



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.

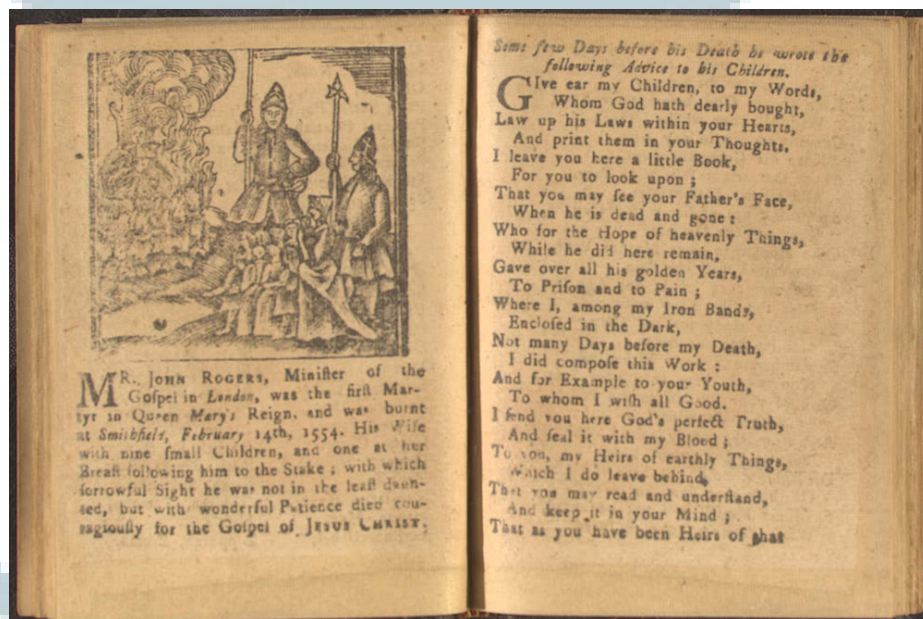
BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Komik

John Holbo (2012) mengatakan bahwa komik merupakan kumpulan ilustrasi bercerita yang kemudian di bukukan. Yang membedakan komik dengan buku cerita anak adalah, komik memiliki seri yang biasanya di terbitkan secara berangsur.

Menurut Robert Beerbohm dan Richard Olson di buku karangan Gabilliet (2010) komik pertama di terbitkan di amerika utara berupa sebuah buku cerita anak anak yang berjudul “The Burning of Mr. John Rogers” yang di *published* pada tahun 1646. (hlm 3)



Gambar 2.1 The Burning of Mr. John Rogers

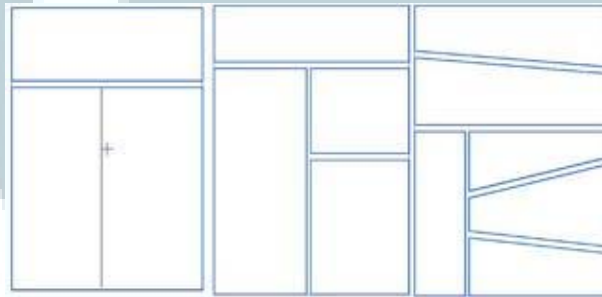
(<http://www.loc.gov/exhibits/religion/images/vc006402.jpg>)

2.2. Bagian dari Komik

Komik memiliki unsur-unsur yang membangun komik itu sendiri. Bagian ini sudah umum dan menjadi formula untuk *lay-out* komik. Standar komposisi yang saat ini selalu dipergunakan dalam *lay-out* komik adalah “*Offset Grid*” Joseph Witek (2009). Berikut ini adalah bagian-bagian dalam komik.

2.2.1. Panel

Merupakan frame yang berisi satu ilustrasi *scene* atau keadaan, biasanya berbentuk segi empat.



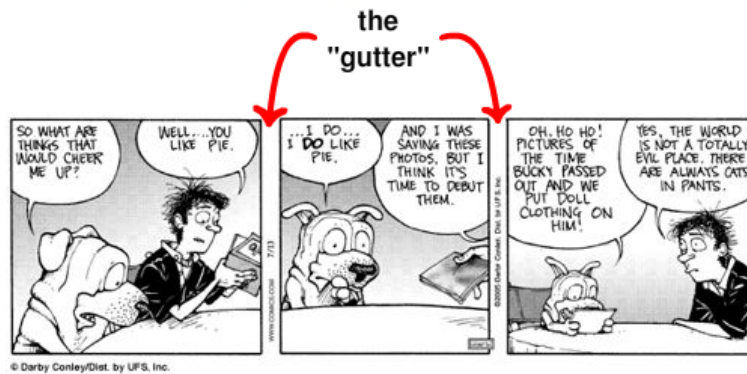
Gambar 2.2 Panel

(http://2.bp.blogspot.com/-_d7n-

[TKFq8Q/UZDTEKHOTBI/AAAAAAAAABp8/7bEVvWGUDbk/s1600/panel.jpg](http://2.bp.blogspot.com/-_d7n-TKFq8Q/UZDTEKHOTBI/AAAAAAAAABp8/7bEVvWGUDbk/s1600/panel.jpg))

2.2.2. Gutter

Bagian spasi dalam halaman komik yang berada di luar panel, berfungsi membagi panel.



Gambar 2.3 Gutter

(<http://www.scriptmag.com/wp-content/uploads/the-gutter1.png>)

2.2.3. Speech Balloons

Berisikan sebuah kalimat yang di ucapkan oleh karakter yang di ilustrasikan.

Biasanya berbentuk bulat.

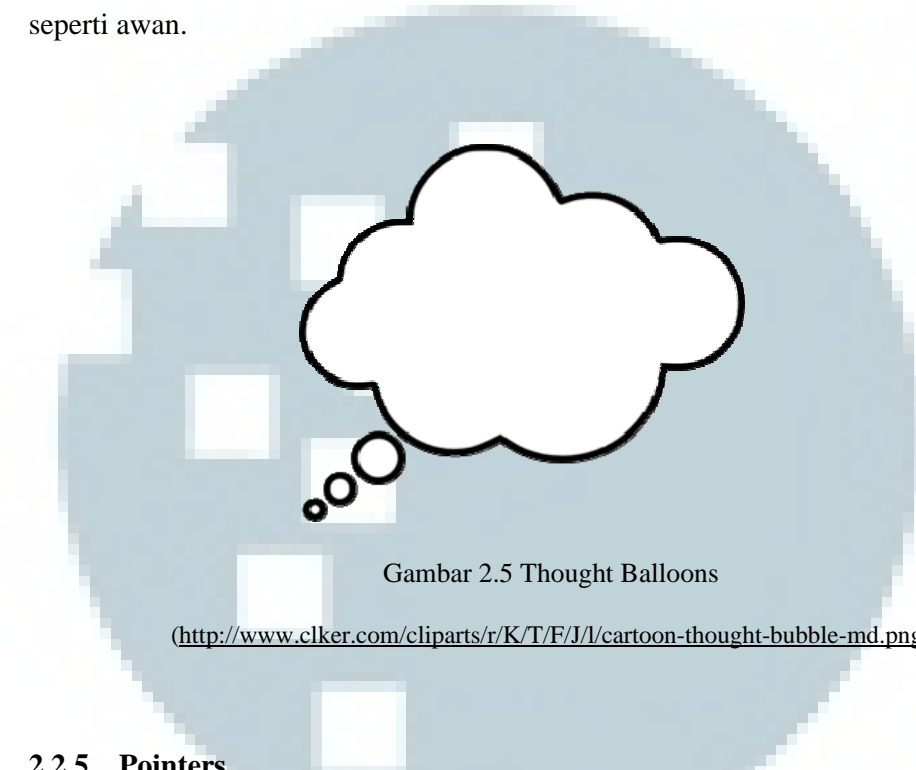


Gambar 2.4 Speech Balloons

(<http://cliparts.co/cliparts/6ir/oka/6irokaEbT.png>)

2.2.4. Thought Balloons

Berisikan apa yang sang karakter sedang pikirkan. Biasanya memiliki bentuk seperti awan.

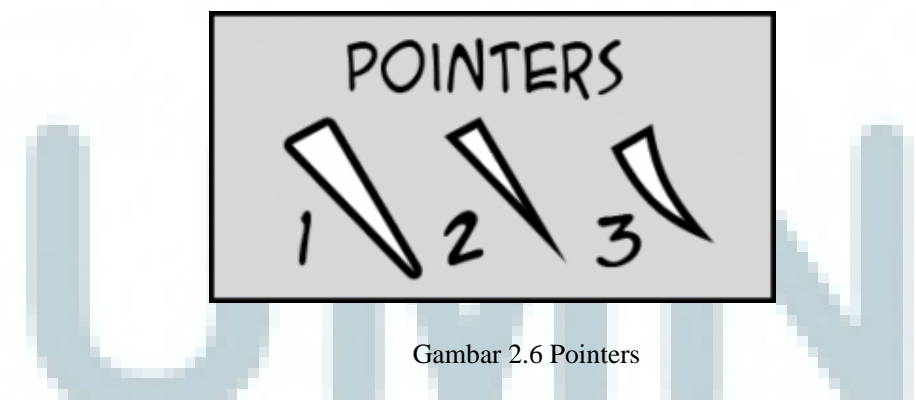


Gambar 2.5 Thought Balloons

(<http://www.clker.com/cliparts/r/K/T/F/J/I/cartoon-thought-bubble-md.png>)

2.2.5. Pointers

Menandakan karakter mana yang sedang berbicara.



Gambar 2.6 Pointers

(<http://www.comicbooked.com/wp-content/uploads/2012/01/Pointers-300x154.png>)

2.2.6. Bubbles

Menandakan karakter mana yang sedang berpikir.



Gambar 2.7 Bubbles

(<http://thumbs.dreamstime.com/z/comic-speech-bubbles-13272687.jpg>)

2.2.7. Caption

Sebuah kalimat deskripsi yang tidak berada di *Speech* atau *Thought Balloons*.

UMMN



Gambar 2.8 Caption

(http://www.blambot.com/images/gram_captions.jpg)

2.2.8. Sound Effects

Sebuah kata yang mendeskripsikan bunyi.



Gambar 2.9 Sound Effects

(http://i.istockimg.com/file_thumbview_approve/21743089/2/stock-illustration-21743089-comic-book-sound-effects-icon-set.jpg)

2.3. Definisi Motion Comic

Menurut Booker (2014) *motion comic* merupakan penggabungan komik tradisional dengan sedikit elemen animasi yang disertai *sound effect*, *soundtrack*

maupun narasi, dan *ambient sound* termasuk pergerakan kamera seperti panning dan *zooming*. Beberapa elemen dari komik tetap dipertahankan di dalam *motion comic*.

2.4. Genre

Menurut kamus besar bahasa Indonesia genre adalah suatu jenis atau kelompok yang mendasari bentuknya. Di dalam dunia *cinema*, *genre* merupakan sistem yang mengorganisir atau mengklasifikasikan jenis cerita melalui indikasi tertentu.

Seiring perkembangan jaman sekarang *genre* sudah memiliki banyak cabang, tetapi *genre* cerita memiliki 10 jenis yaitu *action*, *adventure*, *comedy*, *crime & gangster*, *drama*, *historical*, *horror*, *musicals*, *science fiction*, *war*, dan yang terakhir, *western genre*. Kemudian dari *genre* utama tersebut masih banyak lagi *genre* cabang dari masih masih *genre* utama yang disebut *sub-genre* (Langford, 2005)

Tragedi merupakan *sub-genre* dari *genre* utama drama. Ciri khas dari *genre* ini adalah tragedi merupakan salah satu *genre* dengan plot yang menceritakan konflik antara karakter utama dengan kekuatan yang lebih besar dan diakhiri dengan kesedihan, kesengsaraan atau dukacita (Zubarev, 2002). Tragedi dapat dicapai dengan menyampaikan perasaan sedih dan takut yang tengah dialami pada sang protagonist kepada audiens. Dengan adanya keterlibatan antara protagonis dan sesosok yang ia sayangi pada cerita, membuat konflik yang akan disampaikan lebih kuat dalam *genre* tragedi.

2.5. Lighting

Menurut kamus besar Oxford, Lighting memiliki arti cahaya yang diatur atau efek dari cahaya. Lighting biasa digunakan dalam dunia sinema sebagai medium untuk memberikan emosi atau *mood* pada sebuah visual. *Lighting* juga bisa digunakan untuk menceritakan keadaan suatu karakter dan nasib karakter tersebut kedepannya. Serta sebagai penanda waktu pada cerita. Pagi disaat musim dingin, matahari senja dengan bayang pepohonan, hari cerah di puncak pegunungan.

Manusia memanfaatkan cahaya untuk bercerita semenjak api ditemukan. Kemudian berkembang ke dunia teater dimana cerita sudah menggunakan aktor, skrip, dan audiens yang ramai. Pada awalnya dikarenakan penggunaan cahaya masih minim, mereka memanfaatkan cahaya luar untuk mengadakan teater tersebut. Pada 1781 di perancis seorang ilmuwan bernama Laviosier menciptakan cahaya yang dapat digerakan dengan cara menaruh kaca di depan lentera.

Kemudian dengan terusnya perkembangan teknologi, genre film dan style cahaya mulai terkait untuk meceritakan cerita yang spesifik. Brown (2012) mengatakan bahwa sedikit elemen dalam *Visual storytelling* yang sekuat dan se-efektif cahaya dan warna.

2.6. Lighting Styles

Dalam merancang lighting ada beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk mendapatkan situasi yang diinginkan. Lighting bekerja secara *three dimensional space* agar memungkinkan cahaya dapat menerangi dan saling menyeimbangi objek yang akan dipancarkan. Ada beberapa *lighting styles* yang digunakan pada

genre tertentu seperti contohnya *high-key* yang digunakan dalam romantic comedy atau *low-key* dalam film horror (Frost, 2009).

2.6.1. High-Key

High-key adalah dimana cahaya memiliki panjang *tone* dari putih ke hitam yang luas. Artinya cahaya yang dihasilkan cukup ringan atau terang. Namun, bukan berarti gambar yang dihasilkan memiliki kontras yang rendah.

Pada umumnya, *high-key* memiliki kesan atau perasaan yang hangat, bahagia, dan penuh semangat. Biasanya digunakan pada cerita komedi dan *romance* dengan menerangi tubuh karakter menggunakan lampu yang banyak dan dengan bantuan *Fill Light* untuk memberi keseimbangan pada objek. Beberapa area kecil dibiarkan untuk tidak disinari sebagai penekanan desain. Bagian *post* produksi juga dapat membantu dalam mendapatkan gambar yang diinginkan dengan menaikkan *brightness* dan atau menaikkan kontras. sehingga dalam proses untuk mendapatkan hasil yang diinginkan kita tidak hanya memainkan cahaya pada saat produksi (Frost, 2009).

2.6.2. Low-Key

Pada umumnya *low-key* menghasilkan gambar yang gelap dengan aksentuasi sebagian area yang terang. Seringkali digunakan dalam film *noir* dimana gambar hitam putih dan kontras yang tinggi. Ciri khas lainnya *low-key* digunakan untuk menutupi sebagian wajah atau bisa juga tubuh karakter agar memberikan kesan

emosional atau misterius. Bahkan terkadang cahaya hanya menerangi sebagian dari background sehingga membuat sang karakter hanya terlihat siluet.

low-key seringkali digunakan dalam film horror, misteri dan sebagainya. Namun beberapa kasus *low-key* digunakan untuk memberikan perasaan hangat, nyaman dan romantis. Matahari di sore hari yang menyinari dua karakter yang bertatapapan dapat menjadi salah satu contoh penggunaan *low-key* sebagai adegan romantic (Frost, 2009).

2.6.3. Back Light

Back light dibutuhkan untuk misahkan dan memberi kedalaman pada objek agar hasil yang didapat lebih baik. Teknik ini biasanya digunakan untuk memberi kesan kecantikan atau daya pikat, misteri, dan juga scene yang memberikan kesan angan-angan. Tentunya perasaan-perasaan tersebut bisa didapat dengan memadukan beberapa teknik cahaya lainnya (Brooker, 2008)

2.6.4. Fill Light

Sama halnya dengan Back Light, *Fill Light* digunakan untuk membantu cahaya lain. Fill Light berfungsi untuk menghaluskan bagian-bagian objek yang terlihat kasar pada saat menggunakan *low-key* maupun *high-key* sehingga objek terlihat halus. *Fill light* juga berguna untuk menghilangkan bayangan yang tidak dibutuhkan dalam objek (Birn, 2014).

2.6.5. Rembrandt

Cahaya yang disengaja untuk memberikan kontras hitam dan putih yang tinggi yang biasa digunakan dalam film *noir* (Sijl, 2005).

2.6.6. TV Lighting

Merupakan cahaya yang biasa digunakan dalam *Sitcom*. Teknik ini menggunakan cahaya yang terang, datar, dan tidak menghasilkan bayangan pada lokasi (Sijl, 2005).

2.6.7. Candlelight

Cahaya ini memanfaatkan lilin untuk memberi mood. Dan juga membuat penampilan kulit terlihat halus dan memberi tone yang hangat. Pada umumnya digunakan dalam romance (Sijl, 2005).

2.6.8. Motivated Lighting

Adalah cahaya natural atau cahaya apa saja yang berada di lokasi dan dimanfaatkan untuk menerangi dan memberi mood pada sebuah scene. Contohnya lampu jalanan, lampu meja, atau lampu yang dihasilkan dari televisive (Sijl, 2005).

2.6.9. Unmotivated Light

Merupakan sumber cahaya yang tidak bisa dijelaskan dengan logika, dikarenakan sumber cahaya yang dihasilkan seperti tidak nyata di dalam realitas cerita tersebut (Sijl, 2005).

2.7. Light Source

Descours (2017) mengatakan bahwa *lighting position* atau *lighting source* adalah salah satu aspek yang harus diketahui dalam *lighting* untuk menunjukkan emosi. Dengan meletakkan sumber cahaya di sekitar subjek dapat menghasilkan emosi yang berbeda pula. Nulph (2003) menggambarkan posisi cahaya dengan arah jarum jam. Subjek di letakkan di tengah dengan posisi kamera di arah jarum jam 6:00. Berikut adalah beberapa mood yang dihasilkan oleh lighting yang diletakan di posisi yang berbeda menurut Nulph.

2.7.1. Mood Guilt

Posisi cahaya berada di arah jarum jam 6 dan posisi di atas kamera. Lalu cahaya yang diletakan diatur dengan intensitas kecil sehingga memberi sumber cahaya yang kecil. Dengan begitu maka subjek dapat terlihat seperti bersalah dengan meletakkan cahaya seperti ini



Gambar 2.10 Mood Guilt

(<https://www.fireflyphotography.co.nz/wp-content/uploads/2016/12/Light-position.jpg>)

2.7.2. Mood Tranquility/Beauty

Posisi cahaya yang satu ini diletakkan searah jarum jam 6, namun berada diatas.

Cahaya yang dihasilkan tidak berat atau intensitas cahayanya terang. Cahaya ini berfungsi untuk memperlihatkan wajah subjek atau kecantikan dan ketampanan.



Gambar 2.11 Mood Beauty

(<http://www.chrislanephoto.com/blog/images/2010Aug/lightingAllAngles.jpg>)

2.7.3. Mood Happy

Posisi cahaya ini berada di arah jarum jam 5, sejajar dengan mata. Lalu intensitas cahayanya ringan. Dengan meletakkan cahaya yang terang di sebelah kamera, dapat menggambarkan perasaan subjek yang sedang bahagia atau memperlihatkan kebahagiaan.

UMMN



Gambar 2.12 Mood Happy

(<http://www.chrislanephoto.com/blog/images/2010Aug/lightingAllAngles.jpg>)

2.7.4. Emotionally Neutral Lighting

Posisi cahaya ini berada di antara jarum jam 4 dan 5. Diletakkan diatas dan intensitas cahayanya ringan. Lighting ini digunakan untuk beberapa scene yang tidak membutuhkan mood tertentu atau netral seperti sebuah interview, atau berita.

UMMN



Gambar 2.13 Mood Neutral

(<http://www.chrislanephoto.com/blog/images/2010Aug/lightingAllAngles.jpg>)

2.7.5. Mood Drama/Mystery

Posisi cahaya ini diletakkan diarah jarum jam 3 sejajar dengan mata. Intensitas cahaya yang digunakan kecil sehingga membuat kontras yang lebih tinggi. cahaya disini diletakkan tepat disebelah subjek. Untuk memperlihatkan misteri cahaya diletakkan tepat di arah jarum jam 3. Namun jika drama mood yang diinginkan, cahaya dipindahkan sedikit kearah kamera sehingga bayangan pada mata subjek menghilang.



