



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Animasi**

Menurut Andy Wyatt, animasi dideskripsikan sebagai suatu manipulasi kumpulan gambar *frame-by-frame*, sewaktu kumpulan gambar tersebut diputar secara berurut dari awal sampai akhir dalam waktu yang sangat cepat, membuat suatu ilusi yang membuat gambar yang diam menjadi bergerak (Wyatt, 2010, hlm. 6). Animasi dengan teknik *frame-by-frame* dengan prinsip-prinsip animasi sudah lama ada dan belum tergantikan dari tahun 1930-an.

Teori karakterisasi animasi yang ditemukan oleh mata manusia disebut dengan prinsip *Persistence of Vision* dan melalui prinsip inilah penonton dapat mengalami pergerakan suatu gambar yang terdiri dari satu frame dengan yang lain yang terdapat di dalam satu strip film (Webster, 2005. Hlm. 4).

Prinsip ini sebenarnya sudah lama ditemukan tetapi ditemukan ulang serta diperjelas pada tahun 1824 oleh Peter Mark Roget. Peter Mark Roger (seperti dikutip Williams, 2011, hlm. 13) mengatakan bahwa prinsip ini berpegang pada fakta bahwa mata manusia dapat mempertahankan suatu gambar yang baru dilihat walau dalam waktu sementara. Media-media yang mendukung teori ilusi gambar bergerak berupa: *Thaumatrope*, *Phenakistoscope*, *Zoetrope*, *Praxinoscope*, dan buku *flip* (hlm. 13-14). Jika manusia tidak memiliki kemampuan menangkap ilusi gambar bergerak, manusia tidak akan pernah menerima ilusi berupa gambar yang

terhubung satu dengan yang lain dalam serangkaian gambar dan media seperti animasi maupun film tidak akan tercipta.

Untuk mempelajari mengenai ilusi gambar bergerak, animator harus mempelajari istilah yang bernama *frame per second* (fps). Istilah *frame per second* adalah satuan unit waktu untuk menentukan durasi melalui proyeksi berbagai frame dalam suatu film dan penentuan waktu dapat dihitung dari jumlah gambar yang akan diputar (Webster, 2005, hlm. 5).

Pada masa kini, animasi mempunyai bentuk media yang sangat beragam, contohnya adalah animasi 2D, animasi 3D. Animasi 2D adalah bentuk media animasi yang biasa menggunakan gambar tangan. Animator akan membuat gambar pada setiap *frame* secara terpisah, setelah itu diwarnai dan digabungkan dengan background yang telah dibuat. Animasi 3D atau biasa disebut dengan 3D CGI (*Computer Generated Imagery*) adalah bentuk media animasi yang menggunakan aplikasi komputer lalu di-render untuk membuat gambar yang mempunyai sifat 3 dimensi (Wyatt, 2010, hlm. 48)..

Selain kedua teknik di atas, terdapat berbagai bentuk media yang menggabungkan teknik satu dengan yang lain. membuat karya yang menarik dan orisinal, diantaranya adalah *stop motion*, *cut-out*, *compositing*, *motion capture* dan eksperimental (hlm. 48).

## **2.2. 12 Prinsip Animasi**

Menurut Frank Thomas dan Ollie Johnston (1981), 12 Prinsip Animasi adalah sebuah prinsip yang menjadi patokan kepada animator dalam membuat animasi (hlm 47). Prinsip-prinsip ini terdiri dari *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead action and pose to pose*, *follow through and overlapping action*, *slow in & slow out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal*.

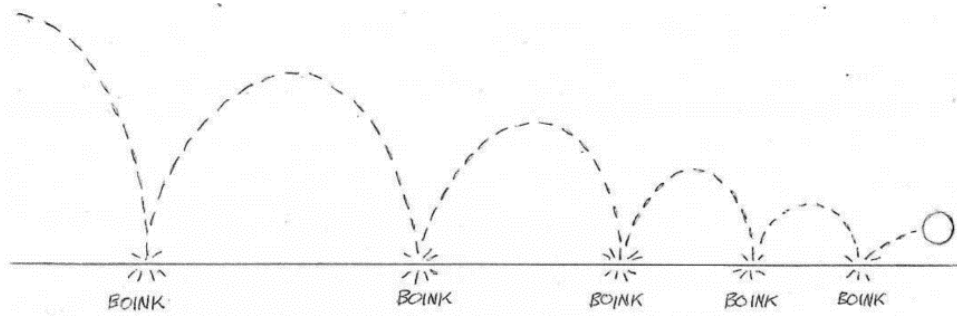
### **2.2.1. Timing**

*Timing* merupakan salah satu aspek yang paling dasar dalam animasi. *Timing* adalah bagian dari animasi yang memberikan makna pada suatu gerakan melalui jumlah gambar yang dibuat pada suatu gerakan yang akan digunakan untuk menentukan durasi waktu suatu aksi di layar.

Fungsi dari *timing* adalah memberikan ketegasan kepada suatu animasi agar menjadi lebih dinamik dan energetik (Wyatt, 2010, hlm. 70). Jika seorang animator kurang mempelajari prinsip *timing*, animasi yang dibuat oleh animator tersebut akan terasa kaku dan kurang mendapat informasi yang ingin diberikan kepada penonton.

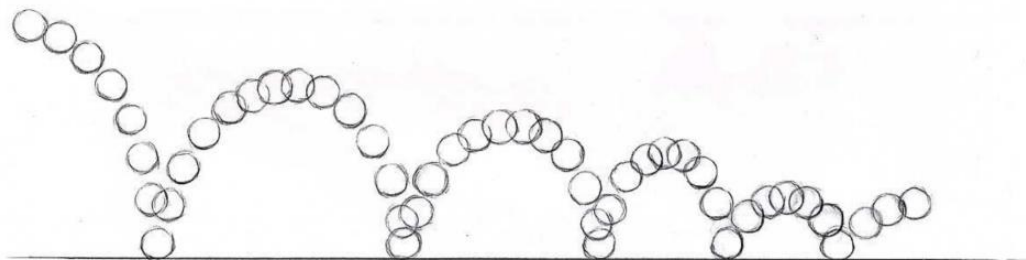
*Timing* juga berfungsi untuk menunjukkan sifat dan karakter suatu tokoh melalui gerakan (Thomas & Johnston, 1981, hlm. 64). Satu gerakan yang sederhana dapat memiliki pengertian yang berbeda dan beragam tergantung dari berapa gambar yang akan dibuat dalam suatu gerakan. Prinsip ini juga dapat membedakan emosi seperti senang, sedih, santai ataupun tegang.

