



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

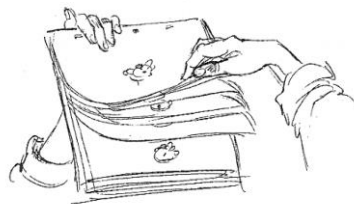
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Animasi atau film kartun yang seringkali ditampilkan di televisi atau media lainnya sesungguhnya berasal dari kata *To Animate* yang berarti memberikan kehidupan (Wells, 1998). Animasi memanfaatkan ilusi optik untuk membuat benda yang tak bergerak terkesan hidup. Pada tahun 1824 Peter Mark telah mengemukakan sebuah teori yang dulu sudah pernah ada yaitu *the persistence of vision* (William, 2001). Dalam teori ini dijelaskan bahwa mata manusia dapat mempertahankan gambar yang dilihat dalam kurun waktu beberapa saat (*afterimage*).

Berdasarkan teori *Persistence of vision* ilusi dalam animasi dapat diciptakan melalui serangkaian gambar yang dideretkan dan diputar secara cepat. Banyak cara yang dapat digunakan untuk menciptakan ilusi gerak tersebut, diantaranya *frame by frame hand draw*, *stop-motion*, hingga *computer generated graphic* dan semua hal yang dapat menyebabkan ilusi gerak. Berdasarkan kutipan oleh (Wells, 1998), Norman McClaren seorang yang telah berpengalaman di bidang animasi. Beliau beranggapan bahwa animasi bukan hanya seni gambar yang bergerak, melainkan sebuah ilusi gerak yang digambarkan. Menurut beliau relasi yang terjadi antar frame ke frame lebih penting dibanding apa yang sedang terjadi di dalam frame.

Animasi 2D sudah ada sejak animasi pertama kali diciptakan. Medium ini biasanya digunakan dalam animasi *hand drawn* atau animasi tradisional. Pembuatan animasi 2D memanfaatkan ilusi optik dengan menggambar frame demi frame dan diletakan dalam kamera atau aplikasi komputer sehingga dapat dideretkan dan diputar dengan kecepatan standar. Para animator biasanya menggambar secara manual di setumpuk kertas atau menggunakan aplikasi komputer seperti photoshop, krita, Tv Paint, Flash, ataupun Toon Boom. Beberapa karya animasi yang menggunakan medium 2D yakni *Little Mermaid* (1989), *my neighbour Totoro* (1988), *Tarzan* (1999), *Spirited away* (2001).



Gambar 2.1 . *Manual hand drawn animation*

(William, 2001)

2.2. 12 Prinsip Animasi

12 prinsip animasi merupakan prinsip dasar yang diketahui dan diterapkan oleh semua animator. (Thomas & Johnston, 1981) Untuk membuat animasi yang baik dan berhasil, animator Disney menciptakan formula dari hasil pembuatan animasi selama bertahun-tahun. Formula tersebut menjadi prinsip dasar dalam pembuatan animasi dan terus diajarkan kepada para animator baru. 12 prinsip animasi

meliputi (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) *Arcs*, (8) *Secondary Action*, (9) *Timing*, (10) *Exaggeration*, (11) *Solid Drawing*, dan (12) *appeal*. Tulisan ini akan memfokuskan prinsip *staging*, *Timing*, dan *exegration*.

2.2.1. Staging

Staging merupakan prinsip dasar dari 12 prinsip animasi yang paling umum dibandingkan dengan prinsip lainnya. *Staging* merupakan tahap bagi para animator untuk kembali memperhatikan komposisi dasar terutama komposisi dalam teater. Agar sebuah *shot* dapat menarik, *shot* yang terdapat dalam animasi harus mengikuti prinsip ini. Thomas dan Johnston (1981) mengatakan bahwa sebuah animasi akan terlihat menarik jika fokus penonton dapat terarah pada gerakan yang sedang berlangsung.

Poin utama dalam *staging* adalah pengenalan cerita, yakni pesan apa yang ingin disampaikan dalam frame animasi. Untuk menarik fokus penonton pada gerakan, seorang animator harus paham terhadap posisi dan pergerakan kamera yang baik. Tidak hanya itu, animasi yang dilakukan harus diperlihatkan mengetahui *angle* yang mendukung gerakan. Penempatan objek, karakter dan *background* menjadi poin penting yang tak dapat dilepaskan dari prinsip ini. Komposisi objek yang tepat dapat membantu pengenalan cerita secara lebih efektif. Contohnya dalam sebuah frame terlihat tokoh perempuan sedang duduk makan sendirian, di jarinya terlihat sebuah cincin, dan di dekat perempuan itu

terlihat meja abu berisi foto lelaki. Dengan menggunakan komposisi demikian seseorang dapat mengetahui keadaan tokoh perempuan itu tanpa perlu dijelaskan dengan verbal.



Gambar 2.2. Staging

(Thomas dan Johnston, 1981)

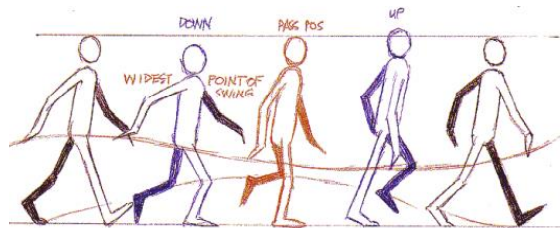
Dalam memosisikan karakter banyak hal yang harus dipertimbangkan, salah satunya adalah siluet karakter. Komposisi karakter yang baik memiliki siluet yang jelas dan kuat. Sebuah karakter dapat terlihat sedih, senang, marah, atau terkejut melalui siluetnya. Siluet merupakan alat bantu bagi animator agar dapat memutuskan *angle*, arah, dan gerakan karakter yang baik dalam satu frame. Dengan menggunakan teknik ini gerakan yang tidak diperlukan dapat disembunyikan, dan gerakan yang penting dapat diperlihatkan secara jelas. Salah satu contoh dari siluet ini dapat dilihat pada gambar 1.2., melalui gambar berikut kita dapat seketika mengetahui bahwa tokoh yang ada dalam layar sedang memaku palu



Gambar 2.3. Siluet

(William, 2001, hlm. 257)

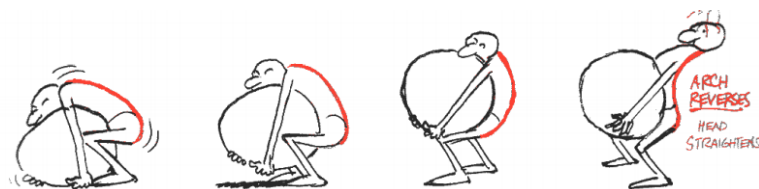
Prinsip *staging* juga memiliki kesinambungan dengan prinsip lainnya. Prinsip *arc* dalam 12 prinsip animasi mengajarkan bahwa setiap makhluk hidup memiliki *arc*. *Arc* mempengaruhi animasi dalam bentuk gerakan dan gestur karakter. Setiap gerakan tanpa disadari memiliki jalur yang tidak terlihat. Gerakan yang memiliki *arc* dapat terlihat lebih menarik dan lebih dapat dipercaya dalam frame. Contohnya gerakan kepala yang sedang menoleh akan terlihat lebih hidup jika dilakukan menggunakan *arc* melengkung dibandingkan hanya lurus saja. Hal ini disebabkan karena penonton mendapat lebih banyak informasi melalui gerakan yang memiliki *arc*. Menggunakan *arc* gerakan terlihat lebih rapi dan tersusun sehingga mata penonton tidak bingung untuk mengikuti gerakan.



