



### **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 2D**

Roberts (2011) menyatakan bahwa animasi 2 dimensi yang digambar terdiri dari rangkaian beberapa gambar yang diputar untuk mendapatkan efek ilusi pergerakan. Gambar yang satu dengan gambar selanjutnya saling berhubungan satu sama lain sehingga saat diputar menghasilkan gambar yang berhubungan. Sementara, Gibbs (2009) menjelaskan bahwa animasi berasal dari bahasa Latin *animare* yang secara harafiah berarti *to give breath to* atau untuk memberikan nafas kehidupan. Maka animasi berarti menghidupkan benda mati atau *virtual object*. Secara teknis, animasi berarti pergerakan, menggambar satu pose ke pose yang lain, sehingga saat digabungkan akan menghasilkan sebuah ilusi yang membuat kita melihat bahwa gambar itu bergerak, kemampuan inilah yang disebut sebagai *persistence of vision* (hlm. 40).

#### **2.2. Dua Belas Prinsip Dasar Animasi**

Gibbs (2009) mengatakan bahwa kedua belas prinsip dasar animasi untuk karakter dikembangkan pada tahun 1920, dan dikenal dengan nama *Disney 12 principles of character animation*.

Berikut adalah kedua belas prinsip dasar animasi menurut Gibbs (hlm.47):

### 2.2.1. *Slow in and Slow Out*

Gibbs mengatakan bahwa prinsip animasi ini merupakan prinsip yang mengacu pada hukum fisika tentang kekekalan momentum. Umumnya, semakin berat suatu objek atau karakter, semakin besar energi dan waktu yang dibutuhkan untuk menggerakkan objek atau karakter tersebut. Contoh sederhana dari prinsip ini adalah pergerakan bola memantul.

### 2.2.2. *Anticipation*

Menurut Gibbs, gerakan antisipasi memiliki dua fungsi, yaitu untuk mempersiapkan gerakan agar mirip dengan gerakan nyata, serta untuk menarik perhatian penonton (Gibbs, 2009). Gerakan antisipasi berhubungan dengan gerakan selanjutnya yang akan dilakukan oleh objek atau karakter, dan gerakan ini memberikan tanda bagi penonton tentang apa yang akan dilakukan selanjutnya oleh objek atau karakter tersebut (Webster, 2012).



Gambar 2.1. *Anticipation*

(Webster, 2012)

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

Gibbs (2009) menjelaskan bahwa prinsip *follow through* merupakan gerakan yang melengkapi prinsip *anticipation*. Gerakan *follow through* merupakan gerakan yang terjadi setelah gerakan utama dilakukan, atau bisa disebut sebagai gerakan susulan. Gerakan karakter terjadi secara bersamaan, inilah yang disebut dengan gerakan menumpuk atau *overlapping action*. Webster (2012) memberikan contoh, apabila seekor anjing bertelinga panjang berlari dan tiba-tiba berhenti. Gerakan telinga anjing tersebut tidak langsung berhenti melainkan terjadi gerakan susulan, itulah yang disebut dengan gerakan *follow through*. Pada saat berlari, kepala anjing tersebut akan bergerak naik dan turun terlebih dahulu, lalu telinga anjing tersebut akan mulai bergerak. Dua gerakan yang terjadi pada waktu yang berbeda inilah yang disebut sebagai *overlapping action* (hlm. 59). Webster menambahkan, gerakan *overlapping* menjelaskan beberapa bagian pada karakter bergerak pada tingkat dan waktu yang berbeda (hlm. 60).



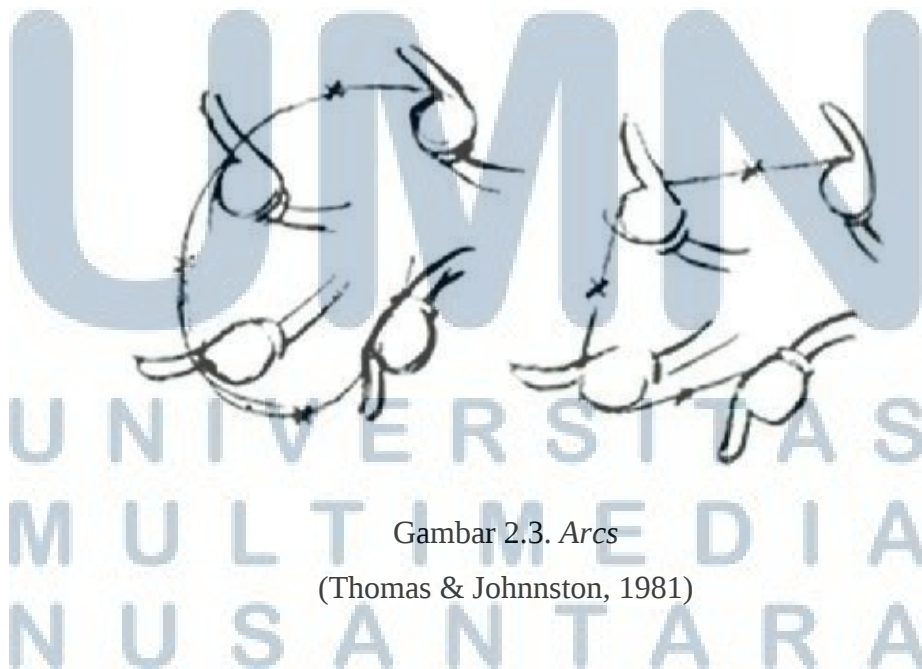
Gambar 2.2. *Follow Through and Overlapping Action*  
([http://animationrose.weebly.com/uploads/4/2/4/6/42467485/3818346\\_orig.jpg](http://animationrose.weebly.com/uploads/4/2/4/6/42467485/3818346_orig.jpg))

#### 2.2.4. *Secondary Action*

*Secondary action* atau gerakan tambahan merupakan gerakan yang terjadi saat karakter atau objek melakukan gerakan utama, biasanya gerakan tambahan ini terjadi akibat alam, seperti gravitasi dan angin. Gerakan tambahan bisa berupa gerakan rambut perempuan yang tertiup angin saat berjalan, serta gerakan baju yang tertiup angin. Gerakan tambahan juga terjadi secara tidak sadar, misalnya saat karakter bernafas, maka badannya akan melakukan gerakan naik dan turun bersamaan dengan saat karakter menarik dan membuang nafas, serta saat karakter berkedip (Gibbs, 2009).

