



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 dalam definisi yang paling sederhana adalah suatu gambar yang bergerak dan definisi tersebut akan berubah seiring berjalannya waktu. Semuanya yang kita lihat di TV, permainan, atau film yang tidak diambil dari video dianggap animasi. Williams (2001) juga mengatakan, animasi adalah suatu cara untuk membuat suatu gambar menjadi bergerak Animasi bisa juga dikatakan sekumpulan gambar/objek dalam bentuk satuan frame yang berubah secara beraturan dan membentuk seolah-olah sebuah gerakan.

Perbedaan antara animasi dan film adalah film merupakan gambar yang "diambil" dari kehidupan nyata, sedangkan gambar animasi "dihasilkan" baik dengan tangan atau oleh komputer. Gambar animasi dimainkan kembali pada tingkat tertentu dan gerakan terciptakan. Kecepatan pemutaran animasi akan sangat mengubah pandangan sebagaimana mata menangkap animasi itu. Dua puluh empat fps adalah standar waktu nyata kecepatan animasi, Ini adalah kecepatan umum yang sering dipakai di film-film dalam bioskop. Itu dianggap real-time karena sesuai dengan kecepatan mata kita untuk memproses pergerakan gambar. Karena itu, jika merekam seseorang berjalan melintasi ruangan dengan kecepatan 24 fps, dan kemudian perlihatkan kembali pada saat yang sama dan kecepatan yang sama dan objek berjalan melintasi ruangan dengan kecepatan yang serupa, yang kita dapatkan

adalah keduanya tiba di tempat yang sama secara bersamaan. Jika ingin menangkap gerakan yang sama pada kecepatan yang berbeda atau memutarkannya kembali dengan kecepatan yang berbeda, orang yang asli tidak akan sama dengan orang yang ada di dalam film. Pelopor dari sinematograf dan pembuatan film menghabiskan banyak waktu bekerja dengan kecepatan tinggi menangkap gerak manusia dan hewan sehingga mereka dapat mencobanya kembali dan menentukan faktor-faktor semacam ini (Zeman, 2015).

Berdasarkan adanya perkembangan dari zaman ke zaman, sampai saat ini animasi terbagi menjadi tiga macam jenis yang didasari dari cara pembuatannya, yaitu: 3D, 2D dan *Stop-Motion*. Animasi 3D sendiri adalah animasi yang segala assetnya terbuat dari *software CGI (Computer Generated Imagery)*, sehingga dalam pembuatan animasi 3D memerlukan waktu yang lebih lama dalam prosesnya khususnya saat melalui tiap tahap produksi dengan teliti dan penuh perhitungan juga terbatas oleh *software* tertentu.

2.2. Prinsip-Prinsip Animasi

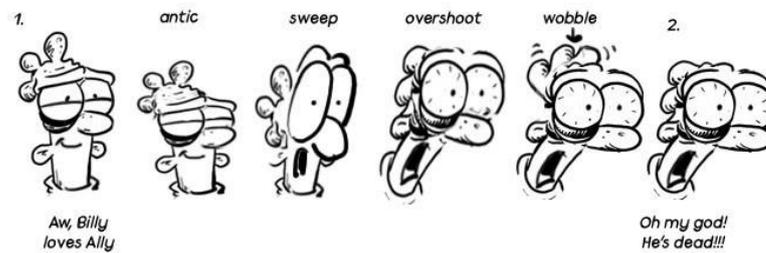
Dalam membuat animasi tentunya dibutuhkan adanya prinsip animasi untuk dipahami agar animasi terlihat tidak kaku. Seperti yang pernah dikatakan oleh Walt Disney di dalam buku yang ditulis oleh Thomas dan Johnston (1995), Penulis akan menjelaskan penjelasan mengenai 12 prinsip animasi:

- | | |
|---|----------------------------|
| 1) <i>Squash and Stretch</i> | 7) <i>Arcs</i> |
| 2) <i>Anticipation</i> | 8) <i>Secondary action</i> |
| 3) <i>Staging</i> | 9) <i>Timing</i> |
| 4) <i>Straight ahead and pose to pose animation</i> | 10) <i>Exaggeration</i> |
| 5) <i>follow through and overlapping action</i> | 11) <i>Solid drawing</i> |
| 6) <i>Slow-in and Slow-out</i> | 12) <i>Appeal</i> |

Prinsip-prinsip animasi merupakan hal-hal yang penting untuk membuat animasi, namun beberapa dari prinsip-prinsip animasi tersebut tidak diterapkan untuk perancangan gerak tubuh tokoh utama untuk memvisualkan kepercayaan diri tokoh utama Lucy, berikut adalah pembahasan mengenai dua prinsip yang akan dipakai nantinya yaitu *secondary action* dan *exaggeration*.

1. *Secondary Action*

Secondary action digunakan untuk mendukung atau menekankan aksi utama yang terjadi dalam sebuah adegan. Prinsip ini dapat membantu menambah dimensi pada karakter dan objek yang ada. Contohnya adalah pada karakter yang memiliki rambut atau bulu, disaat karakter tersebut berjalan maka rambut atau bulu mereka akan bergerak dengan halus. Bisa juga terlihat pada ekspresi karakter yang ekspresi selanjutnya menekankan ekspresi awal. Bagaimana pun, aksi sekunder ini seharusnya tidak akan mengalihkan perhatian dari aksi primer. (Thomas & Johnston, 1995)

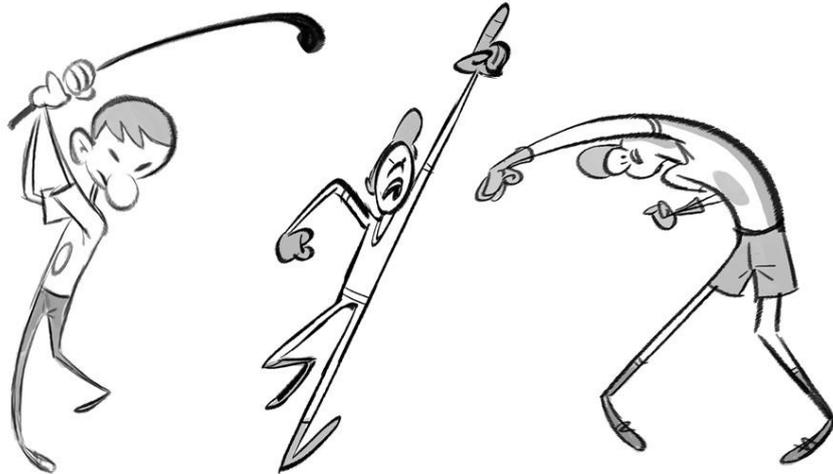


Gambar 2.1. Secondary Action

(<http://ticktockcrocodile.blogspot.com/2010/11/secondary-action.html>)

2. *Exaggeration*

Dalam menganimasi pasti sebagai animator ingin menganimasi dengan hasil yang sangat realistis, tetapi dalam animasi hasil yang terlalu realistis akan membuat animasi terlihat statis dan membosankan. Prinsip ini berfungsi untuk membuat karakter dan objek lainnya bergerak berlebihan dari realitanya selayaknya animasi, agar membuatnya terlihat lebih dinamis sebagai animasi atau bisa disebut juga sebagai efek dramatisir suatu gerakan. (Chopine, 2011)



Gambar 2.2. Exaggeration

(<http://www.dsource.in/course/principles-animation/exaggeration>)

2.3. Three-Dimensional Character

Dari berbagai macam karakter yang telah dibuat masing-masing mempunyai tri dimensional karakter yang didalamnya terbentuk beberapa faktor penting yang terdiri dari fisiologis, sosiologis, dan psikologis. ketiga faktor tersebut yang kemudian akan membentuk tri dimensional karakter yang akan menjadi dasar dari sifat-sifat dan ciri khas karakter yang akan terlihat nantinya kepada lingkungan.

Menurut Tilman (2011), Fisiologis menjelaskan mengenai hal – hal yang terlihat dari diri karakter yang bersangkutan dengan keseluruhan kondisi fisik tokoh, fisiologis antara lain seperti ukuran, umur, suara, kesehatan, tinggi, ras, gaya dan lainnya. Sosiologis menjelaskan tentang hubungan sosial dari karakter dengan

karakter lainnya, atau hubungan sosial karakter dengan apa yang ada dilingkungannya yang mempengaruhi jalannya cerita. Kemudian, psikologis adalah yang menentukan psikologi suatu kondisi kejiwaan yang ada dalam diri tokoh itu sendiri seperti kecerdasan, kelebihan, *attitude*, dan lainya serta menentukan tokoh tersebut *introvert* atau *extrovert*.

Krawczyk (2006) mengatakan, Jika melihat fisiologis dari sebuah karakter, dapat terlihat kepribadiannya dari faktor-faktor berikut:

- | | |
|-------------------------------|---------------------------|
| 1. Usia | 6. Kesehatan |
| 2. Jenis kelamin | 7. Sikap |
| 3. Keturunan (genetika) | 8. Kelainan bentuk. |
| 4. Warna mata dan rambut | 9. Tinggi dan berat badan |
| 5. Penampilan (menawan/jelek) | 10. Ekspresi wajah |

Setelah fisiologi, kepribadian tokoh dapat dilihat dari sisi sosiologi tokoh yang memperlihatkan bagaimana latar belakang tokoh tersebut yang faktor-faktor didalamnya merupakan sebagai berikut:

- | | |
|----------------------|-----------------|
| 1. Silsilah keluarga | 5. Ras |
| 2. Keadaan ekonomi | 6. Status |
| 3. Agama | 7. Kependudukan |
| 4. Pendidikan | |

Yang terakhir, psikologi juga termasuk dalam proses pengembangan kepribadian pada tokoh. Tingkah laku adalah hal yang paling mempengaruhi emosi tokoh. Di dalam psikologi ada beberapa factor yang dapat dipahami:

1. Kepribadian yang *Introvert/Extrovert*
2. Emosi
3. Kehidupan
4. Kepercayaan terhadap sesuatu
5. Sikap
6. Kecerdasan akal

2.4. Acting in Animation

Akting yang ada dalam animasi sangatlah berbeda dari acting yang ada dalam film. Menurut Hooks (2012), acting dalam film dilakukan di depan layar sedangkan acting dalam animasi itu dilakukan di belakang layar. Animator bertugas untuk membayangkan terlebih dahulu Gerakan animasi suatu tokoh sebelum mereka menggerakkannya secara digital, untuk itu animator juga perlu belajar acting untuk membantu penerapan Gerakan dunia nyata ke dalam tokoh animasi.

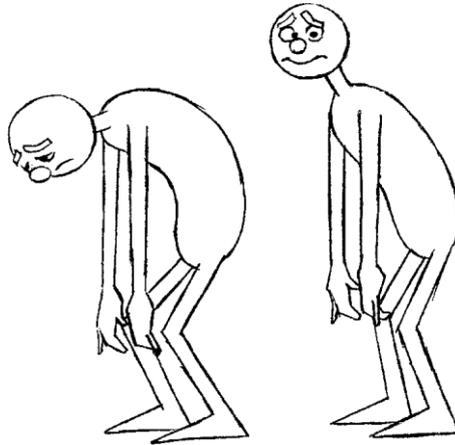
Beda halnya dengan film *live action* yang dimana gerakannya diaplikasikan secara langsung oleh actor yang berperan sebagai tokoh. Dalam animasi, acting digunakan sebagai referensi animator, dan membantu saat proses penggerakannya agar sesuai dengan yang diinginkan. Selain itu, acting yang baik pada tokoh juga akan membangun kepercayaan atau pemahaman audiens terhadap tokoh saat menonton

Disamping itu ada juga dialog dalam sebuah adegan film, yang dapat dilakukan secara bersamaan oleh actor jika itu adalah *live action*. Namun, pada animasi dialog direkam diawal dan kemudian selanjutnya menjadi tugas animator untuk menyesuaikan Gerakan mulut tokoh kepada suara yang sudah ada. Setelah semua sudah mengikuti referensi acting tersebut, animator kemudian memasuki prinsip-prinsip animasi agar memperlihatkan perbedaan dari gerakan animasi dan *live action*.

2.5. Bahasa Tubuh

Menurut Giesen dan Khan (2018), Bahasa tubuh adalah esensi nonverbal dari suatu karakter. Jarang diketahui, bahasa tubuh itu adalah bahasa tertua di dunia. Bahasa tubuh dapat dikenali dari; suasana hati, kesehatan, kepribadian, usia, jenis kelamin serta budaya dan latar belakang sosial semua ini lainnya dapat disimpulkan dari cara individu bergerak dan berperilaku.

Roberts (2011) juga mengatakan, bahasa tubuh dalam animasi adalah bagaimana cara sebuah tokoh karakter bereaksi terhadap suatu kondisi dan tiap tokoh karakter akan bereaksi dengan cara yang berbeda-beda. Bagaimana tokoh karakter bereaksi dapat ditunjukkan melalui gerakan. Terdapat banyak macam gerak yang digunakan untuk mengekspresikan diri tokoh dalam suatu kondisi. Contohnya sebagai berikut.

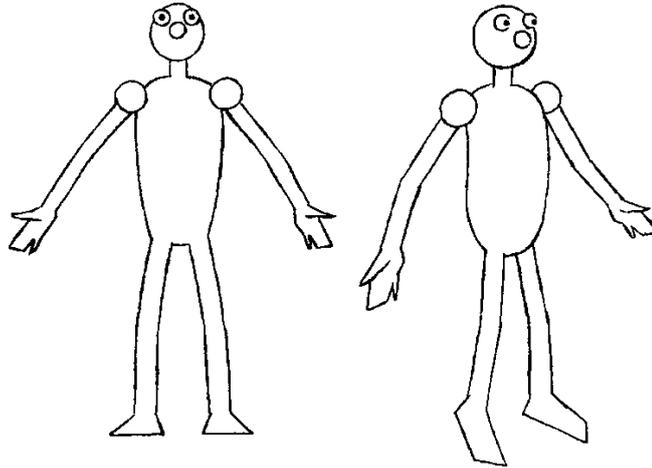


Gambar 2.3. Body Language

(Roberts, 2011)

Gambar di atas memperlihatkan kedua orang tersebut mengalami depresi, namun perbedaannya adalah bagaimana bentuk ekspresi tubuh yang ditunjukkan oleh kedua orang tersebut. Umumnya terdapat empat dasar postur tubuh dalam *body language* sebagai dasar bagaimana cara sebuah tokoh karakter mengekspresikan suatu kondisi. Dasar-dasar tersebut sebagai berikut.

1. *Open body posture*

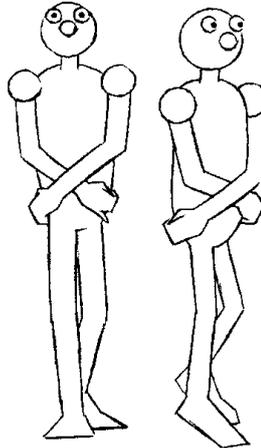


Gambar 2.4. Open Body Posture

(Roberts, 2011)

Dalam pose ini postur tubuh cenderung terbuka, posisi tangan terbuka demikian juga dengan posisi kaki. Pose ini menunjukkan bahwa orang tersebut sedang focus terhadap sesuatu yang dianggapnya menarik. Postur seperti ini juga dapat melambangkan postur tubuh yang memiliki kepercayaan diri yang lebih.

2. *Close body posture*



Gambar 2.5. Close Body Posture

(Roberts, 2011)

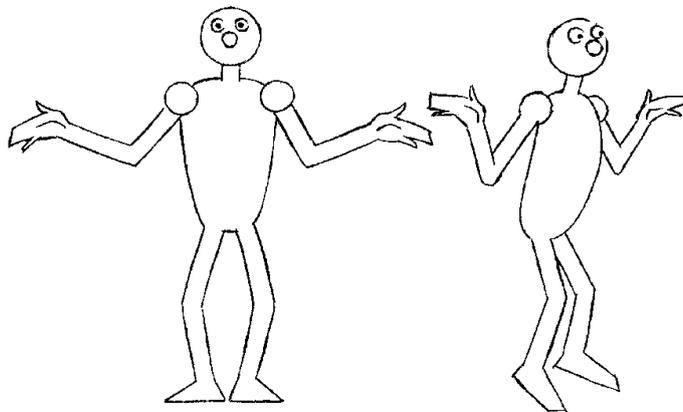
Pose ini merupakan posisi tangan yang terlipat menyilang ke arah bagian atas perut, salah satu kaki diangkat sedikit dan kepala cenderung mengarah kebawah. Ini menggambarkan bahwa orang tersebut tidak tertarik atau tidak setuju terhadap sesuatu. Selain menyilang, maksud posisi tangan adalah menutupi bagian depan tubuh dan terkadang dapat disembunyikan ke dalam kantung baju atau celana, hal ini memperlihatkan postur tubuh tertutup dan memiliki kecenderungan percaya diri yang lebih rendah.

Postur-postur yang telah disebutkan jika digabungkan dapat membentuk empat mode dasar yaitu: responsif, reflektif, agresif dan buron. Berikut adalah beberapa saran untuk postur tubuh dan tindakan dalam berbagai emosi.

Menunjukkan emosi-emosi ini dan berlatih di depan cermin adalah suatu yang akan menjadikan gerakan lebih baik. Berikut penjelasan dua dari empat mode-mode dasar.

1. *Responsive*

Ketika sebuah karakter bereaksi secara *responsive* yang akan diperlihatkan adalah menampilkan kombinasi postur *open* dan *forward*. Emosi yang sering berhubungan dengan postur ini adalah seperti bahagia, sibuk dengan sesuatu, dalam perasaan jatuh cinta, menginginkan sesuatu, bersemangat dan menyukai sesuatu. Berikut adalah beberapa jenis *responsive*, yang pertama adalah ketika karakter bahagia, tubuh bisa miring ke depan dan kepala terangkat. Kaki bisa terpisah dan lengan dan tangan terbuka.



Gambar 2.6. Responsive

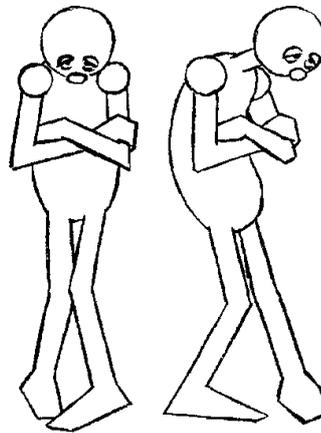
(Roberts, 2011)

2. *Fugitive*

Ketika karakter dalam posisi postur *fugitive* akan terlihat postur yang mengkombinasi postur *tertutup* dan postur *backward*. Postur ini dapat

menggambarkan reaksi karakter jika; ditolak, bosan, sedih atau sengsara, dalam penyangkalan, tidak cukup yakin akan diri mereka sendiri, berbohong, merasa ingin cepat pergi atau menolak sebuah ide.

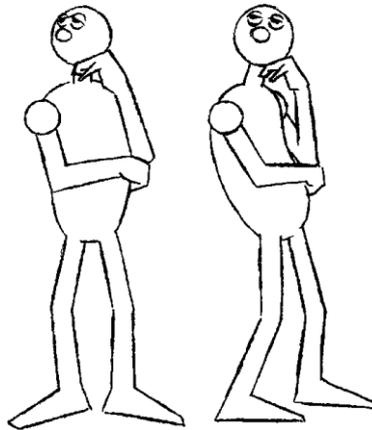
Di bawah ini adalah berbagai jenis postur tubuh *fugitive* dengan *mood* yang memicunya. Yang pertama, jika seorang karakter merasa ditolak atau sedih, tubuh akan condong ke belakang dan membungkuk ke depan, lengan terlipat, kaki tersilangkan kemudian kepala menghadap ke bawah.



Gambar 2.7. Fugitive

(Roberts, 2011)

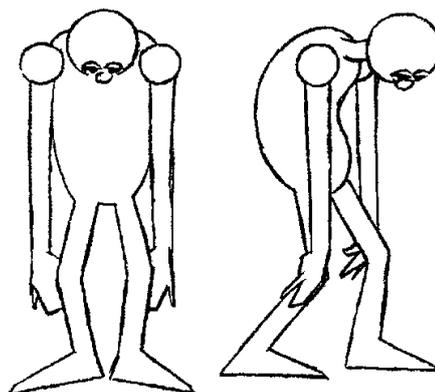
Kemudian ketika seorang karakter bosan, tubuhnya bisa jadi membungkuk atau bersandar ke belakang dengan kepala menatap ke arah yang tidak menentu. Karakter dapat menguap, menghentakkan kaki atau jari mereka, mencoret-coret dengan pena atau mencari-cari sesuatu yang menarik bagi dirinya.



