BAB 2

DATA DAN ANALISA

2.1 Sumber Data

Beberapa metode yang dilakukan penulis untuk mencari data yang mendukung dan refrensi dalam perancangan film pendek ini diantaranya adalah melalui literatur buku, literatur internet, refrensi video, dan observasi lapangan.

2.1.1 Literatur Buku

1. Anjing oleh N.S.Budiana
2. Membuat Anjing Sehat & Pintar oleh drh. Prajanto & Drs. Agus Andoko
3. The Animator's Survival Kit oleh Richard William
4. Animation Tips & Trick oleh Shawn Kelly
5. Ideas For The Animated Short oleh Karen Sullivan, Gary Schumer

2.1.2 Literatur Internet

1. http://www.cesarsway.com/tips/thebasics/Science-of-Canine-Emotions
2. http://iaabc.org/dog/a-survey-of-research-into-canine-cognition
3. http://anjingdijual.com/thread/137/kenali-bahasa-tubuh-anjing-anda-untuk-mengenalnya-lebih-dekat

2.1.3 Refrensi Video

Beberapa refrensi video yang digunakan adalah berupa film layar lebar (***Hachiko A Dog's Story)***,dan video animasi pendek (***Synaesthesia, Blik, Changing Batteries***).

2.1.4 Observasi Lapangan

Observasi lapangan dilakukan dengan cara menggunakan metode pengamatan. Penulis melakukan pengamatan terhadap tingkah laku anjing. Pengamatan ini dilakukan guna sebagai refrensi animasi, bagaimana nantinya penulis akan lebih mudah meng *animate* gerakan anjing seperti berjalan, berlari, duduk, dll.

2.2 Data Umum

2.2.1 Emosi Yang Dimiliki Anjing

- Tertawa

  Peneliti Patricia Simonet dari Sierra Nevada College menyimpulkan bahwa beberapa macam desah atau hembusan napas yang bersemangat menandakan kalau anjing itu sedang tertawa. Dalam penelitian, mereka membawa sebuah mikrofon parabolik ke taman dan dari kejauhan merekam suara yang dibuat oleh anjing saat bermain di taman. Mereka menemukan adanya perbedaan cara bernapas pada anjing yang berbeda dari normal pada saat bermain.

- Malu

  Dalam hal ini, malu yang dimaksud adalah sebuah emosi yg dilakukan apabila anjing melakukan sebuah kesalahan. Kebanyakan pemilik anjing bisa mengetahui tanda-tanda yang menunjukkan anjing mereka melakukan hal yang tidak baik. Anjing menggunakan bahasa tubuhnya untuk menunjukan perasaan bersalah seperti menundukan kepala, postur membungkuk, dan tatapan sedih. Postur anjing yang penurut adalah hasil dari antisipasi cemas, tindakan disiplin yang diharapkan. Dari sini anjing mempunyai emosi malu dan merasa bersalah.

- Cemburu

  Seorang peneliti di University of Vienna di Austria bernama Rentang Friederike menemukan bahwa anjing ingin diperlakukan secara adil. Penelitian ini dimulai dengan sekelompok anjing yang sudah mengetahui perintah untuk "shake". Setelah itu para tim peneliti mencoba memberikan

sepotong makanan sebagai hadiah hanya ke beberapa anjing saja. Dari sini terlihat jika mereka yang tidak mendapat hadiah melihat bahwa anjing lain menerima sepotong makanan sebagai hadiah sementara mereka tidak, mereka akan berhenti menuruti perintah. Hal ini membuktikan bahwa anjing memiliki emosi cemburu apabila tidak diperlakukan secara adil.

- Sedih

  Anjing mengalami kesedihan ketika anggota mereka ada yang meninggal. Jika keluarga anda kehilangan anggota keluarga, anjing anda mungkin bereaksi dengan menampilkan tanda-tanda seperti hilangnya nafsu makan, rasa takut, depresi, tidur terlalu banyak atau terlalu sedikit. Pada tahun 1996, American Society yang berfungsi sebagai pencegahan kekerasan terhadap hewan melakukan sebuah penelitian yang menemukan bahwa 66% dari anjing memperlihatkan empat atau lebih perubahan perilaku apabila kehilangan kawanan sesamanya. Studi ini menemukan bahwa anjing akan kembali normal setelah dua minggu tetapi ada juga yang memakan waktu sampai enam bulan.

