



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 Animasi Dua Dimensi

Animasi dua dimensi merupakan jenis animasi yang memiliki sifat flat secara visual (Purnomo, 2013). Teknik animasi 2D menurut Purnomo (2013) sendiri, adalah jenis animasi yang memiliki sifat flat secara visual dan merupakan animasi yang digambar secara langsung satu-satu per gambar. Karena pada animasi 2D, *key animator* akan menggambar *key pose*. Lalu *inbetween* melanjutkan dengan membuat gerakan antara satu pose ke pose yang lainnya (DosenPendidikan, 2019). Purnomo (2013) mengatakan lagi di dalam bukunya bahwa berdasarkan teknis pembuatannya, animasi ini dapat dibagi menjadi dua yaitu tradisional dan digital, dimana letak perbedaannya ada di media yang dipakai. 2D tradisional biasa disebut *cell animation*, yang dikerjakan secara manual, sedangkan yang digital menggunakan aplikasi yang tersedia di dalam komputer. Tapi secara umum, animasi dua dimensi bertipikal menggunakan kumpulan gambaran atau lukisan (Furniss, 2016). Sebuah gambar dibuat dengan diikuti gambar lainnya dengan posenya yang sedikit berbeda, dan seterusnya pada rata-rata 24 frame per detik.

2.2 Tokoh

Tokoh merupakan pelaku yang mengembangkan peristiwa yang terjadi dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin cerita (Sakti, 2019). Hal ini didukung oleh Eder (2011), yang menyatakan tokoh merupakan elemen penting dalam sebuah film dan membuat penonton tertarik untuk mempertanyakan kelanjutan peran tokoh dalam plot cerita. Tokoh merupakan salah satu aset dari sebuah penyampaian cerita. Selain itu, ada juga dikatakan bahwa tokoh memiliki kemampuan membuat penonton berada dalam cerita (Beiman, 2013).

2.3. Three Dimensional Character

Filho dkk (2016) menuliskan sebuah pernyataan dalam jurnal mereka: karakter adalah seseorang. Mereka menjelaskan bahwa meskipun kalimat ini mungkin terdengar aneh, itu adalah cara paling sederhana untuk memahami apa karakter itu. Karakter memiliki karakteristik unik dan kisah mereka sendiri, dengan kenangan, prestasi dan penyesalan. Tambah mereka lagi. Karakter itu kompleks untuk di desain, karena mereka mirip dengan makhluk hidup, meskipun, mereka dirancang untuk memenuhi peran dalam konteks tertentu (Filho, dkk: 2016).

Berikut merupakan pengertian kepribadian menurut sebuah artikel dalam website sosiologis.com (2018): Koentjaraningrat mendeskripsikan kepribadian sebagai ciri-ciri dan watak yang diperlihatkan secara konsisten dan konsekuen sehingga seseorang memiliki identitas yang khas dan berbeda dari individu lainnya. Yinger

mengatakan bahwa kepribadian merupakan keseluruhan perilaku dari individu dengan kecenderungan tertentu dalam situasi tertentu. Roucek dan Warren mendefinisikan kepribadian sebagai organisasi faktor-faktor biologis, psikologis, dan sosiologis yang mendasari perilaku individu. Theodore R. Newcombe mengartikan kepribadian sebagai predisposisi atau pengorganisasian sikap yang dimiliki individu sebagai latar belakang perilaku. Sutherland dkk mendefinisikan kepribadian sebagai abstraksi individu dan tingkah lakunya dalam hubungannya dengan masyarakat dan kebudayaan.

Dalam membangun sebuah karakter dalam sebuah drama, ada aspek tiga dimensi yang biasanya berkontribusi untuk merepresentasikan karakter itu. tiga dimensi yang ada dalam sebuah karakter adalah dimensi fisiologi, psikologi, dan sosiologi. Dimensi fisiologi dari sebuah karakter merangkup aspek tampilan fisik dari sebuah karakter. Dimensi psikologi sebuah karakter merangkup bagaimana ia menangani hal, bagaimana ia dengan orang lain, ambisinya, perilakunya, dan perasaan karakter. Sedangkan dimensi sosiologinya menutup bagaimana kontribusinya pada masyarakat atau lingkungan sekitar. Ketiga dimensi karakter itu membantu penulis untuk menyampaikan kualitas karakter tersebut, sehingga penonton dapat memvisualisasikan karakter itu dalam pikiran mereka (Mulyawan, 2015).

Berikut merupakan penjelasan Lajos Egri(1985) mengenai tiga dimensi karakter yang dikutip (Mulyawan, 2015) dalam jurnal yang ia tulis: Yang pertama dimensi fisiologi yang mendeskripsikan aspek fisik dari karakter mulai dari kesehatan umum dan tampak fisiknya. Penampilan fisik dapat berpengaruh pada perasaan

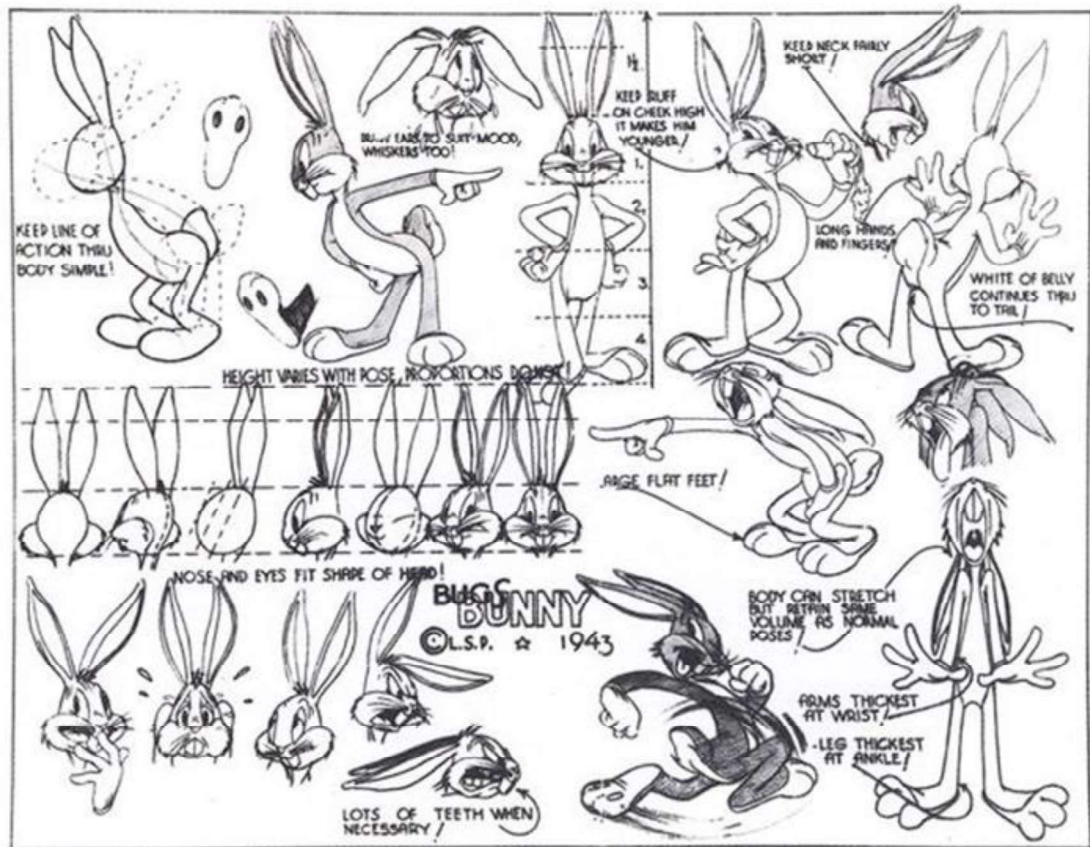
karakter bergantung pada lingkungan sekitarnya, atau perasaan aman maupun tidak aman. Dimensi ini di observasi melalui jenis kelamin, umur, bentuk tubuh, cantik atau tidaknya, dan juga warna. Kedua sosiologi berkaitan dengan deskripsi kondisi lingkungan karakter. Aspek-aspek sosiologi secara efektif dapat di analisa melalui kehidupan sosial karakter tersebut. Dimensi yang terakhir adalah dimensi psikologinya, dimana berkaitan dengan karakteristik karakternya sendiri. Misalnya kebiasaan, emosi, dan pikirannya.

2.4. Desain tokoh

Ada banyak cara dalam langkah-langkah perancangan sebuah tokoh atau karakter. Menurut Aaron Blaise dalam artikelnya yang ia tulis dalam Cartoon Brew, ada 7 langkah untuk membuat desain tokoh yang baik. Yaitu: melakukan penelitian, lalu mengetahui anatomi yang sesungguhnya dari jenis tokoh yang diinginkan. Kemudian mengetahui dunianya, setelah itu memahami cerita dan bagaimana si tokoh akan menyesuaikan ke dalamnya. Setelah hal itu semua di pahami, hal berikut yang dapat dilakukan adalah untuk mulai membuat sketsa dan bereksperimen dengan tokoh, namun jangan puas dulu dengan hasil yang dibuat. Bancroft (2006) dalam bukunya menganjurkan untuk memulai desain yang menarik, mulai dari sebuah lingkaran, karena itu sebuah bentuk yang lebih sederhana dibandingkan segitiga atau kotak untuk di jadikan tiga dimensi dan diputar. Setelah itu baru tambahkan bentuk-bentuk lainnya.

