

# Analisis Penggunaan Animasi 2D dalam Layanan Masyarakat “Jangan Sakiti Hewan”: Pendekatan dan Implikasinya

**Veren Aurelia Rachel Awuy**

Desain Komunikasi Visual, Universitas Pradita

e-mail: [veren.aurelia@student.pradita.ac.id](mailto:veren.aurelia@student.pradita.ac.id)

## Abstrak

Analisis Penggunaan Animasi 2D dalam Layanan Masyarakat “Jangan Sakiti Hewan”: Pendekatan dan Implikasinya. Penganiayaan hewan masih menjadi masalah serius di berbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia. Studi ini bertujuan untuk menganalisis penggambaran kekerasan pada hewan dalam animasi 2D "Jangan Sakiti Hewan" dan mengevaluasi penerapan prinsip-prinsip animasi dalam animasi tersebut. Metode penelitian dilakukan melalui analisis konten dan studi literatur. Hasilnya menunjukkan bahwa animasi tersebut berhasil menggambarkan kekerasan pada hewan secara dramatis dan emosional, dengan penerapan prinsip-prinsip. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam bidang animasi dan edukasi tentang kekerasan pada hewan, dengan harapan dapat memberikan panduan bagi pembuat animasi dan masyarakat dalam meningkatkan kesadaran terhadap masalah ini.

**Kata Kunci:** *Penganiayaan Hewan, Animasi 2D, Prinsip-Prinsip Animasi, Edukasi, Kesadaran Masyarakat*

## Abstract

Analysis of the Use of 2D Animation in Public Service "Jangan Sakiti Hewan": Approach and Implications." Animal abuse remains a serious issue worldwide, including in Indonesia. This research aims to analyze the portrayal of violence against animals in the 2D animation "Jangan Sakiti Hewan" and evaluate the application of animation principles in the animation. The research methodology involves content analysis and literature review. The findings indicate that the animation successfully depicts violence against animals dramatically and emotionally, with the application of animation principles. This study contributes to the field of animation and education about animal abuse, with the hope of providing guidance for animators and the public in raising awareness of this issue.

**Keywords:** *Animal Abuse, 2D Animation, Animation Principles, Education, Public Awareness*

## PENDAHULUAN

Kasus penganiayaan hewan atau *animal abusing* merupakan permasalahan yang mendalam dan serius di berbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia. Data statistik terbaru menunjukkan bahwa Indonesia memiliki porsi yang signifikan dari total jumlah konten penyiksaan hewan di dunia, dengan sekitar 29,67% dari total jumlahnya (Wamad, 2022). Bahkan, Indonesia menempati peringkat teratas sebagai negara dengan jumlah konten kekerasan terhadap hewan yang diunggah secara online, mengungguli negara-negara lain dengan perbedaan yang cukup signifikan (Wamad, 2022). Meskipun telah ada upaya-upaya untuk meningkatkan kesejahteraan hewan di Indonesia, namun masih minimnya tindak lanjut dan kurangnya perhatian terhadap hak serta kesejahteraan hewan (Sari & Rasji, 2021).

Menurut Karin Franken, pendiri Jakarta Animal Aid Network (JAAN) masalah ini disebabkan karena kurangnya edukasi dan perhatian dari pemerintah (Nurrahmah, 2023). Dalam upaya untuk meningkatkan kesadaran dan edukasi masyarakat mengenai isu ini, media edukasi memainkan peran yang sangat penting. Media edukasi sendiri dapat dibagi menjadi tiga jenis utama: visual, audio, dan audiovisual (Ade, 2021). Salah satu bentuk media yang dapat efektif dalam mengedukasi masyarakat umum tentang isu *animal abusing* adalah melalui animasi. Kata

animasi berasal dari Bahasa latin, dari kata *anima* yang berarti hidup. Diterjemahkan dalam bahasa Inggris menjadi *animate* yang memiliki arti *to give life to* (Lukmantoro, 2018). Animasi merupakan serangkaian gambar yang disusun secara sistematis dan mengikuti pola pergerakan yang telah ditentukan, yang kemudian memberikan ilusi gerakan saat durasi waktu tertentu. (Artaty, 2022). Animasi 2D, yang sering disebut sebagai kartun, merupakan jenis animasi yang dibuat menggunakan teknik tangan atau secara digital, baik langsung pada film maupun dalam bentuk digital. Dalam animasi ini, terdapat karakter-karakter seperti manusia, hewan, atau objek lain yang digambarkan dalam bentuk gambar. Sehingga, karakter animasi ini menciptakan ilusi kehidupan karena serangkaian gambar tersebut disusun dan ditampilkan secara berurutan dengan pola pergerakan yang ditetapkan. (Purwanto, Qodarsih, Masjid, & Syamrahmarini, 2019). Animasi sebagai sebuah teknologi multimedia, menawarkan pengalaman visual yang kuat dan mudah diakses oleh berbagai kalangan masyarakat.

Animasi 2D berjudul "Jangan Sakiti Hewan" oleh Hania Imanda R pada platform *Youtube* merupakan salah satu contoh karya yang berusaha mengangkat tema kekerasan terhadap hewan. Dalam animasi ini, penonton diperkenalkan pada kisah seorang anjing jalanan yang mengalami penganiayaan dari orang-orang di sekitarnya. Melalui penggunaan visualisasi yang kartunis dan emosional, animasi ini bertujuan untuk membangkitkan empati dan kepedulian penonton terhadap isu kekerasan pada hewan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggambaran kekerasan pada hewan dalam animasi 2D "Jangan Sakiti Hewan" serta mengevaluasi penerapan prinsip-prinsip animasi dalam animasi tersebut. Analisis yang dilakukan akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana animasi tersebut menggambarkan kekerasan pada hewan secara visual maupun naratif, serta efektivitas penerapan prinsip-prinsip animasi dalam meningkatkan kualitas animasi dan efektivitas penyampaian pesan.

Dalam penelitian ini, penulis akan menjawab dua pertanyaan utama, yaitu: bagaimana penggambaran *animal abusing* dalam animasi 2D "Jangan Sakiti Hewan"? serta bagaimana penerapan prinsip-prinsip animasi dalam animasi tersebut? Penulis juga akan memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas animasi dan efektivitas penyampaian pesan dalam animasi 2D "Jangan Sakiti Hewan".

