



**PERAN *EXAGGERATION* PADA PEMBENTUKAN EMOSI TOKOH AMO
DALAM ANIME *GACHIAKUTA* (2025)**

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada
Program Studi Televisi dan Film*

Skripsi Pengkajian

Oleh
Adindapruistin Cahayarizputri
NIM 220110401003

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU BUDAYA
PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JEMBER
2026**

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, berkah, dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Saya bersyukur telah diberikan kesehatan, kesempatan, serta kekuatan selama menjalani proses penyusunan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan di setiap langkah saya.
2. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan arahan, masukan, dan ilmu selama proses penyusunan skripsi.
3. Almamater Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

MOTTO

“Art is the lie that enables us to realize the truth.”

(Pablo Picasso)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adindapruistin Cahayarizputri

NIM : 220110401003

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Peran *Exaggeration* pada Pembentukan Emosi Tokoh Amo dalam *Anime Gachiakuta* (2025)” merupakan hasil karya saya sendiri. Adapun sumber informasi yang dikutip maupun dirujuk dari karya orang lain telah saya cantumkan secara jelas dengan tata cara penulisan ilmiah yang berlaku dan tercantum dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab, tanpa ada paksaan dari pihak manapun, serta dapat dipertanggungjawabkan sebagaimana mestinya.

Jember, 29 Juni 2026

Yang menyatakan,

Adindapruistin Cahayarizputri

NIM 220110401003

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Kalimantan 37 Kampus Tegal Boto Jember 68121
Telepon (0331) 337188 - Fax. 332738 - email : fib@unej.ac.id
Laman : <http://fib.unej.ac.id>

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul :
**PERAN *EXAGGERATION* PADA PEMBENTUKAN EMOSI TOKOH AMO DALAM
ANIME GACHIAKUTA (2025)**

ditulis oleh:

Nama : ADINDAPRUISTIN CAHAYARIZPUTRI

NIM : 220110401003

Jurusan/Prodi : Televisi dan Film

Diujikan pada : Kamis, 18 Juni 2026

telah diterima dan disetujui oleh Tim Penguji Skripsi Televisi dan Film Fakultas ilmu Budaya
Universitas Jember, pada Jum'at, 03 Juli 2026

Tim Penguji

1. Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn. (198103022010121004) Sebagai Dosen Pembimbing Utama
3. Ni Luh Ayu Sukmawati, S.Pd., M.Hum. (199309292022032018) Sebagai Dosen Penguji Utama
4. Alif Septian Raksono Putra S.Sn., M.Sn. (199609152025061002) Sebagai Dosen Penguji Anggota

Mengetahui Dekan,



Prof. Nawiyanto, M.A., Ph.D.
NIP. 196612211992011001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU BUDAYA

Jalan Kalimantan 37 Kampus Tegal Boto Jember 68121
Telepon (0331) 337188 - Fax. 332738 - email : fib@unej.ac.id
Laman : <http://fib.unej.ac.id>

APPROVAL SHEET

Thesis

Title :
THE ROLE OF EXAGGERATION IN SHAPING AMO'S EMOTIONS IN THE
ANIME *GACHIAKUTA* (2025)

Written by:

Name : ADINDAPRUISTIN CAHAYARIZPUTRI

Student Number : 220110401003

Department : Televisi dan Film

Examined on : 18/06/2026

has been approved and received by the examination committee of English Department, Faculty of Humanities, Jember University.

The Examination Committee

1. Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn. (198103022010121004) Sebagai Dosen Pembimbing Utama
3. Ni Luh Ayu Sukmawati, S.Pd., M.Hum. (199309292022032018) Sebagai Dosen Penguji Utama
4. Alif Septian Raksono Putra S.Sn., M.Sn. (199609152025061002) Sebagai Dosen Penguji Anggota

Approved by the Dean.



Prof. Nawiyanto, M.A., Ph.D.
NIP. 196612211992011001

RINGKASAN

Peran *Exaggeration* pada Pembentukan Emosi Tokoh Amo dalam *Anime Gachiakuta* (2025), Adindapruistin Cahayarizputri, 220110401003; 54 halaman, Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.

Penelitian ini membahas penerapan prinsip *exaggeration* dalam membentuk emosi tokoh Amo pada *anime Gachiakuta*. *Anime* memiliki kebebasan visual yang dapat membentuk ekspresi dan gerakan melampaui realitas. Salah satu prinsip dasar animasi yang mendukung hal tersebut adalah *exaggeration*, yaitu teknik melebih-lebihkan bentuk dan gerak untuk memperjelas maksud adegan dan memperkuat dampak emosional kepada penonton.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan prinsip *exaggeration* dalam membentuk emosi tokoh Amo dalam *anime Gachiakuta* menggunakan teori *exaggeration* animasi oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston, serta teori emosi Paul Ekman. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan fokus pada penerapan *exaggeration* pada ekspresi emosi tokoh Amo dalam episode 11, 12, dan 13.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembentukan emosi Amo dilakukan melalui perpaduan *expression exaggeration*, *motion exaggeration* dan *emotion exaggeration* yang didukung oleh *character exaggeration*. Penerapan *exaggeration* membuat emosi marah, senang, sedih, dan emosi campuran tampil lebih dramatis, jelas, dan mudah dikenali. Penelitian ini juga menemukan bahwa semakin tinggi intensitas emosi Amo, semakin ekstrem bentuk *exaggeration* yang digunakan. Selain memperjelas emosi, *exaggeration* membantu menjelaskan proses pembentukan emosi Amo melalui pengalaman kekerasan, manipulasi, relasi kuasa, serta cara pandangnya terhadap hubungan dengan orang lain. Dengan demikian, *exaggeration* dalam *anime Gachiakuta* berfungsi sebagai strategi visual untuk memperjelas emosi sekaligus membantu penonton memahami pengalaman hidup yang membentuk emosi tokoh Amo.

SUMMARY

The Role of Exaggeration in Shaping Amo's Emotions in the Anime Gachiakuta (2025), Adindapruistin Cahayarizputri, 220110401003; 54 pages, Television and Film Study Program, Faculty of Cultural Sciences, University of Jember.

This study discusses the application of the principle of exaggeration in shaping the emotions of Amo, a character in the anime *Gachiakuta*. Anime has the visual freedom to depict expressions and movements beyond reality. One of the fundamental principles of animation that supports this is exaggeration, a technique of exaggerating forms and movements to clarify the purpose of a scene and strengthen its emotional impact on the audience.

This study aims to analyze the application of the principle of exaggeration in shaping the emotions of Amo in the anime *Gachiakuta* using the theory of animation exaggeration by Frank Thomas and Ollie Johnston, as well as Paul Ekman's theory of emotions. This study employs a qualitative descriptive method, focusing on the application of exaggeration in Amo's emotional expressions in Episodes 11, 12, and 13.

The results of this study show that the shaping of Amo's emotions is achieved through the combination of expression exaggeration, motion exaggeration, and emotion exaggeration, supported by character exaggeration. The application of exaggeration makes the emotions of anger, happiness, sadness, and blended emotions appear more dramatic, clearer, and easier to recognize. This study also finds that the higher the intensity of Amo's emotions, the more extreme the forms of exaggeration used. Besides clarifying emotions, exaggeration also helps explain the process of shaping Amo's emotions through experiences of violence, manipulation, power relations, and her perspective on love and relationships with others. Therefore, exaggeration in the anime *Gachiakuta* functions as a visual strategy to clarify emotions while also helping the audience understand the life experiences that shape Amo's emotions.

PRAKATA

Puji dan syukur saya ucapkan kehadiran Allah SWT, atas segala berkah, rahmat, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peran *Exaggeration* pada Pembentukan Emosi Tokoh Amo dalam *Anime Gachiakuta* (2025)”. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Nawiyanto, M.A., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya;
3. Muhammad Zamroni, S.Sn., M.Sn., selaku Koordinator Program Studi Televisi dan Film Fakultas Ilmu Budaya;
4. Denny Antyo Hartanto, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Utama;
5. Ni Luh Ayu Sukmawati, S.Pd., M. Hum., selaku Dosen Penguji Utama;
6. Alif Septian Raksono Putra S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Penguji Anggota;
7. Seluruh Dosen dan staf Program Studi Televisi dan Film yang telah banyak memberikan bantuan serta dukungan selama masa perkuliahan;
8. Kedua orang tua peneliti, Bapak Rizal Perlambang Cahaya Nila Alam Wirawan Putra dan Ibu Susila Andayani, yang selalu memberikan dukungan, doa, semangat, dan bantuan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi;
9. Keluarga besar peneliti yang telah memberikan dukungan, doa, dan semangat kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi;
10. Teman saya Wisa Irena Br Sitepu, Zaena Firdausyi Nuzula, Nuzulul Khoirus Sayidah, Wahyuni Dwi Yulianti, Tessalonica Ananta Paschalia, Salma Kaffah Annashiroh, Naflah Lakeisha, Moch. Fatihul Amin, yang telah memberikan dukungan dan membantu peneliti selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi;
11. Seluruh rekan dari Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember, Angkatan 2022, yang telah bekerja sama dengan peneliti selama proses perkuliahan.

Sebagai penutup, peneliti hendak menyampaikan permohonan maaf atas segala kekurangan dan kesalahan yang mungkin terdapat dalam proses penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia akademik dan masyarakat luas.

Jember, 29 Juni 2026

Yang menyatakan,

Adindapruistin Cahayarizputri

NIM 220110401003

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN.....	i
MOTTO	ii
PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
RINGKASAN	vi
SUMMARY	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Landasan Teori.....	6
2.2.1 <i>Exaggeration</i> dalam Animasi	6
2.2.2 Teori Emosi.....	11
2.3 Kerangka Pemikiran.....	18
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	19
3.1 Jenis Penelitian	19
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	19
3.3 Sumber Data	20
3.3.1 Data Primer	20
3.3.2 Data Sekunder.....	20
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.4.1 Observasi	20

3.4.2	Dokumentasi	21
3.4.3	Studi Pustaka.....	21
3.5	Teknik Analisis Data	21
3.5.1	Reduksi Data.....	21
3.5.2	Sajian Data	22
3.5.3	Kesimpulan dan Verifikasi	23
BAB 4.	PEMBAHASAN	24
4.1	Pembahasan Umum <i>Anime Gachiakuta</i>	24
4.1.1	<i>Anime Gachiakuta</i>	24
4.1.2	Sinopsis <i>Anime Gachiakuta</i>	24
4.2	<i>Exaggeration</i> pada Pembentukan Emosi Tokoh Amo	25
4.2.1	Adegan Interaksi Awal Amo dengan <i>Cleaners</i>	26
4.2.2	Adegan Jatuhnya Enjin di Hadapan Amo	30
4.2.3	Adegan Perdebatan tentang Kekuatan Amo	33
4.2.4	Adegan Serangan Rudo terhadap Amo.....	37
4.2.5	Adegan <i>Flashback</i> Hubungan Amo dengan Paman	40
4.2.6	Adegan Konflik Amo dengan Paman	43
4.2.7	<i>Character Exaggeration</i> sebagai Pendukung Pembentukan Emosi Tokoh Amo	47
BAB 5.	PENUTUP.....	51
5.1	Kesimpulan	51
5.2	Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....		53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perbandingan <i>Exaggeration</i> pada <i>Anime Konvensional (Jujutsu Kaisen)</i> dengan tokoh <i>Amo (Gachiakuta)</i> dalam Adegan non-Aksi.....	10
Gambar 2.2 Contoh Ekspresi Emosi Sedih.....	12
Gambar 2.3 Contoh Ekspresi Emosi Marah.....	13
Gambar 2.4 Contoh Ekspresi Emosi Terkejut	13
Gambar 2.5 Contoh Ekspresi Emosi Takut.....	14
Gambar 2.6 Contoh Ekspresi Emosi Jijik	15
Gambar 2.7 Contoh Ekspresi Emosi Hina	15
Gambar 2.8 Contoh Ekspresi Emosi Senang	16
Gambar 2.9 Ekspresi Wajah Berdasarkan Tingkat Realistis dan <i>Exaggeration</i> ...	17
Gambar 2.10 Kerangka Pemikiran.....	18
Gambar 3.1 <i>Exaggeration</i> Emosi Marah Tokoh <i>Amo</i>	22
Gambar 4.1 Poster <i>Gachiakuta</i>	24
Gambar 4.2 <i>Exaggeration</i> Emosi Marah Tokoh <i>Amo</i>	26
Gambar 4.3 <i>Exaggeration</i> Emosi Senang Tokoh <i>Amo</i>	30
Gambar 4.4 <i>Exaggeration</i> Emosi Marah Tokoh <i>Amo</i>	33
Gambar 4.5 <i>Exaggeration</i> Emosi Sedih Tokoh <i>Amo</i>	37
Gambar 4.6 <i>Exaggeration</i> Emosi Senang dan Sedih Tokoh <i>Amo</i>	40
Gambar 4.7 <i>Exaggeration</i> Emosi Marah Tokoh <i>Amo</i>	43
Gambar 4.8 <i>Official Character Visual</i> <i>Amo</i>	48
Gambar 4.9 Visual <i>Amo</i> pada Masa Kanak-kanak.....	49
Gambar 4.10 Visual <i>Amo</i> pada Masa Remaja	49
Gambar 4.11 Visual Tokoh Paman	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Contoh Sajian Data	22
Tabel 4.1 <i>Exaggeration</i> Adegan Interaksi Awal Amo dengan <i>Cleaners</i>	26
Tabel 4.2 <i>Exaggeration</i> Adegan Jatuhnya Enjin di Hadapan Amo	30
Tabel 4.3 <i>Exaggeration</i> Adegan Perdebatan tentang Kekuatan Amo.....	33
Tabel 4.4 <i>Exaggeration</i> Adegan Serangan Rudo terhadap Amo	37
Tabel 4.5 <i>Exaggeration</i> Adegan <i>Flashback</i> Hubungan Amo dengan Paman.....	40
Tabel 4.6 <i>Exaggeration</i> Adegan Konflik Amo dengan Paman	43

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, dan tujuan penelitian. Menurut Wibowo dkk., latar belakang berisi informasi tentang alasan masalah atau topik tertentu akan dikaji dalam penelitian. Adanya rumusan masalah dan tujuan penelitian berfungsi agar pemecahan masalah dapat tuntas dan tidak menyimpang dari permasalahan yang telah dikemukakan (2009: 48).

1.1 Latar Belakang

Anime merupakan salah satu bentuk karya audiovisual berbasis animasi yang berasal dari Jepang. Animasi itu sendiri adalah bentuk film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan ilusi gerak dan mampu membangun narasi visual (Gunawan, 2013: 27). Sebagai karya yang berbasis animasi, *anime* memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan film *live-action*. Semua elemen dalam *anime* dapat sepenuhnya dibangun dan dikendalikan oleh imajinasi kreator. Berbeda dengan film *live-action* yang bergantung pada lokasi nyata, ekspresi aktor, dan proporsi manusia asli, dalam *anime*, kreator memiliki kebebasan penuh untuk menciptakan dunia dan tokoh yang dimulai dari kanvas kosong. Melalui kebebasan ini, *anime* mampu menampilkan realitas baru yang tidak dibatasi oleh hukum fisika maupun logika dunia nyata. Keunikan tersebut memungkinkan *anime* menghadirkan bentuk dan gerak dapat dimanfaatkan untuk memperkuat makna dan emosi yang ingin disampaikan.

Anime memiliki gaya visual khas yang tampak melalui penggambaran bentuk wajah, proporsi tubuh, pewarnaan, serta penggunaan garis (*line art*). Banyak *anime* umumnya mengembangkan gaya visualnya masing-masing sebagai identitas dan pembeda dengan *anime* lainnya, baik melalui desain tokoh, penggunaan warna, perspektif, maupun gaya pergerakan animasi untuk suatu tujuan tertentu. Penggunaan gaya tersebut disesuaikan dengan *setting* cerita, latar belakang tokoh, dan emosi yang ingin dibangun dalam cerita. Keunikan visual inilah yang membuat *anime* memiliki daya tarik tersendiri sehingga menjadi budaya populer. Beberapa

tahun terakhir, pasar *anime* dalam industri global berkembang cukup pesat dengan kurun waktu yang lebih singkat. Menurut *Association of Japanese Animations* (2024), pasar industri *anime* pada tahun 2002 mencapai 1,96 triliun yen, dan butuh 16 tahun untuk menyentuh angka 2 triliun yen pada tahun 2017, tetapi kali ini hanya butuh 7 tahun untuk mencapai 3 triliun yen. Pertumbuhan ini didorong oleh beberapa faktor, di antaranya adalah kualitas visual animasi yang tinggi, cerita yang unik dan mendalam, serta tokoh yang emosional dan berkesan (Wilfandi, 2024). Fenomena ini menunjukkan bahwa *anime* menarik untuk dikaji lebih dalam, terutama tentang cara elemen visualnya digunakan untuk membangun emosi dan suasana tertentu. Salah satu *anime* yang muncul dalam perkembangan industri tersebut adalah *Gachiakuta*, *anime* adaptasi *manga* karya Kei Urana dan Hideyoshi Andou.

