



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Chong (2005) dalam bukunya “Digital Animation” mengatakan bahwa animasi adalah pembuatan ilusi gerakan yang dipertontonkan kepada penonton dengan menunjukkan gambar yang berurutan (sekuensial) dengan jarak waktu yang berdekatan (hlm. 8).

Animasi juga dikatakan oleh Withrow (2009) di dalam bukunya “Secrets of Digital Animation” sebagai seni ‘memberikan nafas kehidupan’ kepada gambar-gambar yang tidak hidup (hlm. 10).

##### 2.1.1. Prinsip-Prinsip Animasi

Thomas dan Johnston (1981) dalam bukunya “The Illusion of Life” menyatakan bahwa ada 12 prinsip dasar animasi yaitu:

###### 1. *Squash and Stretch*

Ketika benda padat bergerak, pasti ukurannya akan tetap dan tidak berubah. Berbeda dengan benda padat yang sedikit lentur harus diberikan sedikit *squash*, misalnya pada *bouncing ball*. Jika penggambaran bentuk saat bola menyentuh lantai dibuat *squash*, ini akan menambahkan ‘*feel*’ visual yang memperlihatkan adanya dorongan dari lantai pada bola sehingga bola akan memantul ke atas lagi. Sedangkan untuk *stretch* bisa diaplikasikan pada sebuah gerakan senyum. Di sebuah gerakan tersenyum tidak hanya ada garis

lengkung saja di muka yang menggambarkan mulut tersenyum, tetapi harus ada pengaruhnya ke organ tubuh sekitarnya misalnya pada pipi atau bibir (hlm. 47).

## 2. *Anticipation*

Penonton yang menyaksikan adegan dari film animasi tidak akan bisa memahami kejadian apa yang akan terjadi apabila tidak ada sebuah gerakan spesifik terlebih dahulu yang menunjang gerakan utama. Misalnya pada adegan orang akan melompat, harus ada posisi ancang-ancangnya terlebih dahulu (hlm. 51).

## 3. *Staging*

*Staging* adalah prinsip yang paling umum karena mencakup banyak area perfilman bahkan *theatre* sekalipun. Penyampaian gerakan, ekspresi wajah, *mood*, dan kepribadian karakter harus disampaikan secara maksimal untuk membangun komunikasi dengan penonton. Hal yang terpenting adalah penyampaian inti cerita. Hindari penyampaian sebuah gerakan utama dengan *angle* yang salah yang bisa membingungkan penonton (hlm. 53).

## 4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Ada dua cara pengerjaan animasi, yang pertama adalah *straight ahead action* yang pengerjaan gambar sebuah adegan dibuat oleh satu orang animator. Dari gambar awal hingga akhir dan setiap *framenya* dibuat oleh animator yang sama. Kedua adalah *pose to pose* yang pengerjaan gambar utama (*keyframe*)

dibuat oleh satu animator, sementara *inbetweens* dikerjakan oleh asisten animator (hal. 56).

#### 5. *Follow Through and Overlapping Action*

Prinsip *follow through* diaplikasikan pada karakter dengan menggambarkan daging karakter bergerak lebih lambat daripada tulang dan ototnya sehingga memberi kesan menyeret. *Overlapping action* adalah adegan yang saling mendahului (hlm. 59).

#### 6. *Slow In and Slow Out*

Saat sebuah gerakan sudah selesai dibuat, seorang animator menyesuaikan setiap *frame* agar gerakan yang dihasilkan bisa natural. Apabila gerakan yang dihasilkan terlalu lambat, maka harus ada *inbetween* yang dikurangi. Begitu juga sebaliknya, jika gerakan terlalu cepat, harus ada penambahan *inbetween* (hlm. 62).

#### 7. *Arcs*

Beberapa makhluk hidup memiliki kemampuan untuk bergerak dengan arah yang presisi. Gerakan yang dibuat biasanya memiliki pola arah yang sirkular (melingkar). *Arcs* berperan sebagai garis panduan agar gambar *inbetween* yang akan dibuat tidak kaku (hlm. 62).

#### 8. *Secondary Action*

Gerakan tambahan yang mendukung penyampaian makna dari gerakan utama disebut dengan *secondary action*. Gerakan tambahan yang diberikan tidak

boleh lebih menonjol dari gerakan utamanya. Pemberian ekspresi pada wajah juga bisa disebut sebagai *secondary action* (hlm. 64).

#### 9. *Timing*

Jumlah gambar yang dipakai untuk menyusun sebuah gerakan menentukan waktu penayangan dari adegan tersebut. *Timing* memberi pengaruh yang besar kepada penentuan sifat karakter karena cepat atau lambatnya karakter bergerak mewakili ciri kepribadian mereka masing-masing (hlm.64).

#### 10. *Exaggeration*

Walt Disney mengatakan pada buku yang ditulis oleh Thomas dan Johnston ini bahwa untuk menyampaikan sebuah pesan, animator harus mengupas isi pesannya dan mengembangkan esensi dari apa yang telah ditemukan. Untuk penggambaran karakter yang sedang sedih, buatlah menjadi lebih sedih pada visualnya. Untuk penggambaran karakter yang senang, buatlah lebih bahagia lagi pada visualnya (hlm.65).

#### 11. *Solid Drawing*

Bentuk karakter yang mudah dianimasikan merupakan bagian utama dari prinsip *solid drawing*. Karakter yang memiliki volume tetapi tetap fleksibel, memiliki bentuk kuat tetapi tidak kaku, dan yang mudah dikembangkan sesuai dengan ide animator (hlm.66).

#### 12. *Appeal*

Prinsip *appeal* mencakup segala hal yang ingin dilihat oleh penonton. Kualitas pesona, desain, *simplicity*, komunikasi, dan daya tarik yang harus dimiliki

setiap karakter. Apabila karakter kurang diperhatikan, memiliki desain yang kurang baik atau gerakan yang aneh akan mengurangi daya tarik pada penonton (hlm.68).

Graber (2009) menyatakan dalam bukunya “Animation, A Handy Guide” bahwa 12 prinsip dasar animasi berhubungan juga dengan ketiga hukum gerak Newton. Isi dari ketiga hukum gerak Newton adalah:

1. Setiap objek akan ada pada keadaan diam atau bergerak dengan kecepatan yang konstan kecuali diberikan gaya lain pada objek itu. Ketika objek bergerak dan berhenti, tidak semua bagiannya berhenti secara bersamaan menyebabkan adanya *follow through* dan *overlapping* (hlm.68).
2. Setiap objek memiliki massa dan berat hanya akan bergerak jika ada gaya yang diberikan, dan tidak akan berhenti kecuali ada gaya lain yang berperan dengan arah yang berlawanan. Momentum membuat perlunya *slow in*, dan gaya gesek pada benda menyebabkan *slow out*. Selain itu objek juga bergerak dengan pola *arcs* karena adanya gaya eksternal yang berperan pada objek (hlm.69).
3. Dalam setiap aksi selalu ada reaksi yang memiliki besar gaya yang sama tetapi arahnya berbeda (hlm.69).