Pertanyaan-pertanyaan ini akan dijawab melalui analisis mendalam terhadap berbagai aspek animasi 2D "Jangan Sakiti Hewan", termasuk jenis kekerasan yang digambarkan, dampak kekerasan pada hewan, pesan yang ingin disampaikan oleh animasi, serta penerapan 12 prinsip animasi Disney yang meliputi *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *follow through and overlapping action*, *straight ahead action and pose to pose*, *slow in and slow out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal* (Thomas & Johnston, 1981).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam bidang animasi dan edukasi tentang kekerasan pada hewan, serta memberikan masukan yang berguna bagi pembuat animasi, edukator, dan masyarakat luas. Sebagai gambaran, penulis akan mulai dengan membahas secara lebih mendalam tentang masalah kekerasan terhadap hewan yang menjadi latar belakang dari penelitian ini. Selanjutnya, penulis akan menjelajahi peran animasi sebagai media edukasi yang efektif. Dimana Tampilan/visual dan media animasi merupakan salah satu media yang cocok dalam penyampaian informasi (Rosellin, 2020) dalam mengangkat isu-isu sosial seperti *animal abusing*. Kemudian, penulis akan membahas tentang animasi 2D "Jangan Sakiti Hewan" secara spesifik, termasuk analisis tentang penggambaran kekerasan pada hewan dan penerapan prinsip-prinsip animasi dalam animasi tersebut. Terakhir, penulis akan memberikan rekomendasi dan masukan untuk meningkatkan kualitas animasi dan efektivitas penyampaian pesan dalam konteks isu kekerasan pada hewan.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam memperkuat kesadaran dan kepedulian masyarakat terhadap isu kekerasan pada hewan serta meningkatkan kualitas animasi sebagai alat edukasi yang efektif dalam mengangkat isu-isu sosial yang penting. Studi ini berfokus pada beberapa konsep dan teori utama yang relevan, yaitu isu kekerasan terhadap hewan, peran animasi sebagai media edukasi, dan penerapan prinsip-prinsip animasi. Masing-masing akan dibahas secara mendalam untuk mendukung analisis dalam penelitian ini.

### Kekerasan Terhadap Hewan

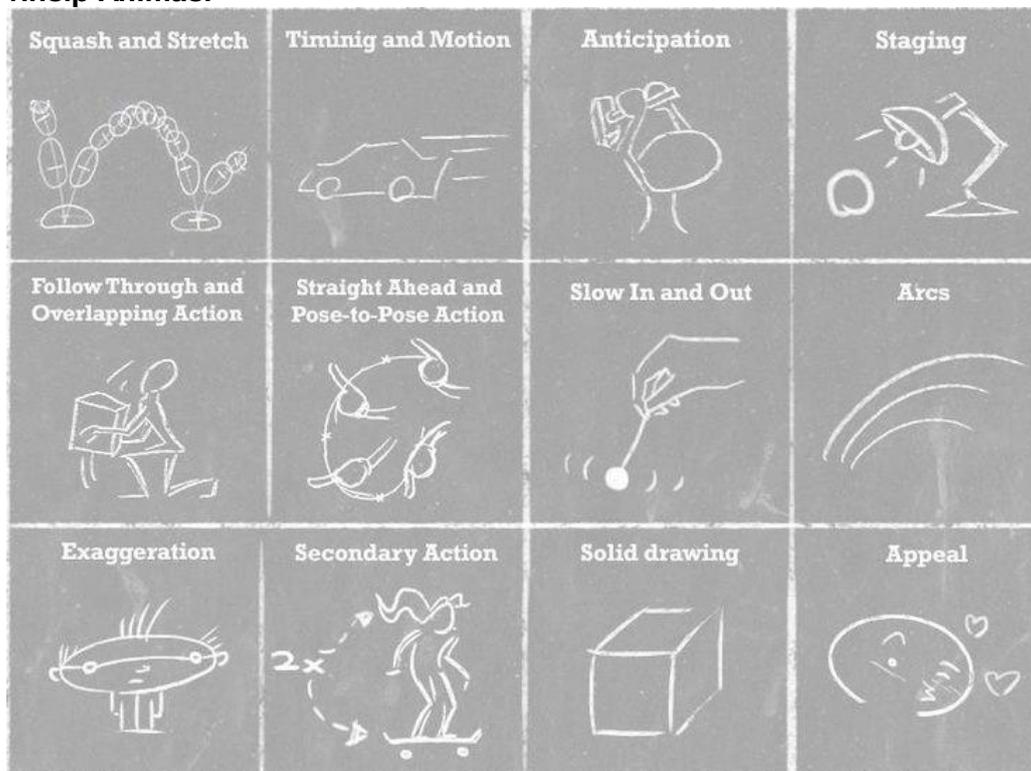
Kekerasan terhadap hewan adalah permasalahan yang global, dengan implikasi etis dan sosial yang signifikan. Di Indonesia, permasalahan ini semakin mengkhawatirkan seiring dengan maraknya penyebaran konten kekerasan terhadap hewan di media sosial (Wamad, 2022). Menurut Sari & Rasji (2021), meskipun telah ada undang-undang yang melindungi hak-hak hewan, pelaksanaannya masih minim akibat rendahnya kesadaran dan penegakan hukum. Kondisi ini memperlihatkan adanya gap antara regulasi dan realitas, yang mengarah pada kebutuhan akan edukasi yang lebih luas untuk meningkatkan kesadaran masyarakat.

Franken (2023) menegaskan bahwa kurangnya edukasi dan perhatian dari pemerintah berkontribusi pada tingginya angka kekerasan terhadap hewan di Indonesia. Oleh karena itu, media edukasi yang efektif diperlukan untuk membangun kesadaran masyarakat dan mendorong perubahan perilaku.

### Peran Animasi Sebagai Media Edukasi

Animasi sebagai media edukasi memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan-pesan moral dan sosial secara efektif, terutama kepada audiens yang lebih luas. Ade (2021) mengelompokkan media edukasi menjadi visual, audio, dan audiovisual, dengan animasi sebagai salah satu bentuk media audiovisual yang paling efektif. Animasi mampu menyampaikan pesan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, serta dapat menstimulasi empati dan respons emosional penonton (Lukmantoro, 2018). Animasi 2D, khususnya, menjadi pilihan yang populer dalam edukasi karena kemampuannya untuk mengilustrasikan konsep-konsep abstrak atau kompleks dengan visualisasi yang sederhana namun kuat (Purwanto et al., 2019). Visualisasi dalam animasi ini memungkinkan karakter dan narasi untuk menjembatani pesan moral dengan cara yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik.

