



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Berakar dari istilah latin “animare”, menurut Blair (1994), animasi adalah pose gerakan berurutan yang terdapat dalam *frames* dalam kurun waktu tertentu dan mengindikasikan suatu gerakan ‘hidup’ yang biasa kita lihat di kehidupan nyata (hal. 138). Definisi serupa juga disampaikan Thomas & Johnston, yaitu hasil proyeksi gambar-gambar berurutan dalam bentuk foto yang kemudian ditampilkan secara berurutan dengan kecepatan yang konstan (1981, hal. 13). Sementara, Gibbs (2009) berpendapat bahwa animasi adalah proses memberikan napas kepada objek-objek tidak hidup, sehingga mereka kelihatan hidup (hal. 40). Stanchfield (2009, hal. 81) menekankan animasi sebagai proses seni peran di atas kertas.

Keempat definisi di atas memaparkan animasi sebagai rentetan gambar berurutan yang mendemonstrasikan suatu gerakan yang menghasilkan kesan ‘hidup’ dan memiliki durasi waktu tertentu di tiap *frame*-nya.

Sedangkan Beiman (2007) mendefinisikan animasi sebagai sesuatu yang mengandung emosi di dalamnya, yang disampaikan melalui suatu karya yang mengandung unsur simbol, warna, dalam dimensi gerak dalam kurun waktu tertentu

(hal. 35). Kata “emosi” menunjukkan dalam suatu animasi terdapat sesuatu yang bersifat manusiawi yang disampaikan, baik itu dalam bentuk gerakan yang “hidup” maupun moral/ pesan yang terkandung dalam alur ceritanya.

Dari definisi-definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa animasi adalah pemaparan gambar-gambar yang berurutan secara penggambaran gerakannya, sehingga didapat suatu gerakan yang natural yang mampu mengekspresikan emosi tertentu.

### **2.1.1. Satuan Dalam Animasi**

Kecepatan proyeksi 24 *frames per second* menjadi standar *timing* dalam film animasi (Whittaker, Halas, 2009, hal. 12). jika sebuah aksi berlangsung selama satu detik, aksi itu akan dianimasikan dalam 24 *frames* atau jika aksi tersebut berlangsung selama setengah detik, maka aksi itu membutuhkan 12 *frames* dan seterusnya. Hal ini disebabkan pada selisih waktu  $\frac{1}{24}$  detik dari satu *frame* ke *frame* lain, masih terdapat memori tentang gambar sebelumnya yang dilihat mata, sehingga menciptakan suatu ilusi gerak.

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

Terdapat 12 prinsip animasi yang dipopulerkan oleh animator-animator Disney (Webster, 2012, hal. 51), diantaranya:

#### **1. *Squash and Stretch***

Prinsip ini merupakan keadaan benda yang diberi tekanan dan erat kaitannya dengan fleksibilitas benda. Gambaran sederhana untuk menjelaskan prinsip ini

adalah bola karet yang berubah bentuk jika ditekan (*squash*) atau ditarik (*stretch*) (Webster, 2012, hal. 54).

## 2. *Anticipation*

Antisipasi adalah gerakan-gerakan yang terjadi sebelum suatu aksi utama dilakukan, yang merupakan ‘persiapan’ menuju aksi tersebut. Misalnya, suatu gerakan meninju terdiri dari proses: a) Menarik lengan ke arah belakang, b) ‘Melepas’nya ke arah depan, c) Terjadi gerakan meninju (Webster, 2012, hal. 56).

## 3. *Staging*

Memegang posisi penting dalam kesatuan adegan, *staging* adalah bagaimana sebuah *action* (tindakan) diposisikan dalam suatu *scene* sehingga tindakan tersebut jelas terlihat dan dapat dimengerti oleh penonton.

Contoh dari sebuah *staging* yang efektif adalah adegan parade dalam film animasi *Hunchback of Notre Dame* (1996), dimana dalam satu adegan tersebut berkumpul banyak orang dengan berbagai kegiatan yang berbeda. Setiap orang dengan *action*-nya masing-masing ditempatkan dengan *staging* yang efektif, sehingga keramaian dalam adegan tersebut tidak terlihat sebagai kekacauan, sebaliknya, sebagai suatu adegan yang penuh energi dan ‘hidup’ (Webster, hal 58).

## 4. *Straight Ahead Action* dan *Pose to Pose*

Dua cara dalam pengerjaan animasi yang saling melengkapi, dimana *Straight Ahead Action* merupakan penggambaran sebuah *action* secara berurutan, mulai dari pose awal sampai akhir. Sedangkan, *Pose to Pose* adalah perencanaan sebuah

*action* yang dimulai dari pose-pose inti (pose awal, tengah, akhir) yang kemudian diisi dengan pose-pose diantaranya (Webster, hal. 53).

#### 5. *Follow Through* dan *Overlapping Action*

Cara paling efektif untuk memahami *follow through* adalah dengan mengambil sebuah contoh, misalnya seekor anjing yang berlari, lalu berhenti. Ketika anjing tersebut berhenti, tidak semua bagian tubuhnya ikut berhenti secara bersamaan. Telinga anjing tersebut yang menjuntai, masih bergerak beberapa saat sebelum akhirnya berhenti. Ekor anjing pun masih mengalami sedikit gerakan sebelum akhirnya berhenti (Webster, hal. 59).

#### 6. *Slow In* dan *Slow Out*

Prinsip ini erat hubungannya dengan dinamika suatu gerakan. Dengan menaruh beberapa gambar berurutan dengan kerapatan jarak yang sedikit demi sedikit berbeda, maka akan didapatkan suatu gerak yang memiliki percepatan dan perlambatan (Thomas, Johnston, 1981, hal. 62).

#### 7. *Arcs*

Suatu gerakan yang dihasilkan oleh makhluk organik, tidak pernah bergerak dalam sudut linear. Gerakan selalu membentuk lengkung busur tertentu. Contoh sederhana dari prinsip ini adalah lengan manusia saat melempar bola. Jika diperhatikan dengan seksama, maka gerakan lengan, mulai dari tarikan ke arah belakang, pergerakan cepat ke arah depan, penurunan lengan sampai kembali ke samping tubuh, membentuk suatu busur lengkung (Webster, 2012, hal. 60)

#### 8. *Secondary Action*

Dalam satu tindakan, dapat terjadi dua gerakan yang berlangsung berdampingan, contohnya seseorang yang menghapus air matanya sambil berbalik badan. Disini, *Secondary action*, yaitu gerakan menghapus air mata, berfungsi sebagai pendukung gerakan utama (Thomas, Johnston, 1981, hal. 63)

#### 9. *Timing*

*Timing* atau tempo dalam suatu animasi, berperan dalam menonjolkan suasana yang yang ingin dicapai dari suatu adegan. Hal ini ditentukan dari jumlah gambar berurutan dalam suatu adegan (Thomas, Johnston, 1981, hal. 64)

#### 10. *Exaggeration*

Prinsip ini merupakan proses dramatisasi suatu gerakan. Suatu animasi bola karet yang memantul ke bawah akan lebih berkesan kuat bila pada saat bola menyentuh tanah, bola itu mengalami *squash* (bentuk bola menjadi menyempit ke bawah dan melebar ke luar). Secara realita, perubahan bentuk ini tentu tidak dialami oleh bola karet. Namun, dalam animasi, perubahan bentuk ini memperkuat kesan 'karet' pada bola tersebut (Webster, 2012, hal. 62).

#### 11. *Solid Drawing*

Istilah ini mengacu kepada penggambaran yang memiliki *sense* volume, berat, ruang, dan keseimbangan, yang penerapannya sudah terlihat sejak masa jaya film animasi 2D. Hal ini bertujuan untuk membuat karakter lebih terlihat natural dan 'hidup' (Webster, 2012, hal. 62)

## 12. *Appeal*

*Appeal* (daya tarik) tokoh adalah salah satu hal penting dalam membuat audiens merasa 'terhubung' dengan tokoh dan kisahnya. Prinsip ini tergabung dalam desain tokoh yang baik, animasi tokoh yang serasi, *staging* tokoh yang efektif, dan performa yang *believable* (dapat dipercaya) bagi penonton (Webster, 2012, hal. 62).

### 2.1.3. Tahap Penganimasian Pada Film Animasi 3D

Menurut Hahn (2008) terdapat beberapa langkah yang harus diperhatikan seseorang dalam merancang suatu gerakan animasi dalam film animasi 3D:

1. *Think*: pada tahap ini, seseorang perlu mengetahui apa yang dipikirkan dan dirasakan tokoh dalam suatu adegan, tujuan adegan tersebut, eksekusi paling menarik untuk adegan tersebut, dan letak adegan tersebut dalam plot cerita (hal. 62).
2. *Plan*, merupakan tahap perencanaan dimana seseorang mulai mencoba membayangkan adegan tersebut dalam bentuk visual (dapat dibantu dengan mencoba mendemonstrasikan akting dari adegan tersebut). Pada tahap ini, ia perlu memahami *setting* tempat, waktu dan emosi dari adegan tersebut. Jika terdapat dialog dalam adegan, maka ia perlu menganalisa hubungannya dengan emosi tokoh yang hendak disampaikan. Setelah mengerti keseluruhan aspek dari adegan yang akan dianimasikan, langkah pergerjaan selanjutnya adalah membuat perencanaan pola gerak dari tokoh dengan sketsa (hal. 63)

3. *Animate* merupakan tahap menggerakkan model 3D. Hal-hal yang harus diperhatikan adalah pose tokoh yang jelas, gerak tubuh yang terencana sehingga sebuah aksi dapat terlihat jelas maksud dan tujuannya di mata audiens (hal. 64).
4. "*Plus*" *it* adalah istilah yang menjelaskan penyempurnaan suatu gerakan animasi. Sebagai animator, seseorang harus tidak merasa puas dengan hasil penganimasian pertama. Penyederhanaan gerakan, serta kejelasannya dalam mengkomunikasikan maksud adegan ke audiens menjadi kunci sebuah penganimasian yang efektif (hal. 65).

#### **2.1.4. Film Animasi Pendek**

*Animated short film* (film pendek animasi) merupakan pengkategorian film animasi terkait dengan durasinya. Cooper dan Dancyger (2005) sepakat bahwa batasan sebuah film animasi dapat digolongkan sebagai film animasi pendek adalah film dengan durasi 30 menit atau kurang (hal. 4).

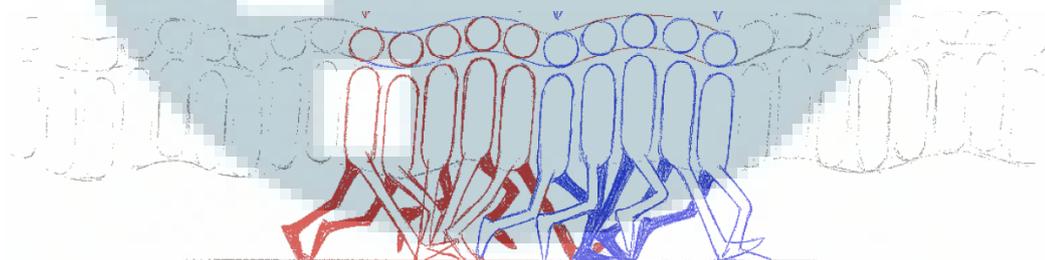
#### **2.2. Walk Cycle**

*Walk* adalah proses menapakkan kaki di depan kaki lainnya dengan tujuan untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lain (Oxford, 2010, hal. 1669). Dalam konteks animasi, Williams dalam bukunya mendefinisikan proses berjalan (*Walking*) secara teknis sebagai kemampuan untuk menjatuhkan dan menangkap kembali berat tubuh kita secara kontinyu. Ia menegaskan bahwa dalam berjalan,

manusia selalu membebaskan bobot badan ke arah depan sambil mengayuh kaki yang lain untuk menahan bobot tubuhnya (2009, hal. 102)

Mengenai *walk*, menurut Williams (2009), setiap *walk* menjadi suatu ciri khas pribadi yang menjalankannya (hal. 103). Suatu *walk cycle* dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti sifat dasar, usia, bentuk tubuh, dan emosi (hal. 104)

*Cycle* dapat diartikan sebagai suatu rangkaian pengulangan suatu hal dengan urutan kejadian yang sama (Oxford, 2010, hal. 364). Dengan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan *walk cycle* sebagai suatu gerakan simultan kaki yang berpindah ke arah depan dari satu tempat ke tempat yang lain, yang melibatkan gerak menjatuhkan dan menopang kembali bobot tubuh.



