



### **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

Dalam buku yang berjudul *Panduan Lengkap Editing Video dengan Adobe Premiere Pro CS4* (MADCOMS, 2009, hal.183) dikatakan bahwa, “Animasi adalah suatu gerakan yang dihasilkan oleh proses manipulasi visual. Animasi merupakan perubahan gambar dalam setiap waktu”. Sedangkan menurut John dan Kristin Kundert-Gibbs dalam bukunya yang berjudul “*Action! Acting Lessons for CG Animators*” (2009, hal.40) dituliskan bahwa animasi berasal dari bahasa latin yaitu *Animare* yang berarti “memberikan hidup” atau membuat benda mati menjadi seolah-olah hidup.

##### 2.1.1 Sejarah Animasi

Richard Williams menjelaskan di dalam bukunya yang berjudul “*The Animator’s Survival Kit*” (2001) mengenai sejarah animasi, yaitu berawal dari 35.000 tahun yang lalu dimana pada zaman itu manusia sudah menggambar binatang di dinding gua yang terkadang di gambar itu digambarkan empat pasang kaki untuk memperlihatkan gerakannya.

Kemudian para orang Yunani kuno terkadang menghias pot dengan langkah-langkah gerakan aksi manusia dimana jika pot itu diputar, maka gambar pada pot tersebut akan seperti bergerak. Di tahun 1824, Peter Mark Roget menemukan prinsip penting yang dinamakan

“The persistence of vision” . Arti dari prinsip ini adalah faktanya, mata kita selama beberapa saat dapat merekam gambar-gambar yang telah dilihat sebelumnya. Sehingga dengan melihat gambar-gambar yang berurutan secara bergantian, akan seolah-olah menciptakan gerakan di mata kita.

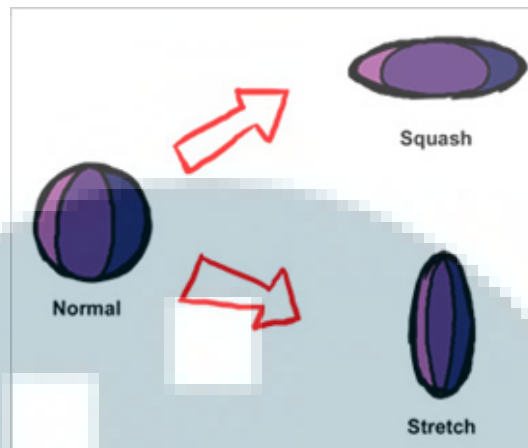
Prinsip Roget tersebut kemudian melahirkan beberapa penemuan alat yang dapat menghasilkan animasi, seperti beberapa contoh yaitu Thaumatrope, Phenakistoscope, Zoetrope, dan Praxinoscope hingga berbagai teknologi animasi pada masa kini.

### **2.1.2 Prinsip Dasar Animasi**

Terdapat 12 prinsip animasi, dimana di tuliskan di dalam buku berjudul “Merancang Film Kartun Kelas Dunia” (2006, hal.67) karya M. Suyanto yaitu diantaranya,

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

Gerakan dari sebuah karakter tentunya masih dibagi-bagi berdasarkan fisik bendanya. Contoh pada benda hidup yang berkulit lunak/berdaging yang dibuat lentur sehingga terlihat lebih nyata.



Gambar 2.1. *Squash and Stretch*  
 ([http://genchevblog.files.wordpress.com/2011/12/tips\\_squashstretch-02-1.jpg](http://genchevblog.files.wordpress.com/2011/12/tips_squashstretch-02-1.jpg))

## 2. Anticipation

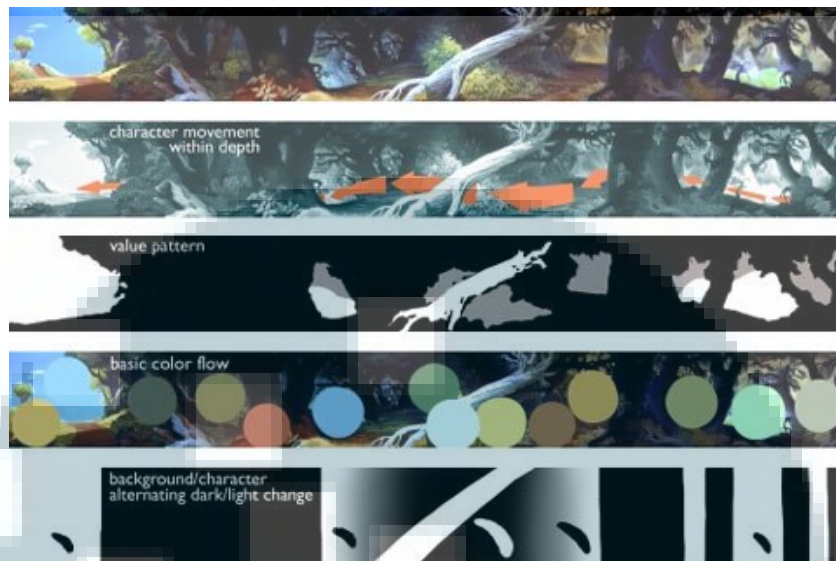
Persiapan gerakan sebelum gerakan selanjutnya dilakukan.



Gambar 2.2. *Anticipation*  
 ([http://genchevblog.files.wordpress.com/2011/12/rw\\_jump\\_poses.jpg](http://genchevblog.files.wordpress.com/2011/12/rw_jump_poses.jpg))

## 3. Staging

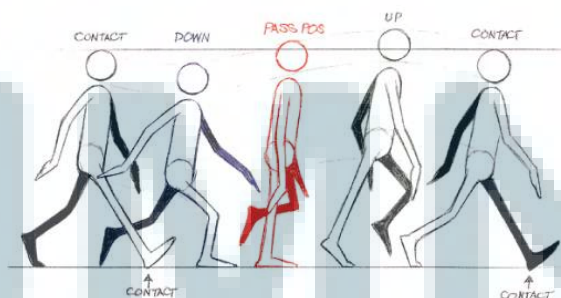
Keseluruhan gerakan dalam sebuah adegan dengan jelas dan detail direncanakan terlebih dahulu yang akan digambarkan sebagaimana sebuah “Shot”, yaitu mencakup tentang *angles*, *framing*, dan *scene length*.



