya (Jovellar, 2021).

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **Deskripsi Karya**

Sayangku, Lasmaya merupakan karya yang dibuat penulis untuk Tugas Akhir. Karya tersebut merupakan film animasi pendek 3D yang dibuat dengan menggunakan aplikasi grafik komputer 3D seperti Autodesk Maya, Blender, dan Substance Painter. Film animasi pendek Sayangku, Lasmaya merupakan sebuah karya fiksi yang mengangkat tema *moving on* dan disajikan melalui genre drama dan *slice of life*. *Setting* film animasi ini mengambil lokasi di Bandung, Indonesia sekitar tahun 2019-2021, sebelum dan pada masa pandemi COVID-19. Durasi animasi adalah 4 menit dan 30 detik. Konsep desain film animasi Sayangku, Lasmaya mengikuti pendekatan *stylized* untuk desain tokoh dan *environment* nya. Sasaran pergerakan animasinya adalah pergerakan yang sedikit *exaggerated*. Hal ini dilakukan agar pergerakan tokoh lebih menarik dalam aksinya dan menarik perhatian target penonton yaitu yang berusia 14 tahun ke atas.