

**ANTROPOMORFISME DALAM FILEM ANIMASI  
MALAYSIA**

**IMELDA ANN BINTI ACHIN**

**TESIS INI DISERAHKAN UNTUK MEMENUHI  
KEPERLUAN PENGIJAZAHAN IJAZAH  
DOKTOR FALSAFAH**

**FAKULTI KEMANUSIAAN, SENI DAN WARISAN  
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH  
2018**

# UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

## BORANG PENGESAHAN STATUS TESIS

JUDUL : ANTROPOMORFISME DALAM FILEM ANIMASI MALAYSIA  
IJAZAH: DOKTOR FALSAFAH (SENI VISUAL)

Saya IMELDA ANN BINTI ACHIN, Sesi 2016-2018, mengaku membenarkan tesis Doktor ini disimpan di perpustakaan Universiti Malaysia Sabah dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

1. Tesis ini adalah hak milik Universiti Malaysia Sabah.
2. Perpustakaan Universiti Malaysia Sabah dibenarkan membuat salinan untuk tujuan pengajian sahaja.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan tesis ini sebagai pertukaran antara institusi pengajian tinggi.
4. Sila tandakan ( / ):

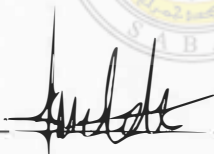
SULIT

(Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub di dalam AKTA RAHSIA 1972)


TERHAD

(Mengandungi maklumat TERHAD yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan dijalankan)

TIDAK TERHAD

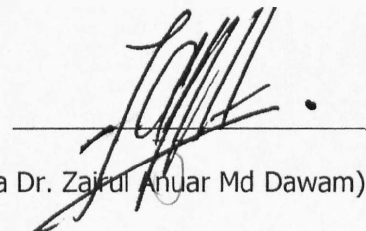


IMELDA ANN BINTI ACHIN  
DA1611009T

Disahkan Oleh,  
  
NURULAIN BINTI ISMAIL  
PUSTAKAWAN KANAN

UNIVERSITI MALAYSIA SABAH  
(Tandatangan Pustakawan)

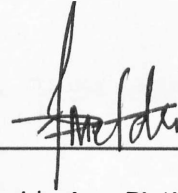
Tarikh : 03 Ogos 2018

  
(Prof. Madya Dr. Zairul Anuar Md Dawam)

# PENGAKUAN

Karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan, ringkasan dan rujukan yang tiap-tiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.

01 Ogos 2018



---

Imelda Ann Binti Achin  
DA1611009T



UMS  
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

# PENGESAHAN

NAMA : IMELDA ANN BINTI ACHIN  
NO.MATRIK : DA1611009T  
TAJUK : ANTROPOMORFISME DALAM FILEM ANIMASI  
MALAYSIA  
IJAZAH : DOKTOR FALSAFAH (SENI VISUAL)  
TARIKH VIVA : 10 JULAI 2018

**DISAHKAN OLEH;**

**PENYELIA**

Prof. Madya Dr. Zairul Anuar Md Dawam



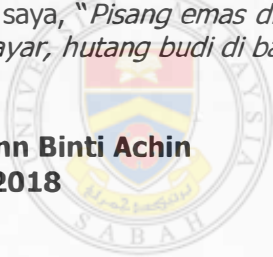
Tandatangan

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping letters, is written over a horizontal line. The signature is positioned to the right of the UMS logo.

## PENGHARGAAN

Syukur kepada Tuhan kerana memberkati saya sepanjang menyempurnakan penulisan ini. Melalui ruangan ini juga, saya ingin mengucapkan penghargaan yang tidak terhingga kepada kedua ibu bapa Achin Marudu dan Anjilin Ilibu, suami tercinta Addley Bromeo, adik-beradik saya Elvira, Eldrin, Elfera dan Erwin serta seluruh keluarga yang tidak henti-henti memberikan dorongan serta sentiasa mendoakan kejayaan saya. Terima kasih juga saya tujukan kepada penyelia saya Prof. Madya Dr. Zairul Anuar Md Dawam di atas dorongan serta tunjuk ajar yang telah diberikan kepada saya sepanjang menyelesaikan kajian ini. Penghargaan yang tidak terhingga juga saya tujukan kepada Dekan Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan, UMS Prof. Dr. Ismail Ibrahim serta semua pensyarah Blok Seni Fakulti Kemanusiaan, Seni dan Warisan khususnya pensyarah program Teknologi Seni Visual di atas tunjuk ajar dan motivasi dalam memangkin semangat dalam menyiapkan pengajian saya. Jutaan penghargaan ini juga saya tujukan kepada pemeriksa luar dan dalaman serta responden yang sudi meluangkan masa dan memberikan kerjasama yang sebaiknya semasa sesi temu bual yang telah dijalankan. Ucapan terima kasih kepada Geran Skim Lantikan Baru (SLB) UMS di atas peruntukan di dalam menyiapkan kajian ini. Kepada rakan-rakan seperjuangan, ucapan terima kasih juga saya tujukan di atas sokongan dan dorongan yang telah diberikan. Akhir sekali, jutaan terima kasih yang tidak terhingga saya tujukan kepada semua pihak yang telah memberikan kerjasama secara langsung dan tidak langsung dalam membantu saya menghasilkan kajian ini. Segala kerjasama kalian harapnya dibalas dengan baik dan ikhlas dari saya, *"Pisang emas di bawa belayar, masak sebiji di atas peti, hutang emas boleh di bayar, hutang budi di bawa mati"*, terima kasih buat semua.

