



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sudut Pandang dalam Cerita dan Tipe Karakter

Dalam melihat sebuah cerita, terdapat dua perspektif dasar yang dapat dipakai yakni, *objective view* dan *subjective view* (Philips & Huntley, 2004). Menurut mereka, *objective view* merupakan cara melihat suatu cerita dari bagian luarnya saja, contohnya seperti para penonton yang menyaksikan pertandingan bola dari kejauhan. Sementara itu, *subjective view* yaitu cara melihat sebuah cerita secara lebih detail melalui pembawaan satu atau beberapa karakter. Philips dan Huntley berpendapat bahwa ketika sebuah cerita dapat mengangkat segala sisi dari sebuah pesan moral serta berbagai sudut pandang yang ada dalam suatu masalah tertentu, maka cerita tersebut berhasil disampaikan dengan baik. Oleh karena itu, segala elemen seperti tema, plot, babak, adegan, dan khususnya karakter, sangat berperan dalam membangun sebuah cerita yang kuat.

Menurut Philips dan Huntley, suatu jalan cerita juga dapat dilihat melalui empat sudut pandang: *Main Character*, *Obstacle Character*, *Subjective Story Throughline*, dan *Objective Story Throughline*. Sudut pandang tersebut seringkali digunakan dalam menunjukkan hubungan antar tokoh. Sudut pandang dari *Main Character* digunakan untuk menampilkan sudut pandang orang pertama (“saya”), sedangkan *Obstacle Character* menampilkan sudut pandang orang kedua (“kamu”). *Subjective Story Throughline* biasanya menggunakan sudut pandang orang pertama jamak (“kami”), di mana karakter *Main* dan *Obstacle*

diperhadapkan sehingga dapat terjadi perubahan atau tidak pada *Main Character* (hlm. 56). Sudut pandang terakhir, *Objective Story Throughline* menggunakan sudut pandang orang ketiga (“mereka”), di mana cerita lebih berfokus melalui pendekatan *Objective Characters*.

Philips dan Huntley (2004) menuliskan bahwa karakter berfungsi untuk menampilkan motivasi yang terdapat pada makna dari suatu cerita. Dalam sebuah cerita yang menggunakan *subjective view*, terdapat dua jenis karakter: *Main* dan *Obstacle* (hlm. 15). Karakter *Main* dan *Obstacle* berfungsi untuk menampilkan konflik internal yang terdapat pada suatu cerita. Mereka berpendapat bahwa *main character* belum tentu memiliki makna yang sama dengan *protagonist*. Menurut mereka, *Main Character* merupakan seseorang yang ditemui oleh penonton secara langsung, sedangkan *Protagonist* merupakan tokoh yang menjalankan plot dari sebuah cerita. Selain itu, ada *Hero* sebagai tokoh dengan penggabungan peran dari *Protagonist* dan *Main Character*. Sebaliknya, karakter yang menghalangi tugas *Main Character* disebut *The Obstacle Character*.

Philips dan Huntley (2004) juga menjelaskan bahwa terdapat dua jenis karakter berdasarkan fungsinya, *Objective* dan *Subjective*. *Objective Characters* berfungsi sebagai unsur dramatis dalam suatu cerita. Sementara itu, *Subjective Characters* berfungsi untuk menampilkan sudut pandang dari seorang karakter. Menurut mereka, seorang tokoh dapat disebut sebagai *Hero* ketika sudut pandang dari *Main Character* sesuai dengan fungsi *Protagonist*.

2.1.1. *Protagonist dan Main Character*

Dalam teori *Dramatica* yang dituliskan oleh Philips & Huntley (2004), seorang “pemain” memiliki konsep yang berbeda dengan seorang “karakter”. *Dramatica* merupakan sebuah teori yang menjelaskan bahwa seorang karakter memiliki fungsi sebagai unsur dramatis, di mana fungsi karakter tersebut dapat memenuhi kebutuhan dalam sebuah cerita (hlm. 17). Seorang *Protagonist* memiliki fungsi dasar untuk mencapai suatu rencana atau tujuan tertentu. Pada umumnya, seringkali *Main Character* digabungkan dengan *Protagonist* menjadi “pemain” yang sama dalam suatu cerita. Menurut mereka, hal tersebut sering terjadi karena *Protagonist* dan *Main Character* memiliki fungsi dan tujuan yang sama dalam cerita. Namun, dalam penggunaan *Subjective Story*, *Main Character* merupakan tokoh yang dapat berdiri secara independen.

2.1.2. *Antagonist dan Obstacle Character*

Tidak seperti *Protagonist*, *Antagonist* memiliki pandangan yang berlawanan dari *Protagonist*, khususnya dalam hal mengejar suatu tujuan (Philips & Huntley, 2004). Philips dan Huntley menjelaskan bahwa *Antagonist* pada umumnya akan mencegah dan berusaha menghalangi *Protagonist* dalam mencapai suatu rencana. Namun terkadang, *Protagonist* yang berperan untuk mencegah atau menghalangi *Antagonist* ketika *Antagonist* memiliki suatu rencana yang dapat berdampak buruk. Dalam kasus tersebut, *Protagonist* mengejar suatu tujuan berupa usaha untuk menghentikan rencana *Antagonist* (hlm. 18).

Menurut Philips dan Huntley, terkadang *Antagonist* memiliki kesamaan dengan *Obstacle Character* sehingga keduanya dapat digabungkan. Namun, terdapat suatu unsur yang terpenting dalam *Obstacle Character*, di mana karakter tersebut tidak secara langsung berusaha melawan *Main Character* seperti layaknya *Antagonist* melawan *Protagonist*. Mereka menjelaskan bahwa *Obstacle Character* memiliki kecenderungan untuk menghalangi *Main Character*, dengan tujuan agar suatu sistem atau sudut pandang lainnya dapat dihadapkan kepada *Main Character*. Dengan begitu, *Main Character* tidak dapat melalui jalan yang mudah, melainkan karakter tersebut harus menghadapi suatu masalah yang personal. Kesimpulannya, Philips dan Huntley berpendapat bahwa *Antagonist* dan *Obstacle Character* dapat digabungkan apabila keduanya memiliki fungsi yang sejalan dalam suatu cerita. Sebaliknya, kedua karakter tersebut juga memiliki peran masing-masing sehingga pemilihan fungsi karakter harus diperhitungkan sesuai dengan tujuan dramatis yang dibutuhkan.