#### 2.2.5. *Arcs*

Menurut Gibbs (2009), *arcs* atau lengkungan berhubungan dengan gambar dan berkaitan dengan gerakan natural manusia ataupun hewan. Gerakan manusia merupakan lengkungan bukan garis linear.



Gambar 2.3. *Arcs*  
(Thomas & Johnston, 1981)

### 2.2.6. *Exaggeration*

*Exaggeration* atau gerakan yang dilebih-lebihkan merupakan salah satu hal yang membedakan animasi dengan adegan nyata (*live action*). Prinsip *exaggeration* bekerja dengan prinsip animasi lain, contohnya *anticipation*, *squash and stretch* (Gibbs, 2009).

Pardew (2008) berpendapat bahwa prinsip *exaggeration* membantu menyampaikan emosi karakter kepada penonton. Terkadang tanpa adanya prinsip *exaggeration*, penonton tidak sadar bahwa karakter tersebut sedang mengalami kondisi tertentu, padahal dalam sebuah animasi, emosi merupakan hal yang paling penting yang harus terlihat kepada penonton dengan jelas. Dalam sebuah animasi, hampir seluruh hal dapat dibuat berlebihan, namun prinsip *exaggeration* yang berlebihan akan membuat penonton menjadi tidak mengerti situasi atau perasaan karakter. Prinsip *exaggeration* digunakan sebagai penekanan, karena itu tidak boleh digunakan terlalu berlebihan dalam suatu animasi. Pardew memberikan contoh, apabila kita menonton sebuah drama dimana seluruh aktor berteriak saat berbicara, maka berteriak tidak dapat dilihat sebagai suatu penekanan lagi. Menurut Pardew, ada beberapa tipe *exaggeration* yang digunakan untuk menunjukkan emosi seorang karakter, yaitu:

#### 1. *Physical Traits*

*Exaggeration* melalui fisik karakter yang berkaitan dengan emosi yang akan karakter rasakan dalam sebuah animasi. Contohnya saat karakter sedang sedih, mata karakter dapat dibuat lebih besar untuk menekankan kesedihannya.

## 2. *Motion*

Gerakan yang dilebihkan merupakan aspek umum yang digunakan dalam sebuah animasi. Saat membuat gerakan yang dilebihkan, gerakan karakter berada pada posisi ekstrim yang berbeda dengan gerakan normal. Hal ini dapat membantu menyampaikan emosi karakter. Contohnya karakter yang sedang senang berjalan sambil melompat-lompat.

## 3. *Distortion*

*Exaggeration* ini membuat satu bagian tubuh karakter tampak lebih besar saat ia sedang merasakan emosi tertentu. Contohnya mata karakter yang tampak membesar seolah-olah akan keluar saat sedang terkejut.

## 4. *Composition*

*Exaggeration* ini membantu memusatkan perhatian penonton. Contohnya penggunaan warna yang kontras antara karakter dengan *background* dapat membantu penonton untuk memusatkan perhatiannya kepada karakter.

## 5. *Camera Angle*

*Exaggeration* pada sudut kamera dapat menunjukkan emosi karakter dengan lebih jelas.

## 6. *Setting*

*Exaggeration* pada *setting* dapat membantu menyampaikan *mood* pada keseluruhan *scene*.

## 7. *Audio*

*Exaggeration* pada musik dan efek suara dapat menghasilkan efek yang dramatis pada kondisi emosi suatu *scene*.



Gambar 2.4. *Exaggeration*  
(Pardew, 2008)

