

Analisis Penggunaan Teori “*The Gestural Theory*” Pada Karakter Sebagai Metode Komunikasi Psikologis Dalam Aplikasi Anak-Anak “*How Do You Feel Today?*”

Agatha Samuella Kristijanto

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01023190005@student.uph.edu

Suksan Yosela

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01023190007@student.uph.edu

Naldo Yanuar Heryanto

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
naldo.heryanto@uph.edu.com

ABSTRAK

Makalah ini membahas mengenai fungsi gesture sebagai metode untuk mengekspresikan emosi karakter dalam aplikasi diary digital ‘*How Do You Feel Today?*’ yang bertujuan sebagai wadah bagi anak-anak 6-10 tahun untuk berekspresi, serta sebagai mode edukasi psikologi untuk menyebarkan kepentingan pengelolaan kesehatan mental kepada masyarakat luas, dengan menampilkan karakter-karakter dengan variasi emosi yang berbeda-beda. Mulai dari pemilihan emosi karakter, kemudian mengaplikasikan gesture dengan menggunakan *The Gestural Theory* sesuai dengan emosi masing-masing karakter, emosi karakter bisa tercerminkan secara akurat agar mereka dapat divisualisasikan kemudian dipersepsikan secara akurat oleh audiens. Maka dengan begitu, pesan dari masing-masing karakter dapat tersampaikan dengan baik. Diharapkan bahwa makalah ini bisa menambah pengetahuan orang-orang tentang pentingnya gesture untuk mengekspresikan emosi, yang merupakan elemen yang sangat penting dalam pembuatan karakter.

Kata Kunci: *Gesture*, Emosi, Psikologi Anak, Diary Digital

PENDAHULUAN

Perasaan manusia, menurut berbagai ahli, adalah bagian yang sangat kuat dari diri manusia, bahkan bagian yang paling pusat dari jiwa manusia dianggap sebagai emosi manusia. Peranan emosi sangat penting, ia menentukan cara kami bertindak serta menghadapi hal-hal yang sulit dengan cara yang paling baik, yang kadang bahkan tidak terpikirkan oleh nalar otak kami. Sayangnya, masih banyak manusia yang memandang emosi sebagai sesuatu yang lemah dan kalah penting dibandingkan penalaran, yang merupakan jalan pikiran yang salah, karena bagaimanapun emosi merupakan elemen penting bagi manusia yang juga bermanfaat untuk mengambil keputusan hidup (Goleman, 2000). Nyatanya saja, seorang ahli bernama Goleman mendeskripsikan bahwa kemampuan individu untuk mengenali atau mengerti, serta mengatur keadaan emosi dalam

diri sendiri atau orang lain dan mampu beradaptasi dengan berbagai lingkungan sosial, disebut sebagai kemampuan kecerdasan emosional, yang mana orang yang memiliki kemampuan ini akan mendapat kemudahan membina hubungan dengan baik, serta kemampuan ini memberi banyak dampak yang bermanfaat dalam berbagai bidang kehidupan manusia (Hasanuddin, 2018). Contohnya saja, masih terdapat sangat banyak anak-anak sekolahan di Indonesia yang melakukan tindakan menindas ataupun tawuran, yang seperti diketahui bisa memberi dampak negatif dan merugikan bagi orang lain, bahkan hingga menghasilkan trauma pada korbannya, sehingga tindakan itu sudah jelas merupakan tindakan yang salah. Tetapi meskipun mereka bersekolah dan telah dibimbing untuk mengikuti peraturan dan diberi pengajaran untuk bisa memisahkan yang mana yang boleh atau tidak boleh dilakukan, yang merupakan fungsi dari sekolah itu sendiri, namun mereka masih saja melakukannya. Jika pengetahuan moral yang mereka serap secara nalar saja tidak bisa mengubah sifat mereka, maka sifat agresif mereka, emosi mereka itu seharusnya bisa diatasi dengan mengembangkan kecerdasan emosional (Jayanti and Indrawati, 2019). Jadi sekali lagi perlu ditekankan pada setiap orang bahwa emosi dan cara mengatasinya adalah sesuatu yang penting untuk diketahui, dan tindakan serta pikiran masyarakat yang masih cenderung merendahkan emosi adalah suatu stigma yang salah dan harus diubah.