### Prinsip-Prinsip Animasi



**Gambar 1. 12 principles of animation**

Sumber: deedeestudio.net

Penerapan prinsip-prinsip animasi adalah aspek penting dalam pembuatan animasi yang efektif dan berkualitas. Thomas & Johnston (1981) merumuskan 12 prinsip animasi Disney yang

telah menjadi acuan utama dalam industri animasi. Prinsip-prinsip tersebut mencakup *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *follow through and overlapping action*, *straight ahead action and pose to pose*, *slow in and slow out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal*. Setiap prinsip ini berfungsi untuk meningkatkan realisme, fluiditas, dan daya tarik visual dalam animasi. Misalnya, prinsip *squash and stretch* memberikan ilusi kelenturan dan massa pada karakter, sementara *timing* dan *exaggeration* membantu dalam menciptakan dinamika gerak dan emosi yang lebih kuat (Thomas & Johnston, 1981). Penerapan prinsip-prinsip ini tidak hanya penting untuk kualitas visual, tetapi juga untuk efektivitas penyampaian pesan moral yang diusung oleh animasi.

### **Penggambaran Kekerasan terhadap Hewan dalam Animasi**

Dalam kajian ini, penggambaran kekerasan terhadap hewan melalui media animasi "Jangan Sakiti Hewan" perlu dianalisis dengan pendekatan visual dan naratif. Menurut Artaty (2022), penggambaran kekerasan dalam animasi dapat dilakukan melalui visualisasi simbolis atau realistis, yang masing-masing memiliki dampak berbeda pada penonton. Penggunaan visualisasi yang kartunis, misalnya, dapat menciptakan jarak emosional tertentu yang memungkinkan pesan moral lebih mudah diterima tanpa menimbulkan trauma berlebihan pada penonton. Kajian pustaka ini akan menjadi dasar untuk menganalisis bagaimana animasi "Jangan Sakiti Hewan" menggambarkan kekerasan terhadap hewan dan bagaimana prinsip-prinsip animasi diterapkan untuk memperkuat pesan moral yang ingin disampaikan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pemahaman lebih lanjut tentang peran animasi sebagai alat edukasi dan media advokasi dalam isu-isu sosial, khususnya kekerasan terhadap hewan.

### **METODE**

Metode penelitian yang digunakan untuk menganalisis penggambaran kekerasan pada hewan dalam animasi 2D "Jangan Sakiti Hewan" serta mengevaluasi penerapan prinsip-prinsip animasi dalam animasi tersebut adalah pendekatan kualitatif dengan fokus pada analisis konten dan studi literatur. Pendekatan ini dipilih karena memberikan keleluasaan dalam memahami konteks dan fenomena yang diteliti, serta memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang aspek-aspek tertentu yang ingin diteliti.

Subjek utama dalam penelitian ini adalah animasi 2D "Jangan Sakiti Hewan", sedangkan penonton potensial animasi tersebut menjadi subjek sekunder yang mempengaruhi persepsi dan pemahaman tentang isu kekerasan pada hewan. Dengan fokus pada subjek animasi, penelitian ini akan melakukan analisis konten yang mendalam terhadap elemen-elemen visual yang terkait dengan kekerasan pada hewan, seperti tindakan kekerasan yang ditampilkan, karakter yang terlibat, serta dampaknya pada hewan. Selain itu, penelitian ini juga akan melakukan evaluasi terhadap penerapan 12 prinsip animasi Disney dalam animasi:

1. *Squash and Stretch*

Prinsip *squash dan stretch* adalah yang paling penting dari 12 prinsip animasi karena memberikan kesan gravitasi, berat, massa, dan fleksibilitas pada karakter dan objek animasi. Misalnya, ketika Anda melemparkan bola karet ke udara, bola tersebut akan meregang saat naik dan turun serta menciut saat menyentuh tanah. Penting untuk mempertahankan volume objek agar tetap konsisten; dengan kata lain, ketika sesuatu ditarik, itu menjadi lebih tipis, dan ketika sesuatu dipampatkan, itu menjadi lebih lebar.

2. *Anticipation*

*Anticipation* membantu menyiapkan penonton terhadap apa yang akan terjadi dan meningkatkan realisme aksi objek ketika diterapkan. Tanpa *anticipation*, gerakan animasi dapat terlihat canggung, kaku, dan kekurangan kehidupan, seperti melompat ke udara tanpa membengkokkan lutut atau melemparkan bola tanpa langkah awal menarik lengan ke belakang.

3. *Staging*

*Staging* dalam animasi mirip dengan prinsip komposisi dalam seni visual. Ini mengacu pada penggunaan gerakan untuk mengarahkan pandangan penonton dan menyoroti

elemen penting dalam adegan, sementara elemen lain yang kurang penting diminimalisir gerakannya.

4. *Follow Through and Overlapping Action*

Ketika suatu objek berhenti setelah bergerak, bagian-bagian yang berbeda dari objek tersebut akan berhenti pada tingkat yang berbeda. Demikian pula, tidak semua bagian dari objek akan bergerak pada tingkat yang serupa. Hal ini merupakan esensi dari prinsip keempat animasi Disney. Contohnya, ketika karakter sedang berlari melintasi adegan, lengan dan kaki mereka mungkin bergerak pada tingkat yang berbeda dibandingkan dengan kepala mereka. Hal ini dikenal sebagai tindakan *overlapping*. Demikian pula, ketika mereka berhenti berlari, rambut mereka mungkin akan terus bergerak beberapa *frame* sebelum berhenti sepenuhnya - ini disebut sebagai *follow through*. Prinsip-prinsip ini krusial untuk dipahami apabila Anda ingin animasi Anda memiliki aliran yang realistis.

5. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Ada dua pendekatan untuk menggambar animasi: *Straight ahead dan pose to pose* memiliki keunggulan sendiri, dan kedua pendekatan tersebut sering digunakan secara bersamaan. Pendekatan *straight ahead* melibatkan penggambaran *frame* demi *frame* dari awal hingga akhir. Jika Anda menginginkan gerakan yang halus dan realistis, pendekatan *straight ahead* adalah pilihan terbaik. Dengan teknik *pose to pose*, Anda menggambar *frame* awal, *frame* akhir, dan beberapa *frame* kunci di antaranya. Kemudian, Anda kembali untuk menyelesaikan sisa *frame*. Teknik ini memberikan lebih banyak kontrol dalam adegan dan memungkinkan peningkatan efek dramatis dari gerakan.

6. *Slow In and Slow Out*

Untuk memahami konsep *slow in* dan *slow out* dengan baik, kita dapat mengaitkannya dengan bagaimana mobil memulai pergerakan dan berhenti. Mobil akan bergerak secara perlahan pada awalnya sebelum mendapatkan kecepatan dan mulai mempercepat. Kebalikannya terjadi ketika mobil menginjak rem. Dalam animasi, efek ini diperoleh dengan menambahkan lebih banyak *frame* di awal dan akhir dari urutan tindakan. Prinsip ini dapat diterapkan untuk memberikan lebih banyak kehidupan pada objek yang dianimasikan.