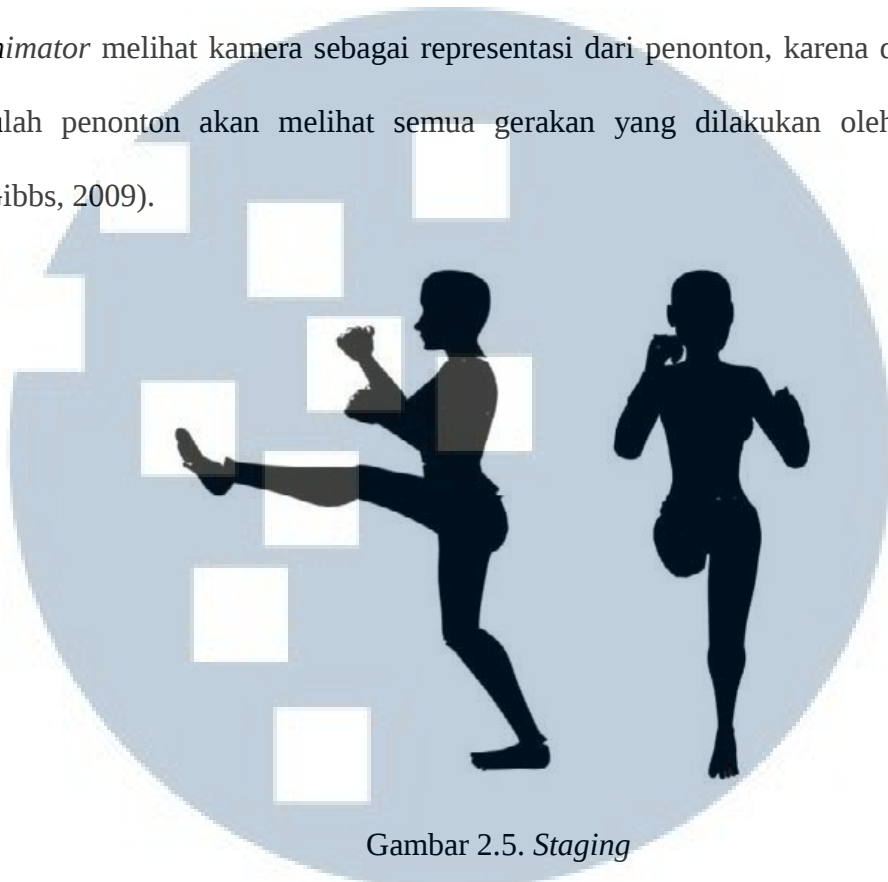
#### 2.2.7. *Squash and Stretch*

Menurut Gibbs (2009), prinsip dasar animasi tentang kelenturan objek ini sangat berkaitan dengan prinsip dasar animasi lain, yaitu *exaggeration* atau gerakan yang dilebih-lebihkan. Webster (2012) menjelaskan bahwa kelenturan objek menggambarkan gerakan dari suatu objek apabila mendapatkan suatu tekanan. Contoh sederhana dari penggunaan prinsip ini adalah gerakan rahang manusia saat berbicara atau mengeluarkan ekspresi seperti tersenyum atau sedih. Salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam prinsip ini adalah walaupun bentuk dari objek berubah, bukan berarti bahwa volume dari objek tersebut berubah. Volume dari objek yang mengalami kelenturan tetaplah sama, tidak mengecil atau membesar.

#### 2.2.8. *Staging*

*Staging* merupakan prinsip animasi tentang penempatan karakter agar gerakan yang dilakukan dapat dilihat dengan jelas dan terlihat menarik untuk penonton.

*Animator* melihat kamera sebagai representasi dari penonton, karena dari tempat itulah penonton akan melihat semua gerakan yang dilakukan oleh karakter. (Gibbs, 2009).



Gambar 2.5. *Staging*  
(Gibbs, 2009)

#### 2.2.9. *Timing*

Gibbs (2009) menjelaskan bahwa prinsip waktu adalah prinsip dimana seorang *animator* harus menentukan berapa banyak *frame* yang dibutuhkan dalam melakukan suatu gerakan. Prinsip ini sangat penting untuk memberikan berat pada karakter, serta penting dalam menentukan emosi karakter. Gibbs memberi contoh, seorang karakter yang tidak tidur selama beberapa hari dengan seseorang yang jatuh cinta akan memiliki cara berjalan yang berbeda.

#### **2.2.10. *Straight Ahead and Pose-to-Pose Animation***

Menurut Gibbs (2009), kedua prinsip animasi ini merupakan proses yang digunakan *animator* untuk menciptakan suatu gerakan. *Straight ahead* merupakan teknik dimana *animator* menggambar suatu pose berurutan secara langsung. *Pose-to-Pose* merupakan teknik dimana *animator* menggambar hanya pose utama (*key pose*) dalam animasi tersebut. Teknik *Pose-to-Pose* dikenal dengan teknik *keyframing*.

#### **2.2.11. *Solid Drawing***

Gibbs (2009) menjelaskan bahwa dalam prinsip *solid drawing*, karakter dihidupkan oleh *animator* dengan memberikan bentuk, volume dan berat, serta daya tarik.

#### **2.2.12. *Appeal***

Prinsip ini menjelaskan bahwa karakter dalam suatu animasi haruslah memiliki daya tarik atau terlihat menarik di mata para penonton. Namun yang dimaksud dengan daya tarik bukan berarti setiap karakter harus berpenampilan lucu atau memiliki sifat yang baik (Gibbs, 2009).

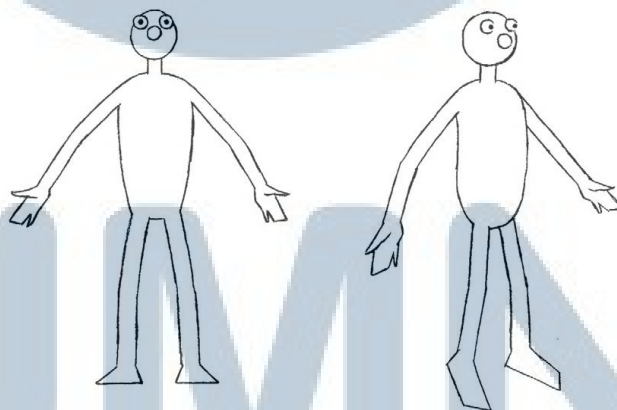
### **2.3. Bahasa Tubuh**

Webster (2012) mengatakan bahwa bahasa tubuh dapat menunjukkan kondisi seseorang, seperti usia dan riwayat kesehatan. Selain itu, bahasa tubuh juga dapat memperlihatkan aspek lain seperti emosi dan *mood*. Menurut Webster, laki-laki

dan perempuan terkadang menunjukkan bahasa tubuh yang berbeda, seperti saat berjalan atau duduk (hlm. 292). Roberts (2011) berpendapat bahwa bahasa tubuh adalah hal pertama yang harus dilakukan animator untuk menganimasikan karakternya. Melalui bahasa tubuh, animator dapat menunjukkan apa yang karakter tersebut pikirkan dan rasakan. Menurutnya ada empat bentuk dasar dari postur bahasa tubuh, yaitu *open*, *closed*, *forwards*, dan *backwards* (hlm. 282).

#### 1. *Open Body Postures*

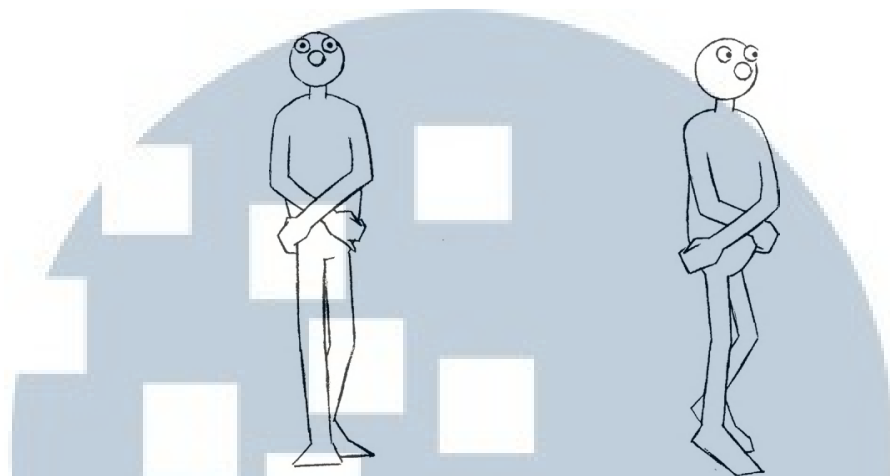
Postur ini menunjukkan bahwa karakter bereaksi positif terhadap tindakan atau pesan yang diterimanya. Pada postur ini, kedua tangan terbuka, di antara kedua kaki terdapat jarak, dan tubuh karakter menghadap ke arah objek yang dituju.



