



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Animasi

Animasi, menurut Wells (1998) adalah sebuah film, yang dibuat/digambar dengan tangan, *frame per frame*, membuat sebuah ilusi pergerakan yang tidak direkam oleh kamera biasa (hlm.10). Definisi yang disebutkan Wells hanya merujuk pada animasi yang dibuat pada lembaran *cell* atau kertas, animasi yang digambar tangan, atau animasi 2D tradisional. Namun seiring dengan perkembangan teknologi, berkembang pula berbagai teknik dan media yang dapat digunakan untuk membuat animasi, sehingga definisi tersebut tidak cukup untuk mendefinisikan.

Banyaknya pemikiran mengenai animasi dan definisinya, akhirnya diambil kesimpulan bahwa animasi adalah sebuah proses pembuatan ilusi gerak dan perubahan, dibuat dengan cara menampilkan urutan gambar statis yang tidak terlalu berbeda (mirip) (McLaughlin, 2009).

Dengan teknologi masa kini, animasi tidak hanya terbatas pada 2D *animation*. Dengan bantuan dari *computer graphic* dan/atau *artificial intelligence*, animasi kini dapat dibuat dengan lebih mudah. 3D *modelling* merupakan salah satu contohnya (Fetter, 1961).

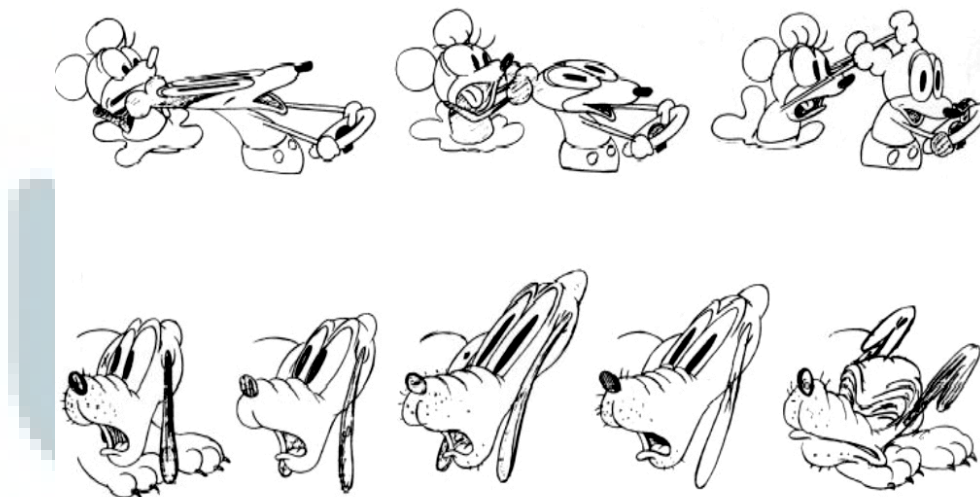
2.2. *The Principles of Animation*

Menurut Thomas & Johnston (1981) untuk menjadikan gambar bergerak dalam animasi terlihat nyata, beberapa ahli merumuskan prinsip-prinsip dasar animasi

yang kemudian menjadi sebuah pegangan bagi para animator Disney. 12 prinsip animasi ini dihasilkan dari pengalaman para animator Disney selama mengerjakan semua film animasi mereka.

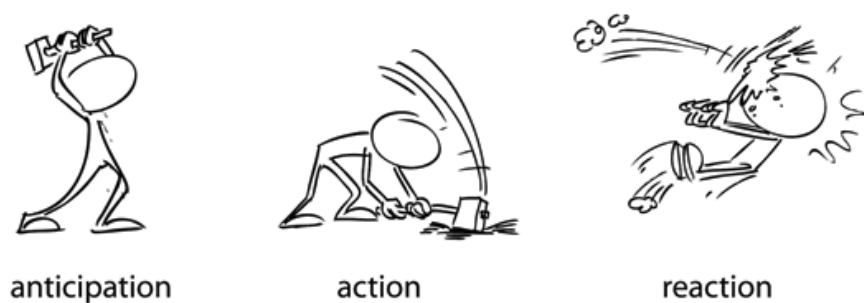
2.2.1. *Squash and Stretch*

Squash dan *stretch* merupakan prinsip terpenting yang ditemukan oleh para animator, memberikan ilusi berat dan fleksibilitas terhadap sebuah objek. Objek atau karakter akan mengalami perubahan bentuk yang disebabkan oleh konstruksi dan gaya dari objek tersebut. Tidak hanya objek, prinsip ini bias diaplikasikan untuk ekspresi wajah. Contohnya ketika ekspresi senyum, bukan hanya bibir yang membentuk garis melengkung melainkan pipi juga ikut mengembang dan memberikan efek senyum lebih lebar dan ekspresi senang, atau gerakan mengunyah makanan, dengan membuat pipi jelas menggebu dan mengempis.