Bentuk visual yang dilebih-lebihkan atau disebut *exaggeration* dalam prinsip animasi, biasa hadir pada *anime*. Peneliti sebelumnya cenderung menerima bentuk *exaggeration* dalam berbagai *anime* sebagai gaya visual yang wajar, tanpa mempertanyakan secara lebih jauh fungsi dan perannya. Namun, pengalaman menonton *anime Gachiakuta* memunculkan kesadaran yang berbeda bagi peneliti, terutama pada adegan-adegan yang menampilkan Amo. Pada beberapa adegan yang menunjukkan emosi Amo, penerapan *exaggeration* ditampilkan secara menonjol melalui perubahan visual tertentu. Hal tersebut menimbulkan kesadaran bagi peneliti bahwa *exaggeration* tidak hanya sekadar berfungsi sebagai gaya visual, tetapi tampak memiliki peran khusus dalam menegaskan kondisi emosi yang dialami tokoh. Pengalaman tersebut kemudian mendorong peneliti untuk mengkaji lebih jauh penggunaan *exaggeration* dalam animasi sebagai teknik visual untuk membentuk dan menegaskan emosi tokoh.

Gachiakuta merupakan salah satu *anime* yang rilis pada bulan Juli 2025 dengan jumlah episode sebanyak 24 episode pada *season* pertama dan akan berlanjut di *season* berikutnya. Pada masa penayangannya, *Gachiakuta* sempat menempati peringkat pertama di bagian populer dalam *platform streaming* resmi, *Crunchyroll*, menyaingi *anime* populer yang tayang pada periode yang sama seperti

One Piece dan *My Hero Academia* (Waugh, 2025). *Anime* ini memiliki gaya penggambaran yang intens, dinamis, dan kasar sehingga membuatnya terlihat unik daripada gaya gambar *anime* lain. *Gachiakuta* berlatar di sebuah dunia yang terbagi menjadi dua bagian, yaitu ‘dunia atas’ dan ‘dunia bawah’ atau disebut dengan *the pit*, sebuah wilayah luas dan dalam yang dipenuhi oleh sampah. Selain alur ceritanya yang unik, *anime* ini juga menghadirkan tokoh dengan penyajian visual emosi yang kuat.

Episode 11, 12, dan 13 dalam *anime Gachiakuta* menandai kemunculan tokoh Amo. Amo merupakan penghubung informasi penting bagi tokoh utama, Rudo, sekaligus menjadi pemicu perkembangan karakternya. Amo ditampilkan memiliki latar belakang pengalaman traumatis sehingga Amo juga berperan sebagai representasi sisi gelap dunia *Gachiakuta* yang memperlihatkan eksploitasi, manipulasi, dan kekerasan didalamnya. Oleh karena itu, kehadiran Amo berfungsi untuk mempertegas atmosfer dunia yang dibangun dalam cerita. Pada rangkaian cerita tersebut, Amo ditampilkan melalui beberapa kondisi emosi berbeda yang kemudian divisualisasikan melalui penerapan *exaggeration*. *Exaggeration* merupakan salah satu dari dua belas prinsip dasar animasi melalui penggambaran animasi yang dilebih-lebihkan agar maksud adegan dapat langsung ditangkap oleh penonton (Johnston & Thomas, 1981: 65). Perhatian penonton terhadap tokoh ini tercermin dari tingginya aktivitas pembahasan di media sosial, salah satunya ditunjukkan melalui penggunaan tagar Amo di TikTok sejumlah 6,8M unggahan, melebihi tagar tokoh utamanya sendiri yaitu Rudo dengan jumlah 80,6K unggahan per Februari 2026. Hal tersebut menunjukkan bahwa tokoh ini memiliki daya jangkauan yang kuat terhadap penonton.

Meskipun kajian mengenai *anime*, prinsip animasi, maupun teori emosi telah dilakukan dalam berbagai penelitian sebelumnya, setiap karya animasi memiliki konteks visual dan naratif yang berbeda sehingga membuka ruang analisis yang beragam dan luas. Penelitian yang secara khusus mengkaji penerapan prinsip *exaggeration* pada tokoh dalam *anime* yang relatif baru seperti *Gachiakuta* (2025) belum banyak ditemukan. *Gachiakuta* menampilkan penggunaan *exaggeration*

yang menonjol dalam memvisualisasikan kondisi emosi tokohnya, terutama pada tokoh Amo. Keterhubungan antara konsep *exaggeration* dalam prinsip animasi dan teori emosi menunjukkan adanya peluang kajian untuk melihat teknik visual animasi terutama *exaggeration* berperan dalam pembentukan emosi tokoh. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menganalisis penerapan *exaggeration* dalam *anime Gachiakuta* digunakan untuk membentuk dan menegaskan emosi tokoh Amo.

1.2 Rumusan Masalah

Anime Gachiakuta memiliki gaya visual dan tokoh yang unik, salah satunya adalah tokoh yang bernama Amo. Pada episode 11, 12, dan 13, Amo menjadi pusat konflik cerita sekaligus merepresentasikan sisi gelap dunia *Gachiakuta*. Pada rangkaian episode tersebut, berbagai kondisi emosi Amo divisualisasikan melalui penerapan berbagai *exaggeration* yang menonjol. Penggambaran ini membuat peneliti tertarik untuk memahami penerapan prinsip animasi dapat menggambarkan emosi tokoh secara efektif. Ketertarikan tersebut menimbulkan sebuah pertanyaan bagi peneliti, yaitu bagaimana prinsip *exaggeration* digunakan untuk membentuk emosi tokoh Amo dalam *anime Gachiakuta*?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana prinsip *exaggeration* animasi diterapkan dalam menampilkan emosi tokoh Amo dalam *anime Gachiakuta*. Fokus penelitian ini adalah untuk mengungkap penggambaran animasi tokoh yang dilebih-lebihkan sebagai strategi animasi untuk memperjelas kondisi emosional tokoh yang kemudian berkontribusi pada pembentukan kesan karakter secara visual. Melalui analisis adegan-adegan yang menampilkan *exaggeration* sekaligus kondisi emosi tokoh Amo, penelitian ini menunjukkan *exaggeration* digunakan untuk memperkuat ekspresi emosi dan meningkatkan kejelasan komunikasi dalam animasi kepada penonton.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai penelitian terdahulu dan landasan teori yang digunakan oleh peneliti. Menurut Wibowo, penelitian terdahulu berisi penelitian-penelitian yang sebelumnya telah dilakukan dan mendukung kajian yang akan dilakukan. Landasan teori berisi konsep-konsep dari teori yang ada sebagai dasar pemikiran yang akan digunakan dalam kajian (2009: 49-50).

2.1 Penelitian Terdahulu

Berikut acuan referensi peneliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Ariffin dan Rahman (2025), *College of Creative Arts, Universiti Teknologi MARA*, Selangor, Malaysia, berjudul *Exploring Exaggeration in Animation: A Case Study of One Piece (2023)*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa prinsip *exaggeration* dan prinsip akting memiliki peran penting dalam menyampaikan emosi dan narasi dengan cara yang menarik. Persamaan penelitian tersebut dan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah analisis prinsip *exaggeration* yang terdapat dalam animasi. Perbedaan penelitian oleh Ariffin dan Rahman dengan peneliti adalah penggunaan teori yang digunakan untuk melengkapi prinsip *exaggeration*. Penelitian Ariffin dan Rahman menggunakan teori akting, sedangkan peneliti akan menggunakan teori emosi. Selain itu, perbedaan juga terletak pada objek penelitian yaitu penelitian tersebut menggunakan *anime One Piece*, sedangkan peneliti menggunakan *anime Gachiakuta*.

Penelitian kedua adalah penelitian oleh Prameswari, dkk. (2024), Universitas Bina Sarana Informatika yang berjudul *The Emotions Analysis Of The Main Character "Samira" In Movie A Quiet Place: Day One*. Hasil penelitian oleh Prameswari, dkk. menunjukkan bahwa tokoh utama dalam film tersebut mengalami empat emosi, yaitu takut, marah, duka, dan terkejut, dengan ketakutan sebagai emosi yang paling dominan akibat ancaman monster dan situasi dunia yang kacau. Persamaan penelitian adalah menggunakan teori emosi oleh Ekman untuk menganalisis karya audiovisual. Perbedaan penelitian adalah peneliti juga akan

menganalisis prinsip *exaggeration* dan menggunakan *anime Gachiakuta* sebagai objek penelitian.

Penelitian selanjutnya merupakan skripsi yang disusun oleh Nafsiyah (2024) dari Program Studi Televisi dan Film Universitas Jember yang berjudul Peran Warna pada *Wardrobe* sebagai Pendukung Penggambaran Emosi Tokoh Teh dan Oh-aew dalam Film Series *I Told Sunset About You* Episode 2. Hasil penelitian oleh Nafsiyah menunjukkan bahwa warna *wardrobe* tokoh The dan Oh-aew tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga membantu menunjang penggambaran emosi utama sebagai media penyampaian naratif yang kuat untuk memperkaya pengalaman emosional penonton sesuai narasi film. Persamaan penelitian oleh Nafsiyah dan peneliti adalah analisis emosi pada karya audiovisual. Perbedaan penelitian adalah penelitian tersebut berfokus pada peran warna tata busana dan teori emosi yang digunakan adalah teori emosi Kerch, sedangkan peneliti berfokus pada *exaggeration* dan teori emosi yang digunakan adalah teori emosi Ekman. Perbedaan juga terletak pada objek penelitian, yaitu peneliti akan menggunakan *anime Gachiakuta*.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori berisi konsep dari teori yang ada sebagai dasar pemikiran yang akan digunakan dalam kajian. Oleh karena itu, terdapat 2 konsep yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu *exaggeration* dalam animasi dan teori emosi Ekman.

2.2.1 *Exaggeration* dalam Animasi

Exaggeration merupakan salah satu dari dua belas prinsip dasar animasi yang pertama kali dikenalkan oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston dalam bukunya yang berjudul *The Illusion of Life* (1981). Prinsip ini hadir sebagai respon karena animator yang terlalu realistis dan tidak cukup melebih-lebihkan dalam membuat animasi, sehingga terasa kaku dan kurang komunikatif. Thomas dan Johnston (1981: 65-66) menegaskan bahwa Walt Disney menginginkan animasi yang tidak sekadar meniru realitas, melainkan lebih meyakinkan daripada realitas itu sendiri.

Secara fungsi, prinsip ini digunakan untuk memperkuat ekspresi, memperjelas aksi, dan meningkatkan dampak emosional melalui bentuk atau gerak yang dilebih-lebihkan. Prinsip ini tidak dimaksudkan untuk membuat sesuatu tampak berlebihan secara sembarangan, melainkan mendorong ekspresi dan aksi ke tingkat yang lebih jelas dan lebih kuat dari kenyataan, sehingga maksud adegan dapat langsung dan dengan mudah ditangkap oleh penonton. Oleh karena itu, emosi dalam animasi perlu ditegaskan, seperti jika ingin menganimasikan tokoh yang sedang sedih, maka buat lebih sedih lagi; jika sedang senang, maka buat lebih senang lagi; jika sedang khawatir, maka buat lebih khawatir lagi (Thomas & Johnston, 1981: 65). Teknik tersebut akan membuat penonton lebih menangkap maksud yang ingin disampaikan oleh animator.

Berdasarkan klasifikasi yang dirumuskan oleh Ariffin dan Rahman (2025), elemen *exaggeration* dapat dibagi menjadi 4 tipe, yaitu *expression exaggeration*, *motion exaggeration*, *character exaggeration*, dan *emotion exaggeration*.

1. *Expression Exaggeration*

Expression exaggeration adalah tipe *exaggeration* yang secara khusus menyoroti, menekankan, dan memperbesar fitur-fitur wajah tokoh untuk menyampaikan emosi serta reaksi tokoh dengan cara yang lebih jelas dan berdampak secara visual. Animator mendistorsi atau meregangkan ekspresi wajah tersebut untuk mempertegas kondisi emosional tertentu. Penggunaan *exaggeration* ini krusial dan sering digunakan dalam film animasi, acara televisi, maupun *game* karena akan meningkatkan dampak emosional adegan. (Ariffin dan Rahman, 2025: 3-4). Berkaitan dengan hal tersebut, melebihi-lebihkan ekspresi wajah memberikan kemungkinan untuk modifikasi visual yang tidak terbatas (Zong dkk., 2020: 152).

2. *Motion Exaggeration*

Motion exaggeration merupakan tipe *exaggeration* yang berfokus pada pembesaran aksi dan gestur tubuh karakter hingga melampaui batas realistis untuk menghasilkan gerakan yang lebih dinamis dan meyakinkan. Tipe ini meningkatkan ekspresivitas dan daya tarik visual adegan, serta sering dimanfaatkan untuk efek humor melalui distorsi ekstrem anggota tubuh atau

peregangan gerak yang tidak wajar (Ariffin dan Rahman, 2025: 4). Konsep ini selaras dengan prinsip *squash and stretch* yang memungkinkan distorsi ekstrem tanpa menghilangkan bentuk dasar karakter (Yusof dan Ahmad, 2025: 65).

3. *Character Exaggeration*

Character exaggeration merupakan tipe *exaggeration* yang bertujuan untuk membuat sebuah tokoh menjadi jauh lebih ekspresif dan mudah diingat oleh audiens melalui penekanan sifat-sifat kepribadian (*personality traits*), fitur fisik, maupun gaya gerak yang menjadi ciri khasnya. Penonjolan aspek-aspek ini menghasilkan tokoh yang lebih dinamis, berbeda, ekspresif, dan terasa *relatable* sehingga dapat lebih mudah untuk diingat oleh audiens (Ariffin dan Rahman, 2025: 4).

4. *Emotion Exaggeration*

Emotion exaggeration merupakan tipe *exaggeration* untuk meningkatkan intensitas ekspresi dan reaksi emosional dari tokoh animasi secara menyeluruh. Emosi tokoh dapat dimanipulasi untuk membuatnya terlihat jauh lebih intens agar pesan emosional tersampaikan. Perpaduan antara desain tokoh, ekspresi wajah, dan pergerakan sangat berdampak pada bagaimana penonton mempersepsikan emosi yang disajikan. Selain itu, penekanan aksi utama ataupun penambahan aksi sekunder (*secondary actions*) yang relevan dapat melipatgandakan dampak emosional dari sebuah adegan. (Ariffin dan Rahman, 2024: 4).

Prinsip *exaggeration* dalam animasi dapat diterapkan melalui berbagai pendekatan. Untuk mencapai *exaggeration*, animator dapat melakukan penerapan metode sebagai berikut:

1. *Exaggeration* melalui Bahasa Tubuh dan Gerak

Bahasa tubuh dapat menyampaikan makna emosional yang signifikan, bahkan lebih kuat daripada dialog, sehingga penerapan *exaggeration* dapat dilakukan dengan melebihkan gerak tubuh karakter. Artinya, animator dapat memperkuat emosi dengan membesar-besarkan gestur, postur, atau dinamika gerakan tubuh. Misalnya tokoh yang gemuk, untuk mencapai *exaggeration*,

tokoh tersebut bisa dibuat sangat kesusahan untuk bergerak (Zohedi & Ubaidullah, 2015: 33).

2. *Exaggeration* melalui Sela Waktu (*Timing*)

Prinsip *exaggeration* dapat diterapkan dengan memanipulasi sela waktu pergerakan, misalnya memperlambat awal gerakan untuk memberi kesan beban atau mempercepat bagian tertentu untuk menambah dramatisasi. Manipulasi *timing* ini membuat aksi terasa lebih kuat dibanding gerakan realistis biasa (Zohedi & Ubaidullah, 2015: 33).