Gambar 2.6. Postur Tubuh Terbuka  
(Roberts, 2011)

#### 2. *Closed Body Postures*

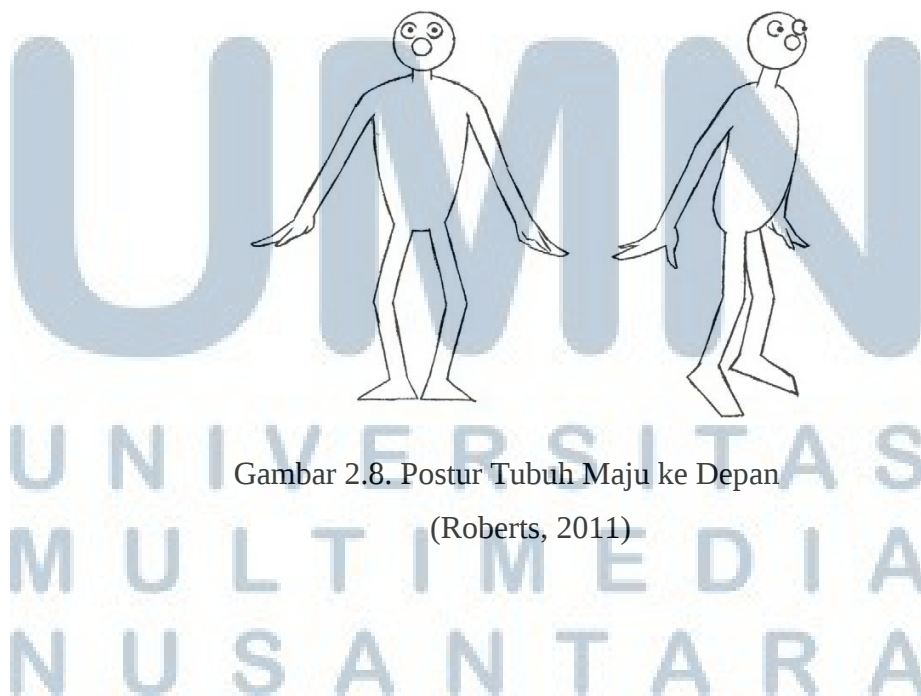
Postur ini menunjukkan bahwa karakter menolak tindakan atau pesan yang diterimanya. Pada postur ini, kedua tangan terlipat, kaki terlihat rapat atau disilangkan apabila duduk, serta tubuh karakter cenderung berbalik dari objek yang dituju.



Gambar 2.7. Postur Tubuh Tertutup  
(Roberts, 2011)

### 3. *Forwards Body Postures*

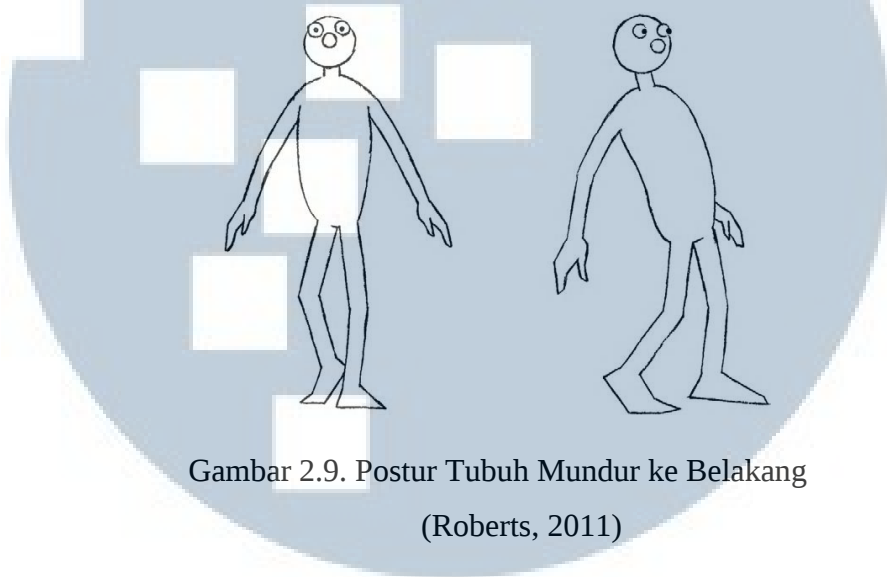
Postur ini menunjukkan bahwa karakter terlihat menerima atau menolak tindakan atau pesan yang diterimanya. Karakter tampak besemangat terhadap apa yang mereka rasakan. Pada postur ini tubuh karakter tampak condong ke depan.



Gambar 2.8. Postur Tubuh Maju ke Depan  
(Roberts, 2011)

#### 4. *Backwards Body Postures*

Postur ini menunjukkan bahwa karakter terlihat pasif terlibat atau mengabaikan tindakan atau pesan yang ia terima. Pada postur ini tubuh karakter tampak condong ke belakang.



Gambar 2.9. Postur Tubuh Mundur ke Belakang  
(Roberts, 2011)

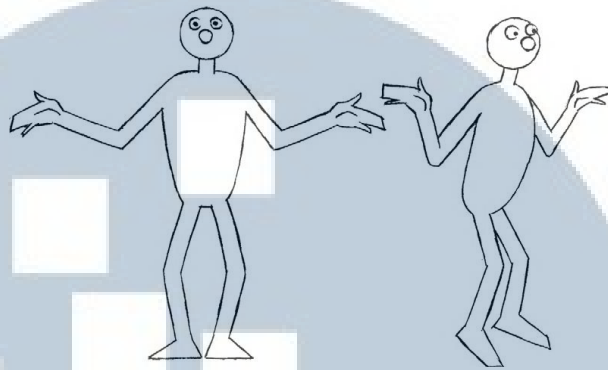
Keempat postur dasar bahasa tubuh tersebut dapat digabung membentuk empat mode dasar bahasa tubuh berdasarkan emosi yang dialami oleh karakter, yaitu *responsive*, *reflective*, *fugitive*, dan *combative* (hlm.284).

##### 1. *Responsive*

Postur ini merupakan gabungan antara *open* dan *forward body postures*, yang terbentuk saat karakter bereaksi positif terhadap sesuatu. Emosi yang

terbentuk dari mode *responsive* adalah emosi senang, ketertarikan, jatuh cinta, bersemangat, saat menginginkan sesuatu, dan menyukai sesuatu.

Sebagai contoh, saat karakter sedang merasa senang, badannya akan tampak condong ke depan sementara kepalanya akan tampak naik, serta posisi kaki dan tangan yang tampak terbuka.



Gambar 2.10. *Responsive*  
(Roberts, 2011)

## 2. *Reflective*

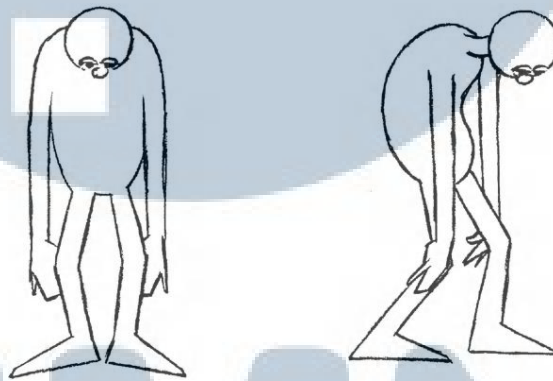
Postur ini merupakan gabungan antara *open* dan *backwards body postures*, yang terbentuk saat karakter sedang merefleksikan sesuatu, memikirkan sesuatu, atau sedang bingung. Sebagai contoh, saat karakter sedang memikirkan sesuatu, beberapa contoh gerakan yang terbentuk adalah menggaruk bagian dagu atau kepala. Posisi badan karakter akan condong ke belakang sementara kepalanya akan terlihat melihat ke atas.



Gambar 2. 11. *Reflective*  
(Roberts, 2011)

### 3. *Fugitive*

Postur ini merupakan gabungan antara *closed* dan *backward body postures*, yang terbentuk saat karakter sedang tertekan. Perasaan yang terbentuk dari mode ini adalah emosi sedih, bosan, ditolak, berbohong, tidak yakin akan dirinya sendiri, atau ingin melarikan diri dari sesuatu. Sebagai contoh, saat karakter sedang sedih, tubuhnya akan tampak condong ke bawah seperti jatuh, tangannya akan turun ke bawah sementara bagian kepala tampak turun menghadap ke bawah.

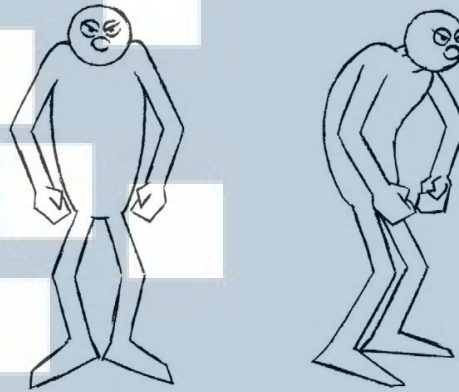


Gambar 2.12. *Fugitive*  
(Roberts, 2011)

### 4. *Combative*

Postur ini merupakan gabungan antara *closed* dan *forward body postures*, yang terbentuk saat karakter sedang dalam kondisi agresif. Emosi yang terbentuk dari mode ini adalah emosi marah atau menantang. Sebagai contoh, saat karakter sedang marah, posisi tubuhnya akan condong ke

depan, pundaknya akan naik dan lehernya terlihat tegang, tangan karakter akan tampak menjulur ke bawah atau terlipat, jarinya dapat mengepal.



Gambar 2.13. *Combative*  
(Roberts, 2011)

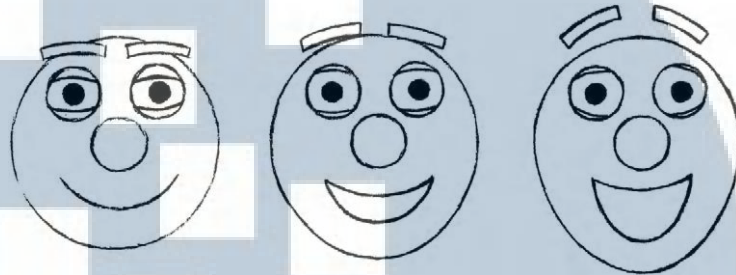
#### 2.4. *Facial Expression*

Wajah seseorang adalah bagian yang sangat ekspresif dan merupakan salah satu alat yang digunakan untuk berkomunikasi selain suara. *Facial expression* atau ekspresi wajah dapat menunjukkan emosi atau *mood* dari seseorang (Webster, 2012). Roberts (2011) berpendapat bahwa ekspresi wajah muncul saat seseorang mendengar, melihat, mencium, merasakan, atau memikirkan sesuatu. Menurutnya, ada delapan ekspresi wajah dasar, yaitu *happiness*, *sadness*, *surprise*, *fear*, *anger*, *disgust/contempt*, *interest* dan *pain* (hlm. 335).