Setelah bereksperimen, dan menemukan kira-kira tokoh yang pas dengan semua, langkah berikutnya adalah membuat ekspresi, *character sheets*, dan *key poses*,

atau yang bisa disebut sebagai *model sheet*. Bancroft (2006) menjelaskan dalam bukunya bahwa model sheet adalah lembar yang menunjukkan karakter dalam berbagai pose, ekspresi, dan terlihat dari berbagai sisi. Langkah terakhir menurut Blaise yang dapat dilakukan adalah dengan menggerakkan karakternya dan mengetes pergerakan tokoh yang dimiliki.



Gambar 2.1. Contoh *Character Sheets/Model Sheet* Bugs Bunny

(sumber: <https://characterdesignreferences.com/art-of-animation-6/art-of-looney-tunes>)

2.4.1. Penelitian Tokoh

Sebuah karakter bukanlah hanya visual yang terlihat saja. Menurut Tillman (2011), yang membuat sebuah desain karakter yang baik adalah kombinasi dari cerita, naratif, *archetypes*, bentuk, siluet dan *aesthetics*. Karena itu, dibutuhkan penelitian mendalam tentang sebuah karakter. Tillman (2011), memberikan rincian hal yang harus diketahui mengenai sebuah tokoh dalam kumpulan-kumpulan pertanyaan untuk mengenal seorang tokoh. Berikut merupakan pertanyaan pertanyaannya:

Bagian pertama merupakan pertanyaan statistik dasar yang berupa bagaimana tokoh tersebut terlihat dari luar. Seperti: Nama, alias, umur, tinggi, berat, jenis kelamin, suku etnis, warna mata, rambut dan kulit. Kemudian dilanjutkan dengan fitur-fitur yang dapat membedakan sang tokoh dengan tokoh-tokoh lainnya, berupa: Bagaimana gaya berpakaian tokoh, asset-aset lainnya yang dia gunakan seperti kacamata atau topi, tata krama dan tingkah laku atau gesturnya, kebiasaannya, kesehatan, hobi, suara dan apa yang sering ia ucapkan, ketidakmampuan/kecacatannya, kekurangannya, hal-hal baik dari dia yang terlihat.

Bagian kedua adalah bagaimana keadaan karakteristik sosialnya, seperti: daerah asal dan dimana ia tinggal, okupasi dan juga pendapatannya, kemampuan atau bakat apa yang ia dapat lakukan dalam cerita dan juga status keluarganya. Setelah itu atribut dan perilaku tokoh juga perlu diketahui misalnya: Latar belakang edukasi tokoh, IQ atau tingkat kepintaran, tujuan dan rencana tokoh dalam hidupnya, harga diri dan kepercayaan dirinya, keadaan emosionalnya, dan bagaimana ia berpikir, apakah lebih

di dominasi oleh logika atau emosinya sendiri. Selain itu menentukan apakah ia introvert, extrovert atau ambivert, dan bagaimana ia biasa mengatasi hal-hal tersebut.

Bagian ketiga adalah keadaan tokoh secara mental dan spritiual, dan untuk mengetahui mengenai tokoh lebih dalam lagi, tokoh perlu di uji dalam berbagai hal misalnya bagaimana ia bereaksi dalam kesedihannya, saat ia marah, saat ia berada dalam sebuah masalah, perubahan dan sedang kehilangan sesuatu atau seseorang, ataupun hal lainnya. Apa yang menjadi motivasi dalam hidupnya, apa yang ditakutinya dan yang membuatnya bahagia. Selain itu, keadaan spiritualnya juga perlu dipertimbangkan seperti kepercayaannya pada Tuhan, hubungannya dengan imannya, dan bagaimana ia menghidupi kehidupannya sesuai dengan hokum imannya. Sesudah mengenal tokoh sejauh ini, apakah ada yang mau diubah darinya kalau ia bisa mengubah dirinya sendiri.

Bagian akhir merupakan bagaimana tokoh terlibat dalam cerita, mulai dari jenis *archetype* mana tokoh, bagaimana keadaan lingkungannya dan bagaimana itu mempengaruhinya secara mental atau fisik atau dipengaruhinya karena perilakunya. Selain itu menentukan hal-hal atau kejadian penting apa saja yang terjadi pada tokoh. Selain itu, perlu juga menentukan atau menjelaskan 5 peristiwa-peristiwa dalam latar belakang tokoh yang mengarahkan kepada cerita yang sekarang yang akan disajikan kepada penonton. Sehingga, semakin jelas alasan dan interaksi tokoh dengan dunia yang dibuat pada cerita yang sekarang.

2.4.2. Hirarki Tokoh

Menurut Bancroft (2006), ada 6 jenis *style* hirarki karakter, yaitu: *Iconic*, *simple*, *broad*, *comedy relief*, karakter utama dan realistik. Dimana dijelaskan bahwa tipe jenis hirarki *broad* adalah jenis yang lebih ekspresif dari jenis *iconic* dan *simple* yang dibuat sederhana dengan tujuan untuk mudah di ingat. Jenis ini dibuat untuk bisa mengekspresikan ekspresi lebih “*broad*” atau luas dengan tujuan untuk “*cartoony takes*” yang lucu-lucu atau humor. Sehingga, biasanya dibuat mata yang lebih besar dan mulut yang lebih besar untuk lebih mudah mengespresikannya. Berikutnya tipe *comedy relief* yang ekspresinya lebih halus. Sehingga anatomi wajahnya dari *broad* jadi lebih normal. Karena, walaupun mereka akan membuat humor juga, tapi biasanya akting mereka harus lebih lembut. Agak berbeda dengan empat kategori yang sudah disebutkan semua, jenis karakter utama dan realistik biasanya dibuat lebih realis dan detail. Hal ini dilakukan agar penonton dapat berkoneksi dengan karakter-karakter ini. Jadi mereka harus bisa melakukan apa yang bisa kita lakukan.

Namun dengan semua teori tersebut, Bancroft pada akhirnya mengatakan bahwa kalau jenis *iconic* atau *simple* ditaruh bersebelahan dengan jenis karakter utama atau jenis realis, mereka akan terlihat sangat aneh. Sehingga, ia memberikan contoh yang lebih baik dengan menaruh jenis karakter yang *style* atau bentuknya lebih menyerupai satu sama lainnya.

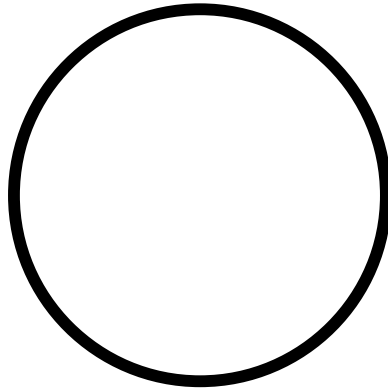
2.4.3. *The Almighty Shapes*

Di dalam sebuah buku berjudul *Creating Characters with Personality*, dijelaskan mengenai *Almighty shapes* atau bentuk-bentuk dasar (lingkaran, kotak, dan segitiga) yang dapat memberikan kode visual untuk mendeskripsikan karakter tokoh (Banchroft, 2006). Dilanjutkan lagi, bentuk-bentuk ini akan menjadi fondasi untuk karakter dan atitut tokoh tersebut. Selain itu, ketika bentuk dasar bisa diidentifikasi, hal ini akan dapat membantu pada saat nantinya akan membuat ulang karakter tersebut.

Tokoh harus terlihat menarik untuk penonton, dan ada beberapa cara berbeda untuk membantu mencapai itu. Salah satunya dengan menggunakan bentuk-bentuk dan desain lingkaran, dengan begiut, karakter akan terlihat lebih hangat dan kekanakan. Beberapa contoh yang menggunakan bentuk dan desain lingkaran adalah tokoh-tokoh Disney: Mickey Mouse dan Stitch (Moreno, 2014).

1. Lingkaran

Lingkaran biasanya menunjukkan kemenarikan, karakter yang baik, dan tipikalnya digunakan untuk yang imut, manis, dan bersahabat (Bancroft, 2006). Sedangkan menurut Tilman (2011), bentuk lingkaran memberikan kesan: kesempurnaan, anggun, main-main, menghibur, kenyamanan, kesatuan, perlindungan, dan kekanakan.

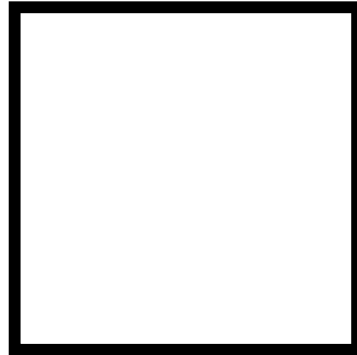


Gambar 2.2. Bentuk Lingkaran

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

2. Kotak

Bentuk kotak biasanya menunjukkan karakter yang dapat diandalkan atau padat dan kekar, ataupun tokoh yang memerankan yang berat-berat (Bancroft, 2006). Sedangkan menurut Tilman (2011), hal-hal umum yang biasanya orang pikirkan saat melihat kotak adalah: stabilitas, kepercayaan, kejujuran, tertib, kesesuaian, keamanan, keseimbangan, dan maskulin.