- Gembira

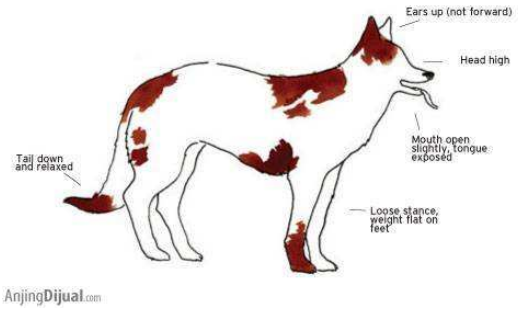
  Anjing juga memiliki emosi gembira. Seorang naturalis terkenal, Charles Darwin mencatat bahwa "apabila sedang mengalami kegembiraan, anjing akan melompat secara berlebihan, dan menyalak sebagai tanda gembira." Bermain akan membuat anjing merasa gembira dan selain itu dapat juga membantu untuk membangun ikatan sosial, membangun kepercayaan, dan belajar untuk bekerja sama dimana akan meningkatkan insting mereka untuk bertahan hidup. Hal ini juga dapat membantu mereka dalam berburu.

Emosi yang dimiliki anjing diakses pada tanggal 25 juli 2013 dari link http://www.cesarsway.com/tips/thebasics/Science-of-Canine-Emotions

2.2.2 Bahasa Tubuh Anjing

Karena anjing tidak dapat berbicara, satu-satunya cara manusia untuk mengukur emosi mereka adalah dengan melihat bahasa tubuh mereka.

1. Santai



Gambar 2.1 Santai

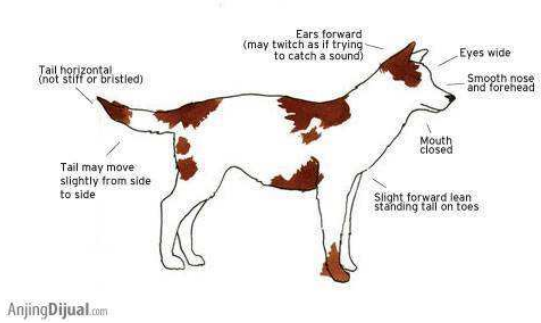
Sumber: http://anjingdijual.com/thread/137/kenali-bahasa-tubuh-anjing-anda-untuk-mengenalnya-lebih-dekat

Ciri:

- Telinga naik (tidak ke depan)
- Posisi kepala tinggi
- Mulut terbuka sedikit, lidah menjulur
- Berdiri santai, berat rata bertumpu pada kaki
- Ekor turun dan rileks

Dalam kondisi ini, anjing sedang cukup santai dan tenang. Seperti anjing yang tidak peduli dan tidak merasa terancam oleh kegiatan yang terjadi di lingkungan sekitarnya dan biasanya mudah didekati.

2. Waspada



Gambar 2.2 Waspada

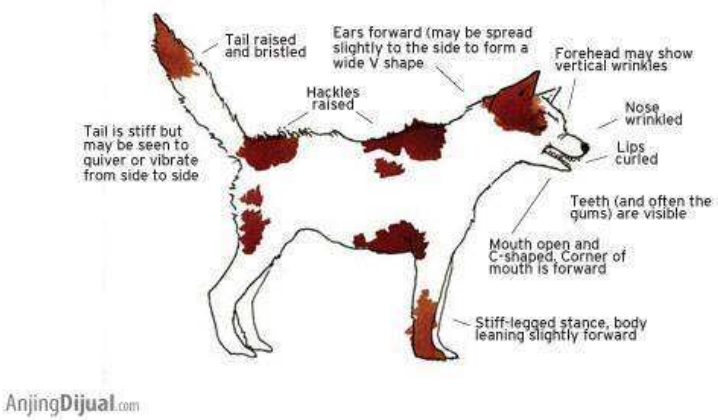
Sumber: http://anjingdijual.com/thread/137/kenali-bahasa-tubuh-anjing-anda-untuk-mengenalnya-lebih-dekat

Ciri:

- Telinga maju ke depan (kadang telinganya bisa berkedut untuk mencoba menangkap suara)
- Mata membesar
- Hidung dan dahi halus (tidak ada kerutan)
- Mulut menutup
- Berdiri agak menjinjit dan tubuhnya sedikit condong ke depan
- Ekor horizontal dan mungkin bergerak sedikit dari samping ke samping (tidak kaku dan bulu ekornya tidak berdiri/tegak)

Jika anjing telah mendeteksi sesuatu yang menarik atau sesuatu yang tidak dikenali, maka ia akan memperlihatkan bahasa tubuh diatas yang menyatakan ia sedang waspada dan memperhatikan sambil memeriksa situasi, untuk menentukan apakah ada ancaman atau perlu mengambil suatu tindakan.

