

Analisis Pose dan Gerak Karakter Animasi Donald Duck Dalam Film Donald's Penguin

I Made Hendra Mahajaya Pramayasa, Gede Pasek Putra Adnyana Yasa, Gede Lingga Ananta Kusuma Putra
Institut Seni Indonesia Denpasar, Denpasar, Indonesia

Informasi Artikel

Genesis Artikel:

Diterima, 2024-05-06
Direvisi, 2024-05-18
Disetujui, 2024-05-31

Kata Kunci:

Gerak;
Karakter;
Pose;
Prinsip Animasi.

ABSTRAK

Salah satu media hiburan yang dapat membantu untuk bersantai dan menghilangkan stres yaitu animasi, karena menawarkan berbagai tampilan karakter yang unik dan gerakan yang lucu. Donald Duck adalah salah satu karakter dalam animasi komedi yang banyak digemari. Seperti dalam film animasi "Donald's Penguin", salah satu film animasi klasik yang dirilis pada tahun 1939 oleh Walt Disney Productions. Dalam animasi ini, visual yang ditampilkan menawarkan animasi dengan karakter ikonik dalam berbagai situasi lucu dan menegangkan. **Tujuan penelitian ini** adalah menganalisis pose dan gerak animasi beserta penerapan prinsip-prinsip animasi terhadap gerak karakter Donald. **Metode yang digunakan penelitian ini** adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis prinsip-prinsip animasi. **Hasil penelitian ini** adalah bahwa pose dan gerak dari Donald dalam film Donald's Penguin lebih mengedepankan prinsip-prinsip animasi. Hal ini menjadikan gerakannya tidak hanya realistis tetapi juga menarik dan tidak membosankan. Gerakan tersebut berhasil menggambarkan kepribadian karakter Donald secara efektif. **Implikasi dari penelitian ini** adalah memahami bagaimana pose dan gerak karakter memainkan peran penting dalam menentukan kualitas dan daya tarik film animasi.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Penulis Korespondensi:

I Made Hendra Mahajaya Pramayasa,
Program Studi Animasi,
Institut Seni Indonesia Denpasar, Denpasar, Indonesia
Email: hendramahajaya@isi-dps.ac.id

How to Cite:

I. M. H. M. Pramayasa, G. P. P. A. Yasa, & G. L. A. K. Putra "Analisis Pose dan Gerak Karakter Animasi Donald Duck Dalam Film Donald's Penguin," *Jurnal SASAK: Desain Visual dan Komunikasi*, Vol. 6, No. 1, pp. 258-269, Mei, 2024.
This is an open access article under the CC BY-SA license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

1. PENDAHULUAN

Menonton film animasi komedi dapat menjadi cara untuk bersantai dan menikmati waktu bersama teman dan keluarga. Film animasi komedi memberikan pengalaman menonton yang menyenangkan karena dibuat untuk membuat penonton tertawa dan bahagia. Film animasi komedi seringkali memiliki daya tarik universal dan dapat dinikmati oleh berbagai kelompok usia dan latar belakang budaya. Donald Duck adalah salah satu karakter yang digemari dalam banyak film animasi komedi.

Film animasi komedi menawarkan pelarian yang menyenangkan dari tekanan sehari-hari dengan menghadirkan situasi lucu dan karakter-karakter yang menggemaskan. Mereka tidak hanya menghibur, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai positif seperti persahabatan, keberanian, dan kejujuran secara halus. Dalam kesibukan kita, kadang-kadang kita perlu mengambil waktu untuk tertawa dan bersantai, dan film animasi komedi memberikan kesempatan itu dengan sempurna. Dengan berbagai karakter yang berbeda dan cerita-cerita yang kreatif, mereka membangun jembatan yang menghubungkan orang dari berbagai latar belakang dan usia, menghadirkan momen-momen kebersamaan yang berharga. Donald Duck, dengan kepribadiannya yang kocak dan cerita-cerita yang menghibur, menjadi ikon yang dicintai oleh banyak orang di seluruh dunia, menginspirasi dan menghibur generasi demi generasi.

Seringkali, orang menonton film karena mereka tertarik pada keunikan karakter-karakter yang ditampilkan. Banyak film animasi dengan berbagai macam gaya animasi yang lucu, dan masing-masing memiliki ciri khasnya sendiri. Setiap animator di industri ini berusaha untuk membuat proyek mereka berbeda dari yang lain dengan menggunakan gaya animasi dan tampilan mereka yang unik sehingga memungkinkan mereka bersaing dengan pesaing mereka [1]. Keunikan dari suatu visual animasi dapat ditampilkan melalui sikap tubuh dan gerakan karakter animasi dapat berkontribusi pada daya tarik visual yang menghibur. Seperti dalam film animasi "Donald's Penguin", salah satu film animasi klasik yang dirilis pada tahun 1939 oleh Walt Disney Productions.

Urgensi dari penelitian ini bahwa visual pose dan gerak karakter yang berlandaskan prinsip-prinsip dasar animasi sangat perlu diperhitungkan. Visual karakter yang konyol dan gerakan yang ekspresif dapat memberikan kesan yang menggelitik dan mengundang tawa dari penonton. Dengan menggabungkan prinsip-prinsip dasar animasi ini dengan cerita yang menghibur, akan menciptakan visual yang menggelitik dan menghibur bagi penonton dari berbagai usia. Visual pose dan gerakan karakter menciptakan komedi visual yang menghibur karena menyajikan kontras antara karakter-karakter yang terlibat. Misalnya, dalam animasi Donald Duck terdapat gerakan kaku dan goyah dari penguin yang ceroboh berlawanan dengan kecerdikan dan ekspresi wajah serius Donald Duck. Kontras ini meningkatkan daya tarik komedi, karena penonton dapat melihat betapa anehnya interaksi antara dua karakter tersebut. Selain itu, penggunaan pose ekspresif dan gerakan yang khas dari karakter-karakter tersebut membantu menyoroti kepribadian masing-masing, sehingga memperkaya dimensi cerita dan menjadikannya lebih menghibur.

Terdapat gap atau kesenjangan oleh penelitian sebelumnya yaitu penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya lebih banyak mengarah pada analisis terhadap komik Donald Duck. Sejauh ini belum ditemukan penelitian yang menganalisis film animasi Donald Duck terutama terkait pose dan gerak karakter animasi Donald Duck dalam film Donald's Penguin. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Gray [2] tentang sejarah budaya melalui komik Donald Duck dan kawan-kawan, yang menyajikan sejarah budaya komik Disney Duck, dan mengkaji bagaimana perubahan dalam masyarakat Amerika selama satu abad terakhir tercermin dalam komik tersebut. Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Flora [3] tentang roasting komik dan fotonovel alternatif Donald Duck di Amerika Latin, menemukan paket ideologi baru dengan tetap mengikuti aturan lama seperti distribusi komersial, risiko pencipta, dan kreasi spesialis. Namun, audiensnya cenderung berasal dari kelas menengah dan tampaknya tidak bersaing langsung dengan audiens massal yang membeli, menyewa, dan membaca komik "gaya lama" serta fotonovela. Selanjutnya penelitian dari Eliza [4] dalam penelitiannya tentang analisis onomatopoeias dalam komik Donald Duck yang menemukan bahwa ada dua macam kata onomatopoeik yang terdapat dalam komik Donald Duck, yaitu onomatopoeia primer dan onomatopoeia sekunder. Yang primer adalah peniruan bunyi suatu benda, dan yang sekunder adalah peniruan gabungan bunyi suatu benda dan gerakannya. Sedangkan penelitian dari Yuliasri [5] mengenai sensor penerjemah komik Donald Duck terjemahan bahasa Inggris-Indonesia. Temuan dari penelitian ini yaitu sensor yang dilakukan para penerjemah dalam menerjemahkan komik Donald Duck karya Walt Disney ke dalam bahasa Indonesia, melalui penggunaan teknik reduksi dan generalisasi, telah menyimpangkan beberapa makna. Namun dengan sensor tersebut, terjemahan sangat dihargai oleh anak-anak/remaja sebagai target pembaca karena mudah dibaca dan memberikan mereka pengalaman membaca yang nyaman. Sementara Nunun [6] penelitiannya mengkaji strategi kesantunan dan penanda kesantunan linguistik dalam tindak tutur imperatif bahasa Inggris yang digunakan dalam komik Donald Duck series. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tiga strategi kesantunan (botak pada catatan, kesantunan positif, dan kesantunan negatif) digunakan dan sekitar tiga puluh lima penanda kesantunan linguistik diidentifikasi dan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menggunakan lima teknik (harfiah, variasi, penghapusan, peminjaman, dan kesepadanan yang sudah ada).

Perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya adalah fokus penelitian ini terletak pada analisis visual yang menitikberatkan pada pose dan gerakan dari karakter utama yaitu Donald Duck melalui prinsip-prinsip dasar animasi. Karena dengan penerapan prinsip animasi yang baik akan memberikan kesan sesuai adegan yang ingin ditampilkan. Gambar-gambar pose dari film animasi "Donald Penguin" dianalisis menggunakan pendekatan prinsip animasi. Dalam pembuatan animasi, setiap animator atau calon animator wa-

jib memahami 12 prinsip animasi untuk menciptakan animasi yang baik. Dalam konteks pose dan gerak karakter Donald, analisis dilakukan menggunakan prinsip animasi yang relevan. **Penelitian ini bertujuan** untuk mengidentifikasi pose, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh karakter Donald Duck dalam beberapa adegan. **Kontribusi penelitian** ini diharapkan dapat membantu memahami bagaimana pose dan gerakan karakter memainkan peran penting dalam menentukan kualitas dan daya tarik film animasi.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif deskriptif adalah pengumpulan data yang berbentuk kata-kata atau gambar-gambar, sehingga tidak menekankan pada angka [7]. Film animasi yang dijadikan objek penelitian adalah film animasi "Donald Penguin." Pengumpulan data dilakukan dengan menonton film animasi "Donald Penguin" dan melakukan tangkapan gambar (screenshot) dari pose-pose yang relevan. Tangkapan gambar mencakup berbagai adegan dan pose penting yang mendukung tujuan penelitian. Hasil tangkapan gambar kemudian dianalisis dengan pendekatan prinsip animasi. Prinsip-prinsip animasi yang dimaksud termasuk *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead action and pose to pose*, *follow through and overlapping action*, *slow in and slow out*, *arc*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal*. Setiap tangkapan gambar dianalisis untuk melihat bagaimana prinsip-prinsip ini diterapkan dalam pose-pose karakter. 12 prinsip animasi merupakan hal yang wajib diketahui oleh setiap animator atau calon animator untuk bisa menciptakan suatu animasi yang baik [8]. Selanjutnya dilakukan interpretasi data dari hasil analisis berdasarkan penerapan prinsip-prinsip animasi dalam gambar-gambar tersebut. Dideskripsikan mendetail tentang bagaimana setiap prinsip terlihat pada pose-pose yang telah diambil. Melalui analisis visual pose dan gerakan ini diharapkan dapat memberi pemahaman bagaimana visual pose dan gerakan karakter dapat memberikan kesan komedi pada suatu film animasi. Lebih dari sekedar sekumpulan gambar bergerak, pose dan gerakan tersebut menjadi bahasa visual yang kuat untuk menyampaikan humor dan menghidupkan karakter secara lebih mendalam. Dengan menganalisis dengan cermat bagaimana pose dan gerakan ini disusun dan diatur dalam konteks cerita, animator dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang cara memaksimalkan potensi komedi dari karakter mereka dalam suatu film animasi.

3. HASIL DAN ANALISIS

Temuan penelitian ini adalah pose dan gerakan karakter Donald Duck dalam film animasi "Donald Penguin" secara efektif mengkomunikasikan emosi dan tindakan yang ditampilkan dengan menerapkan prinsip-prinsip animasi. Gerakan yang dianalisis juga berhasil menggambarkan kepribadian karakter Donald secara efektif, menambahkan daya tarik pada film dan membuat penonton lebih mudah memahami karakter tersebut. Analisis mendalam tentang penerapan prinsip-prinsip animasi pada pose dan gerakan karakter memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pembuatan animasi yang berkualitas. Penelitian ini menunjukkan bahwa prinsip-prinsip animasi seperti *timing*, *spacing*, dan *motion* sangat penting dalam menciptakan gerakan yang realistis dan menarik, **hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya** terkait penerapan prinsip-prinsip animasi pada serial film animasi Ficusia. **Perbedaan penelitian ini** dengan penelitian sebelumnya terletak pada objek penelitiannya. Penelitian ini dapat membantu animator dan pengembang film animasi untuk meningkatkan kualitas produksi.

Menganalisis pose dan gerakan dari karakter merupakan hal yang penting untuk mengetahui keselarasan antara pose dan gerak dalam membangun suatu visual yang menarik pada adegan. Melalui analisis pose dan gerakan, kita dapat mengeksplorasi ekspresi karakter, memperkuat narasi, dan menciptakan kohesi visual yang memperkaya pengalaman pemirsa. Pose yang tepat dapat mengungkapkan emosi, kepribadian, dan motivasi karakter, sementara gerakan yang sesuai dapat meningkatkan dinamika adegan dan mengarahkan fokus pemirsa. Dengan memperhatikan keselarasan antara pose dan gerakan, kita dapat menciptakan karya visual yang kuat dan meyakinkan, mempersembahkan cerita dengan lebih jelas dan memikat. Dalam hal ini yang akan dianalisis yaitu pose dan gerakan senang, marah, menoleh, berjalan, dan berlari.

3.1. Pose dan Gerak Karakter Animasi

Metode *pose to pose* merupakan salah satu metode yang digunakan dalam proses animating karena pada penerapannya metode ini menggunakan prinsip-prinsip dasar animasi sehingga dapat membantu menghasilkan gerakan yang baik dan mengungkapkan karakter dengan jelas. Dengan menggunakan metode *pose to pose*, seorang animator dapat merencanakan setiap pose kunci dalam adegan secara terperinci sebelum mengisi antara pose, memastikan bahwa setiap gerakan mendukung narasi dan ekspresi karakter. Hal ini memungkinkan untuk pengaturan yang lebih terkontrol dan konsisten dalam animasi, sehingga menciptakan kohesi visual yang kuat dan memperkuat storytelling secara keseluruhan. Selain itu, metode *pose to pose* ini juga memudahkan untuk memo-

difikasi dan menyesuaikan gerakan jika diperlukan, karena animator dapat melihat struktur dasar animasi sebelum menambahkan detail-detail halus. Dengan demikian, penggunaan metode *pose to pose* membantu mempercepat proses animasi sambil memastikan kualitas gerakan yang konsisten dan ekspresif. Untuk menghasilkan kualitas gerakan animasi yang baik, diperlukan jumlah gambar yang tidak sedikit. Semakin banyak gambar pada suatu animasi maka semakin halus gerakan animasi tersebut. Namun, peningkatan jumlah gambar juga berarti meningkatnya kebutuhan akan waktu dan sumber daya untuk menghasilkan animasi tersebut. Selain itu, penggunaan jumlah gambar yang lebih banyak juga dapat mempengaruhi ukuran file animasi, yang mungkin menjadi perhatian terutama dalam distribusi online di mana kecepatan unduhan dan *streaming* menjadi faktor penting. Oleh karena itu, perlu dilakukan keseimbangan antara jumlah gambar yang digunakan dan hasil akhir yang diinginkan, dengan mempertimbangkan kualitas, kebutuhan sumber daya, dan keterbatasan teknis lainnya. Dalam proses animating menggunakan *pose to pose*, hal yang harus dilakukan adalah menentukan *key frame* dari gerakan yang akan dianimasikan [9].

