

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Teknik Pembuatan Animasi**

Menurut Agus Suheri (2006:2) animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Lebih sederhananya, animasi dapat diartikan dengan membuat sebuah benda mati bergerak dengan berurutan yang kemudian membuatnya terkesan bergerak. Dalam membuat animasi, ada beragam bentuk media yang dapat digunakan. Setiap media pun memiliki keunggulan dan kekurangannya masing-masing.

##### **2.1.1. Animasi 2D (2 Dimensi)**

Animasi 2D disebut pula dengan sebagai *flat animation*. Teknik pembuatannya secara tradisional yang dibuat dengan menggunakan komputer lebih dikenal dengan istilah animasi 2 Dimensi. Contoh bentuk pengaplikasian animasi 2D adalah film animasi Cinderella (1950), Pinocchio (1940), dan *Spirited Away* (2001).

##### **2.1.2. 12 Prinsip Animasi**

Perlu diketahuinya 12 prinsip animasi oleh *animator* agar animasi yang dibuat tidak hanya asal bergerak, tetapi juga memiliki gerakan yang terlihat seperti riil. Di bawah ini merupakan 12 prinsip dalam animasi.

### 1. *Squash and Stretch*

*Squash and stretch* menambahkan efek kelenturan pada objek sehingga membuat objek tersebut terlihat seperti ‘menyusut’ atau ‘memuai’ yang menciptakan efek gerakan lebih hidup. Penerapan *squash and stretch* pada figur atau benda hidup seperti manusia dan binatang akan memberikan efek dinamis terhadap gerakan atau aksi tertentu. Sementara itu, penerapan *squash and stretch* pada benda mati seperti meja dan kursi akan membuatnya terlihat atau berlaku layaknya benda hidup.

### 2. *Anticipation*

*Anticipation* merupakan gerakan bersiap-siap. Gerakan-gerakan antisipasi dibuat supaya penonton dapat memahami apa yang akan terjadi selanjutnya. Contohnya adalah ketika orang beranjak dari tempat duduknya, sebelum berdiri harus membungkukkan badannya lebih dahulu.

### 3. *Staging*

*Staging* merupakan bagaimana dibuatnya lingkungan agar atau menciptakan ‘mood’ yang diinginkan dalam sebagian atau keseluruhan *scene*. Pada umumnya, *staging* berhubungan dengan pengaturan posisi kamera untuk pengambilan gambar. Contohnya adalah memposisikan kamera dari bawah akan membuat objek yang disorot menjadi terlihat lebih besar dan mengerikan. Sementara itu, posisi kamera di atas akan membuat objek tampak mengecil.

4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

*Straight ahead action and pose to pose* merupakan dua cara yang dilakukan *animator* dalam pembuatan animasi. *Straight ahead action* merupakan cara *animator* dalam membuat animasi dengan menggambar satu per satu seorang diri hingga selesai. Sementara dengan cara *pose to pose*, *animator* hanya menggambar *keyframe-keyframe* tertentu saja.

5. *Follow Through and Overlapping Action*

Prinsip *follow through* mirip seperti *anticipation*, namun terletak pada akhir dari aksi yang telah dilakukan. *Follow through* bisa digunakan untuk tetap menggerakkan sebuah bagian tubuh tokoh walaupun telah berhenti bergerak. Contohnya sesudah melompat, rambut tokoh tetap bergerak. Sementara *overlapping action* merupakan serangkaian gerakan yang saling mendahului. Contohnya adalah ketika berlari dan berhenti mendadak, telinga terlihat masih bergerak sedikit ke depan.

6. *Ease In and Out (Slow In and Slow Out)*

Pada prinsip ini ditegaskan terdapat percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda pada setiap gerakan. *Slow in* terjadi apabila dimulai secara lambatnya suatu gerakan dan sedikit demi sedikit menjadi cepat. Kebalikannya, *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian berubah perlahan semakin lambat.

#### 7. *Arcs*

Dalam kehidupan nyata, hampir setiap aksi bergerak dengan *arc*. Saat membuat animasi pun, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak seperti pola yang dikenal dengan *Arcs*. Pergerakan yang dibuat akan terbentuk secara '*smooth*' dan lebih realistis, karena gerakan yang dibuat mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, elips, atau parabola). Sistem pergerakan mekanik/ robot tidak memiliki pola pergerakan ini yang menyebabkan gerakan mereka terkesan kaku.

#### 8. *Secondary Action*

Prinsip ini membuat gerakan animasi terlihat lebih realistis dikarenakan diciptakannya gerakan tambahan yang bertujuan agar gerakan utama menjadi lebih kuat. Gerakan ini diciptakan dengan tujuan memberi *emphasize* yang memperkuat gerakan utama tanpa mengalihkan perhatian dari gerakan utama.

#### 9. *Timing*

*Timing* merupakan dasar yang penting dalam animasi. Kecepatan pergerakan yang diberikan ke dalam suatu aksi akan mampu menunjukkan berat objek, kenapa dapat bergerak, dan objek apakah itu.

#### 10. *Exaggeration*

*Exaggeration* diterapkan untuk mendramatisir animasi agar animasi menjadi lebih menarik untuk ditonton. Prinsip inilah yang membuat gambar terkadang terlihat "*cartoony*", namun efek bagusnyanya adalah membuat aksi

atau ekspresi suatu tokoh tersampaikan kepada penonton tanpa membuat penonton kebingungan dengan apa yang sedang terjadi dalam *scene* tersebut.

#### 11. *Solid Drawing*

Sebagai *animator*, menggambar menjadi kemampuan penting dalam menentukan proses juga hasil akhir sebuah animasi, apalagi jika membuat animasi tradisional. *Animator* perlu memahami anatomi, komposisi, pencahayaan, serta ilmu lainnya yang bisa dilatih dengan banyak pengamatan, juga observasi yang dituangkan ke bentuk gambar.

#### 12. *Appeal*

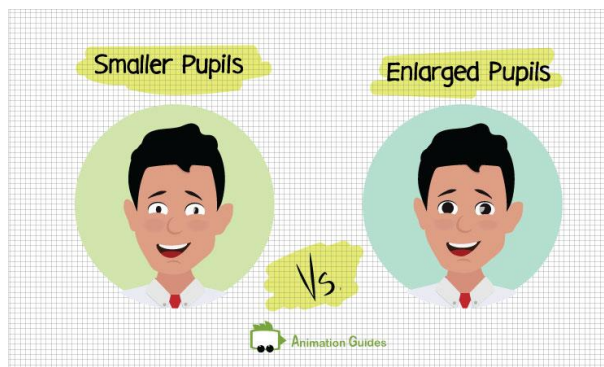
*Appeal* merupakan prinsip terakhir dan sangat penting untuk dipelajari. Untuk memiliki gambar yang *appeal*, tidak harus selalu diartikan sebagai sesuatu yang indah. Peran *villain* dalam film juga memiliki *appeal*. Pada dasarnya, *appeal* adalah sesuatu yang dapat menarik perhatian penonton sehingga mereka akan terus mengikuti alur cerita film.

### **2.1.3. Animasi dalam Ekspresi Wajah**

Menciptakan emosi yang alami diperlukan untuk membuat animasi yang dapat dipercaya. Emosi dalam animasi jika dibuat dengan baik dapat menambah banyak drama pada adegan dan menarik minat orang-orang yang menonton film tersebut. Emosi adalah kunci untuk menunjukkan kepribadian tokoh kartun. Penting untuk diketahui bahwa setiap tokoh yang diciptakan itu unik karena memiliki sejarah dan sifatnya sendiri. Prinsip *anticipation* dari animasi kartun klasik dapat digunakan untuk membuat animasi yang dapat dipercaya dan emosional dalam bentuk 2D

maupun 3D. Penting untuk menciptakan antisipasi gerakan mata dan kepala sebelum membuat gerakan tubuh tokoh. Mata harus bergerak terlebih dahulu karena mereka bertanggung jawab atas pergerakan tubuh yang akan datang, juga sebagai jendela bagi jiwa, pikiran, dan emosi tokoh.

Bagian-bagian wajah yang paling terlibat dalam pergerakan ekspresi adalah mata, alis, kelopak mata, dan mulut. Studi menunjukkan bahwa ukuran pupil mata dipengaruhi oleh emosi yang dirasakan. Hal inilah yang membuat pupil mata sebagai alat yang luar biasa bagi *animator* untuk mengekspresikan atau menekankan emosi tokoh yang diciptakan. Pupil mata berubah sesuai dengan cahaya, rasa sakit, fokus, sentuhan, dan perasaan. Pupil yang diperbesar menyampaikan kegembiraan, sementara pupil yang lebih kecil, di sisi lain, akan membantu menunjukkan bahwa tokoh sedang merasakan emosi negatif atau sedang merasa jauh secara emosional.