### 2.1.2. *Timing*

*Timing* adalah pusat dari setiap jenis film dan animasi, serta merupakan elemen dasar dari setiap visual yang bergerak. *Timing* berbicara mengenai waktu untuk menyampaikan informasi agar penonton bisa memahaminya. Apabila sebuah

adegan disampaikan dengan waktu yang terlalu cepat, penonton tidak akan mengertinya, dan ide yang dituangkan pun menjadi sia-sia. Sebaliknya, jika adegan disampaikan terlalu lambat, penonton juga akan merasa bosan. Jadi, *timing* yang baik adalah penyampaian adegan kepada penonton dengan waktu yang tepat (Withaker dan Halas, 1981, hlm.2).

Menurut Williams (2009), *timing* adalah bagian dalam seni yang bisa diatur secara bebas. Seperti misalnya untuk menggambarkan adegan berisi humor, waktu bisa dipersingkat sehingga adegan berlangsung cepat. Atau waktu bisa diperlambat untuk memberikan kesan indah (hlm.297).

#### **2.1.2.1. *Stagger Timing***

*Stagger timing* adalah cara untuk menganimasikan sebuah gambar sehingga terlihat bergetar. Teknik ini bisa diaplikasikan untuk menampilkan tangan yang bergetar, bahagia, atau saat menangis. Pertama, buat dua *keyframe* yang merupakan posisi awal dan akhir objek, kemudian buat tujuh *inbetween*. Dari ketujuh *inbetween* yang ada, urutannya diacak agar ketika dimainkan, objek terlihat bergerak secara acak. Cara yang sama digunakan untuk menampilkan adegan tertawa atau menangis. Posisi utamanya adalah saat bahu karakter terangkat, dan posisi akhirnya saat bahu karakter turun (Williams, 2009, hlm. 297).

#### **2.1.2.2. *Timing the Walk***

Dalam buku “Digital Character Animation 3”, Maestri (2006) menyatakan bahwa setiap karakter memiliki cara berjalan yang berbeda-beda. Umumnya

manusia memerlukan  $\frac{1}{3}$  hingga  $\frac{2}{3}$  detik untuk melakukan satu langkah (8 sampai 16 frame pada 24fps). Dibutuhkan waktu kurang lebih satu detik untuk melakukan gerakan berjalan *full cycle*, yaitu langkah kaki kanan dan kiri (hlm.186).

Langkah karakter bisa dipengaruhi oleh ukuran dan suasana hati karakter. Karakter dengan ukuran tubuh yang besar cenderung berjalan lebih lama daripada yang kecil. Karakter yang sedang sedih juga berjalan lebih lama daripada yang sedang dalam keadaan senang. Karakter yang sedang terburu-buru berjalan dengan langkah yang panjang, tetapi karakter yang sedih berjalan dengan langkah yang pendek (hlm. 187).

### 2.1.2.3. *Timing to Suggest Mood*

Satu cara untuk menentukan suasana dan emosi dalam sebuah *scene* film adalah dengan mengatur *timing*. Dalam buku “Timing for Animation”, Withaker dan Halas (1981) menyatakan bahwa untuk menyampaikan suasana depresi, patah semangat, atau kesedihan animator harus bergantung pada *slow timing*. Sedangkan suasana bahagia, gembira, atau kemenangan bergantung pada *timing* yang lebih cepat. Untuk mengekspresikan keadaan depresi karakter harus tampil tak berenergi, tubuhnya membungkuk, kepala bergantung pada dada, lutut yang mengendur, gerakannya pelan dengan banyak penahanan gerakan, dan juga banyak helaan nafas. Depresi bisa ditampilkan dari pakaian yang digunakan karakter juga, misalnya dengan membuat rambut dan pakaian terlihat bergantung dengan lemas atau topi yang digunakan turun ke telinga (hlm. 128).

## **2.2. Kifosis**

Menurut situs edukasi dari University of Maryland Medical Center (2003), kifosis adalah keadaan tulang punggung yang melengkung dan membentuk huruf C. Tulang yang melengkung adalah tulang punggung yang letaknya sejajar dengan dada yang disebut juga dengan *thoracic spine*. Pada umumnya tulang punggung memang bisa melengkung dengan sudut 20-40 derajat. Jika sudah melengkung antara 40-45 derajat, ini sudah memasuki kondisi abnormal yang disebut kifosis.

## **2.3. Emosi dan Perasaan**

Walaupun emosi manusia adalah sesuatu yang kompleks, namun emosi dapat didefinisikan sebagai suatu kondisi mental yang disertai perubahan sistem saraf, perasaan subjektif, kecenderungan respons, dan perilaku inderawi. Ada kemungkinan di mana emosi (yang sifatnya nyata) ditujukan kepada objek yang sifatnya tidak nyata. Menurut Roberts (2003, hlm. 65), emosi mencakup penilaian seseorang atas suatu keadaan, yang didasarkan pada perhatian dan pertimbangan orang tersebut (Plantinga, 2008, hlm. 86).

### **2.3.1. Gangguan Emosional dan Depresi**

Gangguan emosional adalah gangguan psikologi yang melibatkan emosi secara tidak wajar seperti depresi. Depresi sendiri adalah keadaan menurunnya fungsi mental dan psikologi yang berhubungan dengan perasaan sedih. Gejala-gejala umumnya adalah hilangnya ketertarikan untuk menikmati pengalaman baru, kesedihan, tidak ada nafsu makan, gangguan tidur, pasif, dan percobaan bunuh diri (Hayes dan Stratton, 2003, hlm. 93).

## 2.4. Nonverbal Vs. Verbal

Menurut Richmond dan McCroskey (2004) dalam bukunya “Nonverbal Behavior in Interpersonal Relations” dituliskan bahwa ada beberapa perbedaan pesan verbal dan nonverbal, yaitu:

### 1. Perbedaan linguistik

Pesan verbal sangat bergantung pada bahasa, sementara pesan nonverbal tidak bergantung pada bahasa. Bisa dikatakan bahwa pesan nonverbal adalah komunikasi tanpa kata-kata (hlm. 4).

### 2. Perbedaan kontinuitas

Pesan verbal adalah pesan yang terbatas. Ketika seseorang telah selesai mengucapkan kata-kata, maka pesan berakhir sampai disitu. Berbeda dengan pesan nonverbal yang terus menerus berlangsung bahkan saat manusia tidur sekalipun (hlm. 4).