Gambar 2.4. Arc movement

(William, 2001, hlm. 148)

Prinsip *staging* juga dapat diterapkan melalui prinsip dasar *appeal*. Prinsip ini dapat menarik keluar sifat dan tindakan tokoh agar terlihat menarik dimata penonton. *Appeal* dapat diaplikasikan kedalam bentuk karakter, environment, dan bermacam-macam hal. Dalam mendesain tokoh, *appeal* menekankan bahwa karakter yang kuat memiliki bentuk dasar yang kuat, tidak hanya itu latar belakang juga penting. Tokoh dengan karakteristik licik biasanya menggunakan segitiga, tokoh dengan karakteristik kuat banyak menggunakan bentuk kotak, tokoh dengan karakteristik seksi banyak menggunakan lingkaran. *Appeal* dapat digunakan untuk menambah kesan pada siluet karakter dengan menggunakan *line of action*, yakni garis yang mewakili tindakan tokoh. Setiap tindakan tokoh diwakilkan dengan garis, gestur yang kuat memiliki garis yang tegas, tokoh yang lemah memiliki garis yang melengkung.



Gambar 2.5. *Line of action*

(William, 2001, hlm. 257)

Prinsip dasar *solid drawing* digunakan untuk mempertahankan konsistensi tokoh. Dalam prinsip ini kemampuan menggambar mengambil peran yang penting. Dalam bukunya William (2001) mengatakan kemampuan menggambar seorang animator harus menjadi suatu hal yang natural sehingga saat sedang membuat animasi dapat lebih memfokuskan diri ke arah gerakan yang terjadi

dibanding cara menggambar gerakan tersebut. *Solid drawing* dapat membantu *staging* dengan mempertahankan gambar tokoh yang sedang bergerak. Dengan prinsip ini penonton tidak akan kehilangan arah terhadap tokoh saat sedang melihat gerakan.

Prinsip *anticipation* digunakan untuk mempersiapkan penonton terhadap gerakan yang akan terjadi selanjutnya. Prinsip ini memberikan informasi tambahan kepada penonton untuk memancing rasa penasaran dan *suspense* penonton. Setiap gerakan selesai pasti akan ada gerakan selanjutnya, agar penonton tidak bingung maka sebelum terjadi gerakan selanjutnya selalu ada sebuah persiapan. Contohnya Donald Duck mengangkat kakinya dan berancang-ancang untuk berlari. Penonton yang melihat ancap-ancang Donald Duck akan mengira-ngira gerakan selanjutnya. Penonton bisa saja mendapatkan *surprise gig* atau keadaan dimana apa yang diperkirakan penonton dipatahkan dan memberi kesan kejutan. Hal ini hanya dapat dilakukan bila penonton mendapat ancap-ancang sebelum gerakan berlangsung.

Secondary action dalam *staging* digunakan untuk mendukung gerakan tokoh. (Thomas & Johnston, 1981) terkadang gerakan pembantu tokoh bisa menjadi ekspresi dari pada gerakan utama tokoh itu sendiri. Agar suatu gerakan dapat terlihat menonjol diperlukan gerakan lain yang berfungsi sebagai pembantu gerakan utama. Gerakan pembantu ini bisa berupa gerakan kecil yang simpel yang natural. Karena makhluk hidup tanpa disadari tidak hanya bergerak dengan satu gerakan saja, mereka menggunakan gerakan kecil selain gerakan utama untuk

lebih mengekspresikan diri mereka. Contoh *secondary action* adalah saat kurcaci sedang berputar putar, kurcaci tersebut bertepuk tangan sambil melompat-lompat. Gerakan ini akan terlihat membosankan jika kurcaci tersebut hanya berputar, namun dengan *secondary action* kita tahu bahwa ia sedang bahagia.

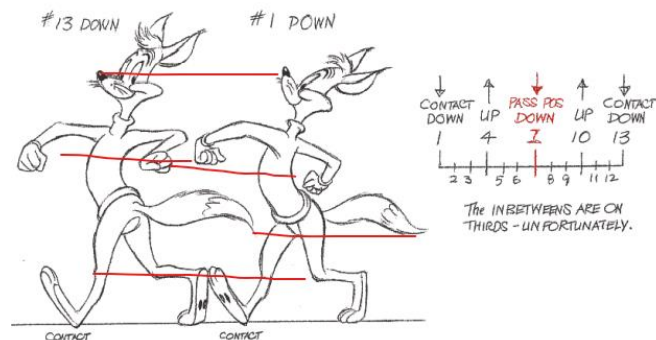
2.2.2. *Timing and spacing*

Menurut Whitaker & Halas (2009) keterbacaan suatu ide dalam animasi bergantung pada dua faktor, yaitu *staging* yang baik dan *timing* yang baik. *Timing* merupakan salah satu dari 12 prinsip animasi yang paling penting sesudah *staging*, karena *timing* dapat berhubungan langsung dengan prinsip lainnya. *Timing* menentukan berapa banyak waktu sebuah gerakan terjadi didalam stage. Waktu menjadi faktor penentu yang paling utama dalam *timing*, waktu gerakan yang terlalu singkat akan membuat gerakan sulit dibaca, waktu yang terlalu banyak akan membuat bosan dan kehilangan fokus terhadap gerakan. Karena itu *timing* yang baik memerlukan animator untuk memahami bagaimana cara penonton berpikir dan kebutuhan apa yang *shot* perlukan.