Gambar 2.14 Mood Drama

(<http://www.chrislanephoto.com/blog/images/2010Aug/lightingAllAngles.jpg>)

2.7.6. Mood Mystery and Danger

Posisi cahaya ini tepat diatas kepala dengan intensitas cahaya yang berat. Dengan meletakkan cahaya tepat diatas kepala, subjek dapat terlihat misterius atau berbahaya. Cahaya yang diletakan diatas kepala menghasilkan bayangan yang menutupi area mata yang memberi kesan misterius atau berbahaya tersebut.

UMMN



Gambar 2.15 Mood Mystery

(<https://cdn.fstoppers.com/styles/full/s3/media/2016/06/07/023a8735.jpg>)

2.7.7. Mood Extreme Mystery

Posisi cahaya ini berada diarah jarum jam 12 yaitu tepat di belakang atas subjek. Intensitas cahaya yang digunakan rendah. Dengan meletakkan cahaya tepat dibelakang akan menghasilkan rim light atau garis yang menyala disekitar tubuh subjek. Subjek juga akan terlihat seperti siluet dengan cahaya ini.



Gambar 2.16 Mood Extreme Mystery

(<https://www.fireflyphotography.co.nz/wp-content/uploads/2016/12/Light-position.jpg>)

2.7.8. Mood Spooky

Cahaya ini di letakan di arah jarum jam 6 dan berposisi di sudut bawah sang subjek. Cahaya ini dapat menghasilkan perasaan seram. Untuk membuatnya lebih dramatis cahaya dapat diletakan tepat dibawah dagu subjek sehingga cahaya yang dihasilkan terfokus pada wajah.



Gambar 2.17 Mood Spooky

(<http://www.chrislanephoto.com/blog/images/2010Aug/lightingAllAngles.jpg>)

2.7.9. Mood Scientific

Light yang terakhir ini di letakkan pada arah jarum jam 5 dan dipantulkan dari bawah. Teknik light ini lebih spesifik, pada umumnya digunakan untuk sebuah scene yang berhubungan dengan scientist seperti scene pada sebuah film yang bersetting disebuah lab.



Gambar 2.18 Mood Scientific

(<http://www.indiewire.com/wp-content/uploads/2013/05/star-trek-into-darkness-trailer-chris-pine-skiip.png?w=680>)

2.8. Contrast

Contrast adalah rasio dari warna yang paling putih sampai warna yang paling gelap. Dalam lighting, contrast digunakan untuk memisahkan dan memberikan ketegangan antara beberapa objek dalam satu frame, Guerin (2003). Selain itu contrast dalam lighting digunakan untuk mengartikan konflik antara kejahatan dan kebaikan. Jennifer (2005) sependapat dengan Guerin, namun ia menambahkan bahwa high contrast atau Chiaroscuro yang pertama kali dikembangkan oleh pelukis asal Italia Caravaggio digunakan untuk mendapatkan dramatisasi yang dihiperbolakan dan dapat diartikan konflik antara kehidupan dan kematian.

2.9. Mood Lighting

Nelson (2013) di jurnalnya melakukan sebuah studi mengenai efek warna cahaya terhadap mood. Percobaan dilakukan menggunakan hamster yang di tempatkan

pada ruangan dengan warna cahaya yang berbeda. Hasilnya hamster yang diletakan pada ruangan dengan cahaya warna merah pada malam hari tidak terlalu depresi ketimbang warna lainnya. Ditemukan bahwa warna merah memiliki efek yang rendah pada siklus *circadian rhythm*, membuatnya warna yang tepat untuk sore hari.

chopnie (2011) menjelaskan bahwa setelah cahaya diletakan dalam sebuah *scene*, maka kita dapat mengatur warna, gelap dan terangnya. Jarang sekali warna cahaya berwarna benar-benar putih. Seperti contohnya pada cahaya warna matahari di sore hari yang berwarna jingga.

Brooker (2008) mengatakan menggunakan warna yang berbeda pada sumber cahaya dapat membantu dalam menentukan mood. Misalnya pada biru terang membantu menghasilkan mood seperti murunga atau ketenangan. Merah dapat diartikan sebagai penanda adanya bahaya atau keinginan yang kuat. Hijau memilik sifat positif yang seperti perdamaian, kesuburan, kesadaran, lingkungan, sementara difat negatifnya adalah ketamakan dan iri.