7. *Arcs*

Dalam dunia animasi, penting untuk mengikuti prinsip-prinsip fisika. Sebagian besar objek cenderung mengikuti lintasan atau jalur tertentu (*arc*) saat bergerak, dan animasi Anda sebaiknya mencerminkan pola pergerakan tersebut. Sebagai contoh, ketika Anda melemparkan bola ke udara, bola tersebut akan mengikuti lintasan alami sesuai dengan pengaruh gravitasi Bumi.

8. *Secondary Action*

*Secondary action* digunakan dalam animasi untuk mendukung atau menyoroti tindakan utama yang terjadi dalam suatu adegan. Menambahkan elemen *secondary action* membantu menambahkan dimensi ekstra pada karakter dan objek yang dianimasikan. Sebagai contoh, gerakan halus rambut karakter saat berjalan, atau mungkin ekspresi wajah atau objek lain yang bereaksi terhadap tindakan utama. Namun, penting untuk memastikan bahwa *secondary action* ini tidak mengalihkan perhatian dari tindakan utama yang sedang berlangsung.

9. *Timing*

Untuk prinsip animasi ini, kita kembali mengamati hukum fisika dan menerapkannya dalam animasi kita dengan memperhatikan *timing*. Dalam kasus ini, perhatian utamanya adalah pada *timing*. Jika Anda menggerakkan objek dengan kecepatan atau kecepatan yang tidak sesuai dengan gerakan alami di dunia nyata, efeknya tidak akan terlihat masuk akal. Menggunakan *timing* yang tepat memungkinkan Anda mengendalikan suasana dan reaksi karakter dan objek Anda. Namun, ini bukan berarti Anda tidak bisa sedikit mempercepat atau memperlambat sesuatu (terutama jika Anda menciptakan dunia imajiner) - tetapi jika Anda melakukannya, pastikan konsistensi dalam penerapannya.

10. *Exaggeration*

Kelebihan realisme dalam animasi dapat mengurangi daya tariknya, menjadikannya terlihat kaku dan membosankan. Sebaliknya, tambahkan sedikit ekspresi berlebih pada karakter

dan objek untuk membuatnya lebih dinamis. Cari cara untuk menekan batas-batas hanya sedikit di luar kemungkinan yang ada, sehingga animasi menjadi lebih menonjol.

#### 11. *Solid Drawing*

Pemahaman dasar dalam menggambar menjadi hal yang penting. Ini meliputi kemampuan menggambar dalam ruang tiga dimensi dan memahami bentuk dan anatomi, berat dan volume, serta cahaya dan bayangan. Meskipun Anda bisa mengambil risiko dalam hal ini, konsistensi tetap menjadi kunci. Jika dunia yang digambarkan memiliki pintu-pintu yang aneh dan perspektif yang melengkung, penting untuk mempertahankan keseragaman perspektif tersebut sepanjang animasi. Jika tidak, keseluruhan karya dapat terganggu.

#### 12. *Appeal*

Karakter, objek, dan dunia di mana mereka tinggal perlu menarik bagi penonton. Ini termasuk memiliki desain yang mudah dibaca, gambar yang solid, dan kepribadian. Tidak ada rumus pasti untuk mendapatkan ini dengan benar, tetapi itu dimulai dengan pengembangan karakter yang kuat dan kemampuan untuk menceritakan cerita Anda melalui seni animasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua metode utama, yaitu analisis konten dan studi

literatur:

1. Analisis Konten: Penelitian ini menggunakan analisis konten untuk menganalisis penggambaran kekerasan pada hewan dalam animasi 2D "Jangan Sakiti Hewan". Dalam analisis ini, peneliti akan meneliti setiap adegan dan elemen visual yang terkait dengan kekerasan pada hewan. Hal ini mencakup jenis kekerasan yang digambarkan, motif penggambaran kekerasan, serta pesan yang ingin disampaikan oleh animasi tersebut. Data yang dikumpulkan dari analisis konten akan dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola-pola umum dalam penggambaran kekerasan pada hewan.
2. Studi Literatur: Selain analisis konten, penelitian ini juga melibatkan studi literatur tentang prinsip-prinsip animasi, terutama prinsip-prinsip animasi Disney yang akan dievaluasi dalam penelitian ini. Sumber literatur yang digunakan mencakup buku, artikel jurnal, dan sumber-sumber teks lainnya yang relevan dengan topik penelitian. Studi literatur ini akan membantu peneliti dalam mengevaluasi penerapan prinsip-prinsip animasi dalam animasi 2D "Jangan Sakiti Hewan" serta memberikan kerangka teoritis yang diperlukan untuk menganalisis data.

Analisis data dilakukan dengan cara tematik untuk data hasil analisis konten, sedangkan data dari studi literatur akan dianalisis secara deskriptif. Data-data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif, di mana peneliti akan mencari pola-pola umum, kesamaan, dan perbedaan dalam penggambaran kekerasan pada hewan serta penerapan prinsip-prinsip animasi dalam animasi 2D "Jangan Sakiti Hewan".

Validitas dan reliabilitas data akan dipastikan melalui teknik triangulasi data, di mana data yang diperoleh dari analisis konten akan dibandingkan dan dikonfirmasi dengan data dari studi literatur. Selain itu, peneliti juga akan melakukan pengecekan ulang terhadap data oleh peneliti independen atau pemeriksa untuk memastikan keakuratan hasil analisis.

Penelitian ini akan mengikuti prinsip-prinsip etika penelitian, seperti menjaga kerahasiaan data, serta memastikan tidak adanya penilaian atau prasangka dalam analisis data. Hasil penelitian akan dilaporkan secara jelas dan sistematis sesuai dengan format yang ditetapkan, memberikan pemahaman yang komprehensif tentang penggambaran kekerasan pada hewan dalam animasi 2D "Jangan Sakiti Hewan" serta evaluasi penerapan prinsip-prinsip animasi dalam animasi tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memaparkan hasil analisis penggambaran *animal abusing* dan penerapan prinsip-prinsip animasi dalam animasi 2D "Jangan Sakiti Hewan". Hasil analisis tersebut kemudian dibahas untuk memberikan masukan dan kritik terhadap kualitas animasi dan efektivitas penyampaian pesan.