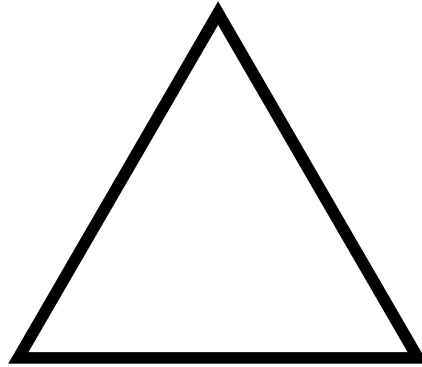


Gambar 2.3. Bentuk Kotak

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3. Segitiga

Bentuk yang terakhir ini biasanya lebih condong menunjukkan kesan yang seram dan mencurigakan. Tokoh yang menggunakan bentuk ini biasanya digunakan untuk karakter-karakter antagonis (Bancroft, 2006). Sedangkan menurut Tilman (2011), inilah kesan yang didapatkan dari bentuk segitiga: Aksi, agresif, energy, licik, konflik, dan ketegangan.



Gambar 2.4. Bentuk Segitiga

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

2.4.4. Proporsi Tubuh

Setiap karakter perlu untuk berbagi elemen desain tertentu (Bancroft, 2006). Untuk menunjukkan kesatuan walaupun mereka itu berbeda dan unik dengan daya tarik mereka masing-masing. Bancroft (2006) juga mengatakan bahwa plot dapat membantu untuk menentukan besar dan hubungan diantara para tokoh. Ia juga menyarankan untuk setelah semua karakter selesai di design untuk menggabungkan semua tokoh dan melihat keseluruhan, apakah kita dapat melihat hubungan diantara tokoh-tokoh tersebut.

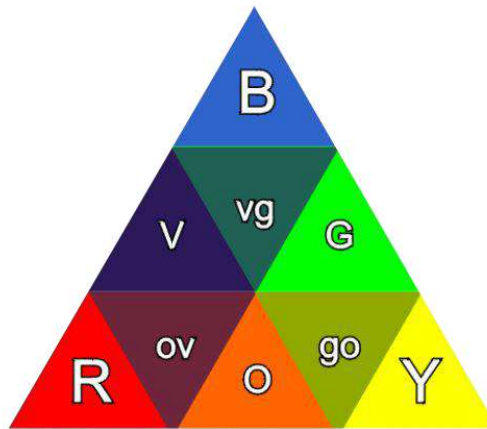
2.4.5. Warna

Zuriah (2018) menjelaskan bahwa warna merupakan spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih) Identitas suatu warna ditentukan oleh panjang gelombang cahaya tersebut. Dari segi semiotik, istilah warna merupakan

penanda verbal yang mendorong orang untuk cenderung memperhatikan rona-rona yang disandikan penanda tersebut (Zuriah, 2018).

Warna, pada dasarnya terdiri dari tiga warna utama atau warna primer, yaitu merah, biru dan kuning. Sedangkan warna sekunder, yang merupakan campuran dari kedua warna dari warna primer merupakan oranye, ungu dan hijau. Berikutnya adalah warna tersier yang adalah campuran dari warna sekunder dan primer yang bersebelahan.

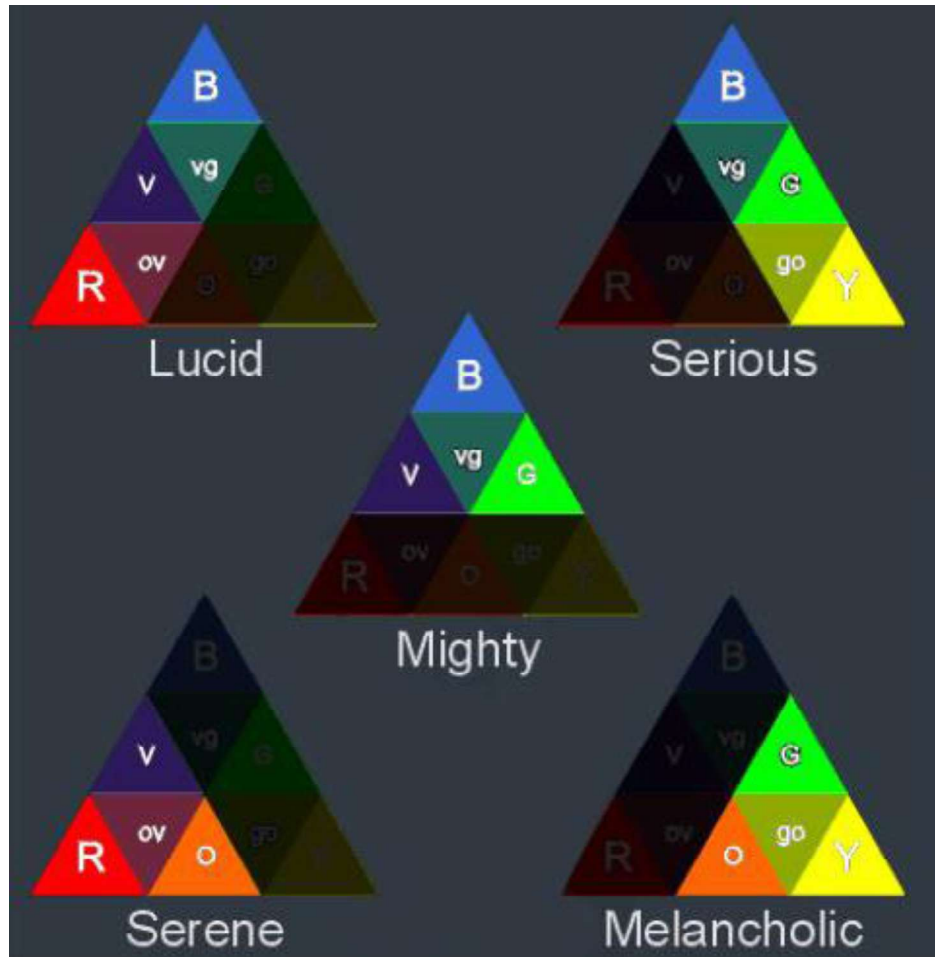
Seorang penyair Jerman bernama Johann Wolfgang von Goethe memiliki pandangan mengenai alamiah warna. Goethe merasa bahwa penting untuk mengetahui reaksi manusia terhadap warna, dan hasil penelitiannya menjadi awal dari psikologi warna. Goethe akhirnya menemukan hal yang sekarang disebut sebagai *Goethe's Colour Triangle*. Pada awalnya, Goethe berencana untuk menciptakan roda warna yang lebih baik, namun akhirnya ia menemukan bahwa ide-idenya adalah lebih baik diekspresikan dalam segitiga sama sisi.



Gambar 2.5. *Goethe's Colour Triangle*

(sumber: <https://slideplayer.com/slide/7572654/>)

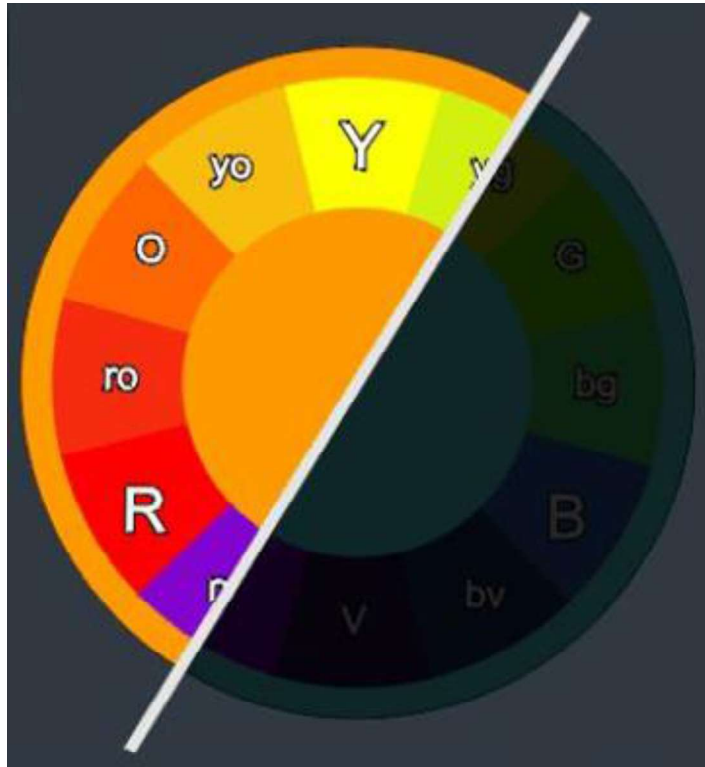
Goethe membagi semua warnanya kedalam dua grup. Warna-warna yang menghasilkan kegembiraan dan keriang. Warna-warna yang terasosiasi dengan kelemahan dan perasaan gelisah.



Gambar 2.6. *Goethe's Colour Triangle*

(sumber: <https://slideplayer.com/slide/7572654/>)

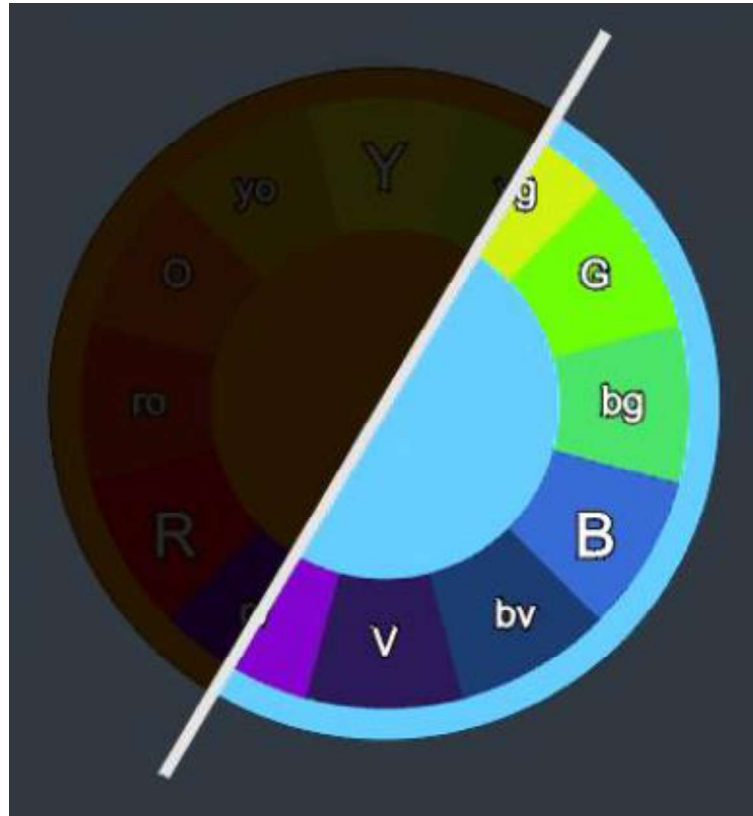
Kemudian, Goethe membagi warna dapat menghasilkan perasaan hangat, nyaman, dan mengundang. Warna-warna ini berkaitan dengan kegembiraan, kebahagiaan dan kenyamanan. Kuning, oranye, dan merah berkaitan dengan panas matahari dan api.



Gambar 2.7. *Goethe's Colour Triangle*

(sumber: <https://slideplayer.com/slide/7572654/>)

Emosi yang terasosiasi dengan warna-warna ini berkisar dari damai dan tenang hingga kesedihan, resentment dan penarikan. Warna biru, hijau dan violet terasosiasi dengan kesejukan daun, laut dan langit



Gambar 2.8. *Goethe's Colour Triangle*

(sumber: <https://slideplayer.com/slide/7572654/>)

2.5. Ras

Kedua tokoh yang dirancang penulis merupakan tokoh dengan ras cina asia. Sehingga penulis mengamati dan mencari tahu sekilas tentang bagaimana tokoh-tokoh yang gaya visualnya ingin penulis capai membuat tokoh dengan ras cina atau asia. Misalnya bagaimana Disney mengetahui bagaimana tokoh-tokoh dalam seni rakyat Tiongkok seringkali sangat sederhana dan sangat grafis (Potter, 2018), seperti yang sudah diterapkan mereka pada film animasi singkat mereka: Bao. Menurut Potter (2018), seniman dari asia cenderung menghapus leher dan sendi untuk membuat karakter terkesan lebih bulat, manis dan imut, dan hal ini mengakar dalam seni Asia.

2.6. *Stylized Potrait*

Dalam sebuah jurnal yang ditulis oleh Berger dkk (2013), dikatakan bahwa abstraksi visual telah digunakan sepanjang sejarah sebagai teknik untuk mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan lebih efisien. Sebuah abstraksi visual merupakan studi general yang sangat luas karena semua seni, apapun itu, menggunakan abtraksi dalam berbagai level, sedangkan ada banyak sekali metode dan gaya dari seni (Berger dkk, 2013). Dalam jurnal yang ditulis Berger dkk (2013) yang berjudul *Style and Abstraction in Portrait Sketching* ini, mereka membahas tentang penelitian mereka dimana, mereka menganalisis proses abstraksi dan mempelajari gaya yang berbeda dalam membuat sketsa dari potret foto wajah orang-orang melalui dua level yaitu: Level goresan, dimana di klasifikasi menjadi tiga kategori utama: guratan bayangan,

guratan kompleks, dan guratan sederhana. Juga level bentuk, untuk menentukan struktur wajah dan mencocokkan fitur wajah pada sketsa dan foto.

Dalam salah satu proses dari penelitian Berger dkk (2013) ini, ada proses sintesisasi. Dalam penelitian mereka, proses sintesis mengandalkan informasi yang diekstraksi selama analisis (Berger dkk, 2013). Hal itu merupakan kunci untuk menciptakan pendekatan *style* dan abstraksi yang baik. Mensintesisasi suatu sketsa *stylistic* yang abstrak atau detail dari sebuah foto, foto perlu dikonversi menjadi gambar garis dan menerapkan gaya dan abstraksi.

Dalam hal *Style*, Berger dkk (2013) menemukan bahwa karakteristik bentuk dan tingkat goresan mendefinisikan gaya artistik. Selain itu, ada ditemukan pula juga hasil analisis mereka bahwa kecenderungan konsisten dari para seniman yang kadang-kadang tidak disadari atau tidak disengaja yang bisa menjadi ciri khas. Hal ini diperjelas melalui prinsip abstraksi yang disimpulkan Berger dkk (2013) yang terdiri dari: Pengurangan detail berdasarkan hal yang diprioritaskan, seperti lebih sedikit garis yang digunakan, dan lebih terfokus pada fitur-fitur wajah yang penting. Penggabungan garis atau goresan seperti menjadi lebih sedikit, atau lebih panjang, dan penggunaan garis dalam bentuk yang lebih kompleks daripada garis-garis pendek sederhana yang banyak. Pengurangan akurasi untuk *style*, karena tingkat eror atau ketidak-akuratan dalam hal komposisi bentuk dan posisi goresan garis yang lebih besar, tetapi tidak secara sembarangan dapat membawa gaya *style* artis.

2.7. Pengaruh Umur Pada Tokoh

Dalam merancang sebuah tokoh, perlu diperhatikan umurnya. Banchroft (2006) menerangkan bahwa ukuran besar yang diterapkan pada hubungan tiap badan dan juga seberapa bundar atau bagaimana jenis garis yang diberikan, dan hal-hal detail lainnya dapat menentukan tokoh tersebut dapat terlihat lebih tua atau muda. Namun Banchroft menekankan kalau ada tiga elemen utama yang perlu diingat saat mendesain sebuah karakter untuk terlihat seperti umur tertentu. Mulai dari ukuran, angularitas, dan banyaknya detail.

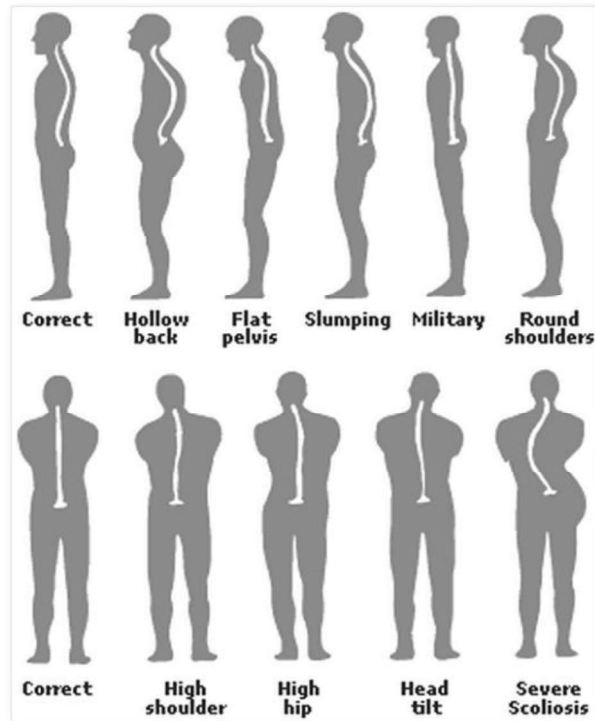
Bayi: lebih banyak menggunakan bulat dan banyak lengkungan, dan kepala besar yang tidak proposional. Anak-anak: memiliki lebih banyak garis lurus daripada bayi, dan hubungan antara ukuran kepala dan badannya adalah: badan yang berkotak dan batang badan yang kecil. Remaja: bentuk tubuhnya lebih bervariasi. Anak remaja jarang melihat keatas. Hubungan kepala yang lebih besar dari badan, mata yang besar, bentuk-bentuk bulat, kaki yang lebih panjang, kuping yang lebih besar, dan substil. (Kalau untuk anak laki-laki tangan dan kakinya lebih besar secara aneh). Dewasa: variasinya lebih banyak lagi. Mata dan telinga yang lebih kecil. Bentuk-bentuk bersudut, hidung yang lebih besar untuk pria dan rambut yang lebih ‘besar’ untuk wanita. Lansia: kuping dan hidung yang lebih besar, mata yang kecil, dan lebih banyak garis-garis dalam.

Banchroft (2006) sebagaimana manusia semakin tua dan berumur, daun telinga, dagu, trisep, dan beberapa bagian tubuh mulai tekulai dan mengendur, sehingga, batang

badan bagian atas dapat digambar tipis dengan perut gendut untuk tokoh lansia. Bancroft juga menyarankan agar selalu mempertimbangkan pose, walaupun pose memang akan terus berubah perubahan umur.

2.8. Postur tubuh

Postur tubuh menurut Sugianto (2013) merupakan perpaduan antara tinggi dengan berat badan, serta berbagai ukuran anthropometric atau dimensi tubuh manusia lainnya yang ada pada diri seseorang. Postur tubuh seseorang, dapat menentukan sikap, perilaku, kepribadian, bahkan terkadang dapat menentukan keadaan kesehatan seseorang, karena itu, dalam perancangan sebuah tokoh, hal ini menjadi salah satu hal yang penting untuk dipertimbangkan. Bancroft (2006) mengatakan bahwa pose dan postur tubuh menciptakan sikap. Ia menjelaskan lagi bahwa pose postur tubuh sebuah tokoh harus dipikirkan untuk menunjukkan banyak hal mulai dari emosi, kepribadiannya, dan hal sebagainya. Pose juga dapat memberikan kesan perasaan ‘benar’ yang tak dapat dikatakan (Bancroft, 2006). Sehingga, karakter itu akan terasa benar dan nyaman untuk dipandang. Berikut merupakan contoh gambar jenis-jenis bentuk postur tubuh pada manusia yang terdiri dari postur tubuh yang baik dan benar, atau normal, *hollow back*, *flat pelvis*, *slumping*, *military*, *round shoulders*, *high shoulder*, *high up*, *head tilt*, dan *scoliosis* kronis.