Grim Natwick juga mengatakan (seperti dikutip dalam Williams, 2001, hlm. 35) bahwa animasi itu mementingkan unsur *timing* dan spacing. Williams memberikan contoh yang mudah dan dapat dilihat, yaitu bouncing ball (hlm. 36).



Gambar 2.1. *Timing* dalam *bouncing ball*  
(Williams, 2001, hlm. 36)

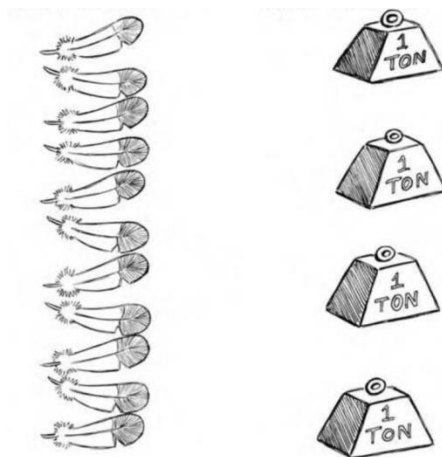
Gambar 2.1. memperlihatkan satu bola yang memantul dengan keterangan “*boink*” dibawahnya, bola yang memantul itu merupakan contoh dari *timing*. Bola mempunyai ritme dimana sesuatu akan terjadi, jika bola menyentuh dengan lantai terbentuk ritme pantulan bola.



Gambar 2.2. *Spacing* dalam *bouncing ball*  
(Williams, 2001, hlm. 36)

Gambar 2.2 memperlihatkan bola bertumpang tindih dengan dirinya sewaktu di dalam bagian “pelan” jika dilihat secara bersamaan. Kejadian bertumpang tindih ini merupakan contoh dari *spacing*.

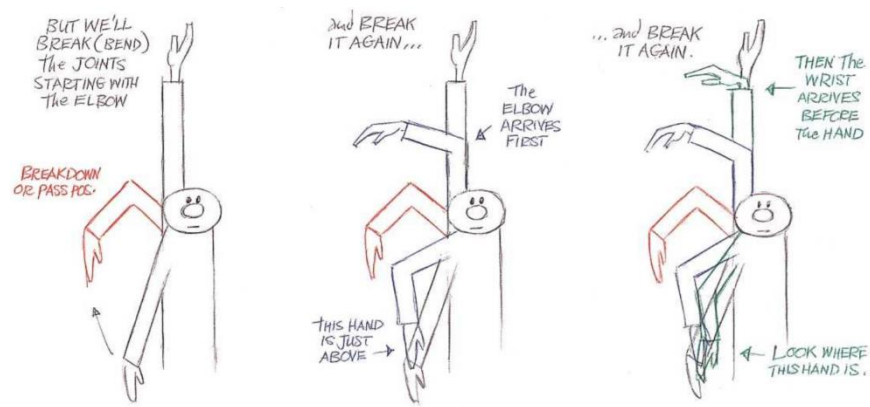
Dasar dari *timing* adalah jika suatu benda digambar dengan jarak dekat satu dengan yang lain, maka gerakan benda tersebut akan lebih pelan. Sebaliknya, jika gambar semakin jauh satu dengan yang lain, maka gerakan benda tersebut akan menjadi cepat (Webster, 2006, hlm 7). Hal yang mempengaruhi dasar *timing* dalam animasi adalah Hukum Newton 1 dalam gerak. Menurut Whitaker & Halas (2009), suatu benda atau tokoh mempunyai berat akan bergerak jika diberi kekuatan kepada benda tersebut (hlm. 31). Sebaliknya, jika suatu benda itu diam, benda itu akan tetap diam.



Gambar 2.3. Contoh penerapan Hukum Newton I  
(Webster, 2006, hlm. 7)

Timing mempunyai prinsip yang terkait dalam penggunaannya pada suatu animasi, yaitu *follow through* atau *overlapping action*. *Follow through* adalah salah satu prinsip yang memberikan aspek dimana terdapat gerakan yang berkelanjutan pada saat suatu tokoh berhenti bergerak (Thomas dan Johnston,

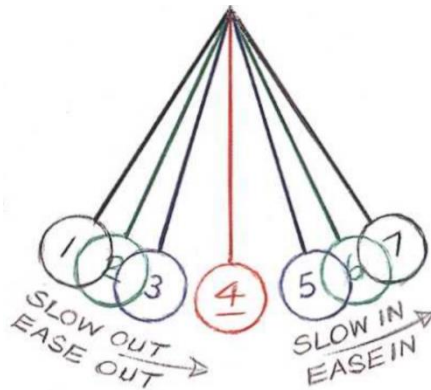
1981, hlm. 61). Sesuatu yang bergerak tidak berhenti secara langsung, melainkan benda tersebut berhenti, lalu diikuti dengan gerakan lain yang berhenti setelah gerakan utama berhenti. Suatu tokoh di dalam animasi akan memiliki *follow through* agar terlihat lebih nyata. Misalnya, tubuh tidak mungkin bergerak sekaligus, melainkan ada bagian tubuh yang melakukan *follow through* seperti tangan dan kaki (hlm. 61).



Gambar 2.4. Contoh penerapan *follow through* pada tangan  
(Williams, 2011, hlm. 233)

Pada gambar 2.4. dapat dilihat pada pergerakan lengan, ketika lengan digerakan ke atas, tangan menjadi miring lalu mengikuti pergerakan lengan. Saat berhenti, lengan telah berhenti tetapi tangan masih lanjut bergerak mengikuti lalu berhenti.

Prinsip lain yang berkaitan dengan timing adalah *slow in* dan *slow out*. *Slow in* dan *slow out*, atau biasa disebut dengan *ease in* dan *ease out*, adalah salah satu prinsip animasi dimana menambahkan beberapa gambar *inbetween* dari *pose key* ke *extreme key* atau sebaliknya (Thomas & Johnston, 1981, hlm. 63). Fungsi dari *slow in* dan *slow out* adalah membuat suatu gerakan terlihat lebih natural.



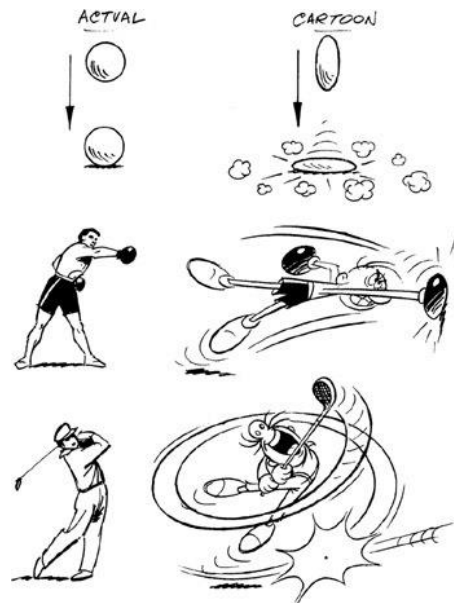
Gambar 2.5 *Slow in* dan *slow out*  
(Williams, 2001, hlm. 50)

### 2.2.2. *Exaggeration*

Menurut Thomas dan Johnston (1981), *exaggeration* pada dasarnya, setiap pose, gestur dan ekspresi dapat dibawa ke tingkat ekstrim untuk meningkatkan dampak dalam menyampaikan suatu informasi kepada penonton. *Exaggeration* bukan berarti melebih-lebihkan suatu gambar sampai pada titik distorsi, melainkan meyakinkan suatu gambar (hlm. 66-67). Menurut Tony White (2006), suatu gerakan yang terdapat pada dunia nyata harus dibuat melebihi kenyataan (hlm. 221).

Fungsi dari *exaggeration* adalah agar gerakan yang dilakukan lebih hidup dan realistis (Thomas dan Johnston, hlm. 66). Jika seseorang terlihat sedih, bikin orang tersebut makin sedih. Begitu pula dengan senang, panik dan gila. Hal ini dapat membuat suatu tokoh mempunyai daya tarik dan dapat memperlihatkan sifat dan karakter secara langsung (hlm. 67).



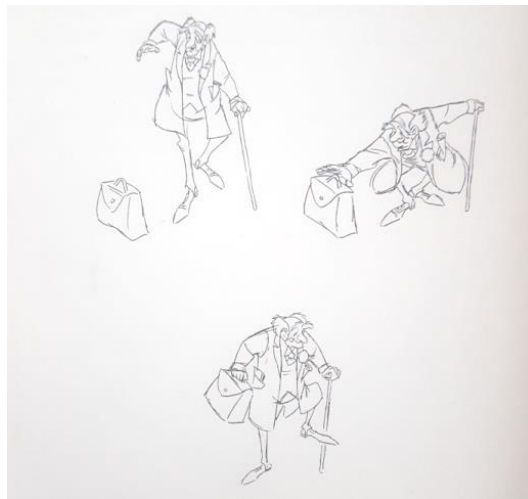


Gambar 2.6. Pengaplikasian *exaggeration* pada gerakan natural  
(Whitaker & Halas, 2009, hlm. 26)

Contoh penggunaan prinsip *exaggeration* dapat dilihat pada gambar 2.6. di atas. Terlihat pada sebelah kiri merupakan gerakan yang tidak menggunakan prinsip *exaggeration* dan sebelah kanan merupakan gerakan yang telah menggunakan prinsip *exaggeration*. Gambar sebelah kanan lebih memberikan tekanan kepada gerakan sehingga lebih terlihat menarik dibandingkan gambar sebelah kiri yang terlihat monoton (White, 2006, hlm. 224).

Aspek yang mendukung *exaggeration* adalah prinsip *Squash & Stretch*. Prinsip *squash & stretch* merupakan salah satu dari 12 prinsip animasi yang sering digunakan untuk memberikan ketegasan dalam membuat suatu animasi. Jika animator kurang memakai prinsip ini, maka gerakan tersebut akan membuat suatu adegan terlihat kaku dan mati. (Stanchfield, 2009, hlm. 14). Prinsip ini dapat digunakan setiap kali suatu benda membengkokkan dan meluruskan diri. Hal ini

dapat mempengaruhi dalam penyampaian cerita jika memakainya atau tidak memakainya. Hampir tidak terjadi suatu tindakan jika tidak memberikan *squash & stretch* (hlm. 12-13).



Gambar 2.7. Pengaplikasian *squash & stretch* pada gerakan manusia  
(Stanchfield, 2009, hlm. 13)

Gambar 2.7. merupakan contoh yang dapat dilihat bahwa penggunaan *squash & stretch* itu penting dalam animasi. Dapat dilihat animator membuat sebuah gambar kakek tersebut untuk mengarahkan perhatian penonton ke objek yang akan diambil. Pada gambar pertama, dapat dilihat sikap tangan kanan yang ingin mengambil koper di lantai, lalu bahasa tubuh yang terbuka dan juga kontak mata yang kuat terhadap objek.

Lalu, pada gambar kedua, gambar kakek dibuat seakan tergecet dengan sendirinya dalam kontak. Kedua gambar tersebut dibuat untuk mengarahkan penonton bahwa kakek tersebut ingin mengambil koper tersebut. Dan pada gambar ketiga, gambar kakek itu juga merupakan *squash & stretch*, tetapi tidak diterapkan secara brutal untuk menyelesaikan aksi kakek tersebut (hlm. 12).

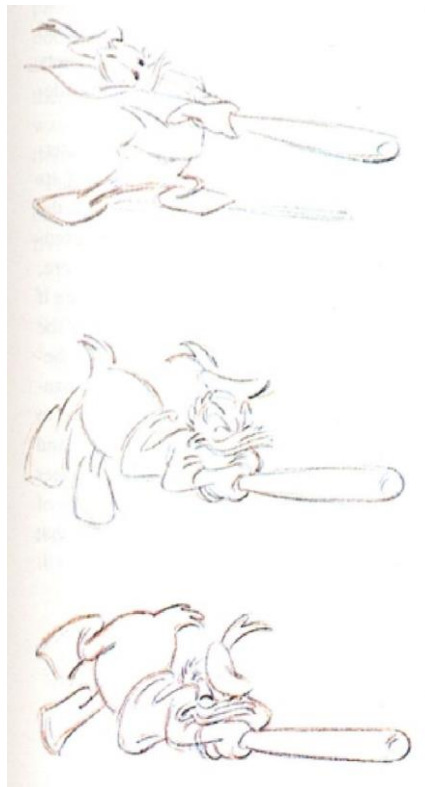
Penggunaan *squash & stretch* harus dipertimbangkan dengan beberapa faktor. Pertama adalah animator harus melihat objek yang ingin digerakkan. Contohnya, sebuah bola mainan lebih membutuhkan *squash & stretch* dibandingkan dengan bola bowling. Kedua adalah animator harus perhatikan berat dan massa objek. Tas yang isinya batu akan memiliki reaksi yang berbeda dibanding dengan yang berisi bulu. Ketiga adalah memperhatikan kecepatan objek bergerak. Semakin cepat objek berjalan, maka objek tersebut semakin stretch dan sewaktu berbentur, akan semakin squash (Wyatt, 2010, hlm, 68).