2.1.2. *Anticipation*

Gerakan antisipasi mempersiapkan penonton untuk gerakan utama sebuah karakter, ketika akan mulai berlari, melompat, atau berubah ekspresi wajah. Contohnya, penari sebelum melompat dari lantai harus menekuk kakinya terlebih dahulu, atau gerakan seorang pemain golf melakukan *back-swing*. Tidak hanya untuk gerakan karakter. Fokus pada sebuah benda sebagai tanda bahwa benda tersebut akan berinteraksi dengan karakter juga merupakan antisipasi dalam animasi.



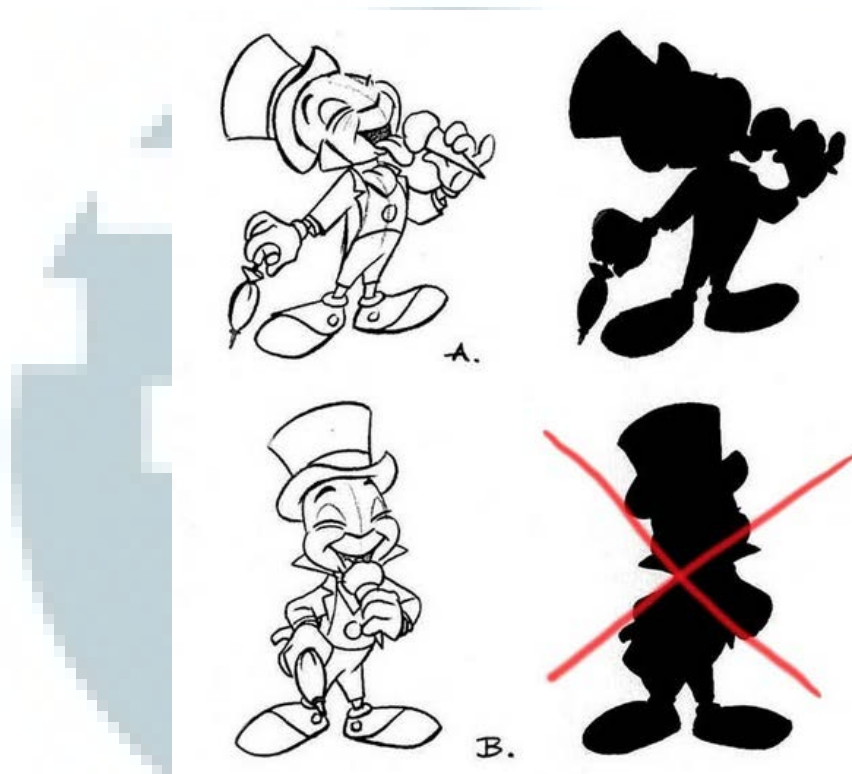
Gambar 2. 1. Prinsip *anticipation* dalam gerakan

(http://delviewmedia.weebly.com/uploads/3/0/9/9/3099487/7053711_orig.png, 2015)

2.1.3. *Staging*

Dalam buku *The Illusion of Life Disney Animation*, *staging* merupakan bagaimana presentasi sebuah ide agar terlihat sangat jelas. Pergerakan karakter dengan *staging* yang baik mudah dipahami, karakteristik yang mudah dikenali, ekspresi yang mudah terlihat, *mood* yang akan mempengaruhi penonton. Selain itu, penggunaan *shot* kamera untuk mendapatkan inti cerita juga termasuk dalam

staging, apakah harus menggunakan *long shot*, *medium shot*, atau *close up shot* agar mendapatkan *mood* yang diinginkan (hlm. 54).

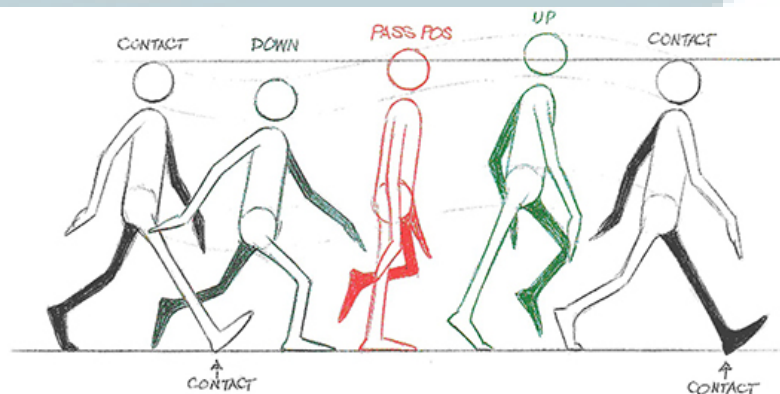


Gambar 2. 2. *Staging* yang baik akan tetap jelas walau hanya siluet
(http://video-university.87seconds.com/content/uploads/03_staging-disney-WardKimball.png,
2015)

Terlalu banyak gerakan dalam satu *frame* bisa membuat penonton bingung, mana yang menjadi fokus. Gunakan satu gerakan yang jelas untuk menyampaikan ide, kecuali jika ingin menyampaikan ide tentang kekacauan dan kebingungan. *Staging* memandu penonton untuk memfokuskan perhatian pada cerita atau ide yang diberikan, maka penggambaran latar belakang perlu diperhatikan agar tidak menutupi animasi.