### 3. Perbedaan proses

*United States of America* mendapatkan kesimpulan dari penelitiannya bahwa pesan verbal diproses oleh otak kiri, sedangkan pesan nonverbal oleh otak kanan. Ini menunjukkan bahwa pesan verbal dan nonverbal bukanlah sesuatu yang satu, namun cara berkomunikasi yang sangat berbeda (hlm. 5).

### 4. Perbedaan hasil

Secara verbal, pesan yang tersampaikan berupa pesan yang memiliki konten dan fungsi kognitif. Sedangkan nonverbal menyampaikan relasi, perasaan, dan emosi (hlm. 5).

## 5. Perbedaan absolut

Umumnya pesan verbal menyampaikan pesan yang eksplisit, sementara nonverbal menyampaikan pesan implisit yang sering dipertanyakan (hlm. 6).

### 2.5. Akting

Menurut Williams (2009) dalam bukunya “The Animator’s Survival Kit”, setiap saat sebenarnya manusia memerankan sebuah peran yang sesuai dengan keadaan. Ketika kita menyadarinya dan memindahkannya kepada sebuah karakter sesuai dengan situasinya, mengetahui kebutuhan dan keinginan karakter, inilah yang disebut dengan akting. Banyak aktor profesional yang melakukan studi mengenai peran yang akan dimainkannya agar karakter perannya tersebut bisa menjadi kenyataan mereka (hlm. 315).

Ada beberapa hal disampaikan oleh Williams (2009) yang harus diperhatikan untuk akting pada animasi, yaitu:

#### 1. *Change of expression*

Ketika karakter berada dalam situasi yang tenang dan kemudian ada suatu bunyi aneh, berikan perubahan ekspresi wajah agar penonton mengetahui apa yang sedang dirasakan oleh karakter tersebut (hlm. 320).

#### 2. *Look for the contrast*

Jangan memasukkan ekspresi baru saat karakter bergerak karena penonton tidak akan bisa melihat ekspresinya. Jika ingin memasukkan ekspresi baru, berilah sebelum karakter melakukan gerakan ekstrim. Manusia selalu menunggu perintah dari otak terlebih dahulu sebelum bergerak, maka akan

selalu ada jeda beberapa detik sebagai waktu berpikir sebelum karakter melakukan aksi (hlm. 322).

### 3. *Acting point*

Penyampaian pesan dengan gestur lebih kuat daripada kata-kata, tetapi gerakan juga bisa mendukung penyampaian pesan dengan kata-kata jika penempatannya tepat (hlm. 323).

### 4. *Body language*

Williams (2009) menyebutkan dalam bukunya, bahwa Ken Anderson menyatakan kalau pantomim adalah seni dasar dari animasi, yang bermula dari *body language*. Tanpa kata-kata pun sebuah animasi bisa dimengerti apabila *body language* ditampilkan dengan tepat (hlm. 324).

### 5. *Symmetry* atau *twinning*

Ada beberapa gerakan yang mengharuskan gerakan yang seragam antara tangan kanan dan kiri. Akan tetapi menjadi sangat tidak natural apabila keduanya bergerak secara bersamaan. Salah satu bagian harus dibuat sedikit lebih lambat gerakannya untuk membuatnya terlihat lebih alami (hlm. 324).

### 6. *Eyes*

Mata adalah bagian yang terlihat dari otak manusia. Banyak orang mengatakan bahwa hanya dengan melihat tatapan mata, bisa melihat ke dalam jiwa orang tersebut. Mata sangat berpengaruh pada penyampaian ekspresi karakter (hlm. 325).

## 2.6. Bahasa Tubuh

Allen dan Murdock (2008) menyatakan dalam bukunya “Body Language” bahwa manusia bisa mengetahui apa yang ingin dikatakan oleh lawan bicaranya dengan memperhatikan bahasa tubuhnya (hlm. 218). Manusia merupakan makhluk yang paling ekspresif dibandingkan dengan binatang yang tidak memiliki banyak ekspresi. Kemampuan ekspresi manusia ini juga akhirnya memungkinkan manusia untuk bisa menutupi perasaannya dengan ekspresi pada wajahnya (Roberts, 2011, hlm. 281).

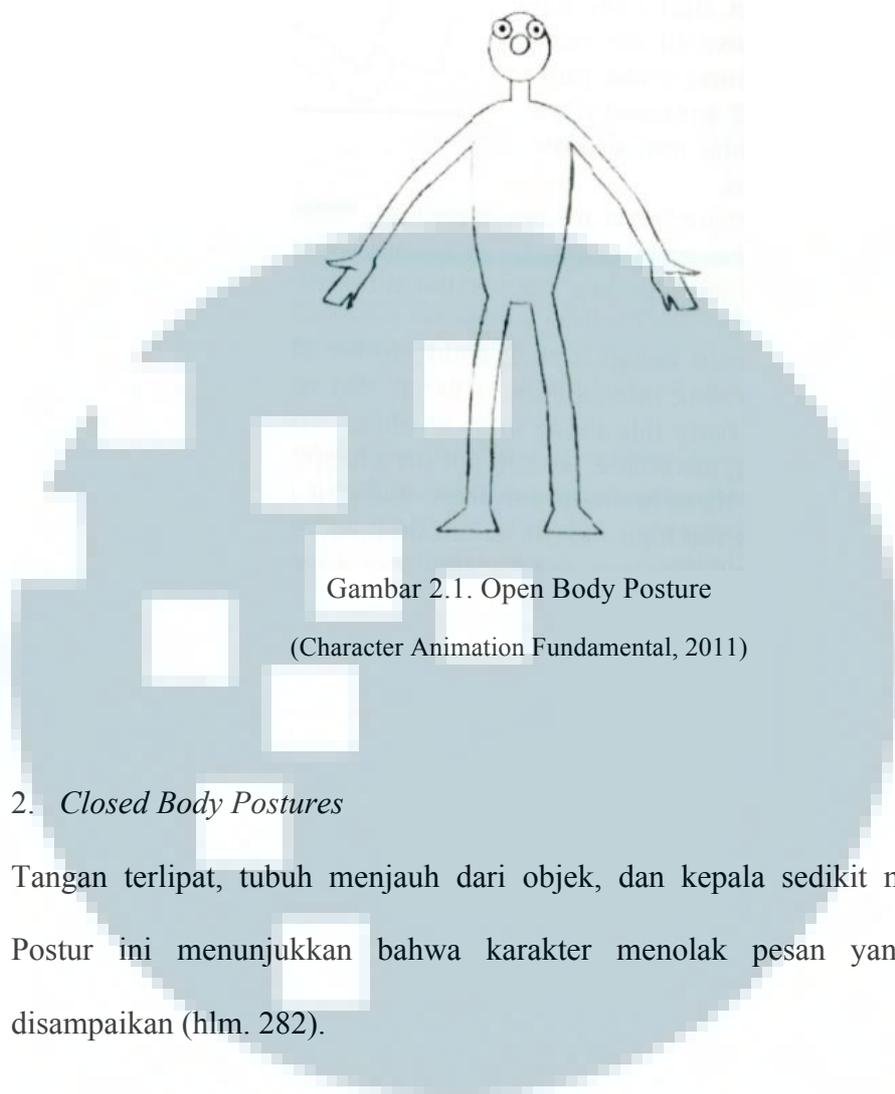
### 2.6.1. Postur Tubuh Dasar

Dalam buku “Character Animation Fundamentals”, Roberts (2011) menyatakan ada empat postur tubuh dasar bahasa tubuh manusia, yaitu:

1. *Open Body Postures*

Tangan dan kaki terbuka dan tubuh menghadap kepada objek yang sedang berinteraksi. Postur ini menggambarkan bahwa karakter tertarik dan menerima pesan yang sedang disampaikan (hlm. 282).

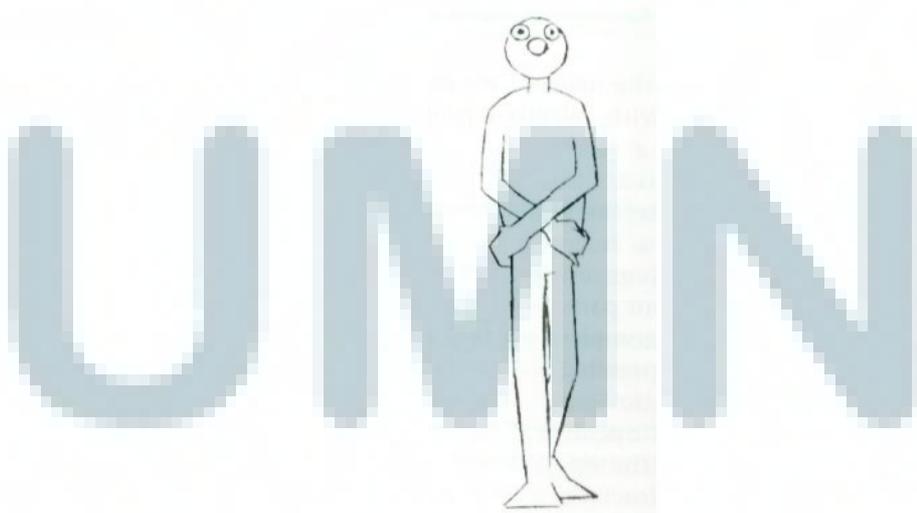
U  
M  
N



Gambar 2.1. Open Body Posture  
(Character Animation Fundamental, 2011)

## 2. *Closed Body Postures*

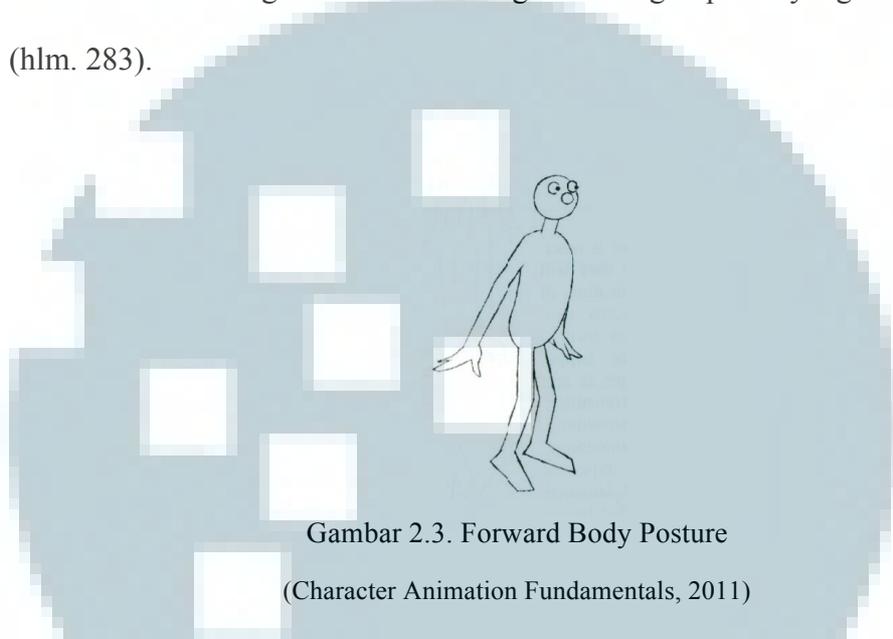
Tangan terlipat, tubuh menjauh dari objek, dan kepala sedikit menunduk. Postur ini menunjukkan bahwa karakter menolak pesan yang sedang disampaikan (hlm. 282).



Gambar 2.2. Closed Body Posture  
(Character Animation Fundamental, 2011)

### 3. *Forwards Body Postures*

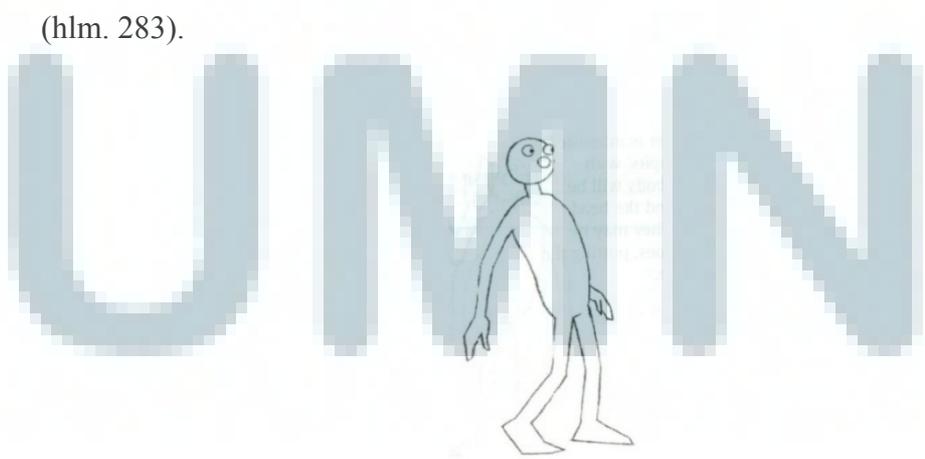
Posisi tubuh maju kedepan dan mendekati objek. Postur ini menggambarkan bahwa karakter sangat tertarik dan bergairah dengan pesan yang disampaikan (hlm. 283).



