

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

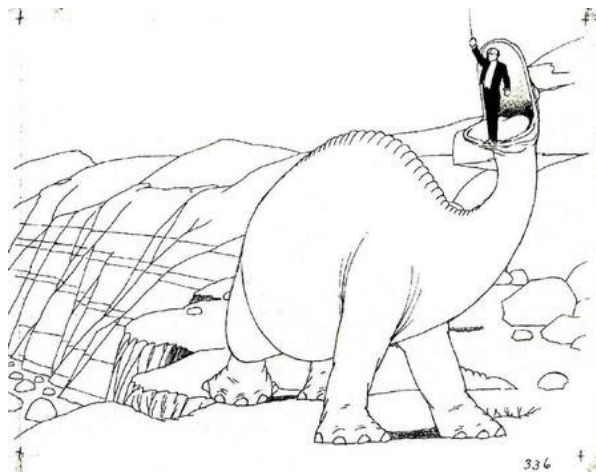
2.1. Animasi dan Tokoh

Dikatakan oleh Williams (2001), manusia sudah melakukan berbagai macam cara untuk membuat gambar bergerak sejak zaman dahulu. Contohnya adalah pada lukisan hewan yang dilukis pada dinding-dinding sekitar 35.000 tahun yang lalu. Terkadang, hewan-hewan yang dilukiskan pada dinding gua memiliki lebih dari dua pasang kaki. Beberapa kaki ekstra ini memiliki maksud ingin menggambarkan bahwa hewan itu sedang bergerak (berjalan atau berlari). Selain itu, di tiang-tiang kuil Mesir dan kendi-kendi Yunani Kuno juga terdapat gambar-gambar yang memiliki pose berubah sedikit demi sedikit, seakan bergerak.

Menurut Withrow (2009), animasi adalah sebuah karya seni yang memberikan kehidupan pada gambar yang diam. Animasi menggunakan gambar-gambar yang diganti dan diperlihatkan secara cepat sehingga menimbulkan efek seperti bergerak. Pada tahun 1824, Peter Mark Roget, menemukan prinsip *persistence of animation*. Prinsip ini menyatakan bahwa mata manusia akan secara konsisten merekam dan mengingat gambar apapun yang baru dilihat. Prinsip ini menjelaskan mengapa manusia dapat melihat animasi sebagai gambar yang bergerak (Williams, 2001).

Winsor McCay adalah seorang pembuat komik yang kemudian menjadi orang pertama yang mendalami animasi sebagai sebuah seni. Ia terinspirasi untuk membuat animasi saat anaknya membawa pulang *flip book*, buku yang dapat

memperlihatkan animasi sederhana secara manual. Ia membuat animasi *Gertie the Dinosaur* (1914) dan berakting dengan *Gertie* saat animasinya diputar, membuatnya seolah-olah berinteraksi dengan dinosaurus tersebut. Dengan animasi dinosaurusnya, ia menjadi orang pertama yang memberikan watak kepada tokoh dalam animasi. Setelah itu, animasi dengan cepat menjamur, seperti munculnya animasi *Felix the Cat*. Muncul juga Walt Disney dengan tokoh *Mickey Mouse* dalam filmnya yang berjudul *Steamboat Willie* (1928), animasi pertama yang menggunakan suara yang disinkronisasikan dengan gerakan pada animasinya. Animasi kemudian dibuat dengan musik dan efek suara.



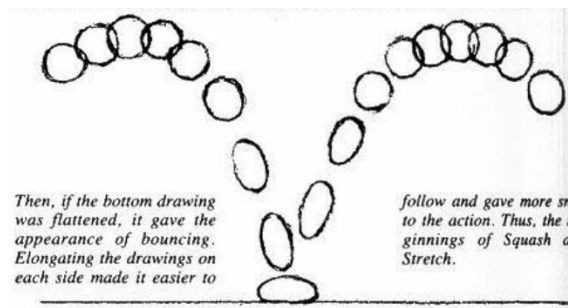
Gambar 2.1. *Gertie the Dinosaur*, tokoh animasi pertama yang memiliki watak
(www.youtube.com, 2013)

2.2. Prinsip Animasi

Dalam dunia animasi, ada beberapa prinsip dasar membuat animasi yang dikemukakan oleh Thomas & Johnston (1981). Prinsip-prinsip itu adalah:

1. *Squash and stretch*

Squash and stretch adalah saat sebuah benda melakukan gerakan, maka benda itu akan menjadi lebih terdistorsi. Misalnya adalah kaki yang ditekuk, bila tidak menggunakan *squash and stretch* maka akan terlihat seperti pipa saja. Dengan *squash and stretch*, kaki yang ditekuk akan menjadi lebih bengkak dan berisi dibandingkan kaki yang sedang rileks. *Squash and stretch* yang baik adalah *squash and stretch* yang mempertahankan volume benda yang dianimasikan. Volume harus dipertahankan karena *squash and stretch* yang terlalu berlebihan akan mengacaukan volume benda serta menimbulkan kesan tidak natural dan aneh.

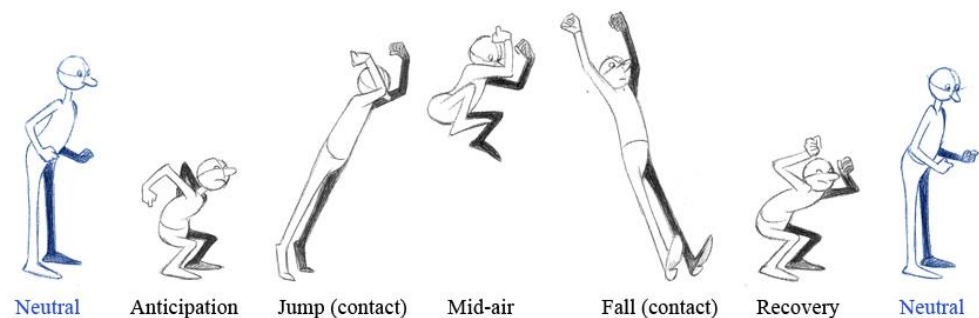


Gambar 2.2. Prinsip *squash and stretch* pada bola
(*Illusion of Life/Thomas & Johnston, 1981*)

2. *Anticipation*

Anticipation adalah gerakan-gerakan yang dapat menjadi petunjuk untuk penonton. Hal ini diperlukan karena tanpa adanya *anticipation*, maka penonton tidak akan mengerti apa yang terjadi dalam film animasi yang ditontonnya. *Anticipation* dapat berupa ekspresi-ekspresi kecil, bisa juga

berupa sesuatu yang sangat terlihat seperti gerakan fisik. Contohnya adalah ketika seorang tokoh ingin melompat, tokoh itu memulai gerakan dengan antisipasi seperti berjongkok, kemudian ia baru melompat setinggi yang ia bisa. Gerakan antisipasi bisa saja tidak memberitahu penonton mengapa sang tokoh melakukan hal itu, akan tetapi antisipasi membuat penonton tidak perlu bertanya apa yang sedang tokoh itu lakukan dan apa yang akan ia lakukan selanjutnya. Lawan dari *anticipation* adalah “*surprise gag*”, dimana tokoh melakukan sebuah antisipasi tapi kemudian melakukan sesuatu yang tidak terpikirkan oleh penonton.