Satuan waktu yang dipakai dalam animasi disebut fps atau *frame per second*. Fps yang dipakai oleh industri animasi biasanya berkisar antara 24 fps untuk film & video, 25 fps untuk layar televisi, dan 30 fps untuk standar NTSC atau *National television system committee*. Yang paling umum digunakan oleh industri animasi adalah 24 fps. *Timing* dalam animasi menentukan berapa banyak frame yang akan digunakan dalam pembuatan film animasi. Sebuah gerakan dapat terkesan berbeda berdasarkan banyaknya frame yang digunakan untuk membuat

gerakan itu. Orang yang sedang sedih dapat terlihat senang dan bertenaga hanya dengan mengubah banyaknya frame dalam gerakan.

Spacing merupakan jeda yang terdapat antar frame dengan frame lainnya. *Spacing* memiliki beragam cara penerapan dalam *timing*. Contohnya frame yang memiliki langkah satu frame sebelum ke frame lainnya disebut “*on twos*”, dan frame yang tidak memiliki langkah antar frame disebut “*ones*”. Teknik ini digunakan untuk mengurangi pekerjaan animator mendapatkan gerakan yang lebih natural. *Spacing* penting untuk menentukan berapa lama frame dalam sebuah gerakan berlangsung dan kapan gerakan akan mengalami perubahan frame. *Spacing* yang sedikit akan membuat gerakan terkesan cepat, sedangkan *spacing* yang banyak akan membuat gerakan terkesan lambat. Contohnya dapat dilihat pada gambar 1.6., garis merah antara gambar disebut *spacing*, sedangkan angka-angka di sebelahnya adalah *frame*



Gambar 2.6. *Timing and spacing*

(William, 2001, hlm. 119)

Salah satu prinsip animasi yakni *Pose to pose and straight ahead* berhubungan dengan cara sebuah animasi akan dibuat. Untuk menganimasikan sebuah objek seorang animator dapat melakukannya dengan cara bertahap atau dengan cara membuat gerakan ekstrem terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan gerakan pendukung. Animator menyebut frame berisi gerakan ekstrem dengan *keyframe* dan gerakan penghubung dinamakan *inbetween*. Banyak dari animator yang membuat satu frame ekstrem lagi di antara *key frame* yang disebut *breakdown frame*. kebanyakan animator menentukan *timing inbetween* dengan cara membaginya secara rata. Ada pula yang membaginya menjadi sepertiga dan seterusnya. Ada pula animator yang menggerakkan objek secara bertahap dari awal hingga akhir tanpa menggunakan *key frame*.

Hal yang dapat membuat *timing* menjadi lebih baik selain banyaknya frame adalah hukum Newton. Dalam hukum Newton yang pertama setiap objek memiliki berat dan akan bergerak jika ada daya yang diaplikasikan terhadap objek tersebut. Whitaker et al (2009) membagi *timing* objek yang dianimasikan menjadi dua jenis yaitu *timing* untuk objek mati, dan *timing* untuk objek hidup. *Timing* untuk objek mati bergerak secara dinamis, sedangkan untuk objek hidup seperti karakter yang memiliki daging dan tulang, bergerak sesuai dengan kekuatan dari otot dan berat karakter tersebut. Ada prinsip animasi yang sesuai dan dapat digunakan untuk mendukung prinsip ini yakni *slow in slow out*.

Prinsip *slow in slow out* setiap objek yang memiliki berat tidak akan bergerak secara konstan melainkan mengalami percepatan (*slow out*) dan

perlambatan (*slow in*). Jika pada paragraf sebelumnya animator membagi inbetween menjadi sama rata, maka prinsip ini membagi frame menjadi tidak rata sehingga terjadi perubahan di setiap detik pergerakan tersebut. Pada dasarnya gerakan yang lambat akan memiliki frame yang cenderung banyak, sedangkan gerakan yang cepat akan memiliki frame yang sedikit. Setiap benda yang terkena daya akan bergerak dan mengalami percepatan (*slow out*) namun lama kelamaan benda tersebut akan kehilangan daya dan mengalami perlambatan (*slow in*) hingga kemudian berhenti. Salah satu cara yang digunakan animator untuk menerapkan prinsip ini adalah dengan menggeser keyframe menjadi condong ke gerakan awal (*slow out*) dan cenderung ke gerakan akhir (*slow in*).

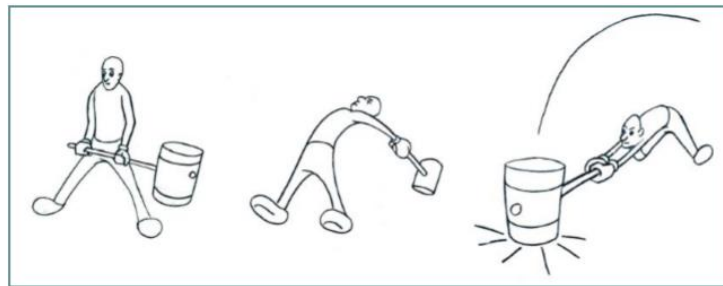
Prinsip *Follow Through and overlapping action* juga dipengaruhi oleh prinsip *timing*. Dalam prinsip ini semua benda tidak bergerak dalam satu waktu, namun ada beberapa bagian yang tertinggal (*overlapping*) dan bergerak mengikuti benda utama (*follow through*). Dalam prinsip ini timing setiap bagian berbeda-beda, contohnya ekor seekor binatang tidak bergerak secara bersamaan dengan binatang tersebut, namun ekor binatang bergerak mengikuti tubuh utama binatang tersebut dan masih bergerak saat tubuh binatang berhenti. Beberapa gerakan sengaja dibuat tidak bergerak secara bersamaan namun bergerak terpisah agar gerakan terkesan lebih kaya dan menarik untuk dilihat. Cara yang bisa digunakan oleh animator adalah dengan menggambar satu bagian terlebih dahulu, kemudian membuat bagian lainnya setelah bagian utama selesai.

2.2.3. *Exaggeration*

Exaggeration adalah prinsip animasi yang melebih lebihkan sesuatu agar terkesan lebih hidup. Tolak ukur yang menjadi pembeda antara film *live action* dan animasi adalah bagaimana sebuah animasi tidak dibatasi oleh hukum-hukum fisika yang ada. *Exaggeration* dapat diterapkan pada berbagai bentuk dalam animasi, mulai dari desain fisik, gerakan karakter, narasi, dan fungsi dari animasi itu sendiri. Prinsip ini mendatangkan kesempatan untuk mendistorsi realita yang ada dan terlepas dari hukum yang ada. Suatu animasi akan terlihat kaku jika terlihat sangat realistis dan tidak memiliki *exaggeration* di dalamnya.