3. *Exaggeration* melalui *Squash and Stretch*

Squash and stretch merupakan teknik perubahan bentuk objek untuk menunjukkan efek gaya atau daya, dan ketika dilebih-lebihkan akan menghasilkan kesan gerak yang lebih kuat dan menarik perhatian (Zohedi & Ubaidullah, 2015: 33). Teknik ini menampilkan karakter dalam kondisi memampat (*squash*) atau meregang (*stretch*) secara ekstrem untuk menegaskan energi gerakan. Contohnya saat karakter melompat, tubuh dapat terlihat sangat memanjang sebelum kembali ke bentuk semula ketika mendarat.

4. *Exaggeration* melalui *Anticipation*

Anticipation memungkinkan penonton memprediksi gerakan lanjutan, dan penerapan *exaggeration* pada tahap ini membuat aksi mendapat perhatian lebih lama. *Anticipation* biasanya berupa gerakan kecil yang mendahului aksi utama dan terjadi pada arah yang bertentangan dengan aksi utama (Zohedi & Ubaidullah, 2015: 34), seperti menarik tangan ke belakang sebelum memukul. Jika tahap ini dilebihkan, maka dampak gerakan utama akan terasa lebih kuat. Teknik ini berfungsi memperjelas maksud aksi sekaligus meningkatkan daya dramatis adegan. *Exaggeration* pada *anticipation* dapat diamati dari perubahan pose awal sebelum aksi utama terjadi.

5. *Exaggeration* melalui Desain Tokoh

Penerapan *exaggeration* pada desain tokoh dilakukan dengan memperbesar atau menonjolkan ciri tertentu agar karakter memiliki identitas visual yang lebih kuat dan mudah diingat (Zohedi & Ubaidullah, 2015: 34). Artinya, tokoh dimodifikasi untuk menegaskan sifat atau karakteristik tertentu.

Misalnya, kepala diperbesar, tubuh diperkecil, atau bagian tubuh tertentu dibuat lebih dominan.

6. *Exaggeration* melalui Deformasi

Deformasi dalam animasi ditujukan pada perubahan bentuk fitur atau bagian tubuh karakter melalui perubahan ukuran bahkan hingga mengalami perubahan bentuk sehingga mempermudah pembacaan ekspresi (Zhang, dkk. 2021: para. 3). Deformasi dapat berupa perubahan proporsi, penyederhanaan, maupun penghilangan elemen tertentu, serta penambahan detail yang tidak realistis. Deformasi juga dapat muncul secara tiba-tiba untuk meningkatkan intensitas emosi yang disampaikan kepada penonton (Galing, 2019: 10-11).

Sebagai pembanding penerapan *exaggeration* dalam *anime* konvensional, peneliti menggunakan *Jujutsu Kaisen* sebagai representasi *anime action* terpopuler yang rilis tahun 2020 (MyAnimeList, 2026). Hasil pengamatan menunjukkan bahwa dalam *Jujutsu Kaisen*, bentuk *exaggeration* yang mendekati intensitas seperti pada tokoh Amo tetap ditemukan. Namun, kemunculan bentuk *exaggeration* tersebut secara dominan terjadi dalam konteks adegan pertempuran atau aksi. Pada adegan non-aksi atau konflik verbal, ekspresi dalam *Jujutsu Kaisen* cenderung tetap berada dalam batas *character sheet* dan tidak mengalami perubahan bentuk wajah yang ekstrem. Sebaliknya, pada tokoh Amo dalam *Gachiakuta*, *exaggeration* yang setara dengan intensitas adegan aksi pada *anime* konvensional telah muncul bahkan dalam konteks non-aksi, seperti konflik verbal. Berdasarkan pengamatan tersebut, perbedaan yang teridentifikasi terlihat pada distribusi dan konteks kemunculan *exaggeration*.



Gambar 2.1 Perbandingan *Exaggeration* pada *Anime Konvensional (Jujutsu Kaisen)* dengan tokoh Amo (*Gachiakuta*) dalam Adegan non-Aksi

(Doc. Adindapruistin Cahayarizputri foto *anime Jujutsu Kaisen season 2* episode 5, 2 Maret 2026, *timecode* 00:15:50 s/d 00:17:36 dan *Gachiakuta* episode 11, 22 Februari 2026, *timecode* 00:02:53 s/d 00:06:11)

2.2.2 Teori Emosi

Berdasarkan penjelasan Ekman (2003: xiii-xiv), emosi dapat dipahami sebagai respon psikologis yang muncul secara cepat dan seringkali berlangsung di luar kesadaran, serta memiliki fungsi adaptif untuk membantu manusia dalam merespon situasi tertentu. Emosi ditandai oleh sinyal-sinyal yang dapat diamati, terutama melalui ekspresi wajah yang bersifat universal (Ekman, 2003: xv-xvi), sehingga dipahami bahwa kondisi emosional seseorang dapat dikenali melalui perubahan visual yang spesifik. Sinyal emosional yang ditampilkan tidak hanya sebagai pengenalan emosi, tetapi juga berperan penting untuk membentuk cara orang lain menafsirkan ucapan dan tindakan individu tersebut. Jadi, ekspresi emosi individu juga dapat memicu respon emosional terhadap orang lain, yang selanjutnya memengaruhi interpretasi terhadap motif, sikap, dan intensi individu tersebut.

Menurut Ekman, emosi universal diklasifikasikan menjadi lima kelompok, yaitu kesedihan dan penderitaan (*sadness and agony*), kemarahan (*anger*), keterkejutan dan ketakutan (*surprise and fear*), jijik dan penghinaan (*disgust and contempt*), serta emosi senang (*enjoyable emotions*). Berikut penjelasan klasifikasi emosi menurut Paul Ekman:

1. Kesedihan dan Penderitaan

Kesedihan merupakan emosi yang muncul sebagai respon terhadap kehilangan, baik terhadap orang yang dicintai, harapan, status, maupun hal-hal bermakna lainnya (Ekman, 2003: 82). Menurut Friesen dan Ekman dalam Ekman (2003: 84), emosi ini memiliki dua sisi, yang pertama adalah momen penderitaan, yaitu adanya protes sebagai upaya aktif untuk mengatasi sumber kehilangan, kemudian momen kesedihan bersifat lebih pasif karena didominasi oleh kepasrahan dan keputusan. Kedua momen tersebut dapat terjadi secara berulang dalam masa emosi ini.

Ekman (2003: 95-96) mengidentifikasi bahwa emosi sedih dapat ditandai oleh ekspresi wajah seperti:

- a. Kedua sudut bibir ditarik ke arah bawah
- b. Mengangkat pipi seolah-olah menyipitkan mata, akan menciptakantarikan berlawanan dengan sudut bibir
- c. Pandangan mata ke bawah atau kehilangan fokus
- d. Kelopak mata atas menurun
- e. Bagian dalam alis ditarik arah tengah dan atas



Gambar 2.2 Contoh Ekspresi Emosi Sedih
(Sumber: Ekman, 2003: 106)

Penderitaan ditandai dengan penambahan ciri ekspresi yaitu bibir bawah yang terangkat dan gemetar. Ketika emosi ini disertai tangisan, kadang alis tertarik ke bawah dan menyatu, terutama saat puncak tangisan (Ekman, 2003: 98).

2. Kemarahan

Kemarahan merupakan respon emosional yang muncul ketika seseorang merasa terganggu, terancam, atau frustrasi oleh sekitarnya. Kemarahan juga dapat dipicu oleh hal lain seperti kekecewaan maupun amarah oleh orang lain (Ekman, 2003: 110-111). Penyebab kemarahan tertentu akan membuat respon intensitas kemarahan yang berbeda-beda, mulai dari sekedar kekesalan ringan (*annoyance*), amarah pasif atau merajuk (*sulking*), kejengkelan (*exasperation*), hingga amuk yang meledak-ledak (*rage*) (Ekman, 2003: 112).

Ekman (2003: 134-135) mengidentifikasi bahwa ekspresi emosi marah ditandai oleh hal berikut:

- a. Alis ditarik ke bawah dan saling mendekat sehingga alis turun ke arah hidung

- b. Mata dibuka selebar mungkin sehingga kelopak mata atas mendorong alis yang turun dan menghasilkan tatapan tajam
- c. Bibir ditekan dengan kuat dan tegang
- d. Jika tidak sedang bicara, terdapat kecenderungan mengatupkan gigi dengan kuat, gigi atas menekan gigi bawah dan mendorong dagu ke depan
- e. Terdapat dorongan bergerak maju ke arah sasaran kemarahan



Gambar 2.3 Contoh Ekspresi Emosi Marah
(Sumber: Ekman, 2003: 139)

3. Keterkejutan dan Ketakutan

Keterkejutan adalah emosi yang paling singkat yang kemudian dapat diikuti oleh emosi lainnya seperti takut, marah, jijik, atau lainnya, tapi juga dapat tidak diikuti oleh emosi apapun jika penyebab keterkejutan tersebut tidak berdampak. Emosi ini muncul sebagai respon individu terhadap peristiwa yang tiba-tiba dan tidak terduga (Ekman, 2003: 148-149). Menurut Ekman (2003: 151), emosi terkejut ditandai dengan ekspresi sebagai berikut:

- a. Mata terbuka lebar
- b. Alis terangkat
- c. Rahang mengendur, mulut terbuka



Gambar 2.4 Contoh Ekspresi Emosi Terkejut
(Sumber: Ekman, 2003: 168)

Ketakutan merupakan emosi yang paling sering mengikuti setelah emosi terkejut. Ketakutan terjadi sebagai respon individu ketika merasakan ancaman terhadap keselamatan fisik atau psikologis. Namun, individu dapat belajar takut untuk hampir semua hal yang sebenarnya tidak menimbulkan bahaya, contohnya takut pada kegelapan (Ekman, 2003: 152). Ekman (2003: 160-161) menjelaskan bahwa emosi takut ditandai dengan ciri sebagai berikut:

- a. Alis terangkat ke atas, kadang bersamaan dengan alis ditarik ke arah tengah
- b. Kelopak mata atas terangkat, kelopak mata bawah menegang
- c. Rahang terbuka, kadang bibir ditarik horizontal ke belakang/telinga
- d. Pandangan lurus ke depan



Gambar 2.5 Contoh Ekspresi Emosi Takut
(Sumber: Ekman, 2003: 168)

4. Jijik dan Hina

Jijik merupakan respon emosional individu atau bentuk perlindungan terhadap sesuatu yang menjijikkan atau mencemarkan, baik secara fisik maupun psikologis (Ekman, 2003: 172-174). Rasa jijik berkaitan dengan menghina, tetapi berbeda. Menghina hanya dirasakan terhadap orang atau tindakan orang yang tidak disukai dan merasa lebih unggul, bukan dari rasa, bau, ataupun sentuhan (Ekman, 2003: 180-181). Menurut Ekman (2003: 183), ekspresi emosi jijik yang ekstrem dapat diidentifikasi melalui tanda berikut:

- a. Bibir atas terangkat tinggi, bibir bawah juga terangkat dan sedikit menojol

- b. Terdapat kerutan memanjang dari atas lubang hidung ke bawah hingga melewati sudut bibir
- c. Lubang hidung terangkat, kerutan muncul di sisi dan pangkal hidung
- d. Pipi terangkat dan alis turun sehingga menciptakan kerutan di sudut mata



Gambar 2.6 Contoh Ekspresi Emosi Jijik
(Sumber: Ekman, 2003: 184)

Sedangkan emosi hina ditandai dengan ciri sebagai berikut (Ekman, 2003: 185):

- a. Salah satu sudut bibir terangkat ke atas
- b. Keseluruhan wajah cenderung tampak tenang, bukan tegang

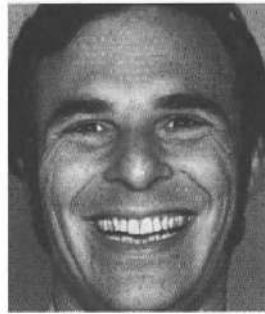


Gambar 2.7 Contoh Ekspresi Emosi Hina
(Sumber: Ekman, 2003: 185)

5. Emosi Senang

Menurut Ekman (2003: 190-191), emosi senang tidak dapat berdiri sebagai emosi tunggal, melainkan kelompok emosi positif yang beragam dengan pemicu, fungsi, dan pengalaman yang berbeda. Oleh karena itu, emosi senang menunjukkan keberagaman bentuk ekspresi dan seringkali tidak memiliki ciri wajah tunggal. Ekman (2003: 191-199) mengidentifikasi jenis emosi menyenangkan mulai emosi dari lima kenikmatan indrawi (penglihatan,

pendengaran, penciuman, perasa, peraba), emosi kegembiraan (*joy*), terhibur (*amusement*), ketenangan (*contentment*), kegairahan (*excitement*), kelegaan (*relief*), takjub (*wonderment*), ekstasi (*ecstasy*), emosi keberhasilan personal yaitu *fiero*, kebanggaan atas pencapaian orang terdekat yaitu *naches*, perasaan terharu dan terinspirasi oleh kebaikan orang lain yaitu *elevation*, rasa syukur yaitu *gratitude*, serta perasaan senang atas kemalangan orang yang tidak disukai yaitu *schadenfreude*. Senyuman merupakan ciri yang paling sering dikaitkan dengan emosi senang (Ekman, 2003: 204). Namun, bentuk ekspresi emosi senang dapat berbeda-beda tergantung konteks emosional yang dialami individu dan senyum bukanlah tanda yang selalu diartikan atas kebahagiaan.

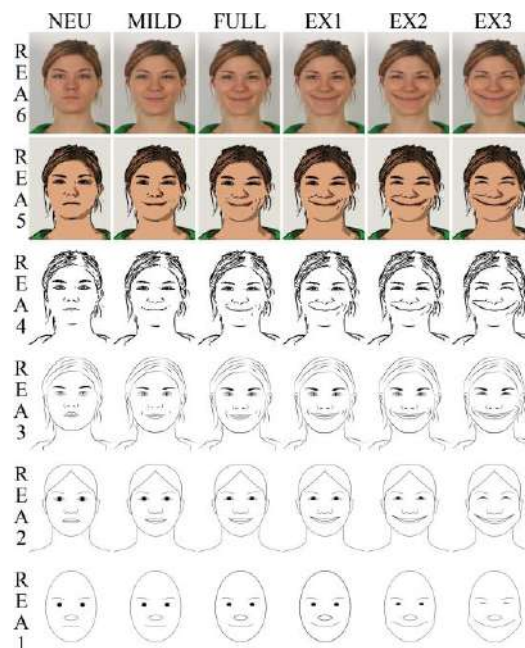


Gambar 2.8 Contoh Ekspresi Emosi Senang
(Sumber: Ekman, 2003: 208)

Meskipun Ekman mengelompokkan emosi dasar manusia menjadi 5 kelompok, Ekman juga mengakui bahwa individu dapat menunjukkan dua emosi secara bersamaan menjadi emosi campuran (Ekman, 2004: 69-70). Emosi campuran dapat terlihat melalui kombinasi ciri ekspresif dari dua emosi berbeda dalam satu tampilan wajah. Misalnya, kombinasi antara emosi sedih dan senang dapat terjadi karena perasaan *bittersweet*, ditandai dengan ciri ekspresi alis dan mata sedih, serta mulut senang atau tersenyum (Ekman, 2004: 105). Kombinasi dua ciri ekspresi emosi lain juga dapat terjadi pada manusia. Hal ini diperkuat oleh Mäkäräinen (2019: 20-22) yang menyatakan bahwa tokoh dalam animasi juga sering menampilkan emosi campuran berupa kombinasi ekspresi dari dua emosi berbeda. Kombinasi ini tidak mengesampingkan kategori emosi dasar, melainkan menggabungkan ciri-ciri visual dari beberapa kategori untuk menghasilkan ekspresi

