



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

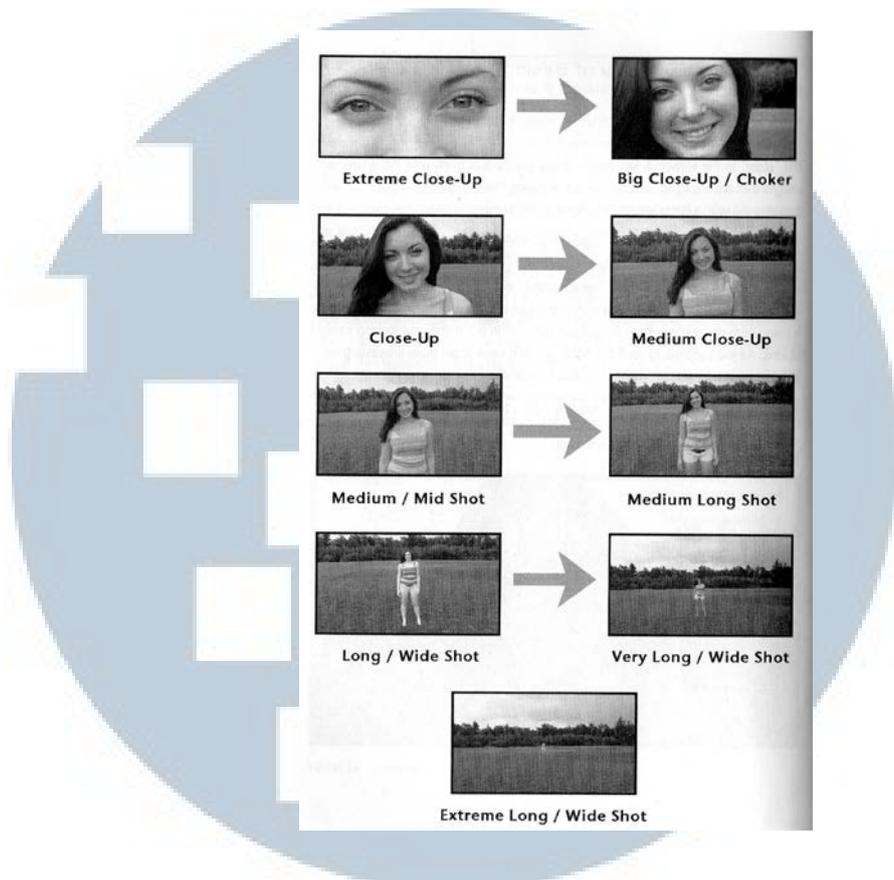
Animasi menurut Wright (2005), merupakan kata yang diambil dari bahasa latin *animare* yang berarti “membuat hidup atau bernafas”. Melalui penjelasan dari arti kata ini Wright menyatakan bahwa animasi merupakan penggambaran kehidupan melalui gambar, *clay*, atau bentuk menggunakan video sehingga orang yang menonton melihat seolah-olah itu sesuatu yang nyata. (hlm.1)

2.2. Animasi *Hybird*

Animasi *Hybird* menurut Tina O’hailey (2010), merupakan penggabungan antara animasi dua dimensi (2D) dengan animasi tiga dimensi (3D). Animasi 2D dan 3D memang dapat berdiri sendiri tanpa harus menyangkut satu sama lain, namun sejak kemunculan film animasi 2D dengan menggunakan pencahayaan 3D pada sebuah text singkat di dalam film *Where the Wild Things Are* (1983). Para insan kreatif dan seniman memulai inovasi baru dengan menyatukan keduanya. (hlm.5)

2.3. *Shot*

Menurut Christopher J. Bowesan (2013), *shot* merupakan rekaman satu adegan yang diambil dari satu sudut pandang tertentu dalam satu waktu (hlm. 8).



Gambar 2.1. Jenis-jenis *shot*

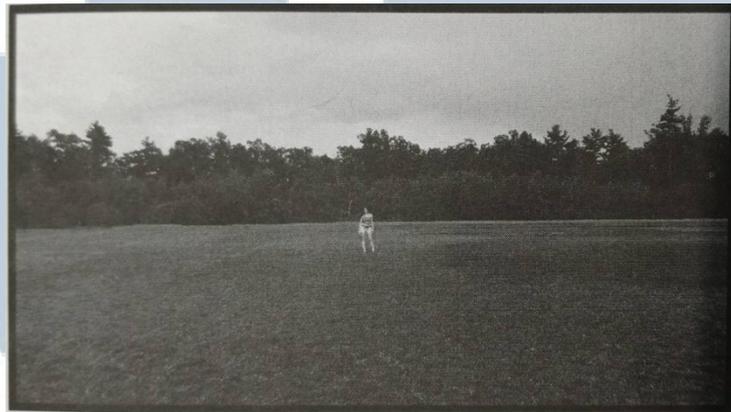
(*Grammar of The Shot*, Christopher J, Bowen & Roy Thompson, 2013)

2.3.1. *Extream Wide Shot (EWS)*

(Bancroft, 2012) *Extreme Wide Shot* atau biasa disebut sebagai *establishing shot* menurut Tom Bancroft merupakan *shot* yang biasa digunakan untuk menunjukkan *environment* baru serta untuk menunjukkan jarak antara objek yang ada pada gambar dalam sebuah *frame* film. Biasa digunakan untuk pemandangan kota (hlm.112).

