

2. STUDI LITERATUR

Penulisan skripsi ini menggunakan beberapa landasan teori yang berkaitan dengan hal yang di analisis.

2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama yang penulis gunakan adalah teori bahasa tubuh. Teori ini dikemukakan oleh Lindberg (2020) dalam bukunya dan mengungkapkan bahwa manusia secara dominan menggunakan gestur tubuh sebagai bagian dari komunikasi. Teori bahasa tubuh ini mencakup ekspresi wajah seseorang dalam menanggapi sebuah keadaan. Maka, teori yang berkaitan dengan ekspresi wajah akan digunakan dalam penulisan ini. Teori ini dikemukakan oleh Matsumoto dan Ekman (2008) dalam penelitiannya yang berjudul *facial expression analysis*. Dalam pembuatannya, sebuah animasi harus bisa menyampaikan sebuah pesan di dalam ceritanya, maka diperlukan penggunaan gestur tubuh serta ekspresi yang tepat agar makna itu bisa tersampaikan bagi penonton.
2. Teori pendukung yang digunakan dalam analisis skripsi ini adalah teori psikologi anak. Gunarsah (1991) dalam bukunya yang berjudul psikologi anak menyebutkan bahwa proses perkembangan seorang anak, orang tua akan menjadi salah satu bagian yang memiliki pengaruh besar bagi sikap atau kepribadian seorang anak.

2.2. BAHASA TUBUH

Komunikasi merupakan bagian yang penting dalam kehidupan manusia untuk menjalin relasi dengan sesama (Lindberg, 2020). Komunikasi tersebut bisa dalam bentuk komunikasi verbal ataupun dalam bentuk komunikasi non-verbal. Komunikasi verbal merupakan komunikasi yang dilaksanakan dengan menggunakan kata-kata atau menggunakan bahasa yang kita gunakan sehari-hari. Sedangkan komunikasi non-verbal merupakan komunikasi yang dilaksanakan tanpa menggunakan kata-kata (Pohan et al., 2023). Dalam berkomunikasi, manusia secara tidak sadar akan mengirimkan sebuah tanda atau gestur dengan tubuhnya

secara spontan. Tanda atau gestur yang muncul ini disebut bahasa tubuh. Dalam bukunya Susanto (2018) menyatakan bahwa bahasa tubuh merupakan sebuah bentuk komunikasi yang meliputi gerakan tubuh manusia untuk menggantikan kata. Dengan adanya bahasa tubuh, seseorang bisa menjalin sebuah komunikasi non-verbal dengan sesamanya tanpa menggunakan kata.

Komunikasi yang disampaikan akan lebih jujur dibanding saat menggunakan kata atau berbicara. Bahasa tubuh akan berkaitan dengan keadaan perasaan yang tengah seseorang alami dan muncul dalam situasi tertentu. Dari bahasa tubuh seorang individu akan bisa menilai pesan yang ingin disampaikan lawan bicaranya. Dalam bukunya yang berjudul “Expert Secret – Body Language: The Ultimate Guide to Learn How to Analyze People Through Speed Reading Body Language and Improve Your Communication, Influence, Negotiation, and Persuasion Skills” Lindberg (2020) menyatakan bahwa bahasa tubuh memiliki 2 gestur, yaitu:

1. Gestur positif, artinya gerak tubuh dan wajah menunjukkan perasaan yang menerima, senang dan terbuka. Contohnya: tersenyum, berjabat tangan, dan menatap lawan bicara.
2. Gestur negatif, artinya gerak tubuh dan wajah menunjukkan adanya penolakan, menghindar, dan ketidaktenangan. Contohnya: menghindari kontak mata, mengerutkan wajah, dan mengepalkan tangan.

Animasi sebagai media penyampaian pesan juga menggunakan komunikasi verbal maupun non-verbal untuk menjalin komunikasi dengan penonton. Dalam bukunya Soenyoto (2017) menyatakan bahwa animasi merupakan sebuah pertunjukan gerak yang mengisyaratkan sebuah perasaan senang, sedih, takut dan ekspresi lain. Seorang animator harus bisa menghidupkan objek yang digerakannya, dalam hal ini, objek tersebut ialah tokoh yang akan dianimasikan. Untuk menghasilkan gerakan atau gestur yang terkesan hidup, seorang animator harus bisa menciptakan gerakan-gerakan yang menyampaikan emosi didalamnya. Sehingga, makna yang ingin disampaikan animator pun bisa dimengerti oleh penonton.

2.3. EKSPRESI WAJAH

Menurut Matsumoto dan Ekman (2008), wajah merupakan bagian yang akan selalu terhubung dengan keadaan emosi seseorang. Maka segala perubahan yang ditunjukkan pada wajah seseorang akan berkaitan dengan emosi atau perasaan yang dialaminya. Misalnya saat seseorang mengalami perasaan marah, seseorang akan mengerutkan dahi, mulutnya merapat dan melebarkan mata.

Dalam dunia animasi, ekspresi merupakan bagian krusial yang menjadikan tanda pengenalan karakter seorang tokoh (Zong et al., 2020). Hal ini dikarenakan, ekspresi merupakan suatu bagian yang manusia miliki dan manusia rasakan di kesehariannya. Dengan pemberian ekspresi pada sebuah tokoh animasi akan timbul sebuah perasaan familiar dan *relate* antara penonton dengan tokoh animasi. Sehingga, penonton akan bisa menyimpulkan karakteristik dan psikologi dari seorang tokoh pada animasi.