Exaggeration dapat diterapkan melalui narasi yang didramatisasi, dlebih lebihkan, sehingga terkesan lebih emosional dan dapat sampai ke penonton. Tidak hanya cara bernarasi, namun gerakan dan bentuk tokoh hingga pengambilan kamera juga dapat dlebih lebihkan. Contohnya hercules yang sedang melawan monster naga berkepala sembilan diperlihatkan sangat kecil di kamera dan naga berkepala sembilan berukuran besar. Bahkan pengambilan *angle* kamera sekalipun dapat didistorsikan dan dlebih lebihkan demi kepentingan cerita. Salah satu contoh dari *exaggeration* juga dapat dilihat melalui film animasi baru seperti *spiderman into the spider verse* (2018). Karakter spiderman dalam film *spiderman into the spider verse* (2018) diperlihatkan memiliki ukuran tubuh kecil, sedangkan antagonis cerita diperlihatkan bertubuh besar. Ada pula beberapa pengambilan *shot* yang mendistorsi tidak hanya *angle* kamera tetapi juga *environment* di sekitarnya, hal ini dilakukan untuk kepentingan cerita.

Gerakan dalam animasi juga dapat dilebih-lebihkan, menurut Pardew (2008) gerakan animasi dapat melebihi gerakan dalam dunia nyata. Animator memiliki tugas untuk mengulik gerakan se ekstrem mungkin untuk menunjukkan ruang lingkup gerakan yang lebih besar. Salah satu trik untuk membuat gerakan *exegration* adalah dengan memperhatikan line of action karakter. Salah satu contohnya adalah karakter yang ingin memalu sesuatu, saat melakukan antisipasi gerakan, karakter melengkungkan badannya hingga ke belakang dan memukul palu hingga tubuhnya melayang.



Gambar 2.7. contoh *exeggeration* dalam gerakan.

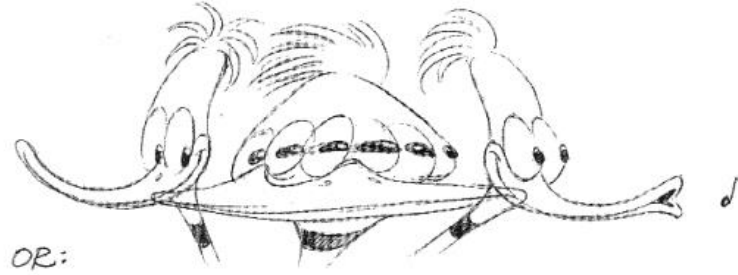
(Pardew, 2008)



Gambar 2.8. *line of action* dalam gestur tokoh yang di exaggerate.

(Pardew, 2008)

Prinsip lain yang dapat menerapkan *exaggeration* adalah *squash and stretch*. Prinsip ini menghancurkan hukum fisika objek yang tetap mempertahankan bentuknya. Prinsip ini membuat objek hidup terkesan lunak dan dapat tertarik dan melebar. Walau demikian objek yang mengalami prinsip ini harus bisa mempertahankan volume objek tersebut. Sebagai contoh bola yang terjatuh akan mengalami penyempitan (*squash*) namun juga memanjang (*stretch*). Contoh lainnya adalah tokoh yang sedang berlari, tangan dan kakinya akan memanjang sebagai bentuk *exaggeration* dari kecepatan berlarnya. Salah satu penerapan *exaggeration* adalah motion blur menunjukkan tokoh yang melebar di sela-sela gerakan.



Gambar 2. 9. *squash and stretch motion blur*

(william, 2001)

2.3. Emosi

Emosi merupakan suatu hal yang penting bagi makhluk hidup, tidak hanya sebagai sarana untuk mengklasifikasikan perasaan, namun juga menjadi salah satu cara makhluk hidup menyampaikan perasaannya. Emosi biasanya dimiliki oleh setiap makhluk hidup dan sudah tertanam sejak lahir. Oleh karenanya setiap makhluk hidup terkadang dapat mengetahui keadaan emosional makhluk hidup lainnya melalui tingkah laku, nada bicara, serta ekspresi. Charles Darwin (1872) dalam bukunya yang berjudul “*Expression of the Emotion in Human and Animal*” mengatakan bahwa emosi diperlukan oleh manusia untuk bertahan hidup. Karena walaupun emosi ditunjukkan dengan beragam hal, makhluk hidup lain dapat mengerti tanpa dibatasi oleh bahasa, gender, ras, ataupun budaya.

Menurut Scarantino dan de Sousa (2018) Emosi yang sekarang ini disebut sebut dan diketahui merupakan hasil dari penelitian teoritis sejak zaman Yunani kuno hingga sekarang. Berbagai cabang ilmu pengetahuan seperti psikolog, dokter, ilmu saraf, sosiologi, pengobatan, dan sejarah yang berusaha mempelajari tentang emosi, namun hal ini menyebabkan semakin banyaknya teori tentang

emosi bermunculan. Kondisi ini membuat teori tentang emosi menjadi tidak dapat didefinisikan dengan pasti. Gagasan bahwa emosi merupakan pengalaman subjektif sendiri telah mendominasi teori tentang emosi secara kasar dari Yunani kuno hingga abad ke dua puluh.

Izard (1989) dalam bukunya yang berjudul "Human Emotions" berpendapat bahwa untuk menentukan teori emosi yang lengkap, teori harus meliputi tiga aspek, yakni (1) pengalaman dan kesadaran akan emosi, (2) proses yang terjadi dalam otak dan sistem saraf saat mengalami emosi, dan (3) observasi terhadap pola emosi terutama ekspresi wajah (hal. 4). Scarantino et al (2018) mengartikan emosi secara garis besar sebagai kelas-kelas perasaan yang dibedakan oleh kualitas pengalaman dari pengalaman sensorik itu sendiri. Gagasan ini dapat diartikan dalam dua cara, yang pertama (1) segala emosi yang melibatkan perasaan merupakan bentuk primitif tanpa komponen tambahan. Sedangkan yang kedua (2) dicetuskan oleh William James yaitu emosi adalah bentuk dari perubahan persepsi pada psikologi yang dipengaruhi oleh fungsi otomatis dan motorik. Namun karena teori tersebut tidak dapat menjelaskan kenapa emosi menjadi penting dalam diri manusia akhirnya teori tersebut dianggap belum tepat.