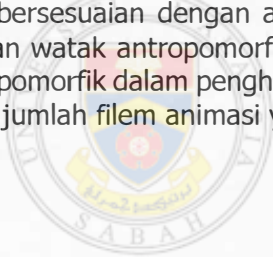
**Imelda Ann Binti Achin**  
**01 Ogos 2018**



UMS  
UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

## ABSTRAK

Kajian ini menganalisis konsep dan fungsi antropomorfik dalam filem animasi terpilih di Malaysia iaitu *Seefood* (2012) dan *Ribbit* (2014). Ia meliputi ciri-ciri antropomorfik pada watak utama yang menggerakkan penceritaan sesebuah filem animasi. Kajian ini juga mengkaji simbolisme watak haiwan sebagai metafora visual. Kajian ini menggunakan empat teori iaitu *Freytag Pyramid* (1863), *Tahap Antropomorfik Jardim* (2011), *Bestial Ambivalence* (2009) dan Semiotik (Saussure, 1916) dalam mencapai objektif kajian. Data primer kualitatif diperolehi melalui temu bual dan pemerhatian. Temu bual separa berstruktur dilakukan dengan menemu bual penggiat filem animasi serta pengarah khususnya bagi dua filem animasi terpilih. Proses pemerhatian terhadap filem animasi terpilih dilakukan menggunakan perisian *open source, Frame Accurate Cinematics Tool* (FACT). Data sekunder diperolehi melalui bahan bercetak yang diperolehi dari rujukan perpustakaan, jurnal, surat khabar dan majalah. Kajian ini mendapati setiap watak antropomorfik harus mempunyai fungsi yang menonjolkan ciri eksklusif haiwan asal selain berupaya mewujudkan perasaan simpati atau benci terhadap sesebuah watak. Watak antropomorfik juga berfungsi sebagai alat kritikan terhadap perlakuan manusia dan menerapkan metafora visual yang mempunyai hubung kait dengan kepercayaan masyarakat setempat. Kajian ini turut mendapati peratus aplikasi watak antropomorfik penting bagi memastikan pembentukan ciri watak yang seimbang antara watak protagonis dan watak antagonis. Ciri-ciri watak antropomorfik juga turut memberi inspirasi kepada audiens di dalam mewujudkan pemikiran positif dan mengelakkan penyampaian mesej yang tidak bersesuaian dengan audiens kanak-kanak. Kajian ini mencadangkan model pembentukan watak antropomorfik sebagai panduan dalam memperbaiki pembentukan watak antropomorfik dalam penghasilan filem animasi. Sekaligus, berupaya meningkatkan kualiti serta jumlah filem animasi yang menggunakan watak antropomorfik di Malaysia.



UNIVERSITI MALAYSIA SABAH

# **ABSTRACT**

## **ANTHROPOMORPHISM IN MALAYSIA'S ANIMATED FILMS**

*The study analyzes anthropomorphic concepts and functions in selected Malaysia's animated films, Seefood (2012) and Ribbit (2014). It includes anthropomorphic features on the main character that moves the storytelling of an animated film. This study also analyzes animal character symbolism as a visual metaphor in selected Malaysia's animated films. This study was based on qualitative approaches using four theoretical models: Freytag Pyramid (1863), Jardim Antropomorphic Level (2011), Bestial Ambivalence (2009) and Semiotic (Saussure, 1916) in achieving its objectives. Primary data collection was obtained through interviews as well as observations. Semi-structured interviews are conducted by interviewing animators and directors in Malaysia. The process of observing selected animation films was performed using the open source software, Frame Accurate Cinematics Tool (FACT). In addition, secondary data is obtained through printed material from library references, journals, newspapers and magazines. The findings show that each anthropomorphic character has the function of highlighting the exclusive characteristics of the actual animal, creating sympathetic feelings toward the character, criticism of human behavior and applying visual metaphors that are linked to the beliefs of local people. The study also established that the application percentage of an anthropomorphic character is important in ensuring the formation of a balanced character between protagonist and antagonist character. It is able to inspire the audience in creating positive thinking and is capable of preventing unsuitable message delivery for child audience. This study proposes a model in anthropomorphic character formation as a guide in improving the formation of anthropomorphic characters in the production of animated films. Simultaneously, it improves the quality and quantity of animated films using anthropomorphic characters in Malaysia.*



# SENARAI KANDUNGAN

	Halaman
<b>TAJUK</b>	i
<b>PENGAKUAN</b>	ii
<b>PENGESAHAN</b>	iii
<b>PENGHARGAAN</b>	iv
<b>ABSTRAK</b>	v
<b>ABSTRACT</b>	vi
<b>SENARAI KANDUNGAN</b>	vii
<b>SENARAI JADUAL</b>	xii
<b>SENARAI RAJAH</b>	xiv
<b>SENARAI GRAF</b>	xxviii
<b>SENARAI CARTA</b>	xxix
<b>SENARAI LAMPIRAN</b>	xxx
<b>BAB 1 : PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Kajian	1
1.2 Pernyataan Masalah	3
1.3 Kepentingan Kajian	4
1.4 Soalan Kajian	4
1.5 Objektif Kajian	5
1.6 Skop dan Limitasi Kajian	5
1.7 Definisi Istilah	6
<b>BAB 2 : PERKEMBANGAN INDUSTRI ANIMASI MALAYSIA</b>	
2.1 Pengenalan	7
2.2 Sejarah Awal Animasi	9
2.2.1 Tempoh Pengenalan Magik dan Silap Mata	10
2.2.2 Tempoh Pengenalan Kartun Sebagai Komersial Hiburan (Tahun 1920-an)	16
2.2.3 Tempoh Percubaan Teknikal dan Pembangunan Animasi Hiburan (Tahun 1930-an dan 1940-an)	20
2.2.4 Tempoh Kontemporari (Tahun 1950-an sehingga Sekarang)	26
2.3 Jenis Animasi	30
2.3.1 Animasi Tradisional	30
2.3.2 Animasi Berkomputer	36
2.4 Stail Animasi	39
2.4.1 Animasi Ortodoks	40
2.4.2 Animasi Eksperimental	43
2.5 Proses Penghasilan Animasi	47
2.5.1 Pra-Produksi	49
2.5.2 Produksi	53
2.5.3 Pasca-Produksi	56
2.6 Prinsip-prinsip Animasi	57
2.6.1 <i>Squash and Strech</i>	57
2.6.2 <i>Anticipation</i>	58
2.6.3 <i>Staging</i>	59
2.6.4 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	60
2.6.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	61