Gambar 2.1 *Walk Cycle*

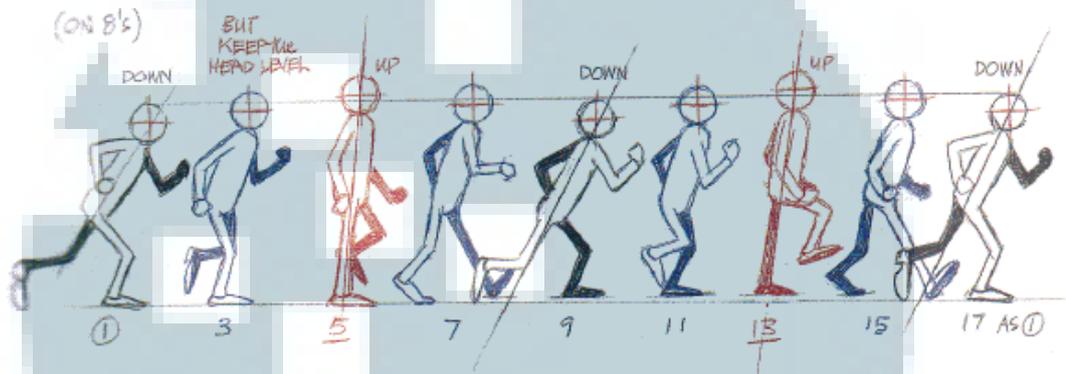
(Animator's Survival Kit, Richard Williams, 2009)

### 2.2.1. Tahap Dalam *Walk Cycle*

Oleh White, *walk* dibagi menjadi tiga tahap; *keys*, *passing position*, dan *in-betweens* (2006, hal. 234).

Tahap *keys* merupakan penentuan pose inti yang membentuk sebuah *walk cycle*. Posisi pertama terjadi saat seseorang membentangkan tangan ke arah depan

bersamaan dengan majunya kaki yang berlawanan. *Key* selanjutnya adalah kebalikan dari *key* pertama. *Key* terakhir adalah sama dengan posisi *key* pertama. Sehingga dalam satu *cycle*, terdapat tiga *keys* (pose awal – pose kebalikan – pose awal) (Hal. 235).



Gambar 2.2 *Keys* (1, 9, 17), *Passing Position* (5, 13), dan *In-Betweens* (3, 7, 11, 15).

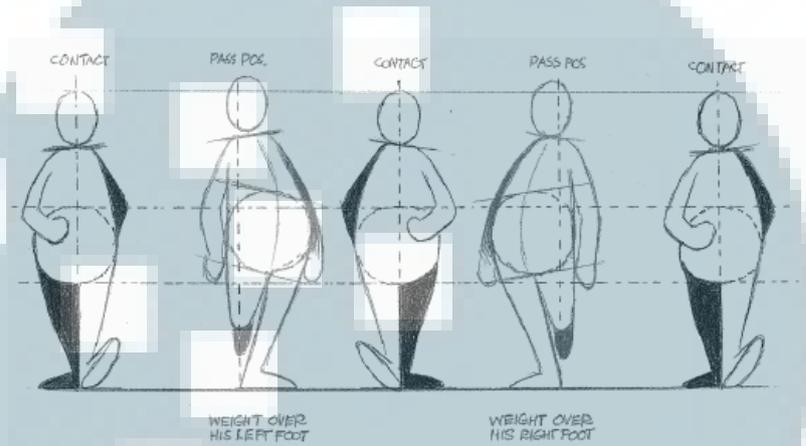
(Animator's Survival Kit, Richard Williams, 2009)

*Passing Position* merupakan pose yang terjadi diantara tahap *keys*. Dalam hal ini, pose yang dimaksud adalah keadaan dimana kaki yang telah maju ke depan, menopang berat tubuh ke atas, sedangkan kaki lainnya terangkat dan bersiap untuk bergantian maju ke depan (Hal. 235).

*In-betweens* merupakan pose diantara *keys* dan *passing position* yang mempengaruhi seberapa cepat/ lambat suatu *walk cycle* berlangsung (Hal. 236).

### 2.2.2. Weight Shift (Perpindahan Berat) Pada Walk Cycle

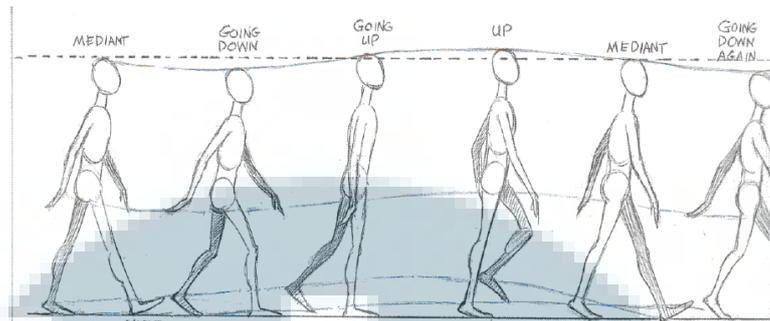
Berat tubuh merupakan kunci dari *walk cycle*. Saat berjalan, tumpuan berat tubuh berpindah dari satu kaki ke kaki lain. Sehingga, setiap salah satu kaki terangkat, tumpuan berat akan berpindah ke arah depan dan ke kaki yang berlawanan.



Gambar 2.3 Perpindahan Berat Tubuh Pada *Walk Cycle*

(Animator's Survival Kit, Richard Williams, 2009)

Dalam suatu *walk cycle*, hal yang menurut Williams (2009) harus diperhatikan adalah penggambaran *up* dan *down action* yang terlihat pada kepala (Hal. 105). Seberapa besar skala antara *up* dan *down* akan mempengaruhi bagaimana suatu *walk* terlihat. Hal ini terlihat pada tampak samping *walk cycle*, dimana kepala dan pinggul menjadi dua bagian yang menunjukkan adanya perubahan tumpuan berat badan pada sebuah *walk cycle*.



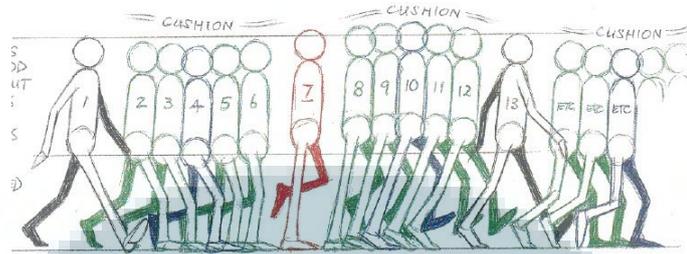
Gambar 2.4 Tampak Samping Perpindahan Berat Tubuh pada *Walk Cycle*  
(Animator's Survival Kit, Richard Williams, 2009)

### 2.2.3. Timing Pada *Walk Cycle*

*Timing* (tempo) merupakan unsur penting dalam *walk cycle* (Williams, 2009, Hal. 162). Menurut Kahl, *timing walk cycle* standar adalah 12's (2009, hal. 109) yang berarti terdapat 12 *frames* untuk setiap satu langkah kaki (1/2 detik per langkah).

Namun, *timing* langkah kaki sendiri adalah bervariasi. Ada orang yang terbiasa berjalan cepat, ada pula yang terbiasa lambat. Dengan kondisi berjalan yang santai, seseorang dapat menghabiskan  $\pm 2/3$  detik per langkah kakinya (Williams, 2009, hal. 110), sementara orang yang berjalan lambat dapat menghabiskan  $\pm$  satu detik untuk satu langkah kaki (2009, hal. 110). Dengan adanya ragam variasi waktu pada langkah satu kaki, maka jumlah *frame* pada setiap tipe *walk cycle* adalah berbeda.

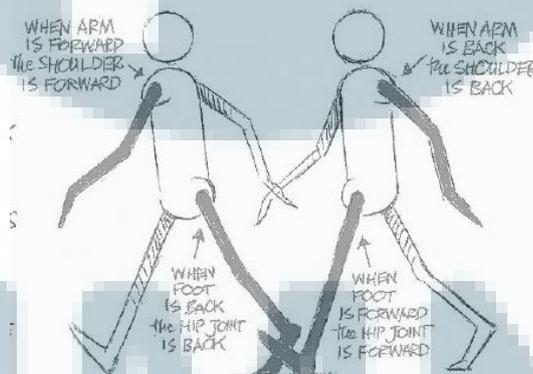
Cara paling mudah untuk menangkap *timing* suatu *walk cycle* adalah posisi naik turun dari pusat tubuh (daerah pinggul).



Gambar 2.5 *Timing* pada Walk Cycle 12's  
(Animator's Survival Kit, Richard Williams, 2009)

#### 2.2.4. Dinamika Figur Pada Walk Cycle

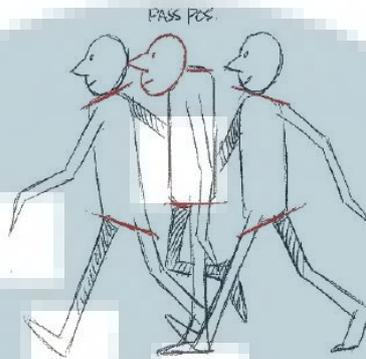
Suatu gerak jalan merupakan gabungan gerakan bagian-bagian tubuh dan mempengaruhi keseluruhan cara berjalan (Williams, 2009, hal. 104). Dari tampak samping, terlihat bahwa bagian pundak maju dan mundur mengikuti lengan, sementara pinggul mengikuti pergerakan kaki.



Gambar 2.6 Tampak Samping *Walk Cycle*  
(Animator's Survival Kit, Richard Williams, 2009)

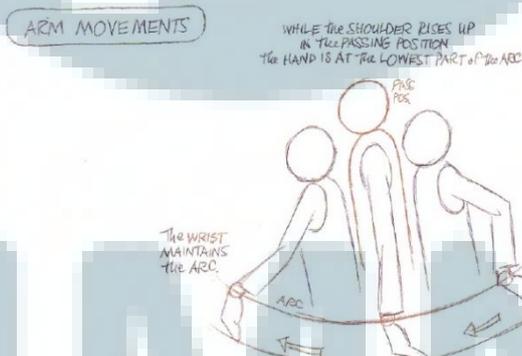
Pada kepala, saat berada di *passing position*, maka kepala akan mendapat gaya ke arah bawah. Hal ini merupakan contoh dari prinsip *overlapping action*

dalam sebuah *walk cycle* karena adanya gerakan kepala yang disebabkan oleh gerakan naik-turunnya poros tubuh saat berjalan.