2.1.4. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*

Ada 2 pendekatan utama dalam animasi. Pertama, disebut *straight ahead action* karena proses animasinya terus maju dari gambar pertama, dari satu gambar ke gambar selanjutnya, sampai ke akhir *scene*. *Straight ahead action* membuat ilusi gerakan yang lebih dinamis, namun sulit untuk mengatur proporsi dan membuat pose yang sama persis. Kedua, disebut *pose to pose*. Animator merencanakan gerakan karakter, memahami gambar mana yang diperlukan untuk animasi yang dibutuhkan, menggambarinya dengan mempertimbangkan ukuran dan bentuk secara seksama dan diberikan pada asisten untuk diberi *inbetweens*. *Pose to pose* menyajikan gambar yang lebih stabil dan jelas, dan cocok untuk *scene* dramatis atau emosional (hlm.57-59).



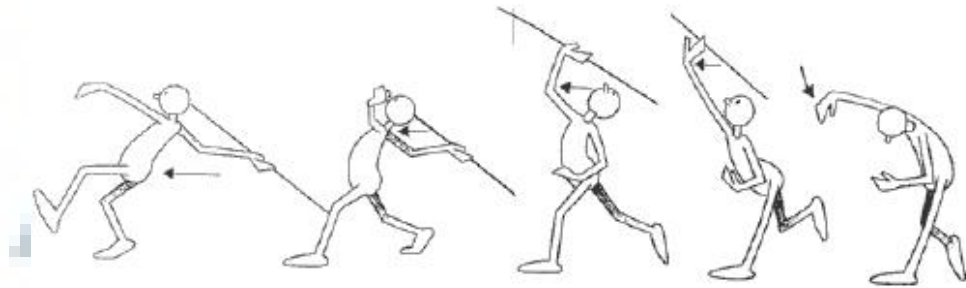
Gambar 2. 3. *Pose to pose*

http://video-university.87seconds.com/content/uploads/04_posetopose-richardwilliams.jpg, 2015)

2.1.5. *Follow Through and Overlapping Action*

Ketika tubuh utama karakter berhenti bergerak, bagian tubuh yang lain terus mengikuti tarikan massa karakter, seperti rambut, telinga, ekor, *coat*, atau

pakaian. Tidak ada yang langsung berhenti begitu saja, itu terlihat tidak natural. Gerakan tersebut disebut *follow through* (Thomas&Johnston, 1981).



Gambar 2. 4. *Follow through*
(<http://www.animationbrain.com/2D/35principle.JPG>, 2015)

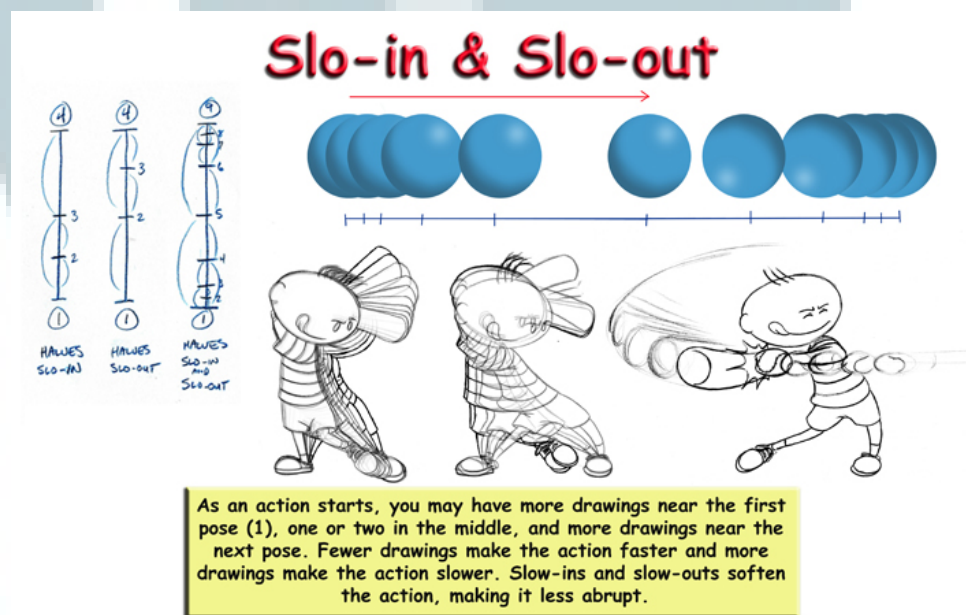
Overlapping Action adalah ketika gerakan karakter berubah arah sementara rambut atau pakaiannya tetap bergerak maju. Karakter ini bergerak ke arah lain, lalu akan diikuti oleh bagian tubuh lain (rambut, pakaian) di beberapa *frame* kemudian dengan arah yang sama dengan karakter. Contohnya seperti Putri Salju ketika mulai berdansa, gaunnya tidak langsung ikut bergerak namun mengikuti di beberapa frame setelahnya (hlm. 59-62).