## Analisis Konten



**Gambar 2. Scene 8 Animasi 2D “Jangan Sakiti Hewan”**  
Sumber: Hania, 2023



**Gambar 3. Scene 9 Animasi 2D “Jangan Sakiti Hewan”**  
Sumber: Hania, 2023

Dalam rentang *scene* 8-9 pada gambar 2-3, kita disajikan dengan gambaran sebuah kejadian yang menggambarkan tindakan kekerasan terhadap seekor anjing. Dalam *scene* tersebut, seseorang terlihat melakukan tindakan yang tidak patut dengan menendang anjing tersebut, menyebabkan anjing tersebut terlempar dengan kekuatan yang cukup besar ke depan. *scene* ini secara visual menampilkan perlakuan kasar yang secara langsung dialami oleh hewan, menciptakan gambaran yang menggugah kesadaran tentang kekerasan fisik terhadap hewan.



**Gambar 4. Scene 11 Animasi 2D “Jangan Sakiti Hewan”**  
Sumber: Hania, 2023



**Gambar 5. Scene 12 Animasi 2D “Jangan Sakiti Hewan”**  
Sumber: Hania, 2023



**Gambar 6. Scene 13 Animasi 2D “Jangan Sakiti Hewan”**  
Sumber: Hania, 2023

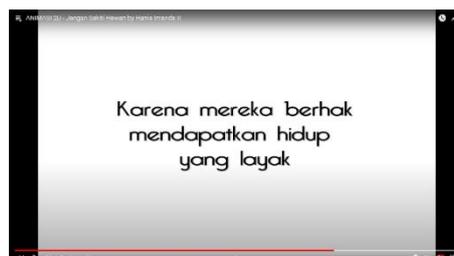


**Gambar 7. Scene 14 Animasi 2D “Jangan Sakiti Hewan”**  
Sumber: Hania, 2023

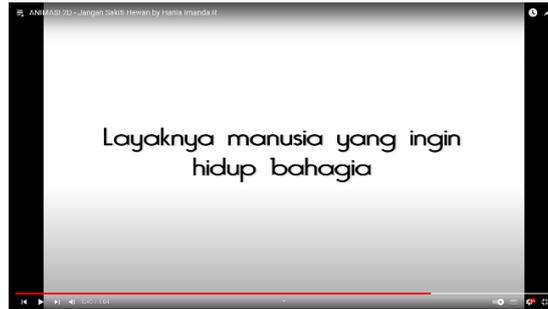
Adapun *scene* 11-14 pada gambar 4-7, memperlihatkan dampak yang timbul akibat tindakan kekerasan fisik yang dilakukan seseorang terhadap hewan. Dalam rentang waktu tersebut, kita dapat melihat bagaimana seekor anjing merintih kesakitan setelah ditendang, bahkan bisa saja hingga menyebabkan kematian hewan tersebut. Melalui penggambaran ini, *scene* ini menggambarkan secara realistis konsekuensi tragis dari tindakan kekerasan terhadap hewan, yang dapat mengakibatkan penderitaan yang tak terbayangkan dan bahkan mengancam nyawa mereka. Dengan memperlihatkan perasaan sakit dan penderitaan yang dialami oleh hewan sebagai akibat langsung dari perlakuan kasar ini, *scene* ini bertujuan untuk menggugah empati dan kesadaran akan perlunya perlindungan terhadap makhluk hidup yang rentan dan tidak berdaya.



**Gambar 8. Scene 15 Animasi 2D “Jangan Sakiti Hewan”**  
Sumber: Hania, 2023



**Gambar 9. Scene 16 Animasi 2D “Jangan Sakiti Hewan”**  
Sumber: Hania, 2023



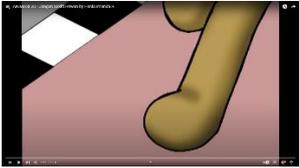
**Gambar 10. Scene 17 Animasi 2D “Jangan Sakiti Hewan”**  
 Sumber: Hania, 2023

Terakhir, pada *scene* 15-16 pada gambar 8-10, animator memasukkan pesan moral yang kuat yang menegaskan larangan tegas terhadap tindakan menyakiti hewan. Pesan moral ini bertujuan untuk menyoroti pentingnya penghargaan terhadap hak-hak hewan, yang mencakup hak mereka untuk merasakan kebahagiaan dan kesejahteraan yang sama seperti yang dimiliki oleh manusia. Dengan cara ini, *scene* ini tidak hanya bertujuan untuk menghibur, tetapi juga untuk memberikan pesan yang mendalam tentang pentingnya menghormati dan melindungi kehidupan hewan. Analisis *scene-scene* ini mengungkapkan kompleksitas dan kedalaman pesan moral yang terkandung dalam animasi "Jangan Sakiti Hewan", serta bagaimana visualisasi dan naratifnya dapat menggugah refleksi tentang perlunya perlindungan terhadap hewan dalam masyarakat.

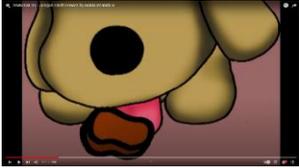
Secara keseluruhan, *scene-scene* dalam animasi "Jangan Sakiti Hewan" memberikan gambaran yang kuat tentang dampak negatif dari tindakan kekerasan terhadap hewan. *scene* 8 hingga 9 menggambarkan secara visual tindakan langsung kekerasan fisik terhadap seekor anjing, sementara *scene* 11 hingga 14 menunjukkan dampak tragis dari tindakan tersebut, yang mendorong kesadaran akan perlunya menghormati dan melindungi kehidupan hewan. Penambahan pesan moral pada *scene* 15 hingga 16 memperkuat pesan tersebut dengan menegaskan larangan tegas terhadap tindakan menyakiti hewan serta pentingnya mengakui hak-hak hewan untuk merasakan kebahagiaan dan kesejahteraan. Analisis *scene-scene* ini memperkaya pemahaman tentang konsekuensi moral dari tindakan kekerasan terhadap hewan dan memotivasi upaya kolektif dalam melindungi makhluk hidup yang rentan di sekitar kita.