Gambar 2.3. *Staging*  
 (<http://anazdesign.files.wordpress.com/2012/10/sotsbg.jpg>)

#### 4. Straight-Ahead Action Pose To-Pose

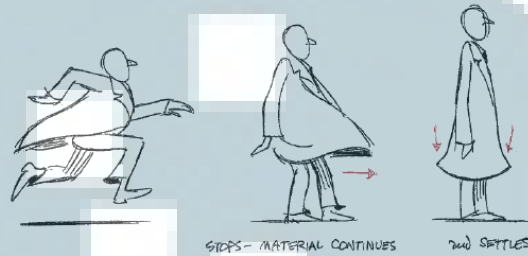
Perencanaan gambar untuk gerakan yang berulang-berulang dibuat dengan sirkulasi runtut agar dapat terus dilanjutkan mulai saat awal gerakan hingga akhir gerakan



Gambar 2.4. *Straight Ahead and Pose to pose*  
 ([http://www.twodee.org/blog/wp-content/uploads/WalkCycle\\_Side.jpg](http://www.twodee.org/blog/wp-content/uploads/WalkCycle_Side.jpg))

5. Follow Through and Overlapping Action

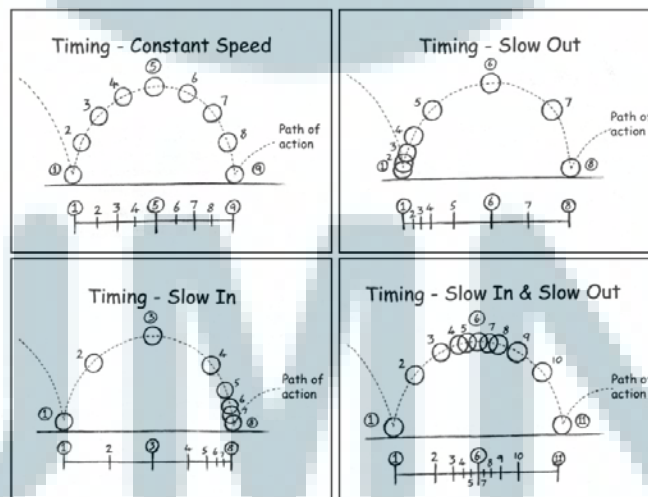
Antisipasi sebuah gerakan yang kompleks pada karakter mengikuti hukum alam. Gerakan dengan banyak anggota badan tentu tidak bergerak secara bersamaan tetapi secara bergantian.



Gambar 2.5. *Follow Through and Overlapping Action*  
([http://www.twodee.org/blog/wp-content/uploads/WalkCycle\\_Side.jpg](http://www.twodee.org/blog/wp-content/uploads/WalkCycle_Side.jpg))

6. Slow in-Slow out

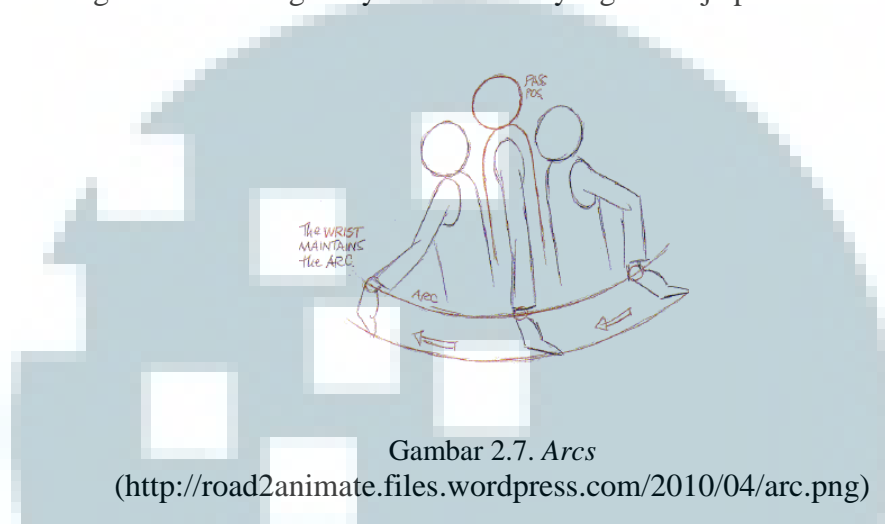
Sebuah gerakan tentu akan mengalami proses dari lambat ke cepat, dan sebaliknya gerakan dari cepat ke lambat tentu tidak secara tiba-tiba berhenti.



Gambar 2.6. *Slow In Slow Out*  
([http://profspevack.com/archive/animation/tech\\_support/images/slowinout.jpg](http://profspevack.com/archive/animation/tech_support/images/slowinout.jpg))

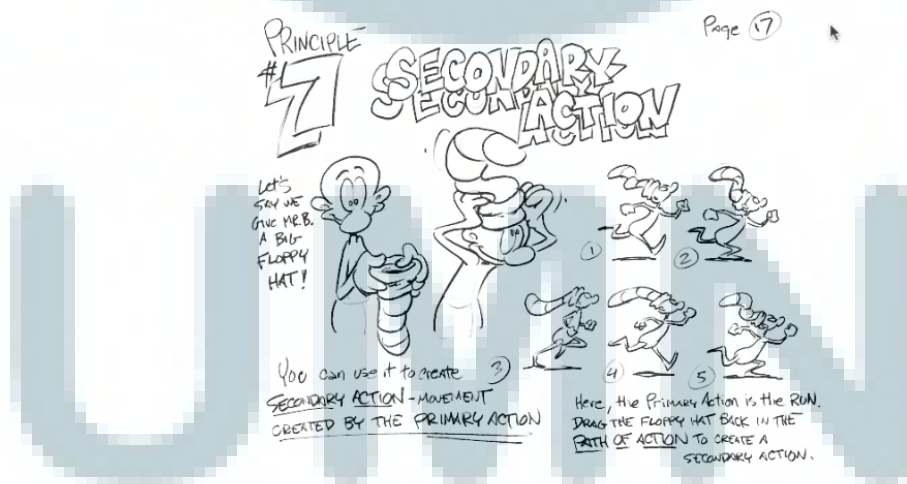
## 7. Arcs

Arcs diartikan sebagai sebuah gerakan natural. Gerakan disesuaikan dengan melingkar dari melingkarnya sendi-sendi yang bekerja pada makhluk hidup.



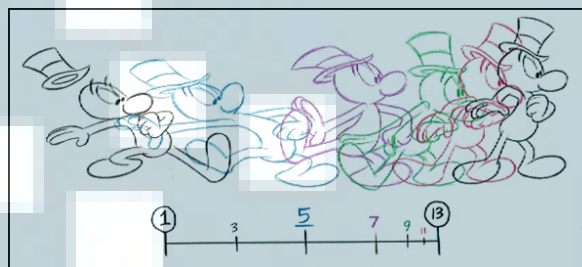
## 8. Secondary Action

Gerakan-gerakan pendukung gerak utama. Misalnya, pada gerakan berjalan seorang karakter, kepalanya sambil bergerak geleng-geleng, dan sebagainya.



9. *Timing*

*Timing* akan membuat animasi terlihat tidak kaku dan lebih hidup. Jika waktu dari setiap gerakan tertata dengan rapi, maka akan sangat terlihat bagi penonton kapan gerakannya terasa berat, gembira, sedih ataupun marah.



Gambar 2.9. *Timing*

([http://www.animatorisland.com/wp-content/uploads/2012/05/charanim\\_03.png](http://www.animatorisland.com/wp-content/uploads/2012/05/charanim_03.png))

10. *Exaggeration*

Membuat gerakan pengembangan dari gerakan normal. Namun, gerakan itu sebaiknya tetap berpanduan pada gerakan natural yang dlebih-lebihkan.



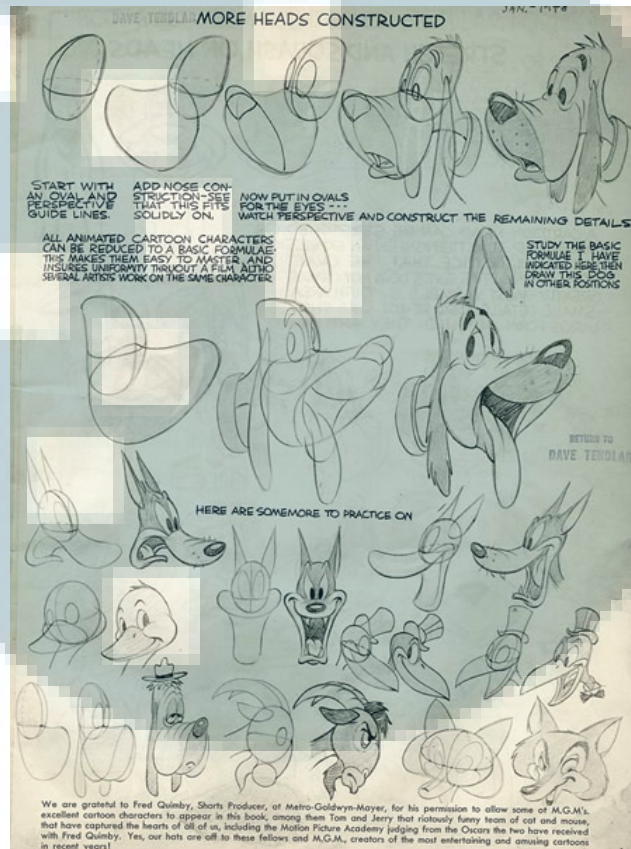
Gambar 2.10. *Exaggeration*

(<http://mile.mmu.edu.my/orion/saedatul/files/2013/04/the-mask-exaggeration.jpg>)



## 11. Solid Drawing

Merupakan rasa tentang cara pandang tiga dimensi terhadap penokohan seorang karakter berkaitan dengan goresan garis, shading,, dan warna.

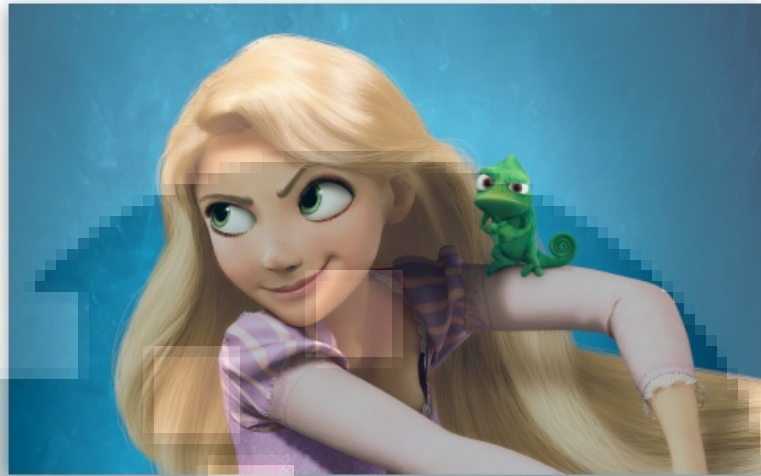


Gambar 2.11. *Solid Drawing*

([http://www.linesandcolors.com/images/2007-04/blair3\\_450.jpg](http://www.linesandcolors.com/images/2007-04/blair3_450.jpg))

## 12. Appeal

Membuat nilai personaliti pada karakter yang dibuat. Seorang animator yang baik harus bisa memperlihatkan bahwa tokoh memiliki jiwa kepribadian tertentu tanpa harus didukung oleh sound effect.



Gambar 2.12. *Appeal*  
([http://splinedoctors.com/blog/wp-content/uploads/2010/11/rapunzel\\_tangled-t2.jpg](http://splinedoctors.com/blog/wp-content/uploads/2010/11/rapunzel_tangled-t2.jpg))

## 2.2. Karakter dalam Animasi

David Hutchison, (2009, hal 2) dalam bukunya yang berjudul “Character Animation with Direct3D”, dituliskan bahwa karakter dalam animasi merupakan sebuah area spesialisasi dari animator dimana animator melakukan proses animasi kepada satu atau lebih tokoh yang menjadi fitur dalam proyek animasinya.

Biasanya karakter berupa gambar dan dianimasikan dengan membuat urutan gambar yang kemudian di-loop sehingga menimbulkan impresi dari gerakan. Pada saat ini seiring berkembangnya teknologi, karakter dalam animasi dapat dibuat menggunakan *software* yang mampu membuat karakter menjadi lebih realistis seperti contohnya karakter pada animasi 3D.

### 2.2.1. Peran Karakter

Setiap karakter yang ada pasti memiliki peran di dalam cerita. Elizabeth Lutters dalam bukunya yang berjudul “Kunci Sukses Menulis Skenario” (2006, hal 81)

menjelaskan bahwa peran tokoh dibagi menjadi peran protagonis, antagonis, tritagonis, dan peran pembantu. Berikut adalah penjelasannya:

1. Peran Protagonis

Peran protagonis adalah peran yang harus mewakili hal-hal positif dalam kebutuhan cerita. Peran ini biasanya cenderung menjadi tokoh yang disakiti, baik hati, serta menderita sehingga menimbulkan simpati bagi penontonya. Dalam sebuah cerita biasanya ada satu atau dua peran protagonis, dengan didampingi tokoh yang lain. Peran protagonis ini biasanya menjadi tokoh sentral, yaitu tokoh yang menentukan gerak adegan.

2. Peran Antagonis

Peran antagonis adalah kebalikan dari peran protagonis. Peran ini adalah peran yang harus mewakili hal-hal negatif dalam kebutuhan cerita. Peran ini biasanya cenderung menjadi tokoh yang cenderung menyakiti tokoh protagonis. Dia adalah tokoh yang jahat sehingga menimbulkan antipati atau rasa benci bagi penontonya.

3. Peran Tritagonis

Peran tritagonis adalah peran pendamping, baik untuk peran protagonis maupun untuk peran antagonis. Peran ini bisa menjadi pendukung atau penentang tokoh sentral, tetapi bisa juga menjadi penengah atau perantara antar tokoh sentral.

#### 4. Peran Pembantu

Selain ketiga peran tadi, masih ada peran pembantu yang berfungsi sebagai tokoh pelengkap, gunanya untuk mendukung rangkaian cerita. Kehadiran dari tokoh ini tidak pada semua cerita, tergantung dari kebutuhan cerita.

#### 2.2.2. Karakter dan Cerita

Menurut Robert McKee dalam bukunya yang berjudul “Story: Style, Structure, Substance, and the Principle of Screenwriting” (1997, hal. 12), dikatakan bahwa cerita merupakan refleksi dari kebutuhan manusia yang mendalam untuk memahami pola hidup, bukan hanya sebagai latihan intelektual, tetapi juga sebagai pengalaman emosional.

Karakter sangat berperan penting dalam suatu cerita, cerita tidak akan lengkap tanpa adanya karakter-karakter di dalamnya. Menurut Fred Suban dalam bukunya yang berjudul “Yuk... Nulis Skenario Sinetron” menjelaskan bahwa, hubungan antara karakter dengan cerita sudah ada sejak alur cerita tersebut tercipta. Saat itu dapat dibuat serangkaian konfrontasi di antara karakter-karakter tersebut. Nilai dasar dari suatu karakter adalah bagaimana karakter kita bertindak atau mengambil keputusan saat dirinya berada dalam situasi kritis. Jika nilai-nilainya berbeda, keputusan-keputusan dan rencana alurnya juga akan berubah.

#### 2.3. Akting

John dan Kristin Kundert Gibbs di dalam bukunya yang berjudul “Action! Acting lessons for CG Animators” (2009, hal. 1) menjelaskan bahwa akting di definisikan sebagai sebuah seni untuk mempresentasikan karakter di atas

panggung atau di depan kamera. Akting berasal dari bahasa latin Agere, yang artinya “to do”. Saat seseorang berakting, mereka berarti sedang mempertunjukkan aksi yang dilakukan sebagai seorang karakter dan menceritakan sesuatu.

### **2.3.1. Akting dalam Animasi**

Menurut John dan Kristin Kundert Gibbs (2009, hal. 15), sebagai animator, sebenarnya kita sebagai animator sedang melakukan pekerjaan seorang aktor. Karena kita sedang menciptakan kehidupan, karakter yang hidup dan menceritakan sebuah cerita, serta berbagi pengalaman dengan para penonton. Karakter kita ubah menjadi “Animate” dengan badan, suara, dan emosi yang kita berikan kepada karakter yang kita buat sebagai animator. Sehingga sebagai animator harus mengerti proses pembuatan karakter yang tampak nyata dan hidup di dalam layar komputer menurut pandangan perspektif dari animator.

Dapat dikatakan pula bahwa seorang animator mempunyai dua tahapan proses dalam membuat karakter yaitu pertama harus membuat karakter itu sendiri dan kemudian di pindahkan ke dalam komputer. Kemudian, tentu saja instrumental yang kita gunakan untuk membuat karakter berbeda dengan seorang aktor yang hanya berakting di atas panggung. Jika mereka menggunakan badan, suara, serta emosi untuk menampilkan karakter, maka instrumental yang di gunakan oleh seorang animator adalah komputer dan perangkat lunak untuk menciptakan karakter CG tersebut. Seorang animator yang dapat menguasai teknik berakting maka akan dapat menghubungkan badan, suara, dan imajinasi terhadap karakter yang dibuat dan dapat membuat karakter tersebut menjadi lebih hidup.

## **2.4. Bahasa Non Verbal**

Menurut Alo Liwari dalam bukunya yang berjudul “Makna Budaya dalam Komunikasi Antarbudaya” (2002, hal. 177), Bahasa nonverbal adalah suatu penjelasan tentang bahasa sebagai alat komunikasi, di mana alat itu bisa berupa kata-kata semantik ataupun dalam bentuk gerakan isyarat. Bahasa nonverbal itu sendiri dimaksudkan sebagai tanda-tanda yang jika dilihat, didengar, atau yang diperhatikan akan menampakan pesan sebagaimana tampak dalam pesan-pesan berbentuk verbal. Selain tanda atau simbol-simbol, bahasa nonverbal juga sering dikaitkan erat dengan bahasa tubuh (Body Language).

### **2.4.1. Body Language**

Steve Roberts menjelaskan dalam bukunya yang berjudul “Character Animation in 3D: Use Traditional Drawing Techniques to Produce Stunning CGI Animation” (2004, hal. 162). Menentukan bahasa tubuh merupakan langkah pertama yang harus kita lakukan ketika kita sedang membuat animasi suatu karakter. Ketika kita dapat mengetahui apa yang sedang dipikirkan oleh suatu karakter hanya dengan melihat bahasa tubuhnya, maka kita telah menghasilkan suatu animasi karakter yang tepat.

Secara tidak sadar, dalam kehidupan sehari-hari kita, kita selalu memperhatikan atau membaca bahasa tubuh dari seseorang karena ingin mengetahui apa yang sedang dirasakan atau dipikirkan oleh orang tersebut. Karena kita selalu dan menjadi terbiasa memperhatikan bahasa tubuh seseorang, maka kita seringkali mendapatkan informasi yang membuat kita ragu akan apa yang dirasakan oleh seseorang. Mungkin kita sering berada dalam situasi dimana

lawan bicara kita tersenyum kepada kita tetapi kita merasa ada yang salah dan ada rahasia dibalik senyuman orang tersebut. Di dalam hal seperti contoh itulah bahasa tubuh akan sangat berperan termasuk untuk memperkuat pesan yang akan disampaikan oleh karakter dalam animasi 3D kita.

Contoh lain dapat kita perhatikan didalam “Puppet Animation” dimana wajah dari setiap boneka yang berperan akan selalu sama akan tetapi boneka-boneka tersebut tetap dapat berkomunikasi dengan ekspresif terhadap penonton. Hal ini disebabkan oleh bahasa tubuh yang diberikan kepada boneka tersebut oleh si pengendali boneka (Pengendali boneka berperan seperti animator).



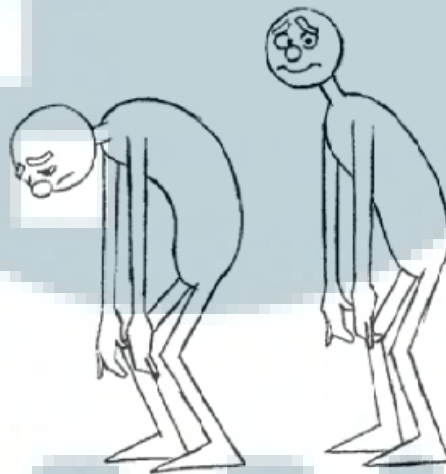
Gambar 2.13. *Puppet Animation*  
(Steve Roberts, 2004)

#### **2.4.2. Postur Manusia**

Menurut Steve Roberts dalam bukunya yang berjudul “Character Animation in 3D: Use Traditional Drawing Techniques to Produce Stunning CGI Animation” (2004, hal. 163). Ketika kita bangun tidur hingga kembali tidur dan di setiap saat di kehidupan kita, kita selalu bereaksi dengan apapun yang kita hadapi. Baik berhadapan dengan orang lain, ide-ide, situasi, masalah, bau, suara, dan yang semua hal yang membuat kita bereaksi terhadap hal tersebut. Bagaimana kita

bereaksi akan tercerminkan pada bahasa tubuh kita. Tanda-tanda dari bahasa tubuh yang ditimbulkan oleh seseorang dapat diperoleh dari bagaimana posisi orang tersebut ketika sedang beradaptasi dengan situasi yang sedang dihadapi. Postur-postur atau posisi yang ditimbulkan tersebut dapat berhubungan atau berlawanan tergantung dari situasi.

Contoh, misalnya ketika seseorang sedang depresi maka postur yang akan ditunjukkan adalah kedua bahu dan tangan turun kebawah, kemudian badan menekuk kebawah juga demikian pula kepalanya menghadap ke bawah diikuti kaki yang menekuk pada lututnya. Postur seperti diatas seakan-akan memberi kesan orang tersebut sedang ditimpa oleh beban yang berat.



Gambar 2.14. Postur Depresi  
(Steve Roberts, 2004)

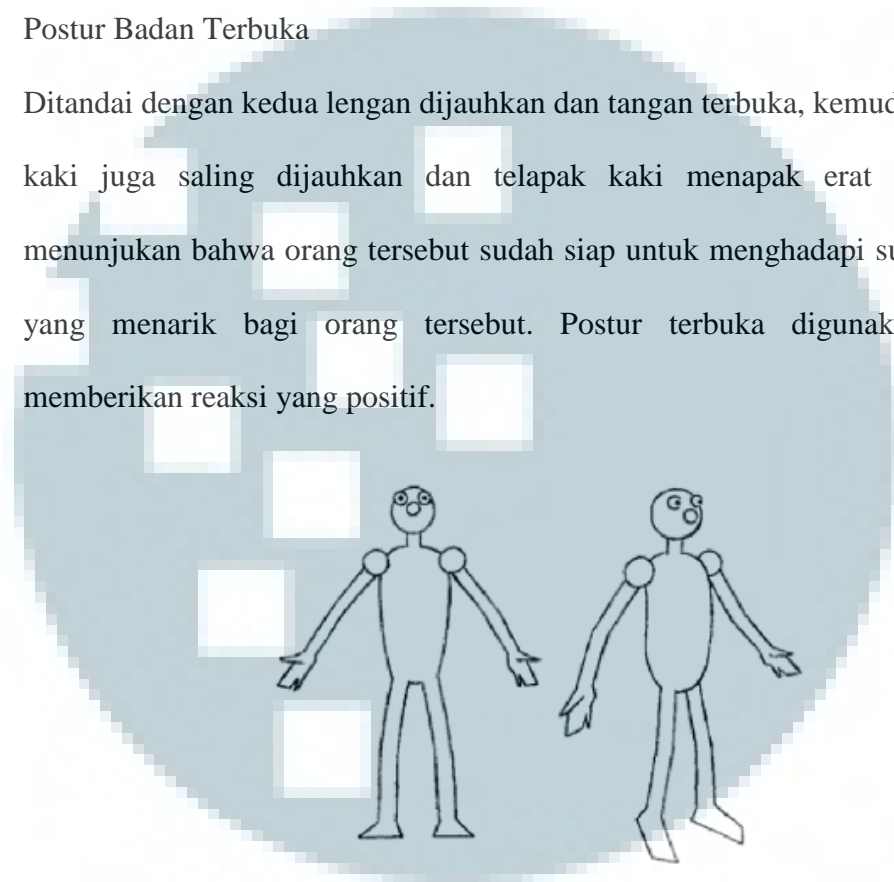
Pada umumnya terdapat 4 bentuk dasar dari postur bahasa tubuh yaitu, terbuka (*open*), tertutup (*closed*), kedepan (*forward*) dan, kebelakang (*back*). Kita biasanya menggunakan gabungan dari keempat postur tersebut untuk



menyampaikan pesan atau memberikan tanda-tanda akan apa yang kita rasakan kepada orang lain.

#### 1. Postur Badan Terbuka

Ditandai dengan kedua lengan dijauhkan dan tangan terbuka, kemudian kedua kaki juga saling dijauhkan dan telapak kaki menapak erat ke tanah, menunjukkan bahwa orang tersebut sudah siap untuk menghadapi suatu objek yang menarik bagi orang tersebut. Postur terbuka digunakan untuk memberikan reaksi yang positif.



Gambar 2.15. Postur Badan Terbuka  
(Steve Roberts, 2004)

#### 2. Postur Badan Tertutup

Postur ini ditunjukkan ketika kedua tangan seseorang sedang dilipat dan kedua kaki disilangkan baik berdiri maupun ketika sedang duduk. Postur ini memberikan tanda bahwa orang tersebut menolak sebuah pesan yang ia terima.

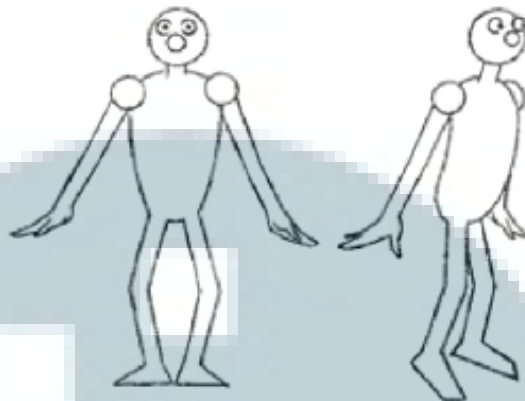


Gambar 2.16. Postur Badan Tertutup  
(Steve Roberts, 2004)

### 3. Postur Badan Kedepan

Postur ini dapat diindikasikan bagi karakter yang secara aktif menerima atau menolak pesan yang diberikan kepada karakter tersebut. Hal ini di tunjukan ketika seorang karakter memajukan badanya sembari menunjuk ataupun mengepalkan tangan itu berarti dia sangat terpengaruh, berhasrat, dan semangat sekali terhadap apa yang karakter tersebut sedang rasakan.

# UMMN

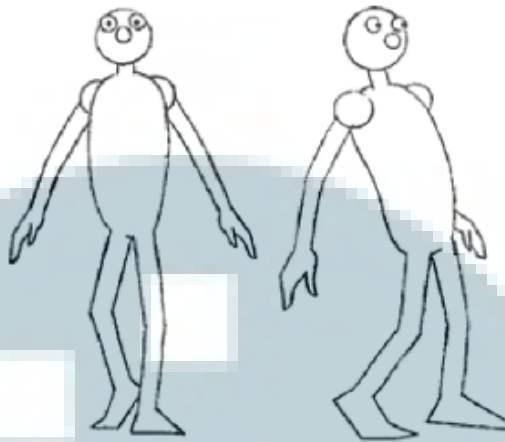


Gambar 2.17. Postur Badan Kedepan  
(Steve Roberts, 2004)

#### 4. Postur Badan Kebelakang

Postur ini diindikasikan kepada karakter yang secara pasif menolak pesan yang diterimanya. Misalnya ketika seorang karakter cenderung mencondongkan badanya kebelakang sembari melakukan suatu aktifitas seperti mengelap kacamata, atau bermain telepon genggam atau membersihkan kaca jam tanganya dan sebagainya, maka dapat dibilang karakter tersebut sedang secara pasif menolak pesan yang telah diberikan.

UMMN



Gambar 2.18. Postur Badan Kebelakang.  
(Steve Roberts, 2004)

Kemudian di dalam bukunya yang berjudul “Character Animation in 3D: Use Traditional Drawing Techniques to Produce Stunning CGI Animation” Steve Robert juga mengatakan, jika keempat postur dasar pada bahasa tubuh tersebut diaplikasikan pada bagian-bagian tubuh manusia dan kemudian digabungkan, maka akan menimbulkan berbagai macam “mood” pada karakter tersebut.

Hal diatas juga dijelaskan oleh Wen-Poh Su dalam buku yang berjudul ” IEEE Transactions On Visualization and Computer Graphics, Vol. 13 ” (2007, hal. 285). Bahwa postur dasar bahasa tubuh manusia ketika dipadukan dari setiap bagian tubuh manusia akan menciptakan beberapa arti dari bahasa tubuh yang berbeda-beda. Berikut adalah contoh dalam bentuk tabel yang diberikan oleh Wen-Poh Su.

Tabel 2.1. Arti Bahasa Tubuh  
(Wen Poh-Su, 2007)

<b>Body parts</b>	<b>Non-Verbal Behavior</b>	<b>Meaning of Body Language</b>
<b>Head</b>	Turning away	Hate, revulsion, contempt, bored
	Chin down	Humiliation, shame, shy, refuse, bored
<b>Upper-torso</b>	Drooping back	Listless, relax, enjoyment, frustration
	Erect back	Honest, gratification, nervous, angry, fear, scared
<b>Legs</b>	Draw back	Refuse, fear, polite, interested, alert
	Stretching out	Bored, relax, enjoyment, lax

Dalam tabel diatas dijelaskan bahwa jika kepala seseorang diarahkan ke arah sebaliknya atau membuang muka, maka dapat berarti benci, bosan, kemudian ketika wajah dihadapkan kebawah maka dapat berarti malu, merasa dijatuhkan, atau menolak sesuatu. Demikian pula ketika tubuh bagian atas terkulai kembali, maka dapat berarti orang tersebut sedang relax, atau bisa juga menandakan frustasi. Namun ketika tubuh bagian atas seseorang ditegakkan kembali, maka dapat menunjukkan rasa takut, gugup, marah, bahkan rasa takut. Postur pada kaki juga dapat memberikan arti seperti ketika kaki seseorang dimundurkan kebelakang, maka dapat berarti menolak sesuatu, takut, atau siaga. Kemudian ketika kaki seseorang berpose seperti sedang direntangkan, maka orang tersebut menunjukkan rasa bosan, relax, atau sedang malas.

### 2.4.3. Gestur manusia

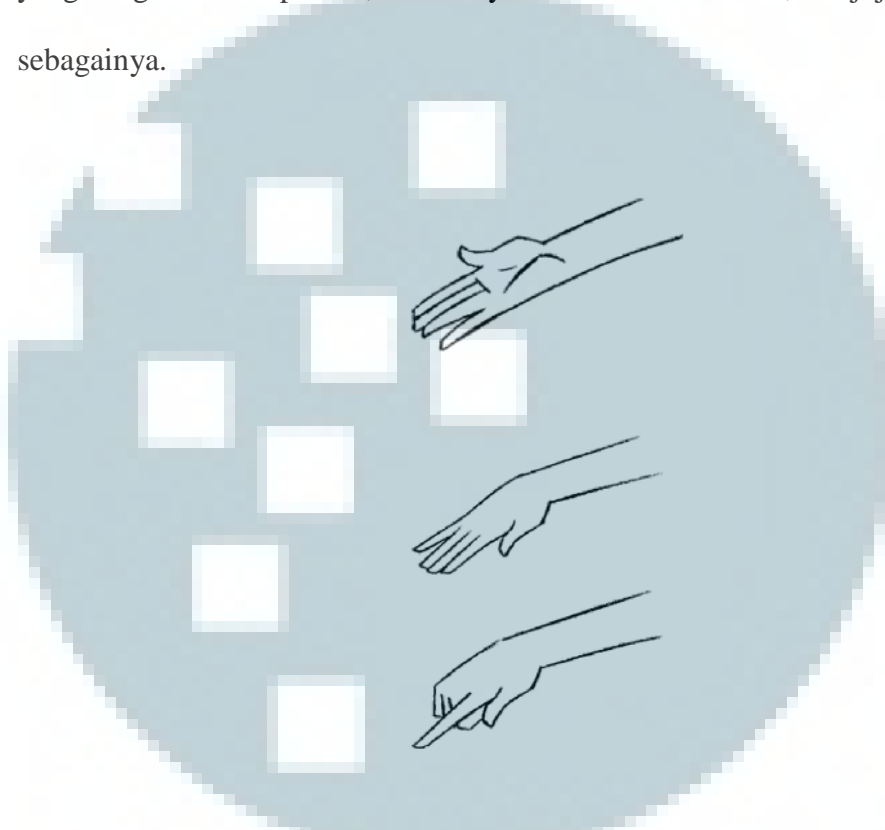
Wen-Poh Su dalam jurnalnya yang berjudul " IEEE Transactions On Visualization and Computer Graphics, Vol. 13 " (2007, hal. 285). Menjelaskan bahwa manusia banyak sekali menggunakan gestur ketika sedang melakukan interaksi sosial. Bagian-bagian tubuh yang menimbulkan *gesture* diantaranya adalah bagian lengan, telapak tangan, jari, kaki, dan telapak kaki.