3. Agresif



Gambar 2.3 Agresif

Sumber: http://anjingdijual.com/thread/137/kenali-bahasa-tubuh-anjing-anda-untuk-mengenalnya-lebih-dekat

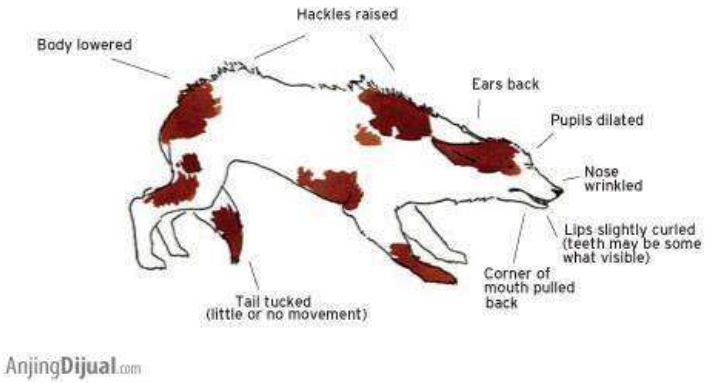
Ciri:

- Telinga maju ke depan
- Dahi mengkerut vertikal
- Hidung mengkerut

- Bibir mengkerut
- Gigi menyeringai dan bahkan seringkali gusi terlihat
- Mulut terbuka dan ujung mulut membentuk "C"
- Berdiri kaku, tubuh agak condong ke depan
- Ekor tegak ke atas, bulunya tegak dan kaku namun terlihat sedikit bergetar
- *Hackles* tegak

Ini adalah sikap anjing yang sangat dominan dan percaya diri. Di sini, ia tidak hanya memperlihatkan sikap dominan namun juga berbahaya karena ia bisa bertindak agresif jika ditantang.

4. Ketakutan dan Agresif



Gambar 2.4 Ketakutan dan Agresif

Sumber: http://anjingdijual.com/thread/137/kenali-bahasa-tubuh-anjing-anda-untuk-mengenalnya-lebih-dekat

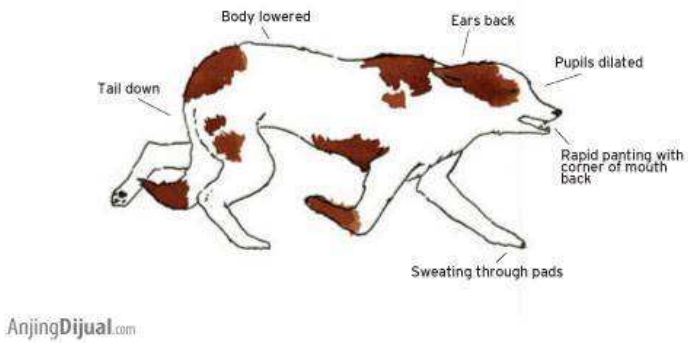
Ciri:

- Telinga ke belakang
- Pupil mata melebar
- Hidung berkerut
- Bibir agak berkerut (ada beberapa gigi yang mungkin terlihat)
- Ujung mulut ditarik ke belakang
- Tubuh menunduk

- Ekor diselipkan diantara ke dua kaki (sedikit atau tanpa bergerak)
- *Hackles* tegak

Anjing ini ketakutan namun tidak bersikap tunduk dan mungkin bisa menyerang jika ditekan. Anjing akan memberikan sinyal-sinyal ini ketika ia dihadapkan langsung dengan sesuatu yang mengancamnya.

5. Stres dan Tertekan



Gambar 2.5 Stres dan Tertekan

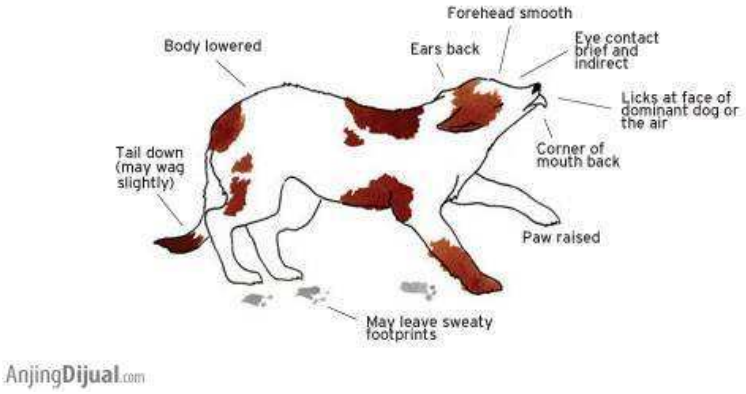
Sumber: http://anjingdijual.com/thread/137/kenali-bahasa-tubuh-anjing-anda-untuk-mengenalnya-lebih-dekat

