



Gambar 29. Perbandingan Proporsi Fitur Wajah Jafar, Lucifer, dan Vladimir
(Sumber: Dokumentasi Sendiri)

Mata Vladimir dibuat tertutup supaya ia terlihat lebih mengintimidasi dan mengejek. Namun, ketika matanya terbuka artinya Vladimir akan berbuat onar. Bentuk tersebut akan menambah kesan misterius dan terasa lebih merendahkan. Penulis tidak membuat alis Vladimir supaya ekspresinya sulit ditebak dan lebih mengejutkan.

5. KESIMPULAN

Dalam merancang tokoh hewan untuk animasi pendek 2D *The Great Prowler Lupin*, penulis menerapkan konsep antropomorfisme pada unsur *three-dimensional character* (khususnya pada kepribadian tokoh), kostum, dan fitur wajah tokoh. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk membangun koneksi dan meningkatkan rasa simpati penonton terhadap tokoh hewan. Konsep antropomorfisme yang diterapkan dalam perancangan tokoh hewan dapat diidentifikasi melalui:

1. Sifat antropomorfisme Lupin diamati dari kepribadian Chihiro dari *Spirited Away* (2001) yang mandiri, pantang menyerah, dan penasaran. Kondisi lingkungan yang sulit mendorong terbentuknya sifat mereka yang serupa.

Karena untuk dapat bertahan hidup dan beradaptasi dengan lingkungan tersebut, diperlukan adanya ketangguhan.

Begitu pula dengan Vladimir yang sifatnya diamati dari kepribadian Jafar dari *Aladdin* (1992). Keduanya tumbuh dalam lingkungan yang bertolak belakang, namun cara mereka menghadapi permasalahan diawali dengan keegoisan mereka sendiri. Oleh karena itu, mereka tumbuh dengan memperoleh sifat yang serupa, seperti sombong, narsis, dan licik.

2. Kostum topeng tidak selalu menandakan niat jahat, seperti yang digunakan oleh seorang pahlawan yaitu Robin dari *Teen Titans Go!* (2013). Namun, topeng juga seringkali dikaitkan dengan pencuri, seperti tokoh Catwoman dari *The Batman* (2004). Meskipun begitu fungsi sebuah kostum seperti topeng akan bergantung terhadap konteks tokoh yang menggunakannya. Pada Lupin, topeng tersebut memang berfungsi sebagai penanda identitas pencurinya. Namun perilaku tersebut terbentuk karena keterpaksaan, bukan dengan sengaja.

Selain itu seperti kostum Prince Hans dari *Frozen* (2013), *tuxedo* memiliki penampilan yang rapi, terhormat, dan mutakhir. Namun, di sisi lain kostum tersebut juga menonjolkan sifat asli Prince Hans yang angkuh, narsis, dan licik. Referensi ini diaplikasikan terhadap tokoh Vladimir yang memiliki sifat serupa dengan Prince Hans.

3. Fitur wajah Lupin dirancang kembali dengan referensi dari tokoh Robin yang selalu digambarkan menggunakan topeng, sehingga sudah menjadi bagian dari fitur wajahnya. Selain sebagai kostum, topeng Robin berfungsi sebagai alisnya. Oleh karena itu, bentuk topeng tersebut selalu bergerak mengikuti ekspresi mata Robin. Penulis mengaplikasikan prinsip yang serupa dengan corak topeng Lupin agar emosi yang diekspresikan Lupin terlihat lebih hidup dan nyata.

Fitur wajah Vladimir dirancang dengan referensi fitur wajah Jafar, yaitu proporsi area mulut yang lebih lebar dibandingkan area mata supaya

terlihat lebih angkuh dan tinggi hati. Selain itu, fitur ini diambil dari penampilan orang sombong yang biasa digambarkan dengan kepala mendongak ke atas.

Antropomorfisme pada tokoh hewan merupakan sebuah konsep yang sangat luas, namun belum banyak diteliti. Untuk peneliti berikutnya, masih banyak yang dapat digali lebih dalam terkait konsep antropomorfisme, seperti warna, proporsi, bentuk, dll. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memperdalam pemahaman pembaca mengenai konsep antropomorfisme pada tokoh hewan dan menjadi referensi yang bermanfaat untuk peneliti lain.

6. DAFTAR PUSTAKA

- 7 Nama-Nama Neraka Berdasarkan Tingkatan dan Penghuninya. (8 Desember 2023). Cnnindonesia.com. <https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20231206103521-569-1033503/7-nama-nama-neraka-berdasarkan-tingkatan-dan-penghuninya#:~:text=Tingkatan%20neraka%20disebutkan%20sebagai%20berikut,yang%20dijelaskan%20dalam%20Al%20Quran>
- Ahoge アホ毛. (18 Mei 2017). Japanesewithanime.com. <https://www.japanesewithanime.com/2017/05/ahoge.html>
- Bailey, C. M. (2015). *Anthropomorphic Narrative: Humanizing Animals in Factual Writing and Filmmaking*. (Tesis Magister, Montana State University, 2015) Diakses dari <https://scholarworks.montana.edu/items/558d7d2f-9b82-45ea-b882-feccb9fab7b8>
- Bancroft, T. (2012). *Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to Life*. Massachusetts: Elsevier, Inc.
- Buehrens, J. A., & Parker, R. A. (2010). *A House for Hope: The Promise of Progressive Religion for the Twenty-first Century*. Boston: Beacon Press.