Gambar 2.3. Forward Body Posture  
(Character Animation Fundamentals, 2011)

### 4. *Backwards Body Posture*

Posisi tubuh condong ke belakang, biasa disertai dengan adegan membersihkan kaca mata atau menghadap ke langit-langit ruangan. Postur ini menunjukkan bahwa karakter mengabaikan pesan yang sedang disampaikan (hlm. 283).



Gambar 2.4. Backward Body Posture  
(Character Animation Fundamentals, 2011)

## 2.6.2. Model Dasar

Roberts (2011) menyatakan dari empat postur dasar tadi bisa dikombinasikan dan menghasilkan empat model dasar, yaitu:

### 1. *Responsive*

Model responsif merupakan gabungan dari postur *open* dan *forwards*.

Emosi dan suasana hati menentukan beberapa model dasar responsif (hlm. 284), yaitu:

- a. Bahagia: tubuh condong ke depan, kepala terangkat, kaki dan tangan dalam posisi terbuka.
- b. Tertarik: kepala dan tubuh condong ke depan dengan arah yang sama. Terkadang dalam posisi berjingkat.
- c. Jatuh cinta: tubuh condong ke depan, tangan dalam posisi terlepas bebas, pergelangan tangan terbuka, dan kepala miring ke satu sisi.
- d. Berhasrat akan sesuatu: tubuh condong ke depan dan berada pada ujung kursi (jika sedang duduk) dan kepala akan menyorok ke depan.
- e. Menyukai sesuatu: menyerupai postur jatuh cinta tetapi sedikit lebih tenang.
- f. Menginginkan sesuatu: tangan dan kaki dalam posisi terbuka, telapak tangan terbuka mengarah ke atas, tubuh condong ke depan, dan kepala berada pada satu sisi.

- g. Mendengarkan: tubuh condong ke depan disertai dengan anggukan kepala sesekali.

## 2. *Reflective*

Ketika karakter sedang dalam suasana reflektif, postur yang dikombinasikan adalah *open* dan *backwards*. Postur ini cenderung menunjukkan adegan berpikir atau mempertimbangkan sesuatu (hlm. 286).

Berikut adalah postur-postur tubuh reflektif:

- a. Mengevaluasi: tubuh condong ke belakang, disertai dengan tangan yang menggaruk atau meraba-raba dagu, dan kaki menyilang apabila sedang duduk.
- b. Bingung: tubuh bagian atas menampilkan postur terbuka (*open*), sedangkan tubuh bagian bawah tertutup (*closed*).
- c. Ketidak tahuan: lengan dan telapak tangan terbuka disertai dengan bahu yang terangkat.

## 3. *Fugitive*

Ketika karakter merasa terhilang atau terasingkan, postur tubuhnya akan tertutup (*closed*) dan *backwards* (hlm. 287). Berikut adalah postur-postur *fugitive*:

- a. Tertolak: tubuh condong ke belakang atau membungkuk ke depan, tangan terlipat, lutut berdekatan tetapi kaki sedikit terbuka, dan kepala tertunduk.
- b. Bosan: tubuh condong ke belakang, kepala menatap pada ruang tertentu diiringi dengan sedikit menguap, menggerakkan kaki atau

jari, menggambar, atau melihat sekitar untuk mencari sesuatu yang menarik.

- c. Sedih: tubuh sangat membungkuk, kepala tertunduk, dan tangan akan menggantung seperti tidak ada tenaga.
- d. Penyangkalan: tubuh condong ke belakang dengan lengan yang diayunkan di depan dada. Tubuh, leher, dan kepala nampak tegang.
- e. Melarikan diri: tubuh condong ke depan diiringi dengan kepala yang memperhatikan sekitarnya.

#### 4. *Combative*

Ketika karakter merasa agresif, postur tubuhnya akan tertutup *closed* dan *forward* (hlm. 289). Berikut adalah postur-postur *combative*:

- a. Marah: tubuh condong ke depan, dagu terangkat, dan leher sangat tegang. Tangan akan dikepal dengan tubuh yang sedikit membungkuk.
- b. Berargumentasi: tubuh condong ke depan, jari cenderung menunjuk, lengan menuju kepada lawan bicara.
- c. Mendengarkan sesuatu yang tidak disetujui: tubuh tegak dengan tangan yang terlipat di depan tubuh. Terkadang tangan terangkat satu dan menutupi sebagian wajah.

### 2.6.3. Gestur Telapak Tangan, Tangan, Lengan, dan Kaki

Dalam bahasa tubuh, ada juga gestur pendukung untuk menyampaikan pesan dengan gerakan kecil yang lebih detail yaitu gestur telapak tangan, tangan, lengan, dan kaki. Berikut yang Roberts (2011) jelaskan dalam bukunya:

#### 1. Telapak Tangan

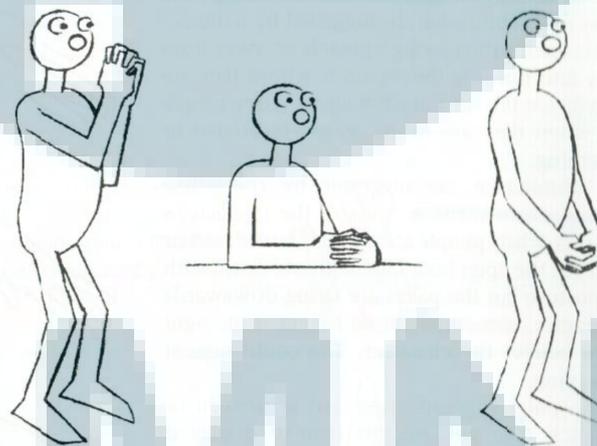
Gestur telapak tangan yang terbuka, menghadap ke atas, dan bergerak menjauhi tubuh karakter menggambarkan keterbukaan dan kejujuran. Emosi yang dirasakan biasanya sedang bahagia. Jika telapak tangan terbuka dan menghadap kebawah, karakter sedang merasa bosan, sedih, atau terganggu. Jika telapak tangan mengepal dan satu jari menunjuk, karakter sedang berada dalam kemarahan (hlm. 291).



Gambar 2.5. Gestur Telapak Tangan  
(Character Animation Fundamentals, 2011)

## 2. Tangan

Menggesekkan kedua telapak tangan menunjukkan sebuah ketertarikan kepada sesuatu yang sedang disampaikan. Jika posisi tangan dilipat dengan jari yang saling mengikat satu dengan yang lainnya, menunjukkan perasaan frustrasi dan ada perasaan yang negatif. Semakin tinggi posisi tangan, semakin tinggi juga kegelisahan yang dirasakan karakter. Ketika tangan terbuka dan semua ujung jari tangan kanan saling bersentuhan dengan jari di tangan kiri, menunjukkan superioritas. Kepercayaan diri nampak ketika gestur tangan menampilkan ibu jari dengan menonjol. Akan tetapi gestur menunjuk dengan ibu jari menyampaikan pesan lain, yaitu memberi saran dengan sedikit menghina (hlm. 292).