Gambar 2.9. Contoh postur-postur tubuh

(sumber: <https://healwildcarpathia.wordpress.com/november-and-december-postural-therapy-and-medical-gymnastics/>)

Selama seiringnya pertambahan usia, terjadi juga perubahan-perubahan pada fisik yang terjadi. Selain itu dijelaskan Tamtomo (2016) juga bahwa kuku pun akan mengalami perubahan. Pertumbuhan kuku jadi lebih lambat, dengan kecepatan pertumbuhan menurun 30-50% dari orang dewasa. Kuku menjadi pudar, dan warnanya menjadi agak kekuningan. Kuku juga menjadi tebal, keras tetapi rapuh. Garis-garis kuku longitudinal tampak lebih jelas. Kelainan ini dilaporkan terdapat pada 67% lansia berusia 70 tahun.

Tak hanya itu, Tamtomo (2016) juga menjelaskan mengenai bagaimana tulang-tulang mengalami osteoporosis, rawan mengalami osifikasi (Pembentukan tulang dari sel-sel mesenkim (asal mula dari perkembangan jaringan ikat), atau secara singkat pembentukan dari tulang rawan menjadi tulang normal) sehingga terjadi perubahan bentuk dan ukuran dada. Di jelaskan lagi bahwa sudut epigastrik (ulu hati) pun relatif mengecil dan volume rongga dada mengecil, dan selain itu, otot-otot pernafasan juga mengalami kelemahan akibat atrofi. Bagi wanita, Payudara akan menyusut dan menjadi datar karena atrofi hanya mempengaruhi kelenjar payudara, kecuali pada wanita yang gemuk, dimana payudara tetap besar dan menggantung (Tamtomo, 2016). Ia terus melanjutkan penjelasan bahwa kelenjar pituitari anterior mempengaruhi secara histologic (anatomi mikroskopik) maupun fungsional, begitu pula kelenjar tiroid dan adrenal menjadi “keras” dan mengakibatkan bentuk tubuh serupa akromegali (penyakit yang muncul karena tubuh orang dewasa kelebihan hormon pertumbuhan) ringan, dan bahu menjadi gemuk dan garis pinggang menghilang, dan kenaikan berat badan juga sering terjadi pada masa klimakterik. Menjelaskan lebih lanjut mengenai perubahan yang terjadi dengan rambut pada orang yang bertambah tua, Tamtomo (2016) mengatakan bahwa oleh karena pertumbuhan yang dipengaruhi oleh kelenjar adrenal dan bukan kelenjar ovarium, rambut ketiak dan pubis akan berkurang.



Gambar 2.10. Contoh perbedaan tangan yang terkena Akromegali (kiri) dan yang normal (kanan)

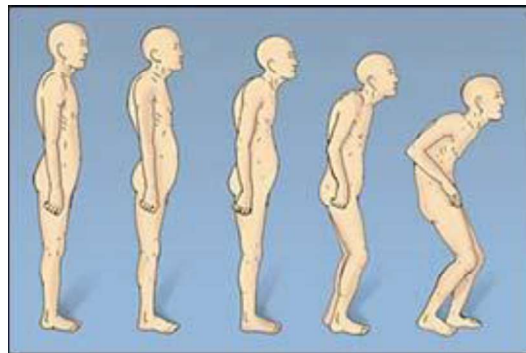
(Sumber: www.haberler.com/buyume-hastaligi-akromegali-yi-kucumsemeyin-4531169-haberi/)

Menurut *MUSC Health* mulai dari umur 30 tahun, akan ada perubahan-perubahan yang terjadi pada pria dan wanita, misalnya, tinggi badan yang berkurang seiring bertambahnya usia. Karena menurut *MUSC Health*, pada orang normal rata-rata, tiap 10 tahun, mereka akan menyusut kurang lebih satu setengah inci dari tinggi mereka yang paling tinggi. Diperjelas lagi bahwa penyusutan ini akan mulai terlihat saat mencapai umur 70 tahun, dan ini adalah penuaan yang normal. *MUSC Health* menjelaskan bahwa tulang, otot dan sendi adalah bagian dari sistem muskuloskeletal yang menjadi faktor-faktor postur tubuh kita: Tulang belakang terdiri dari tulang (disebut vertebra), ruang seperti sendi yang disebut cakram intervertebralis, dan otot.

Usia memiliki efek pada ketiganya, dan seiring berjalannya waktu, punggung cenderung melengkung ke depan menghasilkan postur yang semakin bungkuk (*MUSC Health*). *MUSC Health* melanjutkan menjelaskan bahwa Osteopenia dan Osteoporosis adalah sebutan medis yang artinya berkurangnya masa jenis tulang karena hilangnya kalsium dari tulang, dan biasanya hal ini akan mulai terjadi pada wanita yang menopause dan laki-laki pada umur sekitar 65 tahun. Postur tubuh dapat dipengaruhi karena perubahan dari masa jenis dan bentuk tulang, terutama di bagian tulang belakang (*MUSC Health*). Faktor utama yang berkontribusi dalam pembentukan tulang punggung adalah perubahan cakram intervertebralis, dan, diantara tiap vertebra ada tulang rawan seperti gelatin yang memisahkan, dan seiring bertambahnya usia, cakram ini akan bertambah keras dan makin tidak lentur yang mengakibatkan tulang belakang yang terkompresi dan miring ke depan, yang disebut *kyphosis* (*MUSC Health*). *MUSC Health* menjelaskan bahwa perubahan-perubahan pada tulang ini kalau terjadi bersamaan disebut sebagai *kyphosis* pikun, dan menurut mereka ini masih termasuk proses penuaan yang normal.

Menurut *MUSC Health*, masa otot yang berubah dengan proses karena bertambahnya usia disebut dengan *sarcopenia*. Otot akan mengecil dan akan digantikan dengan lemak atau jaringan fibrosa yang berarti otot makin lemah, dan hal ini akan berpengaruh pada lengkungan tulang belakang (*MUSC Health*). *MUSC Health* melanjutkan bahwa faktor lain yang mempengaruhi perubahan arca atau bentuk tubuh adalah dari kurus ke lebih gemuk, dan hal ini akan dimulai pada umur 30, dimana lemak

cenderung akan lebih terkonsentrasi pada pinggangnya. Untuk laki-laki, biasanya akan naik berat badannya sampai umur 55, sedangkan untuk wanita pada usianya yang ke 65, yang kemudian akan distribusi ulang beratnya, dan hal ini berkontribusi terhadap perubahan tulang belakang. Terakhir, proses patologis yang dapat terjadi dengan penuaan normal adalah patah tulang dan radang sendi yang membuat tulang dan cakram lebih kaku, melengkung dan menyakitkan (*MUSC Health*).



Gambar 2.11. Diagram pola perubahan postur tubuh

(Sumber: https://www.sarameekspt.com/postural_change.asp)

2.9. Fitur Wajah

Wajah manusia dapat menyampaikan karakteristik penting yang membuat seseorang menjadi seseorang itu, contohnya seperti bagaimana jarak mata yang lebar dapat membuat tokoh terlihat polos, sedangkan dahi yang rendah membuat tokoh tampak waspada (Louie, 2018). Mehta (2017) menulis dalam artikel di *psychology today*

mengenai bagaimana wajah dapat menunjukkan diri seseorang. Berikut merupakan pembahasannya:

Agresi: Penelitian telah menemukan bahwa rasio lebar dengan tinggi wajah (yaitu, seberapa sempit atau lebar wajah) dapat dikaitkan dengan agresi. Dalam penelitian ini ditemukan gagasan, bahwa rasio lebar dengan tinggi pada wajah dapat mengidentifikasi agresivitas, dan hal ini konsisten dengan penelitian yang menunjukkan bahwa kadar testosteron yang lebih tinggi terkait dengan wajah yang lebih luas dan perilaku dominan pada pria. Hal ini didukung oleh sebuah studi Kanada pada tahun 2009, yang menemukan bahwa sebagian besar wanita mampu memprediksi secara akurat seberapa agresif pria, dimana dikatakan bahwa pria dengan rasio lebar-ke-tinggi wajah yang lebih besar lebih agresif. Menurut jurnal *Evolution and Human Behavior* yang ditulis oleh Fedyk (2011), tingkat agresi seseorang dapat didasarkan dengan lebar wajah mereka. Karena wajah yang lebih luas dikaitkan dengan memiliki kadar testosteron yang lebih tinggi, dan kadar testosteron yang lebih tinggi berkorelasi dengan agresi. Melalui evolusi, otak kita telah belajar untuk memahami tingkat agresi seseorang karena hal itu memungkinkan besar itu merupakan ancaman terhadap keselamatan kita, walaupun setidaknya karena itu terjadi di masa lalu.