Dalam animasi, pose atau sikap tubuh sangat penting karena merupakan salah satu cara utama untuk mengkomunikasikan emosi, tindakan, atau karakteristik dari seorang karakter kepada penonton. Sikap yang ditunjukkan oleh gerakan anggota tubuh merupakan salah satu unsur dari komunikasi non verbal atau komunikasi visual [10]. Setiap pose dapat memberikan informasi tambahan tentang apa yang sedang terjadi dalam cerita, bahkan tanpa kata-kata. Misalnya, sebuah pose dengan bahu tertarik ke belakang dan kepala yang menunduk mungkin menunjukkan kesedihan atau penyesalan, sementara pose dengan tubuh yang tegak dan ekspresi wajah yang tegas bisa menandakan keputusan yang tegas atau kepercayaan diri yang tinggi. Keselarasan antara pose, ekspresi wajah, dan tindakan dapat memperkuat narasi secara keseluruhan dan membantu menciptakan ikatan emosional antara penonton dan karakter. Pose-pose yang ada diantara pose kunci disebut dengan *inbetween* adalah gerakan antara suatu pose ke pose lainnya yang memungkinkan untuk membuat transisi yang lebih mulus antara pose-pose yang telah ditentukan. *Inbetweening* adalah proses penting dalam animasi karena membantu menghasilkan pergerakan yang alami dan realistis pada karakter atau objek animasi. Dengan menggunakan *inbetweening*, animator dapat mengisi kesenjangan antara pose-pose kunci dengan gerakan yang tepat, sehingga menciptakan ilusi pergerakan yang halus dan berkesinambungan. Proses ini melibatkan pemahaman yang mendalam tentang prinsip-prinsip animasi seperti timing, spacing, dan easing, serta keterampilan teknis dalam menggambar atau memodelkan perubahan-perubahan kecil dalam bentuk dan posisi karakter. Dengan hati-hati mempertimbangkan setiap *inbetween*, seorang animator dapat meningkatkan kualitas animasi secara keseluruhan dan membuatnya lebih menarik bagi penonton. Pada animasi 2D, *key animator* akan menggambar *key pose* yang merupakan pose kunci dalam sebuah adegan atau gerakan. Dalam proses animating menggunakan *pose to pose*, hal yang harus dilakukan adalah menentukan *key pose*, atau gerakan kunci dari gerakan yang akan dianimasikan [11]. *Key pose* ini menentukan framing utama dan perubahan posisi penting dalam animasi tersebut. Dari *key pose* ini, animator kemudian membuat *inbetween* poses untuk mengisi perpindahan antara satu *key pose* dan *key pose* berikutnya. Proses ini membentuk dasar dari animasi 2D, menghidupkan karakter atau objek dalam gambar dengan gerakan yang halus dan ekspresif.

3.2. Analisis Pose dan Gerak Karakter Donald

Pose karakter sangat penting untuk menyampaikan pesan visual kepada penonton. Pose karakter sangat penting untuk menyampaikan pesan visual kepada penonton karena merupakan bahasa tubuh yang kuat. Melalui pose, karakter dapat mengungkapkan emosi, niat, kepribadian, dan bahkan cerita secara keseluruhan tanpa perlu menggunakan kata-kata. Pose yang kuat dan berkesan dapat membuat penonton terhubung dengan karakter dan membantu mereka memahami narasi yang sedang disampaikan. Dengan demikian, pose menjadi elemen kunci dalam menciptakan komunikasi visual yang efektif dalam berbagai media seperti seni rupa, animasi, dan film. Setiap pose dapat menceritakan karakteristik, mood, atau peristiwa yang terjadi dalam adegan. Setiap pose dapat menceritakan karakteristik, mood, atau peristiwa yang terjadi dalam adegan. Misalnya, pose yang tegang dengan tubuh tegak dan tatapan tajam dapat menggambarkan ketegangan atau konflik yang sedang terjadi antara karakter-karakter dalam adegan. Sebaliknya, pose yang santai dengan tubuh yang condong dan senyuman lembut mungkin menunjukkan suasana yang lebih hangat atau menyenangkan. Bahkan, posisi tubuh yang tertekuk dengan ekspresi sedih dapat menggambarkan kesedihan atau kekecewaan yang mendalam. Dengan demikian, pose-pose ini menjadi alat penting dalam narasi visual, membantu audiens untuk memahami lebih dalam tentang karakter dan peristiwa dalam sebuah cerita.

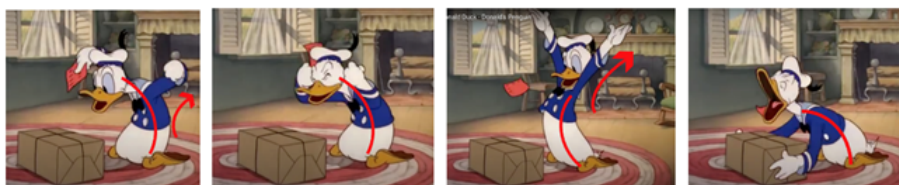
Posisi gaya dari karakter yang naratif dan ekspresif dapat membuat adegan menjadi lebih mudah dipahami, menambah dimensi emosional, dan membuat karakter terasa hidup di layar. Pemahaman yang lebih baik tentang karakter memungkinkan penonton untuk terhubung secara lebih dalam dengan cerita yang sedang berkembang. Dengan gaya naratif dan ekspresif yang kuat, penonton bisa merasakan perjuangan, kegembiraan, atau konflik yang dialami karakter secara lebih langsung. Ini memungkinkan mereka untuk memahami lebih baik motivasi dan perubahan yang terjadi dalam cerita. Selain itu, karakter yang terasa hidup dapat menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan memikat bagi penonton, membuat mereka terlibat dalam perjalanan emosional yang sedang dipaparkan dalam film atau pertunjukan. Dalam menyampaikan narasi visual tersebut dapat menggunakan prinsip *appael* yang

didukung dengan prinsip *staging* untuk memperjelas penyampaian posisi karakter yang berinteraksi dengan objek. Daya tarik sangat penting dalam karakter animasi, hal ini berkaitan dengan gaya visual animasi secara keseluruhan. *Appeal* juga mengacu pada penokohan, yaitu seberapa menarik seorang tokoh dalam animasi. Prinsip *appeal*, yang tampak sederhana, sebenarnya lebih sulit diterapkan daripada prinsip lainnya karena mempengaruhi desain karakter dan *storyboard* dalam upaya untuk menghidupkan karakter dalam film animasi [12]. Sedangkan prinsip *staging*, merupakan suatu tahap memperbaiki suatu adegan, memosisikan pose suatu karakter dan kamera sehingga membuat adegan pada animasi tersebut dapat dipahami dan dimengerti oleh penonton. Prinsip *Staging* sangat berpengaruh dalam memberikan kesan yang baik dalam penapilan film animasi. lingkungan yang dibuat animator dalam pembuatan film animasi mendukung suasana setiap *scene* sehingga mendukung penyampaian informasi maksud setiap *scene* kepada penonton [13].