Ciri:

- Telinga ke belakang
- Pupil mata melebar
- Ujung mulut ditarik ke belakang dengan terengah-engah
- Tapak kaki berkeringat
- Tubuh merendah
- Ekor turun

Anjing ini berada di bawah tekanan baik sosial atau lingkungan. Tanda-tanda di atas, secara umum menandakan kondisi pikirannya dan tidak secara khusus ditujukan kepada individual lainnya.

6. Ketakutan dan Khawatir



Gambar 2.6 Ketakutan dan Khawatir

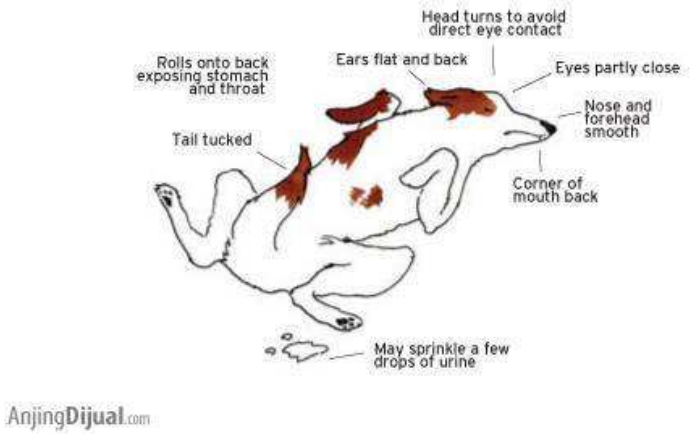
Sumber:http://anjingdijual.com/thread/137/kenali-bahasa-tubuh-anjing-anda-untuk-mengenalnya-lebih-dekat

Ciri:

- Telinga ke belakang
- Dahi halus (tidak berkerut)
- Kontak mata singkat dan tidak langsung
- Menjilati wajah anjing yang dominan
- Ujung mulut ke belakang
- Salah satu telapak kaki dinaikan
- Kadang meninggalkan jejak kaki yang berkeringat
- Tubuh merendah
- Ekor turun (agak dikibaskan sedikit)

Anjing ini agak sedikit ketakutan dan menunjukkan tanda-tanda tanda kepatuhan. Tanda-tanda ini dikeluarkan untuk menenangkan individu yang status sosialnya lebih tinggi atau dengan anjing mempunyai potensi yang sedang mengancam, untuk menghindari tantangan lanjutan dan mencegah terjadinya konflik.

7. Ketakutan Ekstrim - Kepatuhan Penuh



Gambar 2.7 Ketakutan Ekstrim - Kepatuhan Penuh

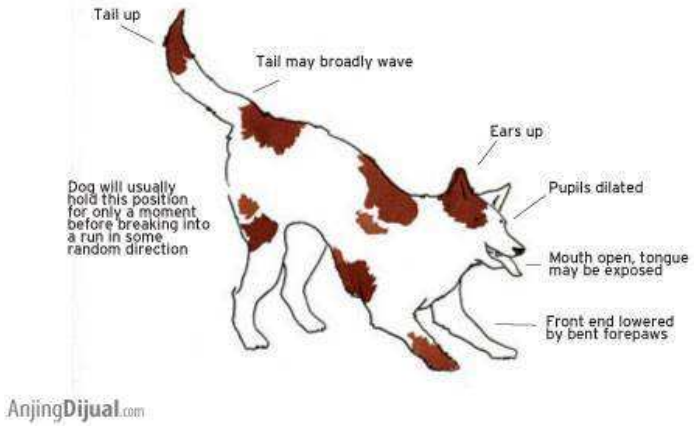
Sumber: http://anjingdijual.com/thread/137/kenali-bahasa-tubuh-anjing-anda-untuk-mengenalnya-lebih-dekat

Ciri:

- Telinga ke belakang dan datar
- Kepala diturunkan untuk menghindari kontak mata langsung
- Mata setengah menutup
- Hidung dan dahi halus (tidak berkerut)
- Ujung mulut ke belakang menutup
- Berbaring sampai perut dan tenggorokan menghadap atas
- Ekor diselipkan
- Kadang bisa mengeluarkan urin

Anjing ini menunjukkan penyerahan total dan tanda kepatuhan. Dia mencoba untuk mengatakan bahwa ia menerima statusnya lebih rendah dengan merendahkan diri di hadapan anjing lain yang status sosialnya lebih tinggi atau individu yang mengancam, dengan harapan untuk menghindari pertarungan fisik.