Kepribadian: Penelitian telah menemukan adanya hubungan antara fitur wajah dan kepribadian. Satu studi yang menarik untuk melihat hubungan ini adalah dengan menggunakan model kepribadian "Lima Besar", yang menurut Kho (2018) meliputi: *Openness to Experience* (Terbuka terhadap hal-hal baru), *Extraversion* (Ekstraversi),

Agreeableness (Mudah akur atau mudah bersepakat), *Conscientiousness* (Sifat Berhati-hati) dan *Neuroticism* (Kemampuan seseorang dalam menahan tekanan atau stress). Hasil dari studi yang di catat oleh Mehta (2017) ini ditemukan bahwa, pada laki-laki, faktor *Agreeableness* dan *Conscientiousness* secara signifikan berkorelasi dengan karakteristik wajah tertentu. Mereka yang memiliki kepribadian yang lebih mengarah ke *Agreeableness* memiliki alis yang tampaknya "terangkat" dan jarak antara alis dan garis rambut yang lebih kecil. Sebaliknya, tingkat *Agreeableness* yang lebih rendah, rahang dan alis cekung. Demikian pula dengan tingkat *Conscientiousness* yang lebih tinggi, berkorelasi dengan mata yang terangkat dan alis yang memanjang, dan mata yang terbuka lebih lebar. Wajah-wajah ini juga memiliki bibir atas yang tertarik dan otot rahang yang mengencang, dengan ketegangan yang terlihat di sekitar mulut. Ini berbeda dengan wajah yang tampak santai terkait dengan rendahnya tingkat kesadaran, dengan alis dan mata yang secara alami terkulai karena gravitasi serta otot-otot yang rileks di sekitar mulut. Para penulis mencatat bahwa mereka yang tingkat *Agreeableness* dan *Conscientiousness* yang lebih rendah lebih serupa, karena kedua wajah menunjukkan rasa rileks dan ketidakpedulian.

Untuk wanita, *Extraversion* adalah satu-satunya faktor signifikan yang berkorelasi dengan struktur wajah (Mehta, 2017). Tingkat *Extraversion* yang lebih tinggi berkaitan dengan hidung dan bibir yang lebih menonjol, dagu resesif dan otot rahang yang digunakan dalam mengunyah. Sebaliknya, wajah mereka yang memiliki level *Extraversion* yang lebih rendah menunjukkan pola terbalik, di mana area di sekitar

hidung tampak menekan ke wajah. Hasil dari studi ini menunjukkan bahwa mungkin ciri-ciri psikologis dapat dibaca dari wajah seseorang sampai taraf tertentu. Meskipun masih diperlukan lebih banyak penelitian untuk memahami fenomena ini (Mehta, 2017). Selain daripada itu, sebuah artikel yang ditulis oleh Brown (2019) lainnya menjelaskan kaitannya ciri-ciri fisik dengan kepribadian seseorang menurut sains: Karena secara tidak sadar, biasanya otak kita membuat asumsi mengenai orang lain melalui apa yang dilihat (Brown, 2019). Berikut merupakan pembahasannya:

Orang-orang yang lebih tinggi dan memiliki wajah persegi panjang lebih mungkin menjadi pemimpin. Sebuah studi dalam ilmu psikologi, ditemukan bahwa orang dengan bentuk wajah persegi panjang, atau rahang yang menonjol dengan tulang pipi tinggi dan dahi lebar, dipandang sebagai pemimpin yang lebih baik. Karakteristik wajah tertentu, seperti panjang wajah, juga dapat dikaitkan dengan tinggi badan. Orang dengan kepribadian yang kuat cenderung memiliki rahang yang kuat. Ukuran rahang seseorang sering dikaitkan dengan kekuatan fisik. Hal ini mungkin berhubungan dengan fakta bahwa rahang kita adalah sendi terkuat dalam tubuh.

Sebuah penelitian di Tiongkok menemukan bahwa, mereka yang mudah beradaptasi atau tinggi tingkat kesesuaiannya memiliki alis yang tampaknya terangkat, dan memiliki dahi yang lebih kecil, atau jarak antara alis dan garis rambut yang tidak lebar. Sebaliknya, tingkat kesesuaian yang lebih rendah dikaitkan dengan rahang dan alis yang cekung. Studi ini juga menemukan bahwa: Orang dengan mata bundar lebih cenderung memakai hati mereka, mereka ekspresif dan lebih cenderung impulsif. Mata

yang lebar menunjukkan kepribadian yang berani untuk mencoba hal-hal baru. Orang dengan mata berbentuk almond lebih cenderung bergairah tetapi membumi. Mata miring ke bawah bisa menjadi tanda pesimis.

Orang yang ekstrovert cenderung memiliki bibir yang lebih besar. Dalam studi Cina yang sama seperti di atas, wanita ekstrovert cenderung memiliki hidung dan bibir yang lebih besar. Berikut merupakan pendapat Dr. Mehta (2017) seperti pembahasan diatas bahwa, tingkat ekstroversi yang lebih tinggi terkait dengan hidung dan bibir yang lebih menonjol, dagu resesif dan otot rahang yang digunakan dalam mengunyah. Sebaliknya, wajah orang-orang dengan tingkat Ekstroversi yang lebih rendah menunjukkan pola sebaliknya, di mana area di sekitar hidung tampak lebih datar, masuk atau dalam. Orang ekstrovert juga ternyata lebih banyak tersenyum. Dalam sebuah studi, dibuktikan bahwa orang yang ekstrovert cenderung tersenyum lebih alami, dibandingkan dengan orang yang introvert harus berusaha mempertahankan senyum untuk situasi publik.

Orang dengan hidung lebih besar memiliki ambisi lebih banyak. Sebuah studi yang diterbitkan dalam *Journal of Craniofacial Surgery* menemukan korelasi antara ambisi dan hidung yang lebih besar. Misalnya, dalam sebuah artikel yang ditulis di *Business Insider Australia* (2014), dikatakan bahwa hidung dengan ujung berdaging berkorelasi dengan lebih banyak empati terhadap orang lain dan hidung yang agak menegadah atau naik, menunjukkan ekstroversi yang lebih besar.

Adanya kesamaan perilaku pada orang dengan warna mata yang sama, hal ini ditemukan dalam sebuah studi di Universitas Orebro Swedia. Untuk melihat keterkaitan kepribadian dengan iris mata, Universitas Orebro Swedia ini menemukan bahwa warna mata dipengaruhi oleh gen yang sama yang membentuk lobus frontal kita, dan oleh karena itu, adanya kesamaan perilaku yang jelas pada orang dengan warna iris yang sama. Misalnya: Mereka yang memiliki kriptas yang padat lebih berhati-hangat, lembut, percaya dan cenderung bersimpati dengan orang lain.

Selain hal-hal yang diatas, fitur-fitur wajah juga dipengaruhi oleh usia. Dalam sebuah artikel yang ditulis oleh Tamtomo (2016), ia membahas mengenai perubahan anatomik organ tubuh pada saat penuaan.: Misalnya kulit yang akan berubah, kemudian rambut, pertumbuhannya akan melambat, lebih halus dan jumlahnya akan sedikit, rambut yang terletak pada alis, lubang hidung dan wajah sering tumbuh lebih panjang, rambut memutih dan banyak yang rontok, dan terkadang akan timbul pertumbuhan rambut pada wajah, rambut kepala menjadi jarang. dan Selain itu, beberapa yang ia tulis merupakan mengenai pupil mata yang mengalami konstriksi bersama dengan bertambahnya usia. Dijelaskan bahwa mula-mula berdiameter 3mm, pada usia tua terjadi 1 mm, reflek direk lemah, kemampuan akomodasi pun menurun. Pupil pada orang muda menghantar sinar 6x lebih besar dibanding orang ber-usia 80 tahun, dan pada tempat yang gelap orang yang berusia 20 tahun menerima sinar 16x lebih besar (Tamtomo, 2016). Tamtomo melanjutkan bahwa iris mengalami proses degenerasi, menjadi kurang cemerlang dan mengalami depigmentasi tampak ada bercak berwarna

muda sampai putih dan strukturnya menjadi lebih tebal. Tidak hanya itu, Tamtomo juga menjelaskan apa yang terjadi pada nucleus seiring usia bertumbuh: Pada usia muda lensa tidak bernukleus, pada usia 20 tahun nucleus mulai terbentuk. Semakin umur bertambah, nukleus makin membesar dan padat, sedangkan volume lensa tetap, sehingga bagian korteks menipis, elastisitas lensa jadi berkurang, indeks bias berubah (membias sinar jadi lemah). Lensa yang mula-mula bening transparan, menjadi tampak keruh berwarna kekuning-kuningan yang kalau disertai dengan gangguan virus bisa disebut sebagai katarak (Tamtomo, 2016). Dapat jug terjadi Skeloris atau gangguan saraf pada mata, hal yang mungkin menyebabkan kurang mampuan membedakan warna antara biru dan purple (Tamtomo, 2016).

Arkus senilis merupakan manifestasi proses penuaan pada kornea yang sering dijumpai mulai dijumpai pada usia 40–60 tahun dan terjadi pada hampir pada semua orang yang berusia diatas 80 tahun, dimana laki-laki timbulnya lebih awal dibanding wanita (Tamtomo, 2016). Tamtomo menjelaskan bahwa kelainan ini berupa infiltrasi lemak yang berwarna keputihan, berbentuk cincin dibagian tepi kornea. Tak hanya itu, dengan bertambahnya usia, akan terjadi kekendoran di seluruh jaringan kelopak mata, yang juga disebut dengan perubahan involusional (Tamtomo, 2016).