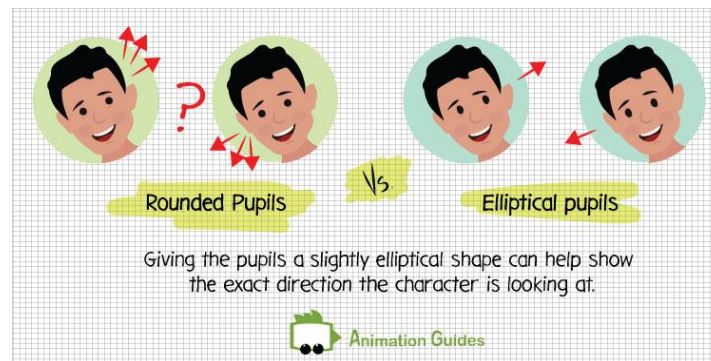


Gambar 2.1. Pupil Mata

(<https://www.animationguides.com/character-emotions-animation/>)

*Animator* juga dapat mengubah bentuk pupil dalam animasi yang dibuat. Memberi pupil sedikit bentuk elips dapat membantu menunjukkan ke arah mana

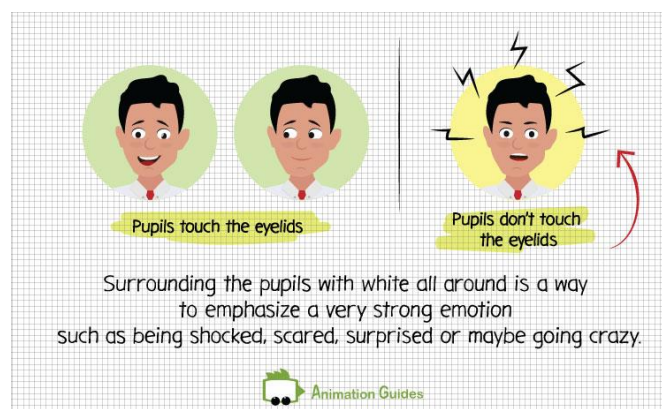
fokus tokoh sedang berlangsung. Hal ini dapat menjadi sangat berguna untuk tokoh yang tidak memiliki kelopak mata atau bola mata.



Gambar 2.2. Pupil Bulat dan Elips

(<https://www.animationguides.com/character-emotions-animation/>)

Pupil biasanya diposisikan sedemikian rupa sehingga mereka menyentuh kelopak mata. Mengelilingi pupil dengan warna putih di sekelilingnya adalah cara untuk menyampaikan emosi yang sangat kuat seperti terkejut, takut, atau mungkin menjadi gila.

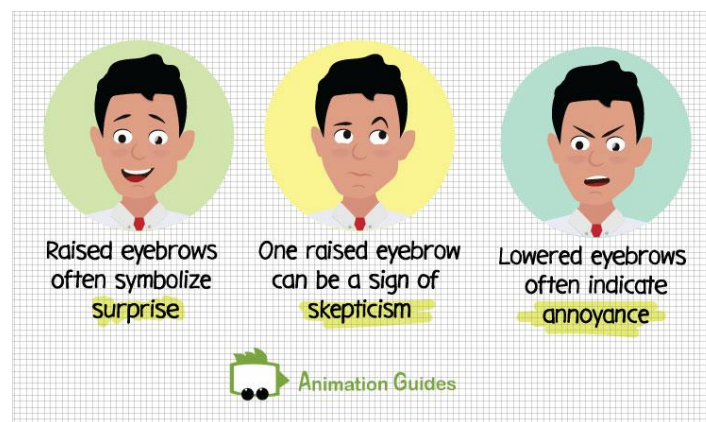


Gambar 2.3. Pupil dan Kelopak Mata

(<https://www.animationguides.com/character-emotions-animation/>)

Kelopak mata digunakan untuk berkedip. Cara kita berkedip mampu mengkomunikasikan emosi yang berbeda. Kecepatan ketika membuka dan

menutup mata akan berubah tergantung pada apakah saat ini sedang bangun, mengantuk, merasa jatuh cinta, mengalami kesulitan memahami sesuatu atau benar-benar berusaha untuk mendapatkan perhatian seseorang. Untuk menciptakan mata yang lebih realistis dan hidup, penting untuk diingat bahwa permukaannya selalu lembab dan memantulkan cahaya dan penting untuk menyampaikannya pada permukaan mata atau gambar mata.



Gambar 2.4. Bentuk Alis Mata

(<https://www.animationguides.com/character-emotions-animation/>)

Alis mata juga berperan penting dalam komunikasi dan ekspresi emosi. Alis mata dapat mengekspresikan kemarahan, kesedihan, ketakutan dan berbagai emosi lainnya. Mengangkat alis sering kali melambangkan kejutan dan keheranan serta ketidakpastian dan kebingungan. Jika hanya satu alis terangkat biasanya menandakan skeptis. Alis yang diturunkan dapat melambangkan terganggu. Gerakan alis naik dan turun terjadi ketika menyadari keberadaan seseorang atau sesuatu.