Untuk menyusun suatu gerakan karakter terlihat alami dan meyakinkan, animator menggunakan pose kunci untuk menentukan posisi karakter pada titik-titik penting dalam animasi dan kemudian menggambarkan gambar pose diantara pose kunci untuk menciptakan ilusi gerakan yang halus. Pose kunci adalah fondasi dari animasi yang baik, karena mereka menetapkan dasar dari perubahan dalam gerakan. Dengan memahami pose kunci, animator dapat mengkomunikasikan emosi, tujuan, dan kepribadian karakter dengan lebih efektif. Proses ini melibatkan pemikiran yang mendalam tentang bagaimana karakter akan bergerak dari satu pose kunci ke pose kunci berikutnya, serta bagaimana berbagai elemen tubuh dan ekspresi wajah berinteraksi untuk menciptakan kesan yang diinginkan. Penciptaan ekspresi dan emosi pada sebuah karakter, perlu terdapat penekanan pada ekspresi yang ingin disampaikan. Jika ingin menyampaikan sebuah ekspresi pada karakter dengan tema cerita sedih, maka ekspresi yang diciptakan harus mampu menyampaikan kepada pemirsa sehingga terdapat hubungan antara karakter dengan penonton [14].

Selain itu, animator juga menggunakan prinsip-prinsip *anticipation*, *arc*, *follow through and overlapping action*, dan *secondary action* untuk menambahkan dimensi ekstra pada gerakan. Prinsip-prinsip lainnya yang mendukung tampilan gerakan yang lebih dinamis yaitu prinsip *Squash and Stretch* dan *Exaggeration*. *Anticipation* mempersiapkan penonton untuk gerakan yang akan datang dengan mengarahkan perhatian pada tindakan yang akan terjadi. *Anticipation* adalah gerakan yang dilakukan sebagai ancang-ancang untuk mempersiapkan diri memasuki gerakan yang berikutnya. *Arc* merupakan kurva melingkar yang terdapat pada suatu gerakan, animasi akan terlihat lebih alami daripada hanya dengan memakai gerakan lurus saja. *Secondary action* merupakan gerakan tambahan yang terjadi untuk melengkapi gerakan utama yang ada. Gerakan *secondary action* hanya bersifat melengkapi dan tidak mengambil alih performa dari gerakan utama [15]. *Anticipation*, *arc*, *follow through and overlapping action*, dan *secondary action* merupakan prinsip yang digunakan untuk mendapatkan gerakan natural dan realistis. *Squash and Stretch* pada realitasnya dapat dilihat dari bola karet yang memantul, tetapi dalam animasi, prinsip ini diterapkan pada karakter pula untuk memberi kesan dinamis. Sedangkan *Exaggeration* untuk memberi kesan dilebih-lebihkan. Kedua prinsip ini yang bertanggung jawab membuat gerakan tampak lebih kartun [16]. Dengan menggabungkan pose kunci, prinsip-prinsip animasi, dan pemahaman mendalam tentang karakter dan cerita, animator dapat menciptakan adegan yang memukau dan meyakinkan, mempersembahkan dunia animasi yang hidup dan memikat bagi para penonton.

Dalam hal pose kunci pada film Donald's Penguin tidak dapat ditentukan dengan pasti karena hanya dapat diketahui oleh tim pembuat film animasi. Namun penulis berupaya untuk mendapatkan pose-pose dari suatu gerakan inti melalui penangkapan gambar pada film yang terlihat pada Gambar 1, sehingga memperoleh beberapa pose yang dapat dianalisis melalui prinsip animasi. Dengan mengamati gerakan inti dalam film, penulis dapat merumuskan beberapa pose yang mungkin menjadi kunci dalam animasi tersebut. Melalui prinsip animasi yang mendasar, seperti *timing*, *squash and stretch*, *anticipation*, dan lainnya, penulis dapat menganalisis pose-pose tersebut untuk menciptakan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana karakter tersebut bergerak dan bereaksi dalam adegan-adegan tertentu. Meskipun tidak dapat mengetahui secara pasti pose kunci yang digunakan oleh tim pembuat film animasi, pendekatan ini memungkinkan penulis untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang teknik animasi yang digunakan dalam pembuatan film tersebut. Berikut ini adalah hasil dari analisis pose-pose yang membentuk gerakan senang, marah, menoleh, berjalan dan berlari:



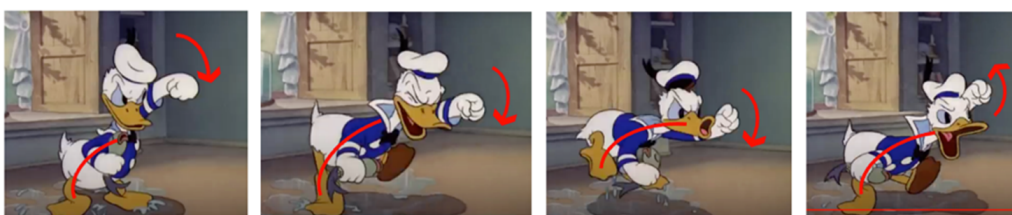
Gambar 1. Pose dan gerakan karakter saat senang

Tabel 1. Analisis Berdasarkan Prinsip-Prinsip Animasi

<i>Appael</i>	<i>Staging</i>	<i>Arc</i>	<i>Anticipation</i>
Dimunculkan melalui ekspresi gerakan mata melotot dan tertutup mata di dukung dengan tangan yang bergerak ke atas dan muur yang terbuka.	Pengambilan gambar sikap tubuh dari arah $\frac{3}{4}$ "three-quarter angle" untuk mendukung posisi antara subjek dan objek yang sedang berinteraksi.	Ditandai dengan lengkungan gerak badan membungkuk dan membusungkan dada.	Divisualkan melalui awal gerakan kedua tangan tangan mengepal kearah belakang.
<i>Follow Trough and Overlapping Action</i>	<i>Secondary Action</i>	<i>Squash and Strecth</i>	<i>Exxageration</i>
Divisualkan melalui gerakan pita di topi karakter.	Divisualkan melalui gerakan mulut karakter yang terbuka lebar atau berteriak saat senang.	Divisualkan melalui perubahan dimensi gerakan alis mata.	Divisualkan melalui gerakan mulut yang terbuka sangat lebar.

Dari data analisis pada Tabel 1 di atas, dapat disimpulkan bahwa pose karakter Doland Duck saat senang tercermin dalam ekspresi wajah yang memvisualkan kebahagiaan secara jelas. Ekspresi wajah adalah salah satu bentuk komunikasi non- verbal yang merupakan hasil dari satu atau lebih gerakan posisi otot pada wajah serta dapat menyampaikan keadaan emosi seseorang kepada orang yang mengamatinya [17]. Ciri wajah senang dalam ekspresi dasar wajah manusia ditandai dengan alis rileks, mulut terbuka dan sisi mulut tertarik kearah telinga [18]. Hal ini divisualkan dari sejumlah parameter yang diamati pada karakter Donald Duck, seperti sudut bibir yang melengkung ke atas, mata yang terbuka lebar dengan pupil yang mungkin melebar, serta mungkin adanya ekspresi tambahan seperti berkedip cepat atau gerakan ekspresif lainnya. Semua ini menggambarkan keadaan emosional positif yang dialami oleh karakter tersebut pada saat itu, yang secara visual merujuk pada rasa senang atau kebahagiaan.

Interaksi antara karakter dengan objek pendukungnya berupa hadiah pada Gambar 2 diawali dengan pose mata melirik kemudian gerakan tangan siap mengangkat dan menggenggam hadiah itu dengan lembut. Tangan sebagai bagian tubuh manusia sering digunakan sebagai alat komunikasi dan menghasilkan beragam pose. Manusia secara alami terbiasa menggunakan tangan untuk melakukan komunikasi. Umumnya ketika bergerak, tangan membentuk sebuah gestur tertentu [19]. Gerakan badan dan tangan yang diangkat ke atas memperkuat ekspresi senang, sementara senyum merekah di wajahnya, menyiratkan antusiasme dan kebahagiaan yang tak terbandung. Mata yang bersinar cerah dan ekspresi wajah yang penuh harap-harap cemas mengisyaratkan antisipasi yang tinggi akan isi dari hadiah tersebut. Terkadang, kegembiraan itu bahkan terpancar dari getaran kecil di dalam tubuhnya, menciptakan momen yang penuh kehangatan dan keceriaan. Untuk memperkuat ekspresi rasa sangat senang yang berlebihan ditambahkan gerakan mata tertutup dan mulut berteriak. Ucapan maupun gerak tubuh memainkan peran penting dalam komunikasi manusia. *Gesture* itu sendiri memberikan dukungan eksternal terhadap pesan yang diucapkan [20]. Seolah-olah ledakan kebahagiaan itu begitu besar hingga tak bisa ditampung oleh sekadar kata-kata, hanya gerakan ekstrem seperti itu yang mampu mencakup betapa sesungguhnya saya merasa bahagia. Dengan mata meluncur menutup rapat dan mulut terbuka lebar, seperti melontarkan teriakan kegembiraan ke langit-langit langit-langit, memperlihatkan betapa bersemangatnya Donald Duck dalam momen yang luar biasa itu



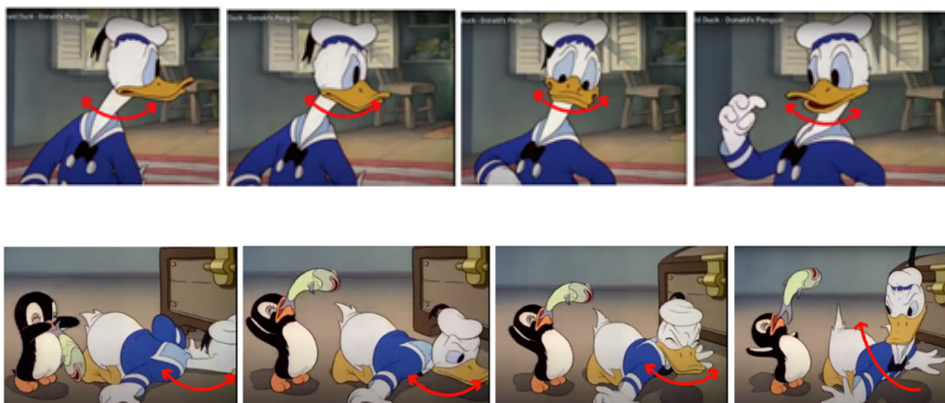
Gambar 2. Pose dan gerakan karakter saat marah

Tabel 2. Analisis Berdasarkan Prinsip-Prinsip Animasi

<i>Appael</i>	<i>Staging</i>	<i>Arc</i>	<i>Anticipation</i>
Dimunculkan melalui ekspresi lirikan mata yang tajam dan tangan mengepal.	Pengambilan gambar sikap tubuh dari arah $\frac{3}{4}$ "three-quarter angle" untuk memperjelas gerakan tubuh karakter.	Ditandai dengan lengkungan gerak badan dan tangan yang sangat dinamis.	Divisualkan melalui awal gerakan tangan dan kaki kiri yang mulai terangkat.
<i>Follow Trough and Overlapping Action</i>	<i>Secondary Action</i>	<i>Squash and Stretch</i>	<i>Exxageration</i>
Divisualkan melalui gerakan pita di topi karakter.	Divisualkan melalui gerakan mulut karakter yang terbuka lebar atau berteriak saat senang.	Divisualkan melalui perubahan dimensi gerakan alis mata.	Divisualkan melalui gerakan mulut yang terbuka sangat lebar.

Melalui data analisis pada Tabel 2 diatas, pose karakter Donald Duck pada saat marah memiliki korelasi antar seluruh bagian tubuh yang membuat gerakannya menjadi sangat dinamis. Mulai dari bulu-bulunya yang tegak, ekornya yang bergetar dengan cepat, hingga cakarnya yang menggigit kuat ke tanah, setiap bagian tubuhnya menyampaikan intensitas emosi yang ia rasakan. Tangannya yang mengepal mendukung visual emosi yang dirasakan. Tanda nonverbal dari tangan yang mengepal, secara tidak sadar posisi ini membangkitkan perasaan negatif pada diri orang lain karena biasanya penutur melakukan ini sebelum pukulan tinju diulurkan [21]. Matanya menyipit tajam, paruhnya terbuka lebar menyuarkan teriakan marah, dan bahkan posisi tubuhnya yang cenderung menunduk menunjukkan sikap siap menyerang. Keseluruhan ekspresi ini memberikan kesan bahwa setiap serat dalam dirinya dipenuhi dengan amarah yang meledak-ledak.

Gerakan tersebut diupayakan untuk memvisualkan kemarahan yang memuncak melalui ekspresi lirikan mata yang menukik tajam, tangan mengepal serta teriakan diakhir pose, menciptakan sebuah narasi yang mengungkapkan keintensifan emosi yang meluap-luap. Keanggunan gerakan ini terletak pada kemampuannya untuk mengekspresikan emosi secara mendalam, sehingga penonton dapat merasakan dan memahami keadaan jiwa yang tersembunyi di balik tampilan fisik. Keseluruhan gerakan tubuh dan aksesoris menyerupai keadaan nyata atau realita yang disebabkan oleh penerapan prinsip-prinsip animasi yang diterapkan sangat diperhitungkan dengan baik dalam dunia animasi. Dengan kata lain, setiap gerakan dan detail aksesoris pada karakter atau objek animasi harus mengikuti prinsip-prinsip fisika dan mekanika yang berlaku dalam kehidupan nyata. Ini mencakup pengaturan timing yang tepat, penekanan pada berat, gravitasi, dan inersia, serta pemilihan pose yang sesuai dengan emosi atau tujuan adegan seperti yang terlihat pada Gambar 3. Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini secara cermat, animator dapat menciptakan pengalaman visual yang lebih mendalam dan meyakinkan bagi penonton, sehingga menghidupkan karakter atau objek animasi dalam cara yang memikat dan menghibur.



