



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

Animasi adalah kumpulan gambar yang apabila digabungkan gambar tersebut akan terlihat seakan bergerak. Hal ini disebabkan oleh adanya prinsip *the Persistence of Vision* yang dicetuskan oleh Peter Mark Roget pada tahun 1824 (Williams, 2001). Arti dari '*the persistence of vision*' sendiri adalah kemampuan mata manusia untuk menahan sesaat pemandangan yang baru saja dilihat. Hal itulah yang menyebabkan manusia mampu melihat pergerakan di animasi. Sejak saat itu animasi terus mengalami perkembangan dalam media penyampaiannya hingga akhirnya muncullah Walt Disney pada tahun 1928.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, maka animasi pun mengalami perkembangan dalam bentuk dan tekniknya. Animasi dibagi menjadi tiga bentuk yang paling mudah dibedakan, yaitu animasi 2D, animasi 3D, dan *stop motion*.

2.2. Animasi 2D

Disney membuat banyak perkembangan dalam dunia animasi 2D sehingga animasi menjadi suatu bentuk hiburan dan seni yang dikenal sampai sekarang, seperti film animasi pertama yang menggunakan suara, *Steamboat Willie*, film animasi berwarna pertama, *Flowers and Trees*, dan juga film animasi yang tokohnya memiliki kepribadian secara utuh, *Three Little Pigs*. Pada tahun 1937, Disney memutar *Snow White and the Seven Dwarves*, film animasi panjang pertama di dunia. Kesuksesan *Snow White and the Seven Dwarves* melahirkan 'Golden Age'

bagi animasi tradisional. Mengikuti kesuksesan Disney dalam animasi, lahirlah animasi-animasi dari studio lain seperti Gulliver's Travel dan Popeye milik Max Fleischer, Looney Tunes milik Warner Bros, Tom and Jerry milik MGM, dan lain-lain.

2.3. 12 Prinsip Animasi

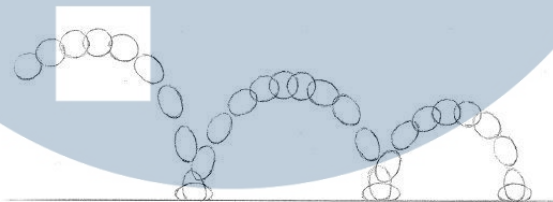
Animasi memiliki beberapa prinsip yang menjadi panduan penting dalam menggerakkan tokoh yang dituliskan dalam *Illussion of Life* oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston (1981). Keduanya adalah animator dari Studio Disney, dan memperkenalkan prinsip dasar tersebut sebagai 12 prinsip animasi yang terdiri dari:

1. *Squash and Stretch;*
2. *Anticipation;*
3. *Staging;*
4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose;*
5. *Follow Through and Overlapping Action;*
6. *Slow In and Slow Out;*
7. *Archs;*
8. *Secondary Action;*
9. *Timing;*
10. *Exaggeration;*
11. *Solid Drawing;*
12. *Appeal.*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3.1. *Squash and Stretch*

Merupakan prinsip yang paling dasar dalam animasi. Thompson & Johnston (1981) mengatakan bahwa semua makhluk hidup yang terbuat dari daging, tidak peduli seberapa kaku, selalu menunjukkan perubahan bentuk ketika melakukan sebuah gerakan. Hal ini diunjukkan melalui perubahan ekspresi pada wajah manusia, di mana bagian-bagian wajah mengalami perubahan bentuk. Dalam animasi, sebuah benda dapat mengalami *squash and stretch* semaksimal mungkin selama volume benda tersebut tidak berubah dan sesuai dengan bahan benda tersebut. Prinsip ini dapat dengan mudah dilihat melalui *bouncing ball*.



Gambar 2.1. *Squash and Stretch* dalam *bouncing ball*.

(*The animator's survival kit*, 2001, hlm. 39)

Dalam *Squash and Stretch*, terdapat satu teknik yang disebut *Elongated In-between*. *Elongated In-between* adalah teknik pembuatan transisi dengan memberikan *Stretch* dari satu gambar ke gambar selanjutnya untuk menciptakan efek *blur*. Hal ini disebabkan dalam animasi 2D animator harus menciptakan efek *blur* secara manual.

2.3.2. *Anticipation*

Adalah gerakan yang dilakukan sebelum terjadinya gerakan utama. Prinsip ini berguna agar penonton dapat mengikuti gerakan selanjutnya dan bersiap, sehingga

penonton dapat lebih memahami kejadian di layar. Sebagai contoh, ketika seseorang hendak melompat, dia akan melakukan persiapan dengan membungkukkan badan dan menekuk lututnya terlebih dahulu. Sebelum seseorang melakukan gerakan menendang, kaki akan mengayun ke belakang terlebih dahulu, barulah menendang. Semakin besar gerakan *Anticipation*, semakin besar gaya yang dihasilkan pada gerakan selanjutnya.



Gambar 2.2. *Anticipation* sebelum menendang
(Disney *illusion of life*, 1981, hlm. 52)

2.3.3. *Staging*

Ketika mengatur *staging* sebuah gerakan, maka seorang animator harus mempertimbangkan sudut *shot*, jarak *shot*, dan keadaan di sekitar. Hal ini untuk memastikan gerakan utama dalam sebuah *shot* menjadi perhatian utama penonton. Bagi Thompson & Johnston (1981), gambar dalam animasi tidak cukup apabila hanya terlihat lucu, melainkan gambar tersebut harus dapat menampilkan ide atau gagasan dengan cara sekuat dan sesederhana mungkin. Sebagai contoh, apabila sebuah *shot* ingin menunjukkan ekspresi tokoh, maka *shot* harus diambil secara dekat menggunakan *close-up shot*.

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Staging juga berhubungan dengan siluet, di mana sebuah gambar yang baik mampu memberikan informasi mengenai apa yang sedang dilakukan tokoh hanya dari siluetnya.



Gambar 2.3. Penggunaan siluet dalam *Staging*
(*The animator's survival kit*, 2001, hlm. 251)

2.3.4. *Straight Ahead Action* dan *Pose to Pose*

Dalam *Disney Illusion of Life*, Thompson dan Johnston (1981) menjelaskan dua macam pendekatan dalam animasi. *Straight Ahead Action* berarti animator menggambar sebuah gerakan tiap frame secara berurutan. Hal ini berbeda dengan *Pose to Pose*, di mana animator menggambar gerakan berdasarkan *keyframe* terlebih dahulu barulah menyelesaikan *in-between*. Tiap pendekatan memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dengan *Straight Ahead Action*, gerakan animasi akan terasa memiliki spontanitas, namun hal ini sulit dilakukan pada sebuah *shot* yang membutuhkan perspektif yang kuat. Sedangkan *Pose to Pose* memiliki kelebihan penonton dapat lebih mudah menangkap gerakan animasi.

2.3.5. *Follow Through* dan *Overlapping Action*

Follow Through dan *Overlapping Action* adalah gerakan animasi yang melengkapi gerakan utama dan terjadi setelah gerakan utama selesai dilakukan. Thompson dan Johnston (1981) membagi *Follow Through* menjadi lima kategori utama:

1. Jika tokoh memiliki tambahan atau pelengkap seperti ekor atau telinga, jaket atau jubah, maka bagian ini tetap bergerak ketika bagian tubuh yang lain telah berhenti bergerak. Gerakan tambahan ini harus memperhatikan berat serta melanjutkan pola aksi agar tetap dapat dipercaya oleh penonton.



Gambar 2.4. *Follow Through* pada sebuah kain yang dilambaikan
(*Character animation fundamental*, 2011, hlm. 175)

2. Tubuh tidak bergerak ataupun berhenti dalam waktu yang benar-benar bersamaan. Ketika satu bagian berhenti bergerak, bagian tubuh yang lain mungkin masih dalam proses pergerakan. Sebagai contoh, ketika berhenti berjalan, ada saat di mana rambut masih mengayun.