Berbagai macam cara kemudian muncul untuk mempelajari tentang emosi, beberapa yaitu melalui evaluative, motivasi, kesengajaan, dan fenomenologi. Berbagai teori bermunculan dengan berbagai metode tersebut (Scarantino et al, 2018). Hingga Silvan Tomkins pada tahun 1970 mengemukakan teori emosi dasar

yang kemudian menjadi fondasi bagi teori “emosi dasar” yang dikenal pada zaman modern ini seperti teori emosi dasar Paul Ekman, dan Carroll Izard. Teori ini juga menjadi fondasi munculnya pendekatan teori evolusi terhadap emosi yang dipahami sebagai solusi untuk masalah evolusioner yang dikontribusikan oleh Plutchik, Tooby dan Cosmides. Dalam teori Silvan Tomkins, menyebutkan bahwa ada sembilan emosi dasar yang dikendalikan oleh program bawaan, yaitu (1) *interest*, (2) *enjoyment*, (3) *surprise*, (4) *fear*, (5) *anger*, (6) *distress*, (7) *shame*, (8) *contempt* and (9) *disgust*.

Kedua pendekatan hasil dari teori Silvan Tomkins tersebut kemudian bergabung secara progresif. Menurut Ekman emosi berevolusi dengan mengembangkan nilai adaptif dalam berurusan dengan tugas mendasar. Emosi memiliki nilai adaptif karena dapat ter aktivasi saat dibutuhkan dan dapat berkomunikasi melalui respons dan ekspresi tubuh. Paul Ekman sendiri kemudian mendefinisikan emosi dasar berdasarkan (1) perbedaan sinyal universal pada emosi, (2) perbedaan psikologi, (3) perbedaan pengalaman subjektif, (4) perbedaan memori, pemikiran dan gambaran, (5) prediksi perkembangan pada penampilan, (6) kehadiran homologous terhadap primata lain, (7) penilaian otomatis terhadap kejadian sebelumnya, (8) serta durasi dan waktu kejadian.

2.3.1. Emosi Dasar

(Priorkowska dan Wrobel, 2017) emosi dasar merupakan kelas khusus dari emosi dimana semua emosi dasar dapat digabungkan dan menciptakan emosi lainya. Menurut kebanyakan ahli emosi dasar merupakan keadaan universal, dan afektif

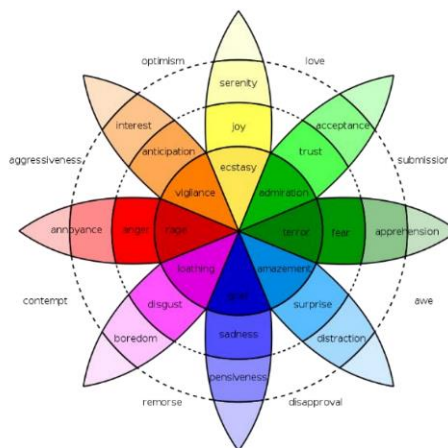
berbeda yang berfungsi untuk melayani fungsi adaptif. Gagasan emosi dasar ini pertama kali diperdebatkan saat Charles Darwin berpendapat melalui bukunya “*The Expression of the Emotions in Man and Animals*”. Beliau berpendapat bahwa emosi sangat penting untuk bertahan hidup, walaupun emosi sendiri memiliki ekspresi yang berbeda-beda tetapi makhluk hidup tetap dapat mengerti arti dari ekspresi itu. Hal ini kemudian diyakini oleh para ahli bahwa ada beberapa emosi yang sudah tertanam dalam otak manusia secara natural tanpa harus mereka pelajari, dan hal ini terjadi secara universal.

Untuk mengetahui kriteria apa saja yang harus dimiliki emosi dasar kemudian dilakukan lah penelitian terhadap dua orang, yang pertama orang bisa melihat dengan baik dan yang kedua orang yang tidak dapat melihat sejak lahir. Walaupun salah satu dari keduanya tidak dapat melihat sejak lahir, kedua orang tersebut memiliki ekspresi yang sama saat merasakan. Kemudian para ahli pun menyimpulkan bahwa syarat sebuah emosi menjadi emosi dasar adalah emosi tersebut diekspresikan dan dikenali oleh semua orang secara universal.

Salah satu teori emosi dasar yang terkenal yaitu “*The Big Six*” yang seringkali digunakan oleh Paul Ekman dalam penelitiannya mengenai emosi universal dalam ekspresi wajah. Hingga sekarang *The Big Six* meliputi emosi yang masih dapat diterima dan diakui sebagai emosi dasar. (Priorkowska et al, 2017) Isi dari *The Big Six* antara lain (1) *happiness*, (2) *sadness*, (3) *fear*, (4) *surprise*, (5) *anger*, dan (6) *disgust*. Ekman sendiri serta para ahli lainnya sudah menambah atau mengurangi daftar emosi dasar dalam *The Big Six* seiring berjalannya

penelitian. Ekman sendiri menambahkan *contempt* dan Plutchik menambahkan *acceptance* dan *anticipation*, Levenson menambahkan *interest*, *relief* and *love*.

Untuk mengatasi banyak nya emosi dasar yang muncul setelah *The Big Six*, Paul Ekman kemudian ber teori bahwa emosi dasar melebihi ke enam emosi dalam *The Big Six*. Bersama dengan Daniel Cordaro dan Dacher Keltner yang merupakan murid dari Ekman, mereka melakukan penelitian dan memperluas daftar emosi universal dan menemukan emosi *amusement*, *awe*, *contentment*, *desire*, *embarrassment*, *pain*, *relief*, dan *sympathy*. Kemudian mereka juga menemukan *boredom*, *confusion*, *interest*, *pride*, *shame*, *contempt*, *interest*, *relief*, dan *triumph*. Plutchik pun setuju dengan Ekman dan mengembangkan *wheel of emotion* yang berisi delapan emosi dasar yang saling berlawanan dan berdampingan.



Gambar 2.10 *Wheel of Emotion* Robert Plutchicks

(Mohsin & Beltiukov, 2019)

Dalam teori *whell of emotion* Robert Plutchicks, (Moshin & Beltiukov, 2019) emosi dibagi menjadi delapan bagian yakni yakni *joy, sadness, anger, fear, thrust, disgust, surprise, anticipation*. Teori ini menunjukkan beberapa hal yang menarik, salah satunya adalah relasi antar emosi. Menurut beliau ada beberapa emosi yang saling berlawanan, ada beberapa emosi pula yang saling berdampingan dan menimbulkan emosi lainnya. Beliau juga menyadari bahwa setiap emosi bisa memiliki tingkatan nya sendiri. Kadar emosi akan semakin tinggi ketika mendekati pusat, dan semakin pudar ketika menjauhi pusat. Contoh relasi antara emosi seperti pada gambar 2.10 terdapat emosi *aggressiveness* dari pencampuran antar *anger* dan *anticipation*.