8. Riang / Senang



Gambar 2.8 Riang / Senang

Sumber: http://anjingdijual.com/thread/137/kenali-bahasa-tubuh-anjing-anda-untuk-mengenalnya-lebih-dekat

Ciri:

- Telinga naik
- Pupil mata melebar
- Mulut terbuka dan telinga menjulur keluar
- Kedua kaki depan membengkok direndahkan
- Ekor naik dan dikibaskan
- Anjing biasanya bertahan pada posisi ini sesaat sebelum lari ke arah yang acak

Di sini kita melihat adanya ajakan untuk bermain. Tanda ini bisa disertai dengan gonggongan gembira atau serangan main-main dan tanda seperti sedang menyerah. Tanda diatas ini digunakan sebagai semacam "tanda baca" untuk menunjukkan bahwa setiap perilaku kasar yang dilakukan sebelumnya tidak dimaksudkan sebagai ancaman atau tantangan, hanya sekedar bercanda.

Bahasa tubuh anjing diakses pada tanggal 25 juli 2013 dari link http://anjingdijual.com/thread/137/kenali-bahasa-tubuh-anjing-anda-untuk-mengenalnya-lebih-dekat

2.3 Data Umum Animasi

2.3.1 Animasi

Animasi berasal dari kata dalam bahasa inggris yaitu *animate* yang berarti menggerakan. Animasi secara umum dapat didefinisikan sebagai suatu sequence gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Pengertian animasi pada dasarnya adalah menggerakkan objek agar tampak lebih dinamis. Dengan kata lain animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Untuk menciptakan sebuah gerakan, sebuah gambar akan digantikan dengan gambar lain yang menggambarkan pergerakan selanjutnya dalam waktu yang singkat. Biasanya 24 sampai 30 gambar digunakan dalam 1 detik. Istilah ini lebih dikenal dengan *frame per second* (fps) yaitu banyaknya gambar yang berubah dalam 1 detik. Semakin banyak gambar akan mengahislkan pergerakan yang lebih halus, namun standarnya adalah 24-30fps. Teknik ini sebenarnya adalah teknik yang sama yang dipakai dalam pembuatan film.

Pengertian animasi diakses tanggal 23 juli 2013 dari link http://animationforus.weebly.com/konsep-dasar-animasi.html

2.3.2 Animasi 3D

Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Semenjak *Toy Story* buatan *Disney (Pixar Studio)*, maka berlomba-lombalah studio film dunia memproduksi film sejenis. Bermunculanlah, *Bugs Life, AntZ, Dinosaurs, Final Fantasy, Toy Story 2, Monster Inc., hingga Finding Nemo, The Incredible, Shark Tale. Cars, Valian.* Kesemuanya itu biasa juga disebut dengan animasi 3D atau CGI (Computer Generated Imagery).

Animasi 3d diakses tanggal 23 juli 2013 dari link http://ginafebriani.wordpress.com/2009/09/22 perbedaan-animasi-2d-dan-3d/

2.3.3 Short Animation

Definisi sebuah film animasi pendek menurut peraturan Academy Awards, dijelaskan bahwa sebuah film animasi pendek adalah sebuah film yang dianimasikan dan diciptakan menggunakan teknik frame-by-frame, serta jatuh dalam satu atau dua kategori umum dalam animasi yaitu: karakter atau abstrak. Beberapa teknik animasi yang digunakan dapat berupa cel animation, computer animation, stop-motion, clay animation, pixilation, cutouts, pins, camera multiple pass imagery, efek kaleidoscopik, dan menggambar sendiri frame tersebut. Film animasi yang memakai subjek dokumenter dapat masuk ke kategori film dokumenter pendek dan tidak dapat masuk ke dua nominasi tersebut secara bersamaan. Sebuah film pendek juga setidaknya memiliki durasi sepanjang 40 menit atau kurang dari itu dan sudah termasuk credit title dan judul, hal ini berlaku juga untuk film animasi pendek.