Gambar 2.3 . Prinsip *squash and stretch* pada tokoh manusia
(*The Animator's Survival Kit*, 2001)

3. *Staging*

Staging menekankan apa yang sedang terjadi pada suatu tokoh dan sekitarnya (Thomas & Johnston, 1981). Stefano (1999) juga berpendapat sama, bahwa bahwa *staging* diperlukan untuk memberikan gambaran secara jelas sehingga tidak menyebabkan ambiguitas saat ditonton. Saat akan melakukan *staging*, kita harus benar-benar memikirkan tentang apa saja yang mungkin dan tidak mungkin

terjadi. Misalnya, untuk membuat suasana tempat yang menyeramkan, maka perlengkapan berbau mistis atau rusak akan digambarkan, tidak mungkin digambarkan dengan taman bunga yang cerah dan indah. Misalnya lagi, penggunaan *close-up shot* dapat dilakukan untuk mengeliminasi semua hal yang tidak penting sehingga penonton akan fokus terhadap sesuatu/ tokoh yang sedang di *close-up* saja. Saat ingin memperlihatkan ekspresi tokoh, tidak disarankan untuk menggunakan *long-shot* karena ekspresi tidak akan terlihat dengan jelas (Thomas & Johnston, 1981, hlm. 53-56).

Menurut Stefano, terdapat 3 unsur *staging* yang harus diperhatikan, yaitu; *readability*, *personality*, dan *mood*. Ia mengatakan, *readability* (kemampuan untuk dapat dibaca) adalah *staging* agar suatu aksi dapat dimengerti. Mata penonton harus diarahkan pada sesuatu yang memang seharusnya menjadi pusat perhatian dari shot yang diperlihatkan. Untuk *shot* dimana banyak tokoh atau benda bergerak, mata penonton akan lebih terarah pada tokoh yang diam atau bergerak dengan pelan. Namun, jika sedang *still shot*, maka pandangan penonton akan lebih terarah kepada tokoh atau benda yang bergerak.

Personality dilakukan dalam *staging* agar dapat dilihat dan dikenali. Melakukan *personality staging* yang baik akan membuat penonton mengerti secara langsung kepribadian seorang tokoh dalam ceritanya. Misalnya seorang tokoh muncul dengan alis yang sedang berkerut, menggertakan giginya, kemudian berjalan dengan menghentak-hentakan kakinya. Penonton akan segera mengetahui bahwa tokoh tersebut adalah tokoh yang pemaarah. Dengan *personality staging*

tersebut, penonton tidak akan menganggap tokoh itu sebagai tokoh yang lemah dan pemalu.

Mood dilakukan dalam *staging* agar dapat mempengaruhi penonton. *Mood* dapat diartikan sebagai perasaan yang dialami penonton saat menonton suatu film atau adegan. *Mood staging* bisa saja membuat penonton bahagia, sedih, ketakutan, atau marah, sesuai dengan kebutuhan film tersebut. Contoh *mood staging* dapat berupa tokoh yang datang ke sebuah rumah tua di tengah hutan gelap. Di dalam rumah itu, sang tokoh berjalan ke sebuah lorong yang di bagian ujungnya ada lampu sedang berkedip-kedip. Kemudian lampu itu mati dan setelah beberapa saat, muncul suara-suara tertawa dan tiba-tiba ada sekelebat bayangan lewat di belakang tokoh. Atmosfir menyeramkan yang terbentuk akibat *mood staging* ini jelas ingin membuat orang yang menonton ketakutan saat melihat film itu.

4. *Appeal*

Appeal diperlukan dalam animasi untuk membuat orang tertarik melihat tokoh. Gambar yang desainnya terlalu simpel atau terlalu susah, gerakan-gerakan aneh yang dihasilkan, dan desain yang tidak bagus tentu tidak memiliki *appeal*. Karakter utama akan memiliki *appeal* yang paling menarik dibandingkan dengan tokoh-tokoh figuran. Hal ini dikarenakan penonton akan selalu tertarik untuk melihat benda/ tokoh bagus dan menarik. Selain karakter utama, tokoh yang memerlukan *appeal* yang menarik adalah tokoh antagonis dalam film tersebut. Tokoh antagonis memerlukan sebuah *appeal* karena bila tokoh itu tidak enak dipandang, maka penonton tidak akan tertarik untuk memperhatikan apa yang dilakukan oleh tokoh antagonis tersebut. Jika tidak memperhatikan apa yang

dilakukan tokoh antagonis, pembentukan karakter dan cerita tidak akan sampai kepada penonton (Thomas & Johnston, 1981).



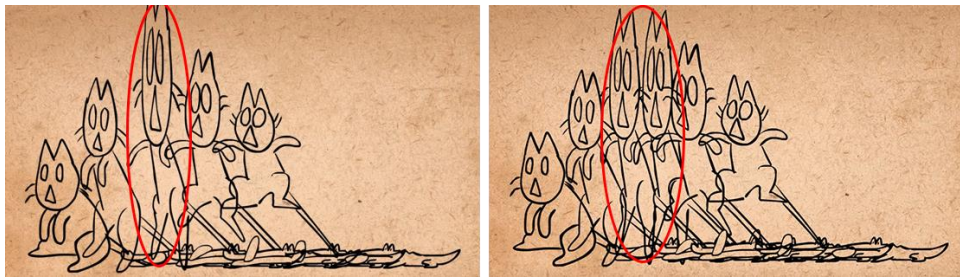
Gambar 2.4. *Appeal* pada tokoh antagonis animasi
(*Illusion of Life/Thomas & Johnston, 1981*)

5. *Exaggeration*

Exaggeration adalah gerakan atau aksi yang dilebih-lebihkan. Disney mengatakan bila ada tokoh yang sedang sedih; buat menjadi lebih sedih, bila sedang senang; buatlah menjadi lebih senang lagi, bila sedang khawatir; buatlah lebih khawatir lagi, dan bila liar; buatlah lebih liar lagi (Thomas & Johnston, 1981). Stefano (1999) menyimpulkan bahwa penggunaan *exaggeration* yang tepat ada pada inti dari sebuah aksi yang dilakukan dan animator juga harus mengerti dahulu apa saja alasan untuk membuat *exaggeration* sebelum mengaplikasikannya. *Exaggeration* yang berlebihan dalam sebuah animasi akan menyebabkan ketidaknyamanan saat ditonton, oleh karena itu, dibutuhkan juga keseimbangan agar kesan realistis dan *believability*-nya tetap dapat dirasakan oleh penonton.

Menurut Becker (2015) pada videonya yang mengacu pada buku *Illusion of Life*, mata manusia tidak dapat melihat pergerakan benda yang terlalu cepat.

Oleh sebab itu, *exaggeration* pada pergerakan cepat membutuhkan teknik yang tepat agar mata manusia mampu menangkap *exaggeration* yang dilakukan. Alasannya adalah karena mata akan memiliki waktu untuk memproses visual yang mereka lihat. Teknik ini dapat dilakukan dengan cara membuat *exaggeration* itu lebih besar dari gambar-gambar sebelumnya pada 1 *frame*. Bisa juga dengan cara lain, yaitu menambah *frame* tanpa membuat gambar ter-*exaggerate* berlebihan.



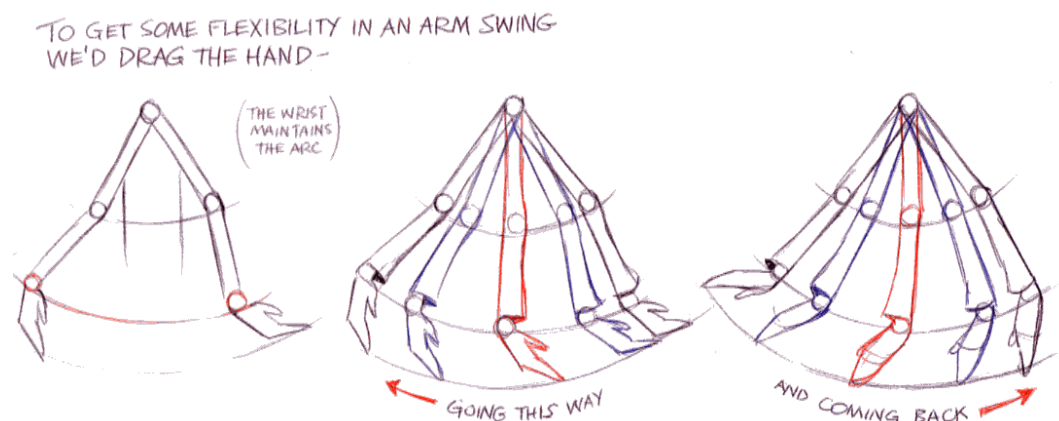
Gambar 2.5. Teknik *exaggeration*

(www.youtube.com, 2013)

6. *Arcs*

Arc adalah gerakan yang dilakukan membentuk lingkaran yang lingkarannya dapat terlihat secara semu. Maksudnya adalah pergerakan melingkar ini tidak bisa dilihat secara kasat mata, akan tetapi gerakan-gerakannya lah yang membuat pergerakan itu seperti sebuah lingkaran. Dengan *arc*, gerakan-gerakan yang dibuat animator akan terlihat lebih dinamis dan tidak kaku. Ini dikarenakan sebagian besar makhluk hidup memiliki struktur tubuh yang membuat gerakan-gerakan menjadi seperti lingkaran. Leonardo da Vinci menggambarkan “*Vitruvian Man*” yang memperlihatkan bahwa dengan proporsi badan manusia, sebenarnya kaki dan tangan manusia dapat membentuk lingkaran, dengan catatan tidak merubah posisi “*centre of normal gravity*” manusia (Justin & Caroline, 2002). *Arc* dapat

dibuat sebagai panduan untuk gerakan-gerakan yang akan dilakukan. Setelah pergerakan itu selesai dibuat, garis khayal melingkar (*arc*) akan dihapus. Gerakan objek akan terlihat lebih realistis dan tidak kaku, terlihat adanya percepatan pada saat jarak antar objek ke *frame* selanjutnya berjauhan, dan terlihat perlambatan saat jarak antar objek ke *frame* selanjutnya berdekatan.



Gambar 2.6. *Arc* dalam prinsip animasi
(Animator's Survival Kit/Williams, 2001)

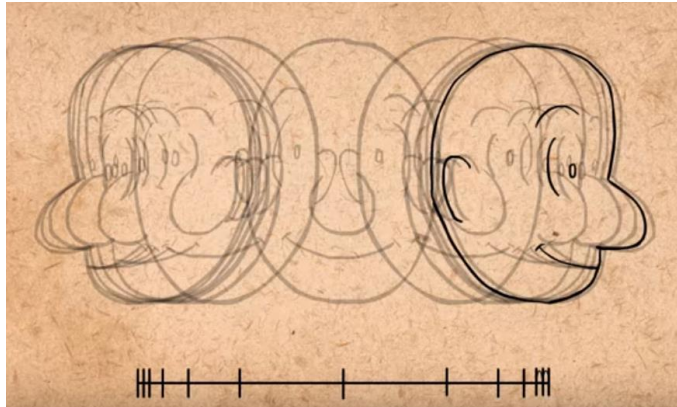
7. *Straight ahead & pose to pose*

Straight ahead dan *pose to pose* adalah dua buah cara untuk menganimasikan sebuah gambar. *Pose to pose* adalah membuat animasi dengan merencanakan gambar gerakan-gerakan yang dibutuhkan, lalu membuat *key-pose* (gerakan kunci/penting) sebagai acuan. Setelah menyelesaikan *key-pose*, animator dapat dengan mudah menyelipkan *in-between* (gerakan yang akan membuat animasi terlihat halus dan nyata). *Straight ahead* adalah membuat animasi dengan menggambarkannya langsung tanpa perencanaan *key-pose*. Dengan teknik ini, pembuat animasi lebih bebas dan spontan dalam menentukan gerakan-gerakan yang ia buat. Walau tanpa perencanaan matang, pembuat animasi sudah tahu inti tentang apa yang akan terjadi

atau diperbuat tokoh pada *scene* tersebut. Stefano (1999) mengatakan bahwa *pose to pose* dibutuhkan saat *timing* sedang menjadi sesuatu yang penting, sedangkan *straight ahead* digunakan pada *scene* dengan gerakan-gerakan “liar” seperti gerakan air dan gerakan asap.