2.6.6	<i>Slow In and Slow Out</i>	62
2.6.7	<i>Arcs</i>	62
2.6.8	<i>Secondary Action</i>	63
2.6.9	<i>Timing</i>	64
2.6.10	<i>Exaggeration</i>	65
2.6.11	<i>Solid Drawing</i>	66
2.6.12	<i>Appeal</i>	67
2.7	Humor Dalam Animasi	68
2.7.1	Gag	68
2.7.2	<i>Slapstick</i>	70
2.8	Elemen Naratif	73
2.8.1	Premis dan Tema	74
2.8.2	Watak	76
2.8.3	Plot	82
2.8.4	Latar Masa dan Tempat	90
2.8.5	Sudut Pandang (POV)	93
2.8.6	Simbol	94
2.9	Sejarah Perkembangan Industri Animasi di Malaysia	99
2.9.1	Tempoh Perintis (Tahun 1060 hingga 1989)	100
2.9.2	Tempoh Kebangkitan (Tahun 1990 hingga 1999)	105
2.9.3	Tempoh Pramatang (Tahun 2000 hingga Sekarang)	108

### **BAB 3 : ANTROPOMORFIK**

3.1	Pengenalan	122
3.2	Definisi Antropomorfik	122
3.3	Perbezaan Antropomorfik, Zoomorfik dan Personafikasi	126
3.4	Sejarah Perkembangan Antropomorfik	130
3.4.1	Antropomorfik dalam Mitologi dan Teologi	133
3.4.2	Antropomorfik dalam Sastera	138
3.4.3	Antropomorfik dalam Bidang Animasi	141
3.5	Aplikasi Antropomorfik dalam Konteks Animasi	144
3.5.1	Haiwan	144
3.5.2	Objek	149
3.5.3	Mekanikal Robot	154
3.5.4	Anamorfik	156
3.5.5	Alam Semulajadi	158
3.6	Konsep dan Fungsi Pembentukan Watak Antropomorfik	160

### **BAB 4 : METODOLOGI KAJIAN**

4.1	Pengenalan	188
4.2	Reka Bentuk Kajian	190
4.3	Sampel Kajian	191
4.3.1	Tenik Pensampelan Tidak Kebarangkalian	191
4.4	Kaedah Kajian	200
4.4.1	Pengumpulan Data	200
4.4.2	Analisis Data	202
4.4.3	Paparan Data	209

### **BAB 5 : ANALISIS FILEM ANIMASI *SEEFOD***

5.1	Pengenalan	211
5.2	Biodata Filem Animasi <i>Seefood</i>	212

5.3	Sinopsis	213
5.4	Pecahan Adegan	214
5.5	Analisis Filem Menggunakan <i>Freytag Pyramid</i>	248
5.5.1	Elemen <i>Exposition</i>	270
5.5.2	Elemen <i>Inciting Incident</i>	275
5.5.3	Elemen <i>Rising Action</i>	277
5.5.4	Klimaks	282
5.5.5	Elemen <i>Falling Action</i>	283
5.5.6	Elemen <i>Resolution</i>	285
5.5.7	Elemen <i>Denouement</i>	286
5.6	Konsep dan Fungsi Antropomorfik dalam Filem Animasi <i>Seefood</i>	286
5.6.1	Model Tahap Satu Antropomorfik	294
5.6.2	Model Tahap Dua Antropomorfik	311
5.6.3	Model Tahap Tiga Antropomorfik	318
5.6.4	Model Tahap Empat Antropomorfik	327
5.7	Kesimpulan	346
<b>BAB 6 : ANALISIS FILEM ANIMASI <i>RIBBIT</i></b>		
6.1	Pengenalan	347
6.2	Biodata Filem Animasi <i>Rabbit</i>	348
6.3	Sinopsis	349
6.4	Pecahan Adegan	350
6.5	Analisis Filem Menggunakan <i>Freytag Pyramid</i>	364
6.5.1	Elemen <i>Exposition</i>	386
6.5.2	Elemen <i>Inciting Incident</i>	395
6.5.3	Elemen <i>Rising Action</i>	397
6.5.4	Klimaks	406
6.5.5	Elemen <i>Falling Action</i>	409
6.5.6	Elemen <i>Resolution</i>	410
6.5.7	Elemen <i>Denouement</i>	411
6.6	Konsep dan Fungsi Antropomorfik dalam Filem Animasi <i>Rabbit</i>	412
6.6.1	Model Tahap Satu Antropomorfik	420
6.6.2	Model Tahap Dua Antropomorfik	443
6.6.3	Model Tahap Tiga Antropomorfik	449
6.6.4	Model Tahap Empat Antropomorfik	460
6.7	Kesimpulan	487
<b>BAB 7 : KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN CADANGAN</b>		
7.1	Pengenalan	489
7.2	Kesimpulan Hasil Kajian	489
7.3	Implikasi Kajian	502
7.4	Cadangan	504
7.5	Penutup	505
<b>RUJUKAN</b>		507
<b>LAMPIRAN</b>		530