Menurut Hart (2008), *extreme wide shot* atau bisa disebut *establish shot* dapat digunakan untuk menunjukkan lokasi atau lingkungan dimana tokoh itu berada (hlm 49). Berbeda dengan Donati, (2008) Donati beranggapan *extreme*

wide shot dan *establish shot* dibedakan, jika *establishing shot* biasa digunakan secara spesifik untuk memperlihatkan tempat atau waktu dari film tersebut, dan dapat membantu menjelaskan *shot* berikutnya. *Extreme wide shot*, dapat digunakan untuk hal yang sama namun jarak kamera lebih jauh dari pada *establishing shot* (hlm. 74 -75).



Gambar 2.2. *Extreme Wide Shot* (EWS)

(*Grammar of The Shot*, Christopher J, Bowen & Roy Thompson, 2013)

Pada teknik ini, gambar yang diambil merupakan pemandangan, sehingga *figure* subjek maupun objek sangat kecil, biasa menggunakan teknik *bird's eye view* (David Bordwell, 2017) (hlm. 190). Menurut Michael Ribiger (2013) teknik ini, memberikan pemandangan yang luas pada sebuah lokasi atau latar belakang pemandangan (hlm. 160).

2.3.2. *Wide Shot* (WD)

Menurut Bancroft (2012), *wide shot* merupakan *shot* yang biasanya digunakan untuk menunjukkan keberadaan tokoh pada lokasi secara spesifik (hlm.112). Selain Bancroft, Hart pun menuliskan dalam bukunya yang berjudul “*Art Of Storyboard*”, (Hart, 2008) *wide shot* dapat digunakan untuk menunjukkan

keberadaan tokoh atau pun objek di dalam latar belakang atau *background* (hlm 49). Begitupun menurut Donati, (Donati, 2008) jenis *shot* ini biasanya dapat dicapai dengan menempatkan kamera jauh dari objek penting dalam gambar.



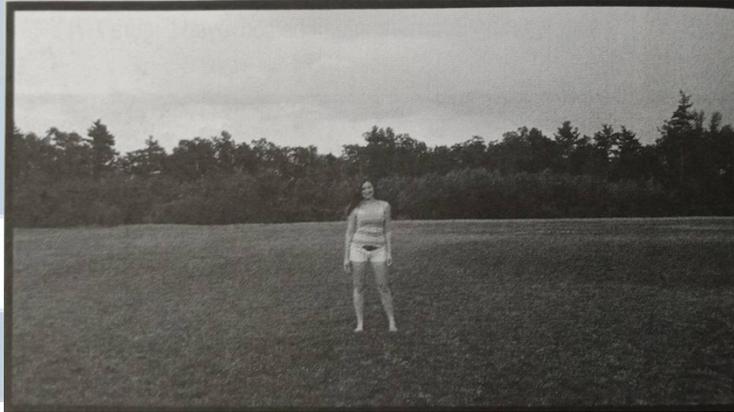
Gambar 2.3. *Wide Shot*

(*Grammar of The Shot*, Christopher J, Bowen & Roy Thompson, 2013)

Jenis *shot* ini biasa digunakan untuk memperlihatkan sebuah informasi bagi penonton (hlm. 74). Menurut David Bordwell (2017) dengan menggunakan teknik ini, subjek maupun objek pada film akan lebih terlihat, tetapi latar belakang gambar tetap lebih mendominasi dalam gambar. (hlm.190)

Menurut Michael Rabiger, (2013) teknik ini berisi *figure* manusia dari kepala hingga ujung kaki, teknik ini berguna ketika pembuat film ingin memperlihatkan pergerakan fisik atau aktivitas yang lebih besar. Pada teknik ini latar belakang terlihat dengan jelas pada gambar (hlm. 160).

2.3.3. *Medium Long Shot (MLS)*



Gambar 2.4. *Medium Long Shot*

(*Grammar of The Shot*, Christopher J, Bowen & Roy Thompson, 2013)

Menurut David Bordwell (2017), *medium long shot* bisa dicapai dengan, menempatkan *figure* manusia yang di ambil dari kaki hingga kepala (hlm.190), hal ini sama seperti yang diungkapkan oleh Donati (2008) namun ia menggunakan istilah yang berbeda yaitu *full shot*. (hlm.75) Sama dengan David dan Donati, Michael Rabiger (2013) menuliskan dalam bukunya bahwa teknik ini, memperlihatkan subjek pada gambar sekitar kaki hingga kepala dengan latar belakang yang masih terlihat, namun yang lebih menonjol dalam teknik ini adalah pergerakan tokoh dalam film. (hlm. 160)

2.3.4. *Medium Shot (MS)*

Menurut Bancroft (2012) *medium shot* merupakan gambar yang hanya sebatas dari kepala sampai dengan pinggang (hlm.113). Menurut Hart (2008), *medium shot* biasa digunakan untuk memperlihatkan tokoh dengan lebih jelas. (hlm 49) Sama seperti Bancroft menurut Donati (2008), *medium shot* dibuat dengan

framing tokoh setengah badan keatas. Dengan menggunakan teknik ini memperlihatkan detail dari tokoh baik secara psikologi, fisiologi maupun bahasa tubuh (hlm. 75).



Gambar 2.5. *Medium Shot*

(*Grammar of The Shot*, Christopher J, Bowen & Roy Thompson, 2013)

Pada teknik ini, gambar hanyalah sebatas tubuh manusia dari pinggang ke atas, *gestur* dan ekspresi pada teknik ini menjadi lebih jelas di dalam layar. (David Bordwell, 2017) (hlm.190). Menurut Michael (2013) dengan menggunakan teknik ini pembuat film dapat menunjukkan kepada penonton bagaimana pergerakan, ekspresi bahkan postur tubuh tokoh dengan lebih jelas. Pada teknik ini latar belakang sudah tidak terlihat dengan jelas (hlm. 160).