Short animation diakses pada tanggal 23 juli 2013 dari link http://www.oscars.org/awards/academyawards/rules/rule19.html

2.4 Data Karakter

2.4.1 Anjing

Anjing merupakan hewan sosial sama seperti halnya manusia. Kedekatan pola perilaku anjing dengan manusia menjadikan anjing bisa dilatih, diajak bermain, tinggal bersama manusia, dan diajak bersosialiasi dengan manusia dan anjing yang lain. Anjing memiliki posisi unik dalam hubungan antarspesies. Kesetiaan dan pengabdian yang ditunjukkan anjing sangat mirip dengan konsep manusia tentang cinta dan persahabatan. Walaupun sudah merupakan naluri alami anjing sebagai hewan kelompok, pemilik anjing sangat menghargai kesetiaan dan pengabdian anjing dan menganggapnya sebagai anggota keluarga sendiri. Sebaliknya, anjing menganggap manusia sebagai anggota kelompoknya. Anjing hanya sedikit membedakan kedudukan sang pemilik dengan rekan anjing yang masih satu kelompok, dan bahkan sering tidak membedakannya sama sekali.

Buku Anjing.(2008) Cetakan keempat, Jakarta Penerbit Penebar Swadaya (hal 4-5)

2.4.1.1 Pengelompokan Anjing

a. Kelompok Anjing Berdasarkan Ukuran

1. Kelompok Small

Kelompok Small adalah semua jenis anjing dengan berat badan 1-10 kg. Yang termasuk dalam kelompok ini antara lain adalah Chihuahua, Teckel, dan Mini Pincher.

Gambar 2.9 Chihuahua

Sumber: http://www.dogbreedinfo.com/chihuahua.htm

Gambar 2.10 Teckel

Sumber: http://www.animalementvotre.com/race/Teckel_poil_ras/images

2. Kelompok Medium

Kelompok Medium adalah anjing-anjing dengan berat badan 10-25 kg. Contohnya anjing Kintami

Gambar 2.11 Kintamani

Sumber: http://wallpaperdictionary.com/white-kintamani-dog/

3. Kelompok Large

Kelompok Large adalah kelompok anjing yang memiliki berat badan 25-50 kg. Contohnya adalah anjing gembala jerman (Herder) dan Doberman.

Gambar 2.12 Herder

Sumber: http://www.dogbeds-uk.co.uk/german-shepherd-dogs/#.UfFWam366RM

Gambar 2.13 Doberman

Sumber: http://www.britannica.com/EBchecked/media/10044/Doberman-pinscher

4. Kelompok Giant

Kelompok Giant adalah anjing-anjing dengan berat badan 50-75 kg. Contohnya St. Bernard.

Gambar 2.14 St.Bernard

Sumber: http://www.storybooksaintbernards.com/

b. Kelompok Anjing Berdasarkan Fungsinya

1. Toy

Sesuai dengan namanya, kelompok toy adalah anjing-anjing yang difungsikan untuk teman bermain. Karena fungsinya tersebut,anjing-anjing toy biasanya bersifat sangat bersahabat, periang ,dan cenderung manja.Kelompok anjing ini berat badannya kurang dari 10 kg dengan

penampilan yang lucu dan menggemaskan. Anjing yang termasuk dalam kelompok ini antara lain Chihuahua, Pug, Min Pincher, Pomeranian,dan Poodle (pudel).

2. Companion Dog

Companion dog juga sering disebut anjing keluarga.Fungsi anjing ini hampir sama dengan toy, tetapi biasanya berukuran besar dan dan tidak manja. Anjing-anjing yang masuk dalam kelompok ini biasanya tidak dapat dijadikan anjing penjaga karena sifatnya yang terlalu baik dan bias bersahabat dengan siapa saja, termasuk orang asing dan maling sekalipun. Anjing yang termasuk dalam kelompok ini antara lain Collie, Golden Retriver,Labrador,dan American Cocker Spaniel.

3. Guard Dog

Guard dog atau anjing penjaga umumnya bersifat galak, tampang menyeramkan, dan hanya mau bersahabat dengan tuannya. Karena sifatnya itu, anjing-anjing guard dog dimanfaatkan untuk menjaga keamanan rumah atau peroperti lainnya. Anjing yang termasuk dalam kelompok guard dog antara lain Rottwailer, Herder, Doberman, dan Boxer.