## SENARAI JADUAL

	Halaman	
Jadual 4.1	Senarai Filem Animasi Malaysia Tahun 1998 hingga 2017	192
Jadual 4.2	Kategori Watak dalam Filem Animasi Malaysia Tahun 1998 hingga 2017	194
Jadual 4.3	Filem Animasi Malaysia Mengikut Kategori Watak	198
Jadual 4.4	Kutipan Tiket dan Anugerah Bagi Empat Filem Animasi Antropomorfik	199
Jadual 4.5	Contoh Analisis <i>Model Tahap Antropomorfik Jardim</i> (2011)	206
Jadual 5.1	Krew Produksi Filem Animasi <i>Seefood</i>	212
Jadual 5.2	Keterangan Keseluruhan Filem Animasi <i>Seefood</i>	215
Jadual 5.3	Sebab dan Akibat dalam Filem Animasi <i>Seefood</i>	252
Jadual 5.4	Perbandingan Watak Antropomorfik dengan Haiwan Asal dalam Filem Animasi <i>Seefood</i>	259
Jadual 5.5	Sudut Pandang Pertama (POV) Filem Animasi <i>Seefood</i>	267
Jadual 5.6	Watak dan Perwatakan Filem Animasi <i>Seefood</i>	289
Jadual 5.7	Model Tahap Satu Antropomorfik dalam Filem Animasi <i>Seefood</i>	295
Jadual 5.8	Model Tahap Dua Antropomorfik dalam Filem Animasi <i>Seefood</i>	311
Jadual 5.9	Model Tahap Tiga Antropomorfik dalam Filem Animasi <i>Seefood</i>	318
Jadual 5.10	Model Tahap Tiga Antropomorfik Kategori Satu dalam Filem Animasi <i>Seefood</i>	325
Jadual 5.11	Model Tahap Tiga Antropomorfik Kategori Dua dalam Filem Animasi <i>Seefood</i>	326
Jadual 5.12	Model Tahap Tiga Antropomorfik Kategori Tiga dalam Filem Animasi <i>Seefood</i>	327
Jadual 5.13	Model Tahap Empat Antropomorfik dalam Filem Animasi <i>Seefood</i>	328
Jadual 5.14	Simbolisme Watak Antropomorfik dalam Filem Animasi <i>Seefood</i>	332

Jadual 6.1	Krew Produksi Filem Animasi <i>Ribbit</i>	348
Jadual 6.2	Keterangan Keseluruhan Filem Animasi <i>Ribbit</i>	351
Jadual 6.3	Sebab dan Akibat dalam Filem Animasi <i>Ribbit</i>	370
Jadual 6.4	Perbandingan Watak-watak Antropomorfik dengan Haiwan Asal dalam Filem Animasi <i>Ribbit</i>	376
Jadual 6.5	Sudut Pandang Pertama (POV) dalam Filem Animasi <i>Ribbit</i>	385
Jadual 6.6	Watak dan Perwatakan Filem Animasi <i>Ribbit</i>	414
Jadual 6.7	Model Tahap Satu Antropomorfik dalam Filem Animasi <i>Ribbit</i>	421
Jadual 6.8	Model Tahap Dua Antropomorfik dalam Filem Animasi <i>Ribbit</i>	444
Jadual 6.9	Model Tahap Tiga Antropomorfik dalam Filem Animasi <i>Ribbit</i>	449
Jadual 6.10	Model Tahap Tiga Antropomorfik Kategori Satu dalam Filem Animasi <i>Ribbit</i>	457
Jadual 6.11	Model Tahap Tiga Antropomorfik Kategori Dua dalam Filem Animasi <i>Ribbit</i>	458
Jadual 6.12	Model Tahap Tiga Antropomorfik Kategori Tiga dalam Filem Animasi <i>Ribbit</i>	459
Jadual 6.13	Model Tahap Empat Antropomorfik dalam Filem Animasi <i>Ribbit</i>	461
Jadual 6.14	Simbolisme Watak Antropomorfik dalam Filem Animasi <i>Ribbit</i>	464

# SENARAI RAJAH

		Halaman
Rajah 2.1	Carta Alir Sejarah Perkembangan Awal Animasi	10
Rajah 2.2	Lakaran Penggunaan <i>Kaleidoscope</i> Pada Tahun 1817	11
Rajah 2.3	Potret Sir David Brewster dan <i>Stereoscope</i> Pada Tahun 1840	12
Rajah 2.4	<i>Flip Book</i> Ciptaan John Barnes Linnett Pada Tahun 1868	13
Rajah 2.5	<i>Praxinoscope</i> Ciptaan Emile Reynaud Pada Tahun 1877	13
Rajah 2.6	<i>Kinetoscope</i> Ciptaan Thomas Edison Pada Tahun 1892	14
Rajah 2.7	Animasi <i>Humorous Phases of Funny Faces</i> (1906)	15
Rajah 2.8	Animasi <i>Gertie the Dinosaur</i> (1914) Merupakan Animasi Antropomorfik Pertama Dunia	17
Rajah 2.9	Animasi Bersiri <i>Oswald The Rabbit</i> Pada Tahun 1927	19
Rajah 2.10	Watak <i>Felix The Cat</i> , Watak Ikonik Dunia (Tahun 1920-an Hingga 1930-an)	20
Rajah 2.11	<i>Steamboat Willie</i> Animasi Pertama Menggunakan Kesan Bunyi	21
Rajah 2.12	Proses Penghasilan Animasi <i>Popeye The Sailor Meets Sinbad The Sailor</i> (1936)	24
Rajah 2.13	Watak Utama dalam Filem Animasi <i>Dumbo</i> (1941)	26
Rajah 2.14	Animasi <i>Huckleberry Hound</i> (1958)	27
Rajah 2.15	Filem <i>Who Frame Roger Rabbit</i> (1988) Menampilkan Watak Antropomorfik	28
Rajah 2.16	Filem Animasi Pecah Panggung, <i>The Lion King</i> (1994)	29
Rajah 2.17	Filem Animasi Tiga Dimensi Terawal Filem Animasi <i>Toy Story</i> (1995)	29
Rajah 2.18	Animasi <i>Cel by Cel</i> /Helaian Kertas	31
Rajah 2.19	<i>Keyframe</i> dan <i>In Between</i>	32