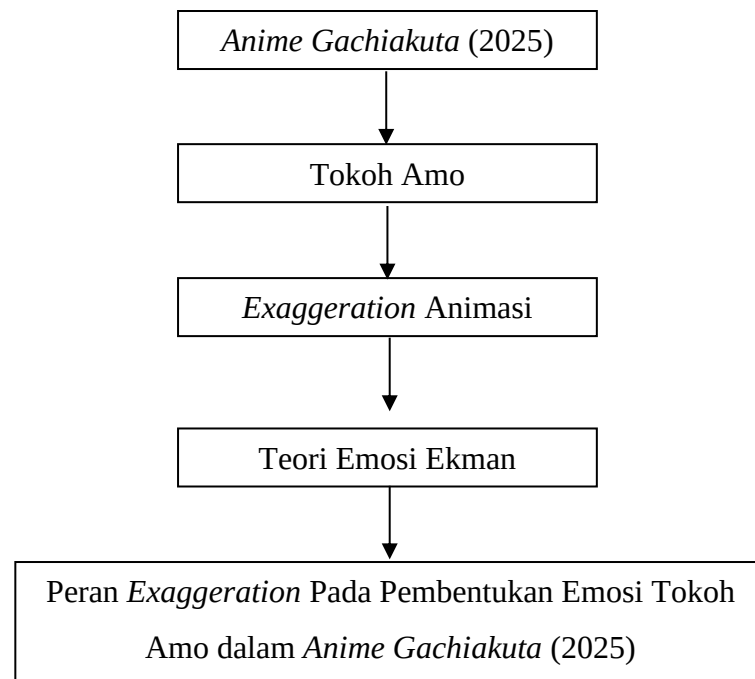
yang lebih kompleks, misalnya kombinasi ekspresi takut pada wajah atas dan senang pada wajah bawah dirasakan sebagai kekaguman

Menurut Mäkräinen (2019: 15-16), ekspresi wajah berdasarkan teori emosi dasar manusia tidak hanya digunakan dalam kajian psikologi, melainkan juga menjadi dasar dalam membangun sistem animasi wajah. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun animasi merupakan representasi yang telah mengalami stilisasi, animasi tetap merujuk pada pola dasar ekspresi manusia sebagai dasar pembacaan emosi. Animasi non-realistis dengan banyak memanfaatkan distorsi, dianggap yang paling memungkinkan untuk menciptakan gerakan yang lebih ekstrem daripada realistis, termasuk pada bagian wajah (Mäkräinen: 2019: 25). Distorsi tersebut bukan merupakan penyimpangan dari teori ekspresi manusia, melainkan menjadi strategi untuk memperkuat keterbacaan emosi. Oleh karena itu, animasi tetap menggunakan pola dasar konfigurasi ekspresi manusia sebagai rujukan untuk mentransformasikan ekspresi manusia ke dalam animasi meskipun melalui proses stilisasi dan distorsi.



Gambar 2.9 Ekspresi Wajah Berdasarkan Tingkat Realistis dan *Exaggeration* (Sumber: Mäkräinen, 2019: 28)

2.3 Kerangka Pemikiran



Gambar 2.10 Kerangka Pemikiran
(Dokumen Adindapruistin Cahayarizputri, 2 Maret 2026)

BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini akan memaparkan tentang jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, sumber data yang diperoleh, teknik pengambilan data, dan analisis data untuk penelitian.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti untuk menganalisis prinsip *exaggeration* untuk membangun emosi tokoh Amo dalam *anime Gachiakuta* adalah jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang didasarkan pada filsafat pospositivistik atau enterpretif, yang digunakan untuk meneliti kondisi objek secara alamiah, dengan peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi), data yang diperoleh cenderung data kualitatif, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkontruksi fenomena, dan menemukan hipotesis (Sugiyono, 2022: 2).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif karena penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menafsirkan makna visual berupa emosi tokoh yang dibentuk melalui prinsip animasi, khususnya *exaggeration*. Penelitian ini akan dituliskan secara deskriptif, yaitu penjabaran berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini tidak terikat oleh tempat dan waktu tertentu sehingga penelitian dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Tempat penelitian dilakukan di mana saja seperti rumah peneliti dan perpustakaan Universitas Jember melalui media laptop untuk mengakses sumber data seperti film, artikel, maupun jurnal online. Waktu penelitian ini berlangsung dari bulan Oktober 2025 hingga Juni 2026.

3.3 Sumber Data

Proses penelitian memerlukan sumber data yang benar dan tepat untuk memudahkan proses penelitian. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder.

3.3.1 Data Primer

Data primer dalam penelitian merupakan data yang diperoleh langsung dari sumber utama melalui pengukuran, angket, observasi, wawancara, dan lain-lain (Hardani, dkk, 2020: 247). Data akan dikumpulkan oleh peneliti melalui observasi terhadap sumber utama objek penelitian yang dilakukan. Data diperoleh dengan cara menonton serial *anime Gachiakuta* episode 11, 12, dan 13, dengan durasi masing-masing episode adalah sekitar 23-24 menit, melalui *platform streaming Netflix*.

3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung seperti dari orang lain, laporan, profil, buku pedoman, maupun pustaka (Hardani, dkk, 2020: 247). Penelitian ini menggunakan sumber data sekunder yang berupa literatur buku tentang animasi dan emosi yang dapat diimplementasikan ke dalam karya audiovisual, serta penelitian skripsi terdahulu yang terkait. Selain itu, penelitian ini juga mengumpulkan sumber data berupa artikel jurnal yang tersedia secara online. Data sekunder ini peneliti gunakan untuk menganalisis lebih dalam penelitian ini.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti harus memahami teknik pengumpulan data, karena tanpa memahami teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan (Sugiyono, 2022: 104). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi, dokumentasi, dan studi pustaka.

3.4.1 Observasi

Observasi kualitatif adalah kegiatan pengamatan peneliti dengan mencatat perilaku dan aktivitas individu di lokasi penelitian (Creswell, 2009: 181). Peneliti melakukan observasi dengan cara menonton dan mengamati *anime Gachiakuta* khususnya pada episode yang berfokus pada tokoh Amo, yaitu episode

11, 12, dan 13. Peneliti akan menonton *anime* tersebut secara berulang hingga mencapai pemahaman tentang prinsip animasi yaitu *exaggeration* dapat berpengaruh dan membentuk emosi tertentu pada tokoh Amo. Observasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai *exaggeration* dalam animasi, ekspresi, dan emosi tokoh yang digambarkan.

3.4.2 Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu berupa tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2022: 124). Peneliti akan memfoto layar laptop pada adegan yang menunjukkan emosi tertentu pada tokoh Amo sekaligus peneliti identifikasi sebagai bentuk pelebihan dalam animasi. Melalui foto tersebut, akan dilakukan analisis visual untuk mengamati detail animasi yang mengalami *exaggeration* beserta hubungannya dengan jenis emosi yang dikemukakan oleh Paul Ekman.

3.4.3 Studi Pustaka

Studi pustaka berkaitan dengan kajian teoritis maupun referensi yang terkait dengan situasi yang diteliti (Sugiyono, 2022: 208). Studi pustaka dilakukan dengan mengkaji literatur yang relevan sebagai dasar dan alat bantu peneliti dalam mendeskripsikan penelitian yang akan dikaitkan dengan teori, khususnya *exaggeration* animasi oleh Thomas dan Johnston, serta teori emosi oleh Paul Ekman. Sedangkan literatur lain seperti jurnal artikel yang dapat diakses secara online, buku, dan penelitian skripsi terdahulu yang relevan akan peneliti gunakan sebagai referensi.

3.5 Teknik Analisis Data

Tahap analisis data diperlukan untuk menyusun data yang telah didapat dari proses pengumpulan data secara jelas sehingga dapat mudah dipahami. Analisis data yang perlu untuk dilakukan adalah reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles dan Huberman dalam Sugiyono, 2022: 132-133).

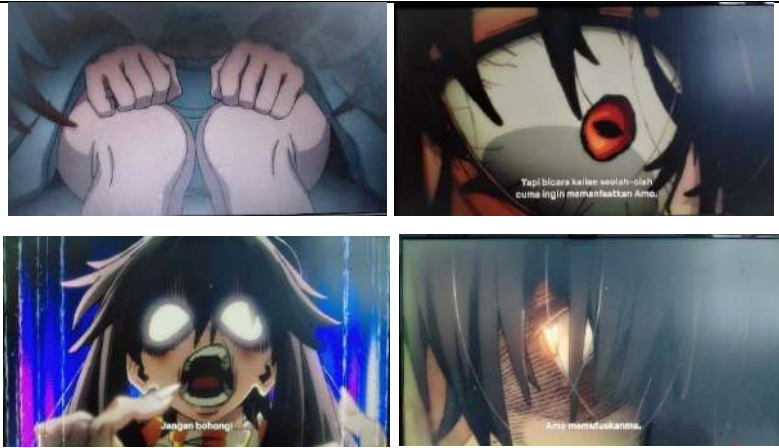
3.5.1 Reduksi Data

Reduksi data artinya merangkum, memilih, dan memfokuskan hal-hal pokok atau penting, serta mencari tema dan polanya sehingga gambaran penelitian akan lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data

selanjutnya (Sugiyono, 2022: 135). Reduksi data dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang telah diperoleh dari observasi dan dokumentasi. Data yang dipilih untuk penelitian merupakan hasil observasi terhadap kumpulan adegan yang menerapkan *exaggeration* dengan signifikan pada tokoh Amo sekaligus menunjukkan emosi tertentu.

3.5.2 Sajian Data

Setelah reduksi data dilakukan, tahap berikutnya yaitu melakukan penyajian data. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya (Sugiyono, 2022: 137). Data pada penelitian ini akan disajikan dalam bentuk tabel analisis dan uraian deskriptif. Sajian awal ditampilkan dalam bentuk tabel yang memuat dokumentasi foto berupa rangkaian *shot* pada adegan terpilih dalam *anime Gachiakuta*. Setiap tabel terdiri atas kolom gambar, kolom identifikasi emosi berdasarkan teori Paul Ekman, serta kolom bentuk *exaggeration* yang diterapkan.

Gambar		
 Gambar 3.1 <i>Exaggeration</i> Emosi Marah Tokoh Amo (Doc. Adindapruistin Cahayarizputri foto <i>anime Gachiakuta</i> episode 11, 22 Februari 2026, <i>timecode</i> 00:02:53 s/d 00:06:11)		
Emosi	Tipe <i>Exaggeration</i>	Metode <i>Exaggeration</i>
Amo mengalami emosi marah sebagai respon terhadap rasa kecewa	<i>Expression exaggeration</i> dan <i>emotion exaggeration</i> .	<i>Stretch & Squash:</i> Meregangkan kelopak mata dan mulut.

setelah merasa dibohongi oleh <i>Cleaners</i> . Emosi ditandai oleh ekspresi berupa mata yang dibuka lebar, mata menghasilkan tatapan tajam, mulut ditekan kuat, dan dorongan bergerak maju.		Deformasi: Mengubah ukuran iris mata, menambahkan detail bola mata, menghilangkan iris mata, menghilangkan detail bulu mata, meningkatkan detail mulut, <i>background</i> garis vertikal.
--	--	---

Tabel 3.1 Contoh Sajian Data

Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif yang menjelaskan secara lebih rinci deskripsi adegan, tipe *exaggeration*, metode *exaggeration* yang diterapkan, dan pembentukan emosi tokoh berdasarkan kesesuaian bentuk *exaggeration* dengan indikator emosi menurut teori Paul Ekman. Sajian data ini akan mempermudah peneliti dalam mengkaji keterkaitan antara bentuk *exaggeration* dengan pembentukan emosi tokoh Amo pada berbagai adegan.

3.5.3 Kesimpulan dan Verifikasi

Langkah terakhir yang dilakukan yaitu penarikan kesimpulan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah temuan baru dari penelitian melalui deskripsi ataupun gambaran suatu objek menjadi lebih jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis, atau teori (Sugiyono, 2022: 142). Tahap penarikan kesimpulan ini akan dilakukan berdasarkan data yang telah dianalisis dan bukan merupakan dari gambaran subjektif dari peneliti. Kesimpulan penelitian ini akan menjawab permasalahan yang dikemukakan dalam penelitian, yang disusun berdasarkan pada *exaggeration* animasi untuk membentuk emosi tokoh Amo dalam *anime Gachiakuta*. Verifikasi dilakukan dengan cara pengecekan ulang terhadap hasil penelitian dengan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan landasan teori yang digunakan.

BAB 4. PEMBAHASAN

4.1 Pembahasan Umum *Anime Gachiakuta*

4.1.1 *Anime Gachiakuta*



Gambar 4.1 Poster *Gachiakuta*
(Sumber: <https://www.imdb.com>)

Gachiakuta merupakan *anime* bergenre *action*, *drama*, dan *fantasy* yang rilis pada tahun 2025. *Anime Gachiakuta* merupakan adaptasi dari serial *manga* (komik Jepang) dengan judul yang sama, ditulis oleh Kei Urana dan Hideyoshi Andou. *Anime* tersebut dikerjakan oleh *Studio Bones* dan disutradarai oleh Fumihiko Sukanuma. *Anime* ini berhasil mendapatkan rating rata-rata 4,9/5 di platform streaming *anime Crunchyroll* dan 8/10 di platform IMDb.

4.1.2 Sinopsis *Anime Gachiakuta*

Gachiakuta menceritakan tentang seorang remaja bernama Rudo yang dituduh sebagai pembunuh atas kematian ayah angkatnya. Tuduhan tersebut membuat Rudo dijatuhi hukuman yaitu dibuang ke '*the pit*', sebuah lubang luas

penyampah sekaligus tempat tinggal monster dari mutasi sampah yang mengerikan. Ia harus bertahan hidup dengan menggunakan kekuatan dan bergabung dengan *Cleaners*, sebuah kelompok pembasmi monster sampah yang memiliki kekuatan. Melalui kejadian tersebut, Rudo memiliki tujuan kembali ke dunia atas untuk menemukan pembunuh asli ayah angkatnya dan membalaskan dendamnya.

Pada episode 11, 12, dan 13 dalam perjalanan Rudo dan kelompoknya (*Cleaners*) untuk mendapat petunjuk tentang cara kembali ke dunia atas dan mencari sosok asli pembunuh ayah angkatnya, mereka bertemu dengan seorang gadis bernama Amo. Amo merupakan informan yang mereka tuju dengan harapan dapat memperoleh petunjuk darinya. Namun alih-alih mendapat informasi, Rudo dan anggota *Cleaners* lainnya kesulitan membujuk Amo agar ia memberikan informasi yang mereka butuhkan. Amo justru menghiraukan pertanyaan dari para *Cleaners* dan hanya terus-terusan mengalihkan topik pembicaraan sesuai dengan kemauannya. Para *Cleaners* merasa tidak ada kompromi dari Amo, sehingga mereka tidak merespon pembicaraan oleh Amo. Hal tersebut seketika menjadi pemicu Amo menjadi emosional dan memberikan respon yang berlebihan.

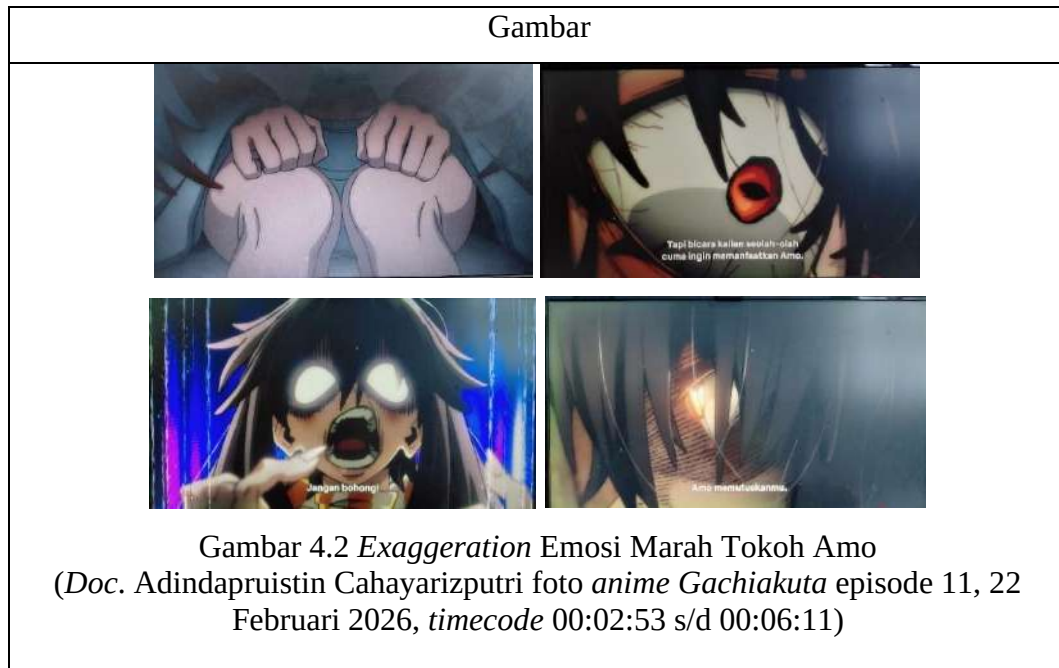
Episode 11, 12, dan 13 berfokus pada interaksi antara Amo dan kelompok *Cleaners* dalam upaya memperoleh informasi yang mereka butuhkan. Rangkaian episode ini menampilkan berbagai respons emosional Amo sekaligus mengungkap tentang sisi gelap dunia *Gachiakuta* yaitu manipulasi, kekerasan, dan eksploitasi pada anak yang ditunjukkan pada pengalaman masa lalu Amo.

4.2 Exaggeration pada Pembentukan Emosi Tokoh Amo

Pada episode 11, 12, dan 13 dalam *anime Gachiakuta*, ditemukan 31 momen yang menunjukkan penerapan *exaggeration* pada tokoh Amo. Momen-momen tersebut diidentifikasi berdasarkan rangkaian *shot* yang menampilkan kesinambungan emosi dalam penerapan *exaggeration*. Selanjutnya, enam adegan dipilih berdasarkan bentuk *exaggeration* yang paling jauh dari tampilan normal tokoh untuk dianalisis lebih lanjut karena memperlihatkan perubahan emosi Amo

secara signifikan, mulai dari kemarahan, kesenangan, kesedihan, hingga emosi campuran. Analisis pada subbab ini mengkaji keterkaitan antara penggunaan berbagai tipe dan metode *exaggeration* dengan pembentukan emosi tokoh Amo beserta cerita yang melatarbelakangi munculnya emosi tersebut.

4.2.1 Adegan Interaksi Awal Amo dengan *Cleaners*



Emosi	Tipe <i>Exaggeration</i>	Metode <i>Exaggeration</i>
Amo mengalami emosi marah sebagai respon terhadap rasa kecewa setelah merasa dibohongi oleh <i>Cleaners</i> . Emosi ditandai oleh ekspresi berupa mata yang dibuka lebar, mata menghasilkan tatapan tajam, mulut ditekan kuat, dan dorongan bergerak maju.	<i>Expression exaggeration</i> dan <i>emotion exaggeration</i> .	<i>Stretch & Squash:</i> Meregangkan kelopak mata dan mulut. <i>Deformasi:</i> Mengubah ukuran iris mata, menambahkan detail bola mata, menghilangkan iris mata, menghilangkan detail bulu mata, meningkatkan detail mulut, <i>background</i> garis vertikal.

Tabel 4.1 *Exaggeration* Adegan Interaksi Awal Amo dengan *Cleaners*

Adegan ini merupakan momen pertemuan antara Amo dan kelompok *Cleaners* di tempat tinggal Amo. Pada awal interaksi, Amo menunjukkan respon yang menyimpang dari tujuan kedatangan *Cleaners*, dengan mengalihkan pembicaraan ke topik personal mengenai preferensi dalam hubungan. Situasi ini memicu kebingungan pada pihak *Cleaners*, hingga akhirnya Enjin mencoba menanggapi pembicaraan tersebut. Ketegangan mulai muncul ketika Enjin mempertanyakan relevansi topik tersebut dengan informasi yang ingin mereka peroleh. Pada titik ini, Amo menyadari bahwa kehadiran *Cleaners* tidak dilandasi oleh keinginan untuk berinteraksi secara personal, melainkan semata untuk memperoleh informasi. Kesadaran tersebut memicu kekecewaan yang kemudian berkembang menjadi emosi marah, yang ditunjukkan secara eksplosif ketika Amo menilai respon Enjin hanya untuk memanfaatkan Amo.

Sesuai yang dipaparkan oleh Ekman (2003: 110–111), kemarahan dapat muncul sebagai respon terhadap kekecewaan ketika ekspektasi individu tidak terpenuhi. Pada adegan ini, Amo mengalami kekecewaan setelah menyadari bahwa kehadiran *Cleaners* tidak sesuai ekspektasinya, yaitu bukan untuk berinteraksi secara personal, melainkan hanya semata untuk memperoleh informasi darinya. Kemarahan tersebut muncul karena ia merasa tidak dilihat sebagai subjek, melainkan hanya dicari karena informasi yang dimilikinya. Respon ini merupakan perwujudan emosi yang terbentuk dari masa lalu Amo yang diperlihatkan pada episode 13, ketika ia sering diperlakukan sebagai objek pemuas kebutuhan maupun sasaran pelampiasan emosi oleh tokoh Paman, tanpa memiliki kekuasaan untuk melawan. Pengalaman tersebut membentuk pemahaman Amo bahwa kekerasan merupakan cara untuk menyelesaikan masalah dalam lingkungannya. Pola pembelajaran tersebut berkontribusi pada pembentukan respons kemarahannya di kemudian hari, yang dalam situasi ini muncul secara eksplosif ketika ia merasa kembali diperlakukan sebagai objek. Ekspresi marah Amo ditandai dengan visualisasi mata yang terbuka lebar, tatapan yang tajam, serta mulut yang tegang, selaras dengan indikator ekspresi marah menurut Ekman (2003: 134-135).

Pada adegan ini, ekspresi marah yang terjadi ditampilkan melalui penerapan *exaggeration* dalam rangkaian *shot*. *Exaggeration* pada adegan ini muncul dalam bentuk *expression exaggeration*, terlihat pada perubahan ekstrem fitur wajah Amo, khususnya pada bagian mata dan mulut. Perubahan visual tersebut ditampilkan secara bertahap mengikuti perkembangan emosi Amo, sehingga ekspresi marah yang awalnya masih tertahan berkembang menuju bentuk yang lebih eksplosif. Pada bagian mata, *exaggeration* berkembang secara bertahap menuju bentuk yang semakin ekstrem, sedangkan *exaggeration* pada mulut muncul secara tiba-tiba. Kemudian *emotion exaggeration* juga terlihat melalui perubahan *background* saat puncak amarah.

Pada *shot* awal adegan yang menunjukkan pelebaran, *exaggeration* diterapkan hanya sebatas pada mata Amo, ditunjukkan melalui peregangan (*stretch*) kelopak mata, pengecilan iris, dan penambahan detail pembuluh darah pada bola mata. Hal tersebut menciptakan persepsi bahwa mata Amo terbuka sangat lebar. Perubahan ini dapat menekankan perhatian penonton pada intensitas tatapan Amo, sehingga emosi marah dapat dikenali secara lebih cepat dan mengancam dibandingkan ekspresi realistis. Pada *shot* berikutnya, terjadi peningkatan intensitas *exaggeration* melalui deformasi yang lebih ekstrem, yaitu dengan menyederhanakan struktur mata melalui penghilangan iris dan bulu mata. *Stretch & squash* juga digunakan yaitu memampatkan (*squash*) mata atas bagian dalam ke arah bawah untuk visualisasi tekanan alis yang turun ke arah hidung yang dilebih-lebihkan. Peregangan (*stretch*) juga digunakan pada mata bawah bagian luar sehingga mata semakin terlihat terbuka lebar. Perubahan ini menghasilkan kesan visual yang lebih kosong namun tajam, sehingga memperkuat keterbacaan emosi marah yang tidak terkendali. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan emosi dari kemarahan yang masih terkendali menuju kemarahan eksplosif melalui peningkatan intensitas visual tersebut.

Penerapan *exaggeration* juga terlihat pada bagian mulut. Berbeda dengan mata yang menunjukkan peningkatan intensitas secara bertahap, *exaggeration* pada mulut muncul secara tiba-tiba dalam bentuk ekstrem, sehingga menciptakan

lonjakan visual yang memperkuat ledakan emosi. Mulut secara langsung mengalami peregangan (*stretch*) secara horizontal maupun vertikal hingga terbuka lebar dan mendominasi wajah bagian bawah, terutama saat Amo berteriak. Dominasi bentuk mulut yang terbuka lebar menekankan visual ke arah mulut yang sedang berteriak. Pada saat mulut Amo meregang secara horizontal, mulut Amo terlihat tetap terbuka namun gigi atas dan bawah saling menekan satu sama lain. Deformasi dengan membuat gigi terlihat lebih tajam dan realistis dibandingkan kondisi normal, menghasilkan penonjolan bahwa Amo menekankan gigi dengan sangat kuat sehingga menghasilkan kesan agresif. Distorsi ini dapat dilihat sebagai strategi visual untuk merepresentasikan ketegangan mulut yang sulit ditampilkan secara realistis dalam animasi.

Selain *expression exaggeration* pada wajah Amo, adegan ini juga menampilkan *emotion exaggeration* melalui deformasi pada *background* atau latar belakang. Pada *background*, seketika latar yang awalnya adalah tempat tinggal Amo digantikan oleh latar gradasi dengan penggunaan elemen visual pendukung berupa garis-garis vertikal kasar yang muncul saat puncak *exaggeration* emosi marah Amo. Adanya garis-garis tersebut memperkuat tekanan visual dan ketegangan suasana dalam adegan. Penggunaan kombinasi antara distorsi ekspresi dan elemen visual pendukung tersebut membuat kemarahan Amo tidak hanya terlihat melalui perubahan wajah, tetapi juga diperkuat melalui keseluruhan atmosfer visual adegan.

Exaggeration yang digunakan pada adegan ini menunjukkan bahwa kemarahan Amo bukan sekadar ledakan emosi yang muncul sesaat, melainkan sebagai respon terhadap perasaan yang dialami. Kedatangan *Cleaners* kepada Amo bukan bertujuan untuk membangun relasi personal, melainkan untuk memperoleh informasi. Oleh karena itu, distorsi mata, mulut, dan garis vertikal tidak hanya memperbesar ekspresi marah, tetapi juga memperlihatkan kebutuhan Amo untuk diakui sebagai subjek yang memiliki keinginan, bukan sebagai objek penyedia informasi. Hal ini menunjukkan bahwa *exaggeration* mulai membangun Amo

sebagai tokoh yang defensif, yaitu ia menyerang karena merasa kembali ditempatkan dalam relasi yang tidak setara.

4.2.2 Adegan Jatuhnya Enjin di Hadapan Amo

Gambar		
 Gambar 4.3 <i>Exaggeration</i> Emosi Senang Tokoh Amo (Doc. Adindapruistin Cahayarizputri foto anime <i>Gachiakuta</i> episode 11, 14 April 2026, timecode 00:08:30 s/d 00:08:56)		
Emosi	Tipe <i>Exaggeration</i>	Metode <i>Exaggeration</i>
Amo mengalami emosi senang sebagai respon terhadap keberhasilannya menjatuhkan Enjin. Emosi ditandai oleh ekspresi berupa mulut yang tersenyum lebar.	<i>Expression exaggeration.</i>	Stretch & Squash: Meregangkan mulut hingga mendominasi bagian bawah wajah. Deformasi: Meningkatkan detail mulut.

Tabel 4.2 *Exaggeration* Adegan Jatuhnya Enjin di Hadapan Amo

Adegan ini terjadi setelah Amo menunjukkan emosi marah kepada Enjin. Secara tiba-tiba, Enjin jatuh ke lantai dan tidak sadarkan diri akibat serangan tidak langsung yang dipicu oleh kemampuan Amo. Kemampuan tersebut memanipulasi Delmon, anggota *Cleaners* lain, hingga tanpa disadari menyerang Enjin dari belakang. Delmon menyerang Enjin dengan senjatanya dalam mode kedap suara, sehingga anggota *Cleaners* lainnya kebingungan karena belum

memahami situasi yang terjadi. Amo menunjukkan perubahan ekspresi yang ditandai dengan munculnya senyum pada wajahnya.

Perubahan ekspresi tersebut muncul sebagai respon terhadap situasi yang baru saja terjadi, ketika Amo menyadari bahwa Enjin berhasil dilumpuhkan melalui peristiwa yang dipicu oleh kemampuannya. Berdasarkan Ekman (2003: 190–192), respons emosional yang berkaitan dengan pengalaman menyenangkan dapat muncul sebagai reaksi terhadap kejadian yang dinilai positif oleh individu, meskipun pemaknaannya bergantung pada pengalaman masing-masing. Pada adegan ini, keberhasilan menjatuhkan Enjin dipandang sebagai hasil yang menguntungkan bagi Amo. Situasi tersebut juga menempatkan Amo pada posisi yang dapat mengendalikan situasi, ketika sebelumnya ia merasa tidak diposisikan sebagai subjek yang setara. Kondisi ini juga berkaitan dengan pengalaman masa lalu Amo yang sering berada dalam posisi tidak berdaya ketika menerima kekerasan dari Paman, sehingga emosi dari keberhasilan pada adegan ini dapat dipahami sebagai respon kepuasan terhadap posisinya yang mampu mengendalikan situasi, berbeda dengan pengalaman yang selama ini membentuk dirinya.

Ekspresi tersebut digambarkan secara tidak proposional melalui *exaggeration* dalam bentuk *expression exaggeration*. Hal ini ditunjukkan melalui perubahan ekstrem pada fitur wajah Amo, yaitu pada bagian mulut sebagai penanda utama ekspresi senang. Pada *shot* awal adegan ini, kondisi mulut Amo masih netral dalam batas normal, kemudian berkembang menjadi *exaggeration* ekstrem dalam dalam satu *shot*. Perubahan bentuk yang signifikan tersebut menciptakan kontras visual yang kuat, sehingga memperkuat kesan perubahan emosi yang tiba-tiba.

Pada adegan yang menampilkan emosi tersebut, *exaggeration* difokuskan pada distorsi bentuk mulut. Metode *stretch & squash* diterapkan melalui peregangan (*stretch*) pada kedua ujung mulut secara horizontal serta pembukaan mulut secara vertikal. Hal tersebut menghasilkan bentuk senyum yang sangat lebar hingga mendominasi wajah, bahkan pada *shot* awal *exaggeration*, mulut terregangkan hingga memasuki area yang seharusnya adalah area mata. Peregangan ini dilakukan secara ekstrem sehingga ukuran mulut yang melampaui proporsi normal menjadi pusat perhatian visual dalam adegan. Dominasi bentuk tersebut

mengarahkan fokus penonton secara langsung pada ekspresi Amo, sehingga emosi senang dapat dikenali dengan cepat. Deformasi juga diterapkan pada detail mulut, khususnya pada bagian gigi. Pada kondisi normal atau netral, gigi Amo divisualisasikan secara sederhana. Namun, pada adegan ini, gigi Amo ditampilkan dengan tambahan detail garis-garis vertikal yang memperjelas struktur mulut dan memberikan kesan terbuka yang lebih lebar. Perubahan tersebut memperkuat bentuk senyuman, yang juga dapat lebih menonjolkan visual dominan sehingga ekspresi senang terlihat lebih terlihat oleh penonton.

Exaggeration yang digunakan pada adegan ini menunjukkan bahwa ekspresi senang Amo berfungsi sebagai respon terhadap keberhasilannya menjatuhkan Enjin. Senyum yang dilebih-lebihkan dapat menimbulkan rasa tidak nyaman dan ketegangan, terutama ketika muncul dalam konteks yang tidak selaras dengan situasi (He, 2024: 53), sehingga hal ini membangun kesan yang mengancam pada Amo. Namun di sisi lain, senyum yang ditampilkan secara tidak proporsional melalui distorsi mulut juga menunjukkan fungsi bahwa keberhasilan tersebut memiliki makna yang lebih besar bagi Amo dibandingkan sekadar kemenangan sesaat, yaitu kemampuan untuk mengendalikan situasi melalui kekuatannya. Oleh karena itu, *exaggeration* juga memperlihatkan bahwa Amo memperoleh kepuasan ketika berada dalam posisi yang lebih dominan, meskipun dominasi tersebut dicapai melalui kerugian pihak lain.