2.3.2. Anger

Ekman (2003) beranggapan bahwa emosi *anger* merupakan emosi paling berbahaya diantara ke enam emosi dasar yang ia temukan. *Anger* dianggap paling berbahaya karena seseorang yang merasakan anger bisa saja membahayakan target dari emosi tersebut, baik target tersebut orang lain maupun diri sendiri. Tidak hanya itu emosi ini dapat memicu anger pada orang lain yang ada di sekitar. Menurut beliau kata-kata yang paling mewakili emosi anger adalah “get out of my way” atau dalam bahasa indonesia “menyingkirlah dari jalan ku”. Orang dengan emosi anger memiliki tendensi untuk menyakiti semua orang yang menghalanginya mencapai target amarahnya.

Sebenarnya emosi *anger* sendiri merupakan mekanisme yang muncul sebagai upaya untuk melindungi diri sendiri. Pemicunya pun bisa beragam dan tergantung dari tingkat bahayanya bisa memicu *anger* atau *fear*.

Paul Ekman beranggapan bahwa anger memiliki tingkatan seberapa kuat emosi anger yang dialami seseorang. Kemudian dalam teori *wheel of emotion* Robert Pultchick juga membagi tingkatan anger menjadi sebagai berikut:

1. *Annoyance*

Yakni kondisi anger yang masih belum berbahaya, tahap ini adalah tahap dimana seseorang merasa kesal pada perkataan, tindakan, atau sesuatu yang tidak menyenangkan. Pada tahap ini tindakan paling tinggi yang akan terjadi adalah kekerasan secara verbal, atau bahkan tergantung dari seberapa level nya bisa dipendam. Pada tahap ini seseorang masih dapat mengontrol dirinya, Paul Ekman menyebut tahap perpindahan dari annoyance menuju anger dengan sebutan *restrained anger* yakni tahap seseorang yang marah dan hampir kehilangan kontrol atas dirinya.

2. *Anger*

Merupakan tahap seseorang mulai kehilangan kontrol atas dirinya, pada tahap ini sesuatu paling buruk yang akan terjadi adalah kekerasan fisik kecil seperti memukul, atau tindakan kekerasan lainnya seperti melempar barang, namun pada tahap ini masih belum membahayakan hidup. Tahap ini biasanya terjadi setelah annoyance, atau bisa terjadi secara langsung tergantung penyebab amarahnya. Biasanya tahap ini akan terjadi saat seseorang merasa diserang secara verbal atau secara fisik.

3. *Rage*.

Tahap *rage* adalah tahap anger yang paling berbahaya, karena pada tahap ini seseorang benar-benar hilang kendali atas dirinya, hal paling buruk yang dapat

terjadi pada tahap ini adalah tindakan kekerasan yang bisa membahayakan hidup. Orang yang merasakan *rage* akan kehilangan akal sehatnya, pada tahap ini orang yang merasakan *rage* akan menyerang target amarahnya hingga target menghilang.

2.4. Bahasa Non-Verbal

Menurut Pease (2017) banyak orang berpikir bahwa komunikasi verbal merupakan komunikasi yang paling utama. Namun jauh sebelum komunikasi verbal diciptakan makhluk hidup berkomunikasi melalui komunikasi non-verbal. Aktor *silent film* Charlie Chapline menjadi seorang pelopor dalam perkembangan bahasa non-verbal membuktikan bahwa komunikasi dapat dilakukan melalui gestur. Bagus atau tidaknya performa aktor *silent film* dinilai berdasarkan bagaimana cara aktor tersebut berkomunikasi menggunakan bahasa tubuh (hal.11).

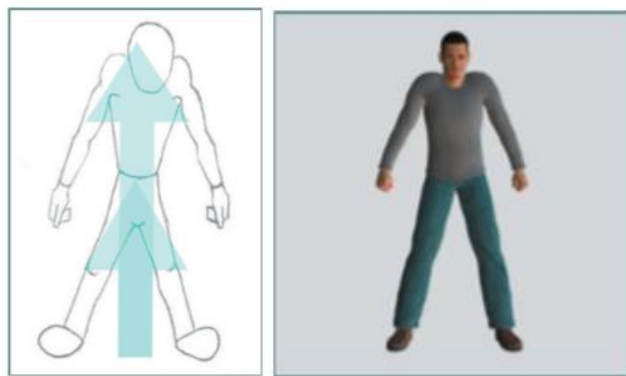
Like Mehrabian menemukan dalam perbincangan secara langsung, komunikasi verbal hanya mengambil peran sebesar 35 % sedangkan sisa 65 % komunikasi dilakukan secara non-verbal. Berdasarkan penelitian terhadap wawancara dan negosiasi yang dilakukan pada tahun 1970 dan 1980, bahasa tubuh mengambil peran sebanyak 60 % hingga 80 % saat sedang melakukan wawancara atau negosiasi. Albert Mehrabian orang pelopor dari penelitian bahasa tubuh menemukan bahwa pengaruh 7% dari sebuah pesan yang disampaikan berasal dari kata-kata, 38% berasal dari intonasi dan nada bicara, sedangkan sisa 55% berasal dari non verbal.

Bahasa tubuh merupakan alat berkomunikasi yang kuat, secara tidak disadari bahasa tubuh dapat menampilkan emosi dan pikiran saat berkomunikasi dengan orang lain (Caswell & Neill, 1993). Seseorang secara tidak langsung akan mendekati apa yang disukai seperti bersender, memeluk dan menggandeng. Sedangkan ketika tidak menyukai atau bahkan membenci akan menjauhi, menghindar, atau dalam keadaan yang ekstrem akan mencoba untuk menyakiti. Disaat seseorang bertemu dengan apa yang tidak dibenci secara tidak sadar akan memilih gestur berdiri, atau memasang gestur yang lebar dan mendominasi berusaha mengambil ruang lebih banyak dari target karena dianggap bisa memberikan ruang gerak yang lebih baik dan luas saat menyerang. Sedangkan saat manusia merasa bersalah atau ingin meminta maaf, manusia memasang posisi tubuh yang cenderung lemah, bungkuk tidak memakan ruang dan membuat tubuh mereka sekecil mungkin. Saat meminta dari sesuatu yang lebih tinggi manusia cenderung menundukkan kepalanya dan berlutut atau bahkan menyembah untuk menempatkan orang yang dimintai di posisi yang lebih tinggi dari mereka.

Pardew (2008) berpendapat bahwa bahasa tubuh merupakan hal yang penting bagi animasi. Untuk itu seorang animator harus mengerti tentang bahasa tubuh menurut beliau animator harus memahami bahasa tubuh sama seperti bahasa ibu animator. Sama seperti aktor dalam film, animator juga merupakan aktor dari tokoh yang ia animasikan. Bahasa tubuh dapat digunakan untuk menyampaikan emosi yang merupakan bagian penting dari karakter. Beliau mengatakan bahwa untuk menggerakkan tokoh dengan baik, seorang animator tidak hanya berurusan dengan satu emosi saja, melainkan seluruh keadaan emosi

tokoh. Dengan kata lain animator tidak hanya menganimasikan tokoh berdasarkan emosi, melainkan animator turut serta menganimasikan keadaan emosi karakter.