Rajah 2.20	Contoh Animasi Sel, <i>Road Runner and Wile E Coyote</i> (1948)	33
Rajah 2.21	Proses Penghasilan Animasi <i>Stop Motion</i>	34
Rajah 2.22	Watak <i>King Kong</i> Menggunakan Teknik <i>Stop Motion</i>	35
Rajah 2.23	Filem Animasi <i>Chicken Run</i> (2000) Menggunakan Teknik <i>Stop Motion</i>	35
Rajah 2.24	Animasi Dua Dimensi	36
Rajah 2.25	Animasi Tiga Dimensi	38
Rajah 2.26	Stail Animasi Wells (1998)	40
Rajah 2.27	Kategori dalam Animasi Ortodoks	40
Rajah 2.28	Kategori dalam Animasi Eksperimental	44
Rajah 2.29	Animasi Hybrid dalam Filem Animasi <i>The Black Cauldron</i> (1985)	46
Rajah 2.30	Animasi Eksperimental <i>Opus I</i> (1921)	47
Rajah 2.31	Carta Alir Penghasilan Animasi 3D	48
Rajah 2.32	Contoh Lakaran <i>Thumbnail</i>	51
Rajah 2.33	<i>Clean-up Storyboard</i>	52
Rajah 2.34	Contoh <i>Animatic Storyboard</i>	53
Rajah 2.35	Contoh Aplikasi Pencahayaan dalam Animasi 3D	55
Rajah 2.36	Prinsip <i>Squash and Stretch</i>	58
Rajah 2.37	Watak <i>Donald Duck</i> Mengaplikasikan Prinsip <i>Anticipation</i>	59
Rajah 2.38	Aplikasi Prinsip <i>Staging</i> dalam Filem Animasi <i>Bambi</i> (1942)	60
Rajah 2.39	Contoh Aplikasi Prinsip <i>Follow Through</i>	61
Rajah 2.40	Contoh Aplikasi Prinsip <i>Slow In and Slow Out</i>	62
Rajah 2.41	Contoh Aplikasi Prinsip <i>Arcs</i>	63
Rajah 2.42	Contoh Aplikasi Prinsip <i>Secondary Action</i>	64

Rajah 2.43	Aplikasi Prinsip <i>Exaggeration</i> dalam Filem Watak <i>Wile E Coyote</i> (1948)	66
Rajah 2.44	Gag Dalam Animasi <i>Tom and Jerry</i> (1999)	69
Rajah 2.45	<i>Slapstick</i> dalam Animasi <i>The Simpsons Movie</i> (2007)	73
Rajah 2.46	Watak Kartun dan Realistik dalam Animasi	77
Rajah 2.47	Paradigma Syd Feld Struktur Tiga Babak	84
Rajah 2.48	<i>Freytag Pyramid</i> (1863)	86
Rajah 2.49	Hubungan Antara <i>Signifier</i> dan <i>Signified</i> Yang Membentuk Tanda	96
Rajah 2.50	Hubungan Antara Tanda, <i>Signifier</i> , <i>signified</i> dan <i>Referent</i>	98
Rajah 2.51	Perkembangan Animasi Malaysia	100
Rajah 2.52	Filem Animasi Pendek <i>Hikayat Sang Kancil</i> (1983)	103
Rajah 2.53	Kredit Pengenalan Animasi dalam <i>Mekanik</i> (1983)	104
Rajah 2.54	Animasi Bersiri <i>Usop Sontorian</i> (1995)	106
Rajah 2.55	Filem Animasi Malaysia Pertama Yang Ditayangkan di Pawagam, <i>Silat Lagenda</i> (1998)	108
Rajah 2.56	Filem Cereka Kedua Malaysia <i>Cheritera The Movie</i> (2001)	109
Rajah 2.57	Filem Cereka 3D Pertama Malaysia <i>Nien Resurrection</i> (2000)	111
Rajah 2.58	Filem Cereka Animasi Malaysia <i>Putih</i> (2001)	112
Rajah 2.59	Filem Cereka Animasi Malaysia <i>Budak Lapok</i> (2007)	113
Rajah 2.60	Filem Cereka Animasi Malaysia <i>Geng Pengembaraan Bermula</i> (2009)	115
Rajah 2.61	Filem Cereka Animasi Malaysia <i>War Of The World: Goliath</i> (2012)	116
Rajah 2.62	Filem Cereka Animasi Malaysia <i>Bola Kampung The Movie</i> (2012)	117



Rajah 2.63	Filem Cereka Animasi Malaysia <i>Supersquad The Movie: Selamatkan Masa Depan</i> (2014)	118
Rajah 2.64	Filem Cereka Animasi Malaysia <i>Oh! Lala</i> (2015)	119
Rajah 2.65	Filem Cereka Animasi Malaysia <i>Boboiboy The Movie</i> (2016)	120
Rajah 3.1	Watak <i>Sang Sempuh</i> dalam <i>Hikayat Sang Kancil</i>	124
Rajah 3.2	Perbezaan Di Antara Personifikasi, Antropomorfik dan Zoomorfik	127
Rajah 3.3	Filem Animasi <i>The Good Dinosaur</i> (2015) Memaparkan Penggunaan Antropomorfik dan Zoomorfik	128
Rajah 3.4	Watak Zoomorfik, <i>Dopey</i> dalam Filem Animasi <i>Snow White and The Seven Dwarfs</i>	130
Rajah 3.5	Dewa <i>Satyr</i> dalam Mitologi Greek	132
Rajah 3.6	Dewa Mesir Kuno yang Mengadaptasi Ciri Antropomorfik	134
Rajah 3.7	Simbol Haiwan Pada Totem Mengikut Kepercayaan Masyarakat Asli Amerika	136
Rajah 3.8	Watak Buaya dalam <i>Hikayat Sang Kancil</i>	137
Rajah 3.9	Watak Antropomorfik Digunakan dalam Cerita Dongeng <i>Sang Arnab dan Sang Kura-kura</i>	139
Rajah 3.10	<i>The Bayeux Tapestry</i>	141
Rajah 3.11	Aplikasi Antropomorfik dalam Konteks Animasi	144
Rajah 3.12	Watak <i>Tom</i> dan <i>Jerry</i> Mengekalkan Sifat Asal Haiwan	146
Rajah 3.13	Watak <i>Mr. Krabs</i> Yang Mencerminkan Sifat Tamak	147
Rajah 3.14	Aplikasi Ciri-ciri Fizikal Manusia pada Watak <i>Luxo Jr.</i> (1986)	150
Rajah 3.15	Pelbagai Ekspresi Dalam Animasi <i>Johnny Fedora and Alice Bluebonnet</i> (1954).	153
Rajah 3.16	Pemberian Ciri Fizikal Manusia pada Watak <i>Lumiere</i> dalam Filem Animasi <i>Beauty and The Beast</i> (1991)	154
Rajah 3.17	Watak <i>Baymax</i> dari Filem Animasi <i>Big Hero 6</i> (2014) Mengaplikasi Antropomorfik Mekanikal Robot	156

Rajah 3.18	Watak Anger Antara Contoh Watak Anamorfik	157
Rajah 3.19	Aplikasi Antropomorfik Pada Fenomena Alam	158
Rajah 3.20	Aplikasi Antropomorfik Pada Alam Semulajadi dalam Animasi <i>Silly Symphony</i> (1932)	159
Rajah 3.21	Model Pembentukan Watak Antropomorfik Mitchell, Thompson dan Miles (1997)	161
Rajah 3.22	Tahap Antropomorfik di dalam Kajian Andrin dan Tomasovic (2008)	163
Rajah 3.23	Watak Animasi dalam Tahap Satu Antropomorfik	164
Rajah 3.24	Watak Animasi dalam Tahap Dua Antropomorfik	165
Rajah 3.25	Tahap Antropomorfik di dalam Kajian Jardim (2011)	167
Rajah 3.26	Tahap Antropomorfik Haiwan Yang Diubahsuai dalam Kajian Jardim (2011)	168
Rajah 3.27	Watak <i>Maximus</i> dalam Tahap Satu Model Tahap Jardim (2011)	169
Rajah 3.28	Watak Bambi dalam Filem Animasi <i>Bambi</i> (1942)	170
Rajah 3.29	Watak <i>Shere Khan</i> dalam Tahap Ketiga Model Jardim (2011)	171
Rajah 3.30	Watak Animasi dalam Tahap Ketiga Kategori Satu	171
Rajah 3.31	Watak Animasi dalam Tahap Ketiga Kategori Dua	172
Rajah 3.32	Watak Animasi dalam Tahap Ketiga Kategori Tiga	173
Rajah 3.33	Watak Animasi dalam Tahap Keempat Model Tahap Antropomorfik Jardim (2011)	174
Rajah 3.34	Tahap Antropomorfik di dalam Kajian Bliss (2012)	175
Rajah 3.35	Watak Animasi dalam Tahap Dua Model Tahap Antropomorfik Bliss (2012)	175
Rajah 3.36	Watak Animasi dalam Tahap Tiga Model Tahap Antropomorfik Bliss (2012)	176
Rajah 3.37	Watak Animasi dalam Tahap Empat Model Tahap Antropomorfik Bliss (2012)	177

Rajah 3.38	Tahap Antropomorfik di dalam Kajian Yully (2013)	177
Rajah 3.39	Watak Animasi dalam Tahap Satu Model Tahap Antropomorfik Yully (2013)	178
Rajah 3.40	Watak Animasi dalam Tahap Dua Model Tahap Antropomorfik Yully (2013)	179
Rajah 3.41	Watak <i>Lion-O</i> dalam Tahap Tiga Model Tahap Antropomorfik Yully (2013)	180
Rajah 3.42	Tahap Antropomorfik di dalam Kajian Watters (2015)	181
Rajah 3.43	Watak <i>Garfield</i> dalam Tahap Tiga Model Tahap Antropomorfik Watters (2015)	182
Rajah 3.44	Watak <i>White Rabbit</i> dalam Tahap Empat Model Tahap Antropomorfik Watters (2015)	183
Rajah 3.45	Model <i>Bestial Ambivalence</i> (2009)	184
Rajah 4.1	Carta Alir Metodologi	189
Rajah 4.2	Kerangka Konsep Penyelidikan	203
Rajah 4.3	Konsep dan Fungsi Pembentukan Watak Antropomorfik	207
Rajah 4.4	Analisis Simbolisme Berdasarkan Teori Semiotik Saussure (1916)	208
Rajah 4.5	Contoh Paparan Data	210
Rajah 5.1	Struktur Plot dalam Filem Animasi <i>Seefood</i> (2012)	248
Rajah 5.2	Adegan-adegan yang Menunjukkan Persahabatan Antara <i>Pup</i> dan <i>Julius</i>	249
Rajah 5.3	Perbandingan Latar Tempat dalam Filem dan Latar Sebenar	254
Rajah 5.4	Aplikasi Teknologi Moden dalam Filem Animasi <i>Seefood</i> Pada Adegan 41	256
Rajah 5.5	Idea Awal Latar Tempat dalam Filem Animasi <i>Seefood</i>	257
Rajah 5.6	Lakaran Awal Latar Tempat	257
Rajah 5.7	Watak Antropomorfik Protagonis dalam Elemen <i>Exposition</i>	260

Rajah 5.8	Watak Antropomorfik Sampingan yang Membantu Watak Utama dalam Elemen <i>Exposition</i>	261
Rajah 5.9	Watak Antagonis dalam Elemen <i>Exposition</i>	262
Rajah 5.10	Watak Sampingan Antropomorfik yang Menentang Watak Utama dalam Elemen <i>Exposition</i>	263
Rajah 5.11	Penerapan Unsur <i>Exaggeration</i> dalam Watak <i>Pup</i>	264
Rajah 5.12	Lakaran Idea Awal Pada Watak-watak dalam Filem Animasi <i>Seefood</i>	265
Rajah 5.13	Lakaran Idea Awal Pada Watak <i>Moe, Larry</i> dan <i>Curly</i>	266
Rajah 5.14	Latar Tempat dalam <i>Exposition</i> Filem Animasi <i>Seefood</i>	271
Rajah 5.15	Watak-watak dalam <i>Exposition</i> Filem Animasi <i>Seefood</i>	272
Rajah 5.16	<i>Inciting Incident</i> dalam Filem Animasi <i>Seefood</i>	276
Rajah 5.17	<i>Rising Action</i> Pertama	278
Rajah 5.18	<i>Rising Action</i> Kedua	279
Rajah 5.19	<i>Rising Action</i> Ketiga	279
Rajah 5.20	<i>Rising Action</i> Keempat	280
Rajah 5.21	Watak-watak dalam <i>Rising Action</i> Filem Animasi <i>Seefood</i>	281
Rajah 5.22	Latar Tempat dalam <i>Rising Action</i> Filem Animasi <i>Seefood</i>	282
Rajah 5.23	Sekuen Adegan Klimaks dalam Filem Animasi <i>Seefood</i>	283
Rajah 5.24	Adegan <i>Falling Action</i> Pertama dalam Filem Animasi <i>Seefood</i>	284
Rajah 5.25	Adegan <i>Falling Action</i> Kedua dalam Filem Animasi <i>Seefood</i>	284
Rajah 5.26	<i>Resolution</i> dalam Filem Animasi <i>Seefood</i>	285
Rajah 5.27	<i>Denouement</i> dalam Filem Animasi <i>Seefood</i>	286
Rajah 5.28	Peratus Tahap Antropomorfik pada Watak-watak dalam Filem Animasi <i>Seefood</i>	292

Rajah 5.29	Watak <i>Cray</i> Menunjukkan Keupayaan Berkomunikasi Menggunakan Lakaran Visual	296
Rajah 5.30	Ciri Bentuk Fizikal Asal dengan Penerapan Karikatur pada Watak <i>Julius</i>	296
Rajah 5.31	Anatomi Watak <i>Pup</i>	299
Rajah 5.32	Anatomi Ikan Jerung Buluh	300
Rajah 5.33	Anatomi Watak <i>Julius</i>	300
Rajah 5.34	Anatomi Ikan Jerung <i>Whitetip</i>	301
Rajah 5.35	Anatomi Watak <i>Mertle</i>	301
Rajah 5.36	Anatomi Penyu	302
Rajah 5.37	Anatomi Watak <i>Octo</i>	303
Rajah 5.38	Anatomi Sotong Kurita	303
Rajah 5.39	Anatomi Watak <i>Moe, Larry dan Curly</i>	304
Rajah 5.40	Anatomi <i>Pilot Fish</i>	305
Rajah 5.41	Anatomi <i>Lee, Herc, Spoch dan Heather</i>	306
Rajah 5.42	Anatomi Ayam Jantan dan Betina	306
Rajah 5.43	Anatomi Watak <i>Spin</i>	307
Rajah 5.44	Anatomi Ikan Pari	307
Rajah 5.45	Anatomi Watak <i>Murray</i>	308
Rajah 5.46	Anatomi Ikan Belut Moray	308
Rajah 5.47	Anatomi Watak <i>Cray</i>	309
Rajah 5.48	Anatomi <i>Coconut Crab</i>	309
Rajah 5.49	Watak Antropomorfik Berkomunikasi Sesama Sendiri	312
Rajah 5.50	Dialog <i>Pup</i> dalam Menunjukkan Sifat Cekal	314
Rajah 5.51	Sekuen Adegan 70 Paparan Perwatakan Berani <i>Julius</i>	315
Rajah 5.52	Dialog <i>Murray</i> Memaparkan Sikap Negatif	317

Rajah 5.53	Dialog <i>Murray</i> Memaparkan Sikap Negatif Watak Antagonis	320
Rajah 5.54	Penerapan Pencirian Perwatakan <i>Murray</i>	321
Rajah 5.55	Syot Watak <i>Lee</i> , <i>SPOCH</i> dan <i>Herc</i> Membalas Dendam	321
Rajah 5.56	Syot Watak <i>Spin</i> berjumpa dengan Watak <i>Murray</i>	322
Rajah 5.57	Contoh Penggunaan Teori Semiotik dalam Kajian Filem Animasi <i>Seefood</i>	331
Rajah 5.58	Pembentukan Watak dan Perwatakan <i>Pup</i> dan <i>Julius</i> Berdasarkan Mitologi dan Cerita Rakyat	334
Rajah 5.59	Pembentukan Watak dan Perwatakan <i>Mertle</i> Berdasarkan Mitologi	336
Rajah 5.60	Pembentukan Watak dan Perwatakan <i>Octo</i> Berdasarkan Mitologi	338
Rajah 5.61	Pembentukan Watak dan Perwatakan <i>Moe</i> , <i>Larry</i> dan <i>Curly</i> Berdasarkan Mitologi	340
Rajah 5.62	Pembentukan Watak dan Perwatakan <i>Lee</i> , <i>Herc</i> dan <i>SPOCH</i> Berdasarkan Mitologi	341
Rajah 5.63	Pembentukan Watak dan Perwatakan <i>Spin</i> Berdasarkan Mitologi	342
Rajah 5.64	Pembentukan Watak dan Perwatakan <i>Murray</i> Berdasarkan Mitologi	344
Rajah 5.65	Pembentukan Watak dan Perwatakan <i>Cray</i> Berdasarkan Mitologi	345
Rajah 6.1	Struktur Plot dalam Filem Animasi <i>Ribbit</i>	364
Rajah 6.2	Syot Dalam Adegan Dua Menunjukkan Bahan Bacaan <i>Ribbit</i>	365
Rajah 6.3	Adegan-adegan yang Menunjukkan Keakraban Di Antara <i>Ribbit</i> dan <i>Siti</i>	367
Rajah 6.4	Isu Pemburuan Haram dalam Filem Animasi <i>Ribbit</i>	368
Rajah 6.5	Perbandingan Latar Tempat dalam Filem dan Latar Sebenar	372
Rajah 6.6	Lakaran Awal Latar Tempat Perkampungan	374



Rajah 6.7	Watak Protagonis dalam Filem Animasi <i>Rabbit</i>	378
Rajah 6.8	Watak Pembantu dalam Filem Animasi <i>Rabbit</i>	378
Rajah 6.9	Watak Sampingan yang Membantu Watak Utama dalam Filem Animasi <i>Rabbit</i>	379
Rajah 6.10	Watak Heroin dalam Filem Animasi <i>Rabbit</i>	380
Rajah 6.11	Watak Antagonis dalam Filem Animasi <i>Rabbit</i>	381
Rajah 6.12	Watak Sampingan Menentang Watak Protagonis Dalam Filem Animasi <i>Rabbit</i>	381
Rajah 6.13	Penerapan Unsur <i>Exaggeration</i> dalam Watak <i>Rabbit</i>	383
Rajah 6.14	Lakaran Idea Awal Bagi Watak <i>Rabbit</i> dan <i>Siti</i> dalam Filem Animasi <i>Rabbit</i>	384
Rajah 6.15	Lakaran Idea Awal Pada Watak <i>Rabbit</i>	384
Rajah 6.16	Latar Tempat dalam <i>Exposition</i> Filem Animasi <i>Rabbit</i>	387
Rajah 6.17	Watak Protagonis dalam Elemen <i>Exposition</i>	389
Rajah 6.18	Perwatakan <i>Siti</i> Menunjukkan Sikap Prihatin dan Peramah	390
Rajah 6.19	Watak Sampingan dalam Elemen <i>Exposition</i>	391
Rajah 6.20	Watak-watak Tambahan dalam <i>Exposition</i>	391
Rajah 6.21	Dialog Watak Katak Yang Mempersendakan <i>Rabbit</i>	393
Rajah 6.22	Sekuen Adegan Pertama dalam Filem Animasi <i>Rabbit</i> (2014)	394
Rajah 6.23	Sekuen Watak Protagonis Bertembung Watak Antagonis dalam <i>Exposition</i>	394
Rajah 6.24	Sekuen Adegan <i>Rabbit</i> Bertemu Dengan <i>Kulup</i>	395
Rajah 6.25	Dialog <i>Kulup</i> pada Adegan Tiga yang Membawa Kepada <i>Rising Action</i>	396
Rajah 6.26	Watak <i>Kulup</i> Sebagai <i>Dispatcher</i> dalam Filem Animasi <i>Rabbit</i> (2014)	396
Rajah 6.27	Watak Sampingan dalam <i>Rising Action</i> Pertama	398



Rajah 6.28	Sekuen Adegan <i>Rising Action</i> Pertama Pada Adegan Enam	398
Rajah 6.29	<i>Rising Action</i> Kedua	399
Rajah 6.30	<i>Rising Action</i> Ketiga	400
Rajah 6.31	<i>Rising Action</i> Keempat	401
Rajah 6.32	<i>Rising Action</i> Kelima	402
Rajah 6.33	<i>Rising Action</i> Keenam	402
Rajah 6.34	Watak-watak Sampingan dalam <i>Rising Action</i>	403
Rajah 6.35	Watak-watak Tambahan dalam <i>Rising Action</i>	404
Rajah 6.36	Dialog <i>Isteri Inego</i> Yang Membawa Kepada Misi Menyelamatkan Katak-katak Beracun	405
Rajah 6.37	Latar Tempat dalam <i>Rising Action</i>	406
Rajah 6.38	Sekuen Adegan Klimaks dalam Adegan 15	407
Rajah 6.39	Sekuen <i>Ribbit</i> Menyelamatkan <i>Tuan Puteri</i>	407
Rajah 6.40	Watak Heroin dalam Klimaks	408
Rajah 6.41	Latar Tempat dalam Klimaks	408
Rajah 6.42	Sekuen Misi Menyelamatkan <i>Tuan Puteri</i>	410
Rajah 6.43	Sekuen Elemen <i>Resolution</i>	410
Rajah 6.44	<i>Denouement</i> dalam Filem Animasi <i>Ribbit</i>	411
Rajah 6.45	Peratus Tahap Antropomorfik pada Watak-watak dalam Filem Animasi <i>Ribbit</i>	418
Rajah 6.46	Watak Tambahan yang Mengaplikasi Kriteria Tidak Mampu Bertutur Sesama Spesis	422
Rajah 6.47	Ciri Bentuk Fizikal Asal dengan Penerapan Karikatur pada Watak <i>Siti</i>	423
Rajah 6.48	Habitat Asal Pada Watak Antropomorfik Dikekalkan	424
Rajah 6.49	Anatomi Watak <i>Ribbit</i>	427
Rajah 6.50	Anatomi <i>Poison Dart Frog</i>	428

Rajah 6.51	Anatomi Watak <i>Siti</i>	429
Rajah 6.52	Anatomi <i>Flying Squirrel</i>	430
Rajah 6.53	Anatomi Watak <i>Balan</i>	431
Rajah 6.54	Anatomi Buaya	432
Rajah 6.55	Anatomi Watak <i>Kulup</i>	433
Rajah 6.56	Anatomi <i>Vampire Bat</i>	433
Rajah 6.57	Anatomi Watak <i>Mat Rompi</i>	434
Rajah 6.58	Anatomi <i>Toucan</i>	434
Rajah 6.59	Anatomi Watak <i>Milah</i> dan <i>Ollie</i>	435
Rajah 6.60	Anatomi Ikan Dugong	436
Rajah 6.61	Penerapan Warna Berbeza Pada Watak <i>Milah</i> dan <i>Ollie</i>	436
Rajah 6.62	Anatomi Watak <i>Labah-labah</i>	437
Rajah 6.63	Anatomi Labah-labah Jenis <i>Brazilian Wandering Spider</i>	438
Rajah 6.64	Anatomi Watak <i>Rauf, Kinah, Kak Yong</i> dan <i>Ayah Ngah</i>	439
Rajah 6.65	Anatomi <i>Howler Monkey</i>	439
Rajah 6.66	Anatomi <i>Alia, Misha</i> dan <i>Yati</i>	440
Rajah 6.67	Anatomi Harimau Bintang	441
Rajah 6.68	Perincian Berbeza Pada Watak <i>Misha, Alia</i> dan <i>Yati</i>	442
Rajah 6.69	Sekuen Adegan 17 Paparan Perwatakan Berani <i>Ribbit</i>	447
Rajah 6.70	Dialog <i>Ayah Ngah</i> dalam Menggambarkan Isu Semasa	450
Rajah 6.71	Penggunaan Dialog Penerapan Perwatakan <i>Balan</i>	452
Rajah 6.72	Watak <i>Kulup</i> Menerapkan Ciri dan Sifat Haiwan Asal	453
Rajah 6.73	Watak <i>Labah-labah</i> Menerapkan Ciri dan Sifat Haiwan Asal	454
Rajah 6.74	Contoh Penggunaan Teori Semiotik dalam Kajian Filem Animasi <i>Ribbit</i>	464