Gambar 2.8. Pengaplikasian *squash & stretch* pada objek  
(Webster, 2006, hlm. 24)

### 2.2.3. *Pose to Pose*

Dalam pembuatan animasi, terdapat dua tipe pendekatan, salah satunya adalah *pose to pose*. Metode ini merupakan metode dimana seorang animator merencanakan *keyframe* yang ingin dibuat berdasarkan *storyboard* atau rancangan awal, lalu mengerjakan *inbetween*. Metode ini dapat membuat volume dari satu gambar dengan gambar yang lain lebih konsisten dan lebih tertata.

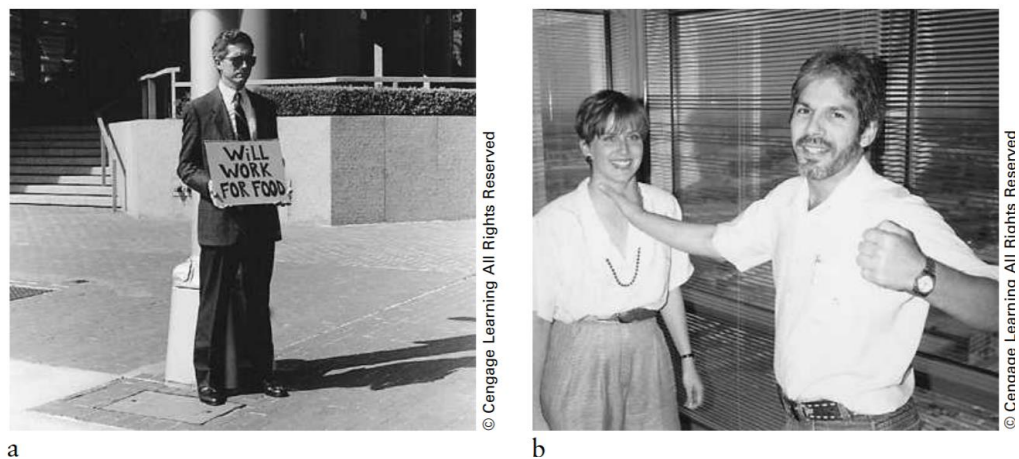


Gambar 2.9. Contoh pengaplikasian *pose-to-pose*  
(Thomas & Johnston, 1984, hlm.)

### 2.3. Komunikasi Non Verbal

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi dari satu orang, atau beberapa orang, kelompok sebagai penyampai pesan kepada lawan bicara sebagai penerima pesan. Komunikasi dapat dikategorikan menjadi 2 jenis, yaitu komunikasi verbal dan non verbal. Komunikasi verbal adalah komunikasi yang sering dikaitkan dengan kata-kata sebagai elemen utama untuk menyampaikan suatu informasi. Sedangkan komunikasi non verbal adalah komunikasi yang tidak menggunakan kata untuk menyampaikan informasi, melainkan memakai gerakan (Knapp, Hall & Horgan, 2012, hlm. 8).

Terdapat satu prasangka bahwa komunikasi verbal itu lebih menunjukkan suatu ide, sedangkan komunikasi non verbal lebih menunjukkan emosi. Tetapi, fungsi dari komunikasi non verbal bisa lebih dari menyampaikan emosi. Fungsi pertama dari komunikasi non verbal adalah mengingatkan kembali informasi penting yang telah diberikan sebelumnya secara verbal (hlm. 15). Selain itu, komunikasi non verbal dapat memberikan informasi yang dapat berkontradiksi kepada apa yang ingin disampaikan.



Gambar 2.10. Contoh komunikasi non verbal  
(Knapp, Hall & Horgan, 2012, hlm. 15)

Contoh komunikasi non verbal sebagai pemberi info kontradiksi dapat dilihat pada gambar 2.9.. Kedua gambar mempunyai pesan yang berbeda dengan apa yang dilakukan. Gambar a terdapat orang memakai jas dengan memegang papan yang bertulis "*will work for food*" yang impilkasikan bahwa orang tersebut terlihat seperti orang yang berkecukupan tetapi papannya mengatakan yang berbeda. Oleh karena itu, pesan non verbal harus berkolerasi dengan pesan yang disampaikan secara verba agar tidak menyebabkan informasi yang kurang jelas

(hlm. 15). Komunikasi dengan info yang kontradiktif ini dapat digunakan untuk memberikan pesan verbal yang positif dengan gesture yang negatif, biasanya digunakan guru untuk mengajar muridnya (hlm. 17).

Ketiga adalah komunikasi non verbal dapat menjadi penekanan pada pesan verbal. Penekanan itu seperti menggarisbawahi suatu inti kalimat untuk menekankannya. Gerakan kepala dan tangan sering digunakan untuk penekanan pesan verbal (hlm. 19). Contohnya adalah ketika seseorang sedang marah terhadap sesuatu dan orang tersebut mengepalkan tangannya yang menandakan bahwa orang tersebut sangat marah karena terdapat penekanan.

#### **2.4. Gestur**

Menurut Geneviève Calbris (2011), gestur merupakan gerakan yang dapat dilihat oleh kasat mata terbuat dari bagian tubuh yang berfungsi sebagai cara seseorang berkomunikasi dengan yang lain (hlm. 2). Biasanya yang menjadi fokus dari gestur adalah bagian tangan, tetapi bagian lain seperti badan dan kepala, termasuk ekspresi muka dan gerakan mata itu termasuk dalam gestur (Kunhke, 2007, hlm.17). Gestur juga dapat menjadi cerminan kondisi emosional seseorang. Setiap gerakan atau gerakan dapat menjadi hal penting untuk emosi seseorang ditunjukkan. Kunci untuk membaca bahasa tubuh adalah mampu memahami kondisi emosional seseorang sambil mendengarkan apa yang lawan bicara katakan dan membaca keadaan di mana mereka mengatakannya. Ini memungkinkan seseorang untuk memisahkan mana fakta dan kebohongan (Pease &Pease).

## 2.4.1. Tipe-Tipe Gestur

### 2.4.1.1. Menurut Kunkhe (2007)

Terdapat berbagai tipe gestur yang dilakukan oleh manusia. Menurut Kunkhe, tipe-tipe gestur dikategorikan menjadi 6 macam (hlm. 17), yaitu:

#### 1. *Unintentional Gesture*

*Unintentional Gesture* atau disebut gerakan yang tidak sengaja adalah gestur yang menghambat kemampuan anda untuk melakukan sesuatu (hlm. 17). *Unintentional gesture* mengimplikasikan bahwa seseorang tidak memiliki niat untuk beranjak dari tempat orang tersebut berdiri. Contoh dari *unintentional gesture* adalah lengan terlipat, bibir ditutup, tangan atau jari di depan mulut dan kaki disilang (hlm. 18).



Gambar 2.11. Contoh *unintentional gesture*  
(Kunkhe, 2007, hlm. 18)

Pada gambar 2.10., dapat dilihat perempuan tersebut menyilangkan kaki yang menyebabkan tidak bisa berjalan. Tangan dan

jari diletakkan di depan mulut yang membuat perempuan tersebut tak mau berbiara. Lengan pun menyilang mengatakan bahwa dia menahan. Orang yang melakukan gestur seperti ini merupakan orang yang *submissive* (hlm. 19).

## 2. *Signature Gesture*

*Signature gesture* adalah suatu gestur yang sangat mendeskripsikan seseorang karena tiap orang mempunyai gestur yang khas (hlm. 19). Gestur ini memberikan suatu petunjuk tentang kepribadian seseorang. Contoh yang dapat dilihat sebagai *signature gesture* pada seseorang ada pada postur, senyuman, tepuk tangan, cara menunjuk, dan pakaiannya (hlm. 21).

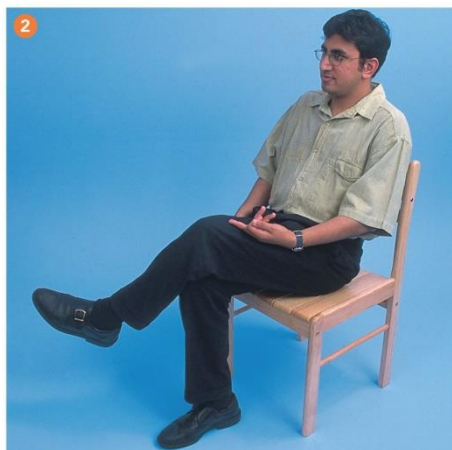


Gambar 2.12. Contoh *signature gesture* dari Napoleon Bonaparte  
(Kunhke, 2007, hlm. 21)



Dapat dilihat pada gambar 2.11. terdapat seorang pria melakukan gestur khas Napoleon Bonaparte. Gerakan ini menggambarkan orang yang memiliki otoritas yang tinggi karena posisi berdiri yang tegap dan satu tangan serta tangan disangkut di dalam jas. Dengan mengenal *signature gesture*, seseorang dapat memberikan info mengenai orang yang akan dihadapi, dan ketika seseorang berhasil membaca gesturnya, maka seseorang dapat diketahui cara terbaik untuk menghadapi lawan bicaranya (hlm. 21).

### 3. *Fake Gesture*



Gambar 2.13. Seseorang yang tidak nyaman akan keadaan melakukan *fake gesture*

(Lambert, 2007, hlm. 56)

*Fake gesture* merupakan suatu gestur yang dilakukan untuk kamuflase dan membohongi lawan bicara. Biasanya digunakan seseorang untuk berpura-pura sebagai seseorang yang bukan merupakan dirinya sendiri. Beberapa gesture yang biasa dibohongi adalah senyum, murung, mengeluh, sedih dan menahan tubuh seakan kesakitan. Tetapi, *fake*

*gesture* dapat dibaca lebih mudah karena terlihat ada yang kurang tekanan (hlm. 21).

#### 4. *Micro Gesture*

*Micro Gesture* adalah tipe gestur yang sangat cepat dilakukan oleh seseorang untuk memperlihatkan suatu perasaan yang lebih suka disimpan oleh diri sendiri. Gerakan ini tidak dilakukan secara sengaja dan memberikan petunjuk kecil tentang apa emosi terdapat di dalam seseorang. Contoh *micro gesture* adalah gerakan kecil pada mulut, tekanan pada mata dan hidung yang melebar (hlm. 22).

#### 5. *Displacement Gesture*



Gambar 2.14. Contoh *displacement gesture* adalah memainkan cincin (Lambert, 2007, hlm.106)

*Displacement gesture* adalah tipe gestur yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan relaksasi atau mengeluarkan stress walaupun efeknya hanalah sementara. Gestur ini juga bertujuan untuk mendistraksi diri dari sesuatu hal yang membuatnya terganggu (hlm 23).

Contoh dari *displacement* gestur adalah mengotak-atik benda, mengorek kuping, merapikan baju, mengelus dagu, menyisir rambut dengan jari-jari, memainkan cincin, dan merokok. Orang-orang lebih

menunjukkan emosi dengan mendemonstrasi displacement gestur dibandingkan menyatakan emosi secara verbal (hlm. 24).

#### 6. *Universal Gesture*

*Universal gesture* adalah tipe gestur yang dapat dimengerti oleh semua orang karena memiliki pengertian yang sama di seluruh dunia (hlm. 24).

Menurut Wiley, contoh dari *universal gesture* adalah:

##### a. Senyum



Gambar 2.15. Contoh senyum (Lambert, 2007, hlm. 23)

Senyum merupakan suatu gestur yang

menunjukkan pesan yang positif dan senang dengan cara mengangkat bibir ke atas dan untuk memberi tekanan, mata menjadi berkerut selagi melakukan senyum lebar (hlm. 24).

##### b. Malu

Malu merupakan suatu gestur yang menunjukkan rasa malu. Darah banyak mengalir ke dada dan pipi yang membuat muka menjadi merah dan membuat seseorang ingin bersembunyi (hlm. 25).

##### c. Menangis

Menangis merupakan suatu gestur yang menunjukkan rasa sedih dalam seseorang dikarenakan seseorang mendapat informasi yang tragis.

Gestur ini ditunjukkan dengan seseorang mengeluarkan air mata (hlm. 25).

d. Mengangkat bahu



Gambar 2.16. Contoh gestur mengangkat bahu  
(Lambert, 2007, hlm. 87)

Mengangkat bahu adalah suatu gestur yang digunakan saat seseorang ingin melindungi diri. Biasanya mengangkat bahu mengartikan seseorang tidak setuju, meremehkan orang lain, tidak tahu apa-apa, dan rasa malu (hlm. 25).

#### **2.4.1.2. *Body-focused Gesture***

Menurut Calbris (2011), *body-focused gesture* merupakan gestur yang berfokus pada menyentuh beberapa bagian tubuh pembicara atau untuk membentuk suatu pose untuk menyampaikan suatu info. Contohnya ketika seseorang mau mengatakan seseorang gila biasanya pembicara menunjuk ke arah kepala dan pergerakan jari telunjuk biasa dilakukan dengan gerakan memutar atau dalam garis lurus (hlm. 78-79).



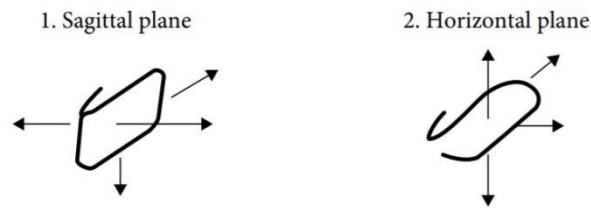
Gambar 2.17. Contoh dari *body-focused gesture*

(Calbris, 2011, hlm. 81)

*Body-focused gesture* juga dapat menggambarkan suatu bentuk, sesuatu yang permanen atau sementara dari bagian tubuh seperti penyakit atau atribut yang dipakai. Selain mendeskripsikan keadaan fisik, *body-focused gesture* dapat menjadi gestur simbolik untuk mendeskripsikan sifat dan perasaan pembicara kepada lawan bicara (hlm. 80).

a. Tangan

Indikasi yang biasa digunakan untuk menunjukkan suatu bagian tubuh dalam *body-focused gesture* adalah tangan. Jika tangan tidak menyentuh bagian tubuh, penempatan tangan dalam ruang sangat penting dalam memberikan suatu informasi (hlm. 81). Posisi tangan dalam ruang dapat dibagi menjadi 2 ruang, yaitu *sagittal plane* dan *horizontal plane*.

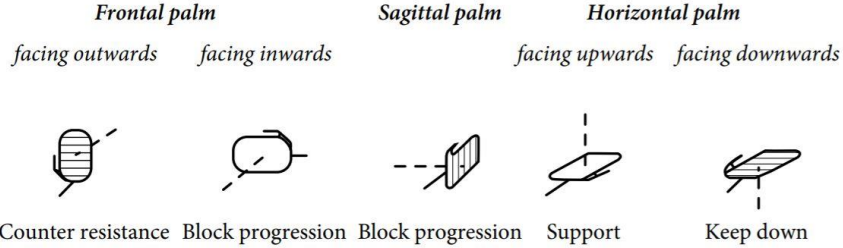


Gambar 2.18. *Sagittal plane* dan *Horizontal plane*  
(Calbris, 2011, hlm, 84)

Posisi tangan pada *sagittal plane*, jika menggunakan tangan kanan, telapak tangan menghadap ke samping kiri dan sebaliknya untuk tangan kiri akan menghadap ke kanan. Posisi tangan pada *horizontal plane*, telapak tangan menghadap ke atas atau ke bawah (hlm. 83).

Pembentukan bentuk tangan dapat mempengaruhi pengertian info yang akan diberikan:

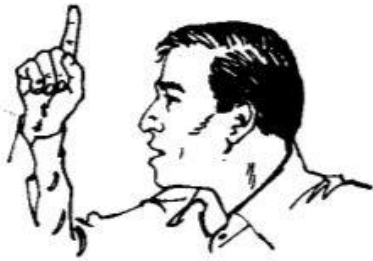
- *Bowl*, dimana tangan membentuk bentuk cekung seolah-olah seperti mangkuk dan digunakan pembicara untuk memberikan informasi seperti menangkap, mengambil, menahan, menimbang, atau menyimpan sesuatu di tangan (hlm. 90).
- *Fist*, dimana jari-jari dikepal ke telapak tangan, sebagai diartikan seseorang memegang suatu benda imajiner atau ingin memukul seseorang (hlm. 90).
- *Flat hand*, gestur ini memiliki banyak makna jika dimainkan posisi telapak tangan dan rotasinya. Dapat diartikan sebagai gestur *block progression*, *support*, *counter resistance* atau *keeping down* (hlm. 90).



Gambar 2.19. Variasi *posisi flat hand* dengan berbagai macam arti  
(Calbris, 2011, hlm, 90)

Berikut ini adalah contoh beberapa gestur tangan:

- *Fore-finger Raise*



Gambar 2.20. *Fore-finger raise*  
(Morris, 1994, hlm. 87).

Gestur ini dilakukan dengan jari telunjuk diacungkan dan ditahan di atas. Lengan tidak didorong ke atas membuat jari telunjuk berada di depan kepala, bukan di atas kepala. Gerakan ini berfungsi untuk mendominasi lawan bicara dengan telunjuk serta simbol untuk siap-siap menyerang jika diperlukan (Morris, 1994, hlm. 87).

- *Palms Front*

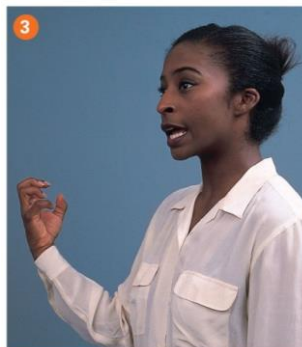


Gambar 2.21. *Palms Front*

(Morris, 1994, hlm. 195).

Gestur ini dilakukan dengan tangan pembicara menahan tangannya menghadap ke depan. Gestur ini juga sedikit menggunakan gerakan seakan-akan memisahkan sesuatu. Gestur ini digunakan seorang pembicara untuk menolak ide dari pendengar atau mencoba untuk meleraikan argumen dari seseorang (Morris, 1994, hlm. 195).

- *Power Grip (fingers and thumb curve as if almost but not quite grasping an invisible object)*



Gambar 2.22. *Power Grip*

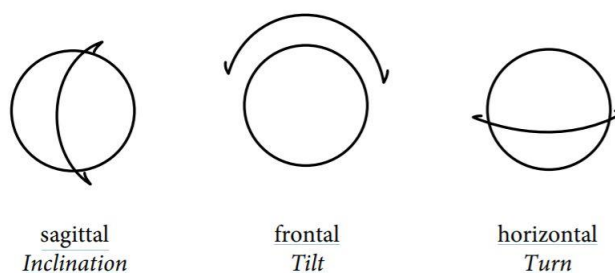
(Lambert, 2007, hlm. 64).



Gestur ini biasanya berhubungan dengan kepalan tangan. Pengertian dari power grip dapat bervariasi berdasarkan kepalan tangannya. Gestur diatas digunakan untuk seorang pembicara yang ingin mempertahankan otoritasnya kepada lawan bicara (Lambert, 2007, hlm. 64).

a. Kepala

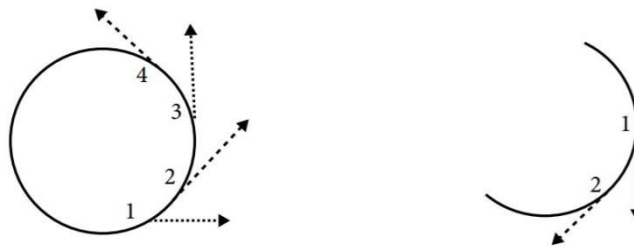
Menurut Calbris, kepala dapat menjadi fitur penting dalam memahami *body-focused gesture*. Kepala dapat menjadi hal yang berkesinambungan dengan posisi serta gerakan tangan. Kepala dapat membuat beberapa jenis gerakan dalam arah yang sama dikarenakan *pivot* utama kepala berada pada leher. Posisi kepala dibagi menjadi 3 jenis rotasi, yaitu *sagittal inclination*, *frontal tilt* dan *horizontal turn* (hlm 93-94).



Gambar 20.23. Jenis-jenis rotasi kepala  
(Calbris, 2011, hlm, 94)

Pergerakan pada *sagittal inclination* dapat dibagi menjadi 2 posisi, yaitu posisi menengok ke atas dan menengok ke bawah. Posisi menengok ke atas ini dapat diartikan dalam beberapa konteks:

- Menengok ke atas untuk 'melihat ke bawah' pada seseorang atau 'menatap seseorang ke atas dan ke bawah'. Ini adalah gestur penghinaan.
- Menengok ke atas dengan menatap kejauhan untuk melihat sesuatu yang lebih baik, fokusnya bukanlah orang tetapi situasi. Ini adalah ekspresi dari pemahaman yang tertunda (hlm. 94-95).



Gambar 2.24. *Sagittal inclination*

(Calbris, 2011, hlm. 94)

Menurut Allan Pease dan Barbara Pease (2004), ada berbagai gestur yang mendeskripsikan keadaan dengan posisi kepala, yaitu:

#### 1. Posisi Miring

Posisi kepala miring dapat diartikan sebagai orang tersebut tertarik akan sesuatu. Seseorang akan lebih tertarik kepada suatu informasi jika kepalanya miring, badan condong ke depan dan tangan menopang kepala (hlm. 68).

#### 2. Posisi Netral

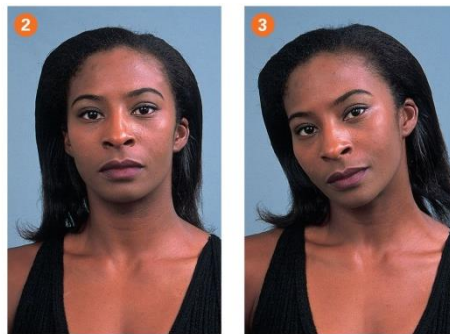
Posisi kepala netral posisi yang memiliki sikap netral tentang apa yang didengarnya. Kepala biasanya tetap diam dan terkadang memberikan anggukan kecil (hlm. 67).

### 3. Posisi ke Bawah

Posisi kepala tunduk ke bawah menandakan sikap yang negatif dan juga menghakimi. Seseorang akan menjadi canggung untuk berkomunikasi secara langsung jika kepalanya selalu tunduk ke bawah (hlm. 68).

Berikut merupakan beberapa contoh gestur yang berhubungan dengan kepala:

- *Head Tilted*



Gambar 2.25. *Head tilt*

(Lambert, 2007, hlm. 54)

Gestur ini dapat mengindikasikan bahwa seseorang tertarik kepada sesuatu, hal tersebut dapat berupa objek maupun subjek. Jika kepala dalam posisi normal dapat diartikan seseorang tidak tertarik. Jika kepala dimiringkan, dapat diartikan bahwa seseorang tertarik (Lambert, 2007, hlm. 207).

- *Head Scratch*

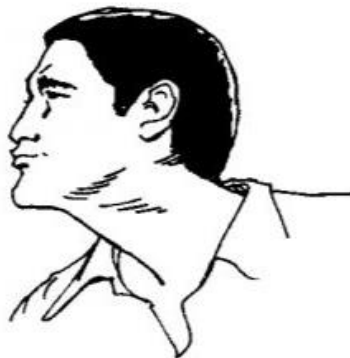


Gambar 2.26. *Head scratch*

(Morris, 1994, hlm. 143)

Gestur ini dilakukan dengan cara tangan menggaruk-garukan rambut yang berada di atas kepala. Gestur ini melambangkan seseorang yang sedang menghadapi masalah dan biasanya orang tersebut akan otomatis akan melakukan gestur menggarukkan kepala (Morris, 1994, hlm. 143-144).

- *Chin Jut*



Gambar 2.27. *Chin jut*

(Morris, 1994, hlm. 30).

Gestur ini dilakukan dengan cara mendorong dagu ke depan pendengar. Gestur ini digunakan untuk menunjukkan kepada pendengar bahwa dia akan diancam oleh pembicara dan gestur ini memiliki sifat agresif dan kelakuan yang berbahaya (Morris, 1994, hlm. 30).

- *Nose Up*



Gambar 2.28. *Nose up*  
(Morris, 1994, hlm. 183)

Gestur ini dilakukan dengan cara posisi hidung dinaikkan dengan memiringkan kepala ke belakang. Gestur ini menggambarkan kekuasaan, tentangan dan rasa meremehkan seseorang dan biasa digunakan oleh seseorang yang memiliki posisi kekuasaan yang tinggi untuk menekankan status tersebut (Morris, 1994, hlm. 183).

b. Lengan

Berikut ini merupakan beberapa contoh gestur yang berhubungan dengan lengan:

- *Arms Fold*



Gambar 2.29. *Arms fold*

(Morris, 1994, hlm. 5)

Gestur ini dilakukan dengan melipat kedua tangan di depan dada.

Gestur ini merupakan gestur dimana seseorang sedang mempertahankan dirinya dari seseorang yang ada di depannya atau dapat diartikan bahwa seseorang tidak dapat lewat melewati batas orang yang melakukan gestur ini (Morris, 1994, hlm. 5).

- *Hand Chopping*

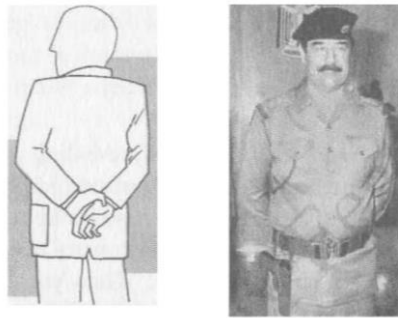


Gambar 2.30. *Hand chopping*

(Lambert, 2008, hlm. 43).

Gestur ini dilakukan dengan tangan membentuk seperti kapak dan pergerakan lengan dilakukan dari atas kebawah layaknya seperti memotong sesuatu. Gestur ini digunakan oleh pembicara yang ketus dan berfungsi untuk menekankan keinginan kuar pembicara untuk memotong halangan (Lambert, 2008, hlm. 43).

- *Hands holding behind the back*



Gambar 2.31. *Hands holding behind the back*

(Pease & Pease, 2004, hlm.136)

Gestur ini dilakukan dengan kedua tangan berada dibelakang dan satu tangan memegang antara tangan atau lengan. Gestur ini biasa digunakan oleh seseorang yang memiliki otoritas dan menggambarkan bahwa orang tersebut mempunyai kekuasaan dan kepercayaan diri (Pease & Pease, 2004, hlm.136).

#### **2.4.2. Gestur dalam Animasi**

Dalam animasi, gestur merupakan suatu wadah yang digunakan pada suatu tokoh untuk memerankan suatu sifat dan karakter yang diinginkan oleh animator (Stanchfeld, 2009, hlm. 7).

Fungsi gestur dalam animasi adalah memberikan informasi kepada penonton sifat dan karakter suatu tokoh pada layar dan juga menjadi alat untuk membedakan satu tokoh dengan yang lain (hlm. 8). Selain itu, menurut William (2011), animator sebaiknya membuat animasi dengan dialog yang minimum dan buatlah tokoh tersebut dapat menggambarkan situasi dengan menggunakan gestur (hlm. 324).



Gambar 2.32. Contoh penerapan gestur dalam animasi  
(Stanchfield, hlm. 8)

## 2.5. Raut Wajah

Raut wajah (*facial expression*) adalah bagian psikologi yang berkaitan dengan bagaimana seseorang menyampaikan emosi melalui gerakan wajah (Charles, 1998, hlm. 18). Manusia memiliki kemampuan untuk membuat berbagai macam raut muka untuk mengekspresikan sesuatu, karena manusia mempunyai kemampuan ini sejak lahir. Manusia memiliki atribut yang berbeda-beda satu



sama lain mulai dari bentuk muka dan fitur mata (De Bolougne & Cuthbertson, 1990, hlm. 29).

Tampilan wajah yang berbeda-beda yang dikarenakan genetic ini berfungsi untuk memproyeksikan semua emosi yang ingin disampaikan. Selain itu, fungsi dari raut muka dapat menjadi bahasa universal bagi semua orang di dunia, tergantung dari kontraksi otot muka (Knapp, Hall & Horgan, 2012, hlm. 258).

Menurut Varun Nair, raut muka terbagi menjadi 2 bagian, yaitu fitur wajah primer dan fitur wajah sekunder. Gerakan dari fitur primer biasa diikuti dengan gerakan dari fitur sekunder. Fitur primer wajah dibagi menjadi 2 area, yaitu area mata seperti mata dan alis mata, dan area mulut, seperti mulut dan bibir. Fitur sekunder termasuk pipi, hidung dan dahi (3DTotalPublishing, 2017, hlm. 43).



Gambar 2.33. Pembagian gerakan muka berdasarkan fitur-fiturnya (3DTotalPublishing, 2017, hlm. 45)

Animasi, dalam bentuk apapun, harus bisa menyampaikan pikiran, emosi serta aksi agar dapat menjadi animasi yang efektif (Wells, 2006, hlm. 78). Raut

muka dapat menjadi alat bantuan penonton agar membaca sifat dan karakter dengan cepat, dan memberikan rasa dinamis dan kekhasan sifat tokoh. Untuk memberikan penekanan kepada muka, buatlah raut muka ekstrim (*exaggeration*) dengan cara memainkan dan menekankan bentuk muka pada fitur primer muka. Hal ini bertujuan untuk memberikan pernyataan yang tegas tapi masih memberikan kesan *stylish* (3DTotalPublishing, 2017, hlm. 45).



Gambar 2.34. Pengaplikasian *exaggeration* pada raut muka agar terlihat lebih meyakinkan (3DTotalPublishing, 2017, hlm. 46)

### **2.6.3 Dimensional Character**

Menurut Egri (2007), suatu tokoh dalam suatu cerita membutuhkan struktur fundamental agar membuat tokoh tersebut memiliki karakter (hlm. 21). Hal tersebut dinamakan *3 Dimensional Character*. Menurut Tillman (2011), fungsi dari *3 Dimensional Character* adalah untuk memberikan deskripsi yang detail kepada suatu tokoh yang ingin dibuat. *3 Dimensional Character* dibagi menjadi 3 bagian penting, yaitu fisiologi, sosiologi dan psikologis (hlm. 32-35).

### 1. Fisiologi

Fisiologi adalah salah satu aspek dalam *3 Dimensional Character* yang mendeskripsikan fisik dan penampilan suatu tokoh. Fisiologi berfungsi untuk membedakan satu tokoh dengan yang lain. (hlm. 32-33).

### 2. Sosiologi

Sosiologi adalah aspek yang membahas suatu tokoh bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Setiap tokoh yang dibuat memiliki latar belakang dan berpengaruh dalam cara tokoh berhubungan dengan lingkungan sekitar (hlm. 34).

### 3. Psikologi

Psikologi adalah aspek yang berputar kepada psikis tokoh dalam cerita. Dalam aspek psikologi, suatu tokoh mempunyai 2 bagian yang mendeskripsikan psikisnya, yaitu emosi dan sikap (hlm. 34-35).

## **2.7. Hantu**

Hantu adalah arwah orang yang telah meninggal yang diyakini muncul untuk hidup berbentuk tubuh manusia dan biasanya menghantui lokasi tertentu. Penampilan hantu sangat beragam berdasarkan orang yang melihatnya. Ada beberapa pengamat menyakini ada beberapa tipe hantu berdasarkan fisiknya, yaitu hantu mempunyai satu tubuh, hantu yang tidak mempunyai kaki dan biasanya mempunyai kemampuan untuk melayang (Ellis, 2014, hlm. 110-111).

Menurut Ellis, terdapat hantu yang disebut dengan *shadow people*. *Shadow people* adalah jenis penampakan. Mereka sering digambarkan sebagai siluet manusia hitam, biasanya tanpa detail (hlm. 112).



Gambar 2.35. Siluet hantu yang tertangkap kamera, yaitu *shadow people*  
(Ellis, 2014, hlm. 111)