**Studi Literatur**

**Tabel 1. Keterangan, Tipe Shot, Dan Prinsip Animasi Yang Diterapkan Per-Scene Pada Animasi 2D “Jangan Sakiti Hewan”**

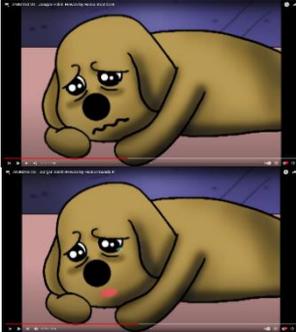
Scene	Tampilan	Tipe Shot & Keterangan Scene	Prinsip Animasi yang Diterapkan
1		<i>Extreme Close up Shot</i>  Langkah kaki seekor anjing diatas trotoar jalan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arc</li> <li>• Timing</li> <li>• Solid drawing</li> <li>• Slow in &amp; Slow out</li> </ul>
2		<i>Long Shot</i>  Seekor anjing yang sedang berjalan diatas trotoar dengan ekspresi wajah sedih. Menampilkan background sebuah jalan raya di kota yang ramai dan kendaraan yang lalu lalang.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arc</li> <li>• Timing</li> <li>• Solid drawing</li> <li>• Staging</li> <li>• Secondary action</li> </ul>

---

3		<p><i>Full Shot</i></p> <p>Seekor anjing yang berlari ke arah sepotong makanan di dekat tempat sampah di sebuah gang kecil.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Arc</i></li><li>• <i>Follow through &amp; overlapping action</i></li><li>• <i>Secondary action</i></li></ul>
4		<p><i>Extreme Close up Shot</i></p> <p>Menampilkan hanya bagian mulut dari seekor anjing yang sedang memakan makanan yang ia temukan.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Anticipation</i></li></ul>
5		<p><i>Over the Shoulder Shot</i></p> <p>Menampilkan siluet seseorang yang tiba-tiba muncul saat anjing tengah makan.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Staging</i></li></ul>
6		<p><i>Over the Shoulder Shot</i></p> <p>Siluet yang tadi perlahan-lahan menampilkan rupa dari seseorang yang muncul dengan ekspresi marah.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Staging</i></li></ul>
7		<p><i>Medium Shot</i></p> <p>Menampilkan ekspresi seekor anjing yang sedang makan kemudian memalingkan wajahnya pada seseorang yang tiba-tiba muncul tadi.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Secondary action</i></li></ul>
8		<p><i>Extreme Close up Shot</i></p> <p>Memperlihatkan gerakan kaki menendang.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Anticipation</i></li><li>• <i>Slow in &amp; slow out</i></li></ul>
9		<p><i>Full Shot</i></p> <p>Terlihat gerakan kaki tadi menendang seekor anjing tersebut. Seekor anjing tersebut kemudian terlempar ke bagian kiri frame.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Follow through &amp; overlapping</i></li></ul>
10		<p><i>Full Shot</i></p> <p>Adegan seekor anjing dengan posisi meringkup kesakitan</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Secondary action</i></li></ul>

---

---

		setelah ditendang oleh seseorang.	
11		<i>Long Shot</i> Menampilkan keadaan seekor anjing yang sudah terkapar disamping tempat sampah. Dengan background yang memperlihatkan orang yang tadi menendang anjing tersebut berjalan meninggalkan anjing tersebut.	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Staging</i></li><li>• <i>Arc</i></li><li>• <i>Secondary action</i></li></ul>
12		<i>Medium Shot</i> Adegan anjing yang terkapar mengeluarkan sebuah dialog “Kenapa manusia jahat? Aku tidak salah” sambil menangis.	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Secondary action</i></li></ul>
13		<i>Extreme Close up Shot</i> Shot air mata terakhir yang keluar dari mata seekor anjing.	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Staging</i></li></ul>
14		<i>High Angle Shot</i> Seekor anjing yang terkapar telah meninggal dengan memperlihatkan jiwa dari anjing keluar dari badannya.	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Anticipation</i></li><li>• <i>Staging</i></li></ul>
15		<i>Moral Message Text</i> “Jangan sakiti hewan”	-
16		<i>Moral Message Text</i> “Karena mereka berhak mendapatkan hidup yang	-

---

---

	layak”	
17	<i>Moral Message Text</i>	-
	“Layaknya manusia yang ingin hidup Bahagia”	

---

### Saran dan Kritik

Berdasarkan hasil analisis di atas, berikut adalah beberapa saran dan kritik terhadap kualitas animasi dan efektivitas penyampaian pesan:

#### Scene 1-4:

Dalam adegan pengenalan karakter anjing jalanan, animasi bertujuan untuk memperlihatkan keadaan sehari-hari seekor anjing yang sedang mencari makan dan keadaan di sekitarnya. Namun, beberapa bagian animasi terlihat kurang alami dalam gerakan karakter, yang dapat memengaruhi daya tarik visual adegan ini. Untuk meningkatkannya, animasi dapat lebih menekankan ekspresi wajah dan gerakan tubuh karakter anjing dengan menerapkan prinsip animasi *squash and stretch*.

Menurut teori animasi, prinsip *squash and stretch* adalah salah satu prinsip yang penting dalam menciptakan gerakan yang realistis dan menarik pada karakter animasi. Konsep ini mengacu pada kemampuan objek atau karakter untuk memperpanjang dan memampatkan dirinya sendiri sesuai dengan gerakan atau ekspresi yang mereka lakukan. Dengan menerapkan prinsip ini, animasi dapat menampilkan karakter anjing dengan gerakan yang lebih dinamis dan ekspresif, menyoroti kepribadian dan karakteristiknya.

Selain itu, penerapan prinsip animasi *staging* juga dapat meningkatkan kualitas visual adegan pengenalan. *Staging* adalah prinsip yang mengacu pada pengaturan elemen-elemen visual dalam suatu adegan untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan kepada penonton. Dalam konteks animasi, penerapan prinsip *staging* dapat dilakukan melalui pengaturan pencahayaan atau pewarnaan dari karakter dan *background* animasi. Dengan menonjolkan karakter anjing dalam pengaturan yang tepat, animasi dapat menciptakan kesan yang lebih kuat dan menarik bagi penonton.

Terakhir, prinsip animasi *appeal* juga dapat diterapkan dalam seluruh animasi untuk menonjolkan karakter utama. *Appeal* mengacu pada daya tarik visual dan emosional dari karakter atau objek animasi. Dengan menerapkan prinsip *appeal*, animasi dapat membuat karakter anjing lebih menarik dan mudah dikenali oleh penonton, meningkatkan keterikatan dan daya tarik keseluruhan animasi.

Dengan menerapkan prinsip-prinsip animasi seperti *squash and stretch*, *staging*, dan *appeal*, animasi 2D "Jangan Sakiti Hewan" dapat meningkatkan kualitas visual adegan pengenalan karakter anjing jalanan dan menarik minat penonton dengan lebih efektif.

#### Scene 5-9:

Dalam analisis ini, penting untuk mempertimbangkan prinsip-prinsip animasi yang dapat memperkuat kesan dramatis dan emosional dari adegan kekerasan pada hewan dalam animasi 2D "Jangan Sakiti Hewan". Salah satu prinsip animasi yang dapat diterapkan adalah *anticipation*, yang merupakan prinsip yang mempersiapkan penonton untuk aksi yang akan terjadi selanjutnya. Dalam konteks adegan tersebut, penggunaan *anticipation* dapat diterapkan ketika karakter manusia muncul di depan anjing sebelum melakukan tindakan kekerasan, seperti menendang.