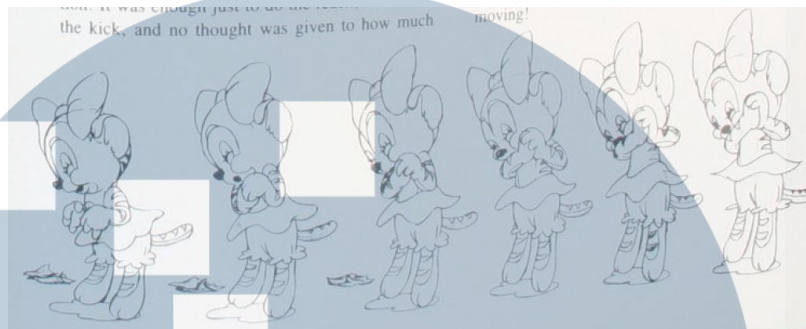
Gambar 2.5. *Follow Through* pada gerakan rambut
(*Character animation fundamental*, 2011, hlm. 179)

3. Bagian seperti pipi atau perut yang terbuat dari banyak daging, biasanya akan bergerak pada kecepatan yang lebih lambat dibanding kerangka tulang. Hal ini disebut *drag*, dan ketika diterapkan dengan baik akan memberikan efek realis pada gerakan animasi. *Drag* sendiri akan sulit dilihat secara langsung dalam film, namun dapat dirasakan.



Gambar 2.6. Penerapan *drag* pada pipi tokoh kurcaci
(*Disney illusion of life*, 1981, hlm. 60)

4. *Follow Through* yang mengakhiri sebuah aksi, namun dapat menjelaskan lebih banyak tentang tokoh itu sendiri, termasuk kepribadian tokoh.
5. Animator melakukan *Moving Hold* pada pose yang perlu "ditahan" selama beberapa frame agar penonton mampu menangkap pose yang dilakukan oleh tokoh. Animator membuat dua buah gambar, yang satu terlihat lebih ekstrim, namun keduanya tetap memiliki elemen pose yang sama. Sebagai contoh, dalam gambar di bawah, semuanya perlahan bergerak. Tangan semakin terangkat, pipi bergerak naik, rok semakin terangkat, kaki semakin berjinjit, namun pose tokoh tersebut tidak berubah. Dengan *Follow Through*, animator dapat memberikan efek berat dan realita pada gerakan.



Gambar 2.7. Penerapan *moving hold* pada tokoh
(Disney *illusion of life*, 1981, hlm. 61)

Overlapping Action terjadi ketika satu bagian tubuh bergerak terlebih dahulu barulah diikuti bagian tubuh lainnya. Contoh *Overlapping Action* dapat digunakan untuk membuat gerakan muka.



Gambar 2.8. Penerapan *Overlapping Action* pada wajah tokoh
(*Animator's survival kit*, 2001, hlm. 249)

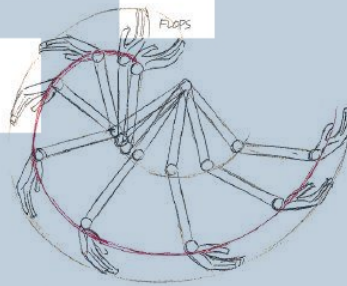
2.3.6. *Slow In* dan *Slow Out*

Slow In dan *Slow Out* adalah istilah yang berhubungan dengan kecepatan dalam pergerakan sesuatu. Di mana ketika sebuah benda bergerak, kecepatan yang dihasilkan tidaklah selalu konstan. Ada saat di mana benda bergerak lebih lambat di awal dan di akhir gerakan (berhenti).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3.7. *Arcs*

Sebagian besar gerakan dari makhluk hidup akan mengikuti sebuah jalur melingkar yang disebut *Arcs*. Hal ini terjadi secara alami, dan di dalam animasi, *Arcs* menjadi sangat penting untuk menghindari aksi yang terlihat kaku. Pada manusia, *Arcs* paling mudah terlihat dari ayunan tangan.



Gambar 2.9. Penerapan *Arcs* pada ayunan tangan
(*The animator's survival kit*, 2001, hlm. 91)

Pada benda mati, *Arcs* dapat terjadi apabila benda tersebut mengalami perpindahan posisi dan ketinggian. Hal ini diakibatkan adanya gaya gravitasi. Apabila seseorang melempar bola ke arah horizontal, jalur bola tidak berbentuk garis lurus menuju tanah, namun akan berbentuk melengkung. Peristiwa ini disebut juga Gerak Parabola.

2.3.8. *Secondary Action*

Thomas & Johnston (1981) menjelaskan *Secondary Action* sebagai aksi yang mendukung aksi utama, namun *Secondary Action* tidak pernah lebih menarik perhatian atau dominan dari aksi utama. Terkadang, *Secondary Action* tidak harus berbentuk aksi atau gerakan, namun ekspresi juga dapat menjadi *Secondary Action*. Salah satu contoh dari *Secondary Action* adalah seorang tokoh yang sedang

menangis, lalu menggunakan tangannya untuk mengusap air mata yang menetes di pipinya.

2.3.9. *Timing*

Timing berbicara mengenai jumlah gambar yang diperlukan dalam sebuah gerakan yang menentukan jumlah waktu yang dibutuhkan di layar. Semakin sedikit jumlah gambar (*frame*) dalam satu gerakan, berarti semakin cepat gerakan itu terjadi. Kecepatan pergerakan tokoh juga berhubungan dengan emosi tokoh. Selain itu *Timing* juga saling mempengaruhi dengan *Secondary Action* dan *Overlapping Action*.

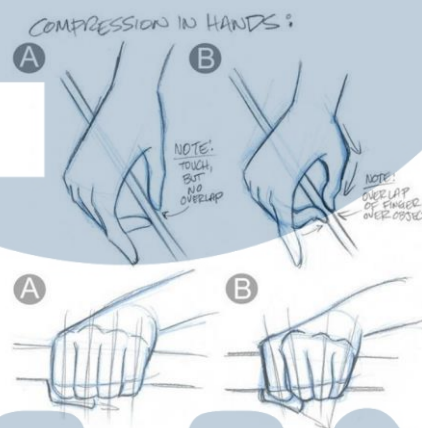
2.3.10. *Exaggeration*

Exaggeration dalam animasi adalah prinsip yang membuat sebuah gambar yang mampu meyakinkan penonton seperti realita. Jika satu tokoh harus terlihat sedih, maka animator harus membuat tokoh tersebut lebih sedih lagi, sehingga animasi tersebut dapat membawa penonton untuk percaya. Menurut Stanchfield (2013), *Exaggeration* tidak harus berarti gerakan yang dilebih-lebihkan sehingga terlihat konyol atau lucu, namun *Exaggeration* dapat ditunjukkan melalui distorsi bagian-bagian tubuh atau karakteristik tokoh. Sebagai contoh, apabila tokoh terkejut, maka bola mata dapat melompat keluar dari rongga matanya.

2.3.11. *Solid Drawing*

Seorang animator harus memiliki kemampuan untuk menggambar tokoh dalam berbagai posisi dan sudut. *Solid Drawing* berarti gambar tersebut memiliki berat, kedalaman, dan keseimbangan, yang menunjukkan tiga dimensi.

Bancroft (2013) menjelaskan dalam animasi bahwa setiap tokoh atau benda memiliki berat yang dapat mempengaruhi gerakannya. Berat dalam aksi tokoh dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti usia, suasana hati, motivasi, psikologis, gravitasi, dan beban yang tokoh bawa. Pada animasi, berat dapat ditunjukkan melalui *compression* atau *Squash*, yang dalam kehidupan nyata terjadi pada anggota tubuh yang berdaging seperti pipi, perut, bahkan jari-jari. Sesuatu yang ringan seperti memegang pensil bahkan menunjukkan *compression* agar penonton percaya bahwa tokoh melakukan kontak dengan pensil.



Gambar 2.10. Penerapan *compression* pada jari dan tangan
(*Character Mentor*, 2013, hlm. 58)

Menurut Bancroft (2013), dengan memberikan kedalaman, maka animator dapat menghindari *twinning*, pose tokoh terlihat lebih dinamik, serta memiliki siluet yang lebih jelas. Kedalaman juga dapat membantu memperkuat emosi tokoh. Sebagai contoh apabila tokoh sedang bersedih, lalu animator menggambar dari *high angle*, maka emosi kesedihan akan lebih dapat dirasakan.

