

*Slow In and Slow Out* memperkuat ketakutan dan kepanikannya dengan membuat Gerakan tubuh lebih mulus dan alami.

Maka dari itu, perancangan gerakan tokoh dapat berhasil untuk menampilkan emosi bingung dan takut secara ekspresif, serta dengan mengguna kombinasi teori, dapat menciptakan pergerakan tokoh film animasi yang terlihat akurat dan alami. Sehingga bisa menemepatkan penonton di Sepatu tokoh dan merasakan apa yang tokoh rasakan.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Bendazzi, G. (2016). *Animation: A World History*. CRC Press, Taylor & Francis Group. FL. 2016.
- Cantika, N. P., Anhar, Asyura, I., & Juniar, A. (2024). *Respresentasi Emosi Melalui Gestur dan Ekspresi Wajah dalam Film Miracle in Cell No. 7 Versi Indonesia (Analisis Pragmatik)*. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 6578–6588. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2023>
- Furniss, M. (2016). *A new history of animation*. New York: Thames & Hudson.
- Hartmann, K. (2024). *Unlocking the language: Key features of emotions*. *Acta Psychologica*, 251, 104628. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104628>
- Iman Ariffin, D. Q., & Abd Rahman, S. N. A. (2025). *Exploring exaggeration in animation: a case study of one piece (2023)*. *International Journal of Art and Design (IJAD)*, 9(1/SI), 1-10. <https://doi.org/10.24191/ijad.v9i1/SI.3173>
- Johnston, O., & Thomas, F. (1981). *The illusion of life: Disney animation*. New York: Disney Editions.

- Kusumawardhani, R. M. I., & Daulay, M. C. M. (2020). *Animation: Medium and Practice in Indonesia. In International Conference of Innovation in Media and Visual Design (IMDES 2020)*, 144-149. 10.2991/assehr.k.201202.068
- Noroozi, F., Corneanu, C. A., Kaminska, D., Sapinski, T., Escalera, S., & Anbarjafari, G. (2018). *Survey on Emotional Body Gesture Recognition. Journal of IEEE Transactions on Affective Computing*.  
<https://doi.org/10.1109/TAFFC.2018.2874986>
- Richoz, A. R., Stacchi, L., Schaller, P., Lao, J., Papinutto, M., Ticcinelli, V., & Caldara, R. (2024). *Recognizing facial expressions of emotion amid noise: A dynamic advantage. Journal of Vision*, 24(1), 7-7.  
<https://doi.org/10.1167/jov.24.1.7>
- Song, B., & Gabija, M. (2025). *Anthropomorphism in Animation: Exploring Emotional Connection and Narrative Techniques. Journal of Arts and Humanities*, 14(03), 41-50. : <http://dx.doi.org/10.18533/journal.v14i3>.
- Thesen, T. P. (2020). *Reviewing and updating the 12 principles of animation. Animation*, 15(3), 276-296.  
<https://doi.org/10.1177/1746847720969919>
- Zulkifli, A., Firdaus, M., Rasim, R., Sari, F. B., & Fazira, I. (2025). Prinsip Animasi 3D Komputer dalam Film Animasi dan Implementasinya: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 25(2), 152-164. <https://doi.org/10.9744/nirmana.25.2.152-164>