Gambar 2. 5. *Overlapping action* pada ekor musang
(<http://designmodo.com/wp-content/uploads/2015/03/overlapping-action1.jpg>, 2015)

2.1.6. *Slow In Slow Out*

Dalam menggambar sebuah *action*, di awal dimulai dengan lebih banyak *inbetween* di dekat *key pose*, lalu satu atau dua *inbetween* di tengah dan lebih banyak *inbetween* lagi di dekat *key pose* selanjutnya. Jumlah *inbetween* yang lebih sedikit membuat gerakan semakin cepat, atau semakin lambat jika jumlah *inbetween* lebih banyak. Dengan memberi banyak *inbetween* di dekat *key pose* dan hanya satu atau dua *inbetween* di tengah, animator mendapatkan hasil animasi yang lebih enerjik (Thomas&Johnston.1981).

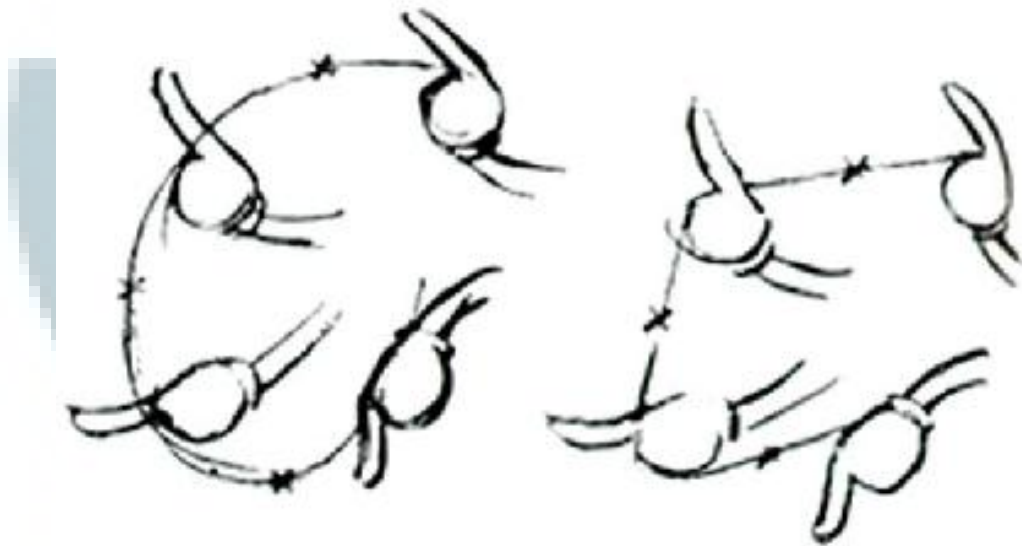


Gambar 2. 6. *Slow-in & Slow-out*

(<http://www.brianlemay.com/Pages/animationschool/animation/Principles/Slo-in%20&%20Slo-out.jpg>, 2015)

2.1.7. *Arcs*

Menurut Johnston & Thomas (1981), setiap gerakan makhluk hidup cenderung mengikuti gerakan melingkar. Kecuali gerakan mesin mekanik yang cenderung lurus maju-mundur. Contoh paling mudah adalah gerakan alami sebuah pendulum, atau tangan dengan jari menunjuk mengikuti pola melingkar. *Arcs* membuat gerakan pada animasi menjadi lebih alami dan mengalir (hlm. 62).

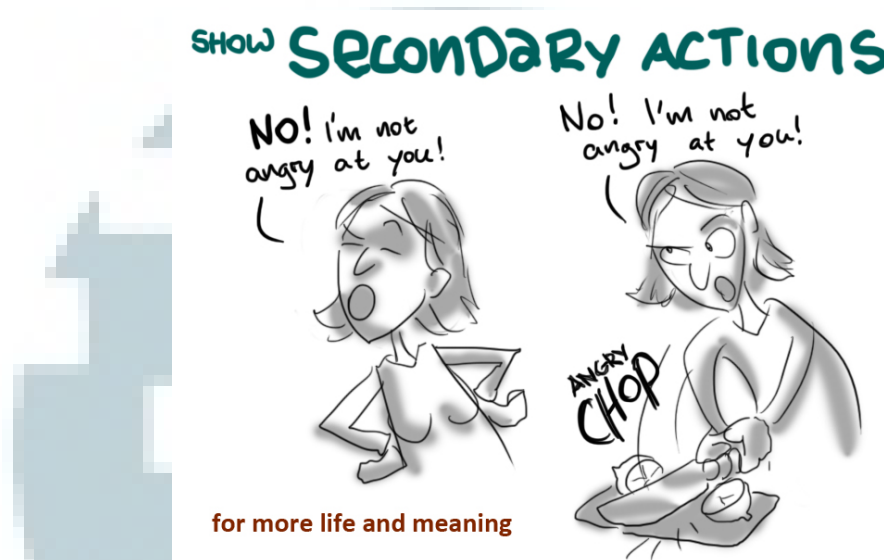


Gambar 2. 7. Gerakan tangan membentuk *arcs*
(The Illusion of Life, Thomas&Johnston,1981, hlm. 62)

2.1.8. *Secondary Actions*

Secondary actions, menurut Johnston & Thomas (1981) akan memperkaya gerakan utama, memberi efek natural, dan dimensi lebih pada karakteristik sebuah karakter. Contohnya ketika orang berkacamata kebingungan, ia akan membenahi kacamatanya sambil menenangkan diri. Ekspresi terkadang juga bisa menjadi

secondary action, contohnya ekspresi suram pada karakter sembari ia berbalik dan mengusap air mata (hlm. 64)

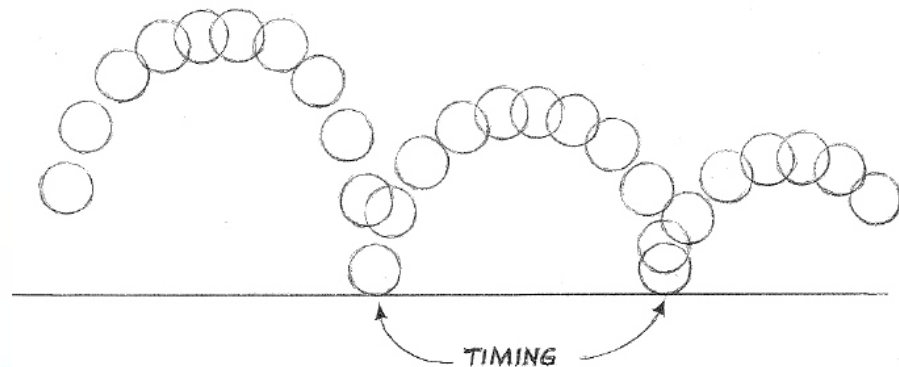


Gambar 2.8. . *Secondary actions*

(<http://www.bluepony.com/wp-content/uploads/2014/11/SecondaryAction.jpg>, 2015)

2.1.9. *Timing*

Di masa lalu, *timing* hanya terbatas pada gerakan cepat atau gerakan lambat, dengan aksen dan dorongan untuk gerakan spesial. Semakin banyak gambar *inbeetwen* semakin lambat dan halus, semakin sedikit maka semakin cepat. Namun kepribadian karakter yang sedang dikembangkan dipertegas melalui pergerakan karakter dibandingkan dengan penampilan, dan variasi kecepatan gerak tersebut menentukan apakah karakter tersebut lesu, bersemangat, relax, atau gerogi (hlm. 64-65)



Gambar 2.9. *Timing*

(<https://caworld3.files.wordpress.com/2013/04/timing-and-spacing.jpg>, 2015)

2.1.10. *Exaggration*

Kebanyakan berpikir bahwa *exaggration* berarti gambar yang terdistorsi secara ekstrim atau aksi kekerasan sepanjang waktu. Namun yang dimaksud bukanlah seperti itu. *Exeggration* seperti karikatur wajah, ekspresi, pose, sikap dan tindakan. Gerakan yang dijiplak dari video *live action* memang akurat namun kaku. Dalam animasi, karakter harus bergerak lebih luas agar terlihat natural, begitu juga ekspresi wajah. *Exaggration* dalam gerak jalan atau pergerakan mata atau bahkan cara memutar kepala membuat animasi semakin menarik (hlm. 66).

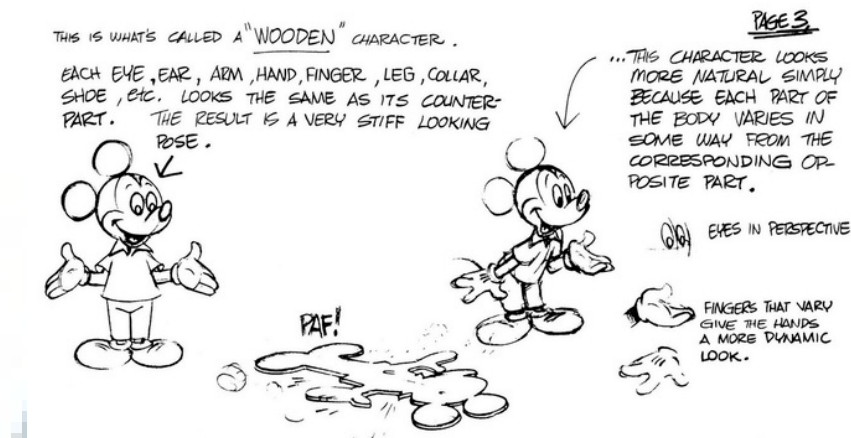


Gambar 2.10. *Exaggeration*

(https://hallucinationrain.files.wordpress.com/2014/03/10_exaggeration.jpg, 2015)

2.1.11. *Solid Drawing*

Prinsip-prinsip dasar menggambar bentuk, berat, volume solid, dan ilusi tiga dimensi berlaku juga untuk animasi. Seseorang harus menguasai teknik menggambar dengan baik sebelum mulai membuat animasi, karena dalam pembuatannya seorang animator harus menggambar karakter dalam berbagai posisi dan perspektif yang berbeda. Johnston dan Thomas (1981) memperingatkan untuk tidak membuat '*twins*', karakter yang bagian kiri dan kanannya seperti *dimirror* dan terlihat tidak hidup (hlm.67)



Gambar 2.11. *Solid drawing*
(The Illusion of Life, Thomas&Jonston, 1981, hlm.67)

2.1.12. *Appeal*

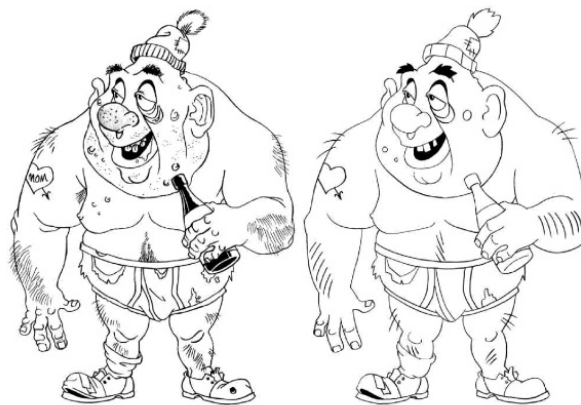
Johnston dan Thomas (1981) dalam *The Illusion of Life* mengatakan, karakter animasi harus memiliki *appeal* atau daya tarik, baik heroik, jahat, menggemaskan atau lucu. *Appeal* termasuk desain yang mudah dimengerti, gambar yang jelas, dan pengembangan kepribadian yang akan mengambil perhatian penonton (hlm. 69).

2.3. **Simplifikasi Pada Animasi**

Menurut Hedgepeth dan Missal dalam bukunya *Exploring Drawing for Animation* (2003), simplifikasi karakter dan realisme karakter, dalam beberapa hal, menjadi isu penting yang dihadapi oleh desainer. Ini berhubungan dengan apa yang berusaha disampaikan dengan karakter tertentu. Dalam produksi sebuah film animasi 2D, dibutuhkan begitu banyak gambar yang diproduksi, mulai dari desain

konsep karakter, layout, dan gambar final. Akan begitu sulit jika menggunakan gambar karakter yang rumit (hlm. 198).

Simplifikasi dalam animasi merupakan sebuah proses, dimana animator memoles sebuah desain karakter dengan memperkuat kualitas garis dan mengurangi detail yang tidak diperlukan. Sebenarnya hanya dibutuhkan informasi dengan jumlah yang sedikit dan sederhana. Contohnya, dengan dua titik dan satu garis kurva sebagai mulut, menjadi simbol untuk sebuah wajah yang sedang tersenyum. Jika terlalu banyak informasi yang diberikan, penonton akan tenggelam dengan hal-hal tidak penting untuk diproses. Sebaliknya jika terlalu sedikit, karakter akan sulit dimengerti. Dalam desain karakter dan animasi, bagian yang dapat dikurangi yakni: *muscular detail* atau detail otot, *hair detail* atau detail rambut, lipatan pada kulit dan pakaian (*wrinkles, folds in clothing*), dan tekstur kulit atau sebuah permukaan (hlm. 199).



Gambar 2.12. Menghilangkan detail yang tidak penting untuk keperluan animasi
(*Exploring Drawing for Animation*, Hedgepeth&Missal, 2003, hlm. 200)

2.4. 4 Kepribadian Manusia (*Four Temperaments*)

2.2.1. *Choleric*

Orang dengan kepribadian koleris cenderung ekstrovert dan memiliki jiwa kepemimpinan yang sangat tinggi. Mereka adalah orang yang sangat terencana dan pintar mengatur emosi. Seseorang masuk kategori koleris karena, selain pengaruh lingkungan, kerja hormon testoterone sangat berpengaruh pada kinerja darah (Rahmawati, 2012).

Menurut Steiner (2008), ciri-ciri seorang koleris dapat dilihat dari fisik dan gestur tubuhnya. Cara berjalan orang koleris terlihat tegas dengan langkah yang menapak pada tanah dengan kuat. Mata orang koleris selalu terlihat bersemangat dan penuh energi.

2.2.2. *Sanguine*

Orang dengan kepribadian *sanguine* sangat aktif, pandai dan suka berbicara, periang dan ekspresif. Namun saking senang berbicara, kadang orang *sanguine* sulit mengontrol diri dan bicaranya. Seseorang masuk kategori *sanguine* selain karena pengaruh lingkungan, juga disebabkan oleh aktifnya hormon dopamine yang menyebabkan peningkatan denyut nadi dan rasa senang (Rahmawati, 2012).

Menurut Steiner dalam bukunya *The Four Temperaments* (2008) ciri fisik dari tipe *sanguine* antara lain cara berjalannya yang riang, agak melompat seperti menari, dan bertumpu pada jari kaki. Mata seorang *sanguine* selalu terlihat hidup dan riang.

2.2.3. *Phlegmatic*

Orang dengan kepribadian *phlegmatic* sangat santai dan cenderung kurang perhatian terhadap sekitarnya, baik lingkungan maupun pada orang-orang. Tipe *phlegmatic* lebih memilih untuk menghindari dari konflik dan konsisten pada pilihan. Hormon estrogen menjadi pemicu orang menjadi tipe *phlegmatic*, karena hormon estrogen memicu sistem *nervous* di otak bekerja lebih banyak (Rahmawati, 2012).

Ciri-ciri fisik dan gestur pada tipe *phlegmatic* bisa dilihat pada cara berjalan mereka yang tidak tergesa-gesa, lamban. Mata orang *phlegmatic* sering terlihat seperti mengantuk (Steiner, 2008).

2.2.4. *Melancholic*

Tipe *melancholic* sebenarnya adalah tipe orang yang paling kaya dengan temperamen, karena ia bisa saja sangat senang atau sangat sedih, dan juga sensitif. Kebanyakan tipe *melancholic* merupakan orang yang introvert dan sulit mengekspresikan perasaan. Hormon serotonin yang berfungsi untuk menekan tendensi agresif menjadi peran pembentukan tipe *melancholic*. Karenanya tipe *melancholic* cenderung tenang dan tidak suka dengan perubahan kebiasaan (Rahmawati, 2012).

Menurut Steiner (2008) ciri-ciri fisik dan gestur pada tipe *melancholic* dapat dilihat dari cara berjalan mereka yang lebih lamban dari tipe *phlegmatic* dan berkesan seperti menyeret kaki mereka ketika berjalan. Mata orang tipe *melancholic* cenderung terlihat penuh tatapan kesedihan atau murung.

2.5. Ekspresi Wajah

Faigin menyebutkan dalam bukunya, *The Artist Complete Guide to Facial Animation* (1990), bahwa wajah adalah pusat kehidupan emosional manusia yang menghubungkan manusia pada teman, keluarga, dan semua orang di sekelilingnya. Gerakan-gerakan kecil yang mengubah ekspresi wajah manusia dapat memiliki makna yang begitu besar. Sedikit apapun senyum dapat memulai pembicaraan dengan orang lain, begitu pula sedikit cemberut dapat memulai pertengkaran dengan teman (hlm. 126).

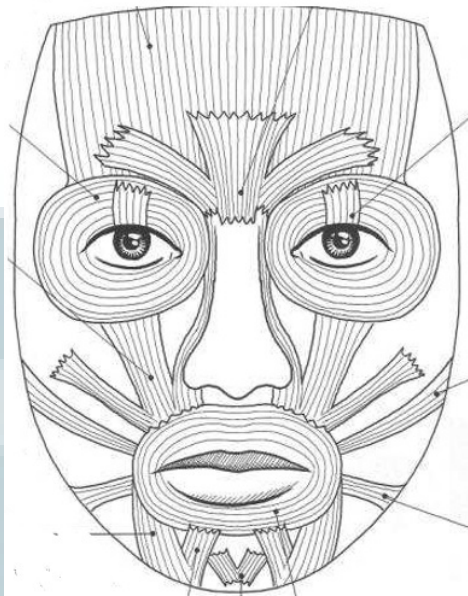
Ekspresi wajah adalah hasil dari pergerakan salah satu atau lebih otot pada wajah. Ekspresi wajah merupakan salah satu bentuk komunikasi non verbal yang mampu menyampaikan keadaan emosional seseorang kepada orang yang mengamatinya. Umumnya ekspresi wajah dialami secara spontan akibat perasaan atau emosi yang dirasakan, walau memungkinkan untuk membuat ekspresi wajah secara disengaja (Faigin, 1990).

2.3.1. Ekspresi Dasar Manusia

McCloud dalam bukunya *Making Comics, Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels* (2006) memperjelas pernyataan Faigin mengenai otot-otot bawah kulit yang membentuk ekspresi wajah. Otot-otot tersebut ialah (hlm. 92):

1. *Orbicularis oculi* merupakan otot yang meremas mata, membuat mata terlihat menyipit, disebut juga *squinter*.
2. *The Frontalis* merupakan otot yang menaikkan alis mata.

3. *The Corrugator* merupakan otot yang mendorong alis kebawah, pengerut otot kening (*frowning muscle*).
4. *Levator palpebrae* merupakan otot yang berfungsi untuk menggerakan kelopak mata.
5. *Levator labii superioris* memiliki tiga cabang otot, merupakan otot yang bergerak ketika mencibir.
6. *Zygomatic major* merupakan otot yang bergerak ketika tersenyum.
7. *Triangularis* merupakan otot yang mendorong sudut bibir ke bawah ketika cemberut.
8. *Risorius* otot yang menggerakan bibir agar bisa melebar.
9. *Platysma* merupakan sambungan otot *risorius* yang berada di leher, bergerak ketika bibir melebar.
10. *Depressor labii inferioris* merupakan otot yang menggerakan bibir bagian bawah ketika berbicara.
11. *The Mentalis* merupakan otot yang mendorong pipi dan bibir bawah, membuat seolah pipi menggembung (*pouting muscles*).
12. *Orbicularis oris* merupakan otot di sekitar bibir yang membuat bibir terlihat mengencang.

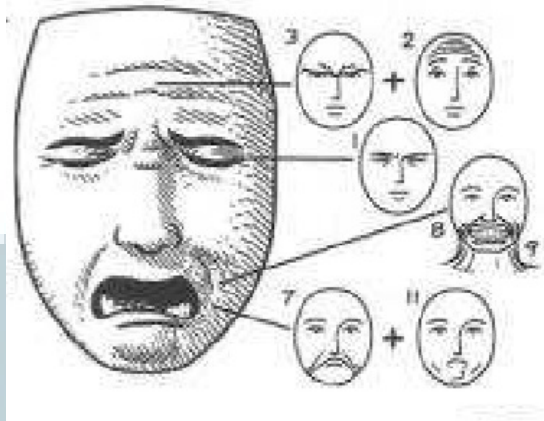


Gambar 2.13. Otot wajah untuk ekspresi
(Making Comics, McCloud, 2006, hlm. 92)

Menurut McCloud (2006) otot-otot wajah tersebut bisa dikombinasikan satu dengan yang lain untuk menciptakan ekspresi yang lebih variatif. Namun itu semua bergantung pula pada ekspresi dasar manusia. Manusia memiliki enam ekspresi dasar, yakni bahagia, sedih, takut, jijik, marah, dan terkejut (hlm. 93).

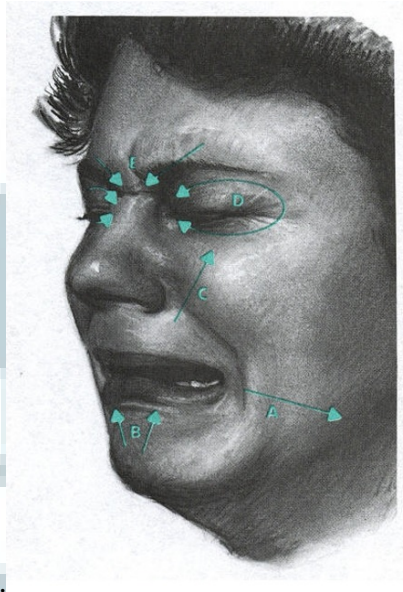
2.3.1.1. *Sedih*

Menurut Faigin (1990) hampir semua ekspresi wajah orang dewasa mengakar pada ekspresi paling pertama yang dialami manusia: jeritan ketika manusia lahir. Ekspresi sedih terutama, sangat menarik karena ekspresi tersebut terlihat jelas bahkan dalam bentuk ekstrimnya. Ekspresi sedih berhubungan dengan tangisan pertama manusia ketika lahir. Macam-macam bentuk ekspresi sedih, kesedihan tanpa air mata, kesengsaraan, berbeda satu sama lain tergantung pada intensitas kesedihan yang dirasakan (hlm. 132).



Gambar 2.14. Detail otot ekspresi sedih
(Making Comics, McCloud, 2006, hlm. 93)