Pardew (2008) membuat beberapa contoh bahasa tubuh untuk menggambarkan emosi tokoh. Contohnya antara lain adalah emosi *anger* sebagai salah satu emosi yang kuat yang harus dimengerti oleh animator. Dalam *anger* tokoh biasanya diindikasikan dengan gestur yang kaku, tangan dikepalkan dan banyak bagian tubuh yang naik ke atas seperti bahu, tetapi ada juga bagian tubuh yang turun ke bawah dan condong ke depan seperti bagian kepala. Emosi ini mengambil banyak ruang sehingga seakan tokoh terlihat besar. Emosi ini sering kali digambarkan dengan dua panah yang mengarah ke atas.



Gambar 2.11. Gestur universal *anger*

(Pardew, 2008)

Surprise merupakan emosi sementara yang terjadi pada karakter, emosi ini merupakan penghubung emosi satu dengan emosi lainnya. *Surprise* digambarkan dengan tangan terbuka lebar, dan terkadang satu kaki diangkat sedangkan kaki lainnya diam. *Fear* juga terkadang digambarkan mirip dengan *surprise*, namun pergerakannya lebih lambat.



Gambar 2.12. Gestur universal *surprise*

(Pardew 2008)

Happines digambarkan dengan kaki yang tertutup, tubuh sedikit condong kedepan, dan kepala mengikuti arah tubuh.



Gambar 2.13. contoh gestur *happines*

(Pardew, 2008)

Sadness digambarkan dengan tubuh bonkok turun kebawah, kepala melihat kebawah, bahu diturunkan,



Gambar 2.14. contoh gestur *sadness*

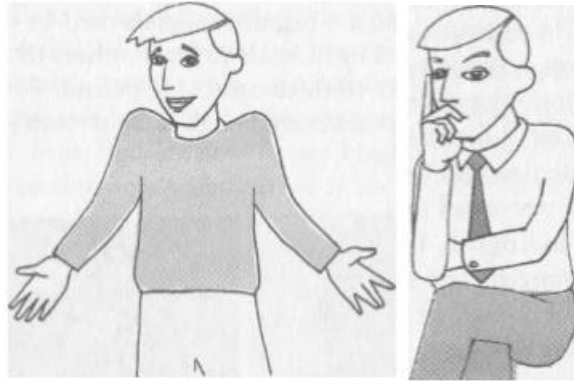
(Pardew, 2008)

2.4.1. Gestur Universal

Menurut Pease (2017) gestur tubuh universal adalah gestur tubuh yang dapat dipahami oleh semua orang, walaupun pesan yang ingin disampaikan berbeda-beda sesuai dengan persepsi tiap negara atau daerah. Gestur tubuh ini tersebar secara luas dan digunakan oleh hampir setiap orang yang mengetahuinya. Gestur universal ini juga sering dilihat pada *silent film* dan digunakan oleh aktor-aktor.

Beberapa gestur seperti mengangkat bahu untuk memberitahu “tidak tahu”, “tidak mengerti” atau “tidak ada” merupakan bahasa tubuh universal yang digunakan dimana pun. (Pease, 2017) Gestur mengangkat bahu memiliki tiga tindakan di dalamnya yakni gestur “tangan terbuka” untuk memperlihatkan kepada lawan bicara bahwa tidak ada yang disembunyikan, gestur “menaikan bahu” sebagai bentuk perlindungan diri dari serangan ke arah leher, dan yang terakhir “mengangkat alis” sebagai ekspresi submisif terhadap lawan. Contoh lainnya yang sering dilihat dimana pun adalah menempatkan jari dibawah dagu

untuk menunjukkan seseorang sedang berpikir. Walau termasuk ke dalam bahasa universal, setiap daerah memiliki makna yang berbeda dalam memaknai gestur tersebut.



Gambar 2.15. bahasa universal tidak tahu (kiri) dan berfikir (kanan)

(Pease et al, 2006)

2.4.2. Ekspresi Wajah

(Caswell & Neill, 1993) Research membuktikan anak-anak tingkat menengah ke atas menerjemahkan bahasa non-verbal yang diterimanya dari ekspresi wajah subjek komunikasi. Ray Birdwhistel seorang peneliti komunikasi non-verbal menduga bahwa manusia dapat membuat dan menangkap 250.000 lebih ekspresi wajah (Pease, 2017). Sama seperti gestur tubuh, ada beberapa bahasa non-verbal yang bersifat universal dan dapat digunakan oleh semua orang di penjuru dunia. Contohnya ketika merasa senang akan tersenyum, ketika merasa sedih akan menangis, di saat merasa marah maka akan mengerutkan alis dan memperlihatkan gigi bersiap untuk menyerang atau mempertahankan diri.

Jika ditelusuri beberapa ekspresi merupakan evolusi dari masa primitif manusia. Contoh dari gestur primitif hewan karnivora yang tersenyum menandakan dominasi dan mengancam, sedangkan bagi hewan herbivora tindakan tersebut menandakan yang tidak membahayakan. Contoh lainnya ketika marah manusia memperlihatkan gigi mereka sama seperti hewan lainnya, hal ini dilakukan sebagai bentuk persiapan untuk menyerang atau bertahan dari musuh. Walaupun pada dasarnya manusia tidak akan menggunakan giginya untuk menyerang tetapi gestur ini terjadi secara spontan mengikuti insting primitif.



Gambar 2.16. Emosi sebagai bagian dari evolusi

(Pease, 2017)

Ekspresi wajah berkaitan langsung dengan emosi dan dapat dilihat dengan jelas pada hewan dan manusia. Paul Ekman salah satu ahli yang mempelajari tentang emosi dan juga ekspresi wajah melakukan penelitian mengenai ekspresi manusia berkaitan dengan emosi dasar. (Ekman, 2007) Melalui enam emosi dasar miliknya, ekman melakukan penelitian dengan berbagai macam orang, mulai dari orang-orang papua, yang jarang sekali melihat televisi, menonton film, atau membaca novel, hingga orang-orang kota dan putrinya sendiri. Beliau mengambil

ribuan gambar putrinya yang dimintai untuk membuat ekspresi dari kata-katanya dengan memosekan bagian dari wajahnya.