2.1.3. Hubungan antara *Main Character* dan *Obstacle Character*

Philips dan Huntley (2004) berpendapat bahwa sebuah cerita hanya memiliki satu *Main Character*. Mereka menjelaskan bahwa seseorang sebagai penonton hanya dapat memposisikan dirinya pada satu individu dalam sebuah cerita, sehingga secara tidak langsung sebuah cerita merupakan refleksi dari pikiran penonton itu sendiri. Refleksi tersebut akan menunjukkan sisi yang penonton pilih ketika diperhadapkan pada suatu masalah dalam suatu cerita. Menurut mereka, *Main Character* seringkali diceritakan dari kebiasaannya menggunakan metode *tried*

and true dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Namun pada suatu saat, situasi yang *Main Character* hadapi tidak dapat diselesaikan dengan metode pada umumnya dan terkadang situasi tersebut merupakan kejadian pertama kali yang pernah ditemuinya (hlm. 58). Philips dan Huntley menuliskan bahwa seiring *Main Character* berusaha menyelesaikan masalah yang dihadapinya, maka *Obstacle Character* mulai membawa masalah baru. Hal tersebut menyebabkan *Main Character* tidak hanya berhadapan dengan satu masalah saja, melainkan masalah lain yang berasal dari *Obstacle Character*.

Dalam penyelesaian suatu cerita seperti yang telah ditulis pada paragraf sebelumnya, Philips dan Huntley (2004) menjelaskan bahwa hanya ada dua jalur cerita dan dikenal dengan sebutan *Main Character Resolve*. *Main Character Resolve* memberikan resolusi akhir cerita yang menunjukkan perubahan motivasi dari *Main Character* (*change*) atau tidak adanya perubahan motivasi (*steadfast*). Selain itu, *Main Character Resolve* juga berfungsi untuk menunjukkan hubungan serta pengaruh yang terjadi terhadap *Main Character* dan *Obstacle Character* (hlm. 59). Hal tersebut menjelaskan kesuksesan pengaruh *Obstacle Character* kepada pendirian *Main Character*. Sebaliknya, mereka menuliskan apabila *Main Character* tetap kukuh pada pendiriannya, maka *Obstacle Character* akan terkena dampak dari *Main Character* untuk berubah. Menurut Philips dan Huntley, *Obstacle Character* belum tentu menyadari pengaruh yang diberikan kepada *Main Character*. Pada intinya, suatu sudut pandang atau pendirian tertentu menetapkan sebuah identitas dari *Main Character*, sedangkan dampak atau pengaruh khusus terhadap sudut pandang tersebut menjelaskan identitas dari *Obstacle Character*.

2.2. Komed

Komed merupakan sebuah kesenian dalam menceritakan tentang kebenaran akan kehidupan manusia (Kaplan, 2013). Kaplan menuliskan bahwa komedi dapat memberikan sebuah harapan karena adanya unsur kebenaran yang mencerminkan gambaran hidup manusia. Menurut Kaplan, komedi memiliki fungsi yang berbeda dengan drama, di mana drama mendorong seseorang untuk memimpikan untuk menjadi suatu sosok yang diidamkan, sedangkan komedi membantu seseorang untuk menjalani hidup dengan jati diri yang sesungguhnya. Komedi dapat berjalan ketika terdapat suatu ketidaksempurnaan pada individu, seperti contohnya sifat canggung pada suatu karakter. Kekurangan, kelemahan, atau kegagalan seseorang merupakan esensi dari komedi, karena hal-hal tersebut merupakan bagian yang paling melekat pada seorang individu (hlm. 20). Kaplan berpendapat bahwa komedi yang pintar dapat menampilkan suatu hal baik atau buruk dari nilai-nilai kemanusiaan, tanpa memberikan dorongan kepada penonton untuk menerima atau menolak unsur tersebut.

2.2.1. Komedi dalam Karakter

Komedi dapat ditemukan pada suatu hal yang terjadi pada seorang karakter, di mana karakter tersebut sedang berusaha mengejar apa yang diinginkannya (Kaplan, 2013). Kaplan berpendapat bahwa terdapat dua jenis karakter dalam struktur komedi, *hero* dan *non-hero*. *Hero* dalam pandangan Kaplan merupakan seorang karakter yang memiliki segala keterampilan tertentu untuk memenangkan suatu masalah. Ketika seorang karakter semakin memiliki banyak keterampilan

untuk menyelesaikan masalahnya, semakin berkurang unsur jenaka yang terdapat pada karakter tersebut. Sedangkan, *non-hero* merupakan seseorang yang berjuang mengatasi suatu masalah dengan hampir tidak ada peluang berhasil, tanpa memiliki keterampilan atau alat yang dibutuhkan untuk menang, tetapi karakter tersebut tidak pernah menyerah (hlm. 76). *Non-hero* masih dapat memiliki keterampilan, tetapi *non-hero* selalu memiliki lebih banyak kekurangan terhadap keterampilan yang lebih penting untuk menyelesaikan suatu masalah. Berbeda dengan *non-hero*, *hero* menganggap dirinya mampu walaupun orang lain berpendapat sebaliknya.

Menurut Kaplan, *hero* tidak harus bertindak heroik atau melakukan sesuatu yang sangat luar biasa. Tindakan sehari-hari yang patut, tepat, dan sesuai dengan norma, sudah cukup masuk ke dalam kategori karakter *hero*. Keberadaan *hero* biasanya memberikan elemen dramatis pada sebuah cerita. Komedi muncul dari hasil tindakan seorang karakter, di mana kemungkinan besar penulis sengaja membuatnya agar penonton tertawa, namun hal tersebut tidak disadari oleh karakter itu sendiri (hlm. 84). Kaplan menuliskan bahwa *non-hero* tidak boleh mengetahui bahwa ia tidak memiliki keterampilan yang cukup untuk menyelesaikan suatu masalah, karena hal itu dapat menyebabkan karakter tersebut menyerah atau berhenti. Mengetahui sesuatu merupakan suatu kelebihan atau kemampuan di mana hal tersebut dapat menyebabkan berkurangnya unsur komedi pada seorang karakter. Ketika *non-hero* memiliki informasi yang tidak memadai, maka karakter tersebut menjadi ragu-ragu dan akan menghabiskan waktu berusaha mencari tahu daripada berusaha mengatakan hal yang lucu atau konyol mengenai

diri sendiri (hlm. 87). Kaplan menekankan bahwa *non-hero* tidak perlu berusaha untuk menjadi lucu, kunci untuk menciptakan komedi yaitu ketidaktahuan *non-hero* untuk memecahkan masalahnya dengan tepat sehingga mengakibatkan hal-hal yang tak terduga.

2.2.2. *Exaggeration* dalam Komedi

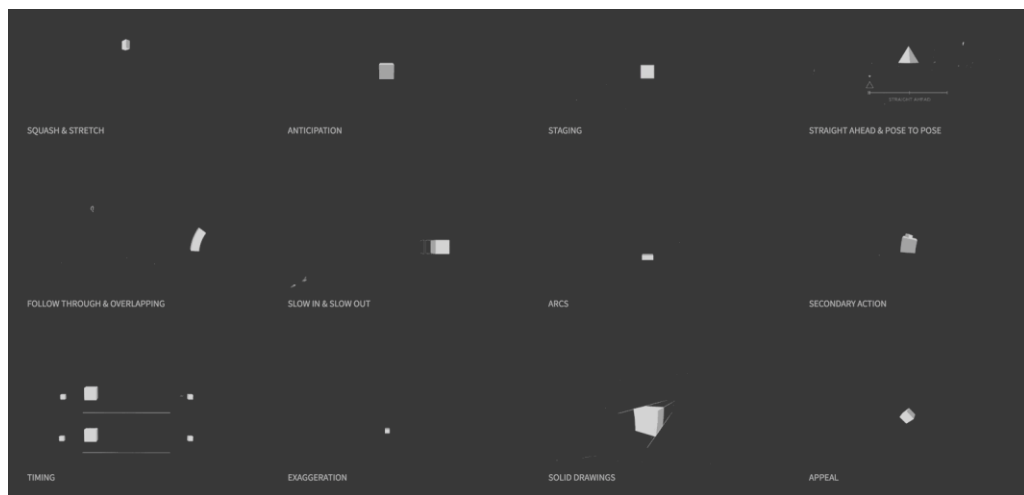
Konflik utama pada cerita komedi yaitu kerenggangan antara ekspektasi dari karakter dengan realita yang dihadapinya (Kaplan, 2013). Setiap karakter memiliki pandangan masing-masing yang dapat berbeda dalam melihat realitas hidup. Menurut Kaplan, komedi dapat muncul dari satu objek yang sama atau suatu hal yang dilihat oleh berbagai perspektif. Contohnya yaitu seorang karakter yang melihat realita dengan persepsinya sendiri, di mana dirinya tidak sempurna, tidak mengerti akan berbagai hal. Konsekuensi dan reaksi yang dihasilkan oleh ketidaksempurnaan karakter dapat dilebih-lebihkan sehingga dapat menimbulkan unsur komedi.

Menurut Shatz dan Helitzer (2016), humor dengan leluasa dapat melebihi atau memberikan distorsi pada suatu realitas untuk penekanan pada hal tertentu, di mana terdapat kontras antara suatu hal yang normal dan hal lainnya yang tidak normal. Unsur realisme dalam sebuah cerita membantu mengarahkan penonton pada suatu hal tertentu. Sedangkan, *exaggeration* terhadap fakta yang sedang terjadi dapat membangun ketegangan dan memberikan kejutan. Shatz dan Helitzer menuliskan bahwa *exaggeration* dapat mengubah persepsi pada realitas, memberikan ketegangan yang dapat diatur, dan mempengaruhi emosi penonton.

Elemen realisme dan *exaggeration* pada suatu cerita perlu diatur secara seimbang. Menurut mereka, humor hanya dapat muncul ketika *exaggeration* yang ditampilkan logis. Pada umumnya, *exaggeration* lebih sering dipakai untuk melebih-lebihkan sesuatu, khususnya membelokkan sifat, perilaku dan pengalaman personal. Selain itu, Shatz dan Helitzer juga menjelaskan bahwa *exaggeration* dapat digunakan untuk meremehkan suatu hal.

2.3. Prinsip Animasi

Menurut Thomas dan Johnston (1981), terdapat 12 prinsip yang menjadi teknik-teknik dasar dalam membuat gerakan animasi. Prinsip-prinsip tersebut yaitu: *Anticipation, Staging, Straight ahead action and pose to pose, Follow through and overlapping action, Slow in and slow out, Arcs, Secondary Action, Timing, Exaggeration, Solid drawing, dan Appeal.*



Gambar 2.1. 12 Prinsip Animasi
(bit.ly/2VulYfu, Joan León, 2017)

Seiring berkembangnya proses produksi animasi, Webster (2012) menambahkan beberapa unsur yang dapat membantu dalam perkembangan animasi, khususnya pada animasi 3D, yakni: *drag*, *balance and weight*, *solid modeling*, dan *energy flow*. *Drag* dapat berpengaruh pada bagian dari suatu objek sehingga bagian tersebut mengalami keterlambatan saat bergerak. Berat dan wujud dari suatu objek sangat mempengaruhi keseimbangan objek tersebut. Perhitungan pusat gravitasi dapat membantu dalam membuat dinamika yang tepat pada animasi suatu karakter. Menurut beliau, ilusi dari keseimbangan dan berat dapat dicapai melalui penggabungan prinsip *squash and stretch*, *overlapping action*, *follow-through*, dan *drag*. *Solid modeling* berhubungan dengan segala aspek akan bentuk, volume, ruang, dan nilai permukaan. Dengan penggunaan *energy flow*, maka suatu gerakan dapat terkesan lebih natural karena adanya perhitungan energi yang mengalir dari tubuh ke arah tindakan yang dituju.

2.3.1. *Staging*



Gambar 2.2. Prinsip *Staging* pada Karakter Minnie
(The Illusion of Life: Disney Animation/Thomas & Johnston, 1981)

Thomas dan Johnston (1981) berpendapat bahwa *staging* merupakan prinsip yang paling dasar baik dalam animasi maupun teater. Sebuah tindakan harus diatur sedemikian rupa agar karakterisasi dan ekspresi tokoh terlihat dengan jelas, sehingga penonton dapat terbawa dengan suasana tertentu dan mengerti tindakan yang ditampilkan. Menurut mereka, *staging* untuk suatu tindakan harus digambarkan hanya dengan satu pose dan aksi yang sederhana, tanpa ada gerakan lainnya yang dapat mengecoh makna dari tindakan tersebut. Mereka juga menuliskan bahwa Walt Disney memberikan saran yang sangat penting, di mana sebuah tindakan seharusnya dapat digambarkan hanya dengan siluet saja. Dengan begitu, siluet dapat menjadi sebuah indikator yang menentukan kejelasan makna dari sebuah tindakan, tanpa perlu melihat detil gambar di dalam siluet tersebut. Contoh penerapan *staging* yang tepat dapat dilihat pada ilustrasi karakter Minnie di bawah. Mereka berpendapat bahwa penyampaian karakter Minnie yang feminim dapat dilihat dengan jelas karena pengaplikasian *staging* yang tepat.

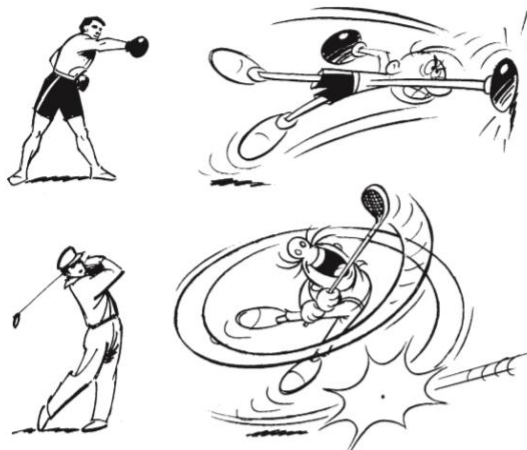
White (2006) berpendapat bahwa pembuatan animasi yang efektif pasti bergantung pada penggambaran *key poses*. Menurut White, animasi yang buruk dinilai dari penggambaran pose-pose tokoh yang lemah. Untuk menggambarkan gerakan yang bermakna, para animator sepatutnya menekankan dinamika pada sebuah pose agar pose tersebut terlihat nyata. Selain itu, White juga menuliskan untuk mempelajari posisi karakter secara keseluruhan dan membuat pose tersebut agar terlihat lebih menarik seperti karikatur. Ketika membuat pose tersebut, para animator juga perlu memperhatikan lengkungan, peregangan, dan pelumatan dari

posisi yang ada hingga ke titik di mana pose tersebut hampir tidak realistis, tetapi tetap dalam batasan yang sesuai (hlm. 225).

Menurut Webster (2012), *staging* berfungsi untuk menekankan sebuah tindakan, di mana sebuah tindakan tersebut membantu dalam menyampaikan sebuah cerita. Sebuah tindakan dapat memberikan kejelasan, drama, maupun interpretasi dari penonton yang berbeda-beda. Webster berpendapat bahwa setiap tindakan saling berhubungan antar shot, sehingga diperlukan *staging* untuk memperjelas tiap tindakan tersebut. Kesimpulannya, kunci penting dalam *staging* yaitu kejelasan komunikasi secara visual.

2.3.2. *Exaggeration*

Menurut Thomas dan Johnston (1981), *exaggeration* dibutuhkan dalam menciptakan gerakan animasi yang nyata dan hidup. Ketika menganimasikan sesuatu, apabila hal tersebut ada dalam dunia nyata, maka objek atau subjek tersebut harus digambarkan melampaui dari kenyataan (White, 2006).



Gambar 2.3. Prinsip *Exaggeration* pada Karakter Animasi
(Timing in Animation/Whitaker, Halas, & Sito, 2009)

Breeman (seperti dikutip dalam Sahasrabudhe, Iyer, dan Murthy, 2012) menuliskan bahwa *exaggeration* dapat membantu dalam menekankan karakteristik, ekspresi, dan tindakan tokoh menjadi lebih meyakinkan. Menurut Shasrabudhe, Iyer dan Murthy, *exaggeration* berfungsi agar perhatian penonton dapat lebih terfokus pada tindakan tokoh tertentu. Dengan begitu, ciri khas gerakan yang dilebih-lebihkan dari tokoh tersebut dapat melekat pada ingatan penonton. Namun, mereka juga menyebutkan bahwa bentuk dan gerakan yang terdistorsi memiliki batasan tertentu sesuai dengan massa dan tujuan yang ingin dicapai dari animasi tersebut.

Menurut Webster (2012), prinsip *exaggeration* hanya perlu diaplikasikan secukupnya atau tidak terlalu berlebihan untuk mendapatkan hasil gerakan animasi yang alami. Webster menuliskan bahwa fungsi dari *exaggeration* yaitu membuat suatu gerakan agar dapat lebih dipahami dan terlihat nyata. Prinsip *squash and stretch* juga dapat digabungkan dengan prinsip *exaggeration* untuk lebih menekankan suatu tindakan yang dianimasikan. Webster berpendapat bahwa pengaplikasian *exaggeration* yang tepat dapat mendorong penonton untuk tidak sekedar melihat, melainkan merasakan gerakan animasi tersebut. Gerakan animasi yang tidak menggunakan prinsip *exaggeration* akan memberi kesan animasi yang kurang menarik (hlm. 62).

2.3.3. *Timing*

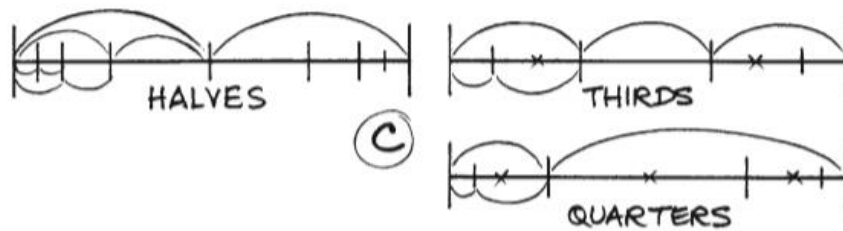
Timing merupakan proses di mana beberapa *keyframe* diletakkan berdasarkan perencanaan gambar yang terinci dan perhitungan *inbetween* dalam suatu animasi

(White, 2006). Menurut White, “*timing* dapat menggambarkan cepat atau lambat, jelas atau berdampak, dan berat atau ringan dari suatu tindakan” (hlm. 213). Apabila dalam satu tindakan digambarkan dengan *frame* yang banyak, maka gerakan yang diciptakan akan semakin lambat. Beliau juga menuliskan bahwa film biasanya dibuat dengan 24 *frame* per detik. Terkadang, apabila sebuah gerakan membutuhkan dua gambar atau pose utama dalam satu detik, maka dibutuhkan penggunaan 24, 30, atau 25 *frame* per detik.

Penggunaan teknik “*ones*”, “*twos*”, “*threes*”, dst., sudah muncul dan diaplikasikan sejak animasi tradisional 2D dalam buku *Illusion of Life* (1981). White (2006) menjelaskan bahwa teknik “*ones*” membutuhkan penomoran *frame* dengan angka ganjil dan genap karena setiap *frame* digambar satu per satu untuk menghasilkan animasi yang sangat mulus. Sedangkan, penggunaan teknik “*twos*” biasanya menuliskan *frame* dengan angka ganjil, di mana terdapat sebuah pose atau gambar tiap dua *frame*. Namun, penggabungan *frame* berangka ganjil dan genap tetap dapat diaplikasikan dalam teknik *twos*, apabila suatu gerakan ingin diperlambat dengan satu *frame* (hlm. 215).

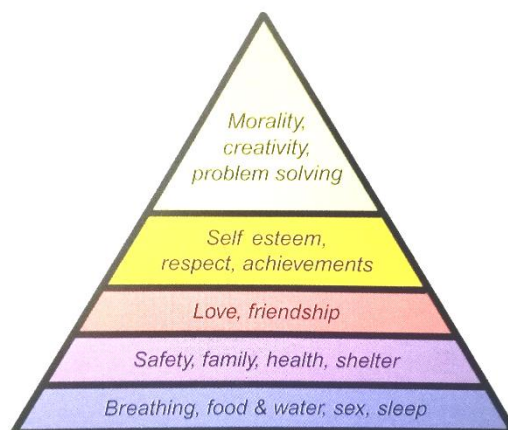
Whitaker, Halas, & Sito (2009) berpendapat bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi kejelasan penyampaian ide dalam sebuah film atau animasi. Faktor yang pertama yaitu perancangan *staging* dan *layout* yang tepat. Lalu, faktor yang kedua yakni penggunaan *timing* yang tepat. Menurut mereka, setiap tipe animasi membutuhkan penggunaan *timing* yang berbeda-beda. *Timing* berfungsi sebagai salah satu unsur yang memberikan makna terhadap suatu gerakan. Penempatan jarak antar *frame* dapat membantu dalam proses

inbetweening untuk menampilkan karakteristik pada suatu objek atau subjek (hlm. 43). Misalnya, suatu gerakan dalam beberapa *frame* dapat dibagi menjadi *halves*, *thirds*, dan *quarters*.



Gambar 2.4. Metode *inbetweening*: *halves*, *thirds*, dan *quarters*
(Timing in Animation/Whitaker, Halas, & Sito, 2009)

Selain itu, penggunaan *timing* pada animasi karakter berhubungan terhadap gaya gravitasi, massa dan otot-otot, serta alasan psikologis atau motivasi dari karakter (hlm 3). Maslow (seperti dikutip dalam Webster, 2012, hlm.39) mengungkapkan bahwa terdapat hirarki atas kebutuhan, yang mendorong munculnya sebuah motivasi dari karakter, seperti berikut:



Gambar 2.5. Maslow's hierarchy of needs
(Action Analysis for Animators/Webster, 2012)

1. *Self-actualization* (moralitas, kreativitas, spontanitas, pemecahan masalah).
2. *Esteem* (kepercayaan diri, penghargaan, hormat).
3. *Love/belonging* (keluarga, keintiman seksual).
4. *Safety* (fisik, sumber daya, keluarga kesehatan, tempat tinggal).
5. *Physiology* (bernafas, makanan, minuman, seks, *homeostasis*).

Menurut Webster (2012), *timing* terbagi menjadi tiga unsur yang mendukung berbagai aspek dalam sebuah animasi atau film. Tiga unsur tersebut berupa: *pacing*, *phrasing*, dan *animation timing*. *Pacing* merupakan dinamika secara keseluruhan yang terdapat pada sebuah film naratif. Webster berpendapat bahwa *pacing* menentukan jangka waktu secara spesifik, yang dibutuhkan dalam mengatur ketegangan, pembabakan, dan suasana dalam sebuah cerita. *Phrasing* merupakan variasi perbedaan kecepatan dan dinamika yang ada dalam beberapa gerakan yang terjadi dalam suatu adegan (hlm. 43). Menurut Webster, *phrasing* dapat diaplikasikan pada animasi dengan jenis apapun, khususnya animasi yang melibatkan banyak karakter. *Phrasing* mengatur cepat atau lambat gerakan-gerakan tiap individu sehingga terdapat variasi *timing* yang dapat memberikan suatu makna, maupun perubahan suasana dalam suatu *sequence*. Sementara itu, Webster menuliskan bahwa *animation timing* lebih berfokus kepada sebuah gerakan yang dilakukan oleh satu karakter, objek, atau hal lainnya. Kunci dasar dalam penggunaan *animation timing*, apabila suatu karakter semakin mendekat pada layar dalam beberapa *frame* ke depan, maka gerakan dari karakter tersebut akan semakin melambat, demikian juga sebaliknya (hlm. 44).

2.4. Bahasa Tubuh

Secara sadar atau tidak sadar, manusia memiliki kebiasaan untuk menilai seseorang melalui gestur tubuh orang tersebut (Goman, 2008). Menurut Goman, terdapat 5 prinsip yang menjadi dasar dalam menginterpretasikan bahasa tubuh: *context*, *clusters*, *congruence*, *consistency*, dan *culture*. Goman berpendapat bahwa makna dalam komunikasi nonverbal sangat bergantung pada konteks yang ada, contohnya lokasi, cuaca, waktu, relasi, dan lain-lain. Menurut beliau, isyarat secara nonverbal juga dapat dilihat melalui sebuah *gesture cluster*, yang bermakna suatu gabungan dari postur, gerakan, dan tindakan yang bermakna. Satu wujud gestur tidak dapat menjamin adanya kejelasan isyarat nonverbal, bahkan gestur tersebut bisa saja tidak memiliki makna apapun (hlm. 14).