Gambar 2.5. Bentuk Mulut

(<https://www.animationguides.com/character-emotions-animation/>)

Area mulut memiliki peran yang sangat penting dalam mengkomunikasikan emosi. Ketika menyampaikan emosi inti, mulut sangat penting dalam mengekspresikan kebahagiaan dan rasa jijik.

## 2.2. Gerakan Wajah

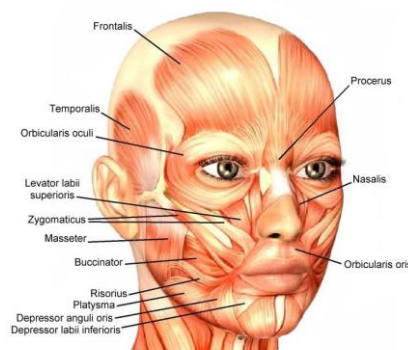
Wajah manusia terbentuk atas tulang dan otot yang melekat pada wajah. Sebagian otot wajah memiliki origo (titik perlekatan otot yang tidak dapat bergerak) pada kulit wajah. Oleh karena itu, kontraksi seminim apapun dari otot wajah (dengan menarik kulit) dapat menghasilkan perubahan ekspresi yang halus. Dikarenakan

terdapat otot-otot tersebut, wajah pun dapat menghasilkan berbagai macam ekspresi.

### 2.3. Otot Wajah

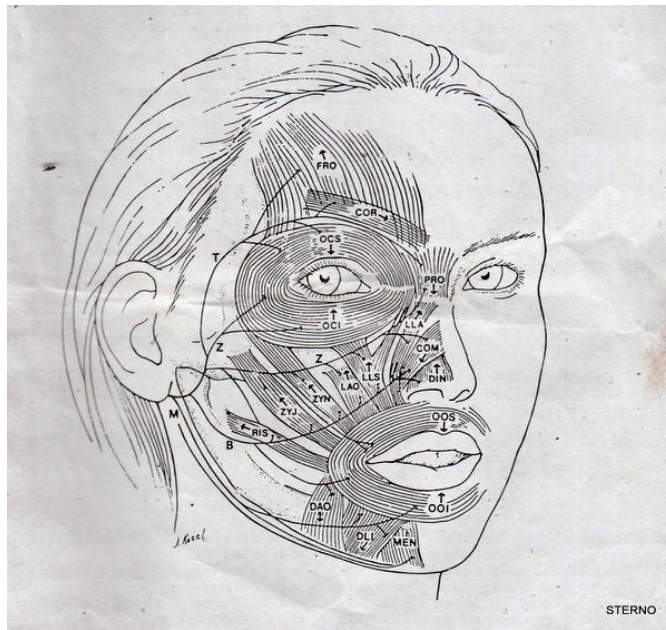
Ketika seseorang berekspresi, terdapat perubahan gerakan otot di wajah. Perbedaan ekspresi yang ditampilkan juga mempengaruhi pergerakan otot wajah yang berbeda. Kulit dan wajah manusia terdiri atas 10 jenis kelompok otot. Semua otot ini saling terkoneksi satu sama lain dan bekerja sama. Kebanyakan otot yang terdapat pada wajah menyatu dengan otot yang lain atau pada kulit, bukan ke tulang. Manusia memerlukan otot-otot tersebut untuk membuat beragam jenis gerakan ekspresi wajah yang menyampaikan pemikiran, suasana hati, dan emosi.

Otot wajah juga digunakan saat sedang makan atau berbicara. Jika semua otot mengencang, kulit wajah akan menjadi lebih halus, cerah dan terlihat lebih muda. Apabila dilihat berdasarkan fungsinya, otot wajah dapat dibagi kelompok otot mata, otot hidung, dan otot mulut yang bertujuan untuk mempermudah mempelajari otot wajah (Moore, 2010; Drake, 2012; dan Moore, 2014).



Gambar 2.6. Otot Wajah

(<http://fatrahhamidun61.blogspot.com/2014/03/ekspresi-wajah.html>, 2014)



Gambar 2.7. Nama Otot Wajah

(<https://www.secangkirterapi.com/2017/10/daftar-otot-wajah-lengkap-dan-fungsinya.html>, 2017)

Tabel 2.1. Contoh Beberapa Otot Wajah dan Fungsinya

No.	Nama Otot	Gerakan Berkemauan	Gerakan Spontan
1	Otot Risorius (RIS)	Menarik sudut mulut ke belakang horizontal	Ekspresi mengejek & ekspresi tersenyum
2	Otot Labii Superiorioris (LLS)	Menaikkan bibir ke atas untuk memperlihatkan gigi	Ekspresi tunjukkan gigimu

3	Otot Orbicularis Oris Inferior (OOI)	Menonjolkan bibir	Ekspresi mencium & ekspresi merajuk
4	Otot Depresor Anguli Oris (DAO)	Menggerakkan turun ke bawah sudut mulut	Ekspresi masam & ekspresi merajuk
5	Otot Depresor Labii Inferior (DLI)	Menjaga otot DAO dalam menstabilkan gerakan	Ekspresi masam & ekspresi merajuk

#### **2.4. *Micro Expressions***

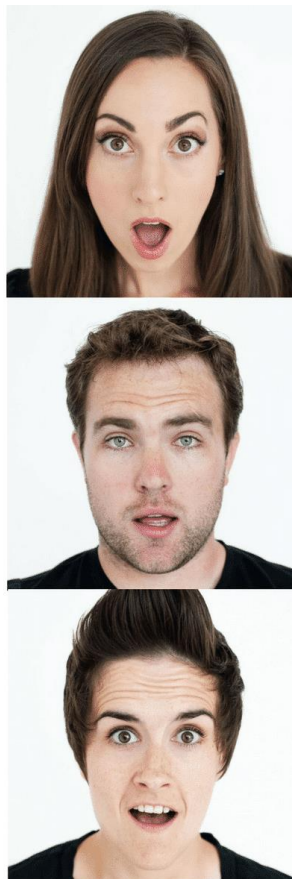
*Micro expressions* biasanya diartikan sebagai ekspresi wajah manusia yang mengungkapkan emosi yang tidak ingin ditunjukkan oleh orang tersebut. Teori ini ditemukan pertama kali pada tahun 1967 oleh Paul Ekman, seorang psikolog asal Amerika. Salah satu tantangan utama untuk menyadari *micro expressions* yang ditunjukkan oleh orang lain adalah durasi kemunculan yang sangat singkat ekspresi tersebut. Sebab, kemunculannya hanya sekitar ½ detik atau kurang. Ketika merekam ekspresi wajah pada kecepatan standar 25 fps, beberapa *micro expressions* hanya bertahan selama empat hingga lima *frame*.

##### **2.4.1. *Seven Universal Micro Expressions***

*Micro expressions* dapat dikategorikan ke dalam tujuh bentuk ekspresi universal. Berikut bentuk dan ciri-cirinya:

### 1. Terkejut (*Surprise*)

Ketika seseorang terkejut, terlihat beberapa pergerakan pada wajahnya, seperti alis yang terangkat dan berbentuk lengkungan, meregangnya kulit di bagian bawah alis, adanya bentuk kerutan secara horizontal di dahi, terbukanya kelopak mata sehingga menyebabkan terlihatnya bagian mata berwarna putih di atas dan bawah. Selain itu, rahang dan gigi juga akan terbuka, namun mulut tidak menjadi tegang ataupun regang.



Gambar 2.8. *Micro expressions* Terkejut  
(<https://www.scienceofpeople.com/microexpressions/>, 2014)

## 2. Takut (*Fear*)

Pada wajah orang yang sedang dilanda rasa takut, akan terangkatnya alis mata mereka yang juga tertarik ke arah satu sama lain dan umumnya membentuk garis datar. Kemudian akan muncul kerutan di tengah-tengah antara alis dan terangkatnya kelopak mata bagian atas sehingga akan terlihatnya warna putih pada bagian atas. Sementara itu, kelopak mata bawah menjadi tegang dan tertarik ke atas. Ciri lainnya adalah terbukanya mulut dan sedikit menegang atau regangnya bibir.



Gambar 2.9. *Micro expressions* Takut  
(<https://www.scienceofpeople.com/microexpressions/>, 2014)

### 3. Jijik (*Disgust*)

Ketika seseorang merasa jijik akan suatu hal, bibir atas mereka akan terangkat sehingga bisa membuat gigi bagian atas ikut terlihat. Selain itu, hidung pun akan berkerut dan pipi jadi terangkat.



Gambar 2.10. *Micro expressions* Jijik  
(<https://www.scienceofpeople.com/microexpressions/>, 2014)

#### 4. Marah (*Anger*)

Pada saat sedang marah, ciri khas yang terlihat pada wajah adalah alis mata yang menurun dan ujung bagian dalam alis yang tertarik ke arah satu sama lain. Akibatnya akan memunculkan garis vertical di antara kedua alis mata tersebut. Selain itu, mata pun akan menatap tajam atau melotot. Sementara pada bagian mulut, bibir dapat ditekan dengan kuat bersama-sama dengan sudut mulut mengarah ke bawah, atau mulut juga bisa berbentuk persegi seolah-olah berteriak. Ukuran pada lubang hidung juga bisa melebar dan rahang bawah menonjol ke arah luar.



Gambar 2.11. *Micro expressions* Marah  
(<https://www.scienceofpeople.com/microexpressions/>, 2014)



## 5. Bahagia (*Happiness*)

Saat sedang senang atau merasa bahagia, sudut bibir akan tertarik ke atas. Mulut pun akan bisa terbuka atau tidak pun terbuka. Apabila mulut terbuka, maka gigi akan terlihat. Akibat dari sudut mulut yang tertarik ke atas, pipi pun akan ikut terangkat. Selain itu, akan munculnya kerutan mulai dari luar hidung hingga luar bibir. Sementara pada bagian mata, kelopak mata bagian bawah mungkin akan menunjukkan keriput atau menjadi tegang.

Pada gambar di bawah ini, ekspresi di sebelah kiri adalah kebahagiaan palsu, di mana otot-otot mata samping tidak bergerak. Sementara ekspresi di sebelah kanan adalah kebahagiaan sesungguhnya.

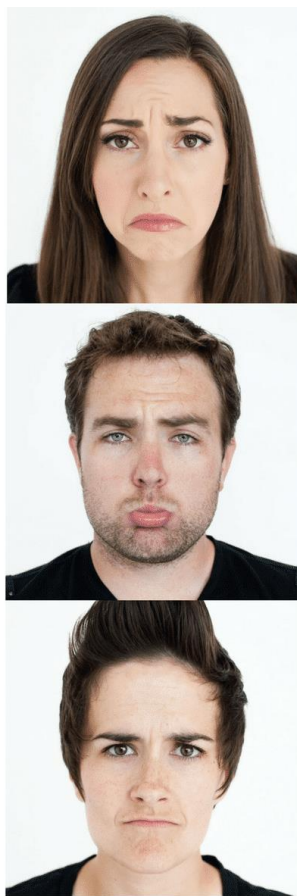


Gambar 2.12. *Micro expressions* Bahagia

(<https://www.scienceofpeople.com/microexpressions/>, 2014)

6. Kesedihan (*Sadness*)

Ketika sedih, sudut bagian dalam alis akan tertarik ke arah dalamnya, kemudian ke atas. Kulit di bawah alis juga membentuk segitiga. Selain itu, sudut bibir tertarik ke arah bawah dan rahang menonjol ke atas ke atas. Mulut pun akan membentuk cemberut pada bibir bagian bawah. Ekspresi ini merupakan *micro expressions* yang paling sulit untuk dipalsukan.



Gambar 2.13. *Micro expressions* Kesedihan

(<https://www.scienceofpeople.com/microexpressions/>, 2014)

7. Benci (*Contempt/hate*)

Ketika seseorang membenci sesuatu, dapat dilihat ciri khas pergerakan pada bagian mulutnya, yakni satu sisi mulut akan terangkat. Sudut mulut yang terangkat akan memunculkan kerutan pada bagian luar sudut mulut.



Gambar 2.14. *Micro expressions* Benci

(<https://www.scienceofpeople.com/microexpressions/>, 2014)

### 2.4.2. Jenis Senyuman

Ketika seseorang tersenyum, hal tersebut dapat dikarenakan berbagai macam alasan. Berikut adalah jenis-jenis senyuman yang didasari oleh alasan berbeda:

#### 1. Senyum bahagia

Orang yang bahagia cenderung akan lebih sering tersenyum. Psikolog asal Amerika, Paul Ekman, menggambarkan senyum bahagia dengan naiknya bagian sudut mulut. Selain itu, mata yang sungguh bahagia menciptakan kerutan di bagian pinggir mata.

Menurut pernyataan David Ludden, seorang professor jurusan psikologi di *Georgia gwinnett College* yang dikutip dari <https://www.psychologytoday.com/>, ia menyatakan bahwa kita dapat melihat apakah seseorang sungguh tersenyum atau tidak melalui mata mereka. Mulut memang mudah membentuk senyuman palsu, dan orang-orang cenderung sering melakukannya untuk alasan sopan santun. Namun ketika sungguh bahagia, kita bukan hanya tersenyum namun juga membuat sebuah kerutan di ujung mata. Ia juga mengatakan bahwa ketika sedang bahagia, posisi alis matanya akan berada di atas dan menyebabkan mata orang tersebut terlihat lebih besar dan bersinar.

#### 2. Senyum palsu

Meskipun mulut membentuk senyuman, namun tak ada kontak mata yang terjadi. Ini seperti ketika akan berfoto bersama dan diarahkan untuk “tersenyum ke arah kamera”, kita biasanya akan menunjukkan senyum palsu.

### 3. Senyum tidak nyaman

Ketika orang lain mengatakan sesuatu yang tidak sopan, biasanya seseorang akan mengusahakan memberi senyuman dengan tujuan menutupi emosi yang membuat dirinya merasa tidak nyaman.