Gambar 3. Pose dan gerakan karakter saat menoleh

Tabel 3. Analisis Berdasarkan Prinsip-Prinsip Animasi

<i>Appael</i>	<i>Staging</i>	<i>Arc</i>	<i>Anticipation</i>
Dimunculkan melalui kepala condong ke arah depan dan didukung posisi badan dan gerakan tangan.	Pengambilan gambar sikap tubuh dari arah $\frac{3}{4}$ "three-quarter angle" untuk memperjelas gerakan.	Ditandai dengan gerak kepala yang membentuk garis lengkung.	Divisualkan melalui gerakan kepala.
<i>Follow Trough and Overlapping Action</i>	<i>Secondary Action</i>	<i>Squash and Strecth</i>	<i>Exxageration</i>
Divisualkan melalui gerakan badan dan pita topi.	Divisualkan melalui gerakan tangan terbuka setelah menoleh.	Divisualkan melalui gerakan kepala.	Divisualkan melalui gerakan mata.

Melalui data analisis pada Tabel 3 di atas, dua contoh gerakan menoleh yang cenderung divisualkan dengan pola arc yang membentuk garis melengkung adalah saat Donald Duck menoleh dengan ekspresi kebingungan ketika ia mendapati dirinya dalam situasi kocak atau kacau, serta ketika ia menoleh dengan ekspresi curiga atau curiga pada seseorang atau sesuatu yang mencurigakan. Gerakan menoleh seperti itu seringkali menjadi ciri khas karakter animasi seperti Donald Duck, menambahkan dimensi ekspresif dan kehidupan pada karakter. Hal tersebut membuat kesan gerakan yang luwes atau tidak kaku. Sifat kelenturan dari sebuah gerakan sangat mempengaruhi visual keseluruhan dari suatu adegan, walaupun gerakan yang ditampilkan sangat singkat namun sangat diupayakan agar gerakan menjadi atraktif dan menghibur. Hal ini karena kelenturan gerakan dapat menambahkan dimensi ekspresi dan dinamika yang membuat adegan menjadi lebih menarik dan menyenangkan untuk dilihat. Dengan menjaga agar gerakan tetap atraktif dan menghibur, kita dapat meningkatkan daya tarik dan kesan yang ingin disampaikan kepada penonton, bahkan dalam waktu yang singkat sekalipun. Ekspresi dari gerakan badan dan mata mendukung gerakan menoleh yang menarik.

Ekspresi dari gerakan badan dan mata mendukung gerakan menoleh yang menarik adalah kunci untuk mengkomunikasikan beragam emosi, maksud, dan perasaan secara lebih kuat dan efektif. Ketika seseorang menoleh, gerakan badan mereka bisa memberikan petunjuk tentang intensitas perhatian, minat, atau ketertarikan terhadap apa yang sedang dibicarakan. Misalnya, jika seseorang menoleh dengan badan sedikit condong ke depan, hal itu bisa menandakan ketertarikan yang besar. Ekspresi mata juga sangat penting dalam menyokong gerakan menoleh. Mata yang terbuka lebar bisa menunjukkan rasa kagum atau kejutan, sementara mata yang sedikit mengerut bisa menandakan ketidakpercayaan atau kebingungan. Bahkan, perubahan kecil dalam ekspresi mata dapat memberikan dimensi tambahan pada komunikasi nonverbal, memperkaya pesan yang ingin disampaikan. Dengan demikian, keseluruhan ekspresi tubuh dan mata merupakan komponen penting dalam menyampaikan pesan dengan lebih jelas dan efektif, memungkinkan untuk menciptakan hubungan yang lebih kuat dan memperdalam pemahaman antar individu seperti yang terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Pose dan gerakan karakter saat berjalan

Tabel 4. Continued from previous page

<i>Appael</i>	<i>Staging</i>	<i>Arc</i>	<i>Anticipation</i>
Divisualkan melalui sikap tubuh dan kaki yang berjinjit untuk menunjukkan sikap berjalan dengan hati-hati.	Pengambilan gambar sikap tubuh dari arah samping untuk mendukung gerakan.	Ditandai dengan alur gerakan lengkung dengan irama naik turun.	Divisualkan melalui gerakan ancang-ancang berjalan melalui sikap badan dan tangan.

<i>Follow Trough and Overlapping Action</i>	<i>Secondary Action</i>	<i>Squash and Strecth</i>	<i>Exxageration</i>
Divisualkan melalui gerakan badan keseluruhan yang mengikuti pola irama arc dan gerakan pita di topi.	Divisualkan melalui gerakan mulut terbuka di akhir gerakan berjalan.		Divisualkan melalui sikap dan gerakan badan serta kepala.

Melalui data analisis pada Tabel 4 diatas, merupakan Pose berjalan perlahan yang dilakukan oleh karakter Donald saat mengikuti gerakan berjalan si penguin menambahkan kedalaman pada adegan tersebut. Dengan memperhatikan pola gerakan melengkung naik dan turun, karakter Donald terlihat menyatu dengan lingkungannya. Langkahnya yang hati-hati dan pergerakan tubuhnya yang mengikuti alur tanah membuatnya tampak seolah-olah menjadi bagian dari alam. Begitu ia menyesuaikan langkah dengan gerakan penguin, aura kerja sama dan keterlibatan antara keduanya pun semakin terasa. Hal ini memberikan sentuhan realisme yang memikat pada adegan tersebut, membuat penonton benar-benar terhanyut dalam cerita yang tengah berlangsung. Skema yang berjalan dengan hati-hati dapat divisualkan dengan baik melalui pose kedua tangan diangkat ke atas dan mengepal serta pose kaki yang berjinjit. Pose ini mencerminkan kewaspadaan dan kesiagaan, dengan tangan yang siap untuk bertindak dan kaki yang siap untuk bertindak cepat. Dengan tangan mengepal, hal ini juga menunjukkan tingkat fokus dan keputusan yang kuat. Sedangkan posisi berjinjit memberikan kesan kesiapan untuk bergerak dengan cepat, menjaga keseimbangan, dan mengantisipasi setiap perubahan atau ancaman yang mungkin terjadi seperti yang terlihat pada Gambar 5 dan 6. Dengan mengadopsi pose ini, seseorang tidak hanya menunjukkan kehati-hatian dalam tindakan mereka, tetapi juga kesiediaan untuk menghadapi tantangan dengan sikap yang mantap dan siap sedia.



Gambar 5. Pose dan gerakan karakter saat berlari



Gambar 6. Pose dan gerakan karakter saat berlari cepat

Tabel 5. Analisis Berdasarkan Prinsip-Prinsip Animasi

<i>Appael</i>	<i>Staging</i>	<i>Arc</i>	<i>Anticipation</i>
Divisualkan melalui sikap tubuh dan kaki yang menandakan kecepatan.	Pengambilan gambar sikap tubuh dari arah samping untuk mendukung visual gerakan berlari.	Ditandai dengan gerakan garis lurus yang monoton.	Divisualkan melalui gerakan ancap-ancap saat akan berlari melalui sikap badan dan tangan.
<i>Follow Trough and Overlapping Action</i>	<i>Secondary Action</i>	<i>Squash and Strecth</i>	<i>Exxageration</i>
Divisualkan melalui alur gerakan badan, gerakan kerah baju, dan pita di topi .	Divisualkan melalui gerakan menggerem menggunakan kaki dan tangan kiri ke atas akan menarik gagang pintu.		Divisualkan melalui sikap gerakan ancap- ancap yang berlebihan saat akan berlari.

Melalui data analisis pada Gambar 5 dan Tabel 5 di atas, pose berlari yang divisualkan oleh karakter Donald selalu dimulai dengan ancap-anca gerakan yang sangat atraktif dan akhir gerakan yang menarik sehingga berlebihan dan terlihat lucu. Donald melakukan ancap-anca dengan gerakan gemulai yang menakjubkan, seolah-olah ia akan meluncur ke langit. Setiap langkahnya dipenuhi dengan semangat yang menggebu-gebu, seolah-olah ia memimpin perlombaan dengan semangat yang tak terbendung. Namun, begitu ia mendekati garis finish, gerakannya berubah menjadi semacam tarian kocak yang menghibur, dengan kaki-kakinya meliuk-liuk secara berlebihan dan lengannya berayun-ayun tak terkendali, menambah sentuhan lucu pada penampilannya. Akhir gerakannya selalu diakhiri dengan ekspresi wajah yang khas, campuran antara kelelahan palsu dan kemenangan yang berlebihan, membuatnya terlihat seperti karakter kartun yang hidup di dunia nyata. Gerakan atau gestur yang dramatis dapat diperlambat atau suatu tindakan dipercepat untuk menambah intensitas atau untuk memanipulasi ekspresi konten emosional [22].

Visualisasi antara gerakan berlari dengan berlari cepat dapat dibedakan dengan visualisasi yang lebih dikaburkan saat berlari cepat untuk menekankan suatu sensasi kecepatan. Efek ini direplikasi pada film ketika suatu objek bergerak selama proses pengambilan. Waktu eksposur yang lebih lama untuk setiap frame atau peningkatan kecepatan objek akan menghasilkan lebih banyak keburaman yang terlihat pada gambar yang diambil. Oleh karena itu, penonton secara alami terbiasa mengalami keburaman gerakan pada objek yang mereka lihat di lingkungan sekitar dan di layar [23]. Dari pernyataan tersebut mendukung penerapan antara gerakan berlari dengan berlari cepat Donald Duck yang dibedakan dengan visualisasi yang lebih dikaburkan saat berlari cepat untuk menekankan suatu sensasi kecepatan. Ketika seseorang berlari dengan kecepatan tinggi, gerakan tubuhnya menjadi lebih serempak dan lebih halus, menyebabkan kesan visual yang kurang jelas atau kabur. Ini terjadi karena mata manusia tidak dapat menangkap setiap detail dengan jelas ketika objek bergerak cepat. Dengan mengaburkan visualisasi gerakan berlari cepat, kita dapat menciptakan ilusi kecepatan yang lebih besar, memperkuat pengalaman sensorik dan emosional dalam aktivitas berlari. Mengaburkan gerakan ini dapat meminimalkan gangguan visual sehingga membuat gerakan yang mudah dipahami maksudnya bahwa dengan memperlambat atau mengurangi ketajaman gerakan, kita bisa mengurangi kebingungan atau kekacauan visual yang mungkin terjadi. Ini memberikan kesempatan bagi pengamat untuk lebih fokus pada inti dari gerakan tersebut, memungkinkan mereka untuk lebih mudah memahami maksud atau tujuan dari gerakan tersebut tanpa terganggu oleh detail-detail visual yang berlebihan.

4. KESIMPULAN

Film Donald's Penguin menunjukkan bagaimana penggunaan prinsip-prinsip animasi dapat meningkatkan kualitas gerakan dan menarik perhatian penonton. Dengan menggunakan berbagai pose dan gerakan yang menekankan prinsip-prinsip animasi, film ini berhasil menciptakan gerakan yang realistis, menarik, dan tidak membosankan. Selain itu, gerakan yang ditampilkan juga berhasil menggambarkan kepribadian karakter Donald dengan baik, menciptakan ikatan emosional antara penonton dengan karakter Donald dan membuat pengalaman menonton lebih menghibur dan berkesan. Gerakan-gerakan yang atraktif dan dilebih-lebihkan dalam film Donald's Penguin menambah daya tarik visual komedi dengan memberikan dimensi tambahan pada ekspresi fisik karakter dan situasi lucu yang sedang dihadapi. Dalam komedi visual, gerakan-gerakan yang dramatis atau ekspresif dapat meningkatkan intensitas humor dan membuat penonton lebih terlibat. Misalnya, sebuah gerakan yang terlalu besar atau berlebihan dapat menimbulkan kontras yang konyol dengan situasi yang sebenarnya, atau gerakan yang tiba-tiba dan tak terduga dapat menghasilkan efek kejutan yang lucu. Donald, sebagai karakter animasi, memiliki kreativitas yang tinggi dalam pose dan gerakan. Melalui ekspresi wajah yang kocak dan gerakan yang mengundang tawa, dia mampu menciptakan momen-momen yang menghibur bagi para penonton. Keahliannya dalam menghadirkan visual yang lucu dan menggemaskan membuatnya menjadi favorit di banyak acara atau pertunjukan. Dengan kemampuan tersebut, Donald dapat memberikan warna yang berbeda dan menyenangkan dalam setiap penampilannya, menjadikannya sebagai hiburan yang tak terlupakan bagi semua yang menyaksikannya. Film Donald's Penguin menunjukkan bagaimana penggunaan prinsip-prinsip animasi, gerakan, dan kreativitas dapat meningkatkan kualitas film animasi dan membuatnya lebih menarik dan menghibur bagi penonton. Penelitian ini dapat dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya dengan menggunakan metode penelitian lain, seperti penelitian kuantitatif, untuk memahami penggunaan prinsip-prinsip animasi dalam film animasi. Metode penelitian lain ini dapat membantu dalam memahami bagaimana prinsip-prinsip animasi mempengaruhi pengalaman penonton dan bagaimana mereka dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas film animasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan penulis yang telah ikut membantu dalam berbagi waktu, pikiran, pengetahuan, pengumpulan data dan proses penulisan dalam artikel ini. Kerjasama dan dedikasi yang diberikan memberi pencapaian pada terwujudnya artikel ini. Semoga hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi perkembangan pengetahuan dan penciptaan karya animasi.

DEKLARASI**KONTRIBUSI PENULIS**

Penulis yang terkait I Made Hendra Mahajaya Pramayasa berkontribusi dalam ide penelitian, analisis data, pengumpulan data, proses penulisan. Ketiga anggota lainnya berkontribusi dalam membantu melakukan pengumpulan data, analisis data dan *editing* naskah. Kedua belah pihak telah berdiskusi dalam penyusunan serta menyetujui final naskah.

PERNYATAAN PENDANAAN

Penelitian ini tidak didukung oleh sumber pendanaan dari pihak manapun. Penulis menggunakan dana pribadi untuk melaksanakan penelitian ini.

KEPENTINGAN BERSAING

Para penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan dalam artikel penelitian ini.