8. *Slow in & slow out*

Slow in dan *slow out* adalah prinsip animasi yang berkaitan dengan penjarakkan in-between dalam gerakan ekstrem (Stefano, 1999). Becker (2015) mengatakan bahwa prinsip ini mulai dengan gerakan yang lambat, kemudian kecepatannya meningkat, dan kemudian selesai dengan kecepatan yang melambat lagi. Tanpa *slow in dan slow out*, gerakan akan terasa seperti robot (karena hanya robot yang bisa bergerak dengan kecepatan konstan/ tetap). *Slow in dan slow out* digambarkan di dekat pose ekstrem (yang paling awal dan paling akhir). *In-between* di *frame* tengah tidak perlu ditambahkan terlalu banyak agar kecepatan tidak terlalu konstan. Prinsip ini dapat menciptakan ilusi bahwa gerakan berawal dari lambat – cepat – kemudian lambat kembali. *Slow in dan slow out* perlu digunakan secara hati-hati karena animator harus dapat membedakan momentum apa yang harus menggunakan prinsip ini dan yang mana yang tidak.



Gambar 2.7. *Slow in & slow out*

(www.youtube.com, 2013)

9. *Followthrough & overlapping action*

Bila ada prinsip animasi tentang bagaimana mempersiapkan untuk melakukan suatu gerakan, ada pula prinsip animasi tentang penghentian gerakan. Prinsip tersebut dinamakan dengan *followthrough* dan *overlapping actions*. Saat sebuah benda atau seorang tokoh berhenti melakukan aksinya, mereka tidak benar-benar berhenti bergerak. Mereka pasti masih memiliki bagian-bagian kecil yang masih bergerak sehingga tidak menimbulkan kecanggungan dan keanehan. *Followthrough* adalah hal-hal yang belum berhenti bergerak saat benda utamanya sudah berhenti bergerak. *Overlapping actions* adalah lamanya timing antara pergerakan tubuh utama dengan bagian tubuh lainnya. *Drag* (sebuah istilah yang ada dalam prinsip *follow through dan overlapping*) adalah teknik untuk memperlambat gerakan bagian tubuh lain terhadap tubuh utama (Becker, 2015).

Followthrough dan overlapping actions dapat diaplikasikan untuk tokoh yang memiliki ekor, jubah, antena, telinga panjang, atau bahkan rambut panjang. Misalkan tokoh yang menggunakan jubah sedang berlari, kemudian ia berhenti.

Saat tubuh tokoh itu berhenti dari gerakannya, jubahnya masih akan bergerak sesaat sebelum ikut berhenti. Pergerakan dan kecepatan pemberhentian jubah pada *followthrough* dan *overlapping* actions dibuat sedemikian rupa agar orang dapat membedakan apakah bahan jubah itu ringan atau berat. Perhitungan tentang cara memberhentikan hal-hal kecil seperti ini membuat gerakan animasi menjadi natural (Thomas & Johnston, 1981). terdapat dua bagian yaitu, *timing* dan *spacing*. *Timing* adalah waktu yang ditentukan atau *frame* ke berapa sebuah gerakan dimulai dan berakhir. Sedangkan *spacing* adalah kecepatan, cepat dan lambat pada saat melakukan suatu gerakan.



Gambar 2.8. Ekor yang mengalami *followthrough* dan *overlapping*
(Cartoon Animation/Blair, 1994)

10. *Secondary action*

Secondary Action pada 12 prinsip animasi menurut Becker (2015) adalah gerakan-gerakan yang mendukung karakter utama untuk menambahkan dimensi pada animasi yang dibuat. Misalnya ada seseorang yang mengetuk pintu, mengetuk pintu adalah *primary action* (gerakan utama, gerakan yang paling penting). *Secondary action*nya dapat berupa gerakan seperti tangan kirinya yang mengepal

dan kakinya yang dibuat agak melebar. Dengan *secondary action*, penonton dapat mengetahui bahwa orang itu sedang marah saat mengetuk pintu. Thomas dan Johnston (1981) mengatakan jika *secondary action* mendominasi atau lebih menarik dibandingkan dengan *primary action*, maka artinya *secondary action* tersebut gagal. *Secondary action* yang gagal bisa karena memang gerakan yang dipilih salah, atau mungkin bisa karena kesalahan dalam *staging* yang dilakukan.



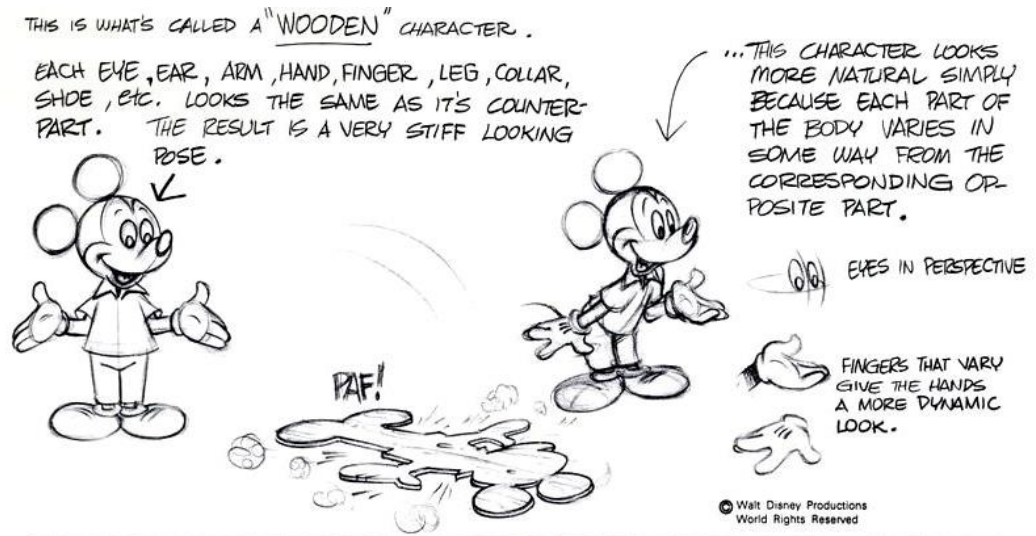
Gambar 2.9. Tangan yang mengepal adalah *secondary action*

(www.youtube.com, 2013)

11. *Solid drawing*

Solid drawing adalah prinsip animasi yang sangat bergantung pada kemampuan menggambar seorang animator. Animator harus bisa menggambar benda/ tokoh dengan volume yang konstan karena animasi adalah penggambaran yang berulang-ulang. Selain harus dapat menggambar dengan volume yang sama berulang-ulang, animator juga harus dapat menggambar suatu benda/ tokoh dari berbagai sudut maupun pose sambil tetap mempertahankan volume tersebut. Untuk menggambarkan tokoh pada animasi, *solid drawing* mengingatkan pada

semua animator bahwa gambar harus memiliki *weight* (berat), *depth* (kedalaman), dan *balance* (keseimbangan). Dalam pembuatan animasi, para animator harus menghindari “twins,” sebuah gerakan atau pose yang dibuat sama persis dengan sisi sebelahnya.