Mehrabian (seperti dikutip dalam Goman, 2008) mengemukakan bahwa sebuah pesan biasanya dimengerti dengan sepenuhnya dari 7% kata atau kalimat, 38% nada suara, dan 55% terdiri atas ekspresi wajah, gestur tangan, posisi tubuh, dan wujud lainnya dalam komunikasi nonverbal. *Congruence* merupakan kondisi di mana gestur tubuh dan ekspresi yang ditampilkan oleh seseorang sesuai dengan kata-kata yang diucapkan orang tersebut. Goman menjelaskan ketika seseorang melakukan gestur tubuh yang tidak sesuai dengan ucapannya, maka ada konflik internal antara pikiran dan ucapan orang tersebut. Pada umumnya, seseorang memiliki perilaku yang berbeda di saat kondisi tenang dan saat di bawah tekanan. Menurut Goman, pengenalan akan perilaku dasar yang dilakukan seseorang saat keadaan normal merupakan indikator yang penting, sehingga ketika orang tersebut

menyimpang, maka hal tersebut dapat diketahui. Selain itu, bahasa tubuh sangat terpengaruh pada tingkat stress yang dialami oleh seseorang. Ketika tingkat emosional seseorang sedang tinggi, maka gestur yang berasal dari budaya orang tersebut akan lebih sering muncul dari situasi normal (hlm. 18).

Roberts (2011) berpendapat bahwa penggunaan bahasa tubuh yang baik dapat menampilkan seorang karakter yang sedang berpikir, melihat, atau bertindak dengan jelas. Setiap hari, manusia memiliki kebiasaan untuk membaca bahasa tubuh dan ekspresi wajah seseorang untuk memahami pikiran atau perasaan orang tersebut. Menurut Roberts, kemampuan manusia untuk berbohong lebih bergantung pada ekspresi wajah daripada gestur tubuh. Gestur tubuh manusia secara sadar atau tidak sadar lebih jujur dalam mengekspresikan pikiran manusia (hlm. 281). Roberts juga menuliskan bahwa detail-detail kecil seperti gerakan tangan yang dipaksakan atau lainnya, dapat menunjukkan kepada penonton perasaan dari karakter tersebut.

Menurut Webster (2012), bahasa tubuh menjadi salah satu indikator untuk merepresentasikan keadaan tokoh di luar dari fisiknya saja. Contohnya, seseorang dapat ditentukan kondisi kesehatan serta umurnya dilihat dari bahasa tubuh orang tersebut. Tidak hanya kesehatan dan umur, Webster juga menuliskan bahwa bahasa tubuh dapat menentukan perasaan, suasana hati, ciri khas budaya, tradisi, keputusan, dan tempat asal seseorang. Selain itu, gerakan seseorang juga dapat menunjukkan orang tersebut masuk ke dalam kelompok sosial, seksual, atau budaya tertentu. Webster meyakini bahwa seseorang bergerak berdasarkan latar belakang kehidupan orang tersebut, tradisi, dan gender. Beberapa orang secara

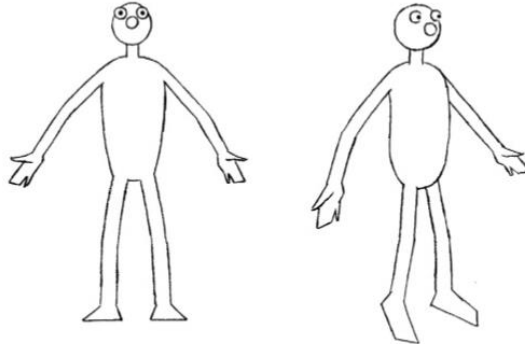
sadar memilih untuk bersikap dengan gaya tertentu karena orang tersebut sadar akan kelompok sosial di mana ia berada (hlm. 292).

Pada umumnya, pria dan wanita memiliki bahasa tubuh yang sangat berbeda (Webster, 2012). Hal tersebut dapat dilihat dari cara mereka berjalan, duduk, berdiri, dan lain-lain. Menurut Webster, cara berjalan pria biasanya lebih maskulin, sehingga pria akan berjalan lebih tegap dan membusungkan dada ketika digabungkan dengan prinsip *exaggeration*.

2.4.1. Postur Tubuh

Manusia selalu bereaksi kepada segala sesuatu yang individu tersebut temui dalam kehidupan sehari-hari (Roberts, 2011). Contohnya, manusia pasti bereaksi terhadap orang lain, situasi atau masalah, bau atau suara, dan sebagainya. Menurut Roberts, reaksi yang seseorang berikan pada suatu hal berpengaruh dari bahasa tubuh yang orang tersebut miliki. Bagian-bagian tubuh yang berbeda dapat memberikan berbagai sinyal secara tidak langsung. Sinyal dapat berwujud dalam postur tubuh manusia, di mana sebuah situasi menentukan postur tersebut dapat saling mendukung atau bertentangan satu sama lain (hlm. 281). Roberts membagi postur dalam bahasa tubuh menjadi empat bagian: *open*, *closed*, *forwards*, dan *backwards*.

1. *Open Body Postures*

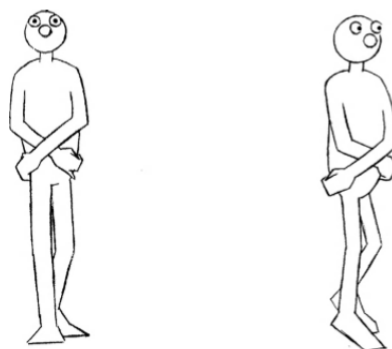


Gambar 2.6. *Open Body Postures*

(Charater Animation Fundamentals/Roberts, 2011)

Postur tubuh terbuka menunjukkan posisi lengan yang berjauhan, tangan yang terbuka, posisi kaki yang berjauhan dengan kondisi telapak yang menempel ke tanah, dan arah badan yang menuju pada objek atau subjek yang dihadapkan (hlm. 282). Menurut Roberts, postur tersebut bermakna bahwa seseorang bereaksi secara positif terhadap pesan yang orang tersebut terima.

