

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengenalan Animasi

Definisi dari animasi memiliki banyak terjemahan yang berbeda. Kata animasi sendiri berasal dari kata “anima” berarti jiwa, dan hidup yang merupakan bahasa latin. Pengertian animasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah film yang berbentuk rangkaian gambar bergerak dalam layar secara mekanik dihasilkan oleh komputer. Pengertian animasi menurut Ibiz Fernandes (2007) “Animasi merupakan upaya menciptakan sebuah ilusi pergerakan melalui proses merekam serangkaian gambar statis dan memainkannya kembali”. Dapat disimpulkan pengertian singkat dari animasi adalah seni gerak yang ditangkap dalam gambar.

Produksi animasi dapat di kategorikan kedalam 2 macam yaitu animasi 2D dan 3D. Proses produksi film animasi 2D menggunakan cara tradisional yaitu menggambar *frame per frame* melalui komputer lalu diteruskan ke tahap pewarnaan hingga tahap penyelesaian. Sedangkan film animasi 3D menggunakan teknologi yang ada dalam program komputer untuk proses produksinya. Fungsi dari animasi tidak hanya terbatas menjadi media hiburan semata, Animasi dapat digunakan sebagai entitas visual bergerak yang efektif untuk menerangkan materi pelajaran secara tersirat. Dalam analisis Moreno dan Ortegado- Layne (2008) untuk menghasilkan motivasi belajar, keterampilan dan pembelajaran yang lebih baik perlu menerapkan metode dan teknologi inovatif seperti video dan juga animasi.

2.2 Prinsip Gerak Animasi

Menurut Webster (2012) *animator* akan menghadapi kesulitan dalam merancang pergerakan karakter. Hal ini dikarenakan tiap karakter dan benda memiliki ciri pergerakan yang sangat berbeda. Terdapat 2 jenis pergerakan karakter dan benda, *naturalistic action* adalah segala pergerakan yang dapat ditemui dalam dunia nyata, makhluk hidup maupun juga benda – benda yang disekitar kita. Sedangkan *abstract action*, pergerakan pada karakter dan objek yang tidak bisa melekat di dunia nyata, seperti pergerakan karakter kartun. Gerak karakter dan objek di interpretasi dengan imajinasi *animator* karena tidak bisa didasari dengan sesuatu yang nyata.

Webster juga menyatakan segala bentuk gerak dari objek akan menyusun sebuah hirarki pergerakan. Hirarki ini terbagi menjadi 3 bagian:

1. *Primary action* merupakan gerak utama yang dilakukan dari semua bentuk gerakan.
2. *Secondary action* merupakan gerak tambahan yang mendukung gerakan utama
3. *Tersier action* merupakan gerak yang muncul dari dampak *primary action*, dan juga *secondary Action*.

Setiap pergerakan makhluk hidup tersusun berdasarkan hirarki ini, contohnya bisa dijumpai pada pergerakan lari seekor anjing. Ketika anjing berlari seluruh bagian tubuhnya bergerak mengikuti pergerakan kaki. Telinga anjing akan mengayun bersamaan dengan kepalanya ,dan juga berdampak sama dengan badannya. Pergerakan kaki ketika berlari adalah *primary action*, gerakan kepala adalah

secondary action, sedangkan gerak telinga yang mengikuti kepala adalah *tersier action*. Setiap gerakan pada tubuh berdampak satu sama lain, secara tidak sadar setiap bagian tubuh akan bergerak akibat gerakan bagian tubuh lainnya.

Animator menggunakan 12 prinsip animasi untuk membuat karakter animasi terlihat lebih hidup dan menghibur. 12 prinsip animasi merupakan hasil riset yang dikembangkan oleh *Animator* Disney bernama Ollie Johnston dan Frank Thomas lalu dinyatakan dalam bukunya *The Illusion of Life: Disney Animation*. Dalam bukunya diuraikan 12 prinsip animasi yaitu (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) *Arc*, (8) *Secondary Action*, (9) *Timing*, (10) *Exaggeration*, (11) *Solid drawing*, (12) *Appeal*. Prinsip ini menjadi panduan utama para *animator* dunia untuk membuat karya animasi yang digunakan sampai sekarang.

2.2.1 Squash and Stretch

Webster (2012) menyatakan sebagian besar yang ada disekitar kita memiliki kelenturan atau fleksibilitas. Penggunaan *squash and stretch* dalam pembuatan animasi memberikan taraf fleksibilitas kepada semua objek dan figur yang dianimasikan. Misalnya, apabila seseorang sedang berjalan, tidak hanya kaki yang bergerak, tetapi seluruh tubuh juga melakukan pergerakan. Sama halnya dengan wajah, ketika melakukan ekspresi, seluruh wajah melakukan pergerakan yang menggambarkan emosi karakter tersebut. Segala pergerakan yang dilakukan karakter akan mengekspresikan berbagai tingkat *squash and stretch*.(hal 54)



Gambar 2.1. Squash and Stretch

Gambar 2.1. *Squash and Stretch* pada Wajah

(*Animation Survival Kit, 2001*)

Objek pada umumnya memiliki wujud yang kaku, seperti kursi kayu ataupun benda padat lainnya. Walaupun begitu, wujud benda tetap memiliki fleksibilitas yang berbeda, sehingga tidak semua perubahan bentuk pada benda dapat dilihat. *Squash and stretch* dalam animasi memungkinkan pergerakan benda semakin meningkat dan juga terlihat lebih menarik. menurut Lassester (1987) *squash and stretch* terikat pada aturan penting, jika wujud benda terjadi perubahan maka volumenya harus tetap konstan. Apabila penerapan *squash and stretch* berlebihan maka ilusi pergerakan benda akan hilang.

2.2.2 Anticipation

Berdasarkan pernyataan Webster (2012, hal 56 – 56) *anticipation* merupakan sebuah gerakan yang dimulai sebagai proses pemikiran alam bawah sadar, tapi terkadang menjadi gerakan spontan. Mahluk hidup secara refleks akan melakukan pergerakan apabila menerima tenaga eksternal seperti tersengat aliran listrik,

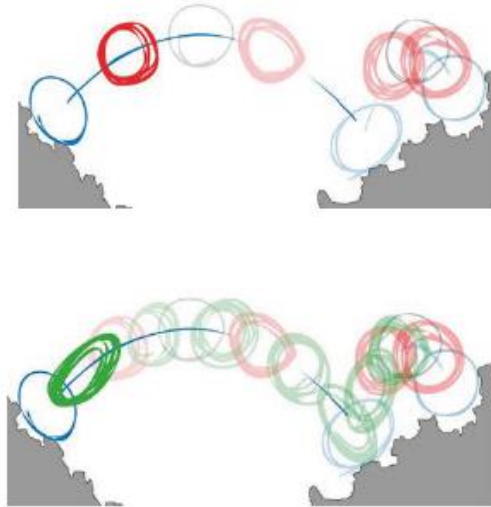
kontak fisik, dan juga reaksi dari alam sekitar. Menurut Frank Thomas (1995) ada 3 bagian utama dalam melakukan sebuah *action*:

1. Persiapan atau memulai untuk *action* – ini adalah *anticipation*
2. Gerakan *action*
3. Berhentinya *action*

Fungsi dari *anticipation* sendiri adalah untuk menunjukkan persiapan dan juga reaksi spontan karakter sebelum melakukan sebuah gerakan. Misalkan saja, seseorang akan menunduk terlebih dahulu sebelum melakukan lompatan. Gerakan menunduk sebelum melompat itu yang disebut *anticipation*.

2.2.3 Straight Ahead Action and Pose to Pose

Dalam proses menentukan dan juga merancang pergerakan karakter animasi 2D maupun 3D, *animator* menggunakan prinsip *straight ahead action and pose to pose*. *Straight ahead action* merupakan proses menggambar gerakan karakter, *frame* per *frame* secara berurutan dari awal hingga akhir *scene*. *Straight ahead action* menciptakan pergerakan karakter lebih dinamis dan menghasilkan pergerakan karakter yang lebih realistis, tetapi lebih sulit untuk mempertahankan proporsinya. Sedangkan *pose to pose*, proses perancangan gerak animasi dengan menentukan pose awal, tengah, dan akhir gerakan karakter dalam *keyframe* (dikenal sebagai *keyframing*). Dalam proses *pose to pose*, untuk menyelesaikan pergerakan karakter, *animator* menggunakan teknik yang disebut *in-betweening*. Teknik ini adalah tahap pembuatan transisi *frame* diantara *keyframe* yang berbeda untuk melengkapi pergerakan karakter dalam *pose to pose*. (Robert, S., 2011, hal 60)



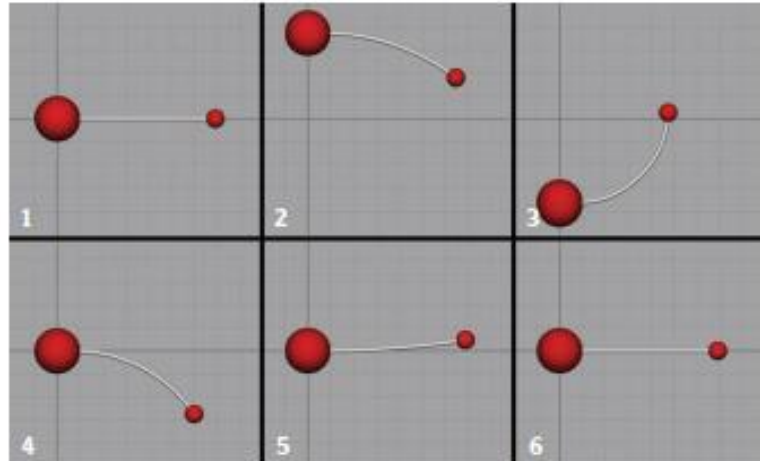
Gambar 2.2. *Straight ahead*

Gambar 2.2. *Straight ahead action dan pose to pose*

(Tradigital Animate CC 12 principles of animation in Adobe Animate, 2017)

2.2.4 Follow Through and Overlapping Action

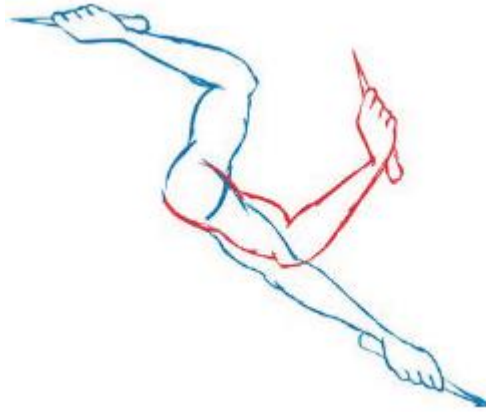
Menurut penjelasan Roberts, S. (2011, hal 60) Prinsip *Follow Through* dan *Overlapping Action* akan menambah kesan realistis pada pergerakan karakter animasi. *Follow Through* merupakan pergerakan bagian objek yang akan terus bergerak setelah pergerakan utama berhenti. Suatu pergerakan tidak selalu berhenti secara mendadak tetapi akan terus berlanjut melewati titik akhirnya. Sebagai contoh, ketika pemain bola voli akan memukul sebuah bola. Tangan pemain bola voli akan terus bergerak maju setelah bola terlepas dari genggaman. Pergerakan laju tangan yang mengikuti bola tersebut adalah *Follow Through*.



Gambar 2.3. Contoh *Follow Through* pergerakan buntut pada bola

(*3D animation essentials*, 2012)

Robert, S. juga menambahkan *overlapping action* merupakan kecenderungan bagian tubuh untuk bergerak dengan kecepatan yang berbeda. Prinsip gerak ini terjadi di setiap bagian tubuh yang melekat pada sebuah objek seperti, bagian tubuh manusia dan hewan, bahkan juga benda yang kita gunakan. Dapat diamati pada pergerakan seseorang yang hendak melompat. Ketika seseorang melompat, lompatan dimulai dengan gerakan kaki menurun secara perlahan lalu melompat dengan mendorong kaki ke bawah secara cepat sehingga tubuh terbawa ke atas. Pergerakan ini diikuti oleh seluruh bagian tubuh seperti badan, tangan, dan kepala secara berurutan. Setiap bagian tubuh hendak bergerak dengan waktu dan tahap yang berbeda. Pergerakan bagian tubuh ini yang dinamakan *overlapping action*.

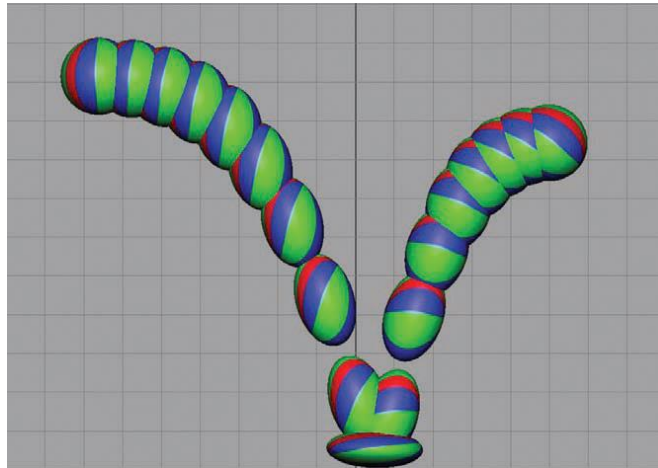


Gambar 2.4. *Overlapping Action* pada pergerakan tangan

(*Tradigital Animate CC 12 principles of animation in Adobe Animate, 2017*)

2.2.5 Slow In and Slow Out

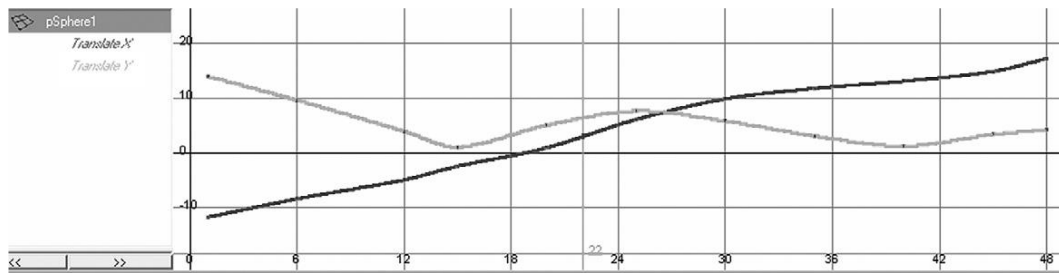
Menurut pernyataan Beane (2012, hal. 101) *slow in and slow out* didefinisikan sebagai percepatan dan juga perlambatan sebuah objek yang akan bergerak ataupun berhenti. Tanpa penerapan prinsip *slow in and slow out*, pergerakan karakter akan terlihat tidak wajar dan juga terkesan seperti gerakan robot. Contoh dari prinsip ini dapat dijumpai pada benda yang ada disekitar kita seperti bola memantul. Pada saat bola memantul, bola tersebut akan mengalami percepatan ketika hendak memantul ke tanah, sedangkan bola akan mengalami perlambatan setelah memantul dan melayang ke atas.



Gambar 2.5. Penerapan *slow in and slow out* pada pergerakan bola memantul.

(*3D animation essentials*, 2012)

Setiap objek memiliki percepatan dan perlambatan saat memulai dan mengakhiri pergerakan, hal ini berlaku pada objek hidup maupun mati. Dari pandangan fisik, percepatan dan perlambatan benda menghasilkan informasi mengenai berat masa dan juga kekuatan gravitasi. Sebagai contoh, pergerakan seseorang yang bertubuh gemuk akan lebih lambat dibandingkan dengan pergerakan seseorang yang bertubuh kurus. Karakteristik ini mampu meningkatkan kesadaran penonton terhadap pergerakan objek dalam animasi. Pada pembuatan animasi tradisional, prinsip ini diraih dengan memanipulasi gambar melalui *frame*. Sedangkan dalam animasi 3D berbasis komputer, dicapai menggunakan *curve* dalam *graph editor* pada perangkat lunak animasi. Percepatan dan perlambatan juga di pengaruhi oleh jarak antara *frame* satu dengan yang lain. Semakin besar jarak *frame*, maka objek mengalami percepatan, apabila jarak *frame* semakin kecil, maka objek mengalami perlambatan. (Chopine, 2011, hal. 101)

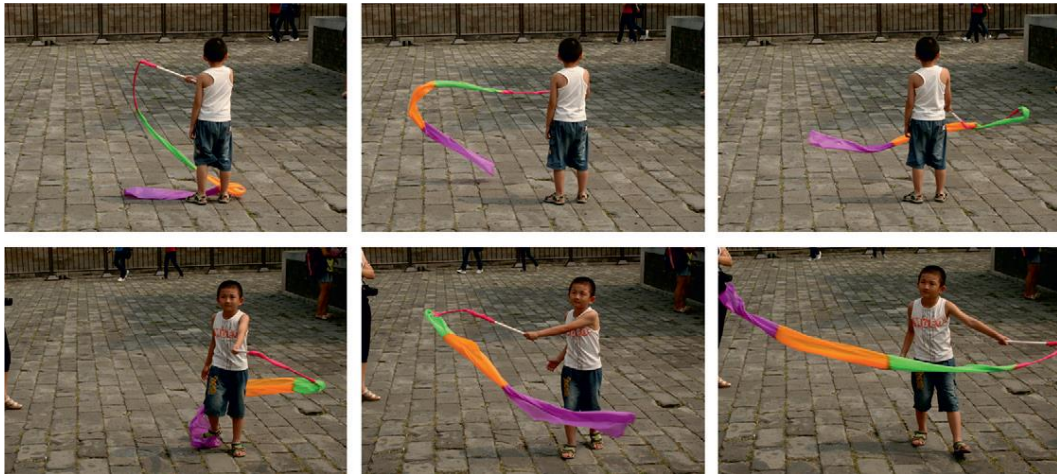


Gambar 2.6. *Animation graph editor* dalam perangkat lunak animasi 3D.

(*3D Art Essentials*, 2011)

2.2.6 Arcs

Semua objek yang kita temui tidak selalu bergerak pada poros linear bagaikan pergerakan benda yang sangat kaku seperti robot. Sementara itu pergerakan objek biasanya menciptakan sebuah pola yang berbentuk lengkungan atau juga busur. Setiap pergerakan kecil manusia seringkali tercipta pola busur, seperti pada siklus berjalan, tubuh manusia akan terlihat naik dan turun ketika melangkah. Bila diamati juga pada pergerakan tangan ketika melempar bola, dapat dilihat bahwa tangan menggambarkan pola busur yang besar. Mulai dari gerakan tangan dari belakang postur tubuh, melaju melewati posisi atas kepala sebelum terlihat memanjang di depan tubuh, lalu akhirnya bergerak kembali ke arah tubuh. Prinsip ini menunjukkan setiap detail pada pergerakan objek, hal itu yang membuat setiap gerakan sederhana menjadi nyata dan lebih meyakinkan dalam animasi. (Webster, 2012, hal. 60 – 61)



Gambar 2.7. Arcs terlihat pada pergerakan pita.

(*Action Analysis for Animators*, 2012)

2.2.7 Timing

Menurut Steve Robert (2011) *Timing* merupakan pusat dari segala bentuk pembuatan film, baik live action maupun animasi. Hal ini melingkupi semua elemen dari karya visual bergerak. Dalam perancangan gerak karakter, *Timing* adalah mengenai cara animator dapat menyampaikan informasi dalam film kepada penonton sehingga dapat memahami segala tindakan karakter animasi. Pergerakan karakter yang terlalu cepat akan mempersulit penonton untuk mengerti informasi dalam film. sebaliknya, apabila pergerakan karakter terlalu lambat, maka penonton akan cepat bosan dengan film tersebut. Oleh karena itu, *Timing* memegang peran penting dalam mengontrol reaksi penonton terhadap film yang mereka saksikan.

Timing dapat dibagi menjadi tiga jenis berbeda yang menggambarkan berbagai aspek film animasi: *spacing*, *phrasing*, dan *animation Timing*.

1. *Spacing*

Spacing bertujuan untuk menggambarkan variasi dinamika dalam film narasi dan juga film animasi secara keseluruhan

2. *Phrasing*

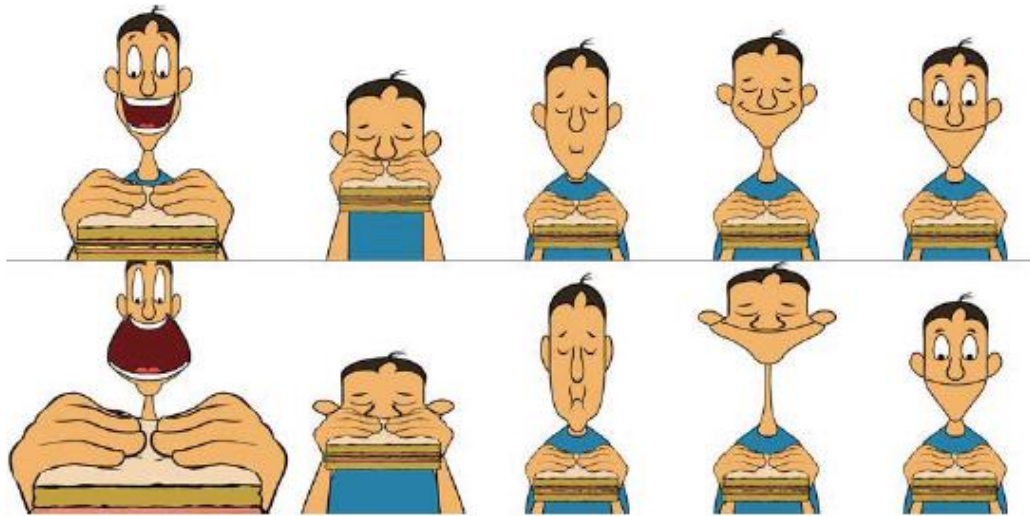
Phrasing bertujuan untuk menggambarkan variasi kecepatan dalam serangkaian gerakan karakter selama periode waktu yang singkat.