4.2.3 Adegan Perdebatan tentang Kekuatan Amo

Gambar		
 Gambar 4.4 <i>Exaggeration</i> Emosi Marah Tokoh Amo (Doc. Adindapruistin Cahayarizputri foto anime <i>Gachiakuta</i> episode 11, 14 April 2026, timecode 00:19:52 s/d 00:20:07)		
Emosi	Tipe <i>Exaggeration</i>	Metode <i>Exaggeration</i>
Amo mengalami emosi marah sebagai respon terhadap pernyataan para <i>Cleaners</i> yang dianggap tidak memahami cara kerja kemampuan Amo sepenuhnya. Emosi ditandai oleh ekspresi berupa mata yang dibuka lebar, mata menghasilkan tatapan tajam, mulut ditekan kuat, dan dorongan bergerak maju.	<i>Expression exaggeration</i> , <i>motion exaggeration</i> , dan <i>emotion exaggeration</i> .	Stretch & Squash: Meregangkan kelopak mata. Bahasa Tubuh: Rambut terangkat tanpa gravitasi logis. Timing: Mempertahankan posisi rambut yang terangkat selama emosi masih terjadi. Deformasi: Meningkatkan detail mulut, menghilangkan detail bulu mata, menghilangkan iris mata, mengubah ukuran iris

		mata, dan menambahkan detail bola mata.
--	--	---

Tabel 4.3 *Exaggeration* Adegan Perdebatan tentang Kekuatan Amo

Adegan ini terjadi ketika Tamsy, salah satu anggota *Cleaners*, mulai menyadari kejanggalan pada perilaku Rudo yang tiba-tiba terpengaruh oleh ingatan terhadap orang yang ia sayangi. Tamsy berspekulasi bahwa kemampuan Amo berkaitan dengan ilusi. Amo membantah hal tersebut dan menjelaskan bahwa kemampuannya bekerja melalui aroma yang memicu ingatan emosional terhadap orang yang disayangi, sehingga target akan salah mengira Amo sebagai sosok tersebut dan cenderung melindunginya. Setelah memahami cara kerja kemampuan Amo, Tamsy dan anggota *Cleaners* lainnya menyadari cara untuk mengatasinya dan segera menggunakan masker. Tamsy juga menegaskan bahwa kenangan terhadap orang yang disayangi tidak selalu bersifat positif. Pernyataan tersebut memicu reaksi Amo yang kembali menunjukkan kemarahan.

Emosi marah dapat muncul sebagai respon terhadap frustrasi, terutama ketika individu dihadapkan pada situasi yang bersifat menghambat tujuan atau keinginannya (Ekman, 2003: 110-111). Pada adegan ini, kemarahan Amo dipicu oleh kesalahpahaman kelompok *Cleaners* terhadap penjelasannya mengenai detail cara kerja kemampuan yang dimiliki Amo. Namun, frustrasi yang muncul tidak hanya terjadi karena kegagalan untuk dipahami secara penuh. Pada saat yang sama, Tamsy berhasil memahami garis besar cara kerja kemampuan Amo, dan bahkan mengetahui cara mengatasinya, sehingga keunggulan atau kendali yang sebelumnya dimiliki Amo mulai berkurang. Kondisi tersebut membuat Amo tidak lagi sepenuhnya mengendalikan situasi, sehingga respon Amo berkembang menjadi kemarahan yang lebih kuat. Secara visual, ekspresi marah tersebut ditandai dengan mata yang terbuka lebar, tatapan yang tajam, serta ketegangan pada mulut, yang selaras dengan indikator ekspresi marah menurut Ekman.

Ekspresi marah Amo dalam adegan ini ditampilkan melalui penerapan *expression exaggeration*, *motion exaggeration*, dan *emotion exaggeration*. Pada adegan ini, *expression exaggeration* berkembang melalui dua tahap, yaitu fase

penahanan emosi yang ditandai dengan ketegangan pada mulut, lalu diikuti oleh fase ledakan emosi yang ditampilkan secara ekstrem melalui distorsi pada mata dan mulut. Kondisi awal yang hanya menunjukkan tekanan pada gigi dapat diinterpretasikan sebagai indikasi emosi yang belum dilepaskan sepenuhnya, sebelum akhirnya mencapai puncak ekspresi pada tahap berikutnya. *Motion exaggeration* ditunjukkan melalui gerakan rambut Amo yang melayang tanpa adanya gravitasi yang logis. Kombinasi antara distorsi ekspresi wajah dan gerakan tubuh tersebut kemudian membentuk *emotion exaggeration* yang memperkuat intensitas kemarahan Amo.

Pada bagian mata, *exaggeration* diterapkan melalui kombinasi deformasi dan *stretch & squash*. Deformasi terlihat pada penyederhanaan bentuk mata, seperti simplifikasi bentuk mata melalui penghilangan detail bulu mata dan iris mata sehingga menegaskan tampilan yang lebih tajam dan kontras. Kemudian di *shot* selanjutnya, iris mata mulai terlihat tetapi masih ditampilkan dengan ukuran yang kecil. Selain itu, juga terdapat penambahan detail pembuluh darah pada bagian tepi bola mata yang mendukung visual mata terbuka lebar. Metode *stretch* diterapkan dengan memberikan kesan bentuk bola mata yang lebih menonjol ke arah depan, sehingga mata terlihat lebih menonjol dan terbuka lebar. Kombinasi perubahan ini menciptakan ilusi tatapan yang lebih intens dan mengancam, sehingga emosi marah dapat dikenali dengan cepat oleh penonton.

Pada bagian mulut, *exaggeration* ditampilkan melalui deformasi yang menekankan ketegangan. Mulut divisualisasikan terbuka dengan menunjukkan tekanan kuat pada gigi atas dan bawah, disertai dengan penambahan detail pada gigi dan gusi yang lebih terlihat dibandingkan kondisi normal. Garis-garis detail pada struktur gigi dipertahankan untuk menegaskan struktur dan memperkuat kesan tekanan pada mulut. Tekanan pada gigi yang ditampilkan secara jelas tersebut menunjukkan kemarahan yang dipertegas sehingga ekspresi marah Amo terlihat lebih agresif.

Motion exaggeration diimplementasikan melalui bahasa tubuh Amo. Ketika amarah mulai memuncak, rambut Amo divisualisasikan seolah-olah

melayang dan terdorong ke arah depan tanpa mengikuti logika gravitasi yang realistis. Arah rambut tersebut dapat dipahami sebagai visualisasi dorongan ke arah sasaran kemarahan, yang merupakan salah satu ciri emosi marah, sehingga gerakan tersebut berfungsi untuk memperkuat intensitas emosi. Selain itu, pergerakan rambut tersebut cenderung minim dan mempertahankan posisinya dalam durasi saat Amo berdebat, berbeda kondisi alami rambut yang akan segera kembali turun setelah terangkat. Penahanan posisi ini menunjukkan adanya manipulasi *timing* sebagai mendukung gerakan rambut menekankan kondisi emosi yang sedang berlangsung.

Selain melalui *expression exaggeration* dan *motion exaggeration*, adegan ini juga menampilkan *emotion exaggeration* yang terbentuk melalui kombinasi distorsi ekspresi wajah dan gerakan tubuh Amo. Ketajaman pada mata dan ketegangan mulut yang ditampilkan secara ekstrem diperkuat dengan visual rambut yang melayang dan mempertahankan posisinya secara tidak realistis, sehingga keseluruhan visual adegan terasa lebih tegang. Kombinasi antara distorsi ekspresi serta manipulasi gerakan tersebut membuat kemarahan Amo tidak hanya terbaca melalui satu bagian tubuh tertentu, tetapi juga terasa melalui keseluruhan tampilan visual karakter. Oleh karena itu, *emotion exaggeration* pada adegan ini berfungsi untuk memperkuat intensitas kemarahan Amo.

Exaggeration yang digunakan pada adegan ini menunjukkan bahwa distorsi pada rambut yang terangkat tanpa gravitasi logis, mata yang terdistorsi, dan mulut yang tegang menunjukkan tubuh Amo sebagai ruang visual dari frustrasi yang meledak ketika situasi yang sebelumnya dapat ia kendalikan mulai berubah. Ketika kelompok *Cleaners* mulai memahami cara kerja kemampuan Amo dan menemukan cara untuk mengatasinya, posisi yang sebelumnya menguntungkan bagi Amo perlahan berkurang. Oleh karena itu, selain memperbesar ekspresi marah, *exaggeration* juga berfungsi untuk memperlihatkan luapan emosi yang muncul pada kegagalan Amo dalam mempertahankan kendali atas situasi.

4.2.4 Adegan Serangan Rudo terhadap Amo

Gambar		
 Gambar 4.5 <i>Exaggeration</i> Emosi Sedih Tokoh Amo (Doc. Adindapruistin Cahayarizputri foto anime <i>Gachiakuta</i> episode 12, 15 April 2026, timecode 00:15:18 s/d 00:15:53)		
Emosi	Tipe <i>Exaggeration</i>	Metode <i>Exaggeration</i>
Amo mengalami emosi sedih sebagai respon terhadap luka fisik akibat serangan yang diterimanya. Emosi ditandai oleh ekspresi berupa sudut bibir ke bawah dan terangkat, mata terlihat sipit dan kehilangan fokus, bagian dalam alis tertarik ke atas, disertai tangisan.	<i>Expression exaggeration, motion exaggeration, dan emotion exaggeration.</i>	Stretch & Squash: Memampatkan bola mata dan pipi Timing: <i>Shot close up</i> ekspresi Amo diperlambat hingga minim pergerakan. Deformasi: Menghilangkan iris mata, meningkatkan detail mulut.

Tabel 4.4 *Exggeration* Adegan Serangan Rudo terhadap Amo

Adegan ini terjadi ketika Amo tidak lagi dapat menggunakan kemampuannya setelah sepatu boots sebagai sumber kekuatannya, berhasil dirampas oleh Enjin. Kondisi tersebut membuat Amo berada pada posisi yang tidak berdaya. Di sisi lain, anggota *Cleaners* yang sebelumnya terpengaruh oleh kekuatan

Amo mulai kembali sadar. Situasi ini memicu Rudo untuk melampiaskan serangan fisik kepada Amo sebagai bentuk balasan atas perbuatannya dengan memukulnya secara berulang. Pada awal serangan, Amo menunjukkan reaksi terkejut, namun seiring berlanjutnya pukulan, respon berubah dengan menunjukkan kesedihan.

Kesedihan merupakan emosi yang muncul sebagai respon terhadap kehilangan, baik terhadap orang yang dicintai, harapan, status, maupun hal-hal bermakna lainnya (Ekman, 2003: 82). Pada adegan ini, kesedihan Amo muncul sebagai respon terhadap kondisi dirinya yang mengalami luka fisik akibat serangan yang diterima. Pada saat yang sama, kekuatan Amo saat ini tidak lagi efektif. Kondisi tersebut membuat posisi yang sebelumnya menguntungkan bagi Amo berubah secara drastis, sehingga ia tidak lagi memiliki kendali atas situasi yang terjadi maupun kemampuan untuk mempertahankan posisi dominan yang sebelumnya dimiliki. Akibatnya, Amo kembali berada dalam posisi yang menempatkannya sebagai pihak yang tidak berdaya ketika menerima kekerasan dari orang lain. Secara visual, ekspresi sedih tersebut ditandai dengan sudut bibir yang menurun, mata yang menyempit dan kehilangan fokus, serta tarikan alis ke arah tengah atas. Kehadiran air mata juga memperkuat indikasi kesedihan yang berkaitan dengan fase penderitaan.

Ekspresi sedih pada adegan ini ditampilkan melalui penerapan *expression exaggeration*, yang terlihat pada distorsi bentuk fitur wajah Amo, yaitu pada mata, mulut, dan area wajah yang terkena pukulan. Berbeda dengan adegan sebelumnya, *exaggeration* pada adegan ini tidak hanya berfungsi untuk memperjelas emosi, tetapi juga untuk memperkuat dampak fisik dari aksi yang terjadi, sehingga aspek emosional dan fisik saling mendukung dalam membangun kesan penderitaan. Selain itu, *motion exaggeration* juga ditampilkan melalui momen Amo yang sedang menerima pukulan oleh Rudo. Kombinasi antara penggunaan *exaggeration* tersebut kemudian membentuk *emotion exaggeration* yang memperkuat kesan rasa sakit dan penderitaan Amo

Pada bagian wajah yang terkena pukulan, *exaggeration* diterapkan melalui metode *stretch & squash*. Metode *squash* atau pemampatan terlihat pada

pipi kiri Amo akibat benturan dari pukulan Rudo, ditunjukkan melalui munculnya garis-garis tekanan pada area tersebut. Pemampatan ini juga memengaruhi area di sekitarnya, termasuk mata kiri yang terlihat lebih menyempit daripada mata kanan. Perubahan ini memberikan kesan benturan yang kuat sekaligus memperkuat persepsi rasa sakit yang dialami Amo, sehingga kondisi emosionalnya dapat dirasakan lebih dalam oleh penonton.

Pada bagian mata, *exaggeration* diterapkan melalui deformasi dengan menghilangkan iris, sehingga mata terlihat kosong dan kehilangan fokus. Ketiadaan iris tanpa disertai tatapan tajam menghasilkan kesan ketidakberdayaan, yang berbeda dengan representasi mata pada emosi marah pada adegan sebelumnya. Hal ini memperkuat interpretasi bahwa kondisi emosional Amo lebih mengarah pada penderitaan.

Pada bagian mulut, dengan sudut bibir yang ke bawah dan terangkat hingga memperlihatkan bagian dalam mulut, deformasi ditunjukkan melalui penonjolan detail pada struktur gigi yang terlihat lebih jelas dibandingkan kondisi normal. Penambahan detail ini berfungsi sebagai bentuk penekanan visual pada area ekspresi, sehingga perhatian penonton juga dapat terarah pada bagian tersebut. Melalui penggambaran ini, ekspresi menjadi lebih mudah terbaca, khususnya dalam menunjukkan bentuk mulut yang mengindikasikan penderitaan. Melalui hal tersebut, deformasi tersebut berperan dalam memperkuat pembacaan emosi sedih sebagai bentuk penderitaan yang dialami tokoh.

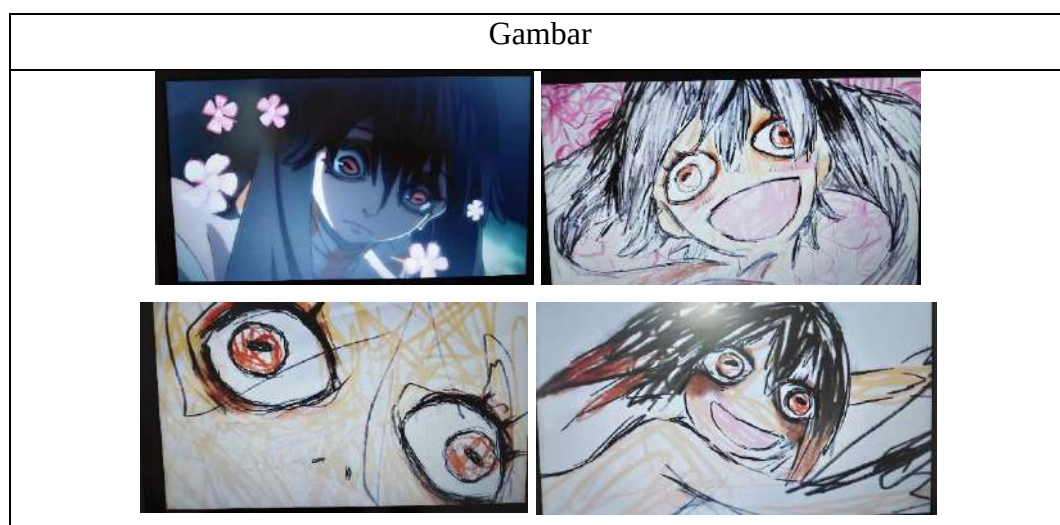
Ketika Rudo melayangkan pukulan ke Amo, terdapat *motion exaggeration* yang diperkuat melalui *timing* pada satu *shot close-up* yang menunjukkan ekspresi Amo saat menerima pukulan Rudo. Terlihat pada *shot* sebelumnya, pukulan Rudo seharusnya terjadi secara bertubi-tubi dan cepat. Namun pada *shot* ini, pergerakan yang terjadi sangat minim atau dapat disebut dengan *slow motion* hingga mendekati statis. Penggunaan *slow motion* ini menunjukkan adanya perlambatan *timing* yang berfungsi untuk menahan momen tertentu, sehingga penonton memiliki waktu lebih untuk menangkap detail ekspresi serta intensitas reaksi yang dialami Amo. Penahanan momen tersebut juga memperkuat kesan

dramatis dan penderitaan, karena reaksi Amo tidak langsung berlalu, melainkan diperpanjang secara visual.

Melalui perpaduan antara distorsi ekspresi sedih, perubahan wajah akibat pukulan, serta perlambatan gerak pada momen benturan pukulan, menyebabkan adanya *emotion exaggeration*. Ketika ekspresi Amo ditahan dalam *shot close-up* dengan penggunaan *slow motion*, perhatian penonton diarahkan untuk lebih lama mengamati kondisi wajah Amo yang terluka dan kehilangan fokus. Situasi tersebut membuat rasa sakit yang dialami Amo terasa lebih berat dan berkepanjangan, dibandingkan apabila adegan ditampilkan dengan ritme gerakan normal. Melalui paduan tekanan fisik dan ekspresi emosional dalam satu rangkaian visual, adegan ini membangun kesan penderitaan Amo secara lebih mendalam dan dramatis.

Exaggeration yang digunakan pada adegan penderitaan Amo ini berfungsi untuk menampilkan adanya perubahan posisi yang dialaminya dalam situasi tersebut. Distorsi pada wajah maupun *timing* yang diterapkan memperkuat kondisi penderitaan Amo ketika ia kehilangan kendali atas situasi yang sebelumnya menguntungkan baginya, sehingga Amo kembali berada pada posisi yang tidak berdaya. Oleh karena itu, melalui *exaggeration* pada adegan ini, Amo diperlihatkan sebagai tokoh yang rapuh karena selain mengalami penderitaan akibat kekerasan yang diterima, juga karena posisi dominan yang sebelumnya dimiliki telah hilang, seperti yang berulang kali dialaminya pada masa lalu.

4.2.5 Adegan *Flashback* Hubungan Amo dengan Paman



Gambar 4.6 <i>Exaggeration</i> Emosi Senang dan Sedih Tokoh Amo (Doc. Adindapruistin Cahayarizputri foto anime <i>Gachiakuta</i> episode 13, 15 April 2026, <i>timecode</i> 00:04:35 s/d 00:05:12)		
Emosi	Tipe <i>Exaggeration</i>	Metode <i>Exaggeration</i>
Amo mengalami emosi senang dan sedih ketika Paman meyakinkan bahwa perasaan yang dialaminya merupakan cinta. Emosi ini ditandai oleh senyuman. Secara bersamaan, ciri ekspresi sedih juga terdapat di matanya yang tidak fokus.	<i>Expression exaggeration</i> dan <i>emotion exaggeration</i> .	Bahasa Tubuh: Iris dibuat menatap ke arah yang berlawanan. Stretch & Squash: Meregangkan mulut. Deformasi: Perubahan gaya visual / <i>art style</i> .

Tabel 4.5 *Exaggeration* Adegan *Flashback* Hubungan Amo dengan Paman

Adegan ini ditampilkan dalam bentuk *flashback* ketika Amo menceritakan masa lalunya kepada kelompok *Cleaners*. Pada masa kecilnya, Amo hidup bersama ibunya hingga kemudian diserahkan kepada seorang pria yang ia panggil “Paman”. Sebagai anak-anak, Amo menerima situasi tersebut dengan pemahaman terbatas, lalu menjalani interaksi dengan Paman tanpa menyadari adanya penyimpangan dalam hubungan tersebut. *Flashback* berlanjut ketika Amo beranjak remaja, ia mulai menyadari dan kebingungan tentang sensasi emosional yang ia rasakan. Namun, pemahaman tersebut dibentuk oleh Paman dengan menyebutnya sebagai “cinta”. Mendengar hal tersebut, Amo menunjukkan respon yang tampak positif terhadap situasi yang sebenarnya bermasalah.

Menurut Ekman (2003: 69-70, 105), emosi dapat muncul secara bersamaan dan tidak selalu berdiri secara tunggal, melainkan dapat muncul dalam bentuk campuran yang ditunjukkan melalui kombinasi ekspresi dalam satu waktu, seperti kesedihan pada mata dan kebahagiaan pada mulut yaitu senyuman. Pada

adegan ini, Amo menunjukkan kombinasi emosi tersebut melalui senyuman yang mengarah pada emosi positif, namun disertai tatapan mata yang kehilangan fokus. Emosi tersebut muncul ketika Amo mulai memahami sensasi yang ia rasakan sebagai perasaan cinta setelah memperoleh penjelasan dari Paman. Akan tetapi, pemahaman tersebut terbentuk dalam hubungan menyimpang yang selama ini dikendalikan oleh manipulasi Paman. Akibatnya, perasaan senang yang muncul pada Amo berkembang bersamaan dengan ketidaknyamanan yang sebelumnya telah ia rasakan. Kondisi ini menunjukkan bahwa cara Amo memaknai cinta telah dipengaruhi oleh hubungan yang bermasalah dengan Paman. Emosi yang dialami Amo tersebut ditampilkan melalui penerapan *expression exaggeration* dan *emotion exaggeration*.

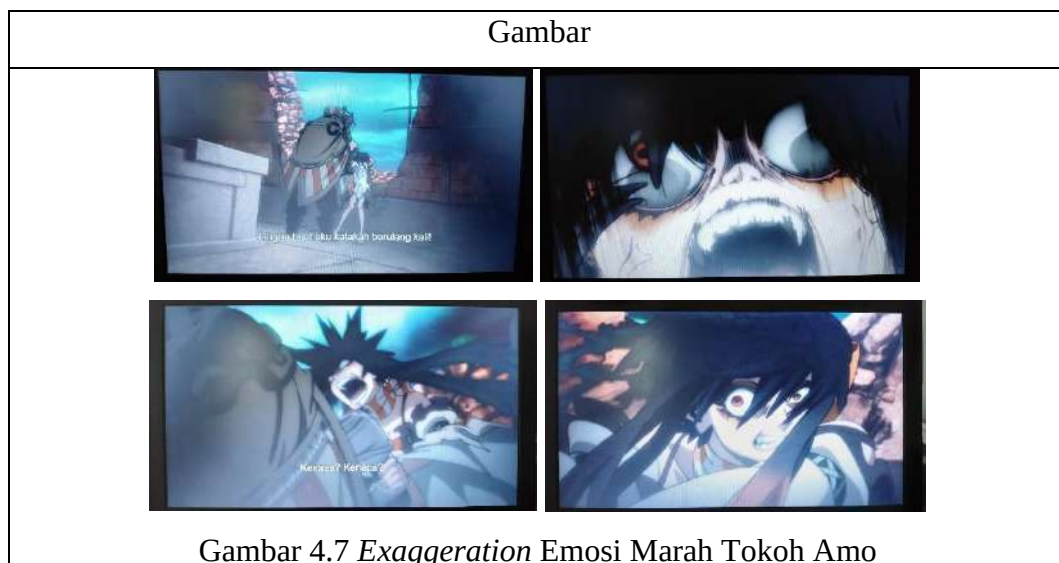
Melalui *expression exaggeration*, *exaggeration* pada bagian mulut diterapkan melalui metode *stretch & squash*, dengan peregangan (*stretch*) pada kedua ujung mulut secara horizontal maupun pembukaan mulut secara vertikal. Peregangan ini menghasilkan bentuk senyuman yang sangat lebar hingga mendominasi bagian bawah wajah. Bentuk tersebut memperkuat pembacaan ekspresi sebagai emosi positif, sekaligus menarik perhatian visual penonton pada senyuman Amo. Sedangkan pada bagian mata, *exaggeration* tersampaikan melalui bahasa tubuh sebagai bentuk ekspresi nonverbal. Hal ini ditampilkan melalui manipulasi arah pandangan Amo, yaitu kedua iris tidak mengarah pada titik fokus yang sama sehingga menciptakan kesan tidak terfokus. Mata yang tidak fokus merupakan salah satu ciri ekspresi sedih (Ekman, 2003 95-96). Kondisi tersebut menghasilkan kontras dengan ekspresi yang menunjukkan senyuman, sehingga membentuk ketidaksesuaian dalam pembacaan emosi.

Pada adegan ini, *emotion exaggeration* dibangun melalui perubahan gaya visual dari *style default anime Gachiakuta* menjadi *style scribble* yang menyerupai gambar anak-anak. Perubahan gaya visual tersebut mulai muncul ketika Amo menunjukkan emosi campuran. Visual *scribble* ini digambarkan melalui garis-garis yang tidak beraturan, kasar, dan berantakan, sehingga menghasilkan deformasi yang melampaui representasi normal pada *anime* tersebut. Perubahan ini

menghasilkan kesan yang lebih subjektif dan emosional dibandingkan ketika *style* tidak berubah. Pada adegan ini, perubahan *style* tersebut berfungsi untuk memperkuat penyampaian kondisi psikologis Amo yang sedang mengalami ketidaksesuaian emosional. Kombinasi ekspresi wajah Amo dan perubahan gaya visual tersebut mendukung kondisi emosional Amo yang terasa ambigu, sehingga memperkuat kesan tidak nyaman ketika Amo merespons situasi manipulatif tersebut seolah sebagai pengalaman yang membahagiakan.

Exaggeration yang digunakan pada adegan ini menunjukkan bahwa pengalaman bersama Paman telah memengaruhi cara Amo memaknai cinta dan relasi dengan orang lain. Distorsi pada senyuman, arah pandangan, dan gaya visual yang berubah menjadi *scribble* tidak beraturan memperkuat ambiguitas emosi yang dialaminya, sehingga menghasilkan pembacaan yang bertentangan antara perasaan senang dan sedih yang berasal dari ketidaknyamanan. Pemahaman yang dibentuk Paman melalui manipulasi tersebut kemudian turut memengaruhi cara Amo menjalin hubungan dengan orang lain, termasuk kecenderungannya untuk menafsirkan perhatian dan kedekatan melalui pola hubungan yang tidak sehat. Melalui *exaggeration* tersebut, Amo diperlihatkan memahami makna cinta berdasarkan pengalaman yang telah dibentuk oleh manipulasi.

4.2.6 Adegan Konflik Amo dengan Paman



(Doc. Adindapruistin Cahayarizputri foto <i>anime Gachiakuta</i> episode 13, 15 April 2026, <i>timecode</i> 00:14:32 s/d 00:15:20)		
Emosi	Tipe <i>Exaggeration</i>	Metode <i>Exaggeration</i>
Amo mengalami emosi marah setelah menolak menyerahkan boots kepada Paman dan menerima kekerasan fisik sebagai akibat dari penolakannya. Emosi ditandai oleh ekspresi berupa mata yang dibuka lebar, mata menghasilkan tatapan tajam, mulut ditekan kuat, dan dorongan bergerak maju.	<i>Expression exaggeration, motion exaggeration, dan emotion exaggeration.</i>	Stretch & Squash: Meregangkan kelopak mata dan mulut. Bahasa Tubuh: Rambut terangkat, tubuh bergerak kaku dan intens. Timing: Mempertahankan posisi rambut yang terangkat selama emosi masih meledak. Deformasi: Mengubah ukuran iris mata, menghilangkan iris mata, menghilangkan detail bulu mata, meningkatkan detail mulut.

Tabel 4.6 *Exaggeration* Adegan Konflik Amo dengan Paman

Adegan ini merupakan *flashback* sebelum Amo bertemu dengan kelompok Cleaners, ketika dua sosok misterius datang ke tempat tinggal Amo dan Paman. Kedua sosok tersebut menyerang Paman dan merampas sepatu boots miliknya yang merupakan *jinki* (benda yang menjadi sumber kekuatan), lalu menyerahkannya kepada Amo sebelum pergi. Amo merasa kagum setelah menyaksikan sosok tersebut terbang dengan sayap dan pergi. Setelah Paman bangkit, ia berusaha merebut kembali boots tersebut, namun Amo menolak. Penolakan tersebut memicu konflik yang berujung pada kekerasan fisik terhadap Amo, hingga akhirnya Amo menunjukkan respon marah.

Kemarahan dapat muncul sebagai respon terhadap ancaman, frustrasi, maupun perlakuan yang dianggap merugikan individu (Ekman, 2003: 110–111). Pada adegan ini, kemarahan Amo muncul setelah ia menerima kekerasan fisik dari Paman ketika berusaha mempertahankan boots yang telah ia terima. Berbeda dengan kemarahan Amo pada adegan sebelumnya yang dipicu oleh interaksi dengan kelompok *Cleaners*, kemarahan pada adegan ini berkaitan langsung dengan hubungan Amo dan Paman yang selama ini dipenuhi oleh kekerasan dan manipulasi. Oleh karena itu, kemarahan yang muncul secara eksplosif pada Amo juga disebabkan karena hubungan yang telah lama menempatkan Amo dalam posisi tidak berdaya. Secara visual, ekspresi marah Amo ditandai dengan mata yang terbuka lebar, tatapan yang tajam, serta ketegangan pada mulut, yang selaras dengan indikator ekspresi marah menurut Ekman (2003: 134–135).

Ekspresi marah Amo pada adegan ini ditampilkan melalui penerapan *expression exaggeration*, *motion exaggeration*, dan *emotion exaggeration*. *Expression exaggeration* terlihat pada distorsi fitur wajah Amo, sedangkan *motion exaggeration* tampak pada gerakan tubuh yang berlebihan saat emosi Amo mencapai puncaknya. Sebelum mencapai ledakan emosi, Amo menunjukkan fase penahanan emosi yang ditandai dengan posisi tubuh yang meringkuk dan minim gerakan. Kondisi ini terlihat sebagai jeda yang akan membangun intensitas sebelum kemarahan ditampilkan secara eksplosif, sehingga memperkuat kontras antara kondisi sebelum dan sesudah ledakan emosi. *Emotion exaggeration* terlihat akibat adanya perpaduan antara *expression exaggeration* dan *motion exaggeration*.

Pada bagian wajah, *exaggeration* diterapkan melalui metode *stretch & squash* serta deformasi. Pada shot awal munculnya ledakan amarah Amo, *stretch* diterapkan pada mata dengan meregangkan bukaan mata dan ke arah depan sehingga tampak terbuka sangat lebar. Deformasi juga diterapkan melalui pengecilan ukuran iris secara signifikan dibandingkan kondisi normal, sehingga menghasilkan ilusi tatapan yang lebih tajam dan intens. Pada shot berikutnya, mata disederhanakan dengan menghilangkan detail seperti bulu mata dan iris sehingga menghasilkan bentuk yang lebih tajam. Kemudian dilanjutkan dengan shot yang

menampilkan bentuk mata sudah kembali seperti semula, hanya dengan sedikit peregangannya kelopak mata dan iris yang masih mengecil. Hal tersebut menunjukkan bahwa emosi yang awalnya meledak sudah mulai lebih terkendali.

Pada bagian mulut, *stretch & squash* diterapkan melalui peregangannya (*stretch*) secara vertikal hingga bukaan mulut menjadi sangat lebar dan mendominasi bagian bawah wajah, terutama saat Amo berteriak. Deformasi juga ditampilkan melalui penambahan detail pada gigi yang lebih terlihat dibandingkan kondisi normal. Pada beberapa momen, beberapa gigi Amo dibuat tajam seperti taring. Garis-garis detail pada struktur gigi ini dibuat untuk memperkuat kesan tekanan dan ketajaman pada mulut. Oleh karena itu, distorsi ini meningkatkan keterbacaan ekspresi marah serta menegaskan kesan agresif.

Exaggeration juga terlihat pada *motion exaggeration* melalui bahasa tubuh. Pada adegan ini, Amo ingin mempertahankan boots Paman agar menjadi miliknya. Bersamaan dengan Amo yang sedang marah, ia juga berusaha menarik sepatu boots tersebut. Tidak hanya gerakan menarik seperti biasa, namun karena bersamaan dengan emosi marah yang ia rasakan, gerak tubuh Amo dibuat berlebihan. Bagian atas tubuh Amo dari pinggang hingga kepala, dibuat bergerak ke kanan dan ke kiri secara cepat dan dengan gerakan yang kaku. Pergerakan tersebut disertai dengan sebagian rambut yang terangkat ke atas dengan kaku dan tajam, sehingga tidak mengikuti gravitasi. Posisi rambut yang telah terangkat tersebut dipertahankan selama ledakan emosi berlangsung, menunjukkan adanya manipulasi timing dalam gerakan animasi. Penahanan posisi ini membuat kesan energi emosional Amo terus berlangsung, sehingga kemarahan Amo tidak hanya terbaca melalui ekspresi wajah, tetapi juga melalui keseluruhan gerak tubuh.

Emotion exaggeration adegan ini terbentuk melalui perpaduan antara distorsi ekspresi wajah, gerakan tubuh Amo yang ditampilkan secara berlebihan, serta manipulasi timing saat ledakan emosi berlangsung. Tatapan mata yang sangat terbuka dan mulut yang mendominasi wajah ketika berteriak dipadukan dengan gerakan tubuh yang bergerak cepat dan kaku, sehingga menghasilkan tekanan

visual yang kuat dalam adegan. Kondisi tersebut diperkuat dengan rambut Amo yang terangkat secara tidak realistis dan dipertahankan posisinya selama emosi masih memuncak. Kombinasi berbagai bentuk *exaggeration* tersebut memperkuat visualisasi kemarahan Amo yang memuncak, yang juga berkaitan dengan pengalaman kekerasan yang terus dialaminya.

Exaggeration yang digunakan pada adegan ini juga berfungsi untuk menunjukkan bahwa kemarahan Amo menekankan pada pengalaman kekerasan dan manipulasi yang telah lama dialaminya dalam hubungan dengan Paman. Distorsi pada mata, mulut, rambut, dan gerak tubuh memperkuat luapan emosi yang muncul ketika Amo kembali menerima perlakuan yang selama ini menempatkannya dalam posisi tidak berdaya oleh orang yang secara langsung menjadi sumber kekerasan dan manipulasi dalam hidupnya. Kemarahan yang meledak tersebut terjadi sebagai akumulasi dari pengalaman menyakitkan yang terus berulang selama bertahun-tahun. Oleh karena itu, melalui *exaggeration*, Amo diperlihatkan mulai melakukan perlawanan terhadap hubungan yang selama ini mengekang dirinya.

4.2.7 *Character Exaggeration* sebagai Pendukung Pembentukan Emosi Tokoh Amo

Expression exaggeration, *motion exaggeration*, dan *emotion exaggeration* dapat dibaca secara berbeda di tiap adegan berdasarkan visual yang muncul. Namun, *character exaggeration* cenderung muncul secara berkepanjangan untuk banyak adegan dan jarang mengalami perubahan per adegannya. *Character exaggeration* bertujuan untuk membuat tokoh menjadi lebih mudah dikenali dan diingat oleh audiens melalui penonjolan ciri fisik maupun karakteristik tertentu (Ariffin & Rahman, 2025: 4). *Character exaggeration* pada Amo muncul melalui beberapa elemen desain memperkuat identitas visual tokoh dan mendukung penerapan bentuk-bentuk *exaggeration* lain dalam mendukung pembacaan emosi dan karakter Amo sepanjang cerita.



Gambar 4.8 Official Character Visual Amo
(Sumber: <https://x.com>)

Bentuk *character exaggeration* pada Amo terlihat melalui desain matanya yang memiliki ukuran lebih besar dibandingkan proporsi mata manusia realistis, disertai iris yang dominan dan pupil berbentuk garis horizontal. Desain tersebut menghasilkan tampilan visual yang khas sehingga Amo lebih mudah dikenali sebagai karakter. Pada saat yang sama, bentuk mata tersebut menyediakan ruang deformasi yang lebih luas ketika *expression exaggeration* diterapkan. Desain tersebut membuat distorsi pada mata lebih mudah diamati sehingga perubahan ekspresi marah, sedih, maupun emosi campuran pada enam adegan sebelumnya dapat terbaca lebih jelas. Hal ini berarti *character exaggeration* pada mata menjadi landasan yang memperkuat *expression exaggeration* dalam menyampaikan berbagai kondisi emosional tokoh.

Character exaggeration Amo juga terlihat melalui desain rambut yang memiliki bagian samping jauh lebih panjang dibandingkan bagian belakang sehingga membentuk siluet khas yang membentuk identitas visual Amo. Rambut Amo mendukung penerapan *motion exaggeration* pada saat ia mengalami ledakan emosi. Pada adegan ketiga dan keenam, bagian rambut Amo yang panjang dapat lebih mudah divisualisasikan terangkat ke arah depan mengikuti intensitas kemarahannya. Hal ini menunjukkan bahwa desain rambut juga menjadi landasan visual yang dapat membuat *motion exaggeration* tampil lebih dramatis ketika Amo mengalami ledakan emosi, sehingga intensitas gerakan yang muncul pada adegan ketiga dan keenam dapat terbaca secara lebih kuat.



Gambar 4.9 Visual Amo pada Masa Kanak-kanak
(Doc. Adindapruistin Cahayarizputri foto anime *Gachiakuta* episode 13, 29 Juni 2026, *timecode* 00:00:48)



Gambar 4.10 Visual Amo pada Masa Remaja
(Doc. Adindapruistin Cahayarizputri foto anime *Gachiakuta* episode 11, 29 Juni 2026, *timecode* 00:05:53)

Bentuk *character exaggeration* lainnya yang berpengaruh pada konstruksi karakter Amo adalah pakaian utamanya. Pakaian Amo di masa remaja masih mempertahankan bentuk yang sama dengan pakaian yang digunakan sejak masa kanak-kanak, meskipun ukuran tubuh Amo telah mengalami pertumbuhan. Akibatnya, pakaian tersebut tampak tidak lagi sesuai dengan proporsi tubuhnya, ditunjukkan melalui bagian pakaian yang terlihat sempit dan robek sehingga memperlihatkan area tubuh yang lebih terbuka. Penampilan tersebut menghasilkan visual yang tidak lazim dan mudah dikenali, sekaligus dapat dibaca sebagai visualisasi kehidupan Amo yang tidak berkembang secara wajar. Pakaian yang tetap digunakan sejak masa kanak-kanak dapat menunjukkan bahwa kebutuhan dan perkembangan dirinya tidak memperoleh perhatian yang layak. Pembacaan tersebut selaras dengan latar belakang Amo yang sejak kecil lebih sering diperlakukan sebagai objek daripada individu yang memiliki kehendak sendiri.



Gambar 4.11 Visual Tokoh Paman
(Doc. Adindapruistin Cahayarizputri foto anime *Gachiakuta* episode 13, 29 Juni 2026, *timecode* 00:10:33)

Selanjutnya, salah satu elemen pakaian Amo memperlihatkan penggunaan pita besar yang dikenakan pada area leher. Pita tersebut muncul setelah Amo tinggal bersama Paman dan memiliki motif yang serupa dengan beberapa bagian pakaian Paman. Kemiripan motif serta waktu kemunculannya dapat dibaca sebagai penanda bahwa identitas Amo masih dipengaruhi oleh hubungan yang dimilikinya dengan Paman. Posisi pita yang melingkari leher juga memperkuat kesan keterikatan sehingga mendukung pembacaan bahwa Amo sulit melepaskan diri dari pengalaman yang membentuk cara pandangnya. *Character exaggeration* melalui elemen desain tersebut kemudian menjadi landasan yang dapat membantu pemahaman bahwa berbagai emosi yang ditampilkan Amo pada adegan-adegan sebelumnya berkaitan dengan pengalaman hubungan yang dibangun bersama Paman.

Character exaggeration pada tokoh Amo menunjukkan bahwa desain tokoh dapat menjadi fondasi visual yang mendukung pembentukan emosi pada berbagai adegan. Desain mata, rambut, pakaian, dan elemen pita membangun identitas visual Amo sekaligus memperlihatkan keterkaitan tokoh dengan pengalaman traumatis di masa lalu yang memengaruhi cara pandangnya. Oleh karena itu, *character exaggeration* menjadi membuat penggunaan *expression exaggeration*, *motion exaggeration*, maupun *emotion exaggeration* pada adegan-adegan sebelumnya terasa lebih beralasan karena berbagai luapan emosi Amo menjadi dapat dipahami sebagai bagian dari pengalaman hidup yang membentuk dirinya. Berdasarkan hal tersebut, *character exaggeration* memperkuat identitas visual yang mampu menyampaikan kondisi emosional Amo secara lebih jelas sekaligus memperlihatkan keterkaitannya dengan pengalaman hidup yang membentuk dirinya.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa prinsip *exaggeration* dalam anime *Gachiakuta* digunakan melalui perpaduan *expression exaggeration*, *motion exaggeration*, *emotion exaggeration*, dan didukung oleh *character exaggeration* untuk membentuk emosi tokoh Amo. Hasil analisis menunjukkan bahwa *expression exaggeration* menonjolkan perubahan ekspresi wajah, *motion exaggeration* memperkuat intensitas gerakan tubuh, *emotion exaggeration* mempertegas penyampaian kondisi emosional secara keseluruhan, sedangkan *character exaggeration* menyediakan landasan visual melalui desain tokoh sehingga penerapan *expression exaggeration*, *motion exaggeration*, dan *emotion exaggeration* menjadi lebih beralasan dalam membentuk emosi Amo. Melalui perpaduan keempat bentuk tersebut, emosi marah, senang, sedih, dan emosi campuran pada Amo membuat visualisasi lebih dramatis, terbuka, dan mudah dikenali dibandingkan jika animasi hanya menggunakan representasi realistik.

Berdasarkan analisis enam adegan, ditemukan beberapa pola penggunaan *exaggeration* pada tokoh Amo. Semakin tinggi intensitas emosi yang dialami Amo, semakin ekstrem pula bentuk *exaggeration* yang digunakan. Dominasi *expression exaggeration* pada area mata dan mulut melalui metode stretch and squash serta deformasi membuat emosi Amo ditampilkan secara terbuka dan mudah dikenali sehingga membangun kesan karakter Amo sebagai tokoh yang ekspresif (Jacobson dkk., 2015: 358). Selain itu, penggunaan *exaggeration* juga secara konsisten mempertahankan kesan agresif, yang dapat dipahami sebagai perilaku yang bertujuan melukai atau menyakiti seseorang maupun benda, baik secara verbal maupun nonverbal, yang dapat menimbulkan permusuhan (Prastika, 2005: 85), ditunjukkan melalui dominasi emosi marah, bentuk mata dan mulut yang tajam, serta gerakan yang kaku dan eksplosif, bahkan ketika Amo mengalami emosi positif.

Analisis yang dilakukan juga menunjukkan bahwa fungsi *exaggeration* tidak berhenti pada pembesaran ekspresi emosi maupun kesan karakter yang ditampilkan secara visual. *Exaggeration* juga membantu menjelaskan proses pembentukan emosi Amo dengan memperlihatkan berbagai aspek yang melatarbelakangi emosi tersebut, seperti pengalaman kekerasan dan manipulasi, relasi kuasa yang membentuk cara pandang Amo, serta pemahamannya terhadap cinta dan hubungan dengan orang lain. Oleh karena itu, penggunaan *exaggeration* pada tokoh Amo menjadi penting karena memungkinkan berbagai emosi yang ditampilkan dipahami sebagai hasil dari pengalaman hidup yang membentuk cara pandang dan respons emosionalnya. Melalui proses tersebut, *exaggeration* pada tokoh Amo berperan dalam membangun ambiguitas moral yang membuat Amo tidak dapat dipahami secara hitam-putih. Dengan demikian, *exaggeration* dalam *anime Gachiakuta* berfungsi sebagai strategi visual dan naratif dalam membentuk Amo sebagai tokoh yang diposisikan sebagai korban yang tidak sempurna, yaitu tokoh yang tidak sepenuhnya benar, tetapi juga tidak dapat sepenuhnya dipersalahkan karena pengalaman kekerasan dan manipulasi yang membentuk dirinya.

5.2 Saran

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang ingin menggunakan *anime Gachiakuta*, dapat mengkaji hal lainnya yang menarik pada *anime* ini seperti melalui aspek naratif, psikologis, dan semiotika. Hal ini disebabkan karena menurut peneliti, *anime* ini mempunyai tema atau alur cerita yang menarik, psikologi tokoh yang kompleks, dan penggunaan gaya visual (*art style*) yang unik pada momen tertentu. Selain itu, peneliti juga berharap penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya terkait dengan prinsip animasi, terutama *exaggeration*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariffin, D. Q. I. & Rahman, S. N. A. A. 2025. Exploring Exaggeration in Animation: A Case Study of *One Piece* (2023). *International Journal Art & Design (IJAD)*, 9(1), 1-10.
- Association of Japanese Animations. 2024. *Anime Industry Report 2024 Summary*. <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data> [Diakses pada 13 November 2025]
- Bones. 2025. *Gachiakuta*. Diperoleh dari <https://www.netflix.com>
- Creswell, J. W. 2009. *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. 3rd ed. California: Sage Publications
- Ekman, P. 2003. *Emotions Revealed: Recognizing Faces and Feelings to Improve Communication and Emotional Life*. New York: Times Books.
- Gachiakuta Official. 2025. Amo Character Visual [Unggahan X]. <https://x.com/i/status/1965218850288332810> [Diakses pada 29 Juni 2026]
- Galing, G. N. 2019. *Deformasi Matriks Karakter pada Komik-Web 7 Wonders* (Jurnal Tugas Akhir). Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Gunawan, B. B. 2013. *Nganimasi Bersama Mas Be*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- He, R. & Kato, A. 2024. *Unmasking The Power of Smiles in Horror Movies : an Exploration of How Smiling Faces Elicit Fear Responses Among Viewers*. [Tesis Master, Keio University]
- IMDb. 2025. *Gachiakuta*. <https://www.imdb.com/title/tt32612521/> [Diakses pada 9 Maret 2026]
- Jacobson, J., dkk. 2015. The Measure of Verbally Expressed Emotion: Development and Factor Structure of a Scale Designed to Assess Comfort Expressing Feelings to Others. *Journal of Psychopathol Behav Assess*, 37(2), 358-369.
- Hardani, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Mäkäräinen, M. 2019. *Blending and Exaggeration of Animated Facial Expressions of Emotion*. [Disertasi Doktor, Aalto University]
- Mappa. 2023. *Jujutsu Kaisen*. Diperoleh dari <https://www.netflix.com>

- MyAnimeList. 2026. Top Anime. <https://myanimelist.net/topanime.php?type=bypopularity> [Diakses pada 2 Maret 2026]
- Prastika, N.D. 2005. *Perbedaan Perilaku Agresif Remaja Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Ekstrovert Dan Introvert*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Thomas, F. & Johnston, O. 1981. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Disney Editions.
- Universitas Jember. 2023. *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa*. Jember: Universitas Jember.
- Waugh, J R. 2025. Action Fans Can't Afford to Miss Crunchyroll's 2025 Monster Hit This Week (#1 Ranked Worldwide). <https://screenrant.com/best-crunchyroll-anime-2025-action-hit-gachiakuta-worldwide-ranking/> [Diakses pada 16 November 2025]
- Wibowo, R. dkk., 2009. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UPT Penerbit Universitas Jember.
- Wilfandi, R. 2024. Mengapa Anime Jepang Terus Mendunia? Ini Alasan dan Rekomendasi Anime Terbaiknya. <https://rri.co.id/hiburan/1077416/mengapa-anime-jepang-terus-mendunia-ini-alasan-dan-rekomendasi-anime-terbaiknya> [Diakses pada 15 November 2025]
- Yusof, M. N. M. & Ahmad, N. A. 2025. The Application of Exaggeration Convey Believability: Case Study of *Ping Pong The Animation* (2014). *International Journal Art & Design (IJAD)*, 9(1), 59-73.
- Zhang, S., dkk. 2021. The Influence of Key Facial Features on Recognition of Emotion in Cartoon Faces. *Frointiers in Psychology*, 12(687974).
- Zohedi, A. K., & Ubaidullah, N. H. 2015. Aplikasi Prinsip Exaggeration dalam Animasi dan Kepentingannya Terhadap Motivasi Pelajar. *International Journal of Technical Research and Applications*, 22, 31-36
- Zong, M., dkk. 2020. Research on Character Expression Shaping in Animation Movies. *Proceedings of the 4th International Conference on Culture, Education and Economic Development of Modern Society (ICCESE 2020)* (hal. 151-155). Atlantis Press.