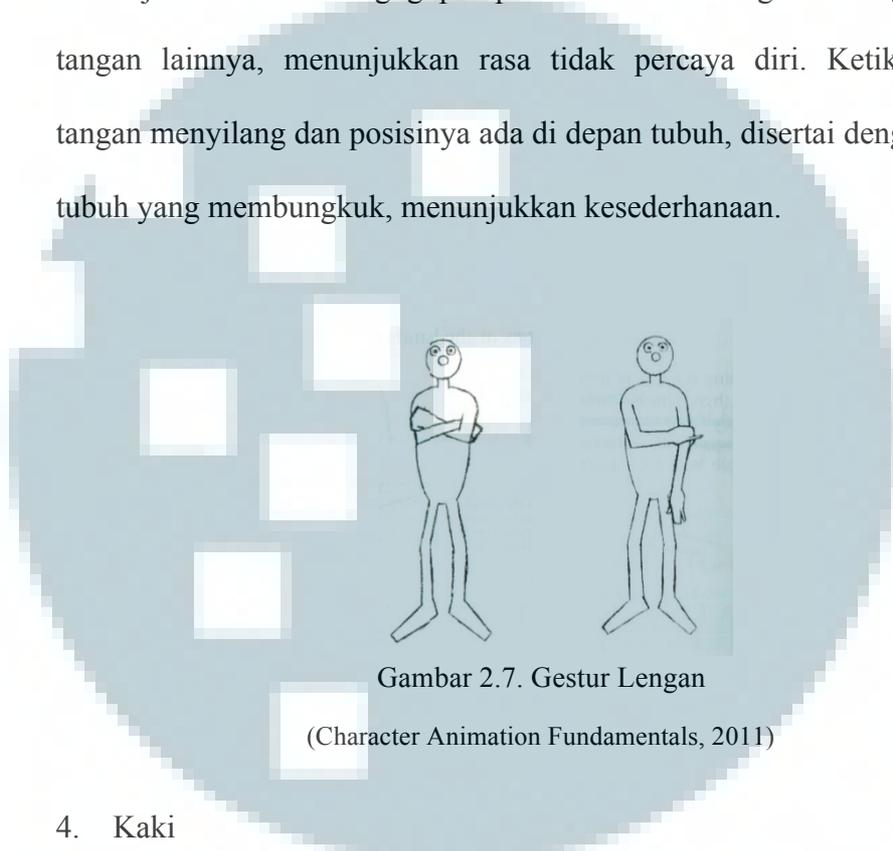
Gambar 2.6. Gestur Tangan

(Character Animation Fundamentals, 2011)

## 3. Lengan

Lengan yang bersilang di depan dada menunjukkan ketidak setujuan akan sesuatu. Tetapi gestur ini juga bisa memberi arti bahwa karakter sedang ada dalam situasi yang nyaman. Jika lengan bersilang di depan dada dan

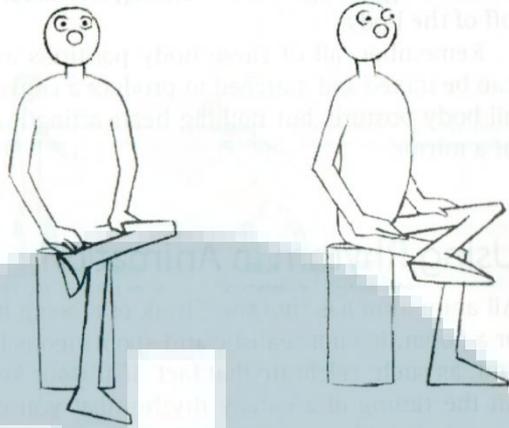
diikuti dengan telapak tangan yang dikepalkan ini menunjukkan sebuah tanda permusuhan. Tangan bersilang dan lengan dipegang dengan erat menunjukkan stress dan gugup. Apabila salah satu tangan memegang sikut tangan lainnya, menunjukkan rasa tidak percaya diri. Ketika telapak tangan menyilang dan posisinya ada di depan tubuh, disertai dengan postur tubuh yang membungkuk, menunjukkan kesederhanaan.



Gambar 2.7. Gestur Lengan  
(Character Animation Fundamentals, 2011)

#### 4. Kaki

Gestur kaki yang bersilang memiliki arti yang mirip seperti lengan, tetapi tidak terlalu kuat. Kaki yang bersilang memberi makna defensif atau sedang berada dalam posisi nyaman. Kaki yang bersilang dan disertai dengan postur tubuh *backwards* serta wajah yang marah, menunjukkan rasa tersinggung atau tidak senang. Mengangkat satu kaki dan ditumpukan pada lutut kaki lainnya menunjukkan rasa kompetitif. Menyilangkan kaki pada tumit memberi kesan formal. Melilitkan kedua kaki dan disertai dengan lengan yang bersilang memberi kesan kurang percaya diri.



Gambar 2.8. Gestur Kaki

(Character Animation Fundamentals, 2011)

#### 2.6.4. *Facial Management*

Richmond dan McCroskey (2004) mengatakan dalam bukunya bahwa Ekman, Friesen, dan Tomkins (1971) membuat cara baru dalam menganalisis ekspresi wajah seseorang. Teknik yang dipakai adalah dengan membagi wajah menjadi tiga bagian yaitu bagian bawah (pipi, hidung, dan mulut), bagian tengah (mata dan kelopak mata), dan bagian atas (alis mata dan kening). Teknik ini dinamai *Facial Affect Scoring Technique* (FAST). Berikut adalah hasil penelitian yang menggunakan FAST (hlm. 78):

- a. Kesedihan paling mudah diidentifikasi dari area mata dan kelopak mata.
- b. Kemarahan biasanya nampak pada dua bagian wajah yaitu bagian atas (alis mata dan kening) dan bawah (pipi dan mulut).
- c. Kemuakan biasanya tercampur dengan ekspresi terkejut. Mudah diidentifikasi dari wajah bagian bawah (pipi, hidung, dan mulut).
- d. Ketakutan terlihat dari area mata dan kelopak mata.

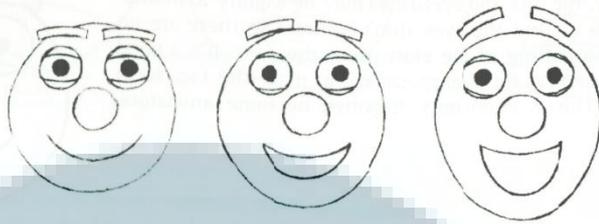
- e. Kebahagiaan terlihat dari bagian bawah wajah (pipi, hidung, mulut) dan bagian tengah (mata yang berkerut dan kelopak mata).
- f. Ekspresi terkejut biasanya teridentifikasi dari ketiga bagian wajah secara merata.