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.3.5. *Medium Close – Up*



Gambar 2.6. *Medium Close-Up*

(*Grammar of The Shot*, Christopher J, Bowen & Roy Thompson, 2013)

Menurut David (2017), teknik ini memperlihatkan bagian tubuh manusia dari dada hingga ke atas kepala (hlm. 190). Sama seperti David Michael (2013), menuliskan dalam bukunya, dalam teknik ini yang terlihat pada gambar hanya sekitar dada hingga kepala tokoh, dengan ekspresi dan pergerakan bahu tokoh menjadi daya tarik pada gambar ini (hlm. 162).

2.3.6. *Close-Up Shot (CU)*

Menurut Bancroft (2012) *close-up shot* merupakan *shot* yang menunjukkan bahu hingga ke kepala tokoh, biasa memperlihatkan ekspresi tokoh (hlm.113). Hart (2008) sendiri menuliskan dalam bukunya, *close-up shot* biasa digunakan untuk menunjukkan wajah secara keseluruhan dari tokoh atau memperlihatkan objek dengan detail (hlm 49). Pada dasarnya teknik ini membawa kamera sedekat mungkin kepada objek. Hal ini dikarenakan *shot* dapat memberikan dampak emosional kepada penonton dan sangat kuat dampaknya, biasa untuk membuat

penonton fokus pada sebuah kejadian yang kritis atau sebagai titik balik dari cerita (Donati, 2008) (hlm.76).



Gambar 2.7. *Close-Up Shot*
(<https://goo.gl/pxmlip>)

Teknik ini, secara tradisional pengambilan gambar hanya memperlihatkan bagian kepala tangan maupun kaki dan objek-objek kecil. Teknik ini biasa untuk memperlihatkan ekspresi wajah, detail dari pergerakan tokoh, atau objek penting pada film atau gambar (David Bordwell, 2017) (hlm. 190). Sehingga menurut Michael (2013) dengan memperlihatkan wajah secara keseluruhannya dan ekspresi wajah, maka hal ini dapat mejadi satu-satunya daya tarik dalam gambar di dalam film (hlm. 160).

2.3.7. *Extream Close-Up* (ECU)

Extreme close-up biasa di tunjukan untuk memperlihatkan ekspresi tokoh secara mendetail, dan menjadikan itu fokus pada *frame* tersebut (Bancroft, 2012) (hlm.114). Menurut Hart (2008), *extreme close-up*, biasa digunakan untuk memperlihatkan mata atau sesuatu yang khusus (hlm 49).



Gambar 2.8. *Extreme Close-Up*

(*Grammar of The Shot*, Christopher J, Bowen & Roy Thompson, 2013)

Sama hal seperti Bancroft ataupun Hart, menurut Donati (2008) teknik ini memberikan kesan yang kurang lebih sama seperti *close-up* namun ini memberikan intensitas yang lebih di bandingkan dengan *medium close-up*, lebih dekat dan detail.

Teknik ini, memperlihatkan bagian dari wajah secara mendetail, contohnya, hanya mata atau mulut atau hidung (David Bordwell, 2017) (hlm.190). Menurut Michael Rabiger (2013) teknik ini, hanya memperlihatkan hal detail atau hal kecil seperti mata , mulut, dan sebagainya. (hlm.162).

2.4. Prinsip komposisi dan teknis konsep

Prinsip komposisi dan teknis konsep merupakan beberapa hal dasar dari sebuah teknik fotografi dan film yang dapat di aplikasikan juga dalam film animasi.

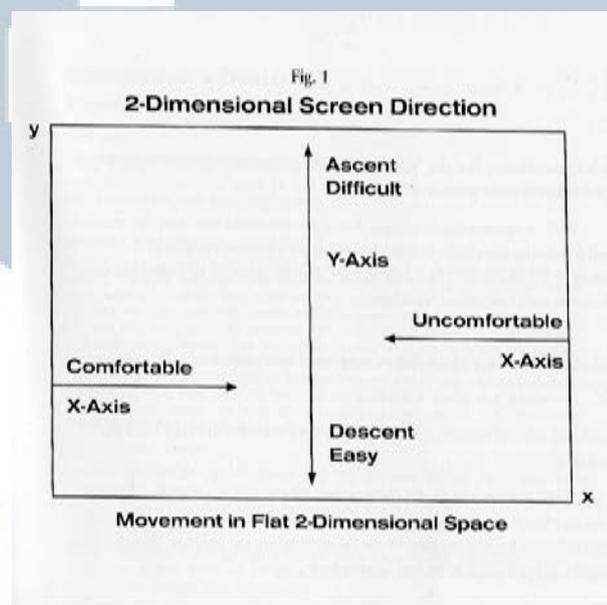
2.4.1. *Screen Direction*

Seperti pada lukisan yang dapat menceritakan sesuatu dari visual yang diperlihatkan, film pun menerapkan hal yang sama, namun film memiliki

keunikan tersendiri. Karena film merupakan gambar bergerak sehingga komposisi dalam gambar akan terus berubah (Sijll, 2005).

Screen direction dapat memperlihatkan antagonis, individualis dan konflik. *Frame* bergerak dapat merepresentasikan perubahan, kesamaan atau ketidaksamaan.

2.4.1.1. *Horizontal (axis x)*



Gambar 2.9 *Axis x* dan *Axis y*

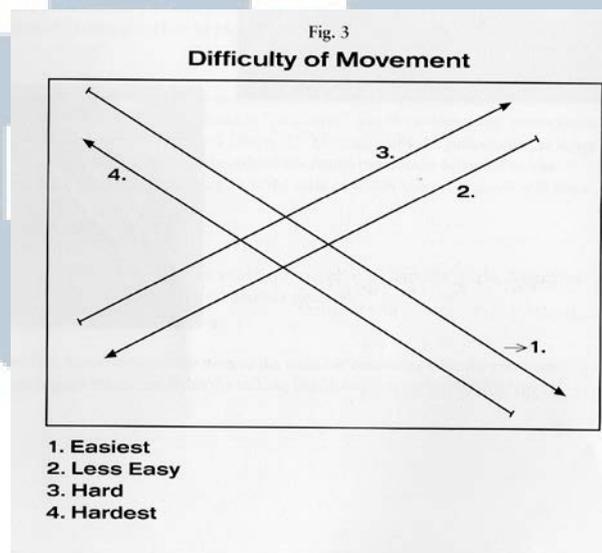
(Sijll, 2005)

Secara normal manusia membaca dari arah kiri ke kanan. Oleh karena itu, ketika kita menonton adegan dengan tokoh protagonist bergerak dari arah kiri ke kanan, hal ini memberikan perasaan nyaman dan persepsi hal baik akan terjadi pada *frame* selanjutnya. Hal ini berlaku sebaliknya jika tokoh bergerak dari arah berlawanan. (hlm. 4)

2.4.1.2. *Vertical (axis y)*

Axis Y biasa bergerak dari atas ke bawah atau sebaliknya. Ketika objek bergerak sesuai arah *vertical* menghasilkan impresi bahwa tempat yang dituju merupakan tempat yang baik. (hlm. 6)

2.4.1.3. *Diagonal (axis xy)*



Gambar 2.10 *Axis xy*
(Sijll, 2005)

Di dalam elemen film selain *axis x*, *axis y*, dan *axis z* terdapat juga 4 diagonal *axis*. Diagonal *axis*, terbagi atas 2:

1. *Descending diagonals*

Pergerakan objek searah dengan gaya gravitasi, hal ini mengakibatkan orang akan merasa nyaman dan ketika sudah memulai melihat searah dengan gaya gravitasi, hal ini akan sulit dialihkan.

2. *Ascending diagonals*

Pergerakan objek melawan arah gaya gravitasi menimbulkan perasaan tidak nyaman pada penonton dan juga memberikan asumsi negative. (hlm. 8)

2.4.1.4. *Axis z*

Menurut Sijll (2005) *axis z*, merupakan *axis* yang dapat menunjukkan kedalaman. *Axis z* sendiri dapat dimanfaatkan untuk menunjukkan berbagai hal dalam *frame*. Ada 3 hal yang dapat dilakukan menggunakan *axis z*, yaitu:

1. *Depth-of-Field*

Biasa *axis z* merupakan garis yang bergerak dari *foreground* menuju *background* atau sebaliknya. Hal ini memberikan ilusi akan kedalaman pada *frame*. Hal ini membantu perancangan *depth-of-field* pada film yang mana dapat memainkan fokus pada kamera (hlm. 10).

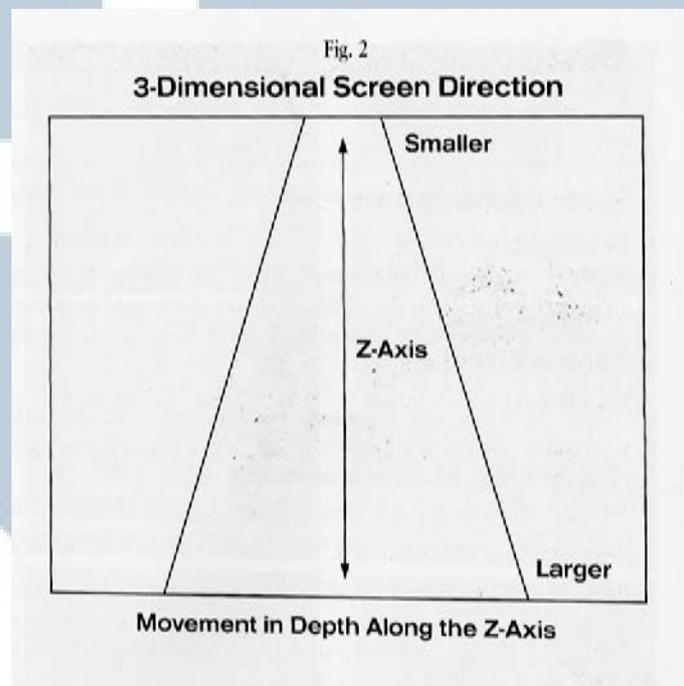
2. *Plane of action*

Plane of action biasa kita kenal dengan sebutan *foreground*, *middleground*, dan *background*. Semua ini berada dalam *axis z*. Dalam film biasa hal ini digunakan untuk membentuk dunia dimana sebuah cerita berjalan. Karakter atau objek dapat ditempatkan di antara *foreground*, *middleground*, dan *background*.

3. *Rack Focus*

Rack focus sesungguhnya tidak dapat lepas dari *depth-of-field*, dengan menggunakan *rack focus*, maka *depth-of-field* dapat terbentuk. Hal ini dilakukan dengan cara hanya memfokuskan kamera kepada satu titik

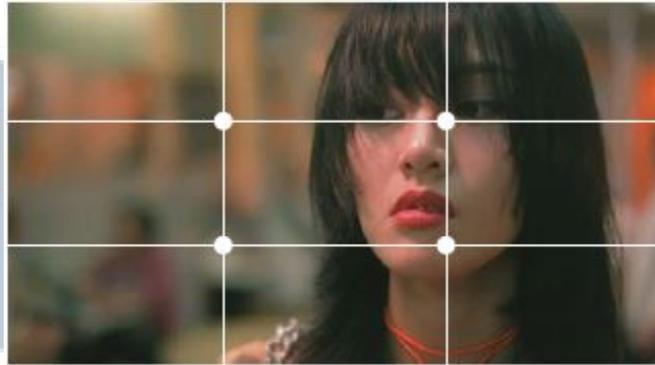
atau objek, sedangkan yang lain sedikit *blur*. Hal ini dapat membantu mengarahkan perhatian penonton pada sesuatu yang sangat penting dalam *frame* tersebut (hlm. 14).



Gambar 2.11. *Frame axes Z*
(Sijll, 2005)

2.4.2. *The Rule of Third*

Menurut Mercado (2010), *The Rule of Third* merupakan salah satu konvensi yang masih digunakan untuk membuat sebuah komposisi yang harmonis. Dalam *Rule of Third*, *frame* di bagi menjadi 3 bagian dari panjang dan lebar, dan persimpangan atau titik temu masing-masing garis (biasa di sebut *sweet spot*) dapat dijadikan patokan untuk menaruh atau menyusun objek, agar dinamis (hlm.7).



Gambar 2.12. *The Rule of Third*

(*The Filmmaker's Eye*, Gustavo Mercado, 2010)

Sama seperti Mercado, Christopher J. Bowen (2013), menuliskan dalam bukunya, *The Rule of Third* merupakan garis yang membagi gambar menjadi 3 bagian pada setiap sisinya, hal ini menjadi panduan untuk menaruh objek di dalam gambar (hlm. 42- 43).

2.4.3. *Balanced dan Unbalanced Composition*



Gambar 2.13. *Balanced*

(*The Filmmaker's Eye*, Gustavo Mercado, 2010)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.14. *Unbalanced*
(*The Filmmaker's Eye*, Gustavo Mercado, 2010)

Menurut Mercado (2010), *balanced* atau *unbalanced composition* sesungguhnya bukanlah hal yang dapat menjadi acuan dalam menentukan apakah komposisi yang digunakan pas atau seimbang. *Balanced* dapat digunakan untuk menyampaikan pesan keseragaman dan takdir. Dan *unbalanced composition* untuk menyampaikan kegelisahan dan ketegangan. Namun hal ini sangat bergantung pada konteks narasi saat *shot* ini digunakan (hlm.8).

2.5. *Angle*

Angle merupakan sudut pengambilan gambar dalam sebuah film. *Angle* diambil dari bahasa Inggris yang berarti sudut. Hal ini berguna untuk memberikan kesan yang berbeda-beda pada setiap *angle* yang digunakan.

2.5.1. *Upshot (worm's – eye view)*

Posisi kamera berada di bawah dan menghadap keatas dan biasa memperlihatkan subjek (Bancroft, 2012) (hlm.115). Sedangkan menurut Donati, (2008) *Downshot* atau *low angle* terjadi ketika kamera berada lebih rendah dari pada objek gambar. Ketika *angle* ini digunakan akan menghasilkan kesan bahwa tokoh di dalam

gambar terkesan kuat, atau memberikan kesan merasakan pada penonton (hlm. 72).

2.5.2. Downshot (*bird's – eye view*)

Menurut Donati (2008), *downshot* atau biasa di kenal dengan *bird's eye* merupakan gambar yang diambil dengan menaruh kamera benar-benar di atas dari objek gambar, dengan kamera menghadap ke bawah. Dengan menggunakan teknik ini pembuat film dapat memperlihatkan *environment* beserta dengan pergerakan tokoh, selain itu juga dapat menambah nilai estetika dalam film (hlm.72).

2.5.3. High angle

Menurut Donati (2008) *high angle* dapat dicapai dengan menaruh kamera di atas tokoh atau objek gambar dan melihat kebawah. Jenis *angle* ini tidak hanya dapat memperlihatkan visual yang menyenangkan atau memperlihatkan hirarki dari objek, namun juga dapat menggambarkan tokoh atau objek secara fisik, mental, mau pun emosi (hlm. 71).



Gambar 2.15. High angle
(*The Filmmaker's Eye*, Gustavo Mercado, 2010)

Salby (2013), penulis buku *Animation* pun menuliskan hal serupa di dalam bukunya, bahwa *high angle* digunakan agar penonton dapat melihat tokoh sebagai sosok yang tak berdaya, atau ia memiliki ketakutan tertentu. (hlm. 88)

2.5.4. Point - Of - View (POV)

Menurut Bancorft (2012) POV merupakan *shot* menurut sudut pandang mata tokoh pada film, biasa memperlihatkan objek mana yang dekat dan jauh atau kadang memperlihatkan tokoh lain (hlm.115).

Selain itu menurut Selby (2013), dengan menggunakan POV penonton seolah-olah menjadi seperti tokoh, yang melihat langsung keadaan yang ada (hlm. 88).

2.5.5. Over-The- Shoulder (OTS)



Gambar 2.16.Over-The-Shoulder
(*The Filmmaker's Eye*, Mercado, 2010)

Menurut Bancroft (2012), *over-the-shoulder* merupakan *shot* yang menunjukkan arah pandang tokoh tanpa menggunakan POV tetapi menempatkan kamera di belakang bahu tokoh, dan memperlihatkan arah pandang tokoh (hlm.115).

Menurut Hart (2008), dalam *shot* ini kamera harus konsisten berada di belakang bahu tokoh dan terus mengikuti arah pergerakan tokoh (hlm 54).

2.5.6. *Dutch Angle / Canted*



Gambar 2.17. Dutch angle

(*Grammar of The Shot*, Christopher J, Bowen & Roy Thompson, 2013)

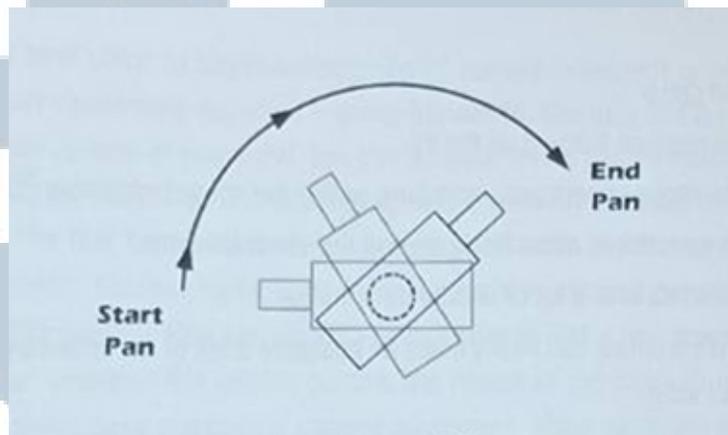
Dutch angle biasanya digunakan untuk tokoh yang sedang sakit, menggunakan obat, atau dalam keadaan yang tidak baik. Ketika teknik ini digunakan penonton akan merasakan apa yang terjadi didalam film adalah hal negatif. Dengan menggerakkan kamera ke arah kiri atau kanan, dan membuat horizon di dalam gambar tidak stabil (hlm.82). Selain itu Donati (2008) pun dalam bukunya mengatakan hal yang sama mengenai *dutch angle*. *Angle* ini memberikan dampak tidak nyaman pada penonton, dan biasa sangat efektif untuk film bergenre *horror*, dan *thriller* (hlm.73).

2.6. *Camera Movement*

Pergerakan kamera merupakan bagian penting dari sebuah film dimana arah gerak kamera dapat memberikan alur, dan memperlihatkan informasi lebih kepada penonton.

2.6.1. Pan Shot

Menurut Bancroft (2012), *pan shot* merupakan salah satu pergerakan kamera. Kamera bergerak melintasi *scene* ke arah atas, bawah, kiri, maupun kanan (hlm.115). Pada *shot* ini, menurut Hart (2008) kamera digerakan secara *horizontal* biasa mengambil gambar-gambar pemandangan atau latar belakang (hlm 54).



Gambar 2.18. Pan Shot

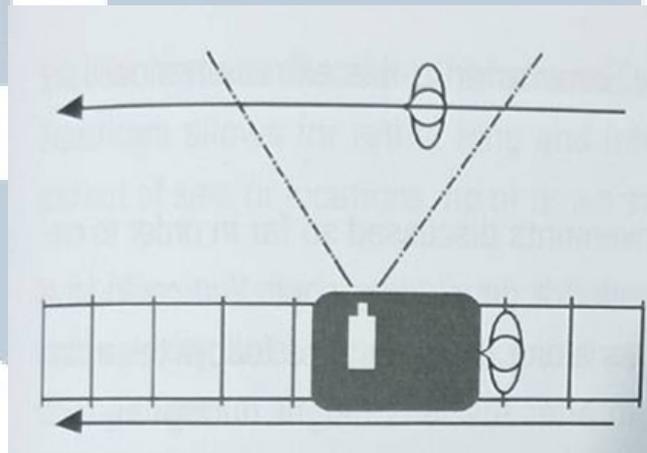
(*Grammar of The Shot*, Christopher J, Bowen & Roy Thompson, 2013)

Donati (2008) menyebutkan *pan shot*, dapat menghasilkan efek visual yang dapat membuat penonton melihat lebih banyak dalam gambar tersebut (hlm. 79).

2.6.2. Truck and Dolly

Menurut Hart (2008) pada *truck*, kamera bergerak maju dan mundur sesuai dengan kebutuhan (hlm 54). Sama halnya dengan Donati (2008), menurutnya *truck* adalah pergerakan kamera yang berubah secara fisik, tetapi bukan berupa putaran pada kamera, kamera akan berada pada posisi *horizontal* untuk mengikuti sebuah aksi dalam film.

Pergerakan yang halus dapat dihasilkan dengan menggerakkan kamera, biasa disebut sebagai *truck* atau *dolly*. *Truck shot* sering digunakan untuk mengikuti tokoh berjalan atau menyetir di dalam mobil. Yang membedakan *dolly* dengan *truck* adalah jika *dolly* bergerak mendekati atau menjauhi objek, *truck* akan mengikuti objek secara *horizontal* (hlm.81-82).



Gambar 2.19. *Truck*

(*Grammar of The Shot*, Christopher J, Bowen & Roy Thompson, 2013)

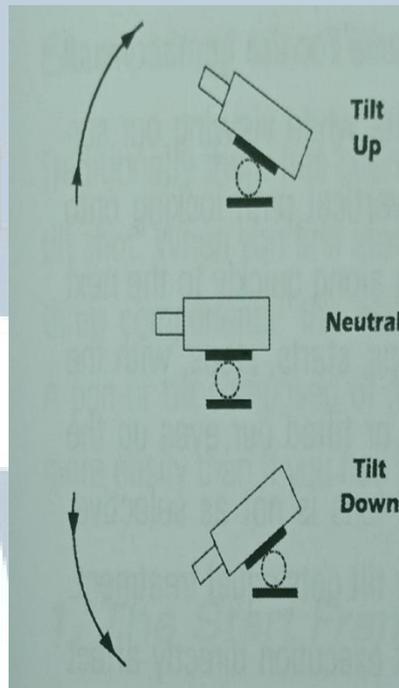
Pada teknik ini kamera bergerak secara seutuhnya, kamera dapat bergerak mendekati subjek atau objek atau pun menjauhi dan mengikuti objek (David Bordwell, 2017) (hlm. 190).

2.6.3. *Zoom In or Zoom Out*

Memang secara gambar akan terlihat mirip dengan *truck in* dan *truck out*. Namun menurut Bancroft (2012) pada *zoom in or zoom out* dapat memberikan efek yang berbeda, karena berfokus pada perubahan fokus di dalam gambar atau *frame* (hlm.115).

Zooming dilakukan dengan mengatur *focal length* dari lensa pada kamera, pada teknik ini kamera akan diam di tempat (Donati, 2008) (hlm. 83). Sama halnya dengan Donati, menurutnya teknik ini hanya lensa pada kamera yang bergerak, namun pada kameranya sendiri akan tetap diam di tempat. Lensa *zoom* dapat membuat gambar pada *frame* menjadi lebih detail dan jelas (David Bordwell, 2017) (hlm.199).

2.6.4. *Tilt Shot*



Gambar 2.20. Tilt

(*Grammar of The Shot*, Christopher J, Bowen & Roy Thompson, 2013)

Tilt shot mirip dengan *pan shot* namun *tilt shot* dapat merubah *angle* secara pergerakan kamera menghadap atas atau bawah (Bancroft, 2012) (hlm.115). Menurut Donati (Donati, 2008) *tilt*, identik dengan teknik *pan shot* yang bergerak secara *vertical* atau bergerak ke arah atas maupun bawah.

Tilt biasa digunakan untuk memperlihatkan objek yang berada di tempat yang tinggi kepada penonton dan memberikan ketegangan kedalam gambar. Penonton sering berasumsi pengambilan gambar ini sebagai sebuah POV dari tokoh dalam film, dan hal ini juga dapat digunakan untuk memperlihatkan sebuah ukuran hubungan antara penonton dengan tokoh atau subjek pada film (hlm. 80). Sama hal seperti Donati dan Bancorft, menurut David (2017) teknik ini, merupakan pergerakan memutar kamera pada posisi *horizontal*, akan bergerak memutar ke atas atau ke bawah (hlm.195).

2.6.5. Handheld Shot

Menurut Donati, *handheld* merupakan teknik kamera yang dikendalikan dengan menggunakan tubuh, sehingga gambar yang didapatkan bergerak-gerak atau goyang dan juga kadang tidak jelas, hal ini memberikan dampak tidak nyaman pada penonton (hlm. 83). Hal ini serupa dengan apa yang ditulis Michael Rabiger dalam bukunya (hlm. 171).

2.7. Emosi dan Ekspresi

Menurut KBBI, emosi berarti luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu singkat, atau perasaan dan reaksi psikologis dan fisiologis, seperti kegembiraan, kesedihan, kecintaan, dan sebagainya. Di sisi lain berdasarkan dari segi etimologi, istilah “emosi” berasal dari akar kata bahasa Latin, yakni “*movere*” yang berarti “menggerakkan, bergerak”. Sedangkan ekspresi menurut KBBI adalah mengungkapkan atau proses menyatakan atau memperlihatkan perasaan, atau

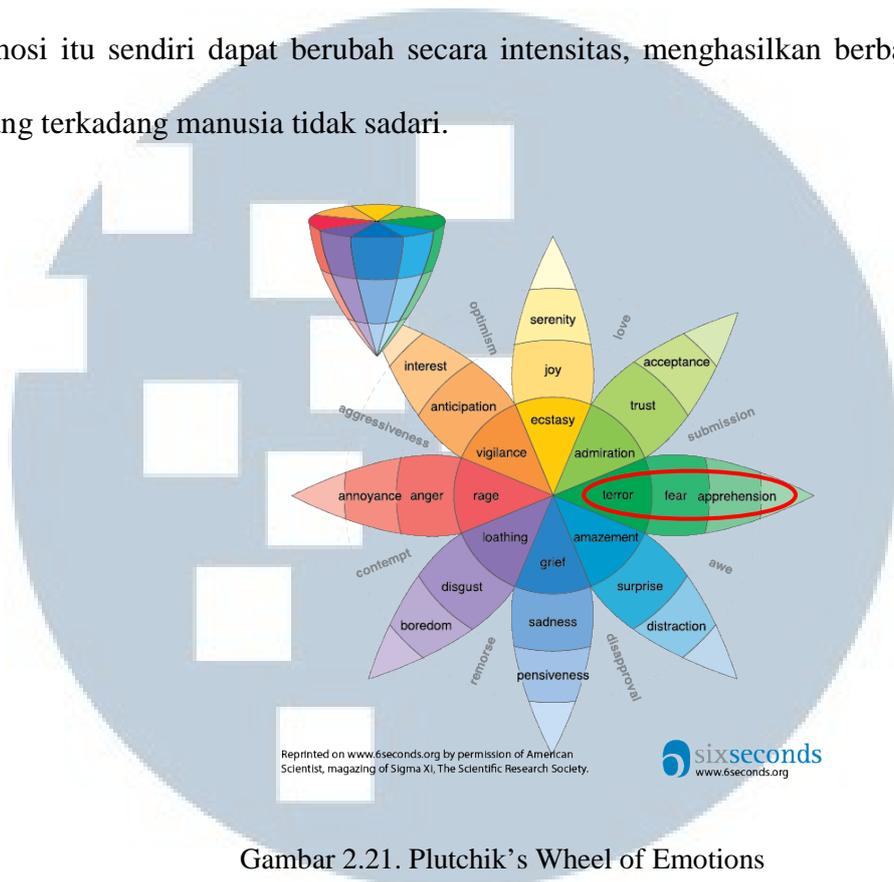
dapat juga di katakan sebagai pandangan air muka yang memperlihatkan perasaan seseorang.

Emosi menurut artikel berjudul “*The Nature of Emotion*” hanya dapat di riset melalui memperhatikan perilaku manusia. Emosi merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia, emosi merupakan siapa diri kita sebagai manusia dan juga bagaimana manusia dapat bertahan. Menurut Paul Ekman (2003), kita dapat mengetahui emosi seseorang dengan cara memperhatikan tanda-tanda yang muncul pada ekspresi seseorang (hlm.10). Hal ini juga dikatakan oleh Charles Darwis (1872) dalam bukunya, ia mengatakan ekspresi berfungsi untuk berkomunikasi keadaan emosi seseorang dan hal ini sangat penting untuk kelangsungan hidup suatu spesies.

Menurut Hude (2006) para ahli memberikan panduan yang mengarahkan pada makna emosi, yang pertama emosi adalah sesuatu yang manusia dapat rasakan disaat hal itu terjadi. Kedua emosi bersifat fisiologis dan berdasarkan pada perasaan *emotional*. Ketiga emosi dapat menumbulkan efek pada persepsi, pemikiran dan prilaku, yang terakhir emosi ekspresi dapat menimbulkan dorongan atau motivasi . Biasanya ekspresi mengacu pada ekspresi wajah dan isyarat.

Pardew (2008), mengatakan dalam bukunya emosi dapat dimengerti hanya dengan cara memperhatikan berbagai ekspresi wajah. Robert Plutchick pada tahun 1980 membuat “*A Wheel of Emotion*” ia menyebutkan terdapat 8 emosi dasar dan 8 emosi lanjutan yang berisi 2 emosi dasar. Menurutnya emosi merupakan konstruksi atau gagasan untuk menggambarkan suatu pengalaman tertentu. Dan

emosi itu sendiri dapat berubah secara intensitas, menghasilkan berbagai emosi yang terkadang manusia tidak sadari.



Gambar 2.21. Plutchik's Wheel of Emotions

(TherapistAid.com, 2012)

Di dalam gambar di atas, dijelaskan bagaimana emosi berkembang, di mulai dengan roda paling luar, dan bergerak ketengah. Semakin ketengah, intensitas emosi tersebut semakin tinggi. Pada gambar di atas pada bagian yang dilingkari merah, terlihat bagaimana perkembangan emosi dari cemas hingga menjadi terror. Hal ini dapat berubah ketika intensitas pemicu rasa cemas ini terus meningkat, sehingga akan muncul emosi takut, dan jika terus meningkat akan menjadi terror.

2.8. Takut

Takut menurut KBBI, merasa gentar (ngeri) menghadapi sesuatu yang dianggap akan mendatangkan bencana, gelisah atau khawatir. Ekman (2003), mengatakan

takut merupakan ekspresi yang keluar ketika seseorang berada di dalam bahaya. Namun jika takut itu berlebihan itu termaksud dalam trauma yang dapat berupa terror. Tanda-tandanya dapat berupa wajah yang pucat, ia mungkin berkeringat, nafasnya terdengar cepat, jantungnya berdetak lebih cepat, dsb. (hlm. 48)

2.9. Cemas

Cemas menurut KBBI, tidak tenteram hati dikarenakan khawatir, takut atau gelisah. Menurut penelitian yang dimuat pada *Journal of Anxiety Disorder* 2006 seseorang yang memiliki kilas balik PTSD biasa memiliki kecemasan sosial yang berlebihan. Cemas disini dapat berupa gangguan tidur atau serangan panik. (Turangan, 2016)

Menurut Chaplin (2000), cemas merupakan perasaan khawatir akan masa yang akan datang, dan di dalamnya terdapat ketakutan untuk hal itu (hlm. 33).

Menurut Darmanto (2000) cemas berasal dari bahasa Latin yaitu *anxius*, yang kemudian menjadi *anxiey*, kata ini digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang memiliki efek negatif. (hlm. 37)

2.10. Empati

Hurlock (1999), empati merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti tentang perasaan dan emosi orang lain, juga kemampuan untuk menempatkan dirinya pada diri orang lain. Kemampuan ini sudah di miliki setiap individu sejak umur 6 tahun, namun tentu saja setiap individu memiliki tingkat kedalaman yang berbeda-beda. (hlm.118) Hal ini serupa dengan yang dikatakan Baron dan Byrne

yang mengatakan bahwa empati merupakan kemampuan seseorang untuk merasakan keadaan emosional orang lain, dan mencoba menyelesaikan masalah tersebut (hlm.111).

2.11. *Post Traumatic Stress Disorder (PTSD)*

PTSD menurut Samiadi (2016), merupakan serangan panik yang diakibatkan oleh trauma masa lalu yang dapat mempengaruhi pasien baik secara perilaku, emosi, atau pun bagaimana ia berinteraksi dengan orang sekelilingnya. Hal ini dapat meningkatkan resiko kecemasan dan depresi. Biasa hal ini terjadi akibat kurangnya dukungan yang baik dari keluarga maupun teman.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA