

**PENGGUNAAN TEKNIK *LINE BOIL* UNTUK
MEMVISUALISASIKAN INDRA PENCIUMAN ANJING
PADA *SERVICE DOG* DALAM ANIMASI 2D**



TUGAS AKHIR

Oleh:

Darwindha Gading Kirana

NIM 2200067034

**PROGRAM STUDI D-4 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

**PENGGUNAAN TEKNIK *LINE BOIL* UNTUK MEMVISUALISASIKAN
INDRA PENCIUMAN ANJING PADA *SERVICE DOG* DALAM
ANIMASI 2D**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Menjadi derajat Sarjana Terapan

Program Studi D-4 Animasi



Oleh:

Darwindha Gading Kirana

NIM 2200067034

**PROGRAM STUDI D-4 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

Tugas Akhir berjudul:

PENGGUNAAN TEKNIK *LINE BOIL* UNTUK MEMVISUALISASIKAN INDRA PENCIUMAN ANJING PADA *SERVICE DOG* DALAM ANIMASI 2D diajukan oleh **Darwindha Gading Kirana**, NIM 2200067034, Program Studi D-4 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90345), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal **1..9..MAY...2026** dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua



Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 8750750651130112

Pembimbing II/Anggota



Nissa Fjiriani, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 3852765666231172

Cognate/Anggota



Tegar Andito, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 5850765666131132

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NUPTK 7535745646130092

Koordinator Program Studi
D-4 Animasi



Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn.
NUPTK 7055766667230243

**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Darwindha Gading Kirana**
No. Induk Mahasiswa : **2200067034**
Judul Tugas Akhir : **PENGGUNAAN TEKNIK *LINE BOIL* UNTUK
MEMVISUALISASIKAN INDRA PENCIUMAN
ANJING PADA *SERVICE DOG* DALAM
ANIMASI 2D**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 19 Juni 2026...
Yang menyatakan,



Darwindha Gading Kirana
NIM. 2200067034

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Darwindha Gading Kirana**
No. Induk Mahasiswa : **2200067034**
Program Studi : **D-4 Animasi**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**PENGGUNAAN TEKNIK *LINE BOIL* UNTUK MEMVISUALISASIKAN
INDRA PENCIUMAN ANJING PADA *SERVICE DOG* DALAM ANIMASI 2D**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 19 Juni 2024...
Yang menyatakan,



Darwindha Gading Kirana
NIM. 2200067034

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan dengan rasa syukur kepada:

1. Tuhan YME. Atas segala nikmat, rahmat, dan karunianya yang telah diberikan sehingga jalan yang saya lalui selalu terasa lancar.
 2. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan serta rasa sayang yang besar bagi saya selama menyelesaikan karya ini. Doa dan harapan senantiasa menjadi alasan untuk terus bertahan dalam proses pengerjaan karya ini.
 3. Bapak Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn. dan Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing dengan segala bimbingan serta ilmu yang mengarahkan saya dalam pelaksanaan tugas akhir ini.
 4. Bapak Tegar Andito, S.Sn., M.Sn. selaku dosen penguji ahli yang memberikan arahan lebih baik kepada tugas akhir ini.
 5. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn.,M.A. Bapak Deva Siahaan, Bapak Sulistyo Pambudi atas bantuan serta informasi yang bersedia dibawakan dalam tugas akhir ini.
 6. Rekan tim dan teman saya, Pelagia Felice Sonata yang telah membantu serta ikut andil dalam pelaksanaan karya ini.
 7. Pasangan saya yang menemani dalam berbagi keluh kesah dan memberikan bantuan di balik layar pengerjaan tugas akhir ini.
 8. Saudara serta teman-teman saya yang memberikan dukungan serta pesan-pesan menyentuh dari jauh sebagai penyemangat selama proses saya berkarya.
 9. Anggota tim Teaching Factory yang telah membantu mencurahkan tenaga dan kemampuannya dalam projek tugas akhir ini.
 10. Saya selaku pembuat yang telah bertahan dan menyelesaikan tugas akhir hingga sejauh ini.
- Semoga karya ini menjadi karya yang bermanfaat dalam perkembangan ilmu kedepannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan YME atas terselesaikannya Tugas Akhir dengan judul **“PENGGUNAAN TEKNIK *LINE BOIL* UNTUK MEMVISUALISASIKAN INDRA PENCIUMAN ANJING PADA *SERVICE DOG* DALAM ANIMASI 2D”** ini yang telah disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi D-4 Animasi pada Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa dukungan dari berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini secara langsung maupun tidak langsung. Dengan hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan Tugas Akhir dan selama proses perkuliahan berlangsung;
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Seluruh staff pengajar dan karyawan Program Studi D-4 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
4. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
5. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam;
6. Arif Sulistiyono, M.Sn. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik;
7. Oscar Samaratunga, S.E, M.Sn. selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan dan Umum;
8. Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni;
9. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Televisi;
10. Nuria Indah Kurnia Dewi, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Animasi;
11. Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn. sebagai Dosen Pembimbing I;
12. Nissa Fijriani, S.Sn., M.Sn. sebagai Dosen Pembimbing II;
13. Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. dan Hesti Rahayu, S.Sn.,M.A. sebagai narasumber penelitian;
14. Bpk. Deva Siahaan dari Unit K9 Polres Cimahi sebagai narasumber penelitian;
15. Seluruh tim produksi dan semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan karya tugas akhir ini;
16. Seluruh teman Prodi Animasi;

Atas bantuan seluruh pihak yang bersangkutan, penulis mengucapkan terima kasih kembali atas dukungannya. Semoga hasil karya maupun tulisan dari Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat menjadi sumber pengetahuan.

Yogyakarta, 19 Juni 2026.....



Darwindha Gading Kirana
NIM 2200067034

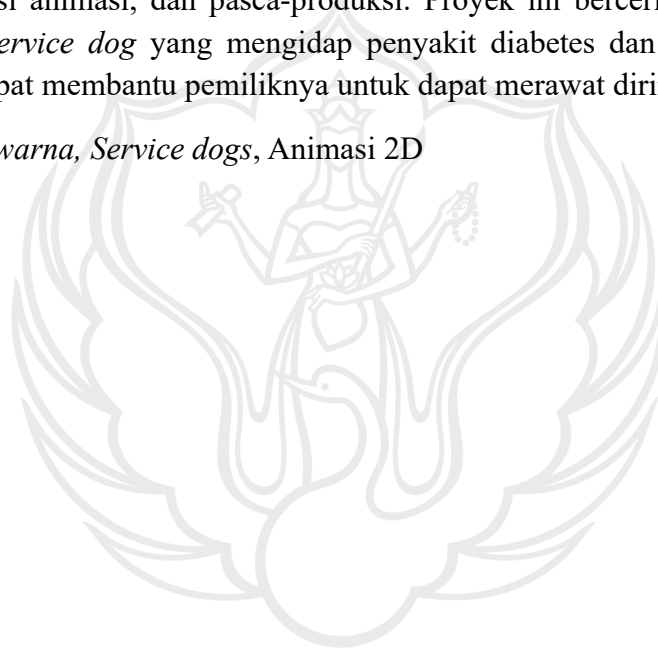
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	II
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH.....	III
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	V
HALAMAN PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI.....	VII
ABSTRAK.....	VIII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	2
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan	4
D. Manfaat	4
BAB II EKSPLORASI.....	5
A. Ide dan Konsep Karya.....	6
B. Target Audiens.....	6
C. Tinjauan Karya.....	7
D. Tinjauan Pustaka.....	10
E. Landasan Teori.....	12
BAB III METODOLOGI	14
BAB IV PERWUJUDAN KARYA	17
A. Perwujudan	18
1. Praproduksi.....	20
2. Produksi.....	30
3. Pasca Produksi.....	42
B. Pembahasan.....	44
BAB V PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	72

Abstrak

Terdapat beberapa cara untuk menyebarkan edukasi kepada masyarakat, salah satunya adalah film animasi. Film animasi bisa dijadikan sebagai sarana edukasi terutama bagi anak-anak yang masih di bawah umur hingga orang dewasa, film animasi juga dapat menghibur dan memberikan suatu pembelajaran kepada para penonton. Dikarenakan masyarakat Indonesia masih minim mengetahui *service dog* maka dibuatlah film animasi 2D untuk memperkenalkan bagaimana cara *service dog* bekerja. Pada film animasi ini akan digunakan teknik *line boil* untuk penggambaran indra penciuman pada anjing. Teknik metodologi yang akan dilakukan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), yaitu merupakan pendekatan sistematis yang digunakan untuk merancang dan pengembangan desain dengan pengumpulan data melalui buku, jurnal, dan wawancara kepada ahli dibidangnya. Proses proyek dimulai dengan pembuatan pra-produksi, produksi animasi, dan pasca-produksi. Proyek ini bercerita mengenai kehidupan sehari-hari pemilik *service dog* yang mengidap penyakit diabetes dan bagaimana cara anjing pembantu tersebut dapat membantu pemiliknya untuk dapat merawat dirinya.

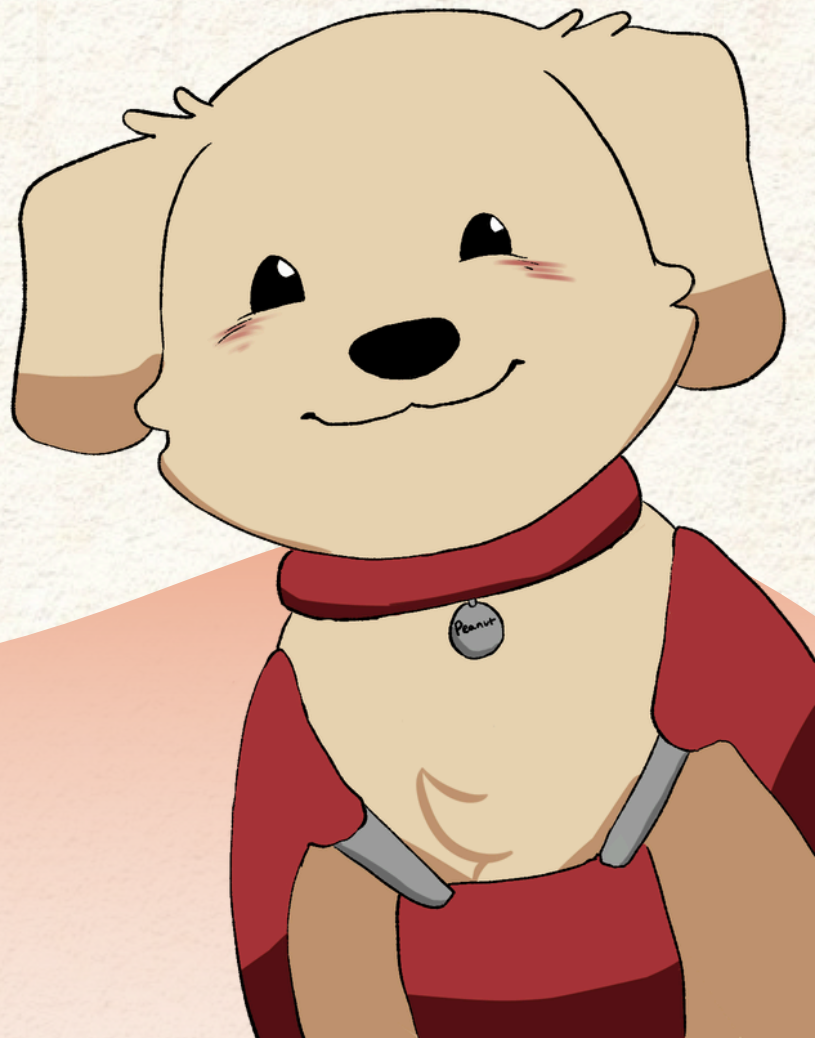
Key word: Line boil, warna, Service dogs, Animasi 2D



The Artbook of

PAWS
OF
SERVICE

The Visual Progress





JUDUL TUGAS AKHIR

**PENGGUNAAN TEKNIK *LINE BOIL* UNTUK
MEMVISUALISASIKAN INDRA PENCIUMAN
ANJING PADA *SERVICE DOG* DALAM
ANIMASI 2D**

MAHASISWA

**DARWINDHA GADING KIRANA
2200067034**

DOSEN PEMBIMBING 1

Mahendradewa Suminto, S.Sn., M.Sn
NUPTK 8750750651130112

DOSEN PEMBIMBING 2

Nissa Fijriani, S.Sn. M.Sn
NUPTK 3852765666231172

ABSTRAK

Terdapat beberapa cara untuk menyebarkan edukasi kepada masyarakat, salah satunya adalah film animasi. Film animasi bisa dijadikan sebagai sarana edukasi terutama bagi anak-anak yang masih di bawah umur hingga orang dewasa, film animasi juga dapat menghibur dan memberikan suatu pembelajaran kepada para penonton. Dikarenakan masyarakat Indonesia masih minim mengetahui *service dog* maka dibuatlah film animasi 2D untuk memperkenalkan bagaimana cara *service dog* bekerja. Pada film animasi ini akan digunakan teknik *line boil* untuk penggambaran indra penciuman pada anjing. Teknik metodologi yang akan dilakukan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), yaitu merupakan pendekatan sistematis yang digunakan untuk merancang dan pengembangan desain dengan pengumpulan data melalui buku, jurnal, dan wawancara kepada ahli dibidangnya. Proses proyek dimulai dengan pembuatan pra-produksi, produksi animasi, dan pasca-produksi. Proyek ini bercerita mengenai kehidupan sehari-hari pemilik *service dog* yang mengidap penyakit diabetes dan bagaimana cara anjing pembantu tersebut dapat membantu pemiliknya untuk dapat merawat dirinya.

Key word: Line boil, warna, Service dogs, Animasi 2D



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	I
DAFTAR ISI.....	II
DAFTAR GAMBAR.....	III
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG.....	2
B. RUMUSAN MASALAH.....	4
C. TUJUAN.....	4
D. MANFAAT.....	4
BAB II EKSPLORASI.....	5
A. IDE DAN KONSEP KARYA.....	6
B. TARGET AUDIENS.....	6
C. TINJAUAN KARYA.....	7
D. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
E. LANDASAN TEORI.....	12
BAB III METODOLOGI.....	14
BAB IV PERWUJUDAN KARYA.....	17
A. PERWUJUDAN.....	18
1. PRA PRODUKSI.....	20
2. PRODUKSI.....	30
3. PASCA PRODUKSI.....	42
B. PEMBAHASAN.....	44
1. ANALYSIS.....	44
2. DESIGN.....	48
3. DEVELOPMENT.....	50
4. IMPLEMENTATION.....	53
5. EVALUATION.....	59
BAB V PENUTUP.....	68
A. KESIMPULAN.....	69
B. SARAN.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Film animasi “Ernest and Celestine”	7
Gambar 2.2 Animasi film Jepang “The Tale of Princess Kaguya”	7
Gambar 2.3 video eksperimen pada seekor anjing “Flow Visualization Video Clips”	8
Gambar 2.4 film animasi “Wolfwalker”	8
Gambar 2.5 animasi pendek memakai teknik <i>line boil</i>	9
Gambar 3.1 ADDIE model	15
Gambar 4.1 Moodboard	20
Gambar 4.2 Desain Awal Kevin	21
Gambar 4.3 Kumpulan Foto Referensi Kevin. <i>Source: Pinterest</i>	21
Gambar 4.4 Desain Karakter Kevin	21
Gambar 4.5 Desain awal Peanut	22
Gambar 4.6 Kumpulan Foto Referensi Peanut. <i>Source: Pinterest</i>	22
Gambar 4.7 Desain karakter Peanut	22
Gambar 4.8 Desain awal Emma	23
Gambar 4.9 Kumpulan Foto Referensi Emma. <i>Source: Pinterest</i>	23
Gambar 4.10 Desain karakter Emma	23
Gambar 4.11 <i>Script</i>	24
Gambar 4.12 <i>Storyboard</i>	25
Gambar 4.13 <i>Record voice over</i>	26
Gambar 4.14 Proses <i>Take Voice Over</i>	27
Gambar 4.15 <i>Audio Mixing</i>	28
Gambar 4.16 Pengerjaan <i>animatic</i>	29
Gambar 5.1 Konsep desain kamar Kevin	31
Gambar 5.2 3D model kamar Kevin	31
Gambar 5.3 <i>View</i> atas kamar Kevin	32
Gambar 5.4 <i>View</i> samping kamar dengan kertas berantakan	32
Gambar 5.5 <i>Close up</i> meja kerja Kevin	32
Gambar 5.6 <i>Konsep desain view ruang tengah</i>	33
Gambar 5.7 <i>view</i> ruang tengah	33
Gambar 5.8 <i>Konsep desain cafe</i>	34
Gambar 5.9 <i>View</i> depan <i>cafe</i>	34
Gambar 5.10 Sketsa konsep desain taman dengan warna dan tanpa warna	35
Gambar 5.11 Hasil akhir taman di pagi dan malam hari	36
Gambar 5.12 Sketsa konsep desain <i>supermarket</i> dengan warna dan tanpa warna	37
Gambar 5.13 konsep desain <i>supermarket</i> dengan memakai model 3D	37
Gambar 5.14 Lorong <i>supermarket</i>	38
Gambar 5.15 Lorong <i>supermarket</i> perpindahan <i>view</i>	38
Gambar 5.16 Sketsa konsep desain dengan <i>base</i> warna	39



DAFTAR GAMBAR

Gambar 5.17 Hasil akhir kamar rumah sakit.....	39
Gambar 5.18 <i>Key-pose</i> karakter.....	40
Gambar 5.19 <i>In-between</i> karakter.....	40
Gambar 5.20 Proses <i>clean-up</i>	41
Gambar 5.21 Proses <i>color</i>	41
Gambar 5.22 Pengerjaan <i>compose</i> suasana malam hari.....	42
Gambar 5.23 Pengerjaan <i>compose</i> malam hari di kamar Kevin.....	42
Gambar 5.24 Pengerjaan <i>compose</i> pada siang hari.....	43
Gambar 5.25 Pengerjaan <i>compose</i> pada sore hari.....	43
Gambar 5.26 Jejak aroma karakter Mebh.....	47
Gambar 5.27 Jejak aroma hewan kelinci.....	47
Gambar 5.28 Gambar kasar jejak aroma.....	48
Gambar 5.29 Percobaan jejak aroma pada sketsa objek.....	49
Gambar 5.30 Eksplorasi visualisasi jejak aroma.....	49
Gambar 5.31 Jejak aroma yang ditampilkan pada <i>storyboard</i>	49
Gambar 5.32 Wawancara ahli.....	50
Gambar 5.33 Wawancara ahli.....	51
Gambar 5.34 <i>Timeline line boil</i> karakter dan jejak aroma.....	52
Gambar 5.35 Jenis <i>brush</i>	53
Gambar 5.36 <i>Shot</i> penerapan visual jejak aroma.....	53
Gambar 5.37 Visualisasi aroma tubuh sehat dengan teknik <i>line boil</i>	54
Gambar 5.38 Visualisasi aroma perubahan pada tubuh.....	55
Gambar 5.39 Visualisasi aroma disaat tubuh sedang sakit.....	56
Gambar 5.40 Visualisasi aroma menyengat.....	57
Gambar 5.41 Jejak aroma tubuh sehat dan berkeringat.....	58
Gambar 5.42 Berbagai macam jejak aroma di dalam <i>supermarket</i>	58
Gambar 5.43 Visualisasi jejak aroma biru.....	61
Gambar 5.44 Jawaban responden yang diberikan ke <i>google form</i>	61
Gambar 5.45 Visualisasi jejak aroma hijau.....	62
Gambar 5.46 Jawaban responden yang diberikan ke <i>google form</i>	62
Gambar 5.47 Visualisasi jejak aroma merah.....	63
Gambar 5.48 Jawaban responden yang diberikan ke <i>google form</i>	63
Gambar 5.49 Visualisasi jejak aroma kuning.....	64
Gambar 5.50 Jawaban responden yang diberikan ke <i>google form</i>	64
Gambar 5.51 Visualisasi jejak aroma merah muda.....	65
Gambar 5.52 Jawaban responden yang diberikan ke <i>google form</i>	65
Gambar 5.53 Visualisasi jejak aroma abu-abu.....	66
Gambar 5.54 Jawaban responden yang diberikan ke <i>google form</i>	66

BAB 1
PENDAHULUAN



A. LATAR BELAKANG

Beberapa orang dengan penyakit rentan menghadapi kesulitan dalam beraktivitas sehari-hari, termasuk penderita diabetes. *World Health Organization (WHO)* memprediksi terjadinya lonjakan pada tahun 2000 yaitu 8,4 juta penderita lalu pada 2030 21,3 juta (Perkumpulan Endokrinologi Indonesia, 2015). Tanpa adanya pengawasan, penyakit diabetes bisa mengakibatkan kematian. Penyakit ini juga meningkatkan resiko stroke dan penyakit jantung. Maka dari itu, salah satu layanan yang dapat membantu orang-orang yang memiliki keterbutuhan khusus tersebut adalah *service animals*, di mana layanan berikut dapat membantu orang-orang disabilitas yang memiliki kesulitan untuk merawat diri. (Lloyd J et al.,2019).

Tinggi rendahnya gula darah dapat dipengaruhi beberapa faktor, salah satunya adalah kondisi kehidupan dan juga kesehatan yang dimiliki tiap orang, hitungan gula darah normal pada manusia ditentukan dengan umur pada tiap orang. Anak-anak yang dibawah 6 tahun berkisar 80-200 Mg, Anak-anak di sekitar 6-12 tahun berkisar 80-180 Mg, usia 13-19 berkisar 70-150 Mg, usia di atas 20 berkisar 100-180 Mg, dan yang terakhir lansia yang dimana kadar gula darah tinggi berkisar 120-180 Mg, dan jika gula darah rendah berkisar 60-80 Mg. (Azzahri F., 2026)

Film animasi merupakan media yang efektif untuk menunjukkan kepada masyarakat bagaimana memiliki *service animals* dapat memberikan bantuan kepada pemilik dengan mudah dan menarik perhatian, dikarenakan animasi dapat menyebarkan informasi melalui tontonan atau layar, sehingga penonton mengerti bagaimana cara kerja *service animals*. Selain itu juga dapat memberikan sebuah kesadaran kepada masyarakat mengenai hewan medis atau *service animal*.



Service animal merupakan anjing medis yang membantu para pasien yang memiliki penyakit yang rentan. *Service animal* sudah dikenal dari masa Romawi kuno hanya saja mulainya pelatihan *service animal* terjadi pada tahun 1780 pada rumah sakit di Perancis. Pasien yang dapat menerima bantuan oleh *service animal* yaitu para pasien yang memiliki penyakit fisik, mental, dan juga kronis.

Dalam pengerjaan animasi ini, teknik yang diterapkan adalah teknik *line boil*. *Line boil* merupakan salah satu teknik animasi 2D di mana garis yang digambar memiliki ketebalan yang berbeda dan garis di setiap *frame*-nya juga tidak rapi secara sempurna. Di awal perkembangan animasi, *line boil* dipandang sebagai sebuah kesalahan sehingga para animator menghindari teknik tersebut. (Jason Boone, 2020).

Pengerjaan animasi dengan teknik *line boil* dapat memberikan kesan yang lebih dinamis dan tidak kaku. Pemakaian teknik ini bertujuan untuk memvisualisasikan indra tajam dan sensitif yang dimiliki oleh *service dog* saat mengetahui jika kondisi pada pemilik semakin parah dengan menggunakan garis yang abstrak dan goresan yang dapat di-*exaggerate*. Pemakaian warna juga akan diterapkan dalam hal ini untuk menunjukkan perubahan bahan kimia pada tubuh manusia yang terjadi secara tiba-tiba di saat seseorang sedang sakit, *Line boil* juga dapat membedakan situasi di saat tenang dengan penggunaan garis yang lebih rapi dan juga di saat dalam tekanan dengan penggunaan garis yang lebih tidak stabil. Penerapan *line boil* juga dapat menceritakan situasi tanpa perlu menjelaskan secara langsung kepada penonton di saat adanya perubahan situasi.



B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang, dapat dirumuskan masalah, yaitu sebagai berikut:

- Bagaimana menerapkan teknik *line boil* untuk memvisualisasikan indra penciuman pada anjing untuk film animasi?

C. TUJUAN

- Dapat menggambarkan penciuman anjing di saat adanya perubahan kimia pada tubuh dengan menggunakan teknik garis *line boil*.
- Membuka perspektif baru terhadap orang-orang yang memiliki *service animal* dalam kehidupan sehari-hari.

D. MANFAAT

- Dapat sebagai bentuk penerapan prinsip *exaggeration* dalam penggambaran indra penciuman pada anjing.
- Dapat memvisualisasikan bagaimana *service animal* dapat mengetahui perbedaan bahan kimia dalam tubuh