##### 1. *Happiness*

Ekspresi senang ditunjukkan dengan alis mata dan kedua ujung mulut yang naik secara simetris membentuk senyuman. Hal ini bisa dilakukan dengan posisi mulut yang terbuka atau tertutup. Saat tersenyum, muncul garis di

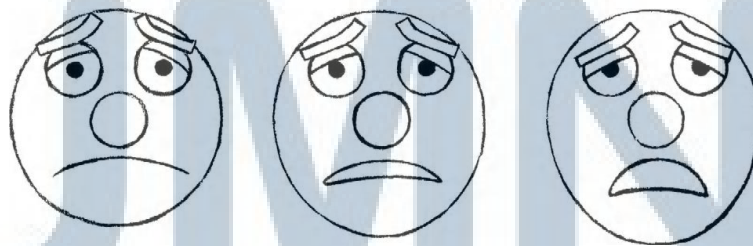
bagian bawah hidung sampai ke ujung mulut pada kedua sisi wajah, pipi karakter akan terdorong naik.



Gambar 2.14. Ekspresi Senang  
(Roberts, 2011)

## 2. *Sadness*

Ekspresi sedih ditunjukkan dengan ujung bagian dalam alis mata yang naik sementara ujung bagian luar alis mata yang turun. Kedua ujung mulut akan turun, bagian bawah bibir dapat bergerak naik turun . Saat karakter menangis, matanya akan tampak tertutup sebagian atau tertutup semuanya.

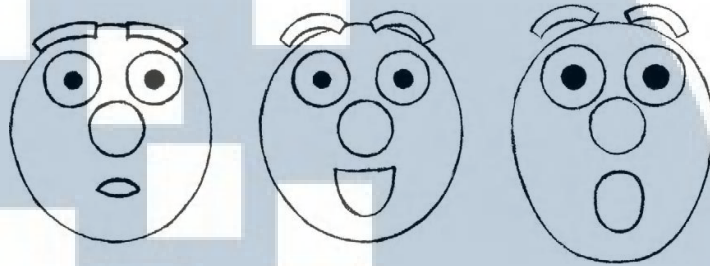


Gambar 2.15. Ekspresi Sedih  
(Roberts, 2011)

## 3. *Surprise*

Ekspresi terkejut ditunjukkan dengan naiknya kedua alis mata yang menyebabkan terbentuknya kerutan pada bagian dahi, bola mata akan tampak menonjol keluar sehingga mata akan terlihat lebih besar. Mulut akan terbuka

dan bagian rahang bawah akan turun, sehingga wajah karakter akan terlihat lonjong atau bulat.



Gambar 2.16. Ekspresi Terkejut  
(Roberts, 2011)

#### 4. *Fear*

Ekspresi ketakutan ditunjukkan dengan kedua ujung alis mata yang tertarik ke atas. Kedua kelopak mata akan naik, serta pupil mata akan tampak membesar. Mulut akan terbuka dan kedua ujung mulut tampak turun.



Gambar 2.17. Ekspresi Ketakutan  
(Roberts, 2011)

#### 5. *Anger*

Ekspresi marah ditunjukkan dengan ujung alis mata bagian dalam akan naik dan turun. Alis mata akan turun menekan mata. Lubang hidung akan tampak membesar. Mulut dapat ditutup dengan posisi bibir yang menekan atau mulut dapat terbuka dengan gigi yang dijepit secara bersamaan.



Gambar 2.18. Ekspresi Marah  
(Roberts, 2011)

#### 6. *Disgust / contempt*

Ekspresi jijik ditunjukkan dengan alis mata yang turun dan tertarik secara bersama-sama secara horizontal. Hal ini menyebabkan terbentuknya keriput di antara kedua mata. Salah satu atau kedua ujung bibir dapat naik. Apabila mulut tertutup, bibir bagian atas dan bawah akan menekan secara kuat.

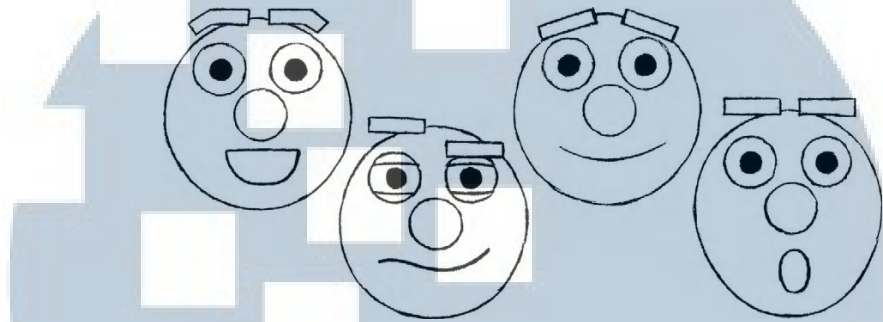


Gambar 2.19. Ekspresi Jijik  
(Roberts, 2011)

#### 7. *Interest*

Ekspresi ketertarikan ditunjukkan dengan alis yang terangkat bersamaan, atau salah satu alis berada di posisi yang lebih tinggi. Pada ekspresi ini biasanya karakter akan tersenyum. Sebaliknya, ekspresi yang berlawanan dari ketertarikan adalah ekspresi bosan. Pada ekspresi ini wajah karakter akan tampak rileks dan mata tidak berfokus pada apapun. Karakter juga dapat

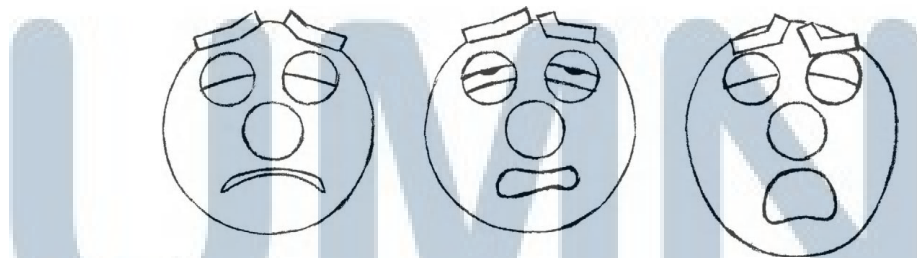
memainkan sesuatu sebagai suatu tanda bahwa ia bosan. Salah satu perilaku yang menunjukkan seorang karakter merasa bosan adalah menguap.



Gambar 2.20. Ekspresi Ketertarikan  
(Roberts, 2011)

#### 8. *Pain*

Ekspresi kesakitan ditunjukkan dengan naiknya alis bagian dalam dan turunnya alis bagian bawah. Mata akan lebih sering tertutup dalam kondisi ini. Mulut akan terbuka dan berbentuk seperti kotak atau tertutup dengan rahang mengatup dengan erat.



Gambar 2.21. Ekspresi Kesakitan  
(Roberts, 2011)

#### 2.5. *3 Dimensional Character*

Egri (1960) mengatakan bahwa karakter adalah hal terpenting, karena itu kita harus mengerti secara jelas tentang karakter. Untuk mengerti karakter secara jelas,

Egri menjelaskan apa yang ia sebut sebagai *The Bone Structure* atau lebih dikenal sebagai *3 Dimensional Character*. Setiap benda memiliki tiga dimensi, yaitu kedalaman, tinggi, dan lebar. Manusia memiliki tiga dimensi tambahan, yaitu fisiologi, sosiologi, dan psikologi.

#### **2.5.1. Fisiologi**

Fisiologi merupakan aspek yang membahas tentang fisik karakter. Fisik memengaruhi kepribadian seseorang, membuat seseorang menjadi seorang yang toleran, rendah hati, atau sombong. Fisik juga mempengaruhi perkembangan mental seseorang (Egri, 1960). Krawczyk & Novak (2006) mengatakan bahwa fisik karakter tidak hanya digunakan sebagai aspek visual yang bagus, namun fisik karakter juga ikut mempengaruhi aspek psikologi karakter.

#### **2.5.2. Sosiologi**

Krawczyk & Novak (2006) berpendapat bahwa aspek sosiologi membahas tentang masa lalu dari seorang karakter yang berpengaruh terhadap perkembangan pribadi karakter tersebut. Sebagai contoh, seorang anak kecil yang lahir di lingkungan yang mewah dan hidup berkecukupan dengan anak kecil yang lahir di lingkungan kumuh dan hidup dalam kemiskinan tentu memiliki pandangan sosiologis yang berbeda. Aspek sosiologis ini sangat penting terhadap proses perkembangan karakter.

### 2.5.3. Psikologi

Egri (1960) menjelaskan psikologi merupakan gabungan dari aspek fisiologi dan sosiologi. Menurut Krawczyk & Novak (2006), aspek psikologi mempelajari tentang perilaku karakter. Perilaku ini dimotivasi oleh emosi. Melalui perilaku karakter, kita dapat melihat siapa sesungguhnya karakter tersebut.

Menurut C. G. Jung, dikutip dari buku yang ditulis Sharp (1987), menyatakan bahwa ada dua tipe kepribadian karakter yaitu introvert dan ekstrovert, dan empat fungsi atau mode orientasi yaitu *thinking*, *sensation*, *intuition*, dan *feeling*. Keempat fungsi ini bekerja pada kepribadian introvert dan ekstrovert berdasarkan *mood*, perasaan dan kondisi seseorang. *Thinking* atau berpikir mengacu pada proses berpikir seseorang secara kognitif, *sensation* atau sensasi mengacu persepsi atau tanggapan secara fisik pada indra seseorang, *feeling* atau perasaan mengacu pada proses pengambilan keputusan dan penilaian, dan *intuition* atau intuisi mengacu pada persepsi atau tanggapan diluar kesadaran.

Dari keempat fungsi tersebut, Jung menggambarkan dua garis besar fungsi, yaitu *rational* dan *irrational*, namun Jung sering menyebutnya sebagai *judging* dan *perceiving*. Dalam kategori ini, proses *thinking* dan *feeling* termasuk dalam fungsi *judging* atau pengambilan keputusan. *Thinking* dan *feeling* merupakan cara untuk mengevaluasi apa yang kita suka dan kita tidak suka, yang kemudian menghasilkan penilaian untuk memutuskan sesuatu. Sedangkan *sensation* dan *intuition* termasuk dalam fungsi *perceiving* atau tahap memahami. Keduanya

merupakan cara untuk memahami sesuatu, *sensation* memahami dari faktor eksternal dan *intuition* memahami dari faktor internal. (Sharp, 1987).

#### 2.5.3.1. Introvert

Menurut Jung, seorang introvert biasanya ditandai dengan sikap yang ragu-ragu, reflektif, mempunyai kebiasaan untuk menyimpan sesuatu sendiri, dan defensif. Seorang introvert lebih memilih untuk menetap di lingkungan rumah atau tempat yang menurutnya nyaman dan berkomunikasi dengan orang terdekatnya. Perilaku seorang introvert lebih banyak didominasi dari faktor internal (Sharp, 1987). Seorang introvert lebih nyaman apabila ia sendirian. Mereka lebih suka untuk tenggelam dalam pikirannya sendiri daripada bersentuhan dengan dunia luar. (Roy, 2014).

##### 1. Tipe berpikir Introvert (*Thinking*)

Seorang introvert dengan tipe pemikir lebih suka untuk mengklarifikasi suatu ide sementara seorang ekstrovert dengan tipe pemikir berusaha untuk mendapatkan fakta secara langsung dan memikirkannya. Mereka cenderung menjadi seorang ahli teori.

Namun, introvert dengan tipe pemikir sangat mudah untuk masuk ke dalam dunianya sendiri, mereka menciptakan teori mereka sendiri dan cenderung memiliki pendapat yang berbeda dari orang lain.

## 2. Tipe perasaan Introvert (*Feeling*)

Seorang introvert dengan tipe berperasaan sangat sulit untuk dimengerti, karena mereka tidak menunjukkannya. Mereka cenderung pendiam, sulit dimengerti, terkadang bersikap kekanak-kanakan untuk menutupi perasaannya, dan cenderung memiliki tempramen melankolis.