#### **2.6.5. Ekspresi**

Menurut Roberts (2011) ada delapan emosi dasar dalam akting yaitu bahagia, sedih, terkejut, ketakutan, kemarahan, kemuakkan, ketertarikan, dan kesakitan (hal.330). Berikut adalah ciri-ciri ekspresi emosi:

##### **1. Bahagia**

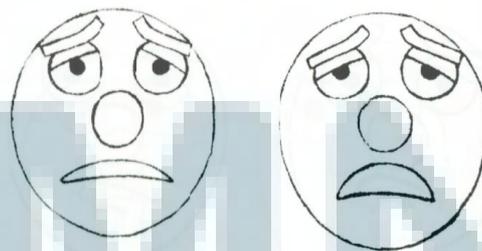
Pada ekspresi bahagia, alis mata akan terangkat diiringi dengan mata yang membesar. Bagian mulut akan terangkat secara simetris, sesuai dengan tingkat kebahagiaannya. Mulut bisa dalam keadaan terbuka ataupun tertutup. Bibir akan terlihat lebih tipis karena mulut yang meregang ke samping membentuk senyuman. Otot-otot di sekitar mata juga mulai berkontraksi dan pupil mata semakin melebar menunjukkan bahwa seseorang menyukai apa yang dilihatnya. Jika alis mata mengarah ke bawah, kesan yang didapat adalah senyuman licik dan jahat. Jika alis mata mengarah ke bawah dan ke luar, kesan yang didapat akan menjadi senyuman yang sedih (hlm. 337).



Gambar 2.9. Ekspresi Bahagia  
(Character Animation Fundamentals, 2011)

## 2. Kesedihan

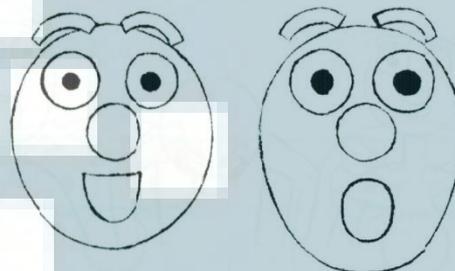
Saat ekspresi sedih, alis bagian dalam akan terangkat, sementara alis bagian luar akan menurun, membentuk kerutan di daerah kening. Kelopak mata akan tampak turun juga. Kedua sudut mulut akan turun ke bawah juga. Bibir bagian bawah terdorong ke atas dan sedikit keluar. Rahang akan sedikit turun dengan posisi mulut yang tertutup. Jika karakter menangis, posisi mata hampir tertutup atau tertutup dan pergerakan pupil mata melambat (hlm. 339).



Gambar 2.10. Ekspresi Sedih  
(Character Animation Fundamentals, 2011)

### 3. Terkejut

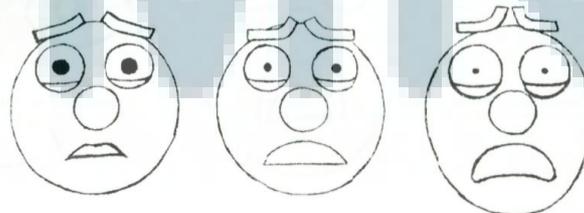
Ketika karakter terkejut alis akan terangkat tinggi hingga kening berkerut. Mata akan terbuka lebar dan terlihat seperti akan keluar. Biasanya mulut akan dalam posisi terbuka dengan rahang yang terbuka ke bawah (hlm. 341).



Gambar 2.11. Ekspresi Terkejut  
(Character Animation Fundamentals, 2011)

### 4. Ketakutan

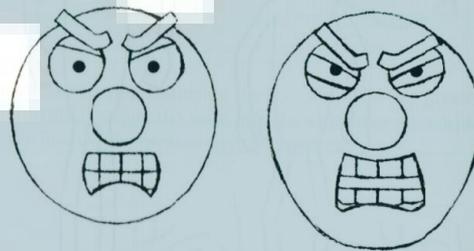
Saat karakter mengalami ketakutan, rahang akan menurun, mulut akan terbuka dengan bagian sudut yang tertarik keluar dan kebawah. Kedua alis akan menjadi tegang dan saling mendekat, sehingga membuat garis lurus pada kening. Bola mata membesar, pupil mata mengecil, kelopak mata bagian bawah akan menjadi tegang, dan tatapan akan terfokus pada objek yang ditakuti oleh karakter (hlm.342).



Gambar 2.12. Ekspresi Takut  
(Character Animation Fundamentals, 2011)

## 5. Kemarahan

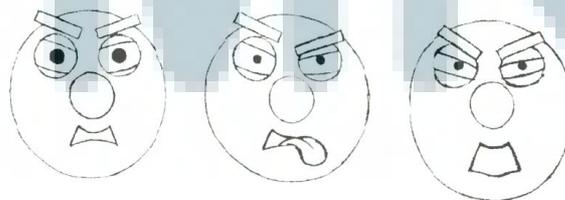
Alis mata bagian dalam akan tertarik semakin ke tengah dan ke bawah sehingga membuat kerutan diantara kedua alis. Pupil mata akan mengecil. Saat marah, lubang hidung membesar dan kedua bibir saling menekan dengan keras. Jika mulut terbuka dan terlihat gigi, menunjukkan sifat agresif. Saat kemarahan terjadi tubuh biasanya sedikit bergetar (hlm. 343).



Gambar 2.13. Ekspresi Marah  
(Character Animation Fundamentals, 2011)