Setiap objek, baik benda maupun orang memiliki keseimbangan agar dapat mempertahankan posisinya dari gravitasi. Hal ini berlaku pula pada animasi. Setiap

tokoh, apapun bentuknya, memiliki sebuah titik yang disebut pusat gravitasi. Pada tokoh yang berbentuk manusia, titik berat tubuh terletak di kaki yang menjadi tumpuan untuk berdiri. Apabila titik berat tersebut bergeser, maka tokoh harus melakukan *counterbalance* untuk menyeimbangkan pendistribusian berat agar tidak terjatuh atau tidak seimbang. Berikut adalah contoh *counterbalance* disertai garis merah yang menunjukkan titik berat pada tokoh.



Gambar 2.11. Penerapan *counterbalance* untuk pendistribusian berat
(*Character Mentor*, 2013, hlm. 61)

2.3.12. *Appeal*

Menurut Thomas & Johnston (1981), *Appeal* berarti segala sesuatu yang disukai penonton pada sebuah tokoh. Hal tersebut dapat berarti pesona yang berkualitas, desain yang menyenangkan, kesederhanaan, komunikasi, dan daya tarik. Hal-hal seperti ekspresi, gerakan tokoh juga dapat menjadi *Appeal*. Setiap tokoh, baik protagonis ataupun antagonis harus memiliki *Appeal* agar penonton dapat mengingat masing-masing tokoh.

2.4. Bahasa Tubuh

Dalam buku yang dipublikasi oleh Universitas Minnesota (2016), *Communication in the Real World: An Introduction to Communication Studies*, bahasa tubuh merupakan salah satu bentuk dari komunikasi non-verbal yang mempelajari dan menggunakan gerakan dari anggota tubuh. Karena itu disebut juga sebagai *kinesics*. Tidak hanya menampilkan sebagai gerakan belaka, bahasa tubuh juga merupakan tampilan luar mengenai kondisi emosional seseorang (Pease & Pease, 2004). Secara umum, bahasa tubuh dibedakan menjadi gestur, gerakan kepala dan postur, ekspresi wajah, dan kontak mata.

Stanchfield (2013) menjelaskan bahwa ada bahasa tubuh yang terbentuk secara “umum” dan berhubungan dengan emosi manusia. Namun ada juga bahasa tubuh yang dipelajari dari meniru ataupun kode yang ditetapkan oleh budaya individu. Tujuan dari bahasa tubuh adalah untuk menunjukkan posisi sosial, sikap, atau kebutuhan seseorang. Dan di dalam animasi, seorang tokoh harus memiliki bahasa tubuh dan gestur yang mampu menjelaskan kepribadian, pemikiran, sifat, dan keinginan tokoh tersebut.

2.4.1. Gestur

David McNeill (2008) mengatakan bahwa gestur adalah gerakan, baik disengaja maupun tidak, yang memberikan sebuah informasi (disadur dari Lhommet dan Marcella, 2014). Informasi dalam hal ini tidak hanya informasi yang secara sadar diberikan oleh pembicara, namun juga dapat mencakup informasi yang tidak sadar diberikan oleh pembicara seperti emosi, perasaan, atau ide. Stanchfield (2013),

dalam jurnalnya menyatakan pentingnya gestur dalam sebuah gambar, agar penonton yang melihat gambar tersebut dapat memahami apa yang sedang dilakukan dan dipikirkan oleh tokoh dalam gambar. Karena itu setiap karakter atau seseorang memiliki gesturnya sendiri.

Pease & Pease (2004) mengatakan bahwa gestur seseorang dibentuk oleh tiga hal, bawaan dari lahir, genetik, dan pengaruh budaya. Meski demikian, ada beberapa gestur yang bersifat umum. Sebagai contoh adalah gestur menganggukan kepala berarti tanda “iya” atau persetujuan, sedangkan menggelengkan kepala berarti “tidak” atau penolakan. Selain ketiga faktor tersebut, faktor usia juga dapat mempengaruhi gestur. Gestur milik seorang anak kecil umumnya lebih mudah terlihat dan dipahami dibanding gestur milik orang dewasa. Ketika anak kecil berbohong, ia akan menunjukkan reaksi menutup mulut dengan kedua tangannya. Sedangkan orang dewasa hanya akan meletakkan jari telunjuk di depan mulut.

Peter Andersen (1999), melalui bukunya *Nonverbal Communication: Forms and Function*, menyatakan bahwa gestur dibagi menjadi tiga kelompok:

2.4.1.1. Adaptor

Adaptor adalah gerakan yang menunjukkan kondisi manusia dalam kondisi bergairah atau gelisah, dan gerakan ini sebagian besar dilakukan oleh

tangan. Gestur *adaptor* adalah hasil dari ketidaktenangan, kegelisahan, atau perasaan di mana seseorang merasa tidak nyaman oleh lingkungannya.

Sebagai contoh adalah ketika seseorang merasa gugup, seseorang akan bermain-mainkan pena, memainkan jari-jari tangan, atau mengepalkan tangan. Karena itu seseorang melakukan gestur *Adaptor* untuk melepaskan

rasa takut atau gelisah yang ada dalam dirinya, akibat seseorang merasa tidak dapat mengendalikan kondisi di sekitarnya. Oleh karena itu gestur ini sering kali dilakukan dengan tingkat kesadaran yang rendah.

2.4.1.2. Emblems

Dalam *Communication in the Real World: An Introduction to Communication Studies* (2016), *emblems* adalah gestur yang dilakukan secara sengaja dengan makna yang telah disetujui bersama. Sehingga umumnya gestur ini berbeda-beda sesuai budaya masing-masing. Sebagai contoh, gestur mengacungkan jempol yang di banyak negara dapat berarti “OK” atau persetujuan. Namun di Jepang, gestur ini dapat berarti “uang”. Gestur mengacungkan jempol memiliki arti yang berbeda pula apabila ditambah dengan gerakan mengayun ke atas yang biasanya digunakan oleh para pendaki untuk meminta tumpangan (*University of Minnesota*, 2016).

2.4.1.3. Illustrators

Menurut Peter Andersen (1999), *illustrators* adalah gestur yang paling umum dilakukan dan digunakan untuk menggambarkan pesan yang dibawakan. Perbedaannya dengan *emblems*, *illustrators* tidak memiliki arti yang tetap dan dilakukan tanpa sadar. *Illustrators* umumnya dilakukan seiring seseorang sedang berbicara, dengan tujuan untuk memperjelas maksud dari perkataannya. Sebagai contoh adalah ketika seseorang memberitahukan kepada orang lain mengenai ukuran sebuah benda yang

U
M
M
N

U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S

M
U
L
T
I
M
E
D
I
A

N
U
S
A
N
T
A
R
A

sangat besar, orang tersebut akan mencoba menggambarkan besarnya benda tersebut dengan ayunan tangan yang membentuk lingkaran besar.

2.4.2. Gerakan Kepala dan Postur

Dalam buku *The Definitive Book of Body Language*, Pease (2004) membagi gerakan kepala menjadi empat gerakan yang paling umum digunakan, yaitu: *head up*, *head tilt*, dan *head down*. *Head up*, gerakan menengadahkan kepala berarti orang tersebut memiliki pandangan netral akan sesuatu. Namun apabila posisi kepala diangkat lebih tinggi sehingga dagu mengarah ke depan dan dengan sengaja memperlihatkan leher, gerakan ini menunjukkan superioritas, kekuatan, atau arogan. *Head tilt* adalah sebuah gerakan memiringkan kepala yang memiliki arti tunduk atau ketertarikan akan sesuatu. Sedangkan *head down*, atau gerakan menundukkan kepala, memiliki arti sikap yang menolak, menghakimi, atau agresif.