### 4. Senyum menggoda

Saat mencoba menggoda orang lain, biasanya orang tersebut akan menampilkan senyum kecil bersamaan dengan kontak mata. Selain itu, senyuman menggoda juga sering dilanjutkan dengan perilaku submisif seperti memiringkan kepala ke bawah.

### 5. Senyum sarkas

Walaupun terbentuknya senyuman dari sudut mulut yang tertarik ke atas, namun terlihatnya kesan meremehkan melalui mata. Terkadang senyuman tersebut menjadi sebuah cibiran sebagai bentuk tidak senang.

## **2.5. Emosi**

Menurut Lailatul Fitriyah dan Mohammad Jauhar (2014:64) “emosi adalah perasaan intens yang ditujukan kepada seseorang ada sesuatu, dan reaksi terhadap seseorang atau kejadian, dan dapat ditunjukkan ketika merasa senang mengenai sesuatu, marah kepada seseorang, ataupun takut terhadap sesuatu”. Contohnya adalah ketika seseorang sedang gembira, perubahan suasana hati akan terdorong dan menyebabkan orang tersebut tertawa. Selain itu, ketika sedang merasakan emosi sedih, bisa mendorong seseorang untuk menangis.

Emosi dasar individu terdiri atas emosi positif dan emosi negatif. Emosi Positif merupakan perasaan yang dapat memunculkan perasaan positif, seperti harapan, cinta, antusiasme, dan keyakinan. Sementara itu, emosi negatif merupakan perasaan-perasaan yang tidak diharapkan dan membuat keadaan psikologis menjadi tidak nyaman, seperti jijik, marah, cemas, takut, dan sedih. Di luar itu, ketika orang merasakan emosi dasar seperti kaget, marah, senang, dan takut, setiap orang akan memiliki ekspresi wajah yang sama meskipun memiliki latar budaya yang dimiliki berbeda.

Emosi juga mampu mempengaruhi pergerakan pada bagian wajah, seperti ketika seseorang menutup matanya saat sedang menikmati makanan. Menurut Alicia dari situs <https://westsideeyeclinic.com/why-do-people-close-their-eyes-when-they-eat-something-unbelievably-delicious/>, ketika seseorang menutup matanya saat makan, hal ini dikarenakan orang tersebut ingin betul-betul menikmati makanan dan rasa yang ada di dalam mulutnya saat itu. Kita betul-betul ingin hadir pada momen itu. Dengan menutup mata, kita juga mengurangi gangguan dari sekitar. Hal ini seperti seorang tunanetra yang memiliki pendengaran tajam sebagai ganti kehilangan penglihatan mereka.

### **2.5.1. Perkembangan Emosi Anak**

Menurut Suyadi (2010:108) perkembangan emosional adalah sebuah luapan perasaan yang dirasakan pada waktu anak melakukan interaksi dengan orang lain. Secara umum, perkembangan emosi anak terdiri atas 9 aspek, yakni perasaan malu, khawatir, takut, marah, cemas, berduka cita, cemburu, rasa ingin tahu dan gembira.

Karakteristik yang terdapat pada orang dewasa memiliki perbedaan dengan karakteristik emosi pada anak, yakni;

1. Berlangsung dalam waktu singkat dan berhenti secara mendadak;
2. Ingin terlihat lebih kuat atau hebat;
3. Bersifat sementara atau dangkal;
4. Lebih sering terjadi;
5. Dengan jelas dapat diketahui berdasarkan perilaku anak, serta
6. Reaksi yang mencerminkan individualitas itu sendiri.

Pada usia pra sekolah maupun perkembangan selanjutnya, emosi berperan sangat penting dalam perkembangan anak karena akan mempengaruhi sikapnya. Terdapat kebutuhan emosional yang harus terpenuhi bagi anak, seperti mendapatkan afeksi (pelukan, ciuman, senyuman), ingin dicintai, diterima, dihargai, dipuji, serta mendapat dukungan dari orangtua.

### **2.5.2. Pola Emosi Anak**

Terdapat beberapa jenis pola emosi pada anak, yaitu:

#### **1. Marah**

Pada umumnya, bertengkar saat bermain, keinginan anak yang tidak tercapai, atau serangan dari anak lain menjadi pemicu amarah seorang anak. Anak menunjukkan rasa marahnya ditandai dari berbagai macam bentuk, seperti menangis, berteriak, memukul, melompat, dan menggertak.

#### **2. Takut**

Adanya kenangan akan kejadian kurang nyaman menjadi faktor penting yang dapat memunculkan ketakutan. Cerita, gambar, acara televisi, maupun

film yang memiliki unsur menakutkan dapat menimbulkan ketakutan pada anak. Pada umumnya, reaksi awal seorang anak untuk rasa takut adalah panik, kemudian menjadi lebih spesifik seperti berlari, menghindar, bersembunyi, menangis dan menghindar dari situasi yang menakuti dirinya.

### 3. Cemburu

Perasaan ini muncul ketika anak melihat perhatian orangtua yang biasanya ditujukan pada dirinya teralihkan ke orang lain dalam keluarga. Umumnya kelahiran adik baru mampu menimbulkan rasa cemburu. Untuk menunjukkan rasa cemburunya, biasanya anak kecil memperlihatkannya secara terbuka atau kembali berperilaku layaknya anak-anak, yakni dengan mengompol, berpura – pura sakit atau menjadi anak nakal agar mendapat perhatian dari orangtuanya.

### 4. Gembira

Biasanya seorang anak gembira karena berhasil mendapat nilai ujian yang bagus, mendapatkan kado, dan juga dipuji. Seorang anak memperlihatkan kegembiraannya yakni melalui tersenyum dan tertawa, melompat – lompat atau bahkan memeluk sosok yang membuat dirinya bahagia.

### 5. Sedih

Anak-anak dapat merasakan kesedihan dikarenakan hilangnya sesuatu yang ia sayangi atau yang dianggapnya berharga, entah itu seseorang, hewan atau bahkan boneka dan mainan. Khususnya seorang anak dalam mengungkapkan kesedihan adalah dengan mengeluarkan tangisan dan hilangnya ketertarikan pada aktivitas biasanya, termasuk makan.



#### 6. Ingin tahu

Anak-anak memiliki keingintahuan pada hal baru yang dilihatnya, juga tentang tubuhnya dan orang lain. Biasanya, reaksi pertamanya adalah dalam bentuk penjelajahan sensor motorik (meraba), yang kemudian berkembang ke dalam bentuk pertanyaan.

#### 7. Iri hati

Seorang anak cenderung sering merasa iri kepada orang lain tentang kemampuan, atau barang yang dimiliki orang lain. Meskipun reaksi dari perasaan iri hati ini bermacam-macam, namun yang paling umum adalah mengeluhkan barang milik sendiri dan berkata ingin bisa punya barang seperti orang lain atau dengan mengambil barang tersebut secara paksa.

### **2.5.3. Tahapan Perkembangan Sosial Emosi Anak**

Perkembangan sosial emosional merupakan tingkat kepekaan seorang anak dalam memahami perasaan orang di sekitarnya ketika sedang melakukan interaksi di kesehariannya. Perkembangan ini ditandai oleh mampu atau tidaknya seorang anak untuk beradaptasi di lingkungannya, dan juga bagaimana ia menjalin hubungan pertemanan yang melibatkan pikiran, perilaku dan emosi. Pada tahap awal, anak cenderung hanya memikirkan tentang diri sendiri, serta masih belum baik dalam bersosialisasi. Segala sesuatu masih dilakukan untuk kepentingan sendiri, tidak memikirkan orang lain. Selain itu, anak juga belum memahami kalau lingkungan sekitarnya mempunyai sudut pandang yang tidak sama dengannya.

Ketika anak memasuki usia prasekolah, mereka belajar untuk mengontrol dan mengekspresikan emosinya. Dasar-dasar pembentuk kepribadian dan perilaku

anak ditentukan oleh apa yang dialami serta dihayati oleh anak pada 5-6 tahun pertama hidupnya. Ketika berusia 6 tahun, seorang anak mulai paham dengan konsep emosi lebih kompleks, yakni perasaan cemburu, bangga, sedih dan kehilangan, namun masih cenderung kesulitan dalam menafsirkan emosi orang lain. Anak usia dini pada usia 4-6 tahun sering disebut sebagai “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami kepekaan untuk tumbuh dan berkembang secara tepat dan hebat. Meskipun begitu, perkembangan setiap anak tidak sama dikarenakan setiap individu memiliki proses dan laju kecepatan berkembang yang berbeda.

Layaknya orang dewasa, ekspresi perasaan anak-anak juga dapat terlihat melalui ekspresi wajahnya. Seiring bertambahnya usia, anak-anak semakin mampu dalam mengekspresikan perasaan mereka, dengan cara tersenyum, mengerutkan kening, dan sebagainya. Pada usia prasekolah, anak mampu memperlihatkan ekspresi wajah yang menunjukkan kebanggaan, malu-malu, malu, jijik, dan perasaan bersalah yang belum terlihat pada anak usia lebih muda atau ketika masih bayi. Kemampuan anak untuk menunjukkan ekspresi emosi mereka menjadi semakin kompleks dan terlihat dari raut wajah mereka. Mampu atau tidaknya mengalami dan mengekspresikan perasaan-perasaan tersebut sangat dipengaruhi oleh perkembangan kognitif individu.