Aplikasi “*How Do You Feel Today?*” ini dibuat dengan tujuan agar anak-anak dan orang tua menyadari pentingnya pengetahuan mengenai berbagai emosi yang ada dalam diri manusia. Selain itu diharapkan dengan adanya aplikasi ini anak-anak bisa mengingat kembali apa yang dilakukan hari itu, apa yang membuat mereka senang, apa yang membuat mereka sedih atau marah dan sebagainya. Anak-anak juga bisa belajar bagaimana cara menuangkan emosi yang sedang dirasakan dengan baik dan juga orang tua bisa belajar bagaimana menanggapi dan turut serta mengajarkan kepada anak-anak bagaimana cara untuk mengontrol emosinya karena kemampuan untuk mengontrol emosi sangat berguna saat anak-anak tumbuh besar dan mulai masuk kedalam lingkungan sosial yang lebih luas lagi.

KAJIAN TEORI

Gesture, menurut McLane (1966), adalah sebuah wadah untuk berkomunikasi. Memang benar bahwa seseorang bisa berbicara untuk mengkomunikasikan pikirannya, namun dalam situasi dimana tidak mungkin bagi kami untuk berkomunikasi menggunakan kata-kata, di saat-saat seperti itulah seseorang bisa menggunakan *gesture* untuk menyuarakan isi pikirannya, sehingga emosi dan pikiran seseorang bisa tersampaikan dengan baik. Contoh nyatanya bisa terlihat dari banyaknya pasien trauma yang memiliki kesulitan bicara untuk mengekspresikan pikirannya, sehingga ia berkomunikasi melalui gesturnya, dengan begitu apa yang ia pikirkan dan ia rasakan akan tersampaikan kepada orang lain (*Gestures, Speech and Sign Language in Language Evolution*, n.d.). Bayangkan saja jika seseorang hanya diam dan tidak bergerak, bukankah tidak ada ekspresi apapun dari dirinya? Yang mana, bagian-bagian tubuh manusia bergerak untuk mencoba merepresentasikan sesuatu yang ada di pikirannya, sehingga menghasilkan *gesture* yang dapat dipahami oleh orang lain. (Chare and Watkins, 2017) Jadi meskipun kata-kata adalah satu metode untuk menyampaikan isi pikiran seseorang, tapi gestur pun memiliki fungsi yang sama. Terbukti dalam teori yang dinamakan *The Gestural Theory*, komunikasi dengan vokal baru mulai

dikenal dan berkembang setelah *gesture*, karena komunikasi dengan *gesture* dikatakan telah ada lebih awal yaitu sejak zaman primitif (*Gestures, Speech and Sign Language in Language Evolution*, n.d.).

Gesture lebih bisa dianggap sebagai bentuk komunikasi yang lebih jujur dibandingkan dengan komunikasi dalam bentuk kata-kata karena menurut seorang filsuf Prancis Jean-Jacques Rousseau, kata-kata hanya merupakan simbol arbitrer dan bisa jadi tidak ada kaitannya dengan peristiwa yang sedang terjadi atau yang sedang dialami. Dengan kata lain, kata-kata bisa dirancang, lebih bisa dikontrol penggunaannya dibandingkan dengan *gesture* yang biasanya ditunjukkan secara alamiah (Lefebvre, Claire; Comrie, Bernard; Cohen, Henri, 2013). Selain Rousseau, filsuf lain bernama McNeill dan Duncan pernah menyatakan bahwa *gesture* adalah “jendela pemikiran” (Ladewig, 2011). Pernyataan tersebut dapat memperkuat fakta bahwa *gesture* mempunyai peran dan dampak yang lebih dibanding dengan kata-kata untuk menyampaikan isi pikiran seseorang, yang mana dengan begitu ia menjadi efektif untuk digunakan demi menyampaikan kondisi psikologis seseorang. Hal tersebut menyatakan bahwa penggunaan *gesture* sejalan dengan tujuan aplikasi ‘*How Do You Feel Today?*’ yang berniat menyampaikan berbagai emosi melalui sebuah karakter demi mempromosikan kesehatan mental anak-anak.

Gesture juga lebih bersifat universal. *Gesture* bisa digunakan untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan oleh sesama manusia di berbagai golongan usia, berbagai budaya, negara, dan juga oleh penyandang disabilitas. Dengan memperhatikan *gesture* orang lain, kita bisa mengetahui apa yang mereka rasakan, inginkan, lakukan, dan lain sebagainya.

Gesture dapat membantu meningkatkan efektifitas dari komunikasi terutama pada anak-anak saat mereka belum terlalu mengenal banyak kata-kata. Seorang profesor bernama Miriam Novack mengatakan bahwa bayi yang belum bisa berbicara pun bisa berkomunikasi dengan cara menunjuk walaupun pada saat masih kanak-kanak kita belum mengerti bahwa *gesture* dapat menyampaikan sebuah pesan namun pesan tersebut dapat ditangkap oleh manusia dewasa sehingga bisa menolong atau membantu seorang anak kecil (McElvery, 2019).

Menurut seorang peneliti kognitif dan otak manusia bernama Manuela Macedonia, saat anak-anak belajar sebuah kata, entah itu kata benda atau bahkan sesuatu yang abstrak, mereka menyerap semua informasi dengan seluruh tubuhnya dan kelima inderanya. Misalnya mereka belajar sebuah kata abstrak yaitu kegembiraan yang di dalamnya ada tawa, senyum, loncat-loncat kegirangan. Aktivitas otak dapat mempengaruhi respon tubuh dan juga sebaliknya (McElvery, 2019).

Pengetahuan akan hal ini sangat bermanfaat dalam perkembangan aplikasi diary digital ini, yang membuat karakter secara visual saja tanpa ada tambahan vokalisasi atau pergerakan pada karakter. *Gesture* yang kuat sangat mendukung untuk menyampaikan pesan kami kepada audiens meskipun dengan fitur-fitur yang terbatas.

Dukungan ekspresi wajah juga dapat memperkuat penyampaian perasaan. Perasaan yang disampaikan melalui ekspresi wajah dapat diidentifikasi dari mata,

alis, dan mulut. Misalnya pada bagian alis yang membesar dan melengkung kebawah menandakan bahwa seseorang sedang terkejut, atau saat alis turun kebawah dan seperti disatukan ke tengah menandakan orang tersebut bisa saja sedang marah atau takut (Cuncic, 2021). Pada bagian mata, saat mata tidak bisa fokus atau tidak menatap lawan bicara bisa saja itu tanda kurang percaya diri atau sedang merasa tidak nyaman. Jika mata menatap tajam, bisa jadi itu tanda seseorang sedang marah.

Mulut juga mempunyai caranya sendiri dalam penyampaian emosi. Dari senyuman saja bisa mengartikan banyak hal. Menurut Dr. Ekman dalam *The Science of Smiling*, senyuman bisa berbeda-beda penampilannya tergantung dari pesan apa yang ingin disampaikan. Ada senyum malu, ada senyum yang menunjukkan kesedihan, ada senyum menggoda, dan lain sebagainya (Ekman, n.d.). Contoh lainnya yaitu jika satu sisi mulut terangkat biasanya menunjukkan rasa benci atau sedang menghina suatu hal, atau saat sudut mulut terangkat menunjukkan bahwa seseorang sedang merasa senang sedangkan sebaliknya saat sudut mulut tertarik kebawah menunjukkan bahwa orang tersebut sedang sedih (Cuncic, 2021).

METODOLOGI

Metode studi pustaka digunakan untuk merancang *gesture* dan ekspresi dalam desain karakter aplikasi ini. Hal pertama yang dilakukan sebelum membuat *gesture* yaitu menentukan beragam emosi yang akan diterapkan pada sebuah karakter. Kemudian kami melakukan studi dan melihat berbagai alternatif *gesture* dan ekspresi agar visualnya terlihat kontras satu dengan yang lain sehingga pengamat dapat membedakan dengan mudah. Setelah itu kami melakukan perbandingan antar emosi untuk menentukan ciri khas yang akan digunakan. Lalu kami memulai untuk menganalisa satu persatu emosi tersebut, mencari kecenderungan dan respon makhluk hidup ketika mengalami keadaan emosional tersebut. Emosi-emosi yang mempunyai kemiripan dalam hal *gesture*, reaksi, dan ekspresi dipasangkan dan diaplikasikan kepada karakter sehingga masing-masing karakter memiliki lebih dari satu emosi sebagai salah satu cara kita menyampaikan bahwa manusia memiliki lebih dari satu emosi dalam dirinya. Selain itu dalam segi visual bisa menambah daya tarik untuk memikat audiens.

PEMBAHASAN

Seperti yang sudah dibahas sebelumnya, tujuan dari penggunaan elemen *gesture* dalam pembuatan karakter digunakan untuk berkomunikasi, karena *gesture* sangat berpengaruh pada cara seseorang mempersepsikan kondisi psikologi orang lain dan membuat mereka mengerti atau bahkan merasakan sendiri kondisi emosi yang sedang ditampilkan. Dalam aplikasi “*How Do You Feel Today?*”, terdapat beberapa contoh karakter yang telah dibuat dengan karakteristik emosional tertentu dengan menerapkan *gesture* yang ekspresif yang mampu mencerminkan kondisi emosional karakter. Tidak hanya dari indikasi pergerakan tubuh, tapi juga ekspresi wajah yang juga mempunyai peran penting dalam mendukung *gesture*. Selain itu penyampaian kondisi emosional karakter bisa juga dilihat dari beberapa hal seperti arah pandang mata dan ekspresi wajah tertentu (Cherry, 2021). Contohnya seperti gambar dibawah yaitu karakter kucing biru di bawah ini memvisualisasikan perasaan ‘sedih’ dan ‘takut’.



Gambar 1 Blue Sad and Fearful Cat. Visualisasi Karakter 1 sebagai Contoh
(Sumber: Dokumen pribadi, 2021)

Dalam gambar tersebut, bisa terlihat bahwa kucing itu sedang menangis. Tangisan karakter kucing di atas secara kuat menggambarkan keadaan emosional sedih atau tekanan emosional yang sedang dialami seseorang. Hal itu dikarenakan menangis adalah respon manusia terhadap kesedihan dan maksud dari penggambaran keluarnya air mata ialah memberi efek pencurahan rasa stres atau beban emosional yang dirasakan dalam hati (Veratamala, 2021). Maka itu, menangis merupakan simbol yang kuat untuk merepresentasikan kesedihan. Selain itu, menurut Elizabeth Kuhnke dalam bukunya *‘Body Language for Dummies’*, kepala yang menunduk dengan mata yang sedang tertuju ke bawah biasanya merupakan ekspresi dari rasa sedih ataupun tidak bersemangat (Kuhnke, 2015). Ekspresi wajah untuk perasaan ‘takut’ pada karakter ini ditandai dari bentuk alis yang berkerut dan mulutnya yang melengkung ke bawah. Berbeda dari raut wajah seseorang yang sedang marah ataupun ceria, seperti yang dapat dibandingkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 2 Universal Facial Expressions. Perbedaan Ekspresi pada Emosi yang Berbeda-beda sebagai Contoh (Sumber: Cherry, 2021)

Kemudian penempatan tangannya yang terkesan sedang menutup diri sendiri pada bagian kepala, membuat bentuk helm dengan tangannya, merupakan penggambaran dari reaksi defensif sebagai bentuk dari perlindungan diri. Ini juga bisa disebabkan karena aksi menyentuh tubuh biasanya dilakukan oleh seseorang yang merasa terancam sebagai metode menenangkan diri sendiri (Kuhnke, 2015). Karakter yang kedua adalah kelinci berwarna pink yang mengekspresikan sifat ‘cemas’ dan ‘pemalu’ seperti terlampir di Gambar 3.



Gambar 3 Pink Shy and Anxiety Rabbit. Visualisasi karakter 2 sebagai contoh. Sumber: dokumen pribadi, 2021.

Perlu diperhatikan bahwa terdapat perbedaan pada tiap emosi mereka. Masing-masing memiliki ciri khasnya sendiri. Maka itu *gesture* harus diberikan secara tepat sesuai dengan emosi mereka supaya bisa dipersepsikan secara akurat. Misalkan saja, kecemasan dan takut mungkin bisa dipersepsikan sebagai dua emosi yang sama oleh orang lain, padahal jika kita teliti lebih dalam lagi kedua emosi ini berbeda. Kecemasan merupakan kegelisahan seseorang akan apa yang belum tentu nyata. Sedangkan takut bisa merupakan respon emosional seseorang di saat sesuatu sudah terjadi secara nyata di depan mata (Priherdityo, 2015).

Gesture pemalu pada karakter ini divisualisasikan dengan cara dia bersembunyi di balik telinga karakter yang besar. Hal ini dikarenakan seorang dengan sifat yang pemalu tidak suka menampakkan dirinya di depan orang lain. Ia akan berusaha untuk sembunyi di balik sesuatu untuk menutupi dirinya sendiri. (Whipple, 2020) Sedangkan respon untuk kecemasan juga bisa dilihat dari arah pandang yang melihat ke bawah (Cuncic, 2020).

KESIMPULAN & REKOMENDASI

Kesimpulan

Sebagai kesimpulan, tulisan di atas membahas mengenai pembuatan karakter pada aplikasi “*How Do You Feel Today?*” berdasarkan dengan pengetahuan akan *The Gestural Theory*, dan bentuk ekspresi wajah yang berperan besar dalam edukasi perkembangan emosi pada anak-anak. Pengetahuan tersebut menjadi landasan bagi kami untuk membuat sebuah karakter yang dapat berkomunikasi dan menyentuh empati audiens, Penggunaan *gesture* menjadi fokus utama ditambah dengan ekspresi yang turut mendukung dalam pembuatan karakter sehingga pesan menjadi lebih mudah tersampaikan.

Kami rindu untuk bisa menjadi wadah bagi pertumbuhan emosi dan psikologi anak-anak, terutama anak-anak di Indonesia. Kami berharap kelak saat mereka tumbuh besar, mereka menjadi individu yang sehat secara mental dan mempunyai pengendalian diri yang baik.

Rekomendasi

Untuk proyek ini, hal yang harus diperhatikan kedepannya adalah memperbanyak riset mengenai pembuatan *gesture* yang lebih baik supaya perbedaan antar emosi yang akan disampaikan tidak menimbulkan makna yang ambigu bagi pengamat.

DAFTAR PUSTAKA

Chare, Nicholas, and Liz Watkins. "Introduction: Gesture in film." In *Gesture and Film: Signalling New Critical Perspectives*. 2017.

Cherry, Kendra. *Types of Non Verbal Communication*. 28 July 2021.

Cuncic, Arlin. *10 Body Language Mistakes You Might Be Making*. 27 December 2020.

Cuncic, Arlin. *verywell mind*. 30 March 2021. <https://www.verywellmind.com> (accessed October 19, 2021).

Ekman, Dr. Paul Ekman Group. n.d. <https://www.paulekman.com> (accessed October 19, 2021).

Gestures, Speech and Sign Language in Language Evolution. n.d.

Goleman, Daniel. *Kecerdasan Emosional*. Gramedia Pustaka Utama, 2000.

Hasanuddin. "Kecerdasan Emosi." December 2018.

Jayanti, Winda Dwi Putri, and Endang Sri Indrawati. "Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Perilaku Bullying Pada Siswa Kelas XI SMK X Semarang." *Jurnal Empati* 8 (January, 2019): 253-259.

Kuhnke, Elizabeth. *Body Language for Dummies*. 3. 2015.

Ladewig, Silvia H. "Putting the Cyclic Gesture on a Cognitive Basis." *Open Edition Journals*, 2011.

Lefebvre, Claire; Comrie, Bernard; Cohen, Henri. "New Perspectives on the Origins of Language." In *New Perspectives on the Origins of Language*, by Claire Lefebvre, & Bernard: Cohen, Henri Comrie, 173. John Benjamin Publishing Company, 2013.

McElvery, Raleigh. "How the Brain Links Gestures, Perception, and Meaning." *Quanta Magazine*, March 25, 2019.

Priherdityo, Endro. *Kenali Perbedaan Cemas dan Takut*. CNN Indonesia. 12 November 2015.

Veratamala, Arinda. *Fakta-fakta Seputar Air Mata yang Wajib Anda Ketahui*. 24 May 2021. hellosehat.com/mata/mata-lainnya/4-fakta-seputar-air-mata/.

Whipple, Robert. *Body Language 82 Shy*. 7 July 2020.