Gambar 2.12. Contoh gerakan kepala dasar
(*The definitive of body languange*, 2004, hlm. 233)

Postur memiliki perbedaan dengan gestur. Apabila gestur membahas mengenai gerakan tubuh atau anggota tubuh yang memiliki makna tertentu dan menampilkan emosi seseorang, maka postur membahas posisi tubuh atau perawakan ketika tubuh dalam posisi diam. Roberts (2011), dalam bukunya

berjudul *Character Animation Fundamentals: Developing Skills for 2D and 3D Character Animation*, membagi postur tubuh menjadi empat bentuk dasar: *open* yang menunjukkan reaksi positif, *closed* yang menunjukkan reaksi negatif, *forward* yang menunjukkan keaktifan atau ketertarikan, dan *backwards* yang menunjukkan kepasifan dan ketidakpedulian terhadap sesuatu.

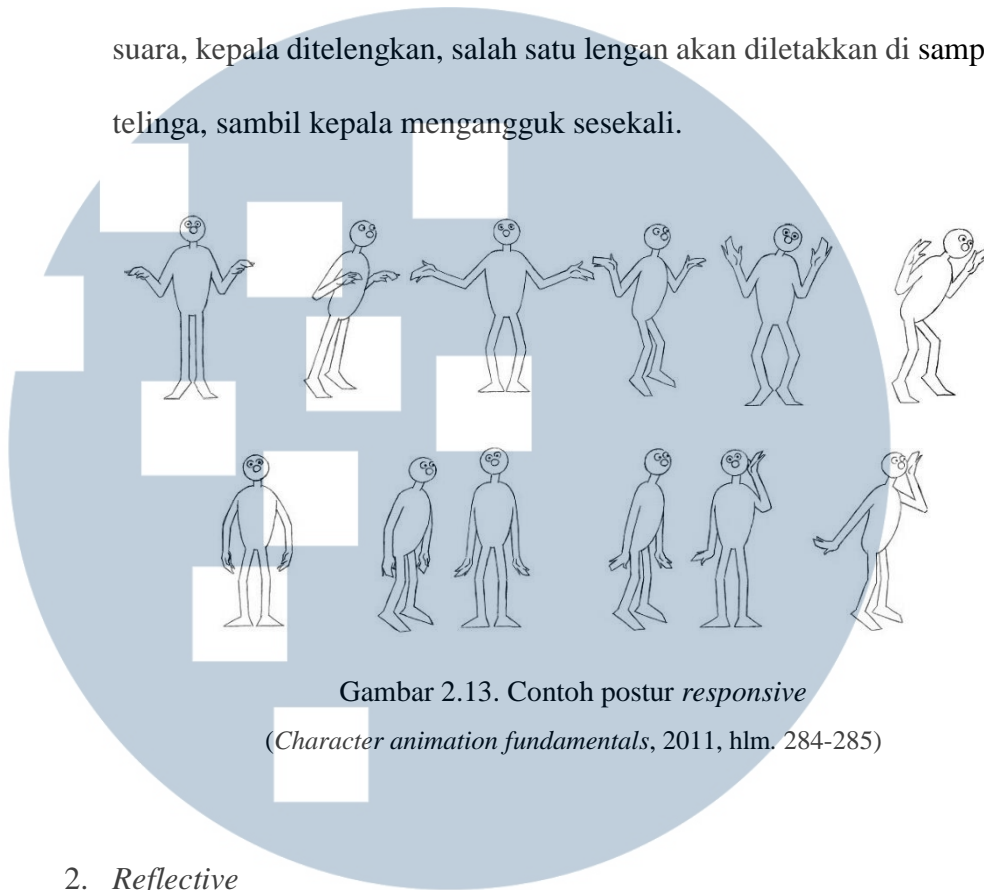
Keempat postur tubuh tersebut dapat digabungkan menjadi empat mode yang berbeda:

1. *Responsive*

Merupakan gabungan dari postur tubuh *open* dan *forward*. Suasana hati yang dapat memicu postur ini adalah ketika seseorang sedang mengalami perasaan senang, tertarik, menyukai atau menginginkan sesuatu. Postur *responsive* dapat terjadi ketika suasana hati gembira atau senang, tubuh akan condong ke depan, kepala diangkat, tangan dan kaki berada dalam posisi terbuka. Atau ketika seseorang merasa tertarik terhadap sesuatu, tubuh dan kepala akan menjulur ke arah objek tersebut, kaki akan posisi berjinjit, dan kepala ditelengkan ke satu sisi.

Apabila seseorang merasa jatuh cinta, posisi tubuh akan sangat terbuka, cenderung condong ke arah orang atau objek yang dicintai, lengan dalam posisi lemas di samping badan, dan kepala akan ditelengkan. Ketika seseorang sedang bersemangat, tubuh dan kepala akan condong ke depan, tangan akan aktif memegang sesuatu (ujung meja atau pensil), kedua kaki terbuka. Dan ketika seseorang sedang tertarik mendengarkan sesuatu, tubuh dapat condong ke arah sumber

suara, kepala ditelengkan, salah satu lengan akan diletakkan di samping telinga, sambil kepala mengangguk sesekali.



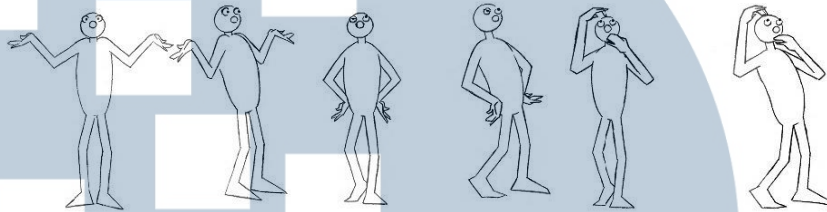
Gambar 2.13. Contoh postur *responsive*
(*Character animation fundamentals*, 2011, hlm. 284-285)

2. *Reflective*

Merupakan gabungan dari postur *open* dan *backwards*. Muncul ketika suasana hati sedang memikirkan sesuatu, berpikir atau mengevaluasi, atau kebingungan. Berikut adalah beberapa tipe *reflective* disertai suasana hati: ketika seseorang sedang berpikir atau mengevaluasi, tubuh cenderung untuk condong ke belakang, kemungkinan untuk menggaruk kepala atau dagu, menggigit atau memainkan pensil, kepala ditelengkan ke satu sisi atau mendongak, kaki disilangkan apabila sedang dalam posisi duduk. Ketika seseorang sedang kebingungan, tubuh bagian atas seperti ketika postur berpikir, namun bagian tubuh bagian bawah akan tertutup. Kaki disilangkan sambil sesekali mengetuk-ngetukkan jari

U
M
N
U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S
M
U
L
T
I
M
E
D
I
A
N
U
S
A
N
T
A
R
A

kaki. Sedangkan postur mengangkat kedua bahu sambil lengan dan tangan dalam posisi terbuka menandakan ketidaktahuan.



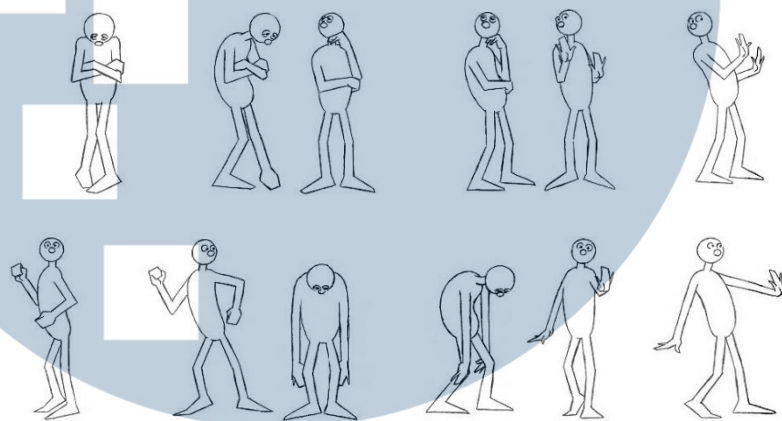
Gambar 2.14. Contoh postur *reflective*
(*Character animation fundamentals*, 2011, hlm. 286-287)

3. *Fugitive*

Merupakan gabungan dari postur *closed* dan *backwards*. Postur ini menandakan suasana hati tertolak, sedih, bosan, penyanggahan diri, ketidakpercayaan, berbohong, atau keinginan untuk menghindar. Ketika seseorang merasa tertolak, tubuh akan dalam posisi bungkuk dan condong ke belakang, kedua lengan ditekuk di depan dada, kaki disilangkan dan kepala menunduk. Apabila seseorang merasa bosan, tubuh akan membungkuk atau bersandar ke belakang, kepala menatap ke ruang kosong, sambil sesekali menguap, jari-jari tangan dan kaki mengetuk-ngetuk, memainkan pena atau mencorat-coret, melihat ke sana kemari mencari sesuatu yang menarik. Ketika seseorang merasa sangat sedih, tubuh akan sangat membungkuk, kedua lengan tergantung lemas di samping tubuh, dan kepala juga menunduk.