Gambar 2.7 Gerakan Kepala Pada *Walk Cycle*  
(Animator's Survival Kit, Richard Williams, 2009)

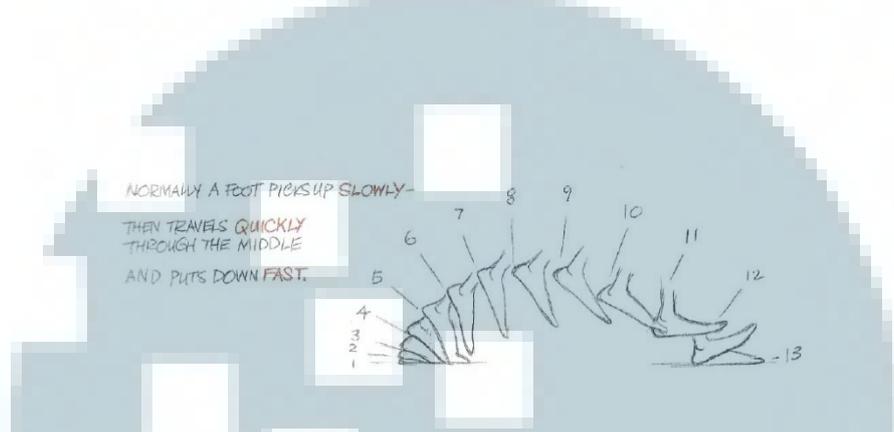
Pergerakan lengan pada *walk cycle* membentuk *arc* pada pergerakan telapak tangan (Williams, 2009, Hal. 148).



Gambar 2.8 Pergerakan Lengan  
(Animator's Survival Kit, Richard Williams, 2009)

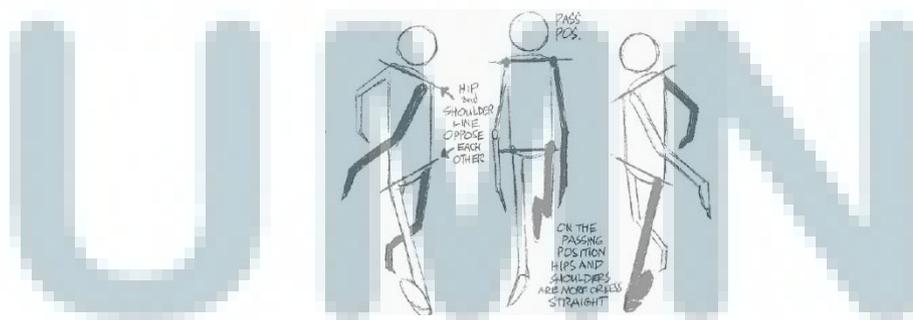
Pada bagian kaki, waktu yang diperlukan untuk mengangkatnya dari posisi berpijak lebih lambat daripada saat terangkat di udara (Williams, 2009, Hal. 139). Hal ini disebabkan kaki cenderung mempertahankan berat yang ditopangnya

(2009, Hal. 136). Dalam pergerakannya, tumit menjadi penentu arah gerak telapak kaki karena bagian tersebut selalu menjadi yang pertama diangkat maupun diletakkan saat kaki melangkah (2009, hal. 136).



Gambar 2.9 Variasi *Spacing* pada Langkah Kaki  
(Animator's Survival Kit, Richard Williams, 2009)

Dari tampak depan sebuah walk cycle, terlihat bahwa pada saat salah satu kaki melangkah ke depan, bagian pundak dan pinggul berada pada sudut kemiringan yang berlawanan dan ketika sudah berada di *passing position*, pundak dan pinggul berada dalam posisi sejajar. Keduanya kembali berlawanan pada saat kaki melangkah.



Gambar 2.10 Tampak Depan *Walk Cycle*  
(Animator's Survival Kit, Richard Williams, 2009)

## 2.3 Emosi

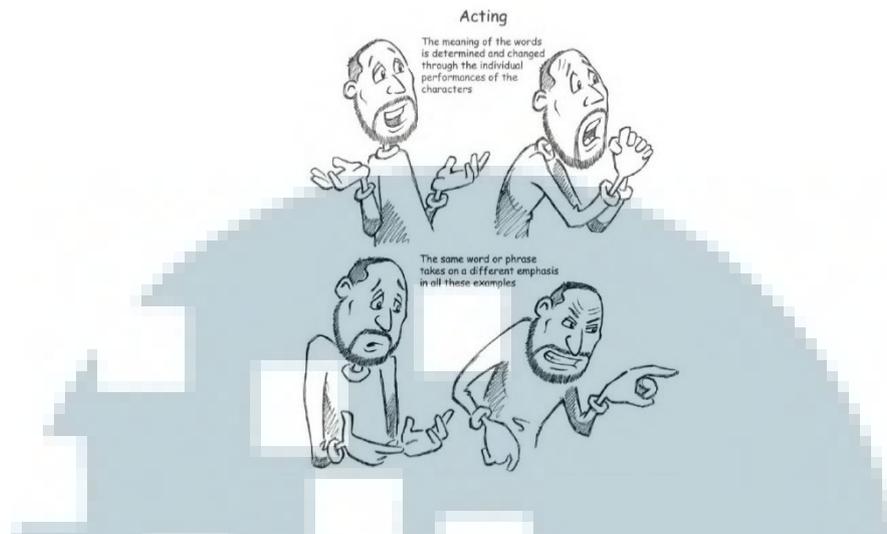
Emosi adalah reaksi terhadap suatu objek atau peristiwa yang secara sadar dirasakan dan biasanya disertai dengan perubahan bahasa tubuh (Merriam-Webster's, 2008, Hal. 408).

Seperti yang diungkapkan Beiman bahwa dalam animasi terdapat gambaran emosi di dalamnya (2007, hal. 35), maka penggambaran emosi yang tepat dalam penganimasian akan membantu dalam penyampaian cerita.

### 2.3.1 Penggambaran Emosi Pada Animasi

Menurut Stanchfield (2008, hal. 81), Kemampuan untuk menganimasikan suatu objek merupakan kemampuan untuk peka terhadap gerakan dan pose yang mengarah ke suatu penggambaran emosi yang diperlukan dalam sebuah *story-telling* (hal. 81). Dengan kata lain, Penggambaran emosi dalam animasi dicapai secara efektif melalui penggambaran bahasa tubuh yang jelas.

U  
M  
M  
N



Gambar 2.11 Penggambaran Emosi Melalui Bahasa Tubuh  
(Animation – The Mechanics of Motion, Chris Webster, 2012)

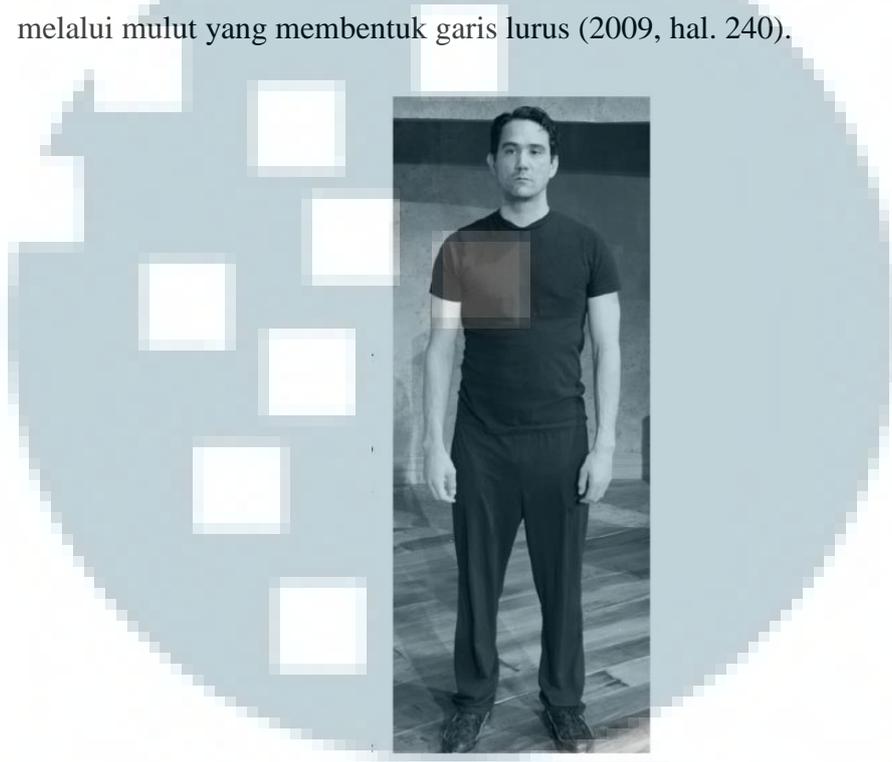
Menurut Gibbs, kunci dari penggambaran emosi melalui bahasa tubuh adalah napas (2009, hal 237). Seperti yang dilakukan seorang aktor film, setelah mereka menguasai suatu pola napas untuk emosi tertentu, mereka dapat berimprovisasi dengan *tension* (ketegangan), *relaxation* (relaksasi) dan *postural attitude* (sikap tubuh) (2009, hal. 238).

Dalam menggabungkan unsur emosi dan animasi, Whitaker dan Halas menyatakan bahwa terkadang sebuah gerak harus dilebih-lebihkan (*exaggerated*), disederhanakan (*simplified*), dan didistorsikan (*distorted*) demi mencapai penggambaran perasaan yang ingin disampaikan (2009, hal. 120).

### 2.3.2 Pola Napas Pada Emosi

Gibbs memaparkan beberapa pola napas yang dapat dijadikan acuan bagi para animator ketika menganimasikan bahasa tubuh tokoh dengan kondisi emosi tertentu:

1. *Neutral breath* merupakan keadaan perasaan yang tidak terikat emosi tertentu. Kondisi netral ini digambarkan dengan bebasnya tubuh dari ketegangan, penghirupan napas yang seimbang dengan penghembusan napas. Napas akan dihirup secara dalam dan rileks. Penghembusan napas terjadi melalui mulut yang membentuk garis lurus (2009, hal. 240).



Gambar 2.12 Bahasa Tubuh Pada Emosi Netral

(Action! Acting Lessons for CG Animators, John-Kundert Gibbs, 2009)

2. *Anger* merupakan posisi dimana seseorang mengalami kemarahan. Proses inhalasi dan ekshalasi berlangsung di hidung dan walaupun panjangnya tidak sama, napas akan berhembus dengan tajam dan intens (2009, hal. 241). Posisi badan menjadi sangat intens dan berpengaruh pada seluruh anggota tubuh.



Gambar 2.13 Bahasa Tubuh Pada Emosi Marah

(Action! Acting Lessons for CG Animators, John-Kundert Gibbs, 2009)

Uniknya, pola yang diindikasikan di atas, dapat ditemui pada seseorang yang sedang berkonsentrasi penuh (dalam skala yang lebih ringan), sedangkan dalam skala sangat tinggi, pola tersebut dapat ditemui pada seseorang yang murka (marah besar) (2009, hal. 241).

3. *Fear* merupakan perasaan takut akan suatu objek atau peristiwa. Napas pertama akan dihirup dengan besar, namun hanya mampu dihembuskan sebagian, melalui mulut. Berbeda dari emosi yang lain, napas terkunci rapat di dada. Setelah napas awal, pola napas berlanjut menjadi napas kecil yang

relatif cepat. Napas tidak akan sepenuhnya dihembuskan sampai ketegangan hilang dan emosi mereda (2009, hal. 244)



Gambar 2.14 Bahasa Tubuh Pada Emosi Takut

(Action! Acting Lessons for CG Animators, John-Kundert Gibbs, 2009)

4. *Joy* atau perasaan gembira bersifat terbuka dan hangat. Karena bersifat terbuka, perasaan ini bersifat mudah ‘menular’ ke orang lain. Keadaan ini digambarkan dengan pola napas yang masuk melalui hidung dan keluar melalui mulut. Keadaan rileks yang ditimbulkan oleh pola napas tersebut adalah sikap tubuh yang juga rileks, terbuka dan postur cenderung mengarah ke atas (2009, hal. 245).



Gambar 2.15 Bahasa Tubuh Pada Emosi Gembira

(Action! Acting Lessons for CG Animators, John-Kundert Gibbs, 2009)

5. *Sadness* merupakan kebalikan dari *joy*. Meskipun napas juga ditarik melalui hidung dan dihembuskan melalui mulut, perasaan ini bersifat tertutup. Proses menarik napas bersifat pendek, namun penghembusan napas bersifat panjang dan lambat. Postur tubuh pada perasaan ini bersifat rileks, dengan posisi dada yang cenderung mengarah ke bawah (2009, hal. 246).



Gambar 2.16 Bahasa Tubuh Pada Emosi Sedih

(Action! Acting Lessons for CG Animators, John-Kundert Gibbs, 2009)

### 2.3.3 Ekspresi Emosi Berdasarkan Sifat Dasar

Bagaimana manusia berespon pada suatu hal ditentukan oleh *temperament* atau sifat dasar yang merupakan sifat-sifat dalam diri yang diperoleh melalui faktor genetik. (LaHaye, 1984, hal. 20).

Pembagian sifat dasar secara garis besar yaitu introvert dan ekstrovert. Dari dua pembagian dasar tersebut, terdapat empat kategori sifat dasar manusia yang saling terkait, yaitu sanguin, koleris, melankolis, dan plegmatis (Lahaye, 1984, hal. 32). Orang-orang dengan watak sanguin dan kolerik adalah orang-orang

ekstrovert, yaitu yang mudah menyampaikan isi hati dan suka berinteraksi dengan orang di luar diri. Sedangkan, orang-orang berwatak melankolis dan plegmatis cenderung tertutup, tidak langsung menyampaikan apa yang dirasakan dan protektif terhadap perasaan sendiri, yang dikenal dengan istilah introvert (Bartono, Ruffino, 2006, hal. 63). Tiap kategori mempunyai kecenderungan tertentu dalam menanggapi suatu peristiwa (Lahaye, 1984, hal. 25). Sifat dasar sendiri juga mempengaruhi cara kita bereaksi terhadap suatu peristiwa (LaHaye, 1984, hal. 25).

Studi menemukan bahwa dalam suatu keadaan yang mendorong seseorang untuk bereaksi terhadap suatu hal, orang dengan sifat introvert memerlukan lebih banyak waktu untuk bereaksi terhadap hal yang dihadapinya. Hal ini berhubungan dengan sifat naturalnya yang terfokus pada suatu hal dan banyak berpikir sebelum bertindak. Sebaliknya, orang ekstrovert meskipun daya fokus mereka lebih lemah, dibanding introvert, mereka dapat meresponi suatu hal dengan cepat. (Burtaverde, Mihaila, 2011, hal. 23)

Maka, dalam suatu kondisi yang sama, sifat dasar yang berbeda akan memperlihatkan suatu pengungkapan emosi yang berbeda.

#### **2.4. Hubungan Sifat Dasar Dengan Walk Cycle**

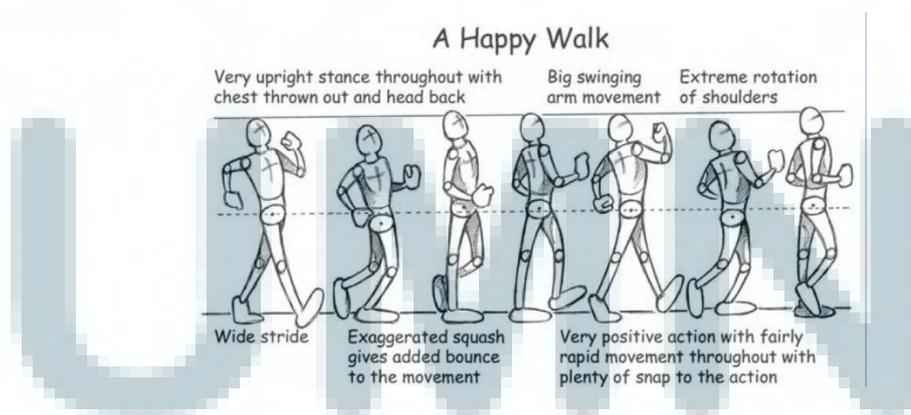
Dalam dunia seni peran, pendalaman suatu karakter dipelajari melalui bagaimana tokoh tersebut berjalan (Williams, 2009, hal. 103). Hal ini menunjukkan eratnya hubungan cara seseorang berjalan dengan sifat dasar dirinya. Namun, dengan banyaknya jenis sifat dasar serta kepribadian manusia, generalisasi terhadap

beberapa jenis watak/ karakter seseorang dipandang Williams sebagai solusi yang efektif untuk penganimasian suatu tokoh (hal. 161).

## 2.5. Hubungan Emosi Dengan Walk Cycle

Berkaitan dengan *walk cycle*, Analisa yang dilakukan Webster mengenai *happy walk* atau gerak jalan yang dilakukan orang yang sedang merasa senang adalah:

1. Posisi tubuh mereka cenderung ke arah atas,
2. *Stride* (jarak langkah kaki) akan menjadi lebih lebar,
3. Bentangan tangan lebih lebar (rotasi sendi pundak lebih besar),
4. *Timing* tergolong cepat,
5. Pada tahap *Passing Position*, kaki yang menahan berat tubuh cenderung lurus (lutut tidak tertekuk), sehingga posisi badan cenderung lebih tinggi dan mengarah ke atas, dan
6. Dagu akan terangkat ke arah atas (2012, hal. 237).

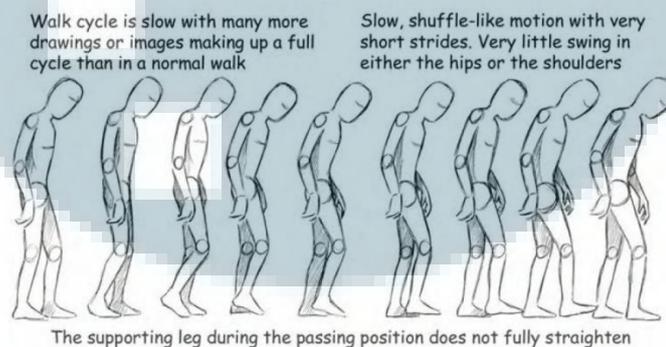


Gambar 2.17 *Happy Walk*

(Animation – The Mechanics of Motion, Chris Webster, 2012)

Sedangkan, dalam *sad walk* atau gerak jalan yang dilakukan orang yang sedang merasa sedih, Webster mengungkapkan beberapa ciri-ciri gerak dan bahasa tubuh yang dapat terlihat:

1. Tempo berjalan lebih lambat dibanding *standard walk*,
2. *Stride* sempit,
3. Badan cenderung mengarah ke arah bawah,
4. Gerakan *swinging* (melambai) pada lengan tangan hanya sedikit,
5. Pada tahap *Passing Position*, kaki yang menahan berat tubuh tidak sepenuhnya lurus, dan
6. Kepala yang cenderung menunduk (2012, hal. 236-237).

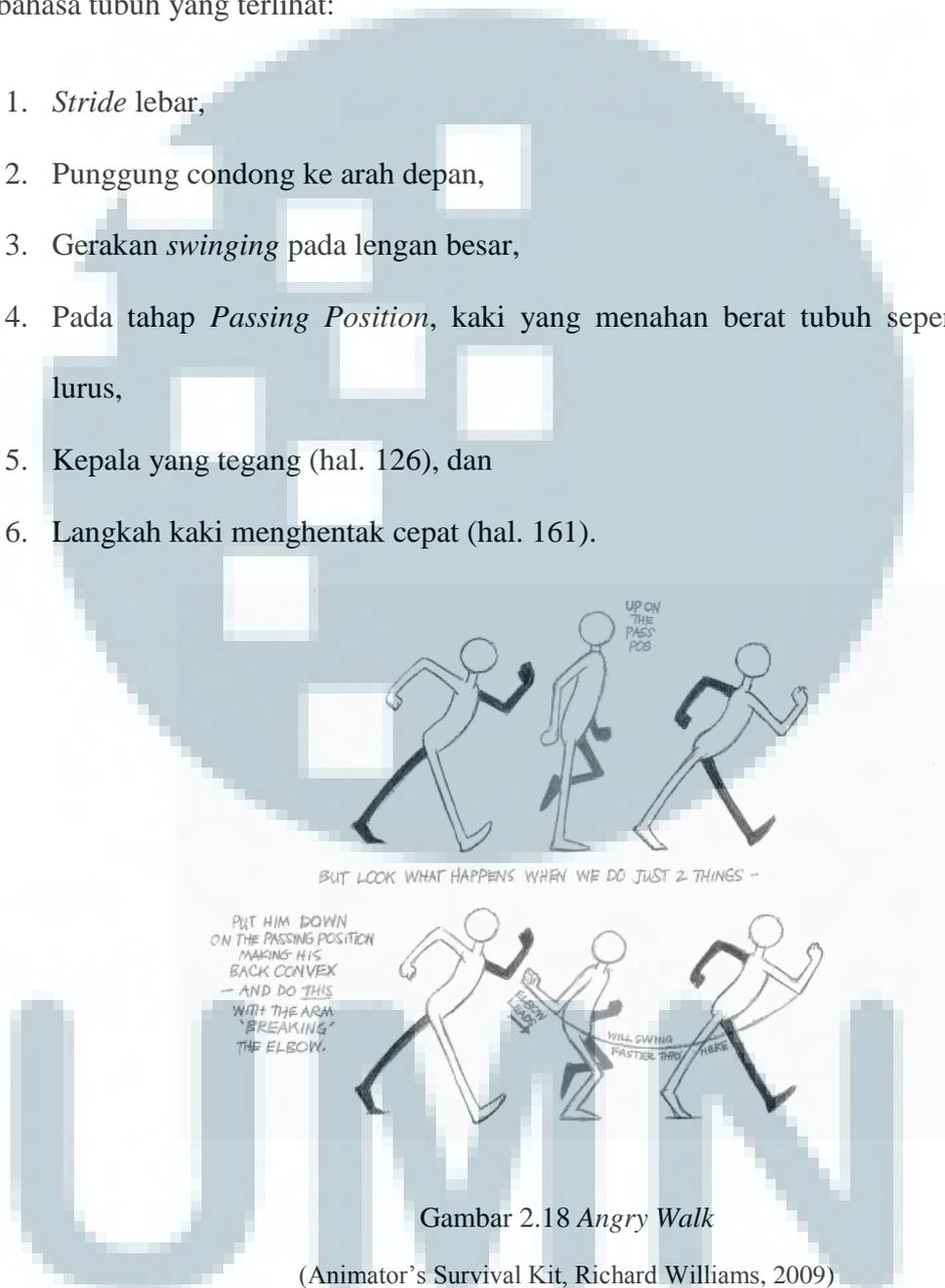


Gambar 2.18 *Sad Walk*

(Animation – The Mechanics of Motion, Chris Webster, 2012)

Dalam *angry walk* atau gerak jalan yang dilakukan orang yang sedang merasakan amarah, Williams (2009) menggambarkan beberapa ciri-ciri gerak dan bahasa tubuh yang terlihat:

1. *Stride* lebar,
2. Punggung condong ke arah depan,
3. Gerakan *swinging* pada lengan besar,
4. Pada tahap *Passing Position*, kaki yang menahan berat tubuh sepenuhnya lurus,
5. Kepala yang tegang (hal. 126), dan
6. Langkah kaki menghentak cepat (hal. 161).



Gambar 2.18 *Angry Walk*

(Animator's Survival Kit, Richard Williams, 2009)