

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Ekspresi dan Bahasa Tubuh

Greene (2009) menyatakan bahwa dalam mengenali perasaan seseorang, banyak yang melihat ekspresi muka dan garis yang ditunjukkan dalam wajah seseorang, namun hal itu tidak sepenuhnya akurat. Maka dari itu dalam mengenali perasaan atau intensi seseorang bisa dilihat dari ekspresi dan bahasa tubuh yang mereka berikan. (vol. 168).

2.1.1. Ekspresi

Menurut Ekman dan Friesen (2003) ekspresi wajah merupakan cara pemberian sinyal kepada orang lain, dan ada 3 sinyal yang ditunjukkan yaitu sinyal statis seperti warna kulit, sinyal lambat seperti garis wajah dan sinyal cepat seperti pergerakan alis. Ketiga sinyal ini saling bekerja sama untuk menggambarkan sebuah emosi yang dirasakan. Seperti perasaan senang, mata bisa memiliki garis dari sinyal lambat dan mulut akan tersenyum dari sinyal cepat. Namun ekspresi wajah bisa sangat cepat berubah dan hilang hanya dalam hitungan detik. Mereka juga membagi ekspresi menjadi 6 jenis yang berbeda, yaitu senang, sedih, marah, kaget, takut dan jijik.

Takut

Rasa takut akan disakiti baik secara fisik maupun psikologis, orang-orang menunjukkan rasa takutnya dikarenakan mereka melihat sesuatu yang berbahaya sebelum bahaya itu atau rasa sakit yang ditimbulkan itu mengenainya. Rasa takut

itu juga bukan saja dikarenakan adanya bahaya yang terlihat namun karena tidak tahu apa yang harus dilakukan juga merupakan faktor munculnya perasaan takut.

Jijik

Rasa jijik sering diasosiasikan dengan sesuatu yang tidak menyenangkan, baik dalam hal suara, penampilan, bau, tekstur, rasa, maupun pemikiran. Namun rasa jijik juga bisa diberikan oleh orang lain seperti penampilan, sikap yang ditunjukkan maupun ide mengenai orang tersebut. Rasa jijik yang ditunjukkan bagi orang lain bisa dikarenakan sikapnya yang buruk atau perilakunya yang tidak senonoh walaupun secara fisik tidak terlihat atau terasa.

Senang

Rasa senang adalah sebuah perasaan yang paling banyak orang ingin alami, rasa senang bisa diartikan juga dengan kesenangan, kenikmatan atau kebahagiaan yang digambarkan sebagai sebuah perasaan positif. Rasa senang bisa dipicu dengan kejadian yang menghidaihkan, menarik atau kita sukai atau ketika perasaan negative seperti rasa takut, rasa sakit, rasa marah atau sedih berhenti sehingga perasaan itu berubah menjadi rasa senang.

2.1.2. Bahasa Tubuh

Pease (1981) mengatakan bahasa tubuh atau gestur memberikan penjelasan atas apa yang kita lakukan, seperti mengangguk atau menggeleng sebagai lambang setuju atau tidak setuju. Gestur juga membantu kita dalam memahami seseorang dan apa yang mereka rasakan atau perilaku mereka sebenarnya. Sehingga menjadi bahasa internasional yang bisa dipahami oleh semua orang terutama pada orang-orang yang lebih tanggap dalam membaca

bahasa tubuh orang lain. Gestur juga bisa memberitahukan status orang tersebut seperti kekuasaan, status atau cara penyesuaian seseorang atas lingkungannya.

Salah satu bagian tubuh yang banyak berekspresi adalah area tangan dan gestur yang diberikan oleh tangan dengan bagian tubuh lain. Tangan yang tertutup akan cenderung menunjukkan sikap dominan untuk menunjukkan kekuatan, dibandingkan gestur tangan yang terbuka yang menggambarkan sikap terbuka, jujur dan submisif. Menggosokan kedua tangan bisa mengindikasikan ketertarikan sedangkan menunjukkan jari jempol menunjukkan sikap tidak sopan. Hal ini juga berlaku pada lengan tangan, melipat lengan kedepan dada mengindikasikan sikap negatif dan defensif sedangkan melipat satu lengan saja bisa mengindikasikan perasaan takut.

2.2. 12 Prinsip Animasi

Menurut Thomas dan Johnston (1995), ada 12 prinsip animasi dalam pembuatan animasi tradisional, prinsip-prinsip ini adalah cara untuk membantu menciptakan animasi yang lebih baik, lebih hidup dan ekspresif. 12 prinsip animasi ini saling melengkapi yang berarti bukan hanya 1 elemen yang membuat animasi menjadi lebih bagus namun penggabungan seluruhnya, ke-12 prinsip tersebut adalah:

1. *Timing* atau penggunaan frame per detik dalam menganimasi suatu gerakan,
2. *Slow in* dan *slow out* adalah kecepatan sebelum dan sesudah dalam satu gerakan yang sama,

3. *Squash* dan *stretch* adalah gerakan yang menarik dan menekan bentuk asli dari asset untuk membuat gerakan terlihat lebih dramatis,
4. *Anticipation* adalah gerakan tambahan sebelum gerakan utama dilakukan, hal ini membuat gerakan utama menjadi lebih kuat dan memiliki momentum,
5. *Arcs* adalah gerakan yang diberikan untuk membuat karakter tidak kaku, dan lebih terlihat nyata,
6. *Straight ahead* dan *pose to pose* adalah teknik menggambar aksi awal dan akhir dalam satu adegan, setelah itu baru mengisi gambar yang berada di antara kedua pose tersebut untuk membuat gerakan,
7. *Staging* atau cara memposisikan subjek, objek maupun latar agar pandangan penonton terarah dan fokus pada adegan yang ingin ditunjukkan oleh si animator,
8. *Follow through* dan *overlapping action* adalah gerakan tambahan yang dilakukan atau terjadi pada subjek atau objek sebelum melanjutkan gerakan berikutnya, hal ini memberi kesan volume,
9. *Secondary action* adalah gerakan tambahan yang mendukung gerakan utama untuk menambah dimensi dan karakteristik subjek dari gerakan yang dilakukan,
10. *Solid drawing* merupakan aspek menggambar yang membuat subjek terlihat sama dan tetap dikenal oleh penonton walaupun terjadi pergerakan, perspektif yang berbeda dan ketika subjek menggunakan aksesoris berbeda,

11. *Exaggeration* atau teknik melebih-lebihkan gerakan pada karakter, gerakan mendramatisir ini dapat memberikan ekspresi lebih ke penonton,
12. *Appeal* adalah kekhasan khusus subjek yang membuat mereka mudah diingat dan unik baik dair segi bentuk maupun warna tertentu yang membuat penonton bisa mengenalinya langsung.

2.2.1. Timing

Timing adalah penggunaan frame per detik, pada umumnya 1 detik terdapat 12 frame yang disebut dengan *animate in two*. *Timing* yang tepat membuat penonton dapat memahami a-a yang ditampilkan agar tidak terlalu cepat maupun terlalu lambat.

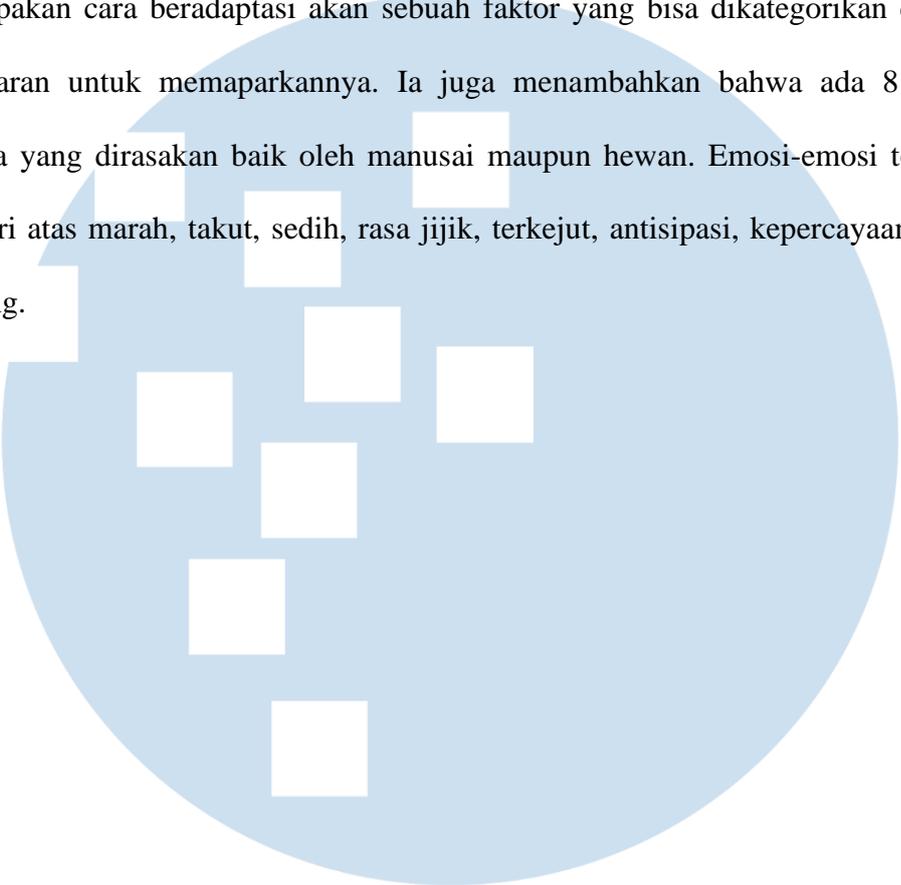
2.2.2. Exaggeration

Semua pose, gerakan maupun ekspresi bisa diberikan *exaggeration* untuk menambah dampak terhadap apa yang terjadi. *Exaggeration* membuat gerakan terlihat lebih realis, namun lebih realis bukan dengan hukum fisik namun lebih menunjukkan gerakan yang jelas, dan mudah dimengerti. *Exaggeration* membuat pose, gerakan dan ekspresi terlihat melebih-lebihkan, bukan mendistorsi bentuk namun lebih meyakinkan gerakan tersebut.

2.3. Emosi

Emosi merupakan sebuah hal yang dipelajari dari struktur bevolusi biologis pada teori Darwin, dan hal ini bisa diaplikasikan kepada pembelajaran manusia, maupun hewan terhaap lingkungannya. Menurut Plutchik (2012) emosi

merupakan cara beradaptasi akan sebuah faktor yang bisa dikategorikan dengan lingkaran untuk memaparkannya. Ia juga menambahkan bahwa ada 8 emosi utama yang dirasakan baik oleh manusia maupun hewan. Emosi-emosi tersebut terdiri atas marah, takut, sedih, rasa jijik, terkejut, antisipasi, kepercayaan, rasa senang.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA