

PRODUKSI TEASER ANIMASI 2D NARASI DENGAN KARAKTER ANTROPOMORFIK

Muhammad Rafi Tabais⁽¹⁾, Happy Yugo Prasetya⁽²⁾

Animasi, Politeknik Negeri Batam

Jl. Ahmad Yani, Batam Kota, Kota Batam, Kepulauan Riau, 29461, Indonesia

Email: (1) muhammad.rafi.tabais@students.polibatam.ac.id, (2) yugo@polibatam.ac.id

Abstrak

Anthropomorphism has long been used as a tool to deliver stories resulting in a more entertaining and interesting narratives. From folk tales to film and animation, anthropomorphism brings an animal's or object's intrinsic traits to build a unique character. Therefore, this project aims to utilize anthropomorphism as a media to deliver a story through non dialogue narrative to produce a stronger emotional impact through expressions and gestures thanks to an anthropomorphic character's specific traits. The resulting product of this project is a 2D digital animation teaser video using software such as OpenToonz as the main production method. Due to circumstance, the teaser involves only a handful of shots of the full planned narrative.

Keywords: 2D Animation, Anthropomorphism, Narrative, Empathy

1. PENDAHULUAN

Labov dan Waletzky dalam (Polleta et al., 2011) menyatakan bahwa naratif adalah sebuah uraian tentang rangkaian peristiwa yang disusun berdasarkan kejadian untuk menyampaikan maksudnya. Konstruksi dari sebuah naratif umumnya hanya meliputi peristiwa – peristiwa yang relevan terhadap cerita yang disampaikan. Korelasi antar peristiwa ini didasarkan oleh struktur dari sebuah cerita berupa alur. Melalui penyusunan sebuah alur, penonton dapat lebih konsisten mendapati apa yang ingin disampaikan. Namun penting juga untuk cerita agar dapat menarik dan menjaga ketertarikan penonton. Dari sini alur dari sebuah cerita biasanya menerapkan sebuah struktur tiga babak yang terdiri dari introduksi, konfrontasi, dan resolusi. Introduksi memperkenalkan karakter, latar belakang, dan tujuan atau motivasi terhadap peristiwa yang akan terjadi. Konfrontasi merupakan eskalasi konflik yang dihadapi protagonis dan titik ini biasanya yang menarik penonton untuk terus mengonsumsi sebuah cerita. Resolusi merupakan klimaks dari konflik sebelumnya, biasanya disertai dengan perkembangan karakter yang terlibat dan pada babak ini biasanya bertujuan untuk memuaskan perasaan yang dialami penonton dari babak kedua. Struktur tiga babak selain membagi cerita menjadi tahap-tahap yang lebih mudah diterima, juga memiliki dampak emosional yang lebih kuat.

Naratif Emosional

Narasi yang menarik dapat menangkap perhatian penonton dan mewujudkan sebuah koneksi emosional (Schmidt et al., 2023). Koneksi emosional ini berupa kondisi afektif yang dialami penonton pada peristiwa tertentu dalam sebuah cerita. Umumnya kondisi afektif ini berupa emosi aktif terhadap sebuah karakter atau interaksi antar

karakter melalui empati atau emosi lainnya. Oleh karena itu, narasi dari cerita bisa dianggap sebagai semacam transportasi yang membawa penonton untuk terlibat secara kognitif dan emosional. Disini dimana karakter menjadi komponen penting dari sebuah cerita. Sebagai wadah pembawa konflik dan emosi, penonton dapat berhubungan dengan apa yang dirasakan karakter. Karakter juga mewakili tema dan perkembangan alur dari sebuah cerita. Desain karakter yang baik akan sesuai dengan dunia cerita dengan ruang untuk berkembang sesuai alur cerita. Aksi dan ekspresi juga berperan sebagai media gambaran perasaan dan emosi karakter tersebut. Dari gerakan tubuh hingga gerakan wajah, kombinasi antara aksi dan ekspresi bisa memperjelas alur pemikiran karakter. Emosi yang diperankan dapat diungkapkan lebih lanjut melampaui batasan sifat manusia konvensional melalui karakter non manusia atau karakter antropomorfik.

Sebuah cerita perlu menangkap perhatian penonton dengan memberikan sebuah narasi yang menarik dan mampu mewujudkan koneksi emosional. Alur yang biasanya digunakan akan menerapkan struktur naratif tiga babak, introduksi, konfrontasi, dan resolusi sebagai “Transportasi Emosional” yang membawa penonton untuk melangkah masuk ke dalam dunia cerita tersebut. Nabi dan Green dalam (Schmidt et al., 2023) berhipotesis bahwa *roller coaster* emosi ini akan menjaga penonton untuk tetap terlibat sepanjang cerita dan tanpa sengaja terlibat dengan pesan dari cerita. Keterlibatan emosi ini biasanya berhubungan dengan karakter-karakter yang digambarkan dalam cerita. Resonansi keadaan afektif penonton melalui empati terhadap pengalaman sebuah karakter merupakan kondisi yang ingin dicapai agar penonton tetap tertarik pada alur cerita. Namun kemampuan untuk berempati dengan karakter memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda karena literatur cenderung menggambarkan situasi emosional ekstrim yang belum pernah dialami sebagian besar penonton (Petrashka et al., 2021). Oleh karena itu, cukup sulit untuk mencocokkan kondisi afektif penonton dengan pengalaman non standar terhadap karakter. Akan tetapi resonansi emosi masih dapat diwujudkan dengan menggambarkan pengalaman non standar tersebut dengan deskripsi yang mudah dibayangkan oleh penonton tanpa merasa terburu-buru atau tertekan untuk memahaminya. Metode lain bisa dengan menggambarkan karakter dalam sebuah peristiwa yang tidak terlalu non realistis agar penonton bisa secara langsung memahami situasi dan berempati tanpa kendala lanjut.

Antropomorfisme

Persepsi dimana hewan dan benda mati non manusia memiliki karakteristik, motivasi, dan kepribadian manusia dideskripsikan sebagai antropomorfisme (Dolins, 2017). Karakter antropomorfik telah menjadi bagian dari cerita dan naratif sejak lama, mulai dari mitologi dan cerita rakyat hingga dongeng dan cerita anak-anak. Dari naratif-naratif ini, sifat intrinsik hewan diterapkan bersama dengan sifat manusia demi tujuan metaforis atau untuk mengirim pesan dalam cerita. Pada cerita terkini, antropomorfisme telah digunakan dalam narasi sebagai alat yang dapat mendalami keterlibatan emosional penonton dengan menyatukan sifat manusia dengan sifat intrinsik non manusia. Media seperti animasi dapat memudahkan karakter antropomorfik untuk digambarkan lebih ekspresif demi meningkatkan dampak peristiwa yang dialami karakter tersebut.

(*Anthropomorphism*) Antropomorfisme memungkinkan pencipta untuk mengembangkan karakter non manusia yang dapat diakses secara emosional sambil menjaga ciri-ciri khusus spesies yang bisa meningkatkan penyampaian cerita (Song & Gabija, 2025). Ciri-ciri yang dimaksud bisa berupa bagian fisik seperti telinga, ekor, mata, dan lainnya atau sifat spesifik spesies hewan yang diaplikasikan pada karakter. Penerapan antropomorfisme tidak eksklusif pada hewan antropomorfik, tetapi bisa juga pada objek anorganik seperti perabotan rumah dalam film *Beauty and the Beast* (Trousdale & Wise, 1991) atau robot dalam film *Robots* (Saldanha & Wedge, 2005).

Kedua film tersebut menggambarkan karakter dengan kemampuan kognitif dan emosional seperti manusia dengan desain dan ciri khusus non manusia. Namun karakter-karakter tersebut mampu memicu keadaan afektif penonton terutama pada eskalasi dan puncak konflik. Berdasarkan hasil perbandingan kualitatif dalam (Song & Gabija, 2025) yang membandingkan tiga film animasi 3D dengan genre yang berbeda, antropomorfisme berperan sebagai alat pembawa naratif yang kuat melalui ekspresi dan fisik yang berlebihan, secara metafor, dan penerapan teknologi yang telah berkembang. Dari ketiga film yang dianalisa, karakter-karakter yang digambarkan telah melampaui spesies mereka dan mampu menjadi wadah pembawa emosi manusia.

Antropomorfisme memiliki universalitas sebagai karakter yang mudah dikenali tanpa batasan bahasa atau budaya dan manusia cenderung memproyeksikan emosi dan sifat pada objek/makhluk non manusia. Hal ini memberikan karakter antropomorfik sebuah fleksibilitas dalam berbagai genre. Ciri-ciri intrinsik dari spesies asal karakter bersama dengan sifat emosional manusia, dapat menghasilkan ekspresi dan sikap yang lebih cepat dipahami oleh penonton sehingga keterlibatan emosi antara penonton dan karakter dapat diwujudkan secepat mungkin. Melalui perkembangan teknologi dalam metode produksi seperti animasi, cerita dapat disampaikan melalui audiovisual dengan aksesibilitas yang lebih baik. Terutama pada animasi 2D yang tidak memerlukan daya proses komputer yang kuat bersama dengan alur kerja yang relatif mirip dengan animasi kertas. Dari teori ini maka proyek akan dikerjakan menggunakan animasi 2D sebagai media untuk membawa naratif sederhana menggunakan karakter antropomorfik.

2. METODE

Metodologi yang akan digunakan dalam proyek ini akan mengikuti *pipeline* konvensional dalam proses produksi animasi, yaitu fase pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Dengan fase pra produksi meliputi ide dan konsep, fase produksi meliputi implementasi dan rincian ilustrasi, kemudian fase pasca produksi meliputi sentuhan akhir dan koreksi. Proyek akan dikerjakan dalam tahapan mulai dari *layout* hingga *compositing*. Semua *shot* akan menyelesaikan tahap awal terlebih dahulu sebelum pindah ke tahap selanjutnya agar kemajuan proyek terjaga konsisten. Pada penyelesaian tahap, akan diberikan masa tenggang beberapa hari hingga satu minggu untuk menangkap dan memperbaiki hasil *shot* yang perlu direvisi.

Pra Produksi

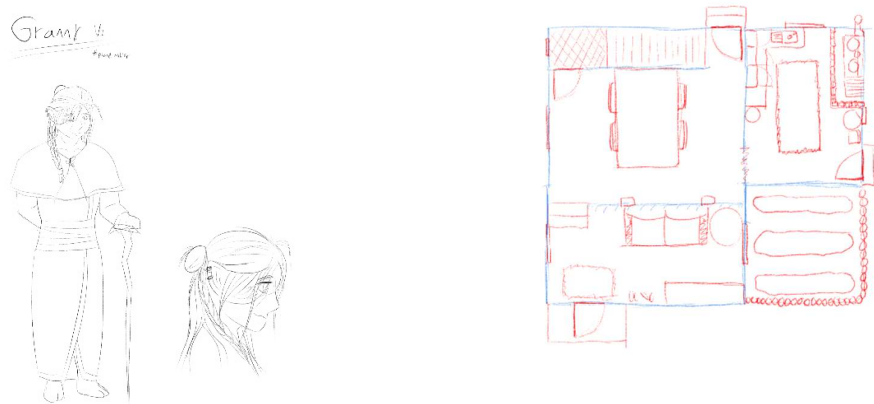
Tahap awal pada pra produksi dimulai dengan penyusunan naskah, desain karakter, konsep lingkungan, serta *storyboard* dari animasi yang akan dibuat. Perancangan *storyboard* sebagai panduan terhadap target hasil visual *shot* dapat dicapai sesuai dengan niat produser berkat berbagai pengetahuan dan panduan yang ada mengenai sinematografi.

konsep desain

Berikut merupakan konsep desain untuk protagonis dan antagonis ([Gambar 1](#)), karakter pendukung ([Gambar 2](#)), serta *layout* rumah karakter utama ([Gambar 2](#)). Tema yang diterapkan pada karakter-karakter dan, dengan demikian, pada dunia di dalamnya berupa sedikit abad pertengahan dengan teknologi tradisional dan pakaian yang relatif simplistik. Penghuni dari dunia ini menggabungkan berbagai spesies untuk memberikan variasi dan menekankan aspek fantasi sehingga memberikan kontras terhadap lingkungan dunia yang relatif realistis.



Gambar 1 Konsep protagonis Calyx (kiri) dan konsep antagonis *Creature* (kanan)



Gambar 2 Konsep pendukung *Granny* (kiri) dan sketsa *layout* rumah

Spesies dasar pada karakter protagonis dan antagonis menggunakan kucing dengan beberapa penyesuaian untuk menggambarkan kelincuhan fisik sesuai pada alur yang telah direncanakan. Menerapkan skema warna hangat dan bersaturasi pada protagonis dalam [Gambar 1](#) untuk menggambarkan karakter yang ceria. Aspek protagonis lainnya mengambil telinga kucing lynx agar telinga terlihat lebih besar dan ekor mengambil singa karena bentuk yang tidak seragam. kedua aspek tersebut membuat protagonis terlihat lebih mencolok dan meningkatkan kemampuan expresif protagonis. Hidung protagonis mengambil inspirasi dari tanduk badak dan hidung kelelawar untuk mencolokkan indra penciuman karakter serta mempermudah orientasi kepala berkat hidung sebagai titik referensi.

Pada karakter antagonis dalam [Gambar 1](#), mengontraskan skema warna protagonis dengan menerapkan skema warna dingin rendah saturasi untuk menggambarkan karakter yang tidak ramah. Aspek unik termasuk dua pasang telinga untuk mencolokkan pendengaran karakter dan memberikan *silhouette* yang unik serta ekor dengan kemampuan menggenggam untuk menambah ketangkasan karakter. Ekor antagonis terbagi menjadi dua untuk mengikuti tema dua pasang mengikuti telinga karakter. Desain bentuk mata lebih tajam daripada protagonis agar karakter terlihat lebih focus dan menambah pada sifat tidak ramah dari skema warna.

Pada karakter pendukung dalam **Gambar 2**, desain masih sketsa kasar sehingga belum ada bentuk padat atau skema warna. Spesies atau ras menggunakan *half elf* dengan ciri khusus telinga yang tidak sepenuhnya tajam atau sepenuhnya bulat. Pakaian sederhana dengan tongkat karena karakter ini digambarkan sebagai umur lanjut usia dengan keriput wajah serta rambut yang sebagian besar abu-abu. Kedua protagonis dan karakter pendukung memiliki rambut kepong pada sisi kanan mereka sebagai indikasi keluarga atau kerabat sama rumah.

Rumah dari protagonis dan karakter pendukung memiliki *layout* seperti pada **Gambar 2** sebagai lantai dasar bangunan. Lantai atas tidak diilustrasikan karena tidak relevan pada naratif animasi. Mulai dari kanan atas adalah dapur dengan kebun luar tepat dibawahnya, kemudian pada sisi kiri adalah ruang makan, tangga, dan kamar mandi di bawah tangga. Tepat dibawah area makan masih bagian dari ruangan yang sama namun dua langkah tangga lebih rendah dengan sofa, meja kecil, pintu depan, rak buku, serta lantai yang berbeda.

naskah dan storyboard



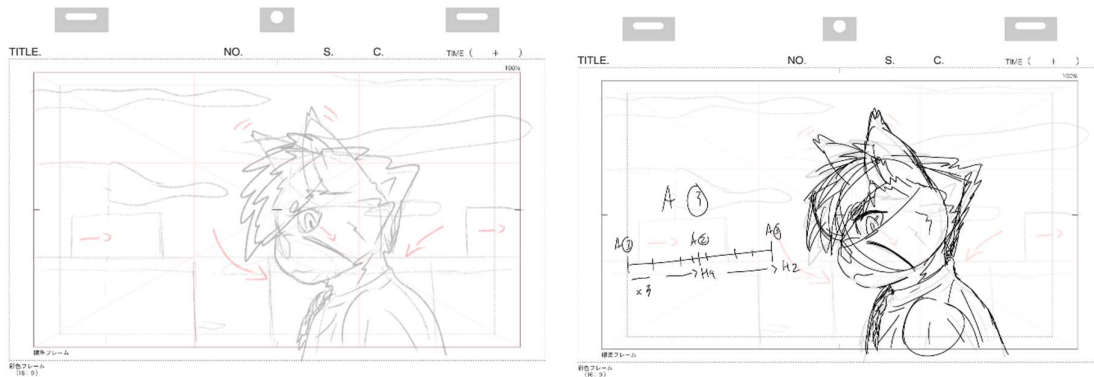
Gambar 3 Halaman pertama naskah (kiri) dan *storyboard* (kanan)

Naskah disusun menggunakan situs *Celtx* untuk mempermudah edit dan format dari dokumen naskah. Karena cerita tidak menggunakan dialog lisan dari karakter, hampir seluruh *shot* dalam naskah berisi aksi, ekspresi wajah, serta deskripsi lingkungan dari adegan. *Storyboard* berisi visualisasi kasar dari setiap *shot*, termasuk komposisi *layout*, sudut dan jarak kamera, dan deskripsi singkat mengenai aksi dalam shot. Panel *storyboard* juga diberi anotasi dalam bentuk panah untuk mengindikasikan bagaimana komponen dalam *shot* akan bergerak.

Produksi

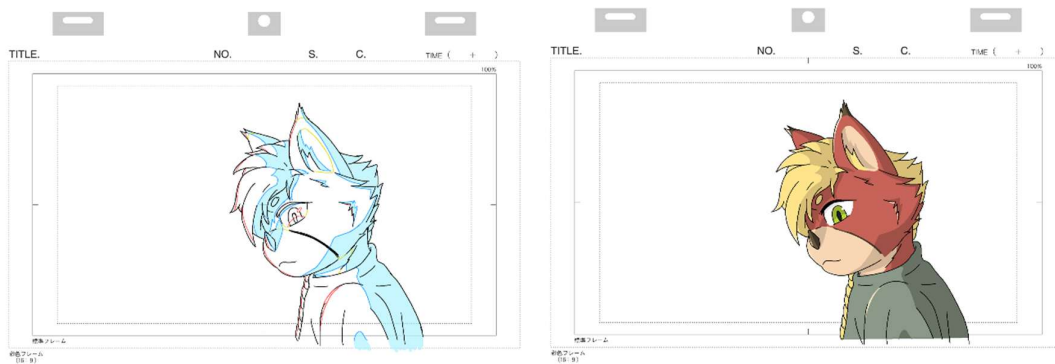
Setelah menyusun naskah dan *storyboard*, tahap selanjutnya adalah memisah *shot* menjadi dua komponen, yaitu komponen bergerak dan statis. Pada komponen bergerak akan digambar menggunakan *OpenToonz* dan komponen statis akan digambar menggunakan *Clip Studio Paint*. *Shot* yang akan dianimasikan untuk hasil berupa *teaser* berjumlah enam *shot*. Namun pada subjudul ini, akan fokus pada *shot* 17 dari adegan 6 yang digunakan sebagai *shot* akhir dalam *teaser*.

animasi



Gambar 4 Referensi (kiri) dan sketsa kasar (kanan)

Tahap pertama dimulai dengan mengambil panel *shot* dari *storyboard* ke dalam perangkat lunak animasi dan menggunakannya sebagai referensi. Menyesuaikan batas sisi luar panel dengan area render pada *template* yang digunakan atau bisa langsung pada area kanvas dalam perangkat lunak. Selanjutnya adalah sketsa kasar untuk menentukan *Key Frames* yaitu titik terjauh dari gerakan atau perubahan pose/postur yang akan dianimasikan. Pada tahap ini juga menentukan *timing* dan perkiraan masukan *frame* di antara *keyframes* umumnya disebut dengan *in-betweens*.

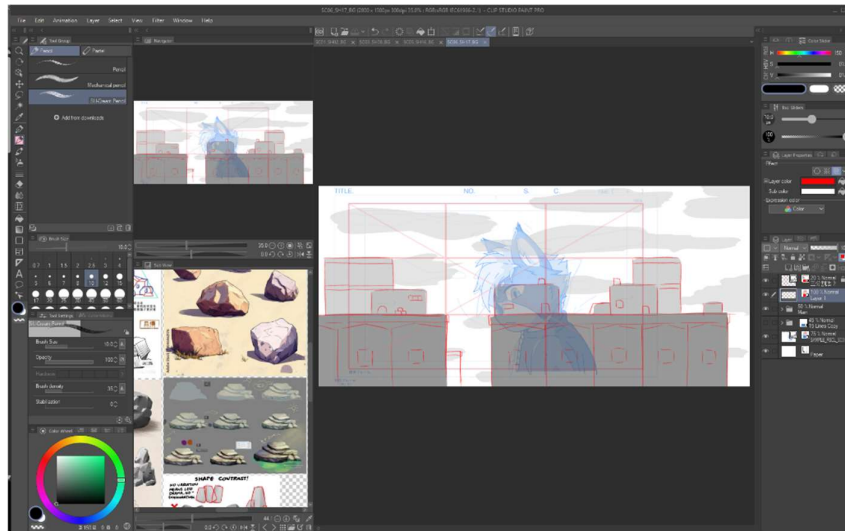


Gambar 5 Tiedown (kiri) dan warna (kanan)

Tahap selanjutnya adalah tahap *Tiedown* dimana *keyframes* dan *in-betweens* yang telah digambar akan lebih lanjut dibersihkan dengan garis dan pemisahan komponen yang lebih jelas. Tahap ini juga memberikan pencahayaan pada gambar melalui indikasi area bayangan dan *highlight* cahaya jika diperlukan. Batas perubahan warna pada gambar juga diberi garis untuk memisahkannya.

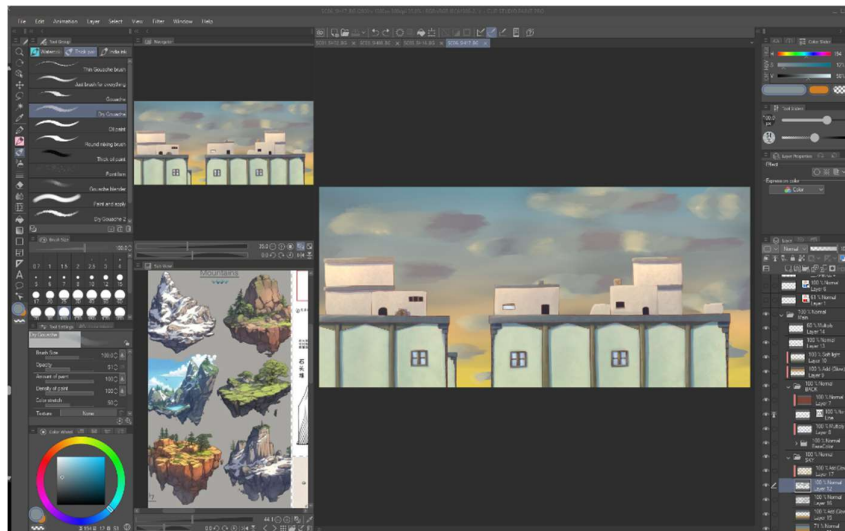
Pada tahap terakhir adalah penerapan garis yang bersih dan tertutup. Jika tahap *Tiedown* sudah memiliki garis yang cukup bersih maka tahap ini dapat bergerak lebih mulus karena hanya perlu meniru penempatan garis dari tahap sebelumnya. Mewarnai gambar relative mudah dengan warna standar menurut desain karakter dan versi warna yang sedikit lebih gelap untuk area bayangan. Namun pada tahap ini juga harus memastikan tidak ada “lubang” berupa pixel kosong yang tidak terwarnai secara otomatis sehingga harus diwarnai manual.

latar belakang



Gambar 6 Layout blocking dan garis sketsa

Proses menggambar komponen statis dimulai dengan menentukan area *render* animasi dan memberikan spasi tambahan jika hasil gambar perlu digerakkan pada komposit akhir. Sketsa *storyboard* atau hasil dari *shot* yang akan digambar dapat digunakan sebagai referensi. Kemudian mulai *blocking* bentuk dasar sebagai gambaran umum *layout* dari *shot*. Lalu garis kasar diberikan untuk menetapkan bentuk dan memberikan detail tambahan.



Gambar 7 Garis, warna, dan rincian tambahan

Selanjutnya menetapkan garis bersih dan tertutup untuk mempermudah aplikasi warna. Dari sini mulai menambahkan hal-hal lain yang diperlukan seperti bayangan, tekstur, dan arah sumber cahaya. Intrikasi detail yang diberikan bergantung pada jarak *shot* dan waktu yang tersedia mengerjakan.

Pasca Produksi

Tahap pasca produksi meliputi fase *Compositing* dimana hasil render *shot* akan diberi efek dan koreksi warna serta suara. Fase ini menggunakan *DaVinci Resolve* karena dapat memproses efek visual, suara, dan *editing*.

efek visual



Gambar 8 Sebelum efek visual (kiri) dan setelah efek visual (kanan)

Efek visual menambahkan pantulan warna lingkungan, *vignette*, *glow* dari emisi sumber cahaya, serta membuat komponen latar belakang yang jauh terlihat buram. Saturasi dan kontras visual juga diatur, pada *shot* ini, untuk terlihat lebih gelap daripada suasana siang tetapi tetap terang dari arah sumber cahaya dengan keseluruhan warna dan pencahayaan *shot* terlihat hangat.

edit akhir dan suara



Gambar 9 Menyatukan dan menyesuaikan komponen audio dan visual

Mengenai suara dan vokal, telah direkam langsung pada perangkat lunak dan efek suara lainnya diambil dari sumber online seperti *Pixabay*. Volume dari komponen suara disesuaikan dengan referensi rangka desibel yang cocok untuk latar belakang, efek, vokal, dan musik. Pada *edit* akhir, setiap *shot* akan ditempatkan sesuai dengan progresi adegan dengan *timing* dan *shot* kosong atau bersama teks untuk membangun ketegangan tanpa memberi terlalu banyak konteks terhadap alur cerita. Proses *editing* dan suara dilakukan secara bersama dengan *editing* menentukan *timing* dari *shot* dan durasi suara menyesuaikan pada hasil *edit*. Kemudian memperlihatkan judul animasi sebagai *shot* akhir dari teaser. Hasil *render* akhir berupa video dengan durasi 26 detik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Komposisi *shot* dalam video *teaser*

Identitas	Keterangan	Durasi	Audio
<i>Scene 1</i> <i>Shot 2</i>	Calyx tidur di atas sofa, cahaya matahari pagi bersinar dari jendela pada latar belakang.	3 detik	- <i>Ambient noise</i> suara angin
<i>Scene 1</i> <i>Shot 5</i>	<i>Close Up</i> wajah Calyx perlahan membuka mata.	2.5 detik	- <i>Ambient noise</i> suara angin - <i>Cinematic riser</i>
Text Filler	Dua baris teks dengan latar belakang kosong	5 detik	- Sunyi
<i>Scene 4</i> <i>Shot 2</i>	Calyx berlari ke arah kanan kamera	0.5 detik	- <i>Reversed cymbal riser</i> - <i>Drum loop</i>
<i>Scene 5</i> <i>Shot 10</i>	<i>Low Angle</i> burung gagak pada pinggir atas gedung	1 detik	
<i>Scene 6</i> <i>Shot 16</i>	<i>Close Up</i> mata <i>Creature</i> dengan pantulan bayangan Calyx	1.5 detik	
Blank	Latar belakang kosong	2.5 detik	- <i>Kick impact</i>
<i>Scene 6</i> <i>Shot 17</i>	Calyx berjalan ke arah kiri kamera, berhenti, kemudian melihat pada sisi bawah kiri dia.	4 detik	- <i>Ambient noise</i> suara angin - Suara burung gagak
Blank	Latar belakang kosong	3 detik	- <i>Bass drop</i>
Title Card	Menunjukkan judul cerita animasi	3 detik	- Saklar lampu - Clapper

Mengenai keuntungan naratif yang dapat ditawarkan oleh penggunaan karakter antropomorfik sebagai pembawa cerita. Sayangnya karena sifat dari sebuah video *teaser*, dampak emosional dari sebuah adegan tidak ditampilkan karena kurangnya konteks alur. Namun keuntungan dalam menambah dampak ekspresif karakter dapat dicapai relatif cepat meskipun samar. Berikut merupakan tiga sketsa dari ekspresi yang dapat ditampilkan protagonis sepanjang narasi.



Gambar 10 Ekspresi bingung (kiri), bangga (tengah), dan kecewa (kanan)

Ketiga sketsa di atas menggabungkan sifat manusia sebagai pondasi kemudian menambahkan aspek hewan dari karakter untuk menekankan ekspresi atau emosi yang digambarkan. Sketsa tersebut hanya menggambarkan karakter dari tubuh bagian atas sehingga aspek lain seperti gerakan ekor tidak divisualisasikan. Sketsa kiri menggambarkan postur tubuh dan kepala yang condong satu sisi dengan satu alis naik sebagai gestur dasar dan menambahkan aspek hewan yaitu satu telinga turun searah condong kepala untuk menekankan ekspresi bingung. Sketsa tengah menggambarkan postur tubuh tegak, kepala naik ke atas, dengan senyum lebar kemudian menambahkan aspek hewan yaitu kedua telinga naik ke atas untuk menekankan emosi ceria menjadi ekspresi bangga. Sketsa kanan menggambarkan postur tubuh bungkuk, kepala turun, dengan kedua alis mata berkerut dan menambahkan aspek hewan yaitu kedua telinga turun ke belakang kepala untuk menekankan ekspresi kecewa dengan emosi frustrasi.

Gestur yang digambarkan dari **Gambar 10** merupakan sebagian kecil dari ekspresi yang dibawa oleh protagonis sepanjang narasi cerita. Karena cerita tidak menggunakan dialog, maka aksi dan gerakan karakter menjadi pembawa emosi dari karakter tersebut sehingga harus dipastikan emosi yang dirasakan harus digambarkan dengan jelas agar penonton dapat memahami apa yang dirasakan protagonis. Walaupun gestur karakter manusia biasanya cukup untuk menyampaikan emosi, terutama apabila gestur tersebut dilebihkan, aspek hewan dari karakter antropomorfik dapat memperjelas gestur tersebut agar tujuan dan konteks *shot* lebih cepat dipahami.

Keterbatasan dan Implementasi Lanjutan

Meskipun tahap pra produksi telah menyiapkan bahan-bahan selesai berupa naskah dan *storyboard* dengan naratif penuh bersama dengan konsep-konsep karakter, tahap produksi dan selanjutnya hanya dapat menyelesaikan video *teaser* yang berisi hasil kasar dari beberapa *shot* sehingga naratif yang ingin disampaikan dan akibatnya keterlibatan emosi yang ingin diwujudkan tidak tercapai. Oleh karena itu, rumusan mengenai metode implementasi penyampaian cerita non dialog dengan efektivitas setara dengan cerita berdialog belum sempat diverifikasi. Fleksibilitas naratif dan universalitas situasi dari karakter antropomorfik hanya separuh diterapkan melalui hasil kasar *teaser*.

Konsep masih dapat dilanjutkan menjadi animasi naratif utuh dengan mengikuti naskah dan *storyboard* yang tersedia. Desain dari karakter atau dunia dalam cerita dapat di atur lebih lanjut untuk memperbaiki atau mencolokkan adegan. Jumlah *frame* dalam sebuah *shot* bisa diperbanyak agar gerakan terlihat lebih alami

terutama dengan pencahayaan kontras dari menerapkan *rim light* terhadap karakter relatif dengan sumber cahaya. Kontras dari mencampurkan *shot* visual rinci dengan *shot* visual sederhana bergantung dengan konteks adegan dapat memberikan perubahan situasi yang lebih dinamis daripada menjaga emosi penonton konstan. Lanjutan dari proyek juga dapat merevisi cerita seperlunya apabila dampak emosi pada adegan tertentu seperti eskalasi atau pasca klimaks dapat ditingkatkan.

4. KESIMPULAN

Proyek hanya dapat menyelesaikan video *teaser* yang meliputi hasil kasar dari beberapa *shot*, sehingga tidak memberikan konteks terhadap alur yang ingin disampaikan. Oleh karena itu rumusan masalah yang disebutkan pada bab satu tidak sempat diuji dan tujuan proyek tidak sepenuhnya tercapai. Kualitas visual animasi membutuhkan perbaikan dalam jumlah *frame* dan mengolah kembali *frame* yang telah dihasilkan. Kualitas visual latar belakang juga membutuhkan waktu dan pengalaman lebih lanjut karena hasil yang tidak sesuai tujuan. Selama menggunakan perangkat lunak yang dipilih walaupun tanpa pengalaman sebelumnya, selama memiliki pengetahuan dasar, ternyata pembiasaan terhadap perangkat tersebut tercapai relatif cepat sehingga proyek dapat dikerjakan secara langsung.

Desain karakter bisa direvisi lebih lanjut dengan mengurangi realisme demi mencapai desain yang lebih ekspresif atau menarik. Kontinuitas alur setelah puncak konflik mungkin harus diperiksa ulang dan ditentukan apakah dapat mencapai dampak emosional yang dituju.

DAFTAR PUSTAKA

- Blackmagic Design. (2026). *DaVinci Resolve* (Version 21, Build 47) [Computer software]. Retrieved from <https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve>
- CELSYS, Inc. (2026). *Clip Studio Paint* (Version 5.0.4) [Computer software]. Retrieved from <https://www.clipstudio.net/>
- Dolins, F. L. (2017). Anthropomorphism. In *Encyclopedia of Evolutionary Psychological Science* (pp. 1–6). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-16999-6_2639-1
- Dubourg, E., Thouzeau, V., de Dampierre, C., Mogoutov, A., & Baumard, N. (2023). Exploratory preferences explain the human fascination for imaginary worlds in fictional stories. *Scientific Reports*, 13(1), 8657. <https://doi.org/10.1038/s41598-023-35151-2>
- DWANGO Co., Ltd. (2026). *OpenToonz* (Version 1.7.1) [Computer software]. Retrieved from <https://opentoonz.github.io/>
- Petrashka, T. (2021). How Empathy with Fictional Characters Differs from Empathy with Real Persons. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 79(2), 227–232. <https://doi.org/10.1093/jaac/kpab017>
- Polletta, F., Chen, P. C. B., Gardner, B. G., & Motes, A. (2011). The Sociology of Storytelling. *Annual Review of Sociology*, 37(1), 109–130. <https://doi.org/10.1146/annurev-soc-081309-150106>

- Saldanha, C., & Wedge, C. (Directors). (2005). *Robots* [Film]. Blue Sky Studios, Inc.
- Schmidt, M.-L. C. R., Winkler, J. R., Appel, M., & Richter, T. (2023). Emotional shifts, event-congruent emotions, and transportation in narrative persuasion. *Discourse Processes*, 60(7), 502–521.
<https://doi.org/10.1080/0163853X.2023.2252696>
- Song, B., & Gabija, M. (2025). Anthropomorphism in Animation: Exploring Emotional Connection and Narrative Techniques. *Journal of Arts & Humanities*, 14(3), 41–50.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.18533/journal.v14i3.2572>
- Thomas, Frank., & Johnston, Ollie. (1981). *Disney animation : the illusion of life*. Abbeville Press.
- Trousdale, G., & Wise, K. (Directors). (1991). *Beauty and the Beast* [Film]. Walt Disney Pictures.