4. Hound

Anjing kelompok hound terutama dimanfaatkan untuk berburu binatang di sabana. Umumnya anjing kelompok hound bertubuh ramping,berbulu pendek, kepala meruncing,sehingga bersifat aerodinamis saat berlari mengejar mangsanya. Selain itu, mereka bias berlari cepat, bernapas panjang, dan daya tahan tubuh kuat. Anjing yang termasuk kelompok hound antara lain Beagle, Basenji, dan Basset Hound.

5. Terrier

Fungsi anjing kelompok terrier sebenarnya mirip dengan hound. Bedanya, terrier dikhususkan untuk memburu binatang-binatang kecil seperti bajing tanah,kelinci,dan berang-berang. Contoh anjing kelompok terrier adalah Staffodshire Bull Terrier yang terkenal sebagai anjing aduan. Ciri

utama kelompok terrier ini adalah kepala lonjong, mata terbenam ke dalam rongga mata, dan ekor mencuat ke atas.

6. Gundog

Kelompok gundog dikenal sebagai anjing-anjing yang dikaryakan di lapangan. Karenanya, anjing-anjing kelompok ini umumnya memiliki daya tahan dan stamina tinggi. Anjing-anjing kelompok gundog bisa digunakan untuk berburu dan dimanfaatkan lembaga kepolisian untuk pelacakan. Jenis-jenis yang terkenal dari kelompok ini antara lain Retriver,Pointer,Spaiel,dan Setter.

7.Utility

Sesuai dengan namanya, kelompok utility terdiri dari anjing-anjing yang dimanfaatkan untuk berbagai keperluan. Anjing-anjing kelompok utility ini biasanya tidak memerlukan tempat yang telalu luas untuk aktivitasnya.Ciri khas dari kelompok utility adalah kecerdasannya yang relatif tinggi, sehingga mudah dilatih. Manfaat anjing-anjing biasanya berbeda antara satu wilayah dan wilayah lainnya. Misalnya, di Negara-negara Medirania, Dalmatian biasa dimanfaatkan untuk berburu, tetapi di Eropa Barat digunakan untuk menarik kereta. Contoh lainnya adalah Chow-Chow yang di Cina dipergunakan untuk berburu dan sebagai anjing penjaga, di Eropa dan Amerika Serikat dimanfaatkan sebagai teman bermain.

Buku Membuat Anjing Sehat & Pintar. (2009) Cetakan keenam, Jakarta Penerbit Agromedia Pustaka (hal 3 – 10)

2.5 Studi *Existing*

Beberapa refrensi yang dikumpulkan penulis yang digunakan untuk menganalisa animasi dan film tersebut guna memberikan pengayaan animasi yang dikerjakan penulis.

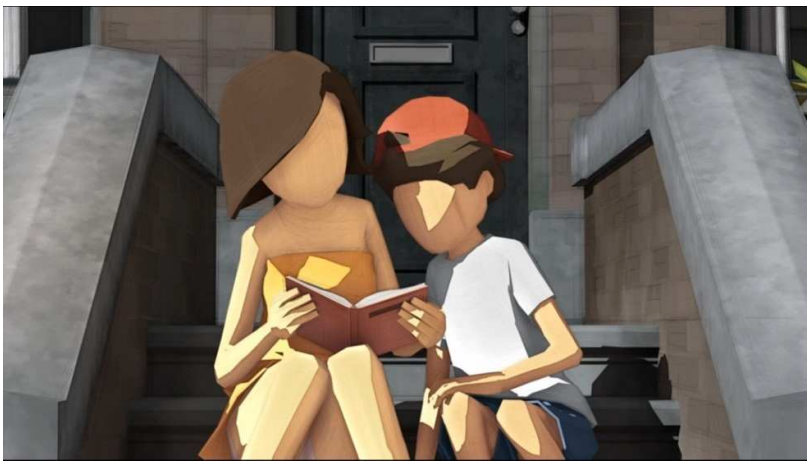
2.5.1 Studi Bentuk

Untuk studi bentuk, penulis menganalisa bentuk – bentuk karakter yang digunakan dalam animasi pendek *Synaesthesia* dan *Blik.*

Gambar 2.15 Scene dalam Animasi Synaesthesia

Sumber: http://vimeo.com/36252713

Untuk karakter anjing, penulis menggunakan refrensi animasi pendek *Syanethesia.* Dari gambar refrensi di atas, terlihat bentuk karakter anjing yang bisa dibilang sederhana dan terlihat *lowpoly* karena tidak menggunakan *hair & fur* dan lebih bermain pada penggunaan textur yang terlihat lebih kartun.