Gambar 2.10. *Solid drawing*
(Illusion of Life/Thomas & Johnston, 1981)

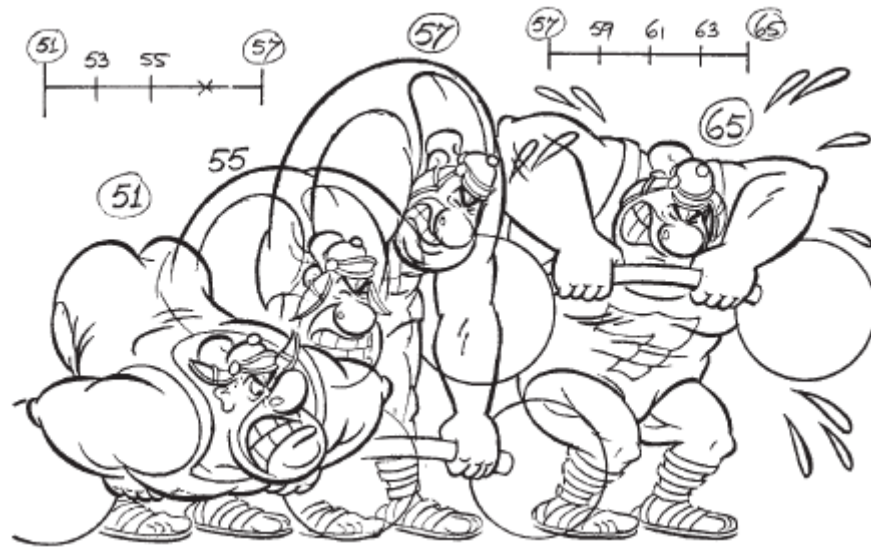
12. *Timing*

Timing merupakan prinsip animasi yang selanjutnya dikemukakan oleh Thomas dan Johnston pada bukunya. Thomas dan Johnston mengatakan dahulu, animator hanya mementingkan bentuk simpel dan kejelasan gambar dari sebuah animasi (hlm. 64). Semakin berkembangnya animasi, semakin sadar pula animator terhadap suatu hal, yaitu *timing*. Selain gerakan dan wujud tokoh, *timing* adalah salah satu peran penting dalam pembentukan karakteristik/ watak. Whitaker, Halas, dan Sito (2009) menyatakan bahwa kecepatan gerakan (*timing*) dari tokoh dapat menentukan *mood* atau kondisi emosionalnya pada saat itu, apakah tokoh ini sedang ketakutan, senang, atau sedih (hlm. 123). Stefano (1999) menjelaskan

bila ada gerakan yang digambarkan sama, tetapi dengan penggunaan *timing* yang berbeda akan memberikan makna lain terhadap gerakan tersebut.

Timing sendiri merupakan objek yang elusif atau sulit untuk dijelaskan (Whitaker, et al., 2009). *Timing* tidak terlihat secara langsung, mirip dengan musik yang tidak terlihat tetapi ada. Namun, *timing* tidak bisa didengar seperti musik, sehingga lebih sulit untuk dijelaskan. Tidak ada rumus yang tetap untuk membuat sebuah *timing*. Menurut Whitaker, et al., (hlm. 2) *timing* sendiri hanya bisa dinilai bagus tidaknya dengan melihat secara langsung saat animasi itu dimainkan.

Membuat gerakan saja belum dapat disebut dengan animasi karena pada dasarnya, benda tidak bergerak dengan sendirinya. *Timing* yang baik adalah *timing* yang memberikan makna dan alasan pada suatu gerakan sehingga baru dapat disebut sebagai animasi (Whitaker, et al., 2009, hlm. 2-3). Animator harus memikirkan tentang bagaimana *timing* yang tepat agar benda yang bergerak terlihat sebagaimana seharusnya ia bergerak (contoh: benda berat harus terlihat bergerak seperti benda berat, bukan terlihat ringan). *Timing* dapat digunakan untuk memberikan gambaran tentang berat dan kekuatan suatu benda. *Timing* juga dapat digunakan untuk memberikan gambaran tentang skala ukuran. Semakin besar dan berat benda akan semakin lambat pergerakannya.



Gambar 2.11. *Timing* untuk menggambarkan berat dari benda yang diangkat
(Poster film *Big Hero 6*, 2014)

2.3. Body Language

Knapp, M. L., Hall, J. H., Horgan T. G. (2014) memaparkan bahwa komunikasi *nonverbal* ialah komunikasi yang mengkomunikasikan sesuatu yang verbal tetapi, dengan cara yang tidak verbal. Semua manusia dikaruniai oleh kemampuan untuk membaca gerakan komunikasi *nonverbal*. Salah satu komunikasi *nonverbal* adalah dengan menggunakan *body language*. Dikatakan oleh A. Pease & B. Pease (2004) *body language* sendiri adalah refleksi yang dapat dilihat dari keadaan emosi seseorang pada saat itu. Knapp, M. L., Hall, J. H., Horgan T. G. (2014) memaparkan cara komunikasi *nonverbal* dengan *body language* sebagai berikut:

1. *Gesture*

Untuk membaca gestur, seseorang harus melihat gestur lainnya yang dilakukan oleh lawan bicara di saat yang bersamaan. Bila hanya melihat satu bagian dari keseluruhan gestur yang dilakukan (misalnya, hanya melihat

tangan saja) bisa jadi orang akan salah menangkap apa yang dimaksud dari lawan bicaranya. Gestur itu seperti layaknya sebuah bahasa yang digunakan untuk berbicara pada umumnya. Setiap gestur memiliki arti dan saat digabungkan dengan gestur lain, maka, arti dari gestur-gestur itu juga akan berubah (A. Pease & B. Pease, 2004, hlm. 21). Menurut Knapp, M. L., Hall, J. H., Horgan T. G. (2014), terdapat 2 jenis gestur yang paling sering digunakan:

a. *Speech Independent*

Adalah gestur yang dapat digunakan tanpa berbicara. Gestur ini sudah dikenal luas sehingga mudah ditafsirkan.

b. *Speech Related*

Adalah gestur yang digunakan saat sedang berbicara. Digunakan untuk menekankan sesuatu pada lawan pembicara.