Darwin (dalam Matsumoto & Ekman, 2008) menyatakan bahwa ekspresi berkaitan dengan emosi yang tengah manusia alami. Emosi manusia dibagi menjadi 8, yaitu *anger, contempt, disgust, fear, happiness, joy, sadness, surprise*. Kedelapan emosi tersebut bersifat universal dan bisa dirasakan oleh siapa saja tidak terbatas ras maupun etnis. Dalam buku milik Ekman dan Friesen (2003) yang berjudul *Unmasking the Face: A Guide to Recognizing Emotions from Facial Clues*, dikatakan bahwa perasaan marah bisa disebabkan oleh berbagai hal, namun secara spesifik perasaan ini disebabkan oleh kekesalan yang disebabkan gangguan dari orang lain. Maka, untuk menghilangkan kekesalan tersebut, seseorang akan berusaha menghilangkan gangguan melalui fisik ataupun secara verbal.



Gambar 2.1 Ekspresi marah
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Disisi lain perasaan marah juga bisa timbul sebagai bentuk untuk menutupi rasa sedih yang tengah dialami seseorang. Emosi juga bisa saling bercampur satu sama lain dan bisa ditunjukkan pada satu waktu yang sama. Sering kali, ekspresi wajah bereaksi sesuai dengan keadaan psikologis yang seseorang tengah alami. Kondisi ini bisa dipengaruhi oleh keadaan lingkungan, komunikasi atau emosi seseorang (Susanto, 2018).



Gambar 2.2 Percampuran ekspresi marah dengan sedih
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

2.4. PSIKOLOGI ANAK

Psikologi merupakan ilmu yang mempelajari sikap dan perilaku seorang manusia dalam kehidupan bersosialisasi sehari-hari (Gainau, 2014). Segala perilaku atau tindakan yang dilakukan oleh seseorang merupakan bagian dari respon atau refleksi terhadap sumber rangsangan, dimana respon ini akan bersifat fisik atau berupa gerakan. Pemahaman akan psikologi seseorang diperlukan untuk bisa mengenal serta menentukan cara bertindak seseorang dalam suatu lingkungan. Arahan dan bimbingan harus diberikan sedini mungkin, khususnya untuk anak-anak. Dalam perkembangan karakter seorang anak, keluarga merupakan tempat yang berperan besar untuk membentuk kepribadian anak (Gunarsah, 1991).

Melalui peran orangtua, seorang anak bisa diarahkan dan juga merasakan pengalaman yang membentuk keadaan emosi dan kepribadiannya. Permono (2013) menyatakan bahwa dalam perkembangan anak, ibu memiliki peran utama yang paling penting. Melalui ibu, berbagai informasi disampaikan sebagai pendidik pertama bagi anak. Namun, kedua pihak tetap harus berkontribusi dalam proses perkembangan anak agar tidak terjadi ketimpangan. Selain itu, anak-anak yang tengah berkembang akan berada pada fase egosentris atau mengutamakan diri sendiri, dimana segala keinginan harus dituruti Menurut Hurlock (dalam Gainau, 2014) seorang anak mengalami beberapa fase perkembangan, yaitu:

1. Masa Prnatal, merupakan masa dimana seorang anak terbentuk dalam kandungan.
2. Masa Bayi Baru, merupakan masa *resting age* untuk seorang anak menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Masa ini diawali dari seorang anak berumur 10-15 hari.
3. Masa Bayi, merupakan masa seorang anak dari usia 0 hingga 2 tahun mengalami perkembangan pesat baik dari segi fisik maupun psikologisnya. Masa ini merupakan saat dimana seorang anak mulai menerapkan dasar-dasar atau kebiasaan yang diberikan oleh keluarga maupun orang lain.

4. Masa Kanak-kanak Awal, diawali dari anak berusia 2 hingga 6 tahun. Masa ini merupakan fase dimana anak menunjukkan minat dan mulai menunjukkan perkembangan emosi yang bersikap memaksakan kehendak.
5. Masa Akhir Kanak-kanak, masa ini diawali dari umur 6 hingga 12 tahun. Fase ini sering kali disebut fase sulit karena merupakan masa dimana anak mulai mengenali konsep dirinya dan terpengaruh dengan keadaan lingkungan sekitarnya.

2.5. 12 PRINSIP ANIMASI

Untuk menciptakan sebuah animasi yang baik diperlukan penerapan 12 prinsip animasi didalamnya. 12 Prinsip ini diperkenalkan oleh Thomas & Johnston (1981) dalam bukunya yang berjudul *The Illusion of Life: Disney Animation*. Teori tersebut mencakup *Squash and Stretch*, *Anticipation*, *Staging*, *Straight Ahead and Pose to Pose*, *Follow Through and Overlapping Action*, *Slow In and Slow Out*, *Arcs*, *Secondary Action*, *Timing*, *Exaggeration* dan *Solid Drawing*. Menurut Lasseter (1987) untuk bisa menyajikan sebuah animasi yang baik, diperlukan pengaturan terhadap tiap adegan secara tepat dan mudah dipahami oleh penonton. Sebuah aksi yang dilakukan tokoh animasi, harus terjadi dari satu waktu ke waktu agar tidak memecah fokus dari audiens.