Gambar 2.8. Fugitive

(Roberts, 2011)

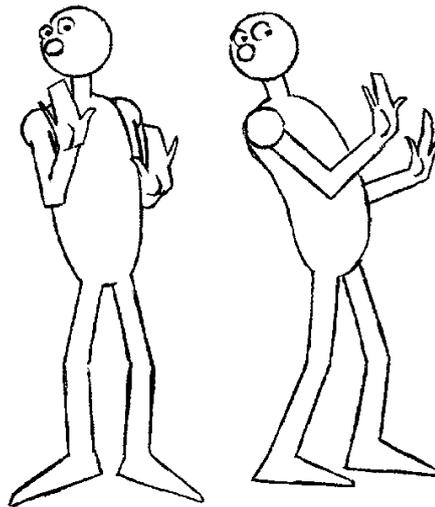
Ketika seorang tokoh sedih atau sengsara, postur tubuhnya akan sangat terpuruk. Lengan akan menggantung tak bernyawa. Kepala akan tertunduk rendah. Semuanya akan tampak sebagai upaya sesuatu yang sulit dilakukan.



Gambar 2.9. Fugitive

(Roberts, 2011)

Ketika suatu karakter berbohong, ia akan miringkan tubuh ke belakang dan lengan menyapu tubuh seolah mendorong sesuatu menjauh. Cenderung akan membuang wajahnya menjauh dan tangannya membentuk kepalan atau jari yang menunjuk.



Gambar 2.10. Fugitive

(Roberts, 2011)

2.5.1. Gesture

Gesture dapat juga dikatakan sebagai bentuk berkomunikasi secara nonverbal dengan pergerakan tubuh yang terlihat seperti berkomunikasi untuk menyampaikan informasi tertentu yang tidak mudah untuk disampaikan secara lisan (Samovar & Porter, 1991). Selain itu, gesture berfungsi untuk memberikan sinyal respon yang berbeda-beda dan dapat disesuaikan dengan lawan. Gesture sendiri dapat dijadikan beberapa kategori sebagai berikut:

1. Emblem

Merupakan gesture yang bertujuan untuk menerjemahkan suatu pesan nonverbal yang dapat dilakukan dengan menggambarkan suatu makna yang ditunjukkan kepada suatu kumpulan sosial.

2. Ilustrator

Merupakan tanda-tanda nonverbal yang terlihat dalam berkomunikasi. tanda-tanda tersebut merupakan gerakan yang dihasilkan anggota tubuh untuk menjelaskan atau memvisualkan sesuatu. Beberapa tanda tersebut dapat diperhatikan sebagai berikut:

- a. *Batons* adalah gestur yang memperlihatkan terdapat sebuah tekanan terhadap suatu hal yang disampaikan.
- b. *Ideographs* merupakan suatu gestur yang seperti menjelaskan sebuah pemetaan atau mengarahkan bentuk jalan dengan ekspresi wajah yang sangat tergantung dengan lawan yang menanggapinya.
- c. *Deictic movements* merupakan gerakan menunjuk sesuatu yang menarik bagi yang melakukannya.
- d. *Apatial movements* merupakan gerakan yang menggambarkan volume sebuah ruangan.
- e. *Kinetographs* merupakan gestur dengan menggambarkan suatu tindakan aksi fisik.
- f. *Rhythmic movements* merupakan gestur yang melihatkan gerakan yang merujuk terhadap irama-irama tertentu.

- g. *Pictographs* merupakan gestur yang terjadi dengan membentuk suatu gambar di udara.
- h. *Emblematic movements* merupakan gestur untuk mendeskripsikan sebuah pernyataan verbal.

3. Adaptor

Gerakan ini merupakan suatu gerakan yang terjadi dari anggota tubuh yang bersifat spesifik. Gerakan ini memenuhi kebutuhan pribadi seseorang dan membantu untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Beberapa jenis adaptor yang terdiri dari self adaptor, alter adaptor, dan object adaptor, salah satu dari tiga yang dibahas akan dijabarkan sebagai berikut:

- a. *Self adaptor* merupakan gerakan yang sering melibatkan gerakan yang menyentuh diri sendiri, contohnya seperti gerakan menggaruk-garuk kepala menunjukkan seseorang yang sedang bingung.

4. Regulator

Suatu gerakan isyarat nonverbal yang berfungsi untuk mengarahkan atau mengatur suatu interaksi antar sesama, contohnya seperti gerak-gerik mata, menganggukan kepala atau mengatur nada suara secara ikonik.

5. *Affect Display*

Perilaku *affect display* menggambarkan suatu perasaan dan emosi yang tersalurkan hampir seluruhnya melalui ekspresi wajah untuk menunjukkan reaksi terhadap suatu pesan. hal ini bersifat instrinsik yang berfungsi sebagai informasi interaktif.

2.6. Ekspresi

Animasi wajah telah berkembang secara signifikan selama beberapa tahun terakhir dan berbagai algoritma dan teknik sekarang berhasil mungkin untuk membuat karakter yang tampak sangat realistis. Wajah merupakan bagian tubuh yang paling banyak menunjukkan ekspresi karena dipengaruhi oleh emosi pada diri manusia. Bancroft (2013) menyebutkan bahwa terdapat elemen-elemen yang dapat membuat wajah mampu berkomunikasi yang disinyalkan oleh emosi, elemen-elemen tersebut adalah mata, alis, mulut, hidung, dan leher. Kelima elemen tersebut saling mendukung satu sama lain untuk menciptakan variasi ekspresi dan memperlihatkan tokoh yang lebih hidup dan alami. Salah satu diantara elemen tersebut yang terpenting adalah mata. Mata memiliki poin penting ketika melakukan komunikasi dengan lawan bicara. Hal ini disebabkan karena mata berkaitan dengan kepribadian atau kondisi emosi seseorang. Dalam kontak mata pun mempunyai fungsi penting untuk mengatur interaksi, mengamati informasi, menyampaikan informasi dan menunjukkan hubungan interpersonal.

2.6.1. Elemen pada Ekspresi Wajah

Ekspresi wajah merupakan bagian terpenting untuk berkomunikasi. Dalam wajah sendiri terdapat lima elemen yang dapat menentukan sebuah ekspresi dan juga berfungsi untuk menunjukkan emosi yang tokoh sampaikan (Bancroft, 2012, hlm. 29). Elemen-elemen tersebut adalah; mata, alis, mulut, leher, dan hidung. Berikut

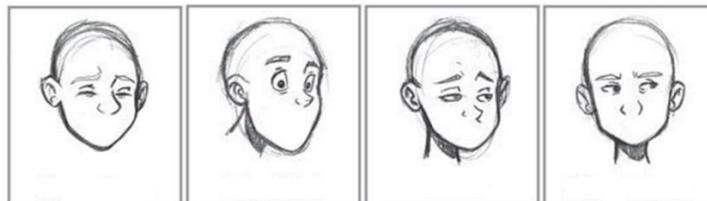
adalah penjelasan lebih dalam mengenai dua elemen dari lima yang telah disebutkan.

1. Alis Mata

Menurut Bancroft (2012) mengatakan, sebenarnya alis dan mata merupakan kedua elemen yang sangat berhubungan satu sama lainnya dan tidak dapat dipisah. Alis mata mempunyai peran yang cukup penting seperti halnya mata, dikarenakan alis membantu mata dalam memperjelas emosi yang akan disampaikan dalam ekspresi wajah. Alis itu diibaratkan seperti tirai dengan jendelanya, keduanya memiliki hubungan yang special sehingga akan selalu melengkapi satu sama lain.

2. Mulut

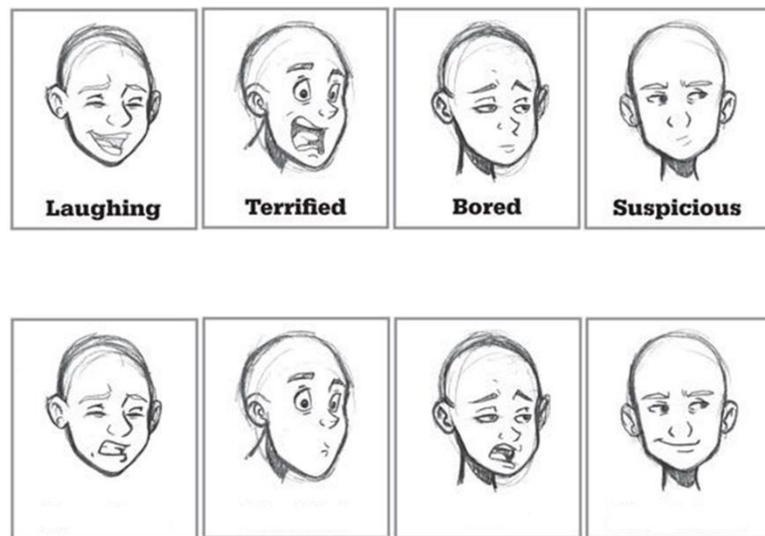
Selain alis dan mata, mulut pun juga merupakan salah satu elemen yang penting dan terlihat menonjol untuk memberikan atau menyampaikan suatu pesan dalam sebuah ekspresi. Mulut juga diibaratkan sebagai “tanda baca” dari kelima elemen pada wajah, karena mulut dapat mempertegas suatu emosi dibalik dari sebuah ekspresi. Berikut ada beberapa contoh ekspresi tanpa menggunakan elemen mulut.



Gambar 2.11. Ekspresi tanpa mulut

(<https://id.pinterest.com/pin/728316570966464905/>)

Pada gambar tersebut akan hanya akan terlihat satu ekspresi yang disampaikan dengan berbeda gaya, tetapi jika ditambahkan elemen mulut kedalamnya akan terjadi perbedaan ekspresi karena mulut akan memproyeksi sedikit maupun banyak emosi dengan berbeda-beda walaupun diaplikasikan dalam bentuk alis dan mata yang sama sebagai berikut.

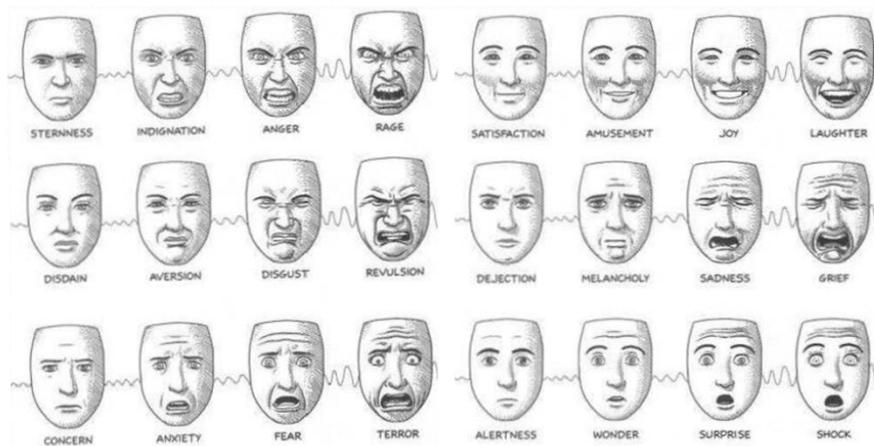


Gambar 2.12. Ekspresi dengan mulut

(<https://id.pinterest.com/pin/728316570966464905/>)

2.6.2. Variasi Ekspresi Wajah

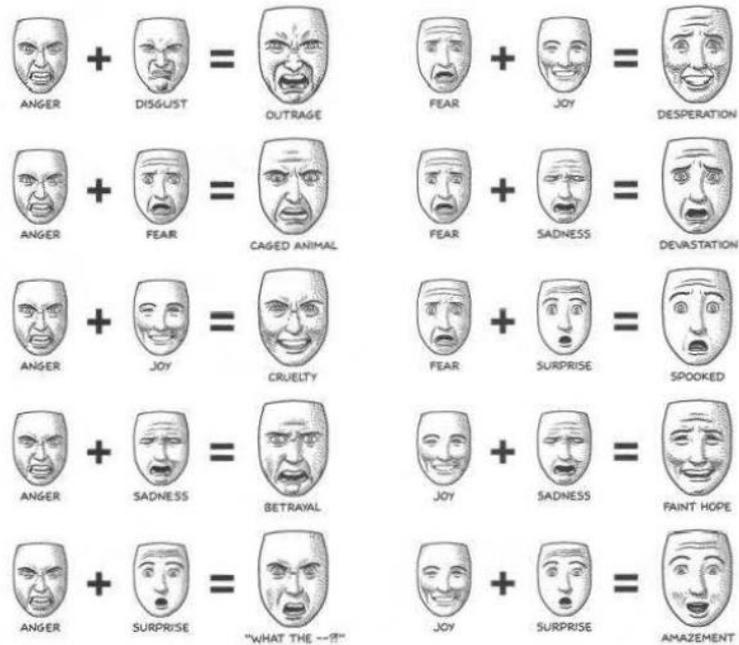
Faigin (1990) menjelaskan bahwa ekspresi dasar manusia pada umumnya ada enam jenis, yaitu ekspresi bahagia, takut, jijik, sedih, terkejut, dan marah. McCloud (2006, hlm. 84) menjelaskan juga bahwa ekspresi-ekspresi dasar tersebut merupakan ekspresi primer yang dapat dimodifikasi kembali, dikembangkan atau pun digabungkan satu dengan lainnya yang akan menghasilkan ekspresi yang beragam. Setiap ekspresi ini mengandung berbagai macam intensitas yang akan membawa arti dengan spesifik dan penamaan yang berbeda-beda lagi.



Gambar 2.13. Variasi ekspresi wajah

(McCloud, 2006)

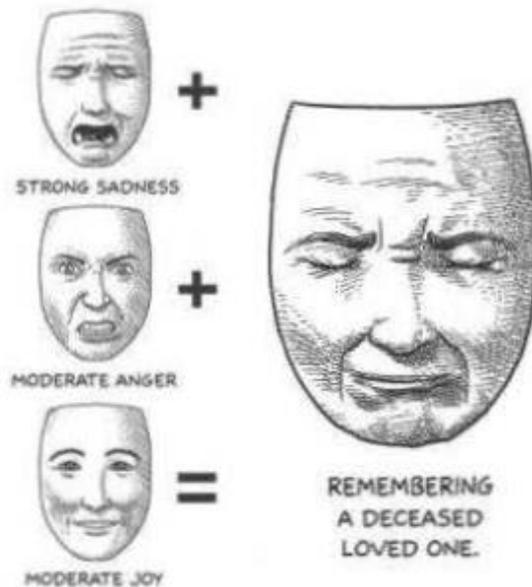
Disamping intensitas ekspresi primer, ekspresi-ekspresi tersebut dapat digabungkan dari dua ekspresi dijadikan satu dan akan tercipta sebuah ekspresi baru dengan penyampaian yang berbeda.



Gambar 2.14. Variasi ekspresi wajah

(McCloud, 2006)

Dapat dilihat dengan menggabungkan dua ekspresi primer akan menghasilkan ekspresi yang lebih beragam dari hanya sekedar enam ekspresi dasar, selain menggabungkan dua buah ekspresi primer, dapat juga menggabungkan tiga diantaranya dan akan menghasilkan lebih banyak ragam ekspresi lagi. (McCloud, 2006)



Gambar 2.15. Kombinasi tiga ekspresi wajah

(McCloud, 2006)

2.7. Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri adalah salah satu hal yang paling berharga pada diri seseorang dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Karena, dengan adanya kepercayaan diri, seseorang dapat mengetahui besar potensi yang ada di dirinya. Kepercayaan diri diperlukan tidak hanya untuk kalangan tertentu tetapi segala umur dan segala jenis manusia secara individual dan juga secara kelompok.

Ghufroon & Risnawitaq (2017) berpendapat “kepercayaan diri adalah salah satu aspek kepribadian yang penting pada seseorang, tanpa adanya kepercayaan diri akan banyak menimbulkan masalah pada diri seseorang”. Kepercayaan diri secara general merupakan gambaran karakteristik dan kepribadian seseorang yang dapat memenuhi kebutuhan hidup seseorang dalam bersosialisasi, maka begitu,

kekurangan kepercayaan diri dapat berpengaruh buruk terhadap performa seseorang. Jadi, kepercayaan diri ini diyakinkan merupakan sesuatu yang mendorong diri seseorang untuk melakukan suatu hal yang dapat mencerminkan karakteristik dan kemampuan yang ada di dalam dirinya yang diantaranya adalah sebagai diri yang objektif, optimis, realistis, dan rasional.

2.7.1. Faktor-Faktor yang membentuk Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal:

a) Faktor-faktor Internal, antara lain :

1. Yang pertama ini adalah konsep diri. Kepercayaan diri pada seseorang terbentuk dari berkembangnya konsep diri yang didapati dari lingkungan pergaulan. pengonsepan diri bisa dibidang sebagai gagasan mengenai dirinya sendiri. Seseorang yang memiliki rasa rendah diri umumnya cenderung memiliki konsep diri yang negatif, dan kemudian begitu juga sebaliknya pada orang yang mempunyai rasa percaya diri yang tinggi memiliki konsep diri yang juga positif (Ghufron & Risnawitaq, 2017).
2. Yang kedua adalah harga diri. Harga diri adalah penilaian terhadap diri sendiri. Seseorang yang memiliki harga diri yang tinggi akan menilai pribadinya secara rasional dan memudahkan bagi dirinya mengadakan hubungan antar individu satu dan lainnya. Juga orang yang memilikiharga diri yang tinggi akan cenderung melihat sosok dirinya sebagai orang yang berhasil Akan tetapi orang yang mempunyai harga diri yang rendah akan

cenderung bersifat tergantung dengan orang lain, kurang percaya diri dan umumnya akan kesulitan dalam sosial juga selalu pesimis dalam lingkungannya (Ghufron & Risnawitaq, 2017).

3. Yang ketiga adalah kondisi fisik. Perubahan pada kondisi fisik seseorang juga akan berpengaruh pada kepercayaan diri. Karena, penampilan fisik merupakan hal penting umumnya bagi seseorang dan dapat dibilang menjadi penyebab utama berubahnya harga diri dan kepercayaan diri seseorang (Ghufron & Risnawitaq, 2017).
4. Yang keempat ini adalah pengalaman hidup. Kepercayaan diri juga terpengaruh dari pengalaman yang telah dilewati, pengalaman yang mengecewakan akan menjadi sumber timbulnya perasaan rendah diri. Dengan begitu pada dasarnya orang akan memiliki rasa tidak aman, tidak nyaman, kurang kasih sayang dan kurang perhatian (Ghufron & Risnawitaq, 2017).

b) Faktor eksternal, meliputi :

1. Pendidikan. Karena tingkat Pendidikan yang rendah akan mempengaruhi kepercayaan diri seseorang menjadi merasa ditindas oleh yang lebih tinggi darinya. Begitu juga dengan sebaliknya untuk yang lebih tinggi dan berkuasa akan merasa sombong dan merendahkan yang lainnya. (Ghufron & Risnawitaq, 2017).
2. Pekerjaan. Karena suatu pekerjaan dapat menambah kreatifitas dan kemandirian hal itu juga pengaruh terhadap kepercayaan diri. Dengan melakukan pekerjaan, percaya diri dapat muncul dari materi yang di

peroleh setelah bekerja yang mampu mengembangkan kemampuan dan juga kepuasan atas pekerjaannya yang telah di kerjakan..

3. Lingkungan. lingkungan keluarga dan masyarakat merupakan dukungan diri yang paling penting, dukungan yang berasal dari lingkungan keluarga contohnya dengan memberi rasa nyaman dan percaya diri yang tinggi dari masukan-masukan yang diberikan oleh anggota keluarga. Begitu juga dengan lingkungan masyarakat semakin mematuhi norma semakin diterima oleh masyarakat, maka semakin besar juga kepercayaan diri yang berkembang.