REFERENSI

- [1] S. Stevani and F. Santoso, "Studi Gerak Animasi Cartoony sebagai Perancangan Animasi Pendek Bertema Tradisi dan Budaya Tionghoa," *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, vol. 1, no. 3, pp. 259–274, May 2019, doi: [10.30998/vh.v1i03.41](https://doi.org/10.30998/vh.v1i03.41).
- [2] J. Gray, "A cultural history through the comics of Donald duck and friends," *The Journal of American Culture*, pp. 1-7, May 2024, doi: [10.1111/jacc.13556](https://doi.org/10.1111/jacc.13556).
- [3] C. B. Flora, "Roasting Donald Duck: Alternative Comics and Photonovels in Latin America," *The Journal of Popular Culture*, vol. 18, no. 1, pp. 163–183, Jun. 1984, doi: [10.1111/j.0022-3840.1984.1801_163.x](https://doi.org/10.1111/j.0022-3840.1984.1801_163.x).
- [4] T. Eliza, "An Analysis of Onomatopoeias in Donald Duck Comic," *Enrich: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Linguistik*, vol. 3, no. 2, pp. 48–52, Dec. 2022, doi: [10.36546/pbi.v3i1.797](https://doi.org/10.36546/pbi.v3i1.797).
- [5] I. Y. Yuliasri, "Translators' Censorship in English-Indonesian Translation of Donald Duck Comics," *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, vol. 7, no. 1, p. 105, May 2017, doi: [10.17509/ijal.v7i1.6863](https://doi.org/10.17509/ijal.v7i1.6863).
- [6] T. W. Nunun, "Strategi Kesantunan Dan Penanda Kesantunan Linguistik Imperatif dalam Serial Komik Donald Duck Terbaik dan Terjemahannya dalam Bahasa Indonesia," *UNS Journal of Language Studies*, vol. 3, no. 1, pp. 44–45, 2014.
- [7] S. Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- [8] N. Nadya and L. Santoso, "Analisa Visual Desain Karakter Serial Animasi "Kuku Rock You"," *Titik Imaji*, vol. 4, no. 1, pp. 35–44, Jul. 2021, number: 1, doi: [10.20961/pras.v0i0.217](https://doi.org/10.20961/pras.v0i0.217).
- [9] M. M. Harahap, "Implementasi Metode Pose To Pose Untuk Perancangan Animasi 2D Proses Pernikahan Adat Jawa," *KOMIK (Konferensi Nasional Teknologi Informasi dan Komputer)*, vol. 4, no. 1, pp. 236–241, 2020, doi: [10.30865/komik.v4i1.2687](https://doi.org/10.30865/komik.v4i1.2687).
- [10] H. Hadiansyah, "Makna Visual Karakter Denmas Aria Kendor dalam Komik Strip Panji Koming dengan Pendekatan Ikonograf," *PANTUN: Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, vol. 6, no. 1, pp. 36–56, Oct. 2021, number: 1, doi: [10.26742/pantun.v6i1.1692](https://doi.org/10.26742/pantun.v6i1.1692).
- [11] B. Bernadhed, Y. Affandi, N. S. Nuryanto, E. Mahendra, and S. E. Setiawan, "Implementasi Metode Pose to Pose dalam Pembuatan Animasi 2D Gerakan Ruku' Shalat," *Respati*, vol. 14, no. 1, pp. 12–16, Mar. 2019. [Online], doi: [10.35842/jtir.v14i1.265](https://doi.org/10.35842/jtir.v14i1.265).
- [12] N. C. Herwina, F. I. S. Najiah, and R. I. Aji, "Prinsip Appeal Karakter Nussa Dan Rara Pada Serial Animasi Nussa: Analisis Hubungan Simbolik Dan Paradigmatik," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 9, no. 17, pp. 534–545, Sep. 2023, doi: [10.5281/ZENODO.8318842](https://doi.org/10.5281/ZENODO.8318842).
- [13] N. K. Sriasih, I. G. M. Darmawiguna, and M. W. A. Kesiman, "Penggunaan Prinsip Staging dalam Proses Pembuatan Film Animasi 3D Profil I Gusti Ketut Jelantik Sang Pahlawan Nasional," *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, vol. 9, no. 2, pp. 78–87, Jul. 2020, number: 2, doi: [10.23887/karmapati.v9i2.27180](https://doi.org/10.23887/karmapati.v9i2.27180).
- [14] D. C. Hermanudin and N. Ramadhani, "Perancangan Desain Karakter untuk Serial Animasi 2D "Puyu to The Rescue" dengan Mengapatasi Biota Laut," *Jurnal Sains dan Seni ITS*, vol. 8, no. 2, pp. 227–233, Jan. 2020, doi: [10.12962/j23373520.v8i2.47758](https://doi.org/10.12962/j23373520.v8i2.47758).

- [15] N. Nadya and Y. P. Sari, "Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi dalam Film Grey & Jingga: The Twilight Animated Series Episode 1," *Titik Imaji*, vol. 2, no. 2, pp. 80–86, Feb. 2020, number: 2, doi: [10.30813/v2i2.1955](https://doi.org/10.30813/v2i2.1955).
- [16] Z. R. Pintero, "Pengaplikasian 12 Prinsip Animasi Disney Dan Motion Capture Dalam Animasi "Gob and Friends";" *Jurnal Seni Rupa*, vol. 6, no. 2, pp. 870–878, 2018. [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/22732>
- [17] A. Mustakim, I. Santoso, and A. A. Zahra, "Pengenalan Ekspresi Wajah Manusia Menggunakan Tapis Gabor 2-D dan Support Vector Machine (SVM)," *Transient: Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, vol. 6, no. 3, pp. 232–238, Nov. 2017, doi: [10.14710/transient.v6i3.232-238](https://doi.org/10.14710/transient.v6i3.232-238).
- [18] R. Hidayat, M. Suyanto, and H. A. Fatta, "Animasi Ekspresi Wajah Karakter 2D Menggunakan Metode Blendshape," *TRANSFORMASI*, vol. 13, no. 2, pp. 107–114, Jan. 2018, number: 2, doi: [10.56357/jt.v13i2.143](https://doi.org/10.56357/jt.v13i2.143).
- [19] A. A. Wibowo and D. Astuti, "Gestur Tangan Manusia dalam Karya Fotografi Seni," *Rekam*, vol. 17, no. 2, pp. 113–122, Oct. 2021, doi: [10.24821/rekam.v17i2.4803](https://doi.org/10.24821/rekam.v17i2.4803).
- [20] N. Dargue and N. Sweller, "Donald Duck's garden: The effects of observing iconic reinforcing and contradictory gestures on narrative comprehension," *Journal of Experimental Child Psychology*, vol. 175, no. 1, pp. 96–107, Nov. 2018, doi: [10.1016/j.jecp.2018.06.004](https://doi.org/10.1016/j.jecp.2018.06.004).
- [21] S. Rahmalia, "Simbol Marah Dalam Manga Doraemon Volume 7 Karya Fujiko F. Fujio," *Makna: Jurnal Kajian Komunikasi, Bahasa, dan Budaya*, vol. 6, no. 1, pp. 60–73, Mar. 2020, number: 1, doi: [10.33558/makna.v6i1.2009](https://doi.org/10.33558/makna.v6i1.2009).
- [22] J. M. Dydzynski and N. Mäekivi, "Darwin's antithesis revisited – a zoosemiotic perspective on expressing emotions in animals and animal cartoon characters," *Sign Systems Studies*, vol. 47, no. 1, pp. 205–233, Aug. 2019, doi: [10.12697/SSS.2019.47.1-2.08](https://doi.org/10.12697/SSS.2019.47.1-2.08).
- [23] C. Carter, "Exaggerated Cartoon Style Motion in Hotel Transylvania," *International Journal of Computer Graphics & Animation*, vol. 9, no. 4, pp. 29–43, Oct. 2019, doi: [10.5121/ijcga.2019.9403](https://doi.org/10.5121/ijcga.2019.9403).