2. *Closed Body Postures*

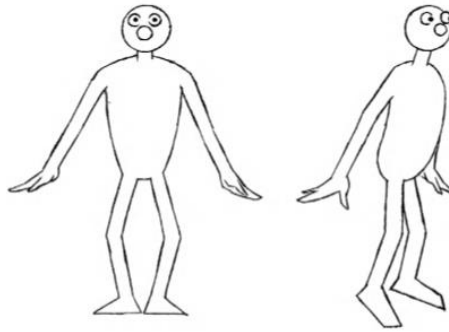


Gambar 2.7. *Closed Body Postures*

(Charater Animation Fundamentals/Roberts, 2011)

Roberts (2011) menuliskan bahwa seseorang dengan postur tubuh tertutup biasanya akan melipat tangannya dan apabila orang tersebut duduk, maka kakinya juga dilipat. Selain itu, terkadang badan juga tidak mengarah kepada objek atau subjek yang dihadapkan, serta menurunkan kepala. Menurut Roberts, postur ini menunjukkan bahwa seseorang menolak pesan yang sedang diterima.

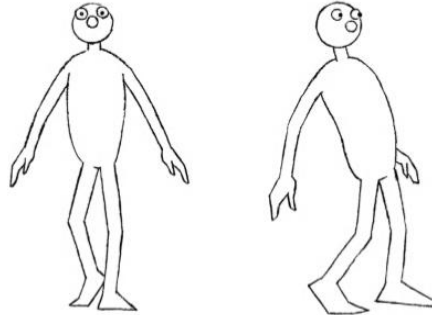
3. *Forwards Body Postures*



Gambar 2.8. *Forwards Body Postures*
(Character Animation Fundamentals/Roberts, 2011)

Ketika seseorang tertarik dengan sesuatu, maka postur tubuh orang tersebut akan condong ke depan dengan tangan dan menunjuk hal yang diminati baik dengan jari atau kepalan tangan (hlm. 283). Roberts menjelaskan bahwa seseorang dengan postur tersebut mengindikasikan bahwa orang tersebut menerima atau menolak pesan yang diberikan secara aktif. Secara sadar atau tidak sadar, orang tersebut ikut terlibat, terpicat atau tertarik dengan suatu hal yang ia rasakan.

4. *Backwards Body Postures*

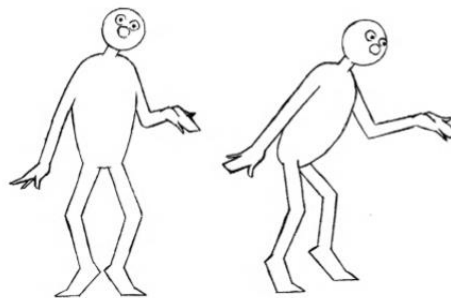


Gambar 2.9. *Backwards Body Postures*
(Charater Animation Fundamentals/Roberts, 2011)

Roberts menuliskan bahwa ketika postur tubuh seseorang condong ke belakang atau melakukan hal-hal yang tidak penting, maka orang tersebut sedang mengikuti atau mengabaikan pesan yang diterima secara pasif.

Ketika keempat postur tubuh di atas digabungkan, maka terdapat empat tipe reaksi individu secara garis besar, yakni *responsive*, *reflective*, *fugitive*, dan *combative* (Roberts, 2011). Berikut penjelasan dari tindakan dan postur tubuh yang ditampilkan saat emosi-emosi tertentu.

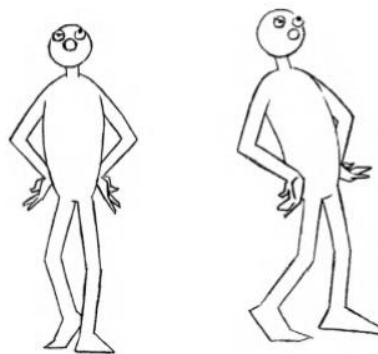
1. *Responsive*



Gambar 2.10. Postur Tubuh Individu yang Sedang Menginginkan Sesuatu
(Charater Animation Fundamentals/Roberts, 2011)

Menurut Roberts (2011) penggabungan postur tubuh *open* dan *forwards* akan menghasilkan suatu reaksi yang responsif. Pada reaksi tersebut, seseorang biasanya sedang dalam kondisi senang, tertarik, terbawa dengan suasana, jatuh cinta, antusias, menyukai atau menginginkan sesuatu (hlm. 24). Contohnya, seseorang yang menginginkan sesuatu akan mengarahkan kepalanya pada satu sudut, membuka lengan dan mengarahkan telapak tangannya ke atas, mencondongkan badan ke arah depan, dan membuka kakinya sebagai tanda membuka diri.

2. *Reflective*

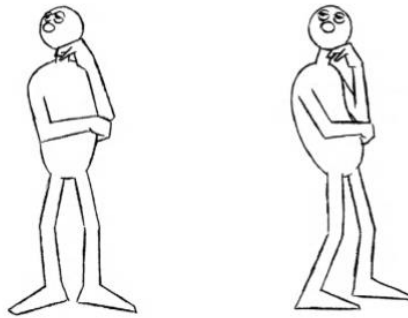


Gambar 2.11. Postur Tubuh Individu yang Sedang Kebingungan
(Character Animation Fundamentals/Roberts, 2011)

Roberts menuliskan bahwa seseorang yang sedang bereaksi secara reflektif akan menunjukkan postur tubuh *open* dan *backwards*. Menurut Roberts, penggabungan postur ini dilakukan saat seseorang sedang berpikir, mengevaluasi sesuatu, atau bingung. Contoh gambar di bawah menampilkan seseorang yang kebingungan, di mana biasanya terdapat pertentangan dalam postur tubuh seseorang (hlm.

287). Roberts menjelaskan bahwa orang yang kebingungan akan menunjukkan postur tubuh *open* pada bagian atas tubuhnya, namun bagian bawah pada tubuhnya menunjukkan postur tubuh *closed*.