Gambar 2.12. *Dermatochalasis*

(<https://eyephysicianssc.com/services/eyelid-conditions/>)

Untuk kelopak mata, menurut Tamtomo (2016) juga akan terjadi juga banyak perubahan karena bertambahnya usia, khususnya saat menjelang lansia. Karena pada usia lanjut kulit palpebra mengalami atropi dan kehilangan elastisitasnya sehingga menimbulkan kerutan dan lipatan kulit yang berlebihan. Sehingga menyebabkan *Dermatochalasis*, yang merupakan kondisi dimana adanya kulit mata berlebih yang menyebabkan kelopak mata turun, atau menurut penjelasan Tamtomo (2016): keadaan pada palpebra superior maupun inferior yang mengalami migrasi lemak. Atau bisa terjadi komplikasi-komplikasi lainnya seperti entropion dan ektropion, kejadian dimana kelopak mata, yang atas maupun yang bawah (namun biasanya yang bawah) dapat telipat kedalam atau keluar.



Gambar 2.13. Perbandingan Ektropion Sebelah Kiri, dan Entropion Sebelah Kanan

(Ektropion: <https://www.msdmanuals.com/home/eye-disorders/eyelid-and-tearing-disorders/entropion-and-ectropion> dan Entropion: <https://emedicine.medscape.com/article/1212456-overview>)

2.10. Demensia

Demensia bukanlah sebuah penyakit, melainkan sindrom atau sebuah gejala dari sebuah penyakit. Menurut tinjauan dari Dr. Kirana (2019) dalam situs *honestdocs.id*, demensia adalah penurunan fungsi kognitif otak yang dapat memengaruhi: Ingatan, berpikir, bahasa, pertimbangan, tingkah laku. Sedangkan *ICD-10 Classification of Mental and Behavioural Disorders (World Health Organization (WHO) 1992)*, menggambarkan demensia sebagai suatu sindrom yang terjadi sebagai akibat dari penyakit otak yang bersifat kronis atau progresif. Demensia sering dikenal dengan sebutan pikun (walaupun seharusnya tidak sama menurut artikel yang tertulis

di alodokter), dan sering pula disamakan dengan Alzheimer. Padahal menurut *Alzheimer Association*, demensia adalah istilah umum untuk penyakit dan kondisi yang ditandai dengan penurunan daya ingat, bahasa, pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir lainnya yang memengaruhi kemampuan seseorang untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Artikel alodokter mengenai demensia menjelaskan bahwa Alzheimer dan juga demensia vascular merupakan jenis demensia yang paling sering terjadi. Dijelaskan lagi bahwa Alzheimer adalah demensia yang berhubungan dengan perubahan genetik dan perubahan protein di otak, sedangkan demensia vaskular adalah jenis demensia akibat gangguan di pembuluh darah otak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Alzheimer merupakan salah satu dari lingkup dibawah demensia.

Kemudian, WHO (2019) dan tinjauan Dr. Kirana (2019), menyatakan bahwa Alzheimer bersama dengan serebrovaskular dan beberapa penyakit lainnya merupakan suatu penyakit dan merupakan salah satu penyebab seseorang mengalami gejala demensia. Namun, walaupun demikian, menurut tulisan Dening T, Sandilyan MB (2015) di bukunya *Art & science dementia series: I*, dikatakan bahwa penyebab demensia tidak sepenuhnya dipahami, tetapi hasilnya selalu perubahan struktural dan kimia dalam otak, menyebabkan kehilangan dan penyusutan saraf volume otak. Sedangkan sebuah artikel dari alodokter.com menjelaskan bahwa Demensia disebabkan oleh rusaknya sel saraf dan hubungan antar saraf pada otak. Namun, ada data juga yang menggambarkan faktor-faktor penyebab terjadinya demensia. Berikut merupakan faktor-faktor yang memicu kemungkinan seseorang mengalami demensia

menurut Setiadji (2018): Usia 65 tahun keatas, sejarah penyakit yang pernah dialami, malas berolahraga, pola makan tidak sehat, aktif merokok, cedera kepala, dan depresi.

Menurut WHO (2019), demensia adalah salah satu penyebab utama kecacatan dan ketergantungan pada orang lanjut usia di seluruh dunia. Dijelaskan lagi bahwa hal ini bisa sangat melelahkan, tidak hanya untuk orang-orang yang memilikinya, tetapi juga untuk pengasuh dan keluarga mereka. Sehingga sering ada kurangnya kesadaran dan pemahaman tentang demensia, mengakibatkan stigmatisasi dan hambatan untuk diagnosis dan perawatan. Karena dampak demensia pada pengasuh, keluarga dan masyarakat pada umumnya dapat fisik, psikologis, sosial dan ekonomi WHO (2019).

2.8.1. Ciri-ciri awal Demensia

Berikut merupakan ciri-ciri tahap awal dementia menurut *honestdocs.id* yang di tinjau oleh Dr. Kirana (2019): Tidak bisa mengatasi perubahan dengan baik, kesulitan menerima perubahan jadwal atau lingkungan, kesulitan dalam memori jangka pendek, kesulitan mengingat, kebiasaan repetitive, misalnya mengajukan pertanyaan yang sama, menyelesaikan tugas yang sama, atau menceritakan kisah yang sama beberapa kali. Kebingungan atau yang artinya merupakan gejala yang membuat terasa seolah tidak bisa berpikir jernih (Hammond, 2019), kesulitan mengikuti cerita orang lain (Kirana, 2019), perubahan *mood*: Depresi, frustrasi, dan kemarahan tidak jarang terjadi pada penderita demensia. Kehilangan minat atau bisa disebut dengan sikap apatis yang dapat terjadi pada penderita demensia. Ini termasuk kehilangan minat pada hobi atau kegiatan yang pernah di nikmati. Kebingungan: Orang, tempat, dan dalam suatu acara

mungkin tidak lagi merasa akrab karena mungkin tidak ingat orang yang mengenal penderita. Kesulitan menyelesaikan tugas sehari-hari karena kesulitan mengingat cara melakukan tugas yang telah dilakukan selama bertahun-tahun.

2.8.2. Tipe-Tipe dan Penyebab Demensia

Demensia belum diketahui dengan jelas penyebabnya, namun ada beberapa tipe-tipe dan penyebabnya. Berikut merupakan berbagai jenis dan penyebab demensia menurut *verywellhealth*:

1. Huntington's disease

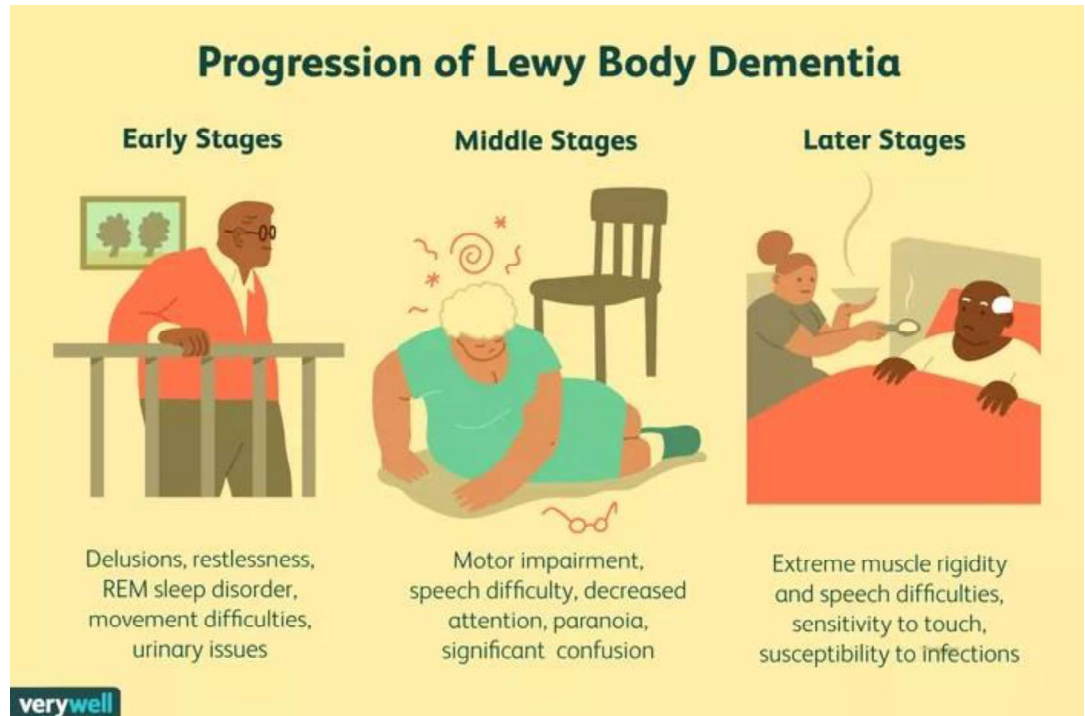
Penyakit neurodegeneratif progresif yang ditularkan secara genetik dari orang tua kepada anak-anak, dengan gejala klasik termasuk gerakan tak terkendali di wajah, badan, lengan, dan kaki, serta masalah berpikir jernih, dan perubahan suasana hati, seperti kecemasan, depresi, dan lekas marah (Heerema, 2019).

2. Degenerasi Frontotemporal

Frontotemporal dementia (FTD) adalah jenis demensia yang sering disebut penyakit *Pick*. Ini mencakup sekelompok gangguan yang mempengaruhi perilaku, emosi, komunikasi dan kognisi. FTD biasanya disebabkan karena terjadinya atrofi di otak frontal dan temporal (Heerema, 2019).

