



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

Animasi adalah salah satu teknik bercerita yang menggunakan banyak gambar yang disusun secara berurutan sehingga menciptakan kesan bergerak. Williams (2002) mengatakan ide untuk menggerakkan sebuah gambar sudah ada sejak lama, bahkan sebelum kemunculan film dan televisi. Animasi pertama yang ditemukan adalah sebuah gambar hewan yang memiliki empat pasang kaki yang memperlihatkan sebuah pergerakan.

Dunia animasi mulai mengalami perkembangan tahun 1896 dimana Thomas Edison dan James Stuart Blackton membuat eksperimen yang menggabungkan antara gambar dan fotografi. James membuat kumpulan gambar yang kemudian difoto oleh Edison. Hasil eksperimen tersebut menghasilkan sebuah karya yang berjudul *Humorous Phases of Funny Faces*. Kemudian di tahun 1914, Mcay membuat karya animasi yang berjudul *Gertie the Dinosaur*. Karya Mcay tersebut menjadi awal mula tokoh animasi yang memiliki kepribadian. (hlm. 16).

Setelah kemunculan *Gertie the Dinosaur*, sekitar tahun 1920 muncul tokoh animasi yang bernama Felix the Cat. Felix the Cat langsung populer pada waktu itu. Tidak lama setelah kemunculan Felix the Cat, munculah Walt Disney dengan film animasi yang berjudul *Steamboat Willie*, kartun pertama yang menggabungkan animasi dengan suara. Kemunculan *Steamboat Willie* disusul

dengan animasi lain seperti *The Skeleton Dance*, *Flowers and Trees*, *Three Little Pigs*, dan puncaknya adalah *Snow White and the Seven Dwarfs*. Film *Snow White and the Seven Dwarfs* adalah film animasi berdurasi panjang pertama yang menjadi awal masa keemasan dunia animasi.(hlm.18)

2.2. Desain Tokoh

Wyatt (2010) mengatakan bahwa desain tokoh yang baik bergantung kepada kesederhanaan bentuk. Bancroft (2006) juga mengatakan bahwa desainer tokoh adalah orang yang membuat tokoh untuk kebutuhan media. Biasanya hasil kerja dari seorang desainer tokoh sering terlihat dalam film animasi, komik, dan game. Dalam mendesain tokoh, aspek yang paling utama adalah *appeal*. Tokoh yang memiliki *appeal* tidak harus memiliki bentuk yang menggemaskan, melainkan harus dapat mewakili sifat mereka di dalam cerita sehingga dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton.

Menurut Santucci (2009) Tokoh yang hidup adalah tokoh yang dapat ditempatkan di situasi mana saja dan penonton sudah dapat membayangkan apa yang akan dilakukan tokoh tersebut. Artinya tokoh tersebut sudah memiliki sifat dan keunikannya sendiri yang membuatnya terlihat hidup dan dapat diingat oleh penonton.

Bancroft (2006, hlm. 14-15) juga mengatakan di dalam industri, seorang desainer tokoh terbagi menjadi dua bagian yaitu *blue sky designers* dan *character polisher*.

Bancroft (2006) mengatakan *blue sky designers* adalah orang yang memberikan desain dasar dari sebuah tokoh yang akan dikembangkan. Untuk menjadi seorang *blue sky designers* tidak hanya diperlukan kemampuan menggambar, tetapi juga diperlukan kemampuan mendalam untuk meriset hal-hal yang berkaitan dengan tokoh tersebut. Seorang *blue sky designers* adalah orang yang pertama dipanggil dalam sebuah proyek besar.

Selain *blue sky designer*, ada juga *character polishers*. Seorang *character polishers* bertugas untuk menguatkan tokoh yang telah dibuat oleh *blue sky designers*. Biasanya hasil akhir dari seorang *character polisher* adalah *character sheet* yang akan digunakan oleh animator sebagai acuan mereka.

2.3. 3 Dimensional Character

Egri (1946) mengatakan bahwa faktor terpenting dalam membuat sebuah tokoh hidup adalah *three dimensional character*. Sem menarik apapun sebuah cerita, apabila tokohnya tidak memiliki unsur *three dimensional character* bahkan kehilangan salah satu dari ketiganya, maka cerita tidak dapat disampaikan dengan baik. *Three dimensional character* sendiri terdiri dari tiga unsur penting, yaitu dimensi psikologi, dimensi sosial atau sosiologi, dan dimensi fisik atau fisiologi. Ketiga unsur dimensi ini harus ada dalam tiap tokoh, karena semua unsur dari tiga dimensional tokoh ini saling mempengaruhi satu sama lain.

2.3.1. Fisiologi

Bila diurutkan dari yang paling mudah dilihat, fisiologi adalah dimensi terluar dari ketiga dimensi tokoh. Fisiologi adalah sesuatu yang dilihat pertama kali dari

sebuah tokoh. Dimensi ini adalah dimensi yang pertama kali dilihat oleh penonton. Selain itu, dimensi fisiologi adalah dasar dari kekurangan dan kelebihan suatu tokoh. Fisiologi sendiri terdiri dari beberapa unsur yaitu:

1. Umur
2. Jenis kelamin
3. Warna kulit, rambut, dan mata
4. Postur
5. Penampilan (bentuk kepala, seberapa menarik wajahnya, seberapa bersih penampilannya, dan sebagainya.)
6. Cacat di tubuh (tanda lahir, luka, dan sebagainya)

2.3.2. Sosiologi

Dimensi yang berikutnya adalah sosiologi atau dimensi sosial. Sosiologi adalah dimensi yang memperlihatkan bagaimana lingkungan tempat tokoh tersebut tinggal. Dimensi ini adalah dimensi yang berpengaruh dalam terbentuknya dimensi fisiologi dalam tokoh, tetapi fisiologi sebuah tokoh tidak harus selalu berdasarkan tempat yang ia tinggali. Dimensi sosiologi dapat berupa tempat ia lahir, lingkungan kerja, lingkungan keluarga, dan sebagainya. Sosiologi sendiri memiliki beberapa unsur yang berupa:

1. Kelas ekonomi(golongan bawah, menengah, atau atas)
2. Pekerjaan(Jenis pekerjaannya, berapa lama ia bekerja, penghasilannya, suasana tempat kerjanya, dan sejenisnya.)
3. Pendidikan(Jenis sekolah, kondisi sekolah, pertemanan disekolahnya, pelajaran yang disukai dan tidak disukai, dan sejenisnya.)

4. Keluarga(jumlah orang tua, jumlah saudara, bagaimana gaya mendidik orang tua, jumlah anak, status material keluarga.)
5. Agama
6. Kewarganegaraan dan ras
7. Kehidupan pertemanannya

2.3.3. Psikologi

Psikologi adalah dimensi terdalam dari ketiga dimensi tokoh. Dimensi ini terbentuk berdasarkan kedua dimensi lainnya yaitu fisiologi dan sosiologi. Hasil dari pengaruh kedua dimensi tersebut dapat membentuk dimensi psikologi yang berupa pola pikir, cita-cita, ambisi, dan watak sebuah tokoh. Dimensi psikologi sendiri memiliki beberapa unsur sebagai berikut:

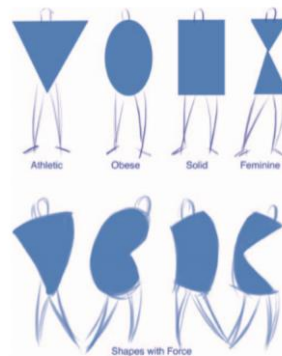
1. Standar moral
2. Kehidupan seks
3. Ambisi dan cita-cita
4. Apakah ia introvert, ekstrovert, atau ambivert
5. Watak
6. Kondisi emosi
7. Bakat dan kemampuannya

2.4. Bentuk Dasar

Blair (1994) mengatakan bahwa bentuk adalah faktor terpenting di dalam proses percancangan tokoh. Dasar dari desain tokoh yang baik adalah bagaimana tokoh dapat memperlihatkan pergerakan yang dapat dimengerti penonton. Bancroft

(2006) juga mengatakan bahwa dalam membuat tokoh dapat digunakan bentuk-bentuk dasar karena tiap bentuk dasar tersebut memiliki sifatnya sendiri. Bentuk bisa dimanfaatkan tidak hanya untuk bentuk wajah tokoh, tetapi juga bentuk tubuh (Tillman, 2012. hlm. 73).

Bentuk dasar terdiri dari tiga jenis, yaitu segitiga, bulat, dan persegi. Bentuk tersebut adalah dasar utama dalam memperlihatkan bagaimana sifat seorang tokoh. Ketiga bentuk dasar ini dapat dikombinasikan untuk menciptakan kesan yang berbeda dari sebuah tokoh. Mattesi (2008) mengatakan bahwa untuk menciptakan bentuk yang lebih dinamis, bentuk-bentuk dasar tersebut dapat menerapkan metode yang disebut *forces of shape* yaitu mengurangi bentuk dasar yang simetris sehingga terlihat lebih hidup (hlm. 62).



Gambar 2.1. *Forces of Shape*
(Mattesi, 2008)

2.4.1. Lingkaran

Tillman (2011) mengatakan bahwa lingkaran memiliki sifat yang ceria, kekanak-kanakan, keindahan, dan persatuan (hlm. 72). Bancroft (2006)

juga mengatakan bentuk lingkaran dapat memberikan kesan lembut, lucu, dan ramah terhadap suatu tokoh (hlm. 33). Penerapan bentuk lingkaran ini sering terlihat pada tokoh wanita dan anak-anak.



Gambar 2.2 Tokoh dengan bentuk dasar bulat
(Bancroft, 2006)

2.4.2. Segitiga

Bancroft (2006) mengatakan bahwa segitiga memiliki makna seram dan menakutkan (hlm. 35). Menurut Tillman (2011) segitiga memiliki arti kelicikan dan ketegangan (hlm 70). Sedangkan menurut Mattesi (2008) segitiga terbalik, yaitu segitiga yang bagian tengahnya mengarah kebawah dapat menunjukkan kesan yang atletis pada tokoh (hlm. 62). Bentuk dasar segitiga paling sering diaplikasikan ke dalam tokoh yang memiliki sifat jahat karena segitiga memiliki sifat yang tajam dan dinamis.



Gambar 2.3 Tokoh dengan bentuk dasar segitiga
(Bancroft, 2006)

2.4.3. Persegi

Menurut Tillman (2011) bentuk persegi dilihat banyak orang sebagai bentuk yang memiliki sifat kepercayaan, keseimbangan, kenyamanan, tegas, dan maskulin (hlm. 68). Sedangkan Bancroft (2006) mengatakan bahwa persegi biasanya digunakan untuk menggambarkan tokoh yang memiliki sifat dapat diandalkan (hlm. 34). Biasanya persegi diterapkan ke dalam tokoh pahlawan super.



Gambar 2.4 Tokoh dengan bentuk dasar persegi
(Bancroft, 2006)

2.5. Hirarki Tokoh

Besen (2008) mengatakan setiap gaya gambar memiliki karakteristik tersendiri. Apapun gaya gambar yang akan digunakan, tiap tokoh harus memiliki suatu karakteristik yang sama agar setiap tokoh yang ada masih terlihat mereka berada di dunia yang sama. Bancroft (2006) mengatakan bahwa hirarki tokoh adalah sebuah tingkatan tokoh di dalam cerita. Tingkatan ini mewakili bagaimana tokoh dapat mengekspresikan emosi dan fungsinya dalam sebuah cerita berdasarkan bagaimana bentuknya. Hirarki tokoh terbagi ke dalam enam kategori

2.5.1. *Iconic*

Tokoh yang memiliki tingkatan hirarki *iconic* biasanya memiliki bentuk yang sangat sederhana. Mereka memiliki gaya tertentu tetapi tidak memiliki begitu banyak ekspresi. Tokoh *iconic* biasanya digambarkan dengan bentuk mata yang bulat tanpa pupil dan detail lainnya. Contoh dari tokoh *iconic* bisa dilihat pada tokoh sanrio seperti Hello Kitty, My Melody, dan lainnya.



Gambar 2.5. Tokoh *Iconic*

(Bancroft, 2006)

2.5.2. *Simple*

Tokoh *simple* ini tetap memiliki gaya tertentu, tetapi tidak seperti *iconic*. Yang membedakan tokoh *simple* dan *iconic* adalah tokoh *simple* lebih ekspresif. Biasanya tokoh dengan tingkatan hirarki seperti ini sering dilihat di televisi. Contoh dari tokoh *simple* adalah Sonic the Hedgehog, Fred Flinstone, dan Dexter.



Gambar 2.6. Tokoh *Simple*

(Bancroft, 2006)

2.5.3. *Broad*

Tokoh dengan tingkatan hirarki *broad* adalah tokoh yang biasa digunakan dalam film komedi. Biasanya tokoh ini memiliki ciri khas bentuk mata dan mulut yang besar agar dapat menciptakan ekspresi yang berlebihan dan terkesan jenaka. Bila dibandingkan tokoh *simple* dan *iconic*, tokoh *broad* jauh lebih ekspresif. Contoh dari tokoh ini adalah Roger Rabbit.

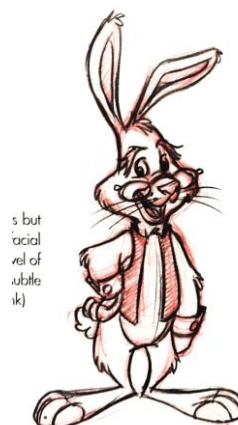


Gambar 2.7. Tokoh *Broad*

(Bancroft, 2006)

2.5.4. *Comedy Relief*

Tokoh bertipe *comedy relief* tidak memiliki ekspresi seluas tipe *broad*, tetapi mereka biasanya menunjukkan sisi komedi melalui akting mereka. Biasanya tokoh pendamping di film Disney adalah tipe *comedy relief*. Tipe tokoh ini harus bisa menunjukkan sisi komedi tetapi tidak dalam bentuk yang berlebihan seperti tokoh *broad*. Contoh dari tipe tokoh ini bisa dilihat pada tokoh seperti Kronk, Nemu, dan Mushu.

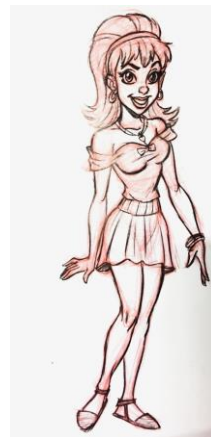


Gambar 2.8. Tokoh *Comedy Relief*

(Bancroft, 2006)

2.5.5. *Lead Character*

Tokoh dengan tipe *Lead* harus memiliki proporsi, ekspresi, dan akting yang realistis. Tokoh tipe ini harus realistis karena mereka harus bisa membuat penonton terhubung dengan mereka dan dapat merasakan emosi yang mereka keluarkan. Biasanya tokoh dengan tipe seperti ini adalah sering terlihat dari film animasi berdurasi panjang. Contoh dari tokoh tipe ini bisa dilihat pada tokoh Cinderella, putri tidur dari Disney, dan Moses dari film *Prince of Egypt*.



Gambar 2.9. Tokoh *Lead*
(Bancroft, 2006)

2.5.6. *Realistic*

Dari keseluruhan tipe hirarki tokoh, Tokoh tipe *realistic* adalah tokoh dengan bentuk paling realistis. Walaupun memiliki bentuk yang sangat realistis, tetapi mereka masih memiliki bentuk karikatur dalam desainnya. Tokoh jenis ini paling sering terlihat di dalam game, komik, dan film

animasi yang menggunakan teknik computer grafis. Contoh dari tokoh tipe ini adalah tokoh pada komik Marvel dan DC.

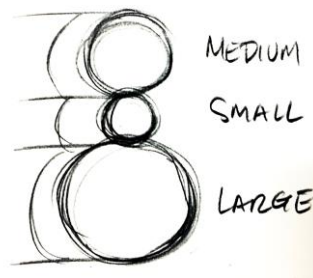


Gambar 2.10. Tokoh *Realistic*

(Bancroft, 2006)

2.6. Ukuran

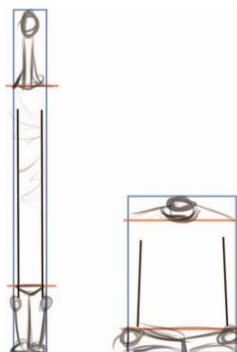
Bancroft (2006) mengatakan bahwa ukuran dari bentuk dasar yang digunakan dalam mendesain sebuah tokoh dapat membuat tokoh terlihat lebih dinamis dan menarik. Prinsip ukuran ini dapat diibaratkan dengan bentuk manusia salju yang dibagi menjadi tiga yaitu ukuran kecil, sedang, dan besar. Bila ketiga bentuk tersebut disusun berurutan sesuai ukurannya maka hasilnya akan terkesan biasa saja, tetapi dengan menyusunnya tidak berurutan ukuran maka akan tercipta bentuk yang dinamis.



Gambar 2.11. Penerapan variasi bentuk

(Bancroft, 2006)

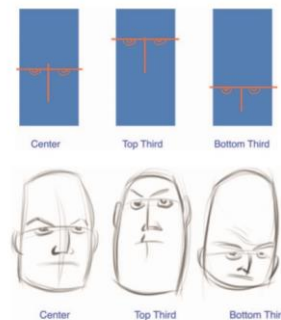
Selain itu, Mattesi (2008) juga menerapkan variasi bentuk ke dalam desain tokoh, ia menyebut prinsip tersebut sebagai *The Law of Thirds*. Prinsip ini menggunakan bentuk persegi panjang yang dibagi menjadi tiga bagian. Dengan mengubah ketinggian dari tiga bagian tersebut maka akan tercipta bentuk yang dinamis. Mattesi juga mengatakan dengan membagi sebuah bentuk menjadi jumlah ganjil maka akan menciptakan bentuk yang lebih dinamis. Disarankan juga untuk menghindari pembagian bentuk dalam jumlah yang genap karena hal tersebut lebih beresiko untuk menciptakan bentuk simetris dan mengurangi bentuk dinamis dari suatu desain.



Gambar 2.12. Penerapan *The Law of Thirds*

(Mattesi, 2008)

Tidak hanya diterapkan dalam proses desain tubuh tokoh, prinsip *The Law of Thirds* juga dapat diterapkan dalam bentuk wajah tokoh. Dengan mengubah rasio kepala tokoh, maka akan tercipta desain yang lebih dinamis.



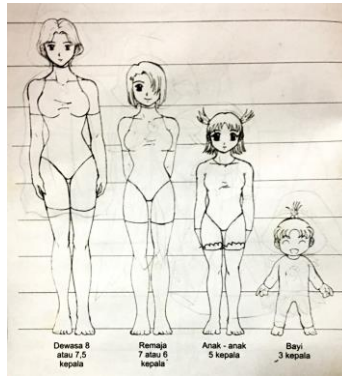
Gambar 2.13. Penerapan *The Law of Thirds* pada bentuk wajah
(Mattesi, 2008)

2.7. Proporsi

Seiring dengan bertambahnya usia, manusia akan mengalami perubahan pada tubuh mereka. Untuk menciptakan sebuah tokoh dengan umur tertentu, maka diperlukan tiga kunci utama yaitu banyaknya detail, ukuran, dan ketegasan garis (Bancroft, 2006, hlm 97). Sebuah tokoh akan terlihat lebih muda atau tua tergantung darimana bentuk-bentuk dasar saling berhubungan. Selain itu, tua atau mudanya sebuah tokoh juga akan terlihat dari banyaknya detail yang digunakan. Semakin banyak garis dan detail yang digunakan maka sebuah tokoh akan terlihat lebih tua begitupun sebaliknya.

Wicaksono (2008) mengatakan ukuran dapat membedakan tua dan mudanya sebuah tokoh, umumnya dalam mengukur ukuran sebuah tokoh digunakan satuan perkepala. Umumnya bayi berukuran tiga kepala, anak-anak

lima kepala, remaja sekitar enam atau tujuh kepala, dan orang dewasa sekitar delapan kepala.



Gambar 2.14. Perbandingan satuan kepala
(Wicaksono, 2008)

Perbedaan usia tokoh dibagi menjadi beberapa kategori yaitu bayi, anak-anak, remaja, dewasa, dan lanjut usia.

2.7.1. Bayi

Bancroft (2006, hlm 98) mengatakan dalam bentuk kartun atau realistik, bayi akan selalu didominasi dengan bentuk dasar bulat dan garis yang penuh lengkungan. Umumnya bayi memiliki ukuran kepala yang lebih besar dibandingkan badannya. Bayi yang baru lahir memiliki kepala yang berukuran lebih besar bila dibandingkan bayi yang lebih tua.



Gambar 2.15. Proporsi tubuh bayi

(Bancroft, 2006)

2.7.2. Anak-anak

Dibandingkan dengan bayi, anak-anak lebih memiliki banyak garis lurus. Faktor terpenting dalam membuat tokoh anak-anak adalah rasio badan mereka. Biasanya tokoh anak-anak prinsip ukuran atau yang disebut *Law of Thirds*. Rasio tubuh yang canggung biasanya efektif untuk menciptakan proporsi tubuh anak-anak terutama yang berusia sekitar 8-12 tahun (Bancroft, 2006 hlm. 100-101).



Gambar 2.16. Proporsi tubuh anak-anak

(Bancroft, 2006)

2.7.3. Remaja

Untuk membuat proporsi tubuh remaja dapat menggunakan prinsip yang sama seperti membuat anak-anak, rasio tubuh remaja terlihat lebih janggal tidak seperti tubuh anak-anak. Biasanya tokoh remaja digambarkan dengan postur yang tidak terlalu seimbang seperti ukuran tangan yang lebih besar. Faktor yang terpenting dalam membedakan remaja dengan orang dewasa adalah postur tubuh. Remaja biasanya lebih sering membungkuk bila dibandingkan orang dewasa (Bancroft, 2006 hlm. 101-102).



Gambar 2.17. Proporsi tubuh remaja

(Bancroft, 2006)

2.7.4. Dewasa

Elemen utama untuk membedakan antara remaja dan orang dewasa adalah mata yang lebih kecil dan bentuk dasar yang lebih tegas. Untuk pria biasanya memiliki hidung dan bahu yang lebih besar, sedangkan wanita memiliki bentuk badan yang lebih melengkung (Bancroft, 2006 hlm. 103).

Wicaksono (2008, hlm. 4) juga menjelaskan dagu perempuan dewasa lebih lancip sedangkan pria memiliki dagu yang lebih persegi.



Gambar 2.18. Proporsi tubuh dewasa

(Bancroft, 2006)

2.7.5. Lanjut Usia

Ketika manusia memasuki usia lanjut, mulai terjadi perubahan bentuk tubuh seperti mengendurnya beberapa anggota tubuh. Hal yang paling terlihat adalah bagaimana postur mengalami perubahan, orang dewasa memiliki postur tubuh yang tegap, tetapi ketika memasuki usia lanjut mereka mulai membungkuk. Kunci utama dalam menggambar orang lanjut usia adalah dengan menggunakan banyak detail dan garis di area wajah mereka. Selain itu mata yang kecil, dan hidung dan telinga yang besar juga efektif untuk membuat tokoh terlihat lebih tua (Bancroft, 2006 hlm. 104).

2.8. Psikologi warna

Eisman (2017) mengatakan warna memiliki keterikatan dengan emosi manusia karena warna dapat menyampaikan suasana hati. Tiap warna memiliki maknanya masing-masing. Mollica (2018) juga mengatakan bahwa psikologi warna adalah bagaimana warna mempengaruhi perilaku dan persepsi manusia terhadap dunia. Morioka dan Stone (2006) mengatakan makna dari warna sendiri sering sekali dipengaruhi dari budaya suatu tempat.

1. Merah

Morioka dan Stone (2006) mengatakan warna merah sering diasosiasikan dengan cinta, kegembiraan, gairah, kekuasaan, kekejaman, dan agresi. Eisman (2017) juga mengatakan bahwa warna merah dapat meningkatkan denyut nadi, nafsu makan, dan menimbulkan adrenalin. Selain itu studi juga menunjukkan bahwa manusia bereaksi lebih cepat terhadap warna merah.

2. Biru

Eisman (2017) mengatakan bahwa warna biru memiliki arti iman, ketulusan, inspirasi, dan kebenaran. Sedangkan Morioka dan Stone (2006) mengatakan warna biru memiliki makna ketenangan, maskulin, loyal, kepintaran, melankolis, dan depresi. Beberapa jenis warna biru juga memiliki arti tersendiri. Warna biru gelap cenderung memiliki makna serius sedangkan biru terang memiliki makna yang lebih ceria.

3. Kuning

Morioka dan Stone (2006) mengatakan warna kuning dalam makna yang positif memiliki arti kebijaksanaan, kegembiraan, kemewahan, dan idealism. Sedangkan dalam makna yang negatif, warna kuning memiliki makna ketakutan, kebohongan, dan kecemburuan. Eisman (2017) mengatakan warna kuning yang terang memiliki makna kekanak-kanakan, sedangkan kuning yang mendekati emas memiliki makna kedewasaan dan kemewahan.

4. Hijau

Morioka dan Stone (2006) mengatakan bahwa warna hijau dalam makna positif berarti kesuburan, alam, kejujuran, muda, dan kesuksesan. Sedangkan dalam makna negatif berarti iri hari, racun, dan ketamakan. Warna hijau adalah warna yang paling mudah diterima oleh mata sehingga menghasilkan sensasi yang menenangkan, oleh karena itu rumah sakit banyak menggunakan warna hijau untuk menenangkan pasiennya.

5. Netral

Menurut Eisman (2017), warna netral adalah warna yang terkesan tidak memiliki banyak warna, tetapi sebenarnya warna netral memiliki banyak jenis warnanya tersendiri. Warna netral biasanya memiliki kesan kaku dan

membosankan. Tetapi dalam makna yang positif, warna netral memiliki kesan yang dewasa dan sederhana.

2.9. Pola pengasuhan

Pola pengasuhan atau bisa disebut *parenting style* adalah sebuah strategi standar yang digunakan orang tua dalam proses membesarkan anak mereka (Raya et al.,2013). Kualitas orang tua dalam mengasuh anak jauh lebih penting bila dibandingkan dengan seberapa banyak waktu yang dihabiskan bersama anak. *Parenting style* memperlihatkan bagaimana orang tua menuntut dan merespons anak mereka. Morin (2019) mengatakan bahwa terdapat empat jenis *parenting style* yaitu *authoritarian*, *authoritative*, *permissive*, dan *uninvolved*. Empat jenis *parenting style* memiliki karakteristik masing-masing dan memberikan hasil yang berbeda terhadap anak.

Authoritarian atau bisa disebut otoriter adalah gaya pengasuhan yang dimana anak harus mengikuti semua apa yang dikatakan orang tua tanpa mereka peduli dengan perasaan anak tersebut. Orang tua yang otoriter tidak suka mengikutsertakan anak mereka dalam proses pengambilan keputusan, sebaliknya mereka lebih suka membuat aturan tanpa memikirkan perasaan anak. Ali-alih mendisiplinak anak, mereka lebih suka menggunakan cara hukuman terhadap anak mereka. Anak yang dibesarkan oleh orang tua yang otoriter cenderung tumbuh menjadi pribadi yang taat aturan tetapi lebih rentan memiliki kepercayaan diri yang rendah karena kurangnya rasa dihargai oleh orang tua. Selain itu anak

yang tumbuh bersama orang tua yang otoriter cenderung menjadi orang yang pandai berbohong dan agresif.

Orang tua yang *authoritative* atau otoritatif sama-sama memiliki aturan dan konsekuensi seperti orang tua otoriter, tetapi mereka mempertimbangkan perasaan dan pendapat anak mereka. Mereka mendengarkan pendapat anak tetapi juga menjelaskan bahwa ada alasan mengapa mereka membuat aturan tersebut. Anak yang tumbuh dengan orang tua yang otoritatif cenderung menjadi pribadi yang bertanggung jawab dan juga merasa nyaman dalam mengekspresikan pendapat mereka. Mereka juga lebih pandai dalam mengambil sebuah keputusan.

Orang tua *Permissive* atau permisif adalah orang tua yang cenderung lebih lunak dan hanya akan bergerak bila anak melakukan suatu hal yang serius. Mereka membuat peraturan dan konsekuensinya tetapi sering sekali menghiraukannya. Orang tua dengan tipe seperti ini cenderung pemaaf. Orang tua permisif lebih banyak berperan sebagai teman dibandingkan orang tua. Anak yang tumbuh dengan orang tua yang permisif cenderung kesulitan dalam bidang akademi, mereka juga lebih rentan terhadap masalah kesehatan.

Orangtua *uninvolved* adalah orang tua yang jarang sekali terlibat dan mengetahui perkembangan anak, mereka juga jarang menghabiskan waktu bersama anak. Orang tua tipe ini mengharapkan anak untuk tumbuh besar sendiri. Orang tua *uninvolved* tidak selalu disengaja, banyak faktor yang membuat orang tua lalai dalam membesarkan anaknya. Misalnya masalah kesehatan mental. Kebanyakan dari orang tua yang seperti ini adalah orang tua yang terlalu sibuk dalam urusan pekerjaan. Anak yang tumbuh dengan orang tua *involved* cenderung

memiliki permasalahan percaya diri, mereka juga jauh lebih sering melakukan tindakan melanggar aturan.

Pola pengasuhan sendiri dapat memberikan efek yang berbeda tergantung dari pola apa yang orang tua terapkan. Salah satu dampak negatifnya adalah timbulnya penelantaran anak. Penelantaran anak adalah sebuah tindakan kelalaian orang tua dimana mereka tidak bisa melakukan hal-hal yang seharusnya anak dapatkan. McCoy (2014) mengatakan penelantaran anak sendiri terbagi menjadi empat yaitu *physical* (fisik), *emotional* (emosional), *medical* (kesehatan), dan *educational* (pendidikan).

Penelantaran *physical* adalah bentuk penelantaran yang paling sering terjadi. Penelantaran emosional adalah kegagalan orang tua dalam memenuhi kebutuhan emosional anak seperti kasih sayang dan dukungan moral. Penelantaran kesehatan didefinisikan sebagai orang tua yang gagal untuk memberikan perawatan medis yang seharusnya kepada anak. Dan penelantaran pendidikan terjadi ketika orang tua gagal untuk memenuhi persyaratan hukum dalam urusan pendidikan dan kurangnya perhatian terhadap anak yang memerlukan pendidikan khusus.

Salah satu jenis penelantaran yang paling terlihat dari pola pengasuhan otoritatif adalah penelantaran emosional. Jenis penelantaran ini cukup sulit untuk diukur karena tiap orang memiliki batasan penelantaran emosional yang berbeda. Tetapi anak yang mengalami jenis penelantaran seperti ini cenderung tumbuh menjadi seseorang yang pembangkang.