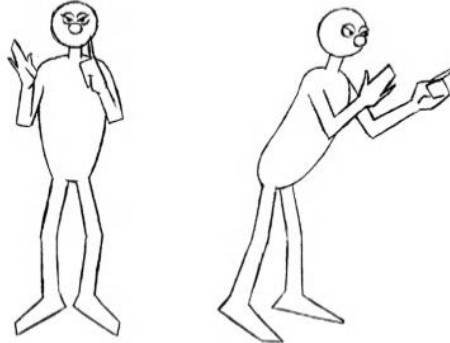
3. *Fugitive*



Gambar 2.12. Postur Tubuh Individu yang Sedang Merasa Bosan
(Charater Animation Fundamentals/Roberts, 2011)

Seseorang yang menunjukkan postur tubuh *closed* dan *backwards* biasanya mengindikasikan bahwa orang tersebut sedang merasa tertolak, sedih, bosan, tidak terima, berbohong, ingin melarikan diri, menolak suatu ide, dan bimbang (hlm. 287). Roberts berpendapat bahwa seorang individu yang sedang merasa bosan akan mengarahkan kepalanya ke samping dengan tatapan kosong, menguap, menghentakkan kaki atau jari tangannya terus-menerus, melihat sesuatu yang menarik, atau menggambar sesuatu.

4. *Combative*



Gambar 2.13. Postur Tubuh Individu yang Sedang Berargumentasi
(Charater Animation Fundamentals/Roberts, 2011)

Penggabungan postur tubuh *closed* dan *forwards* akan menunjukkan bahwa seseorang sedang marah, memberontak, atau ingin memulai suatu argumen (hlm. 289). Roberts menuliskan bahwa seseorang yang sedang berargumentasi akan mencondongkan badan ke depan, mengepalkan tangan, menunjuk sesuatu, membungkukkan pundaknya, dan menggerakkan tangan dengan kasar.

2.4.1.1. Postur Tubuh Seseorang Saat di Kantor

Dalam konteks suasana pekerjaan, maka postur tubuh tertentu dapat memiliki makna yang berbeda dengan konteks suasana rumah. Menurut Goman (2008), postur tubuh seseorang yang bersandar ke belakang menandakan perasaan yang negatif atau ketidaksenangan. Sistem limbik pada otak akan mendorong orang tersebut secara tidak sadar untuk membuat jarak antara dirinya dengan orang lain atau suatu hal yang tidak

menyenangkan, tidak sependapat, atau berbahaya. Dalam percakapan sambil duduk, posisi tubuh yang bersandar ke belakang juga dapat memberikan kesan dominan (Goman, 2008).



Gambar 2.14. Postur Tubuh Seseorang yang Bersandar ke Belakang
(The Nonverbal Advantage/Goman, 2008)

Goman menambahkan pula bahwa postur tubuh seseorang yang bersandar miring dan ke belakang, beserta posisi lengan dan kaki yang asimetris dapat memberikan kesan rileks dan nyaman. Menurutnya, kebanyakan orang akan cenderung semakin bersandar ke samping ketika berinteraksi dengan individu yang memiliki status lebih rendah daripada dengan individu yang berstatus lebih tinggi.

2.4.1.2. Postur Tubuh Seseorang yang Sedang Berbohong

Glass (2013) menjelaskan bahwa konteks menjadi kunci utama yang sangat penting untuk menentukan apakah seseorang sedang berbohong. Terkadang ada orang yang melakukan suatu sinyal tanda kebohongan, tetapi hal tersebut disebabkan

karena motif atau kondisi fisik lainnya. Contohnya, menggaruk area kepala hingga leher dapat menjadi sinyal bahwa seseorang sedang berbohong. Di satu sisi, orang tersebut dapat melakukan hal tersebut dengan kemungkinan alasan lainnya seperti misalnya penyakit kulit yang menimbulkan rasa gatal. Terdapat berbagai macam sinyal yang dapat diartikan bahwa seseorang sedang berbohong atau tidak. Terdapat berbagai sinyal atau tanda yang dapat diartikan bahwa seseorang sedang berbohong, namun penulis membatasi sesuai dengan kebutuhan acuan pada shot 4 dan shot 28.



Gambar 2.15. Seseorang yang membungkuk karena merasa bersalah
(The Body Language of Liars from White Lies to Pathological
Deception/Glass, 2013)

Tanda pertama yang dapat terlihat ketika seseorang sedang menipu yaitu perbedaan postur tubuh secara tiba-tiba. Biasanya pundak seseorang akan membungkuk dan kepalanya akan menunduk ke bawah, di mana hal ini dapat diartikan sebagai rasa malu dan bersalah. Apabila pundak seseorang menekuk ke depan serta ditarik ke depan maka hal ini berarti bahasa tubuh

orang tersebut mengartikan rasa malu atau kehilangan rasa kepercayaan diri dan kesedihan (hlm 73).



Gambar 2.16. Seseorang yang mencondongkan tubuhnya ke depan untuk meyakinkan orang lain.

(The Body Language of Liars from White Lies to Pathological Deception/Glass, 2013)

Tanda yang kedua yaitu pergerakan tubuh yang condong ke depan. Hal ini dikarenakan orang tersebut sangat menginginkan untuk dipercaya oleh orang lain. Terkadang, orang tersebut juga dapat bersandar atau mencondongkan tubuhnya ke orang lain dengan tujuan yang manipulatif. Menurut Glass, orang-orang tersebut mencodongkan badannya, mengarah pada orang lain agar dapat lebih muda disukai.



Gambar 2.17. Seseorang yang menggaruk wajahnya saat berbohong

(The Body Language of Liars from White Lies to Pathological Deception/Glass, 2013)

Tanda yang ketiga adalah gerakan menggaruk pada beberapa area tubuh. Glass berpendapat bahwa saat sistem saraf seseorang sedang panik, maka aliran darah akan meningkat dan melebarkan kapiler-kapiler seseorang. Hal inilah yang menyebabkan tiba-tiba muncul rasa gatal pada kulit di daerah kepala, wajah, leher, dan lengan. Ketika seseorang berbohong, orang tersebut juga akan memutus kontak mata dan melihat ke arah lainnya. Hal ini disebabkan karena orang tersebut tidak ingin orang lain membaca tanda kebohongan yang berada di wajahnya (hlm 110).