Teori yang memperkuat konsep *anticipation* adalah teori psikologi perilaku yang menyatakan bahwa manusia cenderung memperhatikan perubahan atau situasi baru di lingkungan mereka dan bersiap untuk meresponsnya. Dengan menerapkan prinsip *anticipation* dalam animasi, penonton akan lebih terlibat secara emosional karena mereka secara tidak sadar mempersiapkan diri untuk aksi yang akan terjadi, sehingga meningkatkan intensitas adegan kekerasan.

Selain itu, prinsip animasi *squash and stretch* juga dapat digunakan untuk meningkatkan kesan dramatis dari adegan tersebut. *Squash and stretch* adalah prinsip yang memungkinkan karakter atau objek untuk terlihat lebih hidup dan fleksibel saat bergerak. Dalam konteks adegan kekerasan, *squash and stretch* dapat diterapkan pada kaki manusia ketika menendang anjing untuk menekankan kekuatan dan intensitas gerakan, sehingga memperkuat kesan kekerasan.

Teori yang mendukung konsep *squash and stretch* adalah teori fisika yang menyatakan bahwa benda memiliki elastisitas yang memungkinkan mereka untuk meregang dan memampat ketika dikenai gaya eksternal. Dengan menerapkan prinsip ini dalam animasi, gerakan karakter akan terlihat lebih dinamis dan realistis, sehingga memperkuat kesan dramatis dari adegan tersebut.

Penggunaan efek suara yang tepat juga penting untuk meningkatkan kesan dramatis dan emosional dari adegan kekerasan. Efek suara seperti suara anjing meringis atau suara keras saat tindakan kekerasan terjadi dapat menambahkan dimensi baru pada pengalaman menonton, sehingga memperkuat kesan dramatis dan emosional yang ingin disampaikan.

Dengan memperhatikan prinsip-prinsip animasi seperti *anticipation*, *squash and stretch*, serta penggunaan efek suara yang tepat, animasi dapat meningkatkan kesan dramatis dan emosional dari adegan kekerasan pada hewan, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat lebih efektif terkomunikasikan kepada penonton.

#### Scene 10-14:

Dalam adegan ini, animasi mengekspresikan reaksi karakter hewan terhadap kekerasan yang dialaminya dengan cara yang dramatis dan menggugah emosi. Karakter anjing terkapar lemas setelah mendapat perlakuan kekerasan dari manusia, yang kemudian hanya berjalan pergi tanpa menunjukkan rasa penyesalan atau empati. Penggunaan prinsip-prinsip animasi *staging* sangat membantu dalam menjaga ketegangan visual adegan tersebut. Dengan menerapkan prinsip animasi *staging*, penonton dapat dengan jelas mengidentifikasi urutan peristiwa yang terjadi, dari karakter anjing yang terkapar hingga kepergian manusia yang bertanggung jawab atas kekerasan tersebut. Teori yang mendukung penggunaan prinsip animasi *staging* adalah teori komposisi visual, yang menekankan pentingnya pengaturan elemen-elemen visual dalam menciptakan kesan yang jelas dan mudah dimengerti bagi pengamat.

Namun, beberapa gerakan karakter mungkin terlihat terlalu monoton atau kurang bervariasi, yang dapat mengurangi kesan dramatis dan kredibilitas emosional adegan tersebut. Untuk mengatasi hal ini, animasi dapat mempertimbangkan variasi gerakan yang lebih kompleks dan ekspresif. Prinsip *exaggeration* dapat diterapkan untuk menekankan perasaan ketakutan yang dialami oleh karakter anjing. Dengan memperbesar ekspresi wajah dan gerakan tubuh karakter anjing, intensitas emosional dari reaksi hewan tersebut dapat lebih terasa oleh penonton. Teori psikologi ekspresi mendukung penggunaan prinsip *exaggeration*, yang menunjukkan bahwa ekspresi yang diperbesar dapat mempengaruhi persepsi emosi dan meningkatkan daya tarik visual.

Untuk meningkatkan intensitas emosional dari reaksi karakter hewan, animasi juga dapat memperhatikan detail-detail ekspresi dan gerakan tubuh yang lebih halus serta penggunaan sudut kamera yang dramatis. Prinsip *anticipation* dan *follow through* dapat diterapkan untuk memberikan kesan alami pada gerakan karakter anjing. Teori psikologi antisipasi mendukung penggunaan prinsip *anticipation*, yang menekankan bahwa antisipasi gerakan dapat meningkatkan keterlibatan emosional penonton. Dengan menggunakan prinsip ini, animasi dapat mempersiapkan penonton untuk adegan yang akan datang dengan lebih baik, sehingga meningkatkan keterlibatan emosional mereka dengan narasi.

Dengan demikian, melalui perhatian terhadap prinsip-prinsip animasi dan detail-detail ekspresi serta gerakan karakter, adegan reaksi karakter hewan dalam animasi dapat ditingkatkan secara dramatis dan emosional, memberikan pengalaman yang lebih mendalam bagi penonton.

Dalam adegan penyelesaian ini, animasi menunjukkan karakter manusia yang berjalan pergi setelah melakukan kekerasan terhadap karakter anjing. Penyampaian pesan anti-kekerasan dan pentingnya melindungi hewan ditampilkan melalui tindakan karakter manusia yang tidak bertanggung jawab terhadap hewan yang lemah dan terluka. Teori kognitif sosial, yang dikemukakan oleh Albert Bandura, menyatakan bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh pengalaman dan observasi terhadap perilaku orang lain. Dalam konteks ini, adegan tersebut dapat dipahami sebagai representasi perilaku yang tidak etis dan merugikan bagi hewan, yang mungkin memengaruhi penonton untuk merenungkan tindakan mereka terhadap hewan dan mendorong perubahan perilaku positif.

Dalam analisis literatur, peneliti juga dapat merujuk pada studi-studi psikologis yang menyoroti hubungan antara kekerasan terhadap hewan dengan perilaku kekerasan pada manusia. Penelitian telah menunjukkan bahwa terlibat dalam kekerasan terhadap hewan pada masa remaja dapat menjadi prediktor penting untuk perilaku kriminal dan kekerasan pada masa dewasa. Dengan demikian, adegan tersebut memperkuat pesan penting tentang perlunya menghormati dan melindungi makhluk hidup lainnya.

Selain itu, penggunaan prinsip-prinsip animasi seperti *staging* dan *exaggeration* juga memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan tersebut. Prinsip *staging* membantu menjaga fokus penonton pada tindakan manusia yang bertanggung jawab atas kekerasan terhadap hewan, sedangkan prinsip *exaggeration* digunakan untuk menekankan perasaan ketakutan dan penderitaan yang dialami karakter anjing, sehingga memperkuat dampak emosional dari adegan tersebut.