2. Postur

Postur dapat menjadi indikasi untuk memperlihatkan intensitas kondisi emosional seseorang saat itu. Menurut Cherry (2019), postur memiliki 2 macam tipe, yaitu *Closed* dan *Open Posture*. *Closed posture* berarti seseorang itu memiliki sebuah ketakutan atau tidak ramah (*hostile*). *Closed posture* ditandai dengan menutup diri atau badan, biasanya dengan cara membungkuk ke depan, dan dilindungi oleh tangan dan atau kaki yang menyilang. *Open posture* memperlihatkan keterbukaan dan keramahan, postur ini ditandai dengan tubuh yang tegap. Postur tubuh juga membantu untuk menentukan tingkat konsentrasi atau keseriusan saat mendengarkan atau menyampaikan

sesuatu, tingkat ketertarikan terhadap lawan bicara, tingkat status dari seseorang saat sedang berinteraksi dengan lawan bicara.

3. *Touching Behaviour*

Kebiasaan ini disebut dengan *nervous mannerism*. Bagaimana cara seorang memegang orang lain juga dapat menggambarkan hubungan atau perasaan mereka terhadap satu sama lain.

4. *Facial Expression*

Facial Expression adalah perubahan pada ekspresi wajah yang dikarenakan oleh respon dari keadaan emosi internal/ batiniah, niat, atau komunikasi sosial (Tian, Y. L, Kanade, T., Cohn, J. F., n. d.). Enam ekspresi wajah primer menurut A. Pease & B. Pease (2004) adalah: senang, sedih, takut, jijik, marah, dan terkejut. *Facial expression* merupakan komunikasi nonverbal yang paling mudah dilihat. Sedikit berbeda dari pernyataan ini, Roberts (2011) yang disadur dari Aulia dan Aditya (2017), mengungkapkan bahwa terdapat delapan ekspresi wajah dasar; yaitu senang, sedih, terkejut, takut, marah, jijik, tertarik, dan kesakitan. Disadur juga dari Osipa (2010), bahwa, fokus emosi dapat ditemukan di wajah, terutama pada daerah mata.

5. *Eye Behaviour*

Arah mata kita melihat dapat menjadi petunjuk agar orang lain melihat ke arah yang kita lihat. Waktu yang digunakan mata kita untuk melihat juga dapat menjadi petunjuk komunikasi. Mata juga dapat menjadi petunjuk bila orang itu tertarik atau tidak.

2.3.1. Keputusanasaan

Hasin, Goodwin, Stinson, & Grant, 2005 dan Kessler et al., 2005, menyatakan bahwa *major depressive disorder* adalah sebuah kondisi klinis yang lazim dan semakin lama semakin berkembang sehingga menjadi sebuah masalah kesehatan yang perlu diperhatikan. Abramson et al., 1989 memaparkan di antara banyaknya model-model dari teori depresi, ada sebuah teori bernama keputusanasaan (seperti disadur dari Liu, Kleiman, Nestor, & Cheek, 2015).

Beck, Weissman, Lester, & Trexler (1974); Haatainen et al., (2003); Tanaka, Sakamoto, Ono, Fujihara, & Kitamura (1996) mengatakan bahwa keputusanasaan memiliki beberapa definisi, definisi ini mencakup pikiran negatif terhadap masa depan, perasaan tidak akan bisa, tidak memiliki kendali untuk masa depan, dan kehilangan keinginan untuk hidup (disadur dari Kisa, Zeyneloğlu, & Verim, 2019).

Liu, et al. (2015) menyadur penelitian yang dilakukan oleh Overmier & Seligman, 1967 dan Seligman & Maier, 1967, memperlihatkan bahwa anjing yang mendapatkan kekerasan berulang kali akan menyerah untuk mencoba kabur, walaupun kemudian opsi untuk kabur diberikan kepada anjing-anjing tersebut.

1. Acuan untuk mendeteksi keputusanasaan pada seseorang menurut U.S.

Department of Veteran Affairs (n.d.):

- a. Terlihat sedih atau depresi.
- b. Memiliki masalah tidur atau makan yang berkelanjutan/ memburuk.
- c. Merasa ketakutan atau gelisah.

- d. Menarik diri dari kehidupan sosialnya (teman, keluarga, dll.)
- e. Kehilangan ketertarikan terhadap hobi, kerja, sekolah, dan hal-hal lainnya yang dahulu disukai/ dianggap penting.
- f. Sering mengalami perubahan mood.
- g. Selalu merasa gagal dan frustrasi, menganggap semuanya tidak memiliki jalan keluar.

Saat seseorang merasa sedih, alis bagian dalam akan terangkat ke atas (van Edwards, n.d.). A. Pease & B. Pease (2004) mengatakan bahwa di saat seseorang mengangkat alisnya ke atas, maka orang itu melakukan gerakan yang *submissive* (hlm. 72).

2. *Transitional Object*

Menurut Schwartz (n.d.), *transitional object* adalah sebuah benda/ sesuatu yang seseorang pegang, yang adalah alat untuk menenangkan diri dari berbagai perasaan negatif. *Transitional object* dapat berupa handuk, boneka, makhluk hidup (hewan), maupun benda-benda lainnya yang dianggap memberikan sebuah perasaan aman dan nyaman. Biasanya digunakan oleh anak kecil di saat orang tua orang itu sedang tidak berada di dekatnya.

Orang dewasa juga dapat memiliki *transitional object*. Untuk orang dewasa, biasanya mereka akan menggunakan alat-alat yang dahulu dimiliki oleh orang tua mereka sebagai sebuah “peringat” akan hubungan mereka sehingga memberikan perasaan nyaman dan aman. Sangat penting untuk memiliki *transitional object*. *Transitional object* membantu menurunkan tekanan darah, menurunkan tingkat stress, dan membantu orang untuk menjadi lebih rileks.

2.3.2. Ketakutan

Ketakutan adalah sebuah emosi yang muncul di saat seseorang mendapatkan ancaman yang membahayakannya. Ketakutan adalah sebuah emosi yang dapat membantu dalam bertahan hidup (Earl E. Bakken Center for Spirituality & Healing, n.d.). Namun, bila ketakutan terlalu berlebihan akan menyebabkan seseorang menjadi tidak berdaya. Fritscher (2019) menyatakan bahwa ketakutan memperingatkan kita bila ada sesuatu yang berbahaya. Melanjutkan pernyataannya, ia membagi ketakutan menjadi dua tipe respon, yaitu respon biokimia dan emosional.

Respon biokimia berupa reaksi fisik yang mencakup munculnya keringat, detak jantung yang menjadi cepat, dan adrenalin yang tinggi, membuat kita menjadi jauh lebih waspada terhadap sekeliling. Respon fisik dapat disebut dengan *fight or flight response*; dimana tubuh mempersiapkan dirinya untuk melawan atau kabur. Respon emosional dari ketakutan memberikan beberapa reaksi kimia yang sama seperti saat sedang merasakan kebahagiaan terhadap otak, sehingga membuat sebagian orang merasa senang berada di dalam keadaan genting/ ketakutan.



Gambar 2.12. Contoh ekspresi wajah ketakutan
(www.scienceofpeople.com)

Vanessa van Edwards (n.d.) menyatakan ekspresi wajah ketakutan pada umumnya akan tampak sebagai berikut:

1. (Kedua) alis akan naik ke satu arah secara bersamaan.
2. Munculnya kerutan di tengah dahi.
3. Kelopak mata bagian atas naik dengan tinggi, tetapi kelopak mata bagian bawah tegang.
4. Putih mata bagian atas terlihat, tetapi putih mata bagian bawah tidak.
5. Mulut terbuka, bibir tertarik ke belakang.

2.3.3. Kemarahan

Menurut Department of Health & Human Services, State Government of Victoria (n.d.), kemarahan adalah sebuah emosi yang kuat. Kemarahan juga adalah salah satu emosi yang dapat membuat seseorang masuk ke dalam mode *fight or flight response*. Saat marah, detak jantung, tekanan darah, pernafasan, dan suhu tubuh meningkat. Pikiran juga menjadi lebih fokus dan tajam. Betty Davis (n.d.), seorang konselor profesional mengatakan kemarahan adalah sifat yang natural

untuk melindungi baik diri sendiri maupun orang lain, dan muncul sebagai respon saat seseorang merasa terancam, yang dapat membantu kita bertahan hidup. Ia juga mengatakan, kemarahan memiliki aspek positif, antara lain:

1. Memberikan keberanian untuk melindungi diri sendiri dan orang lain yang dicintai.
2. Memotivasi aksi sosial dan keadilan.
3. Alat bertahan hidup yang kuat.
4. Sumber energi
5. Membuat orang melakukan suatu tindakan.
6. Bertindak sebagai alarm yang berbunyi saat ada sesuatu yang salah.

Vanessa van Edwards (n.d.,) menyatakan ekspresi wajah marah pada umumnya akan tampak sebagai berikut:

1. (Kedua) alis akan turun ke satu arah secara bersamaan.
2. Munculnya garis vertikal di tengah-tengah alis.
3. Bibir bawah lebih tegang.
4. Tatapan mata menjadi lebih berat atau menonjol.
5. Adanya kemungkinan terjadinya penekanan pada bibir atas dan bibir bawah, dengan ujung bibir yang terlihat menekan ke bawah.
6. Lubang hidung bisa saja membesar.
7. Rahang bawah maju.



Gambar 2.13. Contoh ekspresi wajah marah
(www.scienceofpeople.com)

Saat marah, seseorang dapat menjadi agresif. Agresi adalah sebuah kata yang digunakan untuk menggambarkan perilaku seseorang yang dapat menyakiti diri sendiri, orang lain, atau objek lain (Cherry, 2019). Bentuk-bentuk agresi antara lain; agresi fisik, agresi verbal, agresi mental, dan agresi emosional. Gerakan memukul atau mendorong termasuk ke dalam agresi fisik, tetapi perilaku seperti mengintimidasi atau menggunakan kata kasar dapat termasuk sebagai agresi verbal, mental, dan emosional. Kegunaan dari agresi adalah untuk mengekspresikan kemarahan, untuk menekankan dominasi, mengintimidasi, mencapai tujuan, mengekspresikan kepemilikan, dan atau reaksi dari rasa sakit. Menurut Jhangiani dan Hammond (n.d.), tipe agresi terbagi menjadi dua:

1. *Impulsive* atau *emotional aggression*

Didasari oleh emosi yang kuat, biasanya kemarahan. Agresi ini tidak direncanakan (tiba-tiba) dan langsung terjadi di saat kemarahan itu datang.

2. *Instrumental* atau *cognitive aggression*

Didasari oleh perilaku yang diperuntukkan untuk mencapai tujuan yang besar. Agresi ini direncanakan dengan matang. Tujuan dari agresi tipe ini adalah

untuk menyakiti seseorang, mendapatkan uang, menarik perhatian, atau bahkan untuk mendapatkan kekuasaan politik.

Agresi tidak selalu berarti kekerasan (*violence*). Semua gerakan *violence* adalah gerakan agresif, tetapi *violence* adalah agresi yang sudah mencapai tahap ekstrem yang tujuan utamanya untuk memberikan cedera atau bahkan kematian, seperti melakukan pembunuhan dan perampokan (Jhangiani dan Hammond, n.d.).

Menurut van Edwards (n.d.), bahasa tubuh dapat menunjukkan 8 tanda-tanda agresi. 8 tanda gerakan tubuh agresif adalah:

1. *Jaw Thrust*

Jaw thrust/ clench adalah saat dimana seseorang memajukan rahang bawah mereka, bisa disertai dengan gertakan gigi mereka untuk menahan amarah, atau bahkan bisa saja terjadi karena terlalu frustrasi. Hal ini terjadi secara natural, dan dapat menjadi pertanda sebagai gestur mengancam. Menurut A. Pease & B. Pease (2004), kera memajukan atau menurunkan rahang bawah mereka untuk memperlihatkan gigi mereka, memberikan tanda pada musuhnya bahwa mereka dapat menggigit. Manusia juga melakukan hal ini saat mereka menjadi agresif.

2. *Nostril Flaring*

Hal ini terjadi karena saat pertarungan/ pertengkaran akan terjadi, hidung akan menghirup lebih banyak oksigen sehingga dapat menyimpan lebih banyak oksigen yang dapat membantu untuk meningkatkan energi untuk bertarung.

3. *Chest Puff*

Chest puff memperlihatkan ilusi seakan tubuh lebih besar. Dengan *chest puff*, tubuh akan terlihat lebih besar dan dapat mengintimidasi atau menakuti musuh yang dihadapi.

4. *Pupil Dilation*

Saat seseorang dihadapkan dengan fight, flight, freeze response, saat seseorang sedang merasa tertekan atau terancam, maka secara natural, pupil mata mereka akan membesar.