3. *Animation Timing*

Animation timing bertujuan untuk menjelaskan makna dalam satu gerakan karakter, objek, atau efek animasi.

2.2.8 Exaggeration

Menurut pernyataan Chopine (2011) *exaggeration* adalah meniru gerakan pada dunia nyata dan membuatnya terlihat sedikit lebih ekstrem. Sebuah aksi atau ekspresi pada dunia nyata tidak selalu berhasil menghibur penonton di dalam karya animasi. Prinsip *Exaggeration* dapat mendukung gerakan realistis yang cenderung terlihat datar akan lebih menarik ketika diilustrasikan. Karakter animasi pada kartun menggunakan prinsip *exaggeration* untuk membuatnya jauh lebih ekspresif dan juga emosional, dibandingkan dengan karakter kartun yang tidak menerapkan prinsip *exaggeration* akan terkesan kurang hidup dan membosankan. Ketika fungsi dari prinsip *exaggeration* digunakan dengan baik, tingkat *exaggeration* pada gerakan karakter akan lebih terasa sehingga penonton tidak harus menyadarinya.

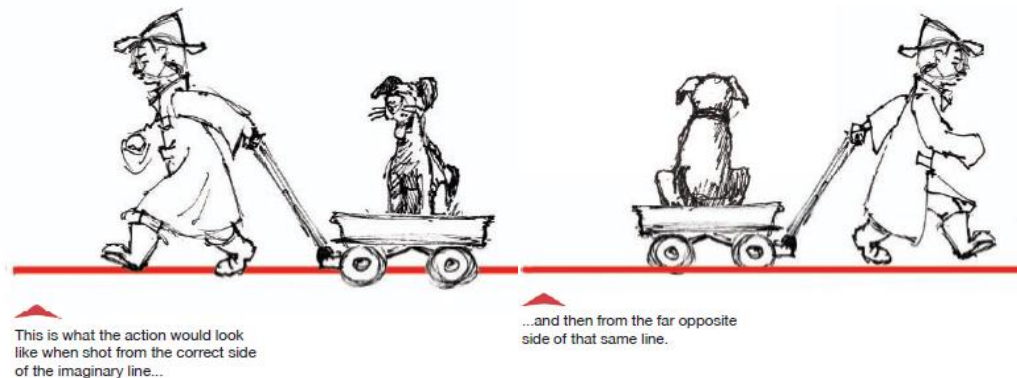


Gambar 2.8. *exaggeration* pada gerakan kartun

(*Tradigital Animate CC 12 principles of animation in Adobe Animate, 2017*)

2.2.9 Staging

Webster (2012) mendefinisikan *Staging* sebagai cara menyajikan karya animasi melalui penataan objek karakter pada *frame* untuk menciptakan suasana hati atau juga emosi dalam narasi cerita sesuai aspek yang diinginkan sutradara. Setiap cerita dalam film ataupun animasi terdapat karakter yang menjalankan plot sehingga cerita dapat disampaikan penonton. Tindakan karakter yang dilakukan harus jelas untuk membuat karakter lebih mudah dikenali dan juga mengesankan. Prinsip *staging* mengacu pada tata cara menyajikan tindakan karakter dengan jelas agar penonton mampu membaca dan memahaminya. Misalnya terdapat seorang karakter yang akan melakukan sebuah aksi, apabila penempatan posisi karakter dalam *frame* tidak sesuai pada fokus para penonton, maka aksi karakter tidak akan terlihat ataupun di mengerti.



Gambar 2.9. *Staging* perbandingan penempatan karakter animasi yang baik dan buruk pada *frame*

(*Layout and Composition for Animation, 2010*)

2.3 Bahasa Tubuh

Berdasarkan pengertian oleh Las Pardew (2008) Bahasa tubuh atau *body language* adalah komunikasi non verbal yang berasal dari tubuh, hal ini meliputi gerakan tangan, postur, ekspresi wajah, dan pola gerak. Bahasa tubuh merupakan bahasa pertama yang dipelajari ketika individu dilahirkan di dunia. Bahasa tubuh juga melekat pada setiap kegiatan individu sehari – hari. Secara tidak sadar, setiap pergerakan yang di lakukan oleh bagian tubuh merupakan bahasa tubuh. Seiring bertambahnya usia, seseorang akan mulai mempelajari bahasa tubuh orang lain, sehingga mampu mengetahui keadaan emosi, pribadi, dan juga reaksi lawan bicaranya. (hal 13)

Bahasa tubuh dapat menjadi indikasi yang menggambarkan kondisi fisik seseorang. Dalam bentuknya yang paling sederhana, dapat menggambarkan usia dan kesehatan seseorang, tetapi bahasa tubuh juga dapat menunjukkan aspek-aspek pribadi lainnya seperti emosi dan suasana hati. Ini juga bisa menjadi indikator dari ciri-ciri budaya tertentu, tradisi, pilihan hidup, dan asal kelahiran. Pengamatan mengenai bahasa tubuh dapat memberi banyak informasi tentang subjek karakter. Membantu dalam proses penciptaan karakter yang menyakinkan dan juga kepribadian yang dapat dikenali.

2.3.1 Postur dan Gestur

Menurut pernyataan Mark G. Frank (2016) Tubuh cenderung mencerminkan berbagai suasana hati atau keadaan emosi yang sedang dialami individu. Bisa terlihat ketika seseorang sedang marah, tubuh orang tersebut akan cenderung mecondong ke arah depan seolah-olah akan menyerang, karena emosi marah membuat pribadi menjadi agresif terhadap lawan bicaranya. Postur juga cara tubuh untuk memberikan segala informasi mengenai pribadi seseorang. Jika seseorang merasa nyaman dan percaya diri, postur tubuhnya akan cenderung lebih terbuka, postur tubuh yang tertutup akan menunjukkan seseorang yang lebih merendahkan diri dan sedang dalam emosi negatif. Ketika orang takut postur tubuh mereka cenderung menutup. Adanya banyak tekanan di bagian bawah tubuh dikarenakan rasa tegang dan risih sehingga terlihat ingin melarikan diri. (hal. 62 – 63)

Bahasa tubuh tidak hanya tentang cara bagian tubuh bergerak tapi juga mengenai makna dibalik gerakan tersebut. Pergerakan tubuh tidak luput dengan gestur yang dilakukan oleh bagian tubuh seperti tangan, kepala, dan bagian tubuh

lainnya. Gestur sendiri dianggap sebagai bentuk komunikasi yang lebih "alami" atau secara tidak sadar, daripada komunikasi dengan ucapan. Gestur dianggap sebagai mode ekspresi yang dapat beroperasi secara independen dari ucapan. Dalam ilmu psikologi kontemporer, istilah gestur dapat didefinisikan sebagai aksi tubuh yang terlihat, yang dapat memberikan pesan tertentu di gerakan tubuh. Gestur dapat terjadi baik dalam komunikasi antar individu tanpa adanya verbal atau ucapan. (Hall & Knapp , 2013, hal. 205)

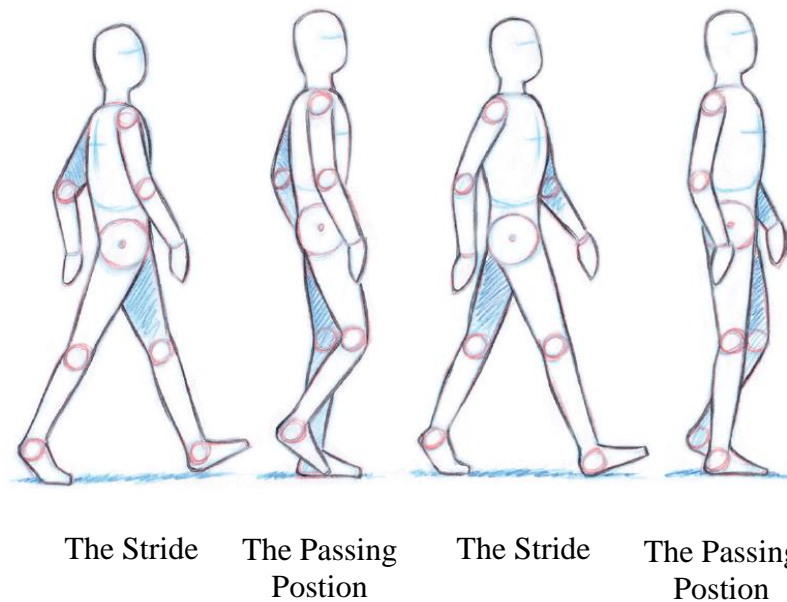
Gestur tubuh sangat beraneka ragam dan juga mengandung banyak makna. Setiap pergerakan bagian tubuh menandakan suatu maksud dan tujuan yang memberi informasi emosi, perasaan, dan keadaan hati seseorang. Sebagai contoh, gestur tangan yang membuka dapat memberi kesan keterbukaan, kejujuran dan menunjukkan kepercayaan diri. Gestur tangan menunjuk ke arah seseorang, memberi kesan kekuatan dan juga kekuasaan atau dominasi. Gestur mengepalkan tangan juga dapat memberikan informasi emosi yang dialami tokoh, semakin kuat emosi negatif dan tekanan yang dirasakan tokoh, maka semakin erat kepalan tangannya. Kuhnke juga mengatakan seseorang yang percaya diri akan melakukan kontak mata lebih banyak dan lebih lama daripada orang yang tidak percaya diri atau berusaha menyembunyikan sesuatu. (Kuhnke, 2007, hal. 147 – 148)

Sebuah studi mengenai gestur tangan oleh Nierenberg dan Calero menyimpulkan bahwa gerakan tangan mengepal menunjukkan frustrasi seseorang dan juga menandakan bahwa orang itu menahan sikap negatif. Terdapat juga korelasi antara tinggi tangan saat mengepal dengan kuat suasana hati yang dirasakan seseorang, semakin tinggi tangan yang diangkat maka orang tersebut

makin sulit di hadapi. Gestur tangan *steeping hands* atau gerakan menyatukan tiap jari tangan satu sama lain merupakan gestur yang sering di gunakan oleh seseorang yang percaya diri dan juga seseorang yang merasa lebih unggul dari pada orang – orang sekitarnya (Pease, 1984, hal. 39 – 42)

2.3.2. Berjalan

Menurut Webster (2012) dalam melakukan sebuah pergerakan jalan atau juga *walkcycle* terdapat fase gerakan tubuh dan posisi yang dilakukan. Posisi berjalan ini di bagi menjadi 2 yaitu *the passing position* dan *the stride*. *The passing position* yaitu ketika tubuh dengan posisi tegak hanya ditopang oleh satu kaki, yang posisinya vertikal sejajar dengan tubuh. Sedangkan kaki lainnya mengayun ke depan melewati kaki yang digunakan untuk menopang tubuh. Kedua tangan yang terus mengayun ke depan dan belakang, lalu tangan sedikit bengkok. *The stride* merupakan posisi berjalan ketika kedua kaki berada di titik yang paling terpisah dan berlawanan arah. Badan di posisi terendah berjalan dengan satu kaki yang dipanjangkan ke depan, serta membuat kontak dengan tanah, kaki lainnya dipanjangkan ke belakang, serta mempertahankan kontak ke tanah. Kedua bahu, lengan ,dan tangan di arahkan berlawanan arah, ke depan dan juga belakang. (hal. 219 - 220)



Gambar 2.10 posisi *The Passing Position* dan *The Stride* dalam fase *walkcycle*.

(*Action Analysis for Animators, 2012*)

Pergerakan manusia secara keseluruhan di pengaruhi oleh keadaan pikiran. Cara bergerak manusia, mulai dari berjalan, berlari, dan segala kegiatan sehari - hari sebagian besar ditentukan oleh kondisi perasaan individu secara fisik, suasana hati ,dan temperamen manusia. Seseorang yang baru saja menerima kabar baik dan juga merasa percaya diri akan berjalan dengan langkah yang lebih segar dari biasanya tanpa keraguan; sebaliknya, orang yang baru saja menerima berita yang sedih dan juga orang yang sedang ketakutan mungkin berjalan lebih lambat dan mungkin menahan tubuhnya dalam posisi yang lebih bungkuk. Cara orang berjalan akan berbeda – beda juga tergantung pada lingkungan tempat dia berjalan atau tanah tempat dia berjalan (Webster, 2012, hal. 228).

Cara berjalan seseorang yang percaya diri menurut Mark G. Frank (2016) yaitu berjalan dengan langkah kaki yang berjauhan, gerakan ayunan tangan yang mengikuti gerak tubuh, gerak siku yang keluar, dan gerak pundak yang terlihat. Seorang percaya diri juga akan berjalan dengan dada yang dilapangkan ke dapan dan atas, dan juga kepala menghadap agak ke atas dengan pandangan ke depan. (hal. 65)

2.3.3. Melompat

Tujuan dari melompat, umumnya untuk menutupi jarak atau ketinggian yang tidak dapat dicapai dengan gerakan lain, seperti langkah biasa atau panjang sebagai bagian dari berjalan. Melompat untuk mencapai ketinggian maksimum membutuhkan antisipasi gerakan yang berbeda dibandingkan dengan seseorang yang melakukan lompatan pendek. Seseorang yang akan melakukan lompatan jauh akan melakukan pergerakan bersiap – siap seperti berusaha untuk berlari cepat terlebih dahulu dan akan melompat pada akhir gerakan berlari. Gerakan melompat dengan jarak pendek memiliki pergerakan yang juga minimum. Seseorang akan mengawali pergerakan dari berdiri lalu menundukan badan, melipat kaki ke bawah untuk gerakan antisipasi lompatan setelah itu kedua kaki akan mendorong seluruh tubuh dari bawah ke langit dan mendarat dengan kedua kaki menyentuh tanah (Webster, 2012, hal. 284).

2.4 Emosi

Berdasarkan dari studi Psikologi oleh Hockenbury, S., Hockenbury, D., Nolan, S., (2016) menjelaskan emosi sebagai kondisi psikologis kompleks yang melibatkan tiga komponen berbeda: Pengalaman subyektif, respons fisiologis, dan respons dari perilaku atau ekspresi.

1. Pengalaman subyektif :

Emosi ada banyak jenis seperti "marah," "sedih," atau "bahagia," tetapi setiap emosi memiliki tingkatan emosi yang berbeda, tergantung dengan pengalaman subyektif seseorang.

2. Respons fisiologis :

Selama mengalami emosi terjadi banyak respons fisiologis dari tubuh manusia, seperti pada saat merasa takut, telapak tangan berkeringat atau detak jantung berdetak kencang, hal ini diatur oleh sistem saraf manusia.

2. Respons perilaku atau ekspresi :

Ekspresi bersifat universal, tiap ekspresi dapat mengandung emosi yang berbeda, seperti senyum untuk menunjukkan kebahagiaan ataupun kerutan untuk menunjukkan kesedihan.

Kata emosi berasal dari kata Latin *movere*, yang berarti "bergerak", oleh karena itu proses emosional manusia melekat erat dengan motivasi. Pengertian motivasi sendiri mengandung makna sebagai dorongan seseorang untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Sebagai contoh, kemarahan memotivasi seseorang untuk berbuat kekerasan ketika orang itu merasa diperlakukan buruk oleh

orang lain, emosi yang dialami orang tersebut memotivasinya untuk berperilaku tidak semestinya. (hal. 336 – 339)

Studi psikologi mengenai emosi sudah melewati riset bertahun – tahun dan juga berkembang hingga saat ini. Teori mengenai emosi paling awal dikemukakan oleh William James, teori ini mengatakan bahwa emosi dihasilkan dari persepsi respons biologis dan perilaku. Teori ini menjelaskan bahwa tubuh manusia akan bereaksi pada setiap emosi yang sedang dialami seseorang. Apabila seseorang merasa ketakutan, tubuh akan memunculkan beberapa gejala seperti denyut jantung akan berdetak lebih kencang, tubuh gemetar, berkeringat, dan pernapasan menjadi cepat. William James menambahkan juga ekspresi wajah dari emosi menciptakan pengalaman subjektif dari emosi. (Hockenbury, 2016, hal. 346 – 348)

Penelitian mengenai emosi juga dilakukan oleh Paul Ekman, penelitian itu mengenai ekspresi yang muncul dalam emosi seseorang. Ekspresi wajah manusia mempunyai banyak sekali variasi, disebutkan bahwa manusia dapat menciptakan lebih dari 7000 ekspresi berbeda. Berdasarkan penelitian ekspresi dari emosi manusia, Ekman membagi emosi menjadi 6 emosi dasar: jijik, terkejut, bahagia, kemarahan, dan kesedihan. Menurut Ekman ekspresi wajah yang ada dari emosi dasar merupakan bawaan dari lahir dan sudah diterapkan dalam pikiran manusia. Bukti yang mendukung pernyataan ini, bayi yang baru lahir buta dan juga tuli, mereka masih bisa mengekspresikan kegembiraan, kesenangan maupun kemarahan dengan ekspresi yang sama dengan bayi yang terlahir sehat. (Hockenbury, 2016, hal. 343 – 346)

2.5 Kepribadian

Menurut keterangan Hockenbury, dan Nolan (2016) kepribadian didefinisikan sebagai keunikan individu dalam pola berpikir, perasaan, dan perilaku. Kepribadian juga mencakup suasana hati, sikap, dan isi pikiran individu yang dapat diungkapkan dalam interaksi dengan orang lain. Beberapa orang memiliki kepribadian yang serupa dengan yang lain, tetapi setiap orang memiliki keunikannya tersendiri. Sama halnya dengan penampilan fisik manusia, bisa sangat berbeda dan juga memiliki ciri - ciri uniknya sendiri. Penelitian untuk menggambarkan bagaimana setiap individu itu bisa berbeda, atau unik, dan menjelaskan juga kepribadian seseorang secara keseluruhan, di bahas ke dalam teori kepribadian. (hal. 415)

Menurut pernyataan Burger (2018) kepribadian juga dapat diartikan sebagai pola perilaku yang konsisten dan juga proses intrapersonal yang berasal dari individu. Burger menegaskan bahwa kepribadian dapat diidentifikasi dari waktu ke waktu melalui pola perilakunya. Kepribadian juga digambarkan melalui proses interpersonal yang terjadi di antara orang-orang, proses intrapersonal mencakup semua proses emosional, motivasi, dan kognitif yang berlangsung di dalam diri kita yang mempengaruhi bagaimana kita bertindak dan merasakan. Hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa kepribadian juga di pengaruhi dari faktor eksternal. Seperti cara orang tua membesarkannya anaknya akan berdampak pada kepribadiannya terbentuk. (hal. 4)

2.5.1 Percaya Diri

Kepercayaan diri atau *self-confidence* didefinisikan sebagai pengakuan atas kemampuannya individu terhadap dirinya sendiri, juga mencintai dan menyadari emosinya yang dirasakan individu tersebut. (Gençtan, 1984; Özbey, 2004). Percaya diri juga dapat digambarkan sebagai perasaan baik yang muncul dari hasil pemahaman emosi positif. Sedangkan, emosi positif yang muncul itu merupakan pengakuan oleh individu dan orang lain terhadap diri sendiri. Pengertian dari percaya diri atau *self-confidence* juga dijelaskan pada teori efikasi diri atau *self-efficacy* yang menyatakan, kepercayaan seseorang terhadap segala kemampuan yang di miliknya untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dalam situasi yang sulit, seseorang dengan efikasi diri yang rendah, lebih mudah untuk mengurangi usaha yang di lakukannya dan akan lebih cepat untuk menyerah. Sedangkan seseorang yang mempunyai efikasi diri yang tinggi akan berusaha lebih keras untuk menghadapi suatu tantangan yang ada di depannya. (Judge, T. A. & Robbins, S. P., 2017, hal. 258 – 259)

2.5.2. Penakut

Menurut Reis (1991) takut di definisikan sebagai motivasi atau alasan seseorang untuk menghindari sesuatu hal yang tidak di inginkan atau merugikan individu itu sendiri. Menurut Arthur. J. Westermayr (1915) Ketakutan pada makhluk hidup merupakan suatu kekuatan yang mendorong makhluk hidup untuk melakukan tindakan sebagai aksi menyelamatkan diri atau juga naluri pertahanan yang berkerja secara efektif pada makhluk hidup seperti hewan dan juga manusia. Seorang yang penakut akan mempunyai kecenderangan untuk selalu mencari cara aman dan juga

tidak beresiko untuk dirinya, selalu mencoba untuk berhati – hati, tidak berani untuk menghadapi tantangan sendiri, dan berusaha dengan keras untuk menghindari tanggung jawabnya. (Carus, 1915 hal. 250 - 254)