3. Demensia Tubuh Lewy

Demensia dengan tubuh Lewy terdiri dari dua kondisi yaitu: demensia dengan tubuh Lewy dan juga demensia dengan Parkinson. Berikut merupakan fase-fase dari demensia jenis ini: Yaitu pada fase awal adanya delusi, ketidaktenangan, masalah tidur dan masalah buang air. Kemudian di fase-fase tengah munculnya motoric yang tidak stabil, kesulitan berkomunikasi, turunnya perhatian, muncul paranoid, dan kebingungan yang signifikan. Demesia ini diakhiri dengan fase akhir dimana adanya ekstrem kekakuan otot, kesulitan komunikasi yang makin parah, penderita menjadi sensitive pada sentuhan, dan juga rentan pada infeksi.



Gambar 2.14. Fase-fase dari *Lewy Body* Demensia

(Sumber: <https://www.verywellhealth.com/lewy-body-dementia-stages-progression-98735>)

4. Demensia Vaskular

Pada awalnya Demensia Vaskular dikenal dengan *Multi-Infarct Dementia*, karena dulu diperkirakan terjadi karena stroke ringan, namun ternyata tidak begitu. Tipe jenis ini terjadi karena adanya gangguan aliran darah ke otak. Namanya dirubah untuk mencerminkan berbagai kondisi yang dapat mengganggu kemampuan darah untuk bersirkulasi ke otak. Tipe ini pun sering

terjadi bersamaan dengan penyakit Alzheimer, menghasilkan demensia campuran

5. Creutzfeldt-Jakob disease

Menurut *National Institute of Neurological Disorders and Stroke*, merupakan gangguan otak degeneratif yang langka dan fatal. Biasanya gejala yang khas akan muncul pada usia sekitar 60 tahun, dan 70 persen orang akan meninggal dalam satu tahun karenanya. Gejalanya antara lain adalah: Pada tahap awal, adanya ingatan yang hilang, perilaku mulai berubah, kurangnya koordinasi dan gangguan visual. Ketika penyakit berlanjut, kemunduran mental menjadi jelas dan gerakan tak disengaja, kebutaan, kelemahan ekstremitas, dan bahkan dapat terjadi koma.

6. Demensia Campuran

ini adalah sebuah istilah dimana seseorang memiliki jenis demensia yang lebih dari satu.

7. *Normal Pressure Hydrocephalus (NPH)*

Merupakan suatu kondisi yang disebabkan oleh penumpukan cairan serebrospinal (cairan yang biasanya ditemukan di sumsum tulang belakang dan otak) terutama di ventrikel otak. Hydrocephalus, sendiri artinya adalah air di

otak. Penumpukan cairan terjadi ketika adanya halangan dalam aliran atau penyerapan cairan serebrospinal. Seringkali, meskipun terjadi penumpukan cairan, ada sedikit atau tidak ada peningkatan dalam tekanan di dalam tengkorak, sehingga namanya disebut normal tekanan hidrocefalus. Karena tekanannya cenderung konstan.

8. *Posterior Cortical Atrophy*

Moawad (2019), menjelaskan bahwa jenis demensia ini yang bisa juga dikenal dengan Sindrom Benson, adalah gangguan neurodegeneratif otak yang menghasilkan sejumlah gejala yang berkaitan dengan visual. Kehilangan keterampilan visual adalah efek utama dari kondisi ini. Jika Anda atau orang yang dicintai didiagnosis menderita atrofi kortikal posterior, efeknya terkadang dapat membuat frustrasi. Karena penglihatan bisa sangat normal, namun kemampuan untuk mengetahui apa yang terlihat atau dilihat yang terganggu.

9. Korsakoff Syndrome

Menurut dari artikel yang ditulis oleh *Alzheimer Association*, sindrom Korsakoff merupakan sebuah gangguan memori kronis yang disebabkan oleh defisiensi tiamin (vitamin B-1) yang parah. Sindrom ini paling sering disebabkan oleh penyalahgunaan alkohol, namun beberapa kondisi lain juga dapat menyebabkan sindrom ini.

2.8.3. Tahap-Tahap Demensia

Ciri-ciri paling umum seseorang mengalami demensia adalah penurunan memori dan perubahan cara berpikir, yang menyebabkan tampaknya perubahan perilaku dan cara bicara. Hal-hal tersebut akan terus memburuk seiringnya waktu. Berikut merupakan tahap-tahap yang dialami oleh seseorang yang mengalami demensia menurut artikel alodokter (2019) yang sudah ditinjau oleh Dr. Willy:

Pada tahap pertama, kemampuan fungsi otak penderita masih dalam normal, sehingga belum ada gejala yang terlihat. Berkembang pada tahap kedua, gangguan pada otak sudah mulai terlihat, namun belum memengaruhi aktivitas sehari-hari penderita. Contohnya, penderita menjadi sulit melakukan beragam kegiatan dalam satu waktu, sulit membuat keputusan atau memecahkan masalah, mudah lupa tentang kegiatan yang belum lama dilakukan, dan kesulitan memilih kata-kata yang tepat. Berlanjut pada tahap ketiga, penderita dapat tersesat saat melewati jalan yang biasa dilalui, kesulitan mempelajari hal baru, suasana hati tampak datar dan kurang bersemangat, serta terjadi perubahan kepribadian dan menurunnya kemampuan bersosialisasi. Namun, perlu diingat bahwa bagian dari otak yang diganggu oleh demensia adalah bagian otak yang menyimpan data-data fakta, memori, angka dan hal-hal logis lainnya, yaitu hippocampus, dan bukan amigdala, bagian otak yang menyimpan perasaan, sehingga dapat disimpulkan bahwa mereka masih dapat merasakan perasaan, dan mengingat perasaan (Natalie, 2018).. itu.Saat memasuki

tahap ke-empat, penderita mulai membutuhkan bantuan orang lain untuk melakukan aktivitas sehari-hari, seperti berpakaian dan mandi. Penderita juga mengalami perubahan pola tidur, kesulitan dalam membaca dan menulis, menarik diri dari lingkungan sosial, berhalusinasi, mudah marah, dan bersikap kasar. Pada tahap kelima, seseorang dapat dikatakan mengalami demensia berat, dan pada tahap ini, penderita tidak dapat hidup mandiri. Penderita akan kehilangan kemampuan dasar, seperti berjalan atau duduk, tidak mengenali anggota keluarga, dan tidak mengerti bahasa.

2.8.4. Visual dan Demensia

Menurut dari riset dalam pembelajaran teori, didapatkan bahwa demensia dapat mengalami halusinasi karena kompensasi pikiran akibat kurangnya stimulasi sosial (Heerema, 2020). Selain itu, demensia ternyata dapat diidentifikasi melalui apa yang dapat dilihat sehari-hari. Ada beberapa petunjuk visual yang kuat yang dapat menunjukkan bahwa seseorang mungkin menderita demensia (Kennard, 2020). Namun tidak semuanya sama, karena bergantung juga pada kepribadian masing-masing. Berikut merupakan faktor-faktor terlihat yang dapat mengidentifikasi seseorang mengalami demensia menurut artikel dari *verywellhealth*, yang ditulis oleh Kennard (2020):

1. Kebersihan pribadi

Karena rutinitas seseorang yang mengalami demensia dapat terganggu karena kesulitan memorinya, terkadang, penderita akan kurang memperhatikan kebersihannya sendiri.

2. Pakaian

Saat penderita harus memakai pakaiannya sendiri, biasanya ia akan tidak beraturan memakai pakaiannya.

3. Gaya berjalan dan pergerakan motorik

Jenis demensia yang dialami dapat mempengaruhi gerak-gerik penderita. Seiring berkembangnya demensia menuju fase-fase berikutnya, langkah si penderita akan jadi agak ragu-ragu, kesulitan dalam *visuospatial* dan keseimbangan, penurunan gerakan fisik dikarenakan apatisme, dan naiknya pergerakan seperti kegelisahan.

4. Ekspresi wajah

Ekspresi wajah penderita akan sangat dipengaruhi juga bahkan pada fase-fase awal. Biasanya mereka tidak akan dapat menunjukkan ekspresi wajah yang tidak seharusnya.

2.11. Ibu Rumah Tangga

Seorang ibu rumah tangga sering ditemukan di Indonesia, dan mungkin sebagian besar orang sudah mengetahui pekerjaan sehari-hari yang biasa dilakukan oleh ibu rumah tangga. Pekerjaan mereka tidak mudah, apalagi kalau harus ditambah dengan merawat atau mengurus anak-anak ataupun lansia. Namun, ibu rumah tangga adalah profesi yang mulia namun kerap dipandang sebelah mata, padahal, butuh kesabaran dan perjuangan yang luar biasa untuk melakukan pekerjaan tersebut (Anggraini, 2018). Menurut riset yang ditulis dalam artikel Kompas tahun 2018 oleh Anggraini, tugas ibu rumah tangga memerlukan waktu setidaknya 98 jam kerja seminggu, yang berarti 2,5 kali lipat lebih besar dari profesi lainnya. Menurut pendapat dari beberapa ibu-ibu yang sudah penulis tanyakan, dikatakan bahwa lebih susah menjadi ibu rumah tangga dengan merawat lansia yang sudah mulai bersikap seperti anak-anak lagi daripada menjadi ibu rumah tangga dengan merawat anak-anak.