5. *Blading*

Blading adalah saat dimana seseorang menyampingkan tubuh mereka agar hanya setengah dari tubuh mereka yang terlihat oleh lawan bicara. Saat *blading* terjadi, organ-organ vital yang terlihat menjadi lebih sedikit sehingga menurunkan resiko mendapatkan hantaman fatal di organ-organ tersebut. Saat *blading* untuk menyiapkan diri terhadap kontak fisik, kaki dominan akan berada di belakang untuk menjaga keseimbangan agar tidak terjatuh bila terdorong.

6. *Tightening*

Salah satu gerakan tubuh yang secara natural/ tidak disadari terjadi saat tahu akan ada perkelahian atau agresivitas lainnya adalah *tightening*. Hal ini terjadi karena otak ingin melindungi tubuh, yaitu dengan cara mengencangkan otot. Mengepalkan tangan adalah contoh *tightening* yang terjadi saat marah.

7. *Ocular Orbital Tension*

Otot *ocular orbital* adalah otot yang berada di sekitar mata. Mata akan menyipit saat adanya tekanan atau tension yang disebabkan oleh kecurigaan.

8. *Rattling*

Rattling dilakukan sebelum terjadinya adu fisik. *Rattling* dilakukan untuk memperingatkan lawannya. *Rattling* yang secara natural dilakukan oleh manusia adalah menggeram. Selain itu, *rattling* yang dilakukan dapat berupa interaksi terhadap barang milik lawan meminum minuman milik lawannya, menendang tas milik lawan. Dapat dilakukan juga interaksi fisik yang tidak ramah, misalnya menyikut (secara tidak bersahabat) lawan bicara. Hal ini dilakukan untuk mengetes seberapa jauh lawannya merespon.

2.4. *Anthropomorphism*

Menurut Wells, Quinn, dan Mills (2009), *anthropomorphism* adalah pemberian karakteristik manusia kepada hewan atau pun objek. Hewan tidak memiliki *facial expression* yang sama dengan manusia, membuat manusia sulit untuk memahami atau salah kaprah saat melihat wajah hewan (“Anthropomorphism,” n.d.). *Anthropomorphism* dalam Literary Terms (n.d.) juga menyampaikan bahwa penggunaan tokoh *anthropomorphic* lebih mudah untuk diterima anak-anak karena dapat memberikan kesan *whimsical* (aneh, tetapi dalam arti positif, yaitu menarik) dan imajinatif.

Terdapat empat jenis *anthropomorphism* menurut Literary Terms (n.d.):

1. *Literal Anthropomorphism*

Bentuk *anthropomorphism* yang paling dasar. Tokoh yang memiliki *anthropomorphism* jenis ini yaitu hewan yang dibentuk seperti manusia, memiliki pemikiran seperti manusia, dapat memakai baju, atau bahkan hanya sebuah pohon yang dapat berbicara.

2. *Metaphorical Anthropomorphism*

Adalah sebuah personifikasi dari benda-benda yang sebenarnya tidak hidup, seakan-akan benda ini memiliki kemampuan untuk melakukan apa yang dilakukan oleh makhluk hidup. Misalnya seperti:

- a. Angin itu mengaum.
- b. Kota kecil itu meringkuk di tebing yang terbuka.

3. *Anthropomorphic Analogy*

Seperti analogi, seseorang mendeskripsikan suatu hal *anthropomorphic* dengan bantuan kata “seperti,” atau “bak.”

4. *Symbolic Anthropomorphism*

Merepresentasikan suatu hal dengan menggunakan tokoh secara simbolik. Misalnya, Poseidon (dewa lautan) merupakan bentuk *anthropomorphic* dari laut. *Anthropomorphism* jenis ini harus benar-benar memiliki tokoh agar tidak tertukar dengan personifikasi/ metafora.

Jardim (2013), menyampaikan beberapa manfaat pembuatan tokoh *anthropomorphic*:

1. Hewan memiliki watak/ sifat tersendiri sehingga dapat membantu menggambarkan watak tokoh.
2. Dapat merepresentasikan lebih dari satu hal (contoh: ras, etnis, identitas) karena *anthropomorphic* merupakan perpaduan dua kehidupan: hewan dan manusia.

3. Saat ingin mengkritisi sesuatu yang memiliki tingkat kerawanan tinggi seperti politik, agama, kehidupan sosial, animator dapat menggunakan tokoh *anthropomorphic* untuk memberikan kritik terselubung.

Menurut Atkinson (2013), prinsip animasi yang dapat membantu animator untuk mencapai pembuatan pergerakan *anthropomorphic* yang baik adalah:

1. *Squash and stretch*.
2. *Anticipation* di luar batas fisik manusia.
3. *Followthrough* di luar batas fisik manusia.
4. *Exaggeration* di luar batas fisik manusia.

2.5. Luwak



Gambar 2.14. Seekor luwak
(www.animalsmix.com)

Musang, atau yang lebih dikenal dengan sebutan luwak, adalah mamalia yang berasal dari famili *Viverridae*. Luwak dapat ditemukan di Afrika, Eropa Selatan, dan Asia. Luwak memiliki bentuk yang menyerupai kucing, tetapi memiliki ekor panjang dan telinga yang kecil. Di Indonesia, kotoran luwak yang berupa biji kopi

dapat diubah menjadi kopi (Encyclopædia Britannica, n. d.). Palm Civet adalah salah satu jenis musang (luwak) yang kotorannya biji kopinya dapat diolah kembali menjadi kopi luwak (Krishnakumar, Balasubramanian, & Balakrishnan, 2002). Schreiber A., Wirth, R., Riffel, M., & Van Rompaey, H. menyatakan (seperti disadur dari Putra, 2012, hlm. 3) bahwa persebaran Asian Palm Civet di Indonesia antara lain di Sumatera, Jawa, Kalimantan, Nusa Tenggara, Sulawesi Selatan, Taliabu, Seram (Maluku). Ada juga yang terdapat di Kepulauan Sunda Kecil, Maluku, dan Sulawesi.

2.5.1. Pengaruh Distribusi Makanan

Luwak adalah hewan nocturnal yang berarti mereka aktif dan mencari makan pada malam hari dan tidur di siang hari. Luwak juga lebih aktif saat sinar bulan sedang tidak terang (Joshi, A. R., Smith, J. L. D., & Cuthbert, F. J., 1995). Luwak mengalami perubahan pola makan saat buah-buahan belum matang. Luwak menjadi karnivora dan insektivora di saat itu. Joshi et al. (1995) mengatakan, luwak-luwak kehilangan sifat teritorial mereka saat mereka merasa terancam oleh sesuatu yang lain atau saat adanya keterbatasan ketersediaan sumber makanan. Menurut Arif R. H. dalam wawancara, luwak kehilangan sifat teritorial mereka karena memiliki *chemistry* sehingga mereka dapat akur satu sama lain.