Namun, untuk meningkatkan keefektifan pesan anti-kekerasan dan pentingnya melindungi hewan dalam adegan penyelesaian, animasi dapat memperhatikan beberapa aspek. Misalnya, penekanan yang lebih besar pada ekspresi empati atau penyesalan dari karakter manusia setelah menyaksikan konsekuensi dari tindakannya, dapat memberikan dimensi tambahan pada narasi dan memberikan pesan yang lebih kuat kepada penonton. Selain itu, adegan tersebut dapat diperkaya dengan penambahan konteks atau narasi tambahan yang memperkuat pesan tentang pentingnya memperlakukan hewan dengan baik.

Dengan memperhatikan teori psikologis dan prinsip-prinsip animasi, analisis literatur ini menggambarkan bagaimana adegan penyelesaian dalam animasi tersebut mampu menyampaikan pesan anti-kekerasan dan pentingnya melindungi hewan dengan kuat dan efektif.

## SIMPULAN

Dalam jurnal ini, telah dibahas secara komprehensif mengenai masalah *animal abusing* atau penganiayaan hewan, dengan fokus pada analisis sebuah animasi 2D berjudul "Jangan Sakiti Hewan". Diperoleh pemahaman yang mendalam mengenai penggambaran kekerasan pada hewan dalam animasi tersebut, serta evaluasi terhadap penerapan prinsip-prinsip animasi Disney di dalamnya.

Penelitian ini memperlihatkan bahwa animasi 2D "Jangan Sakiti Hewan" berhasil menggambarkan dengan dramatis dan emosional kekerasan yang dialami hewan, terutama melalui penggunaan prinsip-prinsip animasi. Melalui kombinasi penggunaan prinsip-prinsip animasi ini, animasi berhasil menyampaikan pesan anti-kekerasan dan pentingnya melindungi hewan dengan kuat kepada penonton.

Penting untuk dicatat bahwa masalah *animal abusing* merupakan permasalahan serius di berbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia. Data menunjukkan bahwa Indonesia memegang sekitar 29,67% dari total jumlah konten penyiksaan hewan di dunia, dan animasi seperti "Jangan Sakiti Hewan" dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kesadaran dan edukasi masyarakat terhadap masalah ini.

Selain itu, analisis studi literatur yang dilakukan dalam penelitian ini juga memberikan wawasan yang berharga mengenai hubungan antara kekerasan terhadap hewan dengan perilaku manusia. Studi-studi psikologis telah menunjukkan bahwa terlibat dalam kekerasan terhadap

hewan pada masa remaja dapat menjadi prediktor penting untuk perilaku kriminal dan kekerasan pada masa dewasa. Oleh karena itu, penting untuk memberikan perhatian yang serius terhadap masalah *animal abusing* sebagai upaya mencegah perilaku kekerasan yang lebih luas dalam masyarakat.

Dalam konteks pengembangan animasi edukatif seperti "Jangan Sakiti Hewan", penelitian ini menawarkan beberapa rekomendasi yang dapat meningkatkan kualitas animasi dan efektivitas penyampaian pesan. Salah satu rekomendasi adalah untuk memperhatikan detail-detail ekspresi dan gerakan tubuh karakter hewan, serta penggunaan sudut kamera yang dramatis untuk meningkatkan intensitas emosional dari reaksi karakter hewan. Selain itu, penggunaan prinsip-prinsip animasi dapat memperkuat narasi visual dan emosional adegan anjing dalam animasi.

Dalam rangka meningkatkan efektivitas animasi sebagai media edukasi, penelitian ini juga menyarankan untuk mempertimbangkan penambahan konteks atau narasi tambahan yang memperkuat pesan tentang pentingnya memperlakukan hewan dengan baik. Misalnya, penekanan yang lebih besar pada ekspresi empati atau penyesalan dari karakter manusia setelah menyaksikan konsekuensi dari tindakannya dapat memberikan dimensi tambahan pada narasi dan memberikan pesan yang lebih kuat kepada penonton.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam bidang animasi dan edukasi tentang kekerasan pada hewan. Melalui analisis yang mendalam terhadap animasi 2D "Jangan Sakiti Hewan", penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana animasi dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap masalah *animal abusing*. Diharapkan bahwa temuan dan rekomendasi dari penelitian ini dapat memberikan panduan yang berharga bagi pembuat animasi, edukator, dan masyarakat luas dalam upaya mengatasi masalah kekerasan terhadap hewan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ade, R. Chandra. (2021). Media Animasi untuk Edukasi Peningkatan Pengetahuan Masyarakat terhadap COVID-19. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 3.
- Artaty, S. Zega. (2022). Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi pada Film Pendek Animasi "Nohoax". *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, Vol 6 No 1, 3.
- Imanda, Hania. (2017). "ANIMASI 2D - Jangan Sakiti Hewan by Hania Imanda R" <https://youtu.be/vuasLeYH4z8?si=0G9tvMo1sj6d-FGp>
- Lukmantoro, D. (2018). Analisis Nilai Moral dalam Film Animasi 'The Boss Baby' Produksi Dreamworks Animation Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Filsafat Indonesia*, Vol 1 No 3.
- Nurrahmah, N. (2023). Konstruksi Pemberitaan Kasus Kekerasan Terhadap Hewan Oleh Kompas.com dalam Perspektif Jurnalisme Hukum. Universitas Islam Negeri, 4.
- Permata, R.S, Analisis Isi Penerapan Teknik Sinematografi Video Klip Monokrom. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi*, Vol 1 No 6, 419-420.
- Purwanto, I.H., Qodarsih, L., Masjid, F. H., & Syamrahmarini, K. A. (2019). Implementasi *Pose to Pose* pada Simulasi Gerak Panda Berjalan dengan Teknik *Frame by Frame*. *Jurnal Explore STMIK Mataram*, Vol 9 No 1, 43-46.
- Rosellin, R. (2020) *Motion Graphic* tentang *Pet Abuse*: Penelantaran Hewan Peliharaan Anjing dan Kucing. Universitas Negeri Jakarta, 5.
- Sari, P.P. & Rasji. (2021). Perbandingan Hukum Indonesia dan Austria Terhadap Peraturan Kesejahteraan Hewan dalam Pengangkutan. *Jurnal Hukum Adigama*, Vol 4 No 2, 2923-2944.
- Thomas, F. & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life Disney Animation. Italy: Walt Disney Production*.
- Wamad, Sudirman. (2022). "Indonesia Penghasil Konten Kekerasan Hewan, Animal Defenders: Memalukan" <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6290609/indonesia-penghasil-konten-kekerasan-hewan-animal-defenders-memalukan>