Gambar 2.16 Scene dalam Animasi Blik

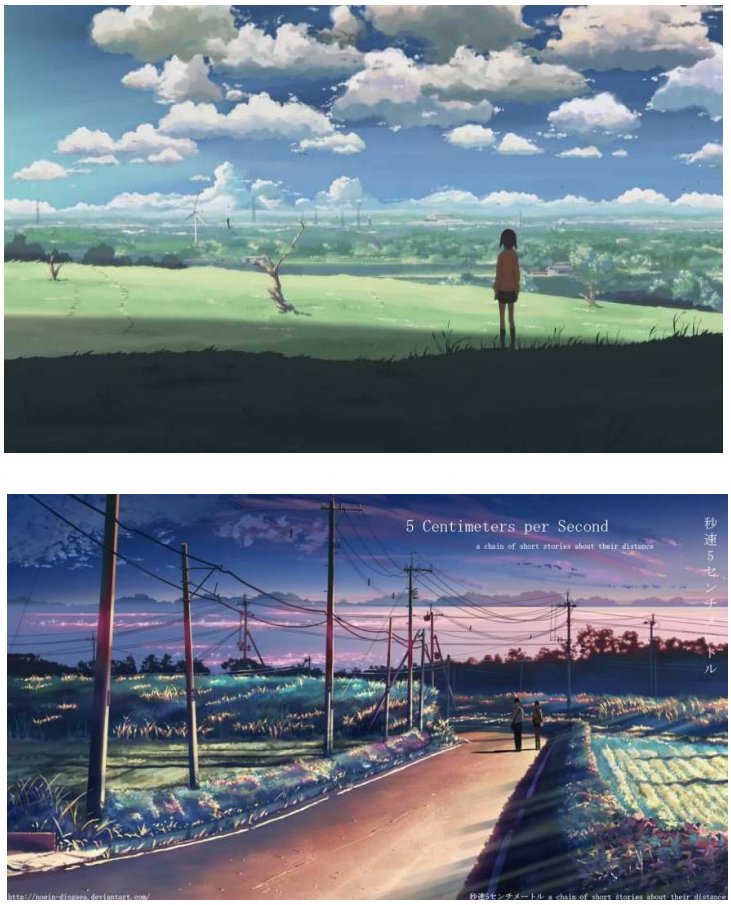
Sumber: http://vimeo.com/25475500

Sedangkan untuk karakter orangnya, penulis menggunakan refrensi animasi pendek *Blik.* Dari gambar di atas terlihat karakternya tidak

menggunakan muka dan juga terlihat *lowpoly* yang mempunyai kesamaan dengan animasi pendek *Synaesthesia.*

2.5.2 Studi Warna

Warna menjadi salah satu elemen terpenting dalam komunikasi karena warna memberikan mood atau emosi dalam suatu adegan. Refrensi yang digunakan penulis untuk studi mengenai warna adalah animasi dari jepang yang berjudul *5cm per Second* dan animasi pendek *Changing Batteries.* Mood warna yang digunakan kedua animasi ini dapat dikatakan bisa memberikan kesan kelam dan sedih.



Gambar 2.17 Scene dalam Animasi 5cm per Second

Sumber: http://www.wallpapervortex.com/anime-5_centimeters_per_second-wallpapers.html

Gambar 2.18 Scene dalam Animasi Changing Batterie

Sumber: http://vimeo.com/58515111

2.6 Target Pasar

2.6.1 Target Primer

Demografi :

- Usia 13 – 25 Tahun
- Jenis Kelamin : Pria dan Wanita
- Status Perekonomian : Menengah ke atas

Geografi : Masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan yang banyak menghabiskan waktunya menonton tv atau film.

Psikografi:

- Masyarakat yang menyukai film animasi dan mempunyai rasa ingin tahu terhadap film.
- Masyarakat yang menyukai hewan terutama hewan peliharaan seperti anjing.
- Masyarakat yang suka menggunakan internet

2.6.2 Target Sekunder

Demografi :

- Jenis Kelamin : Pria dan Wanita.
- Usia : 25 tahun keatas
- Status Perkonomian : kalangan bawah keatas

Geografi : Selain kota-kota besar

Psikografi : Terbuka dan menyukai film atau animasi