2.10. Color Temperature

Color temperature merupakan konsep yang pertama kali diutarakan oleh seorang ahli fisika bernama William Thomson pada tahun 1866. Beliau diangkat sebagai “*knight*” oleh ratu Victoria sebagai penghargaan atas penemuan motor listriknya. Nama lain atau julukan dari William Thomson adalah Lord Kelvin yang kita tahu pada abad ini sebagai satuan pengukur suhu.

Kelvin merupakan satuan yang digunakan untuk mengukur Color Temperature. Untuk memudahkan dalam menghitung sudah ada 2 standard yang telah ditetapkan yaitu “Tungsten” dengan suhu 3200K dan “Daylight” 5600K. Tungsten merupakan cahaya dengan warna yang didominasi dengan warna sejuk. Sebaliknya Daylight merupakan warna natural di siang hari yang cerah. Meskipun memiliki perbedaan suhu namun waktu tidak mempengaruhi warna keduanya jika ingin mendapatkan salah satu gambar dengan salah satu dari kedua warna tersebut. Dengan teknologi modern hal tersebut sudah dapat dimanipulasi.

Color Temperature merupakan fenomena dimana pada saat cahaya berada pada suhu tertentu akan menghasilkan warna-warna yang berbeda. Hal ini dapat terjadi pada saat warna temperatur yang dikeluarkan berdasarkan warna yang terlihat pada “*Black Body*” (suatu material yang menyerap energi) dipanaskan pada suhu yang telah diatur, John Jackman (2008).

“Black Body” bukanlah sebuah material nyata namun hanya terdapat pada teori. Sebagai contoh nyatanya adalah besi pada saat dipanaskan akan berwarna merah, lalu berubah menjadi senja, lalu kuning, dan pada akhirnya berwarna biru keputihan.

U
M
M
N



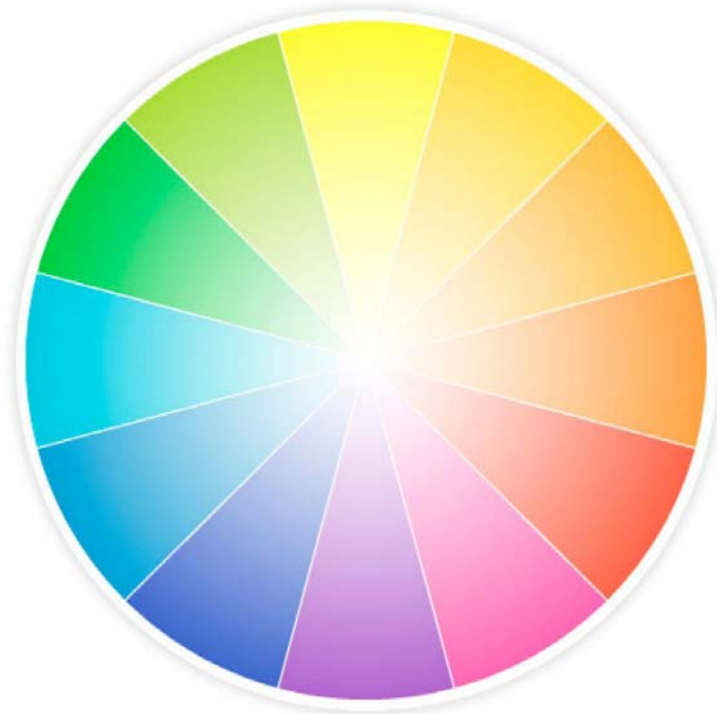
Gambar 2.19 Color Temperature

(http://photos1.meetupstatic.com/photos/event/9/a/6/2/event_160539522.jpeg)

2.11. Color

Warna memberikan simbol atau arti dari sebuah kebudayaan dan kehidupan social Ambrose & Harris (2006). Di cina warna merah disimbolkan untuk menggambarkan kekayaan sementara di tempat lain warna merah dapat disimbolkan sebagai tanda bahaya. Warna juga dapat digunakan sebagai indikasi informasi waktu dalam sebuah cerita.

Dalam studinya mengenai keterkaitan warna dan emosi, menurut Zur Farbenlehre (1808-1810), warna terbagi menjadi warna positif dan warna negatif atau sekarang bisa dibilang dengan warna hangat dan dingin. Kemudian setiap warna tersebut dibagi kembali sehingga memiliki sifat positif dan negatifnya masing masing. Satu warna dapat mendiskripsikan 2 hal yang berbeda.



Gambar 2.20 Color Wheel

(http://hgtvhome.sndimg.com/content/dam/images/hgtv/fullset/2011/7/18/0/HGTV_Color-Wheel-Saturation_s4x3.jpg.rend.hgtvcom.1280.960.jpeg)

2.11.1. Merah

Merah merupakan warna yang memiliki karakteristik atau sifat seperti pertanda bahwa ada bahaya dan amarah. Sementara itu sisi positif dari warna merah adalah bersifat dinamis, semangat, dan keyakinan, Ambrose & Harris (2006). Eiseman (2006) juga menambahkan bahwa merah memiliki sifat yang memotivasi, seksi dan wewenang atau kekuasaan.

2.11.2. Jingga

Menurut Edwards (2004) warna jingga memiliki sifat yang ceria, hangat, dan rasa nyaman dan aman. Eiseman menambahkan meskipun tidak semua orang menikmati warna jingga, namun perasaan hangat dan nyaman yang dihasilkan dari warna-warna seperti perapian tidak dapat dihindari ketenangannya. Namun jingga juga bisa berarti ketidakpedulian dan bising.

2.11.3. Kuning

Edwards mengatakan warna kuning adalah warna yang paling ambigu, ia melanjutkan kuning adalah warna keceriaan, kecerdasan, dan pencerahan. Namun kuning juga berarti warna kecumburuan, pengkhianatan, dan pengecut.

2.11.4. Biru

Ambrose dan Harris mengatakan bahwa biru merupakan warna yang memiliki misteri. Warna ini berhubungan dekat dengan laut dan langit yang memiliki sifat tenang dan sejuk, biru juga memiliki sifat sedih.

2.11.5. Hijau

Cerrato (2012) Hijau merupakan warna dari alam yang melambangkan keharmonisan. Hijau mengandung arti mewujudkan kesejahteraan, perdamaian, keseimbangan, kesehatan, kehidupan, dan awal dari permulaan.

2.11.6. Ungu

Cerrato mengatakan ungu memiliki kestabilan dari warna biru dan semangat dari warna merah. Ungu dikaitkan dengan warna bangsawan, spiritual, dan upacara. Warna ini mengandung arti seperti kebijaksanaan dan pencerahan, sementara arti negatifnya berarti kejam dan sombong.

2.11.7. Putih

putih sering dihubungkan dengan kebaikan dan kejujuran. Warna ini sering dipakai pada rumah sakit, dunia medis, pernikahan, dan berhubungan dengan tuhan. Sementara dalam budaya timur, warna ini dihubungkan oleh pemakaman dan kematian.

2.11.8. Hitam

Hitam adalah warna yang penuh misteri dan dapat dihubungkan dengan kematian dan duka cita. Warna ini juga memiliki arti kekuatan, *sexy*, dan anggun.

2.12. Emosi

Emosi adalah fenomena mental yang paling kompleks, menurut Ben-Ze'ev (2004) emosi merupakan keadaan atau reaksi secara fisik dan psikis yang mempengaruhi keadaan atau perilaku dalam tubuh kita. Pada umumnya emosi dapat kita terima dan proses disaat situasi disekitar kita berubah secara positif maupun negatif. Menurut Izard (1993), emosi memiliki dapat dibagi menjadi beberapa emosi yang lebih spesifik. Beberapa contohnya kebahagiaan, duka cita, dan kesedihan.

Dukacita memiliki hubungan dengan kesedihan. Emosi ini adalah emosi yang timbul akibat seseorang kehilangan sesuatu yang paling berharga, biasanya seseorang yang dicintainya. Dukacita memiliki tingkat kenegatifan yang tinggi karena emosi ini ada campur tangan dari beberapa emosi seperti amarah dan menimbulkan depresi.

Kasih sayang merupakan salah satu dari emosi positif. Izard menggambarkan kasih sayang bukan suatu perasaan yang memiliki ciri tersendiri. Dia melihat kasih sayang adalah kondisi manusia yang dasar yang dipengaruhi rasa cinta atau sayang yang didasari kedekatan social.

Kesedihan bisa dibilang salah satu emosi negatif, namun Izard mengatakan bahwa hidup tanpa kesedihan terasa datar. Tanpa ada rasanya sedih tidak akan ada emosi yang melanjutkan emosi tersebut seperti berduka. Kesedihan juga timbul setelah adanya emosi yang positif.

UMMN