## 3. Tipe penginderaan Introvert (*Sensation*)

Seorang introvert dengan tipe penginderaan adalah tipe yang mengobservasi subjek maupun objek yang ada di depannya. Dari luar, mereka akan terlihat seperti orang bodoh yang hanya duduk diam dan melihat ke depan. Seorang introvert dengan tipe penginderaan akan mencurahkan sebuah pemandangan yang ia lihat ke dalam sebuah lukisan atau tulisan. Apabila seorang ekstrovert tipe penginderaan menggambarkan apa yang ia lihat secara realistis, seorang introvert dengan tipe penginderaan akan mengimpresikan apa yang ia lihat.

## 4. Tipe intuitif Introvert (*Intuition*)

Seorang introvert dengan tipe intuitif cenderung menjadi pelamun, tidak pintar berkomunikasi, kurang memiliki penilaian yang baik. Mereka cenderung terlambat, memiliki lingkungan kerja yang berantakan. Orang lain melihat perilaku mereka menyebalkan.

### 2.5.3.2. Ekstrovert

Jung mengatakan, seorang ekstrovert biasanya ditandai dengan sifat ramah, jujur, mudah beradaptasi dengan situasi tertentu, mudah berteman, dan suka berpetualang. Seorang ekstrovert suka bepergian, bertemu dengan orang baru dan tempat baru. Perilaku seorang ekstrovert lebih banyak dipengaruhi dari faktor eksternal (Sharp, 1987). Seorang ekstrovert senang berada dalam sebuah grup atau komunitas, mereka tidak suka sendirian. (Roy, 2014).

#### 1. Tipe berpikir Ekstrovert (*Thinking*)

Untuk mengambil suatu keputusan (*Judgement*), pola pikir seorang ekstrovert mengacu pada hal-hal yang ia dapatkan dari kondisi eksternal, yang didapatkan melalui tradisi dan pendidikan yang telah mereka terima. Seorang ekstrovert dengan tipe pemikir sangat baik dalam memberikan perintah.

#### 2. Tipe perasaan Ekstrovert (*Feeling*)

Seorang ekstrovert dengan tipe berperasaan cenderung berusaha untuk menciptakan atau menjaga kondisi yang harmonis di lingkungan sekitar mereka. Sebagai contoh, mereka akan berkata bahwa sesuatu terlihat cantik atau bagus karena hal tersebut patut dilakukan dalam situasi sosial tertentu. Seorang ekstrovert dengan tipe berperasaan cenderung ramah dan mudah untuk berteman, mereka cepat dalam memahami apa yang dibutuhkan dan siap berkorban untuk orang lain, serta tidak suka sendirian.

### 3. Tipe penginderaan Ekstrovert (*Sensation*)

Sebagai cara untuk memahami sesuatu secara fisik, fungsi penginderaan bergantung pada sebuah objek. Seorang ekstrovert dengan tipe penginderaan memperhatikan sisi eksternal kehidupan. Mereka merupakan tipe yang menikmati hidup. Seorang ekstrovert dengan tipe penginderaan melihat apa yang ada di depan mereka, apa yang mereka lihat.

### 4. Tipe intuitif Ekstrovert (*Intuition*)

Intuisi merupakan fungsi dari persepsi alam bawah sadar. Pada orang yang berkepribadian ekstrovert, intuisi mereka berorientasi pada orang dan keadaan sekitar. Pada keadaan ini, mereka mampu mengerti apa yang terjadi, melihat apa yang tidak bisa dilihat secara fisik oleh indera (*Sensation*).

## 2.6. *Music Video*

Stewart (2015) mengatakan bahwa *music video* merupakan sebuah video yang diproduksi untuk sebuah lagu. *Music video* biasa diproduksi sebagai sebuah promosi untuk penjualan CD dan lagu. Sebuah *music video* mengandalkan ritme, kecepatan, dan lirik, serta bekerja dengan menggabungkan gambar dengan suara sebagai bentuk komunikasi. Menurut Stewart, ada dua jenis *music video*, yaitu *conceptual* dan *performance*.

### 2.6.1. *Conceptual*

*Conceptual music video* biasanya memiliki plot dan menceritakan sesuatu di dalamnya, namun tidak jarang *music video* tersebut berisi beberapa gabungan gambar yang sesuai dengan musik yang ada. *Conceptual music video* dibagi lagi menjadi dua tipe, yaitu *narrative music video* dan *non-narrative music video*.

#### 1. *Narrative music video*

*Narrative music video* yang simple maupun kompleks dapat membuat sebuah *music video* menjadi sebuah mini-film.

#### 2. *Non-narrative music video*

*Non-narrative music video* memiliki pola dan tema yang beragam, bukan berbentuk seperti cerita. Beberapa gambar atau klip dapat digabungkan untuk membuat sebuah *music video* berdurasi 3 menit. *Non-narrative music video* menggabungkan gambar dan musik untuk membuat efek emosional.

### 2.6.2. *Performance*

*Performance music video* berpusat pada penampilan musisi di panggung. Penampilan musisi merupakan sesuatu yang umum dan sering ditampilkan dalam sebuah *music video*. *Music video* jenis ini populer pada tahun 1960 hingga 1970, sehingga terkesan kuno untuk penonton modern.

Stewart (2015) mengutip teori Andrew Goodwin, seorang analis *music video*, bahwa ada tiga cara untuk menggambarkan sebuah *music video*, yaitu:

### 1. *Illustration*

Sebuah *music video* bisa dikatakan ilustratif apabila gambar yang ditampilkan menceritakan lirik dari lagu tersebut. Video juga dapat diilustrasikan berupa tarian atau *performance* dari musisi.

### 2. *Amplification*

Sebuah *music video* dapat diperkuat dengan menambahkan beberapa elemen ke dalam musik atau liriknya. Sebagai contoh, sebuah video *performance* dapat diperkuat dengan menambahkan *shot close-up* yang tidak bisa didapatkan apabila penonton menyaksikan penampilan musisi secara langsung.

### 3. *Disjuncture*

Sebuah *music video* dapat terlihat kontras dengan musik dan liriknya. Hal ini dapat memberikan makna lain dalam video tersebut.