Sedangkan, ketika seseorang sedang menyangkal sesuatu, tubuh akan condong ke belakang, kedua tangan diangkat di hadapan tubuh seakan mendorong sesuatu, telapak tangan dalam posisi mengepal atau

menunjuk, dan leher dalam posisi tegang. Ketika seseorang ingin menghindari atau melarikan diri, tubuh orang tersebut akan menghadap ke arah yang di mana dapat melarikan diri (biasanya berlawanan dengan arah sesuatu yang ingin dihindari), atau orang tersebut akan melihat ke sana kemari untuk mencari jalan keluar. Dan ketika seseorang menolak sebuah ide, cenderung akan diikuti oleh gelengan kepala.



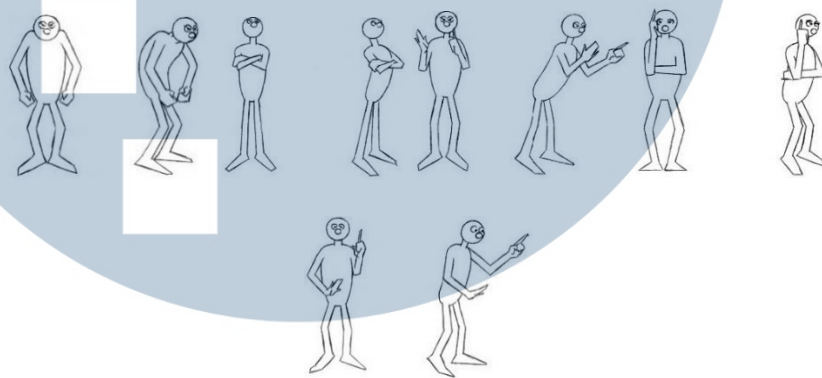
Gambar 2.15. Contoh postur *fugitive*

(*Character animation fundamentals*, 2011, hlm. 287-289)

4. *Combative*

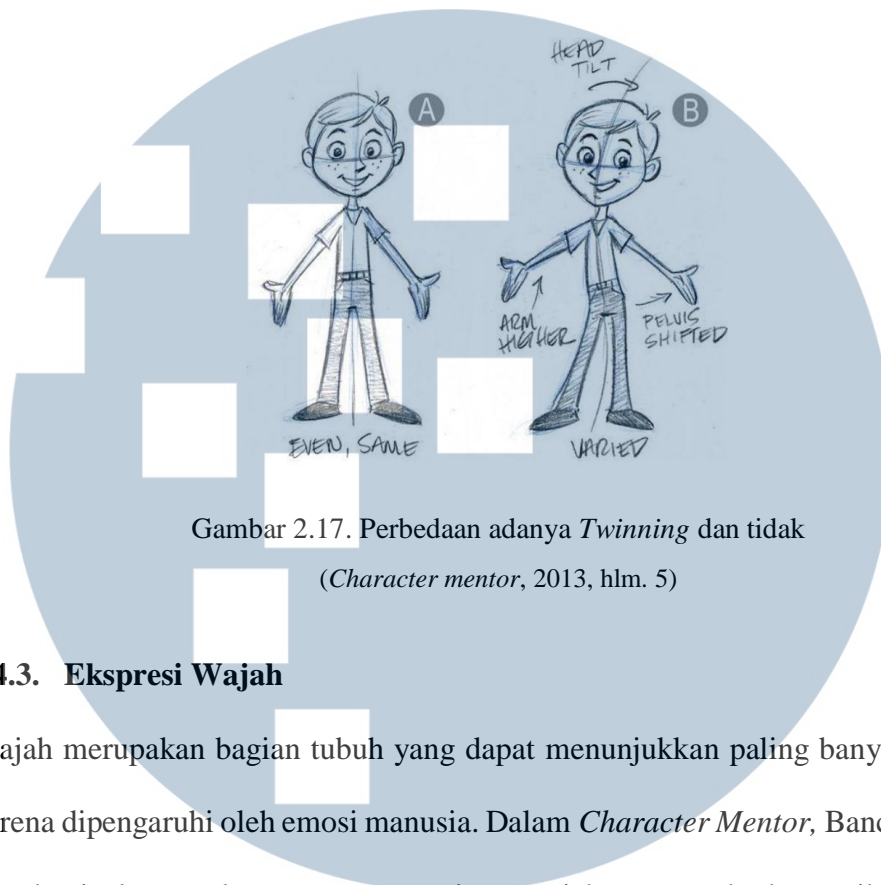
Postur ini muncul ketika dalam suasana hati marah, ingin memaksakan sesuatu, atau ingin berdebat. Merupakan gabungan dari postur *closed* dan *forward*. Ketika sedang dalam suasana marah, seseorang akan mencondongkan tubuhnya ke depan, bahu dan leher berada dalam posisi tegang, kedua lengan dalam posisi kaku di samping tubuh atau sedikit dilipat, telapak tangan dikepalkan, sambil telapak kaki mengetuk-ngetuk atau menghentak. Ketika seseorang dalam postur menantang, kepala akan menengadahkan, punggung tegak sambil membusungkan dada,

dan kedua tangan dilipat di depan dada. Apabila seseorang sedang berdebat atau memaksakan kehendak, telapak tangan dalam posisi menunjuk atau mengepal sambil diayunkan, bahkan menggerakkan tangan dengan liar, dan tubuh akan condong ke depan. Sedangkan ketika seseorang mendengarkan sesuatu yang tidak disetujui, cenderung untuk menutupi wajah dengan salah satu tangan sambil tangan lainnya dilipat di depan dada, apabila dalam posisi duduk kaki akan disilangkan.



Gambar 2.16. Contoh postur *combative*
(*Character animation fundamentals*, 2011, hlm. 289-291)

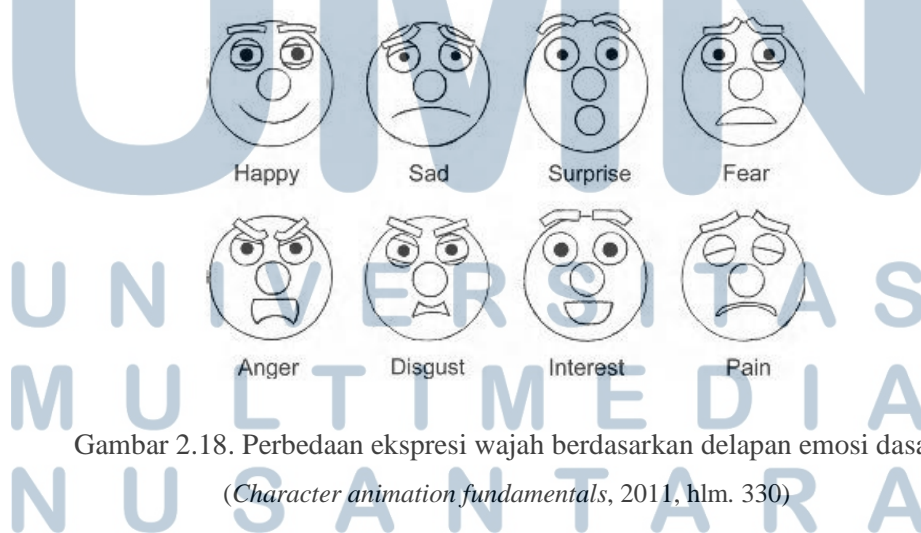
Bancroft, dalam *Character Mentor* (2013) menyebutkan satu hal yang harus dihindari ketika menggambar, yaitu *twinning*. *Twinning* adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan kondisi ketika lengan, kaki, atau bahkan senyuman dari mulut tokoh digambarkan dalam posisi identik atau simetris. Hal ini membuat pose terasa membosankan, datar, dan kaku. Dalam kenyataannya, tubuh manusia tidak pernah berada dalam kondisi benar-benar simetris kecuali disengaja. Untuk menghindari *Twinning*, animator dapat memainkan anggota tubuh tokoh atau memainkan perspektif.



Gambar 2.17. Perbedaan adanya *Twining* dan tidak
(*Character mentor*, 2013, hlm. 5)

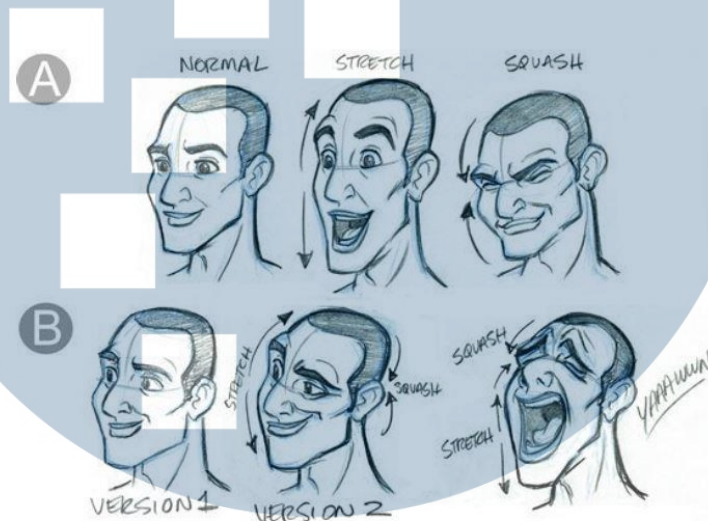
2.4.3. Ekspresi Wajah

Wajah merupakan bagian tubuh yang dapat menunjukkan paling banyak ekspresi karena dipengaruhi oleh emosi manusia. Dalam *Character Mentor*, Bancroft (2013) membagi elemen-elemen yang membuat wajah mampu berkomunikasi melalui emosi. Elemen pertama adalah mata, lalu alis, mulut, leher, dan hidung. Kelima elemen ini saling mendukung untuk menciptakan variasi ekspresi agar tokoh terlihat lebih hidup dan alami.



Gambar 2.18. Perbedaan ekspresi wajah berdasarkan delapan emosi dasar
(*Character animation fundamentals*, 2011, hlm. 330)

Freddie Moore, seorang animator tokoh kurcaci dalam *Snow White and the Seven Dwarves*, menggunakan prinsip *Squash and Stretch* untuk memberikan efek fleksibilitas terutama di bagian hidung, pipi, dan perut. Pergerakan di pipi yang cukup besar dapat memunculkan reaksi pada mata, akibatnya tokoh tersebut terasa lebih hidup.



Gambar 2.19. Contoh penerapan *Squash and Stretch* pada wajah
(*Character mentor*, 2013, hlm. 42)

2.4.4. Kontak Mata

Mata memiliki poin penting ketika melakukan komunikasi dengan orang lain. Hal ini disebabkan karena mata berkaitan dengan kepribadian atau kondisi emosi seseorang. Menurut *Communication in the Real World: An Introduction to Communication Studies*, kontak mata memiliki beberapa fungsi penting dalam komunikasi, dari mengatur interaksi, mengamati informasi, menyampaikan informasi, dan menunjukkan hubungan interpersonal. Dalam hal mengatur interaksi, seseorang dapat menunjukkan apakah dia siap berbicara melalui kontak mata. Melalui kontak mata dengan pendengar, seseorang dapat mengerti apakah

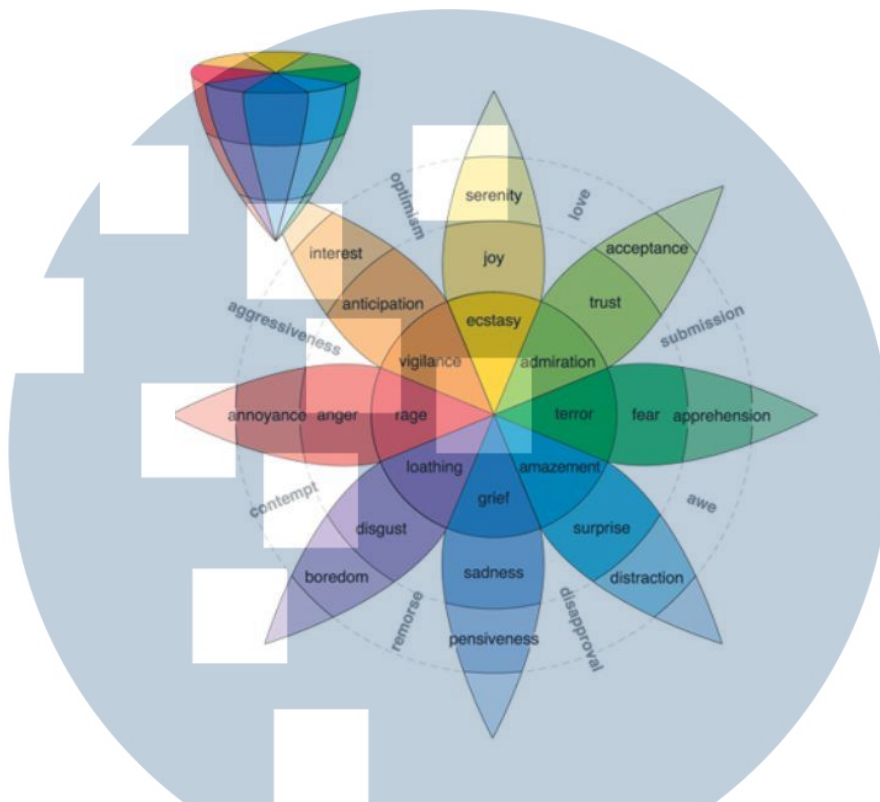
pendengar memahami, merasa tertarik, atau justru merasa bosan dengan apa yang dibicarakan.

2.5. Emosi

Menurut Plutchik (1980), emosi adalah kondisi rumit dan tersusun secara sistematis yang terdiri dari pikiran (*cognitive appraisals*), tingkah laku (*action impulses*), dan reaksi tubuh (*patterned somatic reactions*). Menurut *ACII Handbook*, tidak ada teori yang jelas membahas mengenai emosi. Namun secara umum, terdapat tiga pendekatan penelitian yang berusaha menjelaskan emosi, yaitu: teori pendekatan yang membagi emosi menjadi beberapa kategori dasar tertentu, seperti yang dilakukan oleh Robert Plutchik, teori pendekatan *prototype*, dan teori pendekatan *dimensional* meneliti persamaan dan perbedaan yang terjadi ketika seseorang mengalami pengalaman emosional. Berikut penulis akan mendalami mengenai teori pendekatan Robert Plutchik dan teori pendekatan *dimensional*.

2.5.1. *Wheel of Emotion* Robert Plutchik

Pada tahun 1980, Robert Plutchik membuat sebuah diagram yang diberi nama *Wheel of Emotions*, yang menunjukkan delapan macam emosi dasar manusia: bahagia, percaya, sedih, marah, takut, jijik, terkejut, dan antisipasi. Selain menunjukkan delapan emosi dasar manusia, gambar *Wheel of Emotions* juga menunjukkan intensitas emosi yang ditunjukkan semakin meningkat apabila semakin mendekati pusat lingkaran. Sebagai contoh, kekesalan (*annoyance*) dapat berubah menjadi emosi marah (*anger*). Terkadang dua atau lebih emosi dasar dapat terjadi pada waktu yang bersamaan sehingga memunculkan emosi turunan baru.



Gambar 2.20. *Wheel of emotions* Robert Plutchik
(*At the heart of leadership*, 2016)

Emosi adalah sebuah kumpulan reaksi yang kompleks, karena itu seseorang dapat memiliki penjelasan yang berbeda-beda apabila mendeskripsikan sebuah emosi. Karena itu diciptakan sebuah “bahasa” untuk menjelaskan kondisi sebuah emosi, reaksi tingkah laku, peristiwa yang mendorong munculnya emosi (*stimulus event*), dan lain-lain. Tabel 2.1 memberikan contoh bahasa yang digunakan masing-masing emosi dari delapan emosi dasar.