## 6. Kemuakkan

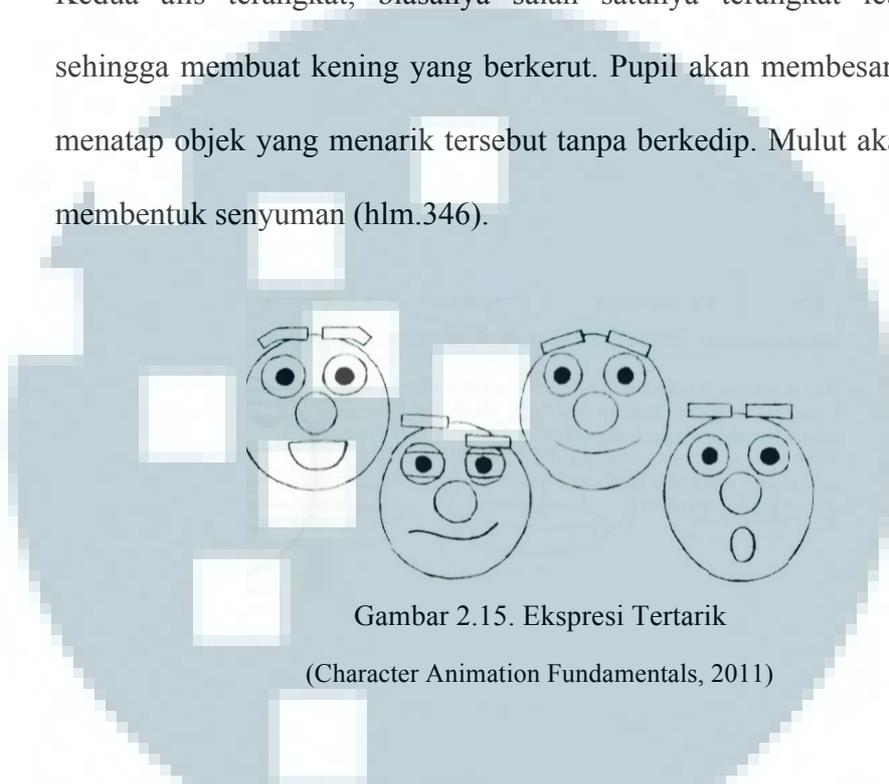
Alis mata akan menegang dan posisinya menurun hingga nampak kerutan diantara kedua mata dan di atas hidung. Mata semakin menyipit dan posisi kepala menjauh dari objek. Daggu bergerak ke arah dalam leher. Salah satu sudut bibir bagian atas akan terangkat (hlm.344).



Gambar 2.14. Ekspresi Muak  
(Character Animation Fundamentals, 2011)

## 7. Ketertarikan

Kedua alis terangkat, biasanya salah satunya terangkat lebih tinggi sehingga membuat kening yang berkerut. Pupil akan membesar dan mata menatap objek yang menarik tersebut tanpa berkedip. Mulut akan terbuka membentuk senyuman (hlm.346).

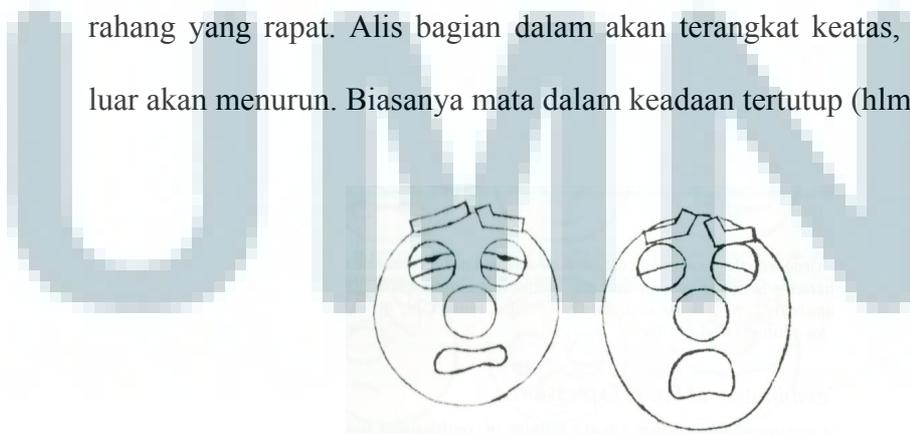


Gambar 2.15. Ekspresi Tertarik

(Character Animation Fundamentals, 2011)

## 8. Kesakitan

Ketika karakter merasa sakit, mulut bisa dalam keadaan terbuka dengan rahang yang menurun, atau bisa juga dalam keadaan tertutup dengan rahang yang rapat. Alis bagian dalam akan terangkat keatas, alis bagian luar akan menurun. Biasanya mata dalam keadaan tertutup (hlm.347).



Gambar 2.16. Ekspresi Sakit

(Character Animation Fundamentals, 2011)

#### **2.6.6. Bahasa Tubuh Stress dan Kegelisahan**

Menurut Ford (2010) dalam bukunya “Body Language and Behavioral Profiling” perubahan warna pada wajah bisa menunjukkan tingkat stress seseorang. Apabila warna wajah menjadi ungu atau menjadi lebih cokelat, tingkat stress yang dialami sangat tinggi. Ini disebabkan dengan kenaikan tekanan dan volume darah yang drastis. Jantung berdetak sangat cepat dan kencang. Darah yang ada di kepala sulit untuk mengalir kembali ke bagian badan. Terjadi kenaikan laju pernapasan dan mata berkedip lebih banyak dari keadaan normal (diatas 10 kedipan per menit). Apabila wajah sedikit putih, yang sedang dialami orang tersebut adalah kegelisahan dan ketakutan yang pada tingkat menengah (hlm. 85).

Sementara menurut Judi James (2009) dalam bukunya “The Body Language Rules” tanda-tanda stress atau kegelisahan adalah kedua bahu menegang dan terangkat sedikit, gestur melindungi diri yang terlalu banyak (seperti memeluk diri sendiri dan memegang wajah), menggigit kuku, menggaruk tubuh, mengigit bibir, berbagai gerakan menyerang diri sendiri, tatapan yang memiliki hasrat untuk melarikan diri, membuat benteng untuk menutup diri seperti melipat tangan di depan dada, berjalan kesana-kemari tanpa tujuan, kedipan mata yang begitu cepat diakibatkan naiknya adrenalin di dalam tubuh, gerakan menelan yang berlebihan karena adrenalin mengeringkat mulut dan tenggorokan, gerakan tubuh yang tidak sinkron diakibatkan disonansi antara saraf simpatetik dan parasimpatetik, tangan yang bergetar, dan mata yang terbuka lebar dalam jangka waktu yang lama (hlm. 359).

### 2.6.7. Bahasa Tubuh Kemarahan

Menurut Ford (2010) ada dua tipe kemarahan yaitu kemarahan internal dan eksternal. Kemarahan internal lebih intens daripada eksternal karena bersumber dari perasaan individual yang dipendam sejak lama. Ciri-ciri yang terlihat dari bahasa tubuhnya adalah wajah yang selalu muram, memaki, menghina, dan suka berteriak. Kemarahan eksternal adalah kemarahan yang dipicu dari keadaan luar seseorang misalnya lingkungan, teman, dan sebagainya. Kemarahan eksternal biasanya berlangsung sebentar (*short-term*). Ciri-ciri yang terlihat dari bahasa tubuhnya adalah air mata, wajah yang memerah, perubahan suara, membanting objek, denyut nadi yang semakin cepat, tekanan darah yang naik drastis, pernapasan semakin cepat, lubang hidung yang mengembang dan mengempis, mata yang tajam, dan teriakan (hlm. 93).

UMMN