



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

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak.

Menurut Williams (2001), animasi adalah sebuah gambar bergerak. Williams menganggap animasi sebagai hal yang sangat menarik. Seperti pada saat animasi itu bergerak sehingga terlihat hidup, berbicara, dan bahkan melewati proses yang dinamakan berpikir. (hlm. 11)

Fernandez (2001), menjelaskan bahwa animasi adalah sebuah proses merekam dan memutar ulang serangkaian gambar yang menghasilkan ilusi dari pergerakan.

Wright (2005), menuliskan bahwa kata “animasi” berasal dari bahasa Latin *animare*, yang memiliki arti “menghidupkan atau memberi napas”. (hlm. 1)

Di dalam produksinya, ada beberapa jenis animasi yang diketahui. Jenis-jenis animasi tersebut adalah animasi dua dimensi (2d) dan animasi tiga dimensi (3d). Animasi 2d biasanya akan memiliki bidang yang datar sedangkan dalam 3d akan terlihat kedalaman dalam animasi tersebut.

2.1.1. *Silhouette Animation*

Kelly (2008) menjelaskan bahwa *silhouette* (siluet) adalah sebuah bentuk yang mengikuti garis luar pada sebuah figur. Detail yang ada pada tubuh seperti mata,

lipatan pada baju, warna celana, dan lainnya tidak akan terlihat. Yang terlihat hanyalah kesatuan bentuk dari apa yang ada pada figur tersebut. (hlm. 62)

Menurut Senler seperti yang telah dikutip oleh Kahraman (2015), *silhouette animation* adalah jenis animasi yang pergerakannya sama dengan pergerakan *puppet* yang memiliki sendi longgar sebagai penyangga gerakan. Hanya saja *puppet* yang digunakan berupa siluet. Biasanya terbuat dari plakat logam atau karton hitam. (hlm. 4)

Hanes (2005) menjelaskan bahwa ada tiga cara dalam membuat siluet secara manual. Yang pertama dengan menggunting kertas hitam dan diletakkan pada latar belakang putih. Yang kedua dikenal dengan istilah "*hollow cut*" yaitu dengan menggunting kertas putih lalu taruh di latar belakang hitam, kebalikan dari teknik siluet yang ada. Yang ketiga adalah dengan cara melukisnya, siluet dilukiskan pada kertas, kaca, ataupun pada gading. (hlm. 41)

2.2. Prinsip Pergerakan Animasi

Menurut KBBI, gerak adalah peralihan tempat atau kedudukan, baik hanya sekali maupun berkali-kali. Ada hal penting yang mendukung dalam sebuah pergerakan animasi yaitu *timing*. Webster (2005), dalam *timing* ini ada yang dikenal dengan *frame per second* (fps). Fps adalah jumlah *frame* (gambar) dalam tiap detik sebuah pergerakan. Untuk film, standarnya dalam 1 detik terdapat 24 *frame*. Dengan *frame* ini kita dapat mengatur cepat lambatnya suatu pergerakan. Semakin dekat satu *frame* dengan *frame* lain maka pergerakan akan lebih lambat, apabila jarak *frame* berjauhan maka pergerakan akan menjadi lebih cepat (hlm. 5-7).

Webster (2012) mengemukakan bahwa pergerakan memiliki hirarki yang dibagi menjadi pergerakan primer, sekunder, dan tersier. Pergerakan primer dapat dideskripsikan sebagai pergerakan tetap misalnya berjalan lurus ke depan. Pergerakan sekunder adalah suatu pergerakan yang muncul akibat adanya pergerakan primer, dapat dicontohkan apabila seseorang sedang berjalan sambil mengayunkan tangannya, sebuah gerakan yang dilakukan pada saat melakukan gerakan primer. Gerakan tersier adalah pergerakan yang muncul pada saat melakukan kegiatan primer maupun sekunder. Contohnya dapat ditemukan pada binatang yang berlari, contohnya anjing. Pada saat berlari telinga anjing tersebut akan bergerak naik turun sesuai dengan gerakan kepalanya, karena telinga tersebut melekat pada kepala anjing. Gerakan berlari adalah gerakan primer, gerakan kepala yang ikut bergerak naik turun sebagai gerakan sekunder, dan telinga anjing tersebut sebagai gerakan tersier. Gerakan ini tidak memiliki keinginan untuk bergerak sendiri melainkan harus ada kegiatan lain yang membuat kegiatan ini muncul.

Dalam memperdalam pemahaman tentang pergerakan animasi, ada beberapa hal yang dapat diperhatikan. Webster (2012) menjabarkan pergerakan ke dalam 4 bagian yang disebut sebagai *Four A's of Animation*, yaitu *acting*, *animation*, *action*, dan *activity*. *Activity* (aktivitas) adalah sebuah pergerakan yang mendasar dalam sebuah animasi, aktivitas adalah sebuah bukti bahwa benda atau objek tersebut ada pada saat itu. *Action* (aksi) adalah sebuah pergerakan alami yang dimiliki oleh tiap benda dan objek. Contohnya seperti pergerakan api pada sebuah lilin, daun pada tangkai pohon yang bergoyang pada saat tertiup angin,

Animation (animasi) adalah klasifikasi pergerakan yang mendeskripsikan semua pergerakan, dapat didefinisikan bahwa setiap pergerakan berasal dari dalam objek dan gambar itu sendiri. Dalam pergerakan ini terdapat variasi pergerakan. Contohnya ikan berenang, burung terbang, manusia berjalan. *Acting*(akting) adalah sebuah pergerakan yang di dalamnya terdapat emosi, sifat, dan pemikiran. Tanpa itu pergerakan tidak akan terlihat hidup. Akting adalah tingkatan paling kompleks pada sebuah pergerakan.

2.3. Bahasa Tubuh

Navaro (2008) mengemukakan bahwa dari pemikirannya sebagai anak kecil, ia melihat gerakan tubuh manusia, ekspresi wajah, dan gerakan fisik dalam menyampaikan sesuatu seperti sebuah papan iklan (hlm. 2). Komunikasi nonverbal atau sering dikatakan sebagai bahasa tubuh merupakan cara untuk berkomunikasi seperti pada saat berbicara menggunakan kata-kata. Hanya saja melalui ekspresi wajah, gerakan tubuh, sentuhan (*haptics*), gerakan fisik (*kinesics*), postur, hiasan tubuh (pakaian, perhiasan, tatanan rambut, tato), dan bahkan intonasi dan volume suara seseorang (bukan isi pembicaraan), kata-kata tersebut disampaikan. Mcdaniel, Porter, dan Samovar (2012) menambahkan bahwa bahasa nonverbal berfungsi untuk memperjelas bahasa verbal atau dapat menjadi penyampaian secara simbolik tanpa harus memakai kata-kata (hlm. 269).

Bahasa tubuh kerap lebih jujur dibandingkan pernyataan verbal seseorang, yang dirancang secara sadar untuk mencapai tujuan sang pembicara dan memberi tahu tentang apa yang berada di pikiran seseorang. Pengamatan terhadap bahasa tubuh ini dapat membantu dalam pemahaman perasaan, niat, dan

aksi seseorang untuk mengklarifikasi komunikasi verbalnya. Bahasa tubuh memiliki kemampuan untuk diterapkan secara universal, bekerja di mana ada interaksi manusia. Pada saat memahami arti dari sebuah perilaku nonverbal yang spesifik, informasi tersebut dapat digunakan dalam situasi yang berbeda-beda dan dalam semua jenis lingkungan.

Kelly (2008) berpendapat bahwa sebagai seorang animator, bahasa tubuh digunakan untuk memperlihatkan kebenaran terhadap emosi atau pikiran, diluar dari apa yang telah ada pada dialog. Bahasa tubuh juga dapat memberikan informasi mengenai kepribadian, cara berpikir karakter, dan menjadi hal pertama yang dilihat oleh penonton dalam mengerti emosi karakter. (hlm. 62-63)

Pease (1981) mengatakan bahwa pertama kali ia mendengar kata 'bahasa tubuh' adalah ketika ia mengikuti sebuah seminar pada tahun 1971. Pada seminar itu pembicara memberitahu hasil penelitian dari Profesor Ray Birdwhistell dari Universitas Louisville. Di dalam seminar tersebut diperlihatkan bahwa lebih banyak komunikasi manusia yang memakai gestur, postur, posisi, dan jarak dibandingkan cara lainnya. Pease&Pease (2004) mengatakan bahwa bahasa tubuh adalah refleksi dari kondisi emosional seseorang yang tampak. Setiap gestur atau pergerakan dapat menjadi kunci utama dari emosi yang sedang orang rasakan pada saat itu. Kebanyakan orang lebih memperhatikan kemampuan berbicara dengan kata-kata tanpa mengetahui tentang bahasa tubuh dan dampak yang diberikan bahasa tubuh. Pada pembicaraan secara langsung, kebanyakan pesan disampaikan melalui bahasa tubuh. Misalnya pada saat politikus berbicara seberapa besar pendapatannya, ia merentangkan kira-kira 1 meter jarak kedua

tangannya. Pada saat ia berbicara tentang pendapat seorang eksekutif dia merentangkan kedua tangannya sekitar 30cm. Dari gestur tangan ini, dapat disimpulkan bahwa gaji seorang politikus lebih banyak dibandingkan seorang eksekutif.



Gambar 2.1. Presiden Jacques Chirac dengan Gerakan Mengukur
(*The Definitive Book of Body Language/Pease&Pease, 2004*)

Wainwright (2009) menambahkan bahwa pada saat berbicara, gestur mengikuti ritme pembicaraan dan orang yang mendengar hal tersebut akan mengikuti ritme tersebut. Hal seperti ini dapat disebut sebagai “sinkronisasi gestur”. Sinkronisasi antara bahasa dan gestur akan terlihat seperti sedang menari (hlm. 9).

2.3.1. Postur

Wainwright (2009) menjelaskan bahwa postur tidak terlalu berbeda dengan gestur. Postur merupakan proyeksi diri, seperti memperlihatkan kepribadian, watak, dan maksud. Melalui postur, kita dapat mengetahui *mood* dari seseorang. Mehrabian seperti yang telah dikutip Wainwright (2009) menjabarkan tentang tingkah laku seseorang yang terlihat pada saat bersama dengan orang lain:

1. *Positive and negative*

Pada saat memberikan respon positif tubuh akan lebih condong ke depan dan apabila reaksi terlihat nyaman, maka hal tersebut menunjukkan keterbukaan dan ada keinginan untuk berinteraksi. Sementara pada saat memberikan respon negatif tubuh akan lebih condong ke belakang dan apabila tangan dilipat di depan dada, hal tersebut menunjukkan rasa tidak suka maupun ketidakpedulian.

2. *Insiders and outsiders*

Pada saat berbicara dalam grup, akan terlihat siapa yang berada dalam grup yang sama dan siapa yang tidak. Orang luar akan berdiri dengan satu kaki menjadi penopang tubuh sementara orang yang berada dalam grup yang sama akan mencondongkan tubuhnya dan kepalanya ke depan.

3. *Aggression and threat*

Menunjukkan sikap siap menerima tantangan, kepala terutama bagian dahi akan dicondongkan ke depan. Perilaku mengancam biasanya akan menunjukkan sifat mendominasi yang menunjukkan “aku lebih baik dari

kamu”. Mengepalkan tangan adalah contoh yang paling menggambarkan sifat mengancam.

4. *Cool vs. cocky*

Apabila satu orang berdiri dengan tangan dimasukkan ke dalam kantong, yang lain juga akan mengikutinya. Hal ini disebabkan adanya rasa nyaman satu sama lain sehingga memunculkan postur yang sama. Tetapi terkadang, rasa nyaman yang berlebihan dapat menunjukkan kurangnya rasa hormat dan malah menimbulkan sikap sombong.

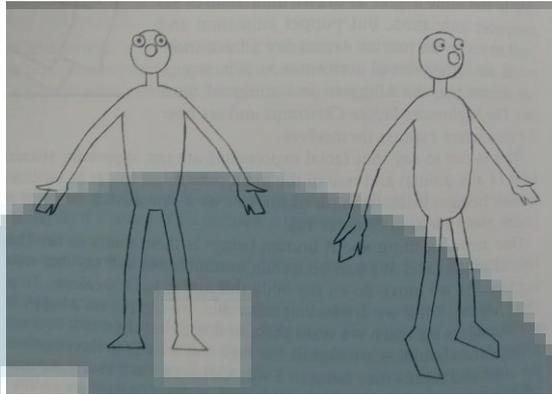
5. *Submissiveness and humility*

Merasa memiliki status yang lebih rendah akan membuat orang tersebut cenderung menunduk, seakan-akan sedang memberi hormat dan membuat diri sendiri terlihat kecil. Sementara orang yang menganggap status mereka tinggi akan cenderung berdiri dengan postur tegak dengan kepala terangkat dan tangan dilipat di belakang.

Roberts (2011) menjelaskan bahwa bagaimana reaksi yang muncul terhadap orang-orang, situasi atau masalah, ide, bau atau suara dapat tercermin pada bahasa tubuh. Ada banyak signal yang dapat diberikan melalui bahasa tubuh. Roberts menjabarkan bahwa ada empat bentuk dasar dalam postur bahasa tubuh :

1. *Open Body Postures*

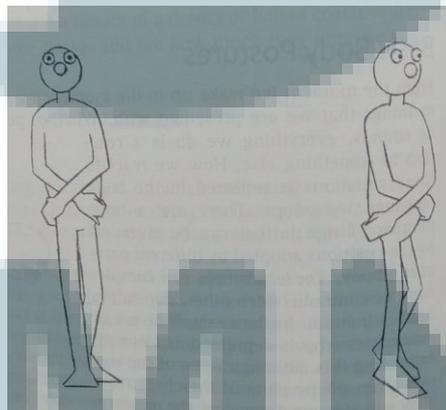
Pada postur ini posisi tangan dan kaki terbuka dan tubuh menghadap objek yang menjadi pusat perhatian. Postur ini menggambarkan reaksi yang positif terhadap pesan yang diterima.



Gambar 2.2. *Open Body Postures*
(*Character Animation Fundamentals*/Roberts, 2011)

2. *Closed Body Postures*

Pada postur ini posisi tangan terlipat dan kaki bersilangan (apabila duduk). Tubuh tidak menghadap objek yang menjadi pusat perhatian. Kepala diturunkan. Postur ini menggambarkan penolakan terhadap pesan yang diterima.

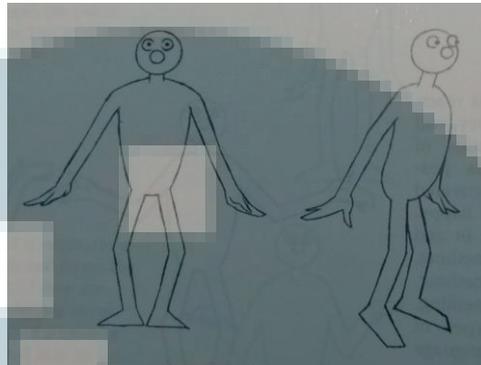


Gambar 2.3. *Close Body Postures*
(*Character Animation Fundamentals*/Roberts, 2011)

3. *Forward Body Postures*

Pada postur ini posisi tubuh karakter maju ke depan dan mengarah ke sesuatu. Ini menggambarkan karakter secara aktif menerima atau menolak