Setiap gestur menyampaikan pesan yang berbeda-beda, dalam gestur ada 3 jenis gestur utama pada bahasa tubuh manusia yaitu: 1) *Emblems*, atau gestur berupa lambang dari sesuatu, biasanya berupa gerakan tangan yang secara langsung memiliki arti layaknya bahasa verbal (Contohnya, ketika seseorang berhasil melakukan sesuatu maka orang tersebut membuat tanda "V" menggunakan jarinya). 2) *Illustrators*, merupakan gestur tangan seseorang untuk menggambarkan atau mengilustrasikan apa yang sedang disampaikannya (Contoh, gerakan tangan ketika sedang mengatakan "naik", dan "turun", kemudian "kamu", dan "aku"). 3) *Self-touching*, merupakan gestur dari ekspresi emosional seseorang (contoh, menyembunyikan wajah ketika malu, menggenggam kedua tangan ketika kedinginan, dan kaki bergetar ketika sedang ketakutan).

Steve Roberts dalam bukunya yang berjudul "Character Animation in 3D: Use Traditional Drawing Techniques to Produce Stunning CGI Animation" (2004, hal. 169). Menjelaskan dengan memberikan beberapa gambaran contoh dari gestur pada bagian tubuh manusia yaitu lengan, telapak tangan, dan gestur kaki.

## 1. Gestur Telapak Tangan

Gestur pada telapak tangan biasanya menunjukkan perasaan dari seseorang yang ingin disampaikan, misalnya rasa keterbukaan, kejujuran dan sebagainya.

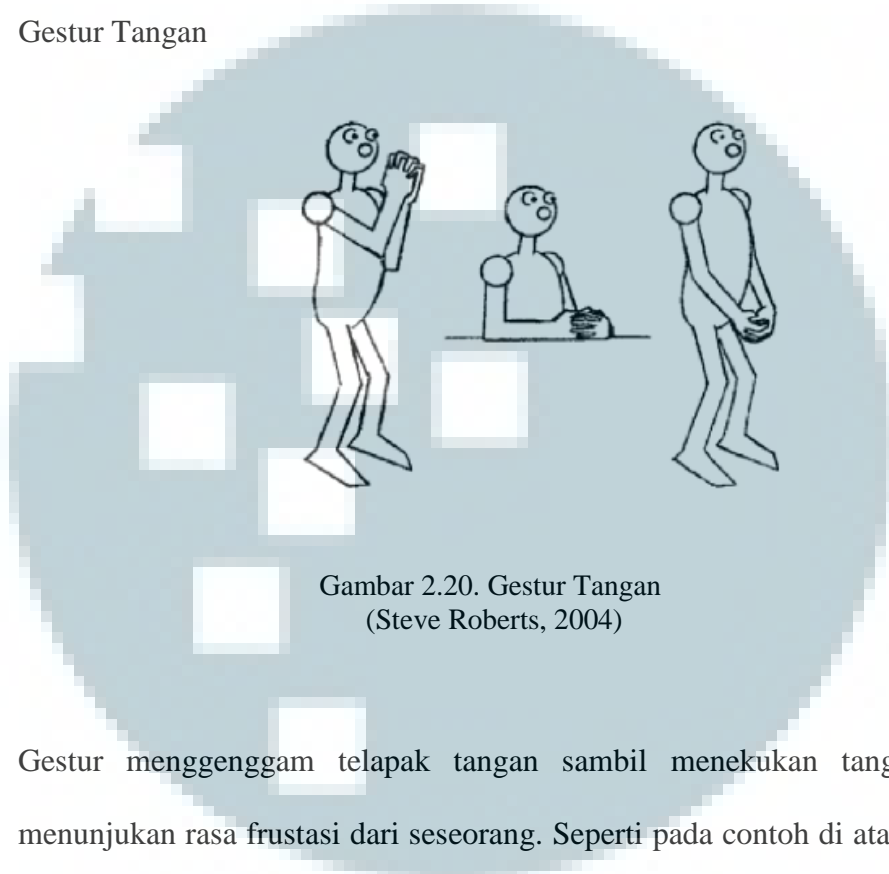


Gambar 2.19. Gestur Telapak Tangan  
(Steve Roberts, 2004)

Contoh diatas merupakan 3 gestur telapak tangan yang umum digunakan. Ketika seseorang menunjukkan telapak tanganya sambil menghadap ke atas, maka orang tersebut sedang merasa senang, tertarik, menginginkan sesuatu, atau sedang asik akan sesuatu. Kemudian ketika telapak tangan seseorang ditunjukkan dengan terbuka namun menghadap kebawah, maka orang tersebut sedang merasa terganggu, bosan, sedih, atau berbohong akan sesuatu.

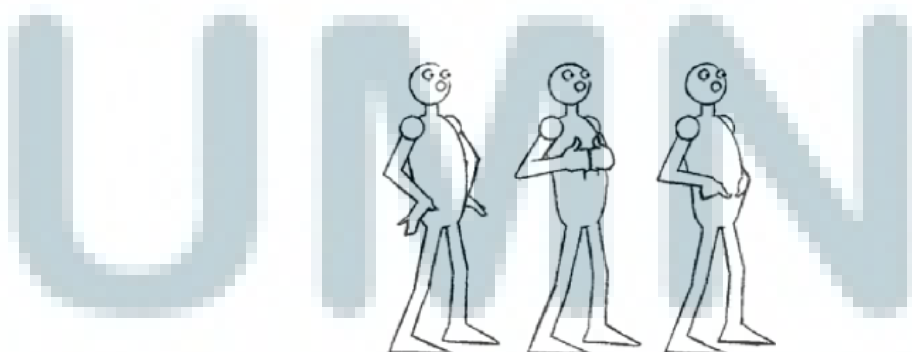
Sedangkan jika seseorang mengepalkan telapak tanganya maka orang tersebut sedang marah, atau tidak setuju akan sesuatu.