Sadness digambarkan sebagai perasaan sedih, seseorang akan merasakan kesedihan ketika kehilangan sesuatu yang berharga, merasa tak berdaya, dan tidak tahu harus berbuat apa. Menurut Ekman perasaan sedih tak dapat dihindari atau ditutupi, perasaan ini sudah dirasakan oleh semua manusia. Emosi ini secara tidak langsung meminta pertolongan. Dengan menggunakan otot wajah Ekman membuat ekspresi sedih, menurunkan mulut, bibir dicondongkan ke arah depan bawah, pipi ditarik ke arah atas berlawanan dari bibir, mata melihat ke arah bawah, alis bagian dalam ditarik ke atas, dan bagian luar ditarai ke bawah, alis setengah tertutup.

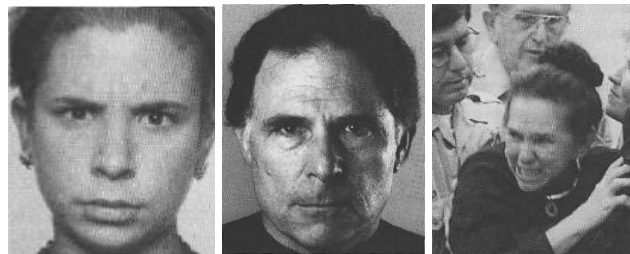


Gambar 2.17. Ekspresi wajah *sadness*

(Ekman, 2007)

Anger digambarkan Ekman sebagai emosi yang paling berbahaya diantara emosi lainnya. Hal yang paling berbahaya dari *anger* adalah penyulutan *anger* lainnya, tokoh lain merespon emosi *anger* tokoh dengan *anger*, dan berketerusan. *Anger* merupakan respon dari ancaman atau penghalang, *anger* sering kali

diperlihatkan ketika seseorang merasa terserang baik kata-kata maupun fisik. Jika *sadness* berarti meminta pertolongan, maka *anger* berarti jangan mengganggu. *Anger* berhubungan langsung dengan tindakan kekerasan. Tanda fisik yang dapat dilihat dalam ekspresi ini adalah mata menatap lurus ke arah objek amarah, alis bagian dalam diarahkan kebawah, dan bagian luar ke atas, bagian bawah wajah kaku.



Gambar 2.18. Ekspresi wajah *anger*

(Ekman, 2007)

Surprise dan *fear* sering kali dianggap sebagai ekspresi yang sama, namun terdapat berbagai perbedaan dalam ekspresi wajah keduanya. *Surprise* muncul bila terdapat sesuatu diluar perkiraan, atau sesuatu yang tiba-tiba muncul. Sedangkan *fear* merupakan respon dari ancaman baik fisik maupun secara psikologi.



Gambar 2.19. Ekspresi wajah *Surprise* (kiri) dan *fear* (kanan)

(Ekman, 2007)

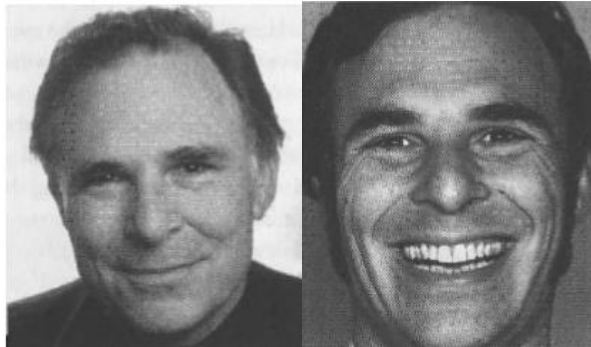
Emosi *disgust* dan *contempt* merupakan bentuk dari emosi negatif dan penolakan terhadap sesuatu. *Contempt* terjadi bila emosi *disgust* juga terpengaruh oleh emosi *anger*.



Gambar 2.20. Ekspresi wajah *disgust* (kiri) dan *contempt* (kanan)

(Ekman, 2007)

Happiness sering kali digambarkan dengan tertawa dan tersenyum. Emosi ini muncul ketika mendapatkan sesuatu yang diinginkan seperti kemenangan, kabar baik, bertemu dengan orang yang disayangi. Emosi ini digambarkan dengan senyuman, pipi yang diangkat ke atas, mata disipitkan, dan alis yang rileks. Sementara itu dalam kondisi tertentu dimana emosi *happiness* didorong hingga puncak akan memperlihatkan gigi.



Gambar 2.21. Ekspresi wajah *happiness*

(Ekman, 2007)

2.5. Tri-dimensional Character

Menurut Egri (1923) Tri-Dimensional Character adalah cara agar kita dapat memahami kepribadian seseorang dengan lebih mudah dan lebih baik. Beliau menegaskan ada tiga aspek Tri-Dimensional Character yang wajib dimiliki seorang tokoh yakni:

1. Fisiologis

Aspek Fisiologis merupakan segala hal yang berkaitan dengan fisik tokoh mulai dari gender, cara berpenampilan, warna kulit, bentuk wajah, tinggi badan, berat badan, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan fisik tokoh.

2. Sosiologis

Aspek Sosiologis merupakan aspek yang berkaitan dengan keadaan sosial karakter tersebut, seperti tingkatan sosial, lingkungan, pekerjaan, hobi, kebiasaan, dan sebagainya.

3. Psikologis

Aspek Psikologis merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan kepribadian dan keadaan psikologis tokoh. Mulai dari goal, want, need, IQ dan EQ.

2.6. Monster

Pengertian monster menurut Alegre (1997) adalah semua makhluk yang bukan manusa atau bisa jadi manusia dengan kemampuan fisik atau psikologis yang melebihi batas normal baik dalam artian positif atau negatif. Beliau membagi monster menjadi lima jenis.

(1) Yang pertama adalah "*marvel monster*", monster jenis ini adalah monster yang digunakan untuk memikat penonton, biasanya monster ini digunakan sebagai subjek super hero seperti Hulk, Groot, atau dalam film kartun Ben 10, dan sebagainya.

(2) "*natural monster*" digunakan untuk menggambarkan hewan, tumbuhan, dan manusia yang terlahir dengan fitur tidak normal.

(3) "*imaginary monster*" digunakan untuk menggambarkan makhluk imajiner, seperti hewan legenda, atau makhluk mitologi seperti Sphynx, Minotaur, atau bisa juga untuk menggambarkan monster hasil imajinasi manusia seperti zombie, Frankenstein, Dracula, Werewolf, Mummies, alien dan sebagainya.

(4) keempat adalah "*gigantic monster*" makhluk dengan dimensi tubuh yang besar namun tidak memiliki fitur anatomi yang aneh, contohnya adalah raksasa.

(5) kelima dan yang terakhir adalah sisi manusia yang kejam dan tidak manusiawi.