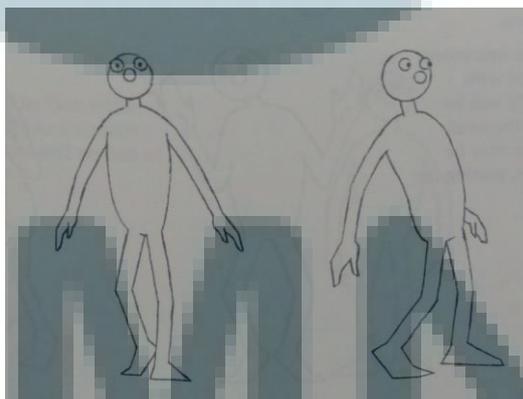
pesan yang diberikan kepada karakter tersebut. Karakter tersebut meresapi dan semangat.



Gambar 2.4. *Forward Body Postures*
(*Character Animation Fundamentals*/Roberts, 2011)

4. *Backwards Body Postures*

Pada postur ini karakter sedikit memiringkan badannya ke belakang sambil melihat ke sesuatu. Postur ini menggambarkan bahwa karakter terlibat secara pasif dan menolak pesan yang diberikan kepada mereka.



Gambar 2.5. *Backward Body Postures*
(*Character Animation Fundamentals*/Roberts, 2011)

2.3.2. *Personal Space*

Pease (1981), setiap orang memiliki jarak privasi mereka dengan orang lain, dan jarak ini tergantung masing-masing orang. Jarak tersebut dibagi menjadi empat zona :

1. *Intimate Zone* (antara 15 sampai 45 cm atau 6 sampai 18 *inch*)

Zona ini seperti zona yang menjadi kepemilikan atau orang-orang yang benar-benar dekatlah yang bisa masuk ke zona ini. Yang dapat masuk ke zona ini adalah pacar, orangtua, suami/istri, anak-anak, teman baik, dan keluarga. Pada zona ini juga sudah termasuk kontak fisik.

2. *Personal Zone* (antara 46 cm sampai 1.22 meter atau 18 sampai 48 *inch*)

Inilah jarak pada saat berdiri dengan orang lain di sekitar. Seperti pada saat pesta, acara sosial, dan perkumpulan.

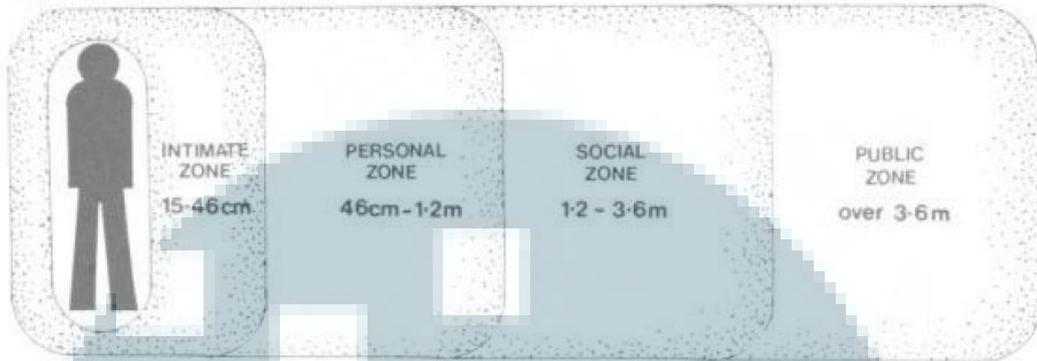
3. *Social Zone* (antara 1.22 sampai 3.6 meter atau 4 sampai 12 kaki)

Ini adalah jarak saat berdiri dengan orang asing atau orang-orang yang tidak begitu dikenal.

4. *Public Zone* (melebihi 3.6 meter atau 12 kaki)

Pada saat terdapat sekumpulan orang banyak, inilah jarak yang nyaman untuk berdiri.

Figure 9 Zone distances



Gambar 2.6. *Personal Space*
(*Body Language/Pease, 1981*)

Roberts (2011) menambahkan bahwa pada saat dua orang mengenal baik satu sama lain sentuhan adalah hal yang wajar. Tetapi kalau hanya sekedar kenalan, batas sentuhan hanya sampai lengan dan bahu atau hanya bersalaman. pada saat karakter telah kenal dekat dengan satu sama lain maka pelukan, sentuhan pada wajah, ciuman, dan membelai rambut satu sama lain dapat dilakukan.



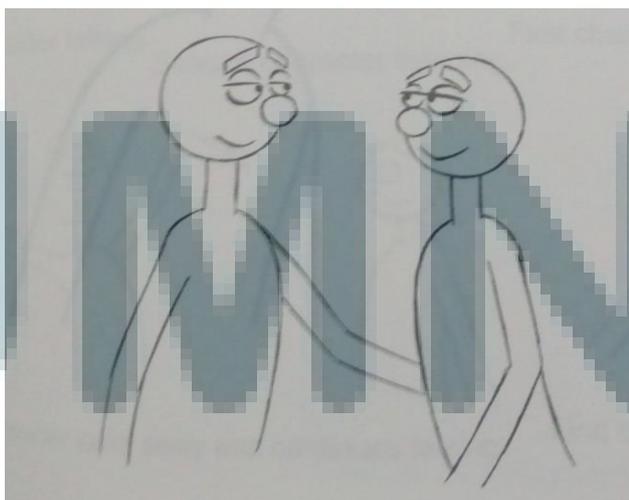
Gambar 2.7. Sentuhan
(*Character Animation Fundamentals/Roberts, 2011*)

Apabila sentuhan lebih dekat lagi maka ini bisa menggambarkan kalau mereka sepasang kekasih atau berhubungan erat.



Gambar 2.8. Hubungan Lebih Erat
(*Character Animation Fundamentals/Roberts, 2011*)

Melalui tatapan wajah dapat diketahui juga hubungan satu karakter dengan karakter lainnya. Apabila hubungan tersebut adalah sepasang kekasih, mereka akan melihat ke mata satu sama lain. Melambangkan kalau mereka terbuka dengan orang di hadapan dan tidak ada hal apapun yang tertutupi.



Gambar 2.9. Menatap Satu Sama Lain
(*Character Animation Fundamentals/Roberts, 2011*)

Sementara pada saat orang yang tidak saling tidak kenal atau bukan sepasang kekasih, pandangan mata mereka hanya akan bertemu sesekali. Dalam hal ini pandangan mata dapat dikategorikan sebagai gangguan terhadap privasi seseorang.

2.4. Emosi

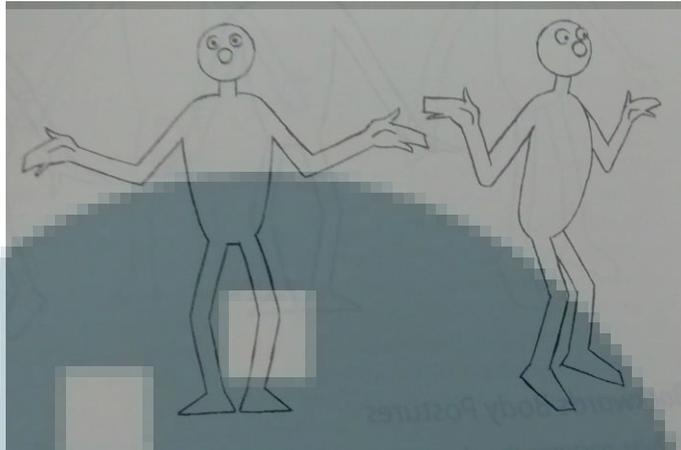
Emosi meresap ke dalam kehidupan, keberadaan dari emosi adalah penjelas untuk segala sesuatu yang kita lakukan dan katakan. Ia tercermin pada psikologi, ekspresi, dan perilaku. Emosi berpusat pada internal, dalam perasaan subjektif. Seperti rasa sakit fisik, emosi memberikan kita informasi yang merupakan bagian dari kesejahteraan hidup kita atau lebih ekstrimnya merupakan bagian dalam kelangsungan hidup kita, Strongman (2003).

2.4.1. Senang

Oatley dan Johnson-Laird seperti yang dikutip oleh Strongman (2003), mengemukakan bahwa perasaan senang itu muncul ketika ada tujuan tertentu yang telah dicapai dan melanjutkan ke rencana berikutnya.

Izard seperti yang dikutip oleh Strongman (2003) memandang senang sebagai keadaan yang mengikuti ragam pengalaman daripada hasil yang langsung. Rasa senang dialami setelah masalah dan emosi negatif telah selesai.

Roberts (2011) menjabarkan bahwa pada saat karakter merasa senang, tubuh akan condong maju ke depan dan kepala sedikit diangkat. Tangan dan kaki dengan posisi terbuka.



Gambar 2.10. Bahasa Tubuh Senang
(*Character Animation Fundamentals*/Roberts, 2011)

2.4.2. Takut

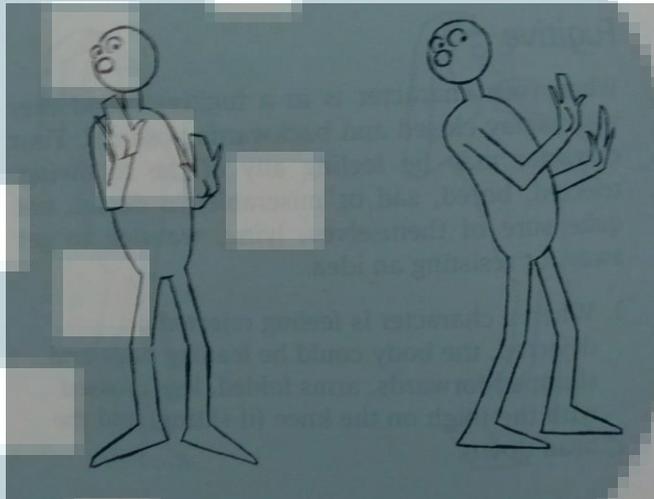
Oatley dan Johnson-Laird seperti yang dikutip oleh Strongman (2003), mengemukakan bahwa rasa takut muncul karena adanya ancaman dalam mencapai tujuan atau adanya konflik, dan menyatakan saatnya untuk berhenti, menjadi waspada, atau melarikan diri.

Sartre seperti yang dikutip oleh Strongman (2003), berpendapat bahwa rasa takut adalah kesadaran manusia yang meniadakan atau menyangkal sesuatu.

Ekman (2003) mengatakan bahwa rasa takut berasal dari adanya ancaman. Terdapat tiga jenis rasa takut tergantung dengan ancaman yang datang secara langsung atau untuk mendatang. Pertama, pada saat adanya ancaman yang datang secara langsung biasanya akan mengarah kepada aksi diam di tempat atau pergi meninggalkan ancaman tersebut. Kedua, respon terhadap ancaman langsung adalah dengan mengurangi rasa sakit, apabila kepikiran terhadap ancaman yang akan datang dapat menambahkan rasa sakit. Dan yang terakhir, ada beberapa bukti

yang mengatakan bahwa ancaman langsung dan ancaman mendatang meliputi area yang berbeda dalam aktivitas otak.

Roberts (2011) menjabarkan bahasa tubuh yang menggambarkan penolakan dengan posisi sudut tubuh yang ke belakang dan kedua tangan di depan tubuh seakan mendorong sesuatu pergi. Posisi leher kaku dan bahu membungkuk.



Gambar 2.11. Bahasa Tubuh Menolak
(*Character Animation Fundamentals*/Roberts, 2011)

2.4.3. Sedih

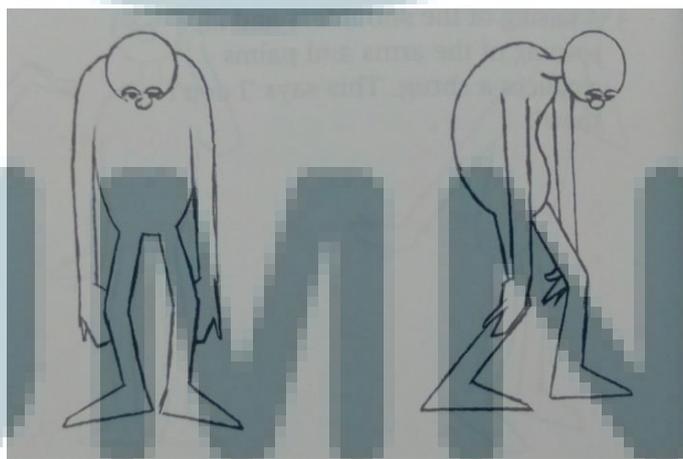
Oatley dan Johnson-Laird seperti yang dikutip oleh Strongman (2003) mengemukakan bahwa perasaan sedih terjadi karena adanya rencana yang gagal atau kehilangan tujuan utama dan saatnya untuk mencari tujuan yang baru.

Walaupun rasa sedih dianggap negatif dan memang memberikan aspek negatif, tetapi rasa sedih juga mempunyai sisi positif. Sebuah kehidupan tanpa kesedihan akan kekurangan warnanya. Rasa sedih hanya bisa muncul setelah merasakan emosi positif.

Stearns seperti yang dikutip oleh Strongman (2003), berpendapat bahwa rasa sedih itu adalah sebuah emosi yang fokus terhadap diri sendiri dan menunjukkan bahwa orang tersebut butuh bantuan. Rasa sedih juga dapat muncul ketika situasi buruk bagi orang tersebut.

Ekman (2003) mengatakan bahwa rasa kehilangan dapat menimbulkan rasa sedih. Contohnya seperti pada saat ditolak oleh teman atau pasangan, tidak dapat mencapai tujuan dalam pekerjaan, kesehatan yang menurun, hilangnya benda berharga, dan hal lainnya. Ada beberapa kata yang dapat menggambarkan rasa kesedihan seperti putus asa, kekecewaan, murung, tertekan, patah semangat, tidak berdaya, dan kondisi menyedihkan. Rasa sedih adalah salah satu emosi yang bertahan cukup lama. Rasa sedih ini dapat ditimbulkan juga pada saat perpisahan.

Roberts (2011) menjabarkan bahwa pada saat merasa sedih tubuh karakter akan melemas, tangan akan bergantung dengan tak berdaya, kepala akan menunduk ke bawah. Dan semua yang dilakukan berasa berat dan sulit dilakukan.



Gambar 2.12. Bahasa Tubuh Sedih
(*Character Animation Fundamentals*/Roberts, 2011)

2.5. Kepribadian

Littauer (1997) menjelaskan bahwa kepribadian membuat tiap orang menjadi berbeda. Tiap orang mempunyai keunikannya masing-masing, mempunyai kekuatan dan kelemahan tersendiri. Contohnya seperti pada saat Michelangelo akan memahat patung David, sebelum memulai memahat ia harus memikirkan terlebih dahulu bahan apa yang harus dipakai. Karena dia tahu bahwa bahan dapat mempengaruhi hasil akhir dari patung tersebut. Bentuk bisa saja diubah, tetapi dia tidak dapat mengubah karakteristik dari bahan tersebut. Begitu juga halnya dengan kepribadian. Setiap orang lahir dengan sifat masing-masing. Pada saat kita mengetahui siapa kita dan kenapa kita bertindak, kita dapat mulai mengerti diri kita sendiri, meningkatkan kepribadian kita, dan belajar bersahabat dengan orang lain. Littauer menggambarkan kepribadian sebagai baju yang dipakai, pada saat pagi hari ketika melihat diri sendiri di depan cermin dengan wajah dan tubuh yang biasa itulah yang menggambarkan diri sebenarnya. Lalu ketika memakai *makeup* untuk menampilkan wajah yang cerah dan memakai baju yang dapat menutup bagian-bagian yang tidak ingin terlihat. Sebenarnya diri kita yang biasa telah dipoles, tetapi walaupun begitu apa yang berada di dalam tidak berubah.

Dalam kepribadian dikenal empat jenis kepribadian. Empat jenis kepribadian ini sejak zaman dahulu untuk lebih mengenal tentang manusia dan memajukan kondisi manusia. Empat kepribadian itu yaitu : *sanguine, choleric, melancholy, dan phlegmatic.*

2.5.1. *Sanguine*

Littauer (1997), kepribadian *sanguine* penuh dengan semangat, menyukai hal-hal yang menyenangkan, dan sangat ekspresif. *Sanguine* dapat dikategorikan sebagai “sang pembicara”. Seorang *sanguine* ramah dan berkarisma, optimis, penuh dengan semangat, dan kreatif. Pada saat di tengah-tengah keramaian seorang *sanguine* cenderung ingin menjadi pusat perhatian dan dapat menempatkan diri mereka di tengah-tengah keramaian tersebut. *Sanguine* juga tidak pendendam dan sukarelawan yang baik, bebas dari beban pikiran dan ketakutan, menghidupkan situasi, serta suka bekerja dalam kelompok.

Sanguine memiliki pribadi yang hangat, interaksi seperti memeluk, mencium, belaian dan tepukan yang halus ke teman mereka. Mereka mempunyai hati yang tulus dan polos seperti anak kecil, penuh dengan energi dan antusiasme. Bahkan di usia yang tua sekalipun kepolosan itu tetap terlihat. Seorang *sanguine* memiliki rasa penasaran yang tinggi dan tidak ingin tertinggal dalam hal apapun. Dengan pemikiran yang penuh dengan ide kreatif dan baru, mereka suka menantang diri mereka dalam kegiatan kreatif. Sifat-sifat mereka ini yang membuat *sanguine* menjadi inspirasi bagi orang-orang di sekitarnya.

Sanguine tidak suka dengan hal yang bersifat rutinitas karena mereka menganggap hal ini membosankan, lebih memilih kehidupan yang membuat mereka merasa menarik. Mereka juga tidak sabaran dan mengikuti apa kata hati sehingga biasanya memilih pilihan yang salah tanpa mau mendengarkan pendapat orang lain, dan memiliki suasana hati yang mudah berubah (naik turun) antara gembira dan depresi. PsikologID dan Olive (2014) menambahkan bahwa *sanguine*

mempunyai rasa ingin tahu yang besar, cepat kehilangan antusiasme, temperamen, egois, dan gampang lupa.

2.5.2. *Choleric*

Littauer (1997), kepribadian *choleric* penuh ambisi dan rasa kepemimpinan serta selalu mempunyai tujuan untuk dicapai. *Choleric* dikategorikan sebagai “sang pelaku” (yang menjalankan). Ia sangat menjunjung tinggi kekuasaan, pengendalian, dan cepat dalam mengambil keputusan. Mereka menyusun dan merencanakan semuanya, mandiri, optimis, penuh percaya diri dan tidak terlalu efisien bekerja sebagai bawahan. Dengan adanya keberadaan mereka, semuanya akan baik-baik saja. Seorang *choleric* akan mengubah apapun yang mereka rasa tidak berada pada tempatnya dan membela yang lemah.

Pada saat orang lain tidak dapat mengambil keputusan, *choleric* akan mengambil keputusan untuk menyelesaikan masalah dan menghemat waktu. Walaupun tidak semua orang menyukai ketegasan yang *choleric* miliki. Peran *choleric* cukup sulit dalam kehidupan sehari-hari walaupun mereka memiliki jawaban, tahu harus melakukan apa, dan dapat mengambil keputusan dengan cepat. Hal ini dikarenakan oleh keyakinan dan ketegasan *choleric* membuat orang di sekitar tidak nyaman dan membuat mereka terlihat suka mengatur orang lain. Seorang *choleric* cenderung lebih tertarik dalam mencapai tujuan mereka dibandingkan menyenangkan orang lain. Hal inilah yang membuat *choleric* berakhir di puncak kejayaan sendirian, akibat oleh sikap mereka yang penyendiri. Bukan karena sengaja, hanya saja orang-orang tidak dapat mengikuti mereka.

Bahkan *choleric* dapat terang-terangan mengatakan bahwa orang lain menjadi penghambat dalam progres yang ia kerjakan.

Seorang *choleric* tidak merasakan adanya kepentingan untuk berteman dengan orang lain. Mereka tidak membutuhkan siapapun di sekitar mereka. Mereka mempunyai pekerjaan mereka dan merasa menghabiskan waktu saja apabila dipakai untuk bersosialisasi. PsikologID dan Olive (2014) menambahkan bahwa kepribadian *choleric* secara umum memang terdengar buruk, tetapi mereka adalah pribadi yang setia dengan persahabatan, peduli dengan keadaan orang lain, dan dapat diandalkan.

2.5.3. *Melancholy*

Littauer (1997), kepribadian *melancholy* sangat berhati-hati, pemalu, dan pintar menganalisis. *Melancholy* dikategorikan sebagai “sang pemikir”. Seorang *melancholy* mempunyai kepribadian yang serius, lebih suka bekerja sendiri, perfeksionis, terorganisir, rapi, dan sangat memuja keindahan serta kecerdasan. Di dalam kehidupan, mereka lebih memilih rencana yang paling baik untuk hidup mereka dibandingkan hal-hal yang menyenangkan. Seorang *melancholy* adalah jiwa, pikiran, semangat, dan inti dari kemanusiaan.

Melancholy memiliki kepribadian yang *introvert* dan memiliki pemikiran yang dalam dan tenang. Namun, mereka cenderung memiliki pemikiran yang pesimis, membayangkan masalah terlebih dahulu sebelum mereka terjadi, dan biasanya menjawab suatu persoalan dengan jawaban yang rumit. Terkadang keseriusan *melancholy* membuat orang-orang di sekitarnya merasa gugup dan tidak tenang.

Seorang *melancholy* sangat memperhatikan detail-detail tertentu. Mereka juga selalu tampil rapi dan mempersiapkan diri dengan baik. Lingkungan sekitar mereka juga tertata rapi dan bersih. Motto hidup dari seorang *melancholy* adalah apabila suatu hal pantas dilakukan, hal tersebut pantas dilakukan dengan benar. Yang difokuskan oleh seorang *melancholy* bukan seberapa cepat mereka dapat mengerjakan suatu hal tetapi lebih ke bagaimana mereka dapat melakukan hal tersebut dengan baik. Mereka juga sangat memikirkan orang lain dan sensitif. *Melancholy* suka mengamati orang lain dan merasa iba dengan persoalan yang terjadi pada orang lain.

Dengan kemampuan *melancholy* yang dapat melihat ke dalam hati orang lain mereka dapat menjadi penasihat yang baik, mendengar permasalahan orang lain, dan dengan tulus peduli dan memiliki perasaan belas kasihan kepada orang lain. Seorang *melancholy* juga memiliki prinsip untuk menyelesaikan apa yang mereka mulai, mampu memberikan solusi kreatif terhadap masalah. Negatifnya, *melancholy* terkadang terlalu serius yang terkadang membuat mereka merasa tidak berdaya, penyendiri, lambat membuat keputusan, sering melihat sisi negatif dari hidup daripada melihat hal positifnya, dan mudah depresi akibat ketidakpuasan, kekecewaan, dan sensitif dengan kata-kata yang menyakitkan. PsikologID dan Olive (2014) juga menyebutkan bahwa kepribadian ini selalu ragu-ragu dalam mengambil keputusan dan membutuhkan persetujuan orang lain untuk bertindak, serta suka merasa tertekan.

2.5.4. *Phlegmatic*

Littauer (1997), kepribadian *phlegmatic* tenang dan diam. *Phlegmatic* dikategorikan sebagai “sang pengamat”. *Phlegmatic* memiliki kepribadian yang mudah berteman dengan siapapun. Mereka suka berteman tapi sendirian juga tidak masalah. Seorang *phlegmatic* cenderung memiliki kepribadian yang seimbang dan tidak menjalani kehidupan yang ekstrim dan berlebihan. Mereka juga tidak melukai siapapun, tidak mencari perhatian, lebih cenderung santai, dan puas dengan dirinya sendiri. Kerendahan hati dan kelemahlembutan *phlegmatic* membuat orang lain merasa nyaman dan memberikan efek positif kepada orang di sekitar mereka.

Kepribadian *phlegmatic* yang paling menonjol adalah kemampuan mereka untuk tenang bahkan pada saat badai sekalipun. Emosi tidak memenuhi pikiran ia dan berjalan menuju arah yang benar. Seorang *phlegmatic* tidak terburu-buru dalam melakukan sesuatu, menghindari konflik, dan suka kedamaian. Biasanya mereka menjadi penengah dalam suatu masalah. *Phlegmatic* juga memiliki sisi pesimis, tetapi rasa pesimis tersebut tidak membuat ia merasa depresi.

Seorang *phlegmatic* memiliki banyak teman karena ia mudah diajak berteman karena kesabaran, kedamaian, ketentraman, tenang, santai, dan sikapnya yang ramah.

Ia juga terkadang sedikit pemalu dan lebih menyukai sesuatu yang stabil daripada sesuatu yang tidak pasti dan berubah. Negatifnya, *phlegmatic* sulit mengambil keputusan, ragu-ragu, penuh dengan ketakutan, dan mengkhawatirkan segala hal yang ada dalam kenyataan dan dianggap berbahaya, apabila sesuatu

dianggap berbahaya akan cenderung lari dari hal tersebut. PsikologID dan Olive (2014) menambahkan bahwa *phlegmatic* adalah karakter dengan pembawaan yang dewasa dan bijaksana, namun mereka tidak dibekali bakat memimpin sehingga ketika diberikan kepemimpinan akan lebih sering menghindari tanggung jawab.