Tabel 2.1. Perkiraan bahasa yang melibatkan perkembangan sebuah emosi

Peristiwa Pendorong	Kognisi yang disimpulkan	Perasaan	Tingkah Laku	Efek
Ancaman	“Bahaya”	Takut, kengerian	Melarikan diri	Perlindungan
Hambatan	“Musuh”	Marah, kemarahan	Menggigit atau memukul	Pengrusakan

Pasangan yang potensial	“Ingin memiliki”	Senang, kegairahan	Merayu, melakukan perkawinan	Reproduksi
Kehilangan seseorang yang berharga	“Mengasingkan diri”	Sedih, duka	Menangis meminta pertolongan	Reintegrasi
Anggota kelompok	“Teman”	Penerimaan diri, kepercayaan	Berbagi	Keanggotaan, persatuan
Objek mengerikan	“Racun”	Rasa jijik, kejijikan	Memuntahkan, menjauhkan objek	Penolakan
Lingkungan baru	“Ada apa di luar sana?”	Antisipasi, penantian	Memeriksa, melakukan pemetaan	Ekplorasi, penjelajahan
Objek asing secara tiba-tiba	“Apa ini?”	Kejutan	Berhenti, waspada	Orientasi, peninjauan

2.5.1.1. Emosi Sedih

Menurut Plutchik dan Kellerman (1980) dalam *Theories of Emotion*, emosi sedih adalah sebuah emosi negatif yang dialami ketika seseorang merasakan kehilangan akan sesuatu yang berharga, baik itu benda, sosok pribadi, atau sesuatu yang tidak berwujud. Emosi sedih merupakan emosi negatif yang diikuti dengan perasaan kesendirian, keputusasaan, penolakan, dan ketidakpuasan terhadap diri. Emosi sedih juga merupakan emosi yang dapat mendapatkan respon empati dari orang lain. Robert Plutchik menjelaskan tujuh bahasa yang dapat mendeskripsikan emosi sedih dan turunannya.

Tabel 2.2. Emosi sedih dan turunannya

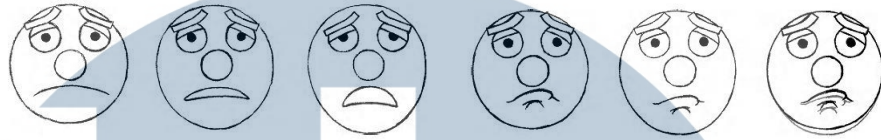
<i>Subjective Language</i>	<i>Behavioral Language</i>	<i>Functional Language</i>	<i>Trait Language</i>	<i>Diagnostic Language</i>	<i>Ego-defense Language</i>
Kesedihan	Menangis	Penyatuan kembali	Muram	Depresif	Usaha yang mulia

Dalam *The Moral of Psychology of Sadness*, Anna Gotlib (2018) menjelaskan bahwa emosi sedih merupakan salah satu emosi yang paling mudah dipahami lintas budaya. Beliau juga mengemukakan bahwa emosi sedih memiliki dua peran fungsional khusus, di mana yang pertama dapat mendorong seseorang yang mengalami kehilangan untuk memulihkan diri. Peran kedua adalah menengahi hubungan antar orang dalam mencari pertolongan, sehingga membantu orang tersebut memperoleh bantuan yang dibutuhkan (hlm. 25).

Menurut Tenhouten (2006, hlm. 7) dalam bukunya yang berjudul *A General Theory of Emotions and Social Life*, emosi sedih seseorang dapat disebut sebagai *grief* atau duka apabila orang tersebut merasakan rasa sakit mental yang akut akibat kehilangan, musibah, atau kekecewaan yang mendalam.

Roberts menjelaskan bahwa emosi sedih memiliki variasi dari kekecewaan hingga menangis putus asa (2011, hlm. 339). Ciri-ciri ekspresi sedih adalah ujung alis bagian dalam akan naik, dan ujung bagian luar akan turun. Hal ini mengakibatkan kelopak mata akan turun dan munculnya kerutan di daerah dahi. Ujung mulut akan turun dan bibir bagian bawah akan bergerak naik, mengakibatkan munculnya kerutan di area hidung dan pipi.

Ketika menangis, mulut akan sedikit terbuka dan bibir bagian bawah akan bergetar, dan mata akan menutup atau setengah menutup. Gerakan pupil akan melambat dan pandangan mata akan melihat ke arah bawah.



Gambar 2.21. Ragam ekspresi sedih
(*Character animation fundamentals*, 2011, hlm. 340-341)

2.5.1.2. Emosi Takut

Menurut Robert Plutchik (1980, hlm. 168), emosi takut adalah sebuah emosi khusus yang bersifat beracun, yang dialami sebagai ketidakpastian dan perasaan akan adanya ancaman atau sebuah bahaya. Sama seperti emosi sedih, emosi takut memiliki tingkatan berdasarkan intensitas emosi, dari keprihatinan (*apprehension*), rasa khawatir, dan teror.

Tabel 2.3. Emosi takut dan turunannya

<i>Subjective Language</i>	<i>Behavioral Language</i>	<i>Functional Language</i>	<i>Trait Language</i>	<i>Diagnostic Language</i>	<i>Ego-defense Language</i>
Ketakutan	Melarikan diri	Perlindungan	Malu-malu	Tipe pasif	Penindasan

Roberts (2011, hlm. 342) menggambarkan berbagai ekspresi takut, dengan ciri utama mulut yang terbuka dan ujung mulut tertarik ke bawah. Apabila menangis adalah wujud perilaku emosi sedih, maka berteriak dapat menjadi wujud perilaku emosi takut. Ujung alis bagian dalam akan terangkat dan menimbulkan kerutan di bagian dahi, baik kelopak mata bagian atas dan bawah akan naik dan terlihat tegang, serta pupil akan melebar. Selain itu tatapan mata menjadi tidak menentu atau beredar ke berbagai arah.



Gambar 2.22. Ragam ekspresi takut
(*Character animation fundamentals*, 2011, hlm. 342)

2.5.2. Representasi emosi

Salah satu kesulitan dalam meneliti representasi emosi melalui komunikasi nonverbal adalah mendapatkan contoh indikasi dari berbagai keadaan emosional yang sah. Hal ini karena tiap orang memiliki pengertian yang berbeda dalam mengartikan kondisi emosional tertentu, ditambah dengan kemungkinan adanya kondisi fisik atau lingkungan tertentu yang mempengaruhi. Lhommet dan Marcella (2014), dalam jurnal berjudul *Expressing Emotion through Posture and Gesture*, membagi hasil-hasil studi berdasarkan fokus masing-masing. Berikut adalah beberapa pembagian dalam representasi emosi melalui postur, gerakan, gestur, dan gabungan ketiganya.

2.5.2.1. Representasi Emosi Melalui Postur

Lhommet & Marcella (2014) mengatakan bahwa beberapa emosi dapat dipahami melalui postur secara akurat. Di bawah ini adalah tabel yang menampilkan postur yang sering muncul dalam emosi tertentu.

Tabel 2.4. Postur yang sering terlihat pada emosi tertentu

No.	Emosi	Postur yang sering digunakan
1	Marah	Kepala ke depan, lengan diangkat ke depan, bahu naik
2	Bahagia	Kepala ke belakang, tangan diangkat lurus di atas bahu, bahu naik
3	Sedih	Kepala ke depan, kedua tangan lemas di samping badan, punggung bungkuk ke depan

4	Terkejut	Kepala dan dada ke belakang, pinggang memutar, tangan diangkat dan lengan atas lurus
5	Sombong	Kepala ke belakang atau sedikit menengadahkan, badan mengembang, kedua tangan di pinggul atau di atas kepala
6	Takut	Kepala ke belakang, tangan dan bahu diangkat ke depan
7	Jijik	Bahu ke depan, kepala ke bawah
8	Bosan	Punggung bungkuk, kepala tidak menghadap lawan bicara

2.5.2.2. Representasi Emosi Melalui Gerakan

Kinesics, studi yang mempelajari gerakan komunikasi nonverbal, fokus kepada dinamika seluruh tubuh. Menurut Lhommet dan Marcella (2014), ada tingkatan umum di mana gerakan suatu aktivitas dapat menjadi pengenal emosi tertentu. Sebagai contoh, gerakan orang yang sedang marah cenderung luas, cepat, dan tersentak-sentak. Sedangkan gerakan orang yang takut atau sedih cenderung lebih kecil, kurang bertenaga, dan lebih lambat.

Berikut adalah tabel yang menampilkan gerakan tangan tertentu yang muncul ketika kondisi emosi tertentu.

Tabel 2.5. Gerakan yang sering terlihat pada emosi tertentu

No.	Emosi	Gerakan yang sering dilakukan
1	Marah	Lateralisasi gerakan tangan atau lengan. Ayunan lengan lurus ke depan, amplitudo terbesar dari gerakan siku, lengan terangkat paling tinggi di antara emosi lain.
2	Bahagia	Kecepatan fleksor dan ekstensor siku tinggi, ayunan lengan lurus ke depan.
3	Sedih	Gerakan yang memakan waktu paling lama, amplitudo terkecil dari gerakan siku, kecepatan ekstensor siku lambat.
4	Gelisah	Waktu gerakan cenderung pendek, gerakan torso kaku (seperti tertahan)
5	Tertarik	Lateralisasi gerakan tangan atau lengan Ayunan lengan lurus ke depan.

6	Takut	Lengan lurus di samping badan
---	-------	-------------------------------

2.5.2.3. Representasi Emosi Melalui Gestur

Menurut Lhommet dan Marcella (2014), gestur *adaptor* dapat mengungkapkan perasaan dan pikiran yang seseorang berusaha sembunyikan atau tidak sadar orang tersebut pikirkan. Karena itu orang cenderung melakukan gestur *adaptor* ketika mengalami peristiwa yang menimbulkan emosi negatif. Tabel berikut ini menunjukkan gestur *adaptor* yang umumnya dilakukan seseorang ketika mengalami emosi tertentu.

Tabel 2.6. Gestur yang sering terlihat pada emosi tertentu

No.	Emosi	Gestur yang sering digunakan
1	Gelisah	Menyentuh atau memainkan rambut, mencabut alis, kedua tangan saling bertautan dan memainkan jari-jari, membuka-tutup telapak tangan, tidak tenang (<i>fidgeting</i>), berusaha menyembunyikan muka.
2	Menahan diri	Menyentuh atau memainkan rambut, banyak melakukan gerakan yang tidak perlu, gerakan menarik diri, secara umum terlihat tidak tenang
3	Depresi	Gestur bersembunyi dan menarik diri
4	Sombong	Kedua tangan dilipat di depan dada
5	Malu	Menyentuh atau memainkan rambut, mencabut alis, tangan bertautan dan memainkan jari-jari

2.6. Characterization

Webster (2005) menjelaskan *characterization* sebagai teknik untuk menerapkan karakter dan kepribadian ke dalam tokoh animasi. Tokoh dalam animasi harus memiliki desain yang bagus (*Appeal*), ditambah dengan akting yang baik agar dapat dipercaya oleh penonton. Tokoh yang baik tidak hanya bergerak, namun harus

dapat mempertunjukkan perbedaan perubahan suasana hati, temperamen, dan emosi. Salah satu contoh dalam *characterization* yang baik adalah akting Andy Serkis sebagai Gollum dan Smeagol, dua kepribadian berbeda dalam satu tokoh. Dalam cerita *Lord of the Ring*, Gollum adalah tokoh yang berwujud manusia namun memiliki keanehan, baik secara fisik maupun psikologis tokoh. Menggunakan penampilan Andy Serkis sebagai bahan referensi, para animator me-*rotoscope* aksinya untuk mendapatkan penampilan *psychological* yang luar biasa.

Hooks (2013) menjelaskan bahwa ada tujuh prinsip penting untuk menghasilkan akting tokoh yang meyakinkan dan masuk akal:

1. Berpikir akan menghasilkan sebuah keputusan, dan emosi akan menghasilkan sebuah tindakan. Hal ini disebabkan manusia tidak dapat mengalami emosi tanpa berpikir terlebih dahulu, karena emosi adalah sebuah respon akan sesuatu.
2. Manusia berempati hanya dengan emosi. Seorang animator memiliki tugas untuk membuat penonton mampu merasakan empati kepada tokoh.
3. Kenyataan dalam panggung animasi tidak sama dengan kenyataan pada dunia sesungguhnya. Di dalam panggung animasi, segala sesuatu, bahkan fantasi dapat menjadi kenyataan. Kenyataan dalam panggung animasi hanya menunjukkan bagian-bagian yang menampilkan cerita tertentu. Cerita harus memiliki aksi, tujuan, dan halangan. Halangan atau konflik dapat berupa konflik terhadap diri tokoh sendiri, terhadap lingkungan atau situasi di sekitar tokoh, atau terhadap orang lain.

4. Berakting berarti melakukan sesuatu; berakting juga berarti bereaksi. Hal ini disebabkan karena setiap aksi akan menghasilkan reaksi baik dari tokoh atau lingkungan. Yang harus diperhatikan adalah reaksi tiap tokoh akan berbeda-beda sesuai sifat, kebiasaan, kepribadian, atau emosi tokoh tersebut, sehingga sebagai animator harus memahami tokoh dengan baik.
5. Tokoh harus memainkan sebuah aksi hingga sesuatu terjadi dan membuatnya melakukan aksi yang berbeda.
6. Sebuah *scene* dimulai dari tengah, tidak dari awal. Arti dari pernyataan ini adalah *scene* yang ditampilkan dalam kamera selalu memiliki awal mula yang tidak ditampilkan pada kamera. Dan awal yang tidak ditampilkan tersebut dapat memberikan pengaruh ke akting *scene* yang akan ditampilkan. Sebagai contoh, sebuah *scene* menunjukkan seorang lelaki memasuki sebuah ruangan dari kiri. Apa yang dilakukan oleh lelaki tersebut sebelum memasuki ruangan tidak akan ditampilkan di kamera, namun penonton dapat mengerti hanya dari akting ketika lelaki tersebut sudah memasuki ruangan. Apakah dia membawa sesuatu, apakah dia berkeringat, dan sebagainya.
7. Sebuah *scene* adalah sebuah negosiasi. Hal ini berhubungan dengan elemen konflik dari cerita, di mana sebuah *scene* memiliki kemungkinan untuk berhasil atau gagal dalam meraih tujuan tokoh.

Webster (2005) menjelaskan dalam bukunya, *Animation the mechanics of motion*, bahwa sebuah *scene* dan penampilan akting yang baik tidak memiliki unsur

“kebetulan”, namun memerlukan perancangan. Karena itu Webster memberikan enam langkah cara untuk merancang sebuah *scene*:

1. Memikirkan keseluruhan kejadian dalam *scene* sebelum terburu-buru mengerjakan.
2. Seorang animator harus memahami bagaimana *scene* tersebut akan berhubungan dengan *scene* sebelum dan setelahnya (*continuity*).
3. Seorang animator harus memahami apa yang sebuah *scene* ingin sampaikan, apakah tokoh harus melakukan sesuatu, mendapatkan sebuah objek, melakukan tugas, mengalami perasaan emosional tertentu, dan lain-lain.
4. Mempertimbangkan pilihan-pilihan yang tersedia ketika tokoh melakukan sesuatu yang harus dilakukan. Sebuah aksi sederhana seperti bangkit dari kursi memiliki banyak variasi. Namun, semua *scene* harus tetap menunjukkan kesinambungan dalam film.
5. Memikirkan kepribadian tokoh yang akan disampaikan kepada penonton dan bagaimana tokoh tersebut bertindak.
6. Penampilan atau akting dari tokoh harus memiliki kejelasan (*clarity*), baik itu tujuan, motivasi, perubahan dinamika gerakan, hubungan antar tokoh, detail-detail penting. Hal ini berhubungan dengan apakah penonton dapat memahami *scene* atau tidak

U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S

M
U
L
T
I
M
E
D
I
A

N
U
S
A
N
T
A
R
A