## 2. Gestur Tangan



Gambar 2.20. Gestur Tangan  
(Steve Roberts, 2004)

Gestur menggenggam telapak tangan sambil menekukan tangan dapat menunjukkan rasa frustrasi dari seseorang. Seperti pada contoh di atas semakin tinggi tangan diangkat sambil ditekukan maka akan semakin tinggi pula tingkat frustrasi orang tersebut.



Gambar 2.21. Gestur Posisi Tangan  
(Steve Roberts, 2004)



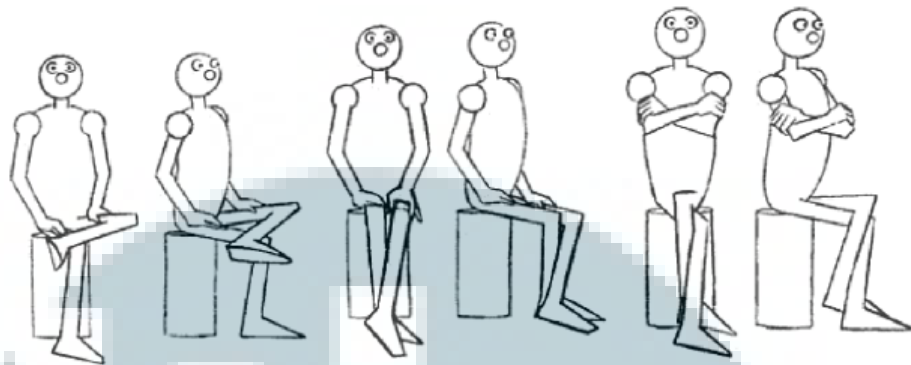
Contoh selanjutnya adalah gestur pada tangan yang ditekukan diikuti dengan bagaimana seseorang menempatkan telapak tanganya sembari mengacungkan ibu jarinya. Maka orang tersebut ingin menunjukkan bahwa orang tersebut nyaman, mendominasi, dan merasa dirinya adalah orang yang “cool”.



Gambar 2.22. Gestur Melipat Tangan  
(Steve Roberts, 2004)

Selain itu, seseorang juga sering kali melipatkan kedua tanganya, hal ini juga merupakan gestur yang lazim digunakan ketika orang tersebut sedang merasa tidak nyaman dengan keadaan sekitar atau bersifat defensif karena tidak setuju dengan sesuatu.

### 3. Gestur Kaki



Gambar 2.23. Gestur Melipat Kaki  
(Steve Roberts, 2004)

Gestur pada kaki juga dapat menyampaikan pesan, seperti pada contoh gambar di atas, ketika seseorang menaruh pergelangan kaki yg satu keatas lutut kaki yang satunya, maka akan menggambarkan orang tersebut adalah orang yang kompetitif, dan agresif. Kemudian ketika seseorang menyilangkan kedua kakinya dengan menempatkan mata kaki yang satu di atas mata kaki yang satunya, maka menandakan orang tersebut sedang berusaha menjaga penampilannya dimata orang lain. Lalu ketika seseorang melipatkan kedua kakinya dengan menempelkan dikedua lutut, maka menandakan orang tersebut sedang merasa tidak nyaman atau gugup.

#### **2.4.4. Kepribadian Menghubungkan Bahasa Tubuh**

Menurut Wen-Poh Su dalam buku yang berjudul " IEEE Transactions On Visualization and Computer Graphics", Vol. 13 " (2007, hal. 283). Kepribadian (*personality*) membentuk suatu kesatuan karakter yang khas dan ditunjukkan dengan sifat dasar, koheren, konsisten, dan respon yang unik tidak hanya secara eksternal tetapi juga secara internal. Respon secara internal merupakan suatu

pemikiran yang memotivasi, perasaan, dan tingkat emosi. Sedangkan respon eksternal berupa akting, watak, pendirian, gestur, postur, dan perilaku sosial dari seseorang.

Contohnya, ketika seseorang yang memiliki pemikiran terbuka dan sifat yang terbuka (*ekstroverted*), maka jika seseorang menawarkan bantuan, maka dia akan merasa senang dan tersenyum tanpa ragu. Berbeda dengan respon dari seseorang yang bersifat tertutup (*introverted*). Manusia yang normal tidak hanya memberikan tanda-tanda atau jawaban secara verbal, akan tetapi juga secara non-verbal dimana merupakan bagian dari keperibadian.

Kemudian pada buku tersebut, Su (2007, hal 283) juga menjelaskan bahwa emosi dan “mood” dari seseorang lebih ditunjukkan dalam setiap gerakan di badan kita dibandingkan dari keperibadian kita. Tingkah laku terhadap orang lain ditampilkan melalui hubungan interpersonal. Menurut Wen, ada dua tingkah laku utama manusia yaitu *Liking (Warm Behaviour)*, merupakan tingkah laku seseorang dengan emosi yang positif dan intensitasnya bertahan lama. Contohnya adalah orang dengan tingkah laku ini lebih banyak melakukan *eye contact*, mudah tersenyum, senang bersentuhan, orientasi tubuh secara langsung, serta secara

postural akan lebih relax. Kemudian tingkah laku manusia yang kedua adalah *Disliking (cold behaviour)*, merupakan perilaku yang negatif, orang dengan perilaku seperti ini akan jarang tersenyum, dingin, sering diambang batas kemarahan, orang yang membosankan dan tidak disukai sifatnya oleh orang lain.

Wen-Poh Su memperjelas perbedaan dari kedua perilaku tersebut dengan membuat tabel perbedaan dari reaksi yang dilakukan masing-masing perilaku dalam situasi tertentu.

Tabel 2.2. Warm dan Cold Behavior  
(Wen Poh-Su, 2007)

<b>Liking(warm behavior)</b>	<b>Disliking(cold behavior)</b>
Forward-leaning during encounters	Bodily rigidity
Facing the other individual	Indirect bodily orientation
Open body posture	Close-bodily posture
Affirmative head nodding	Turn away
Moderate amounts of gesture	A relative absence of gestures
Close interpersonal distance	Keep distance
Moderate body relaxing	Bodily tension
More touching	Arms-akimbo
Maintaining eye contact	Visual inattentiveness
Smiling	Unpleasant facial expression
Assuming similar postures	Incongruent postures

Pada tabel ini terdapat berbagai contoh perilaku diantaranya reaksi dari bahasa tubuh dan gestur dari kedua sifat yang berlawanan. Jika seorang yang memiliki tingkah laku *warm behaviour*, maka cenderung memiliki postur tubuh yang terbuka dan gestur yang ditunjukkan lebih banyak. Sedangkan seorang yang memiliki tingkah laku *cold behaviour* akan cenderung memiliki postur tubuh yang tertutup dan hanya mengeluarkan gestur secara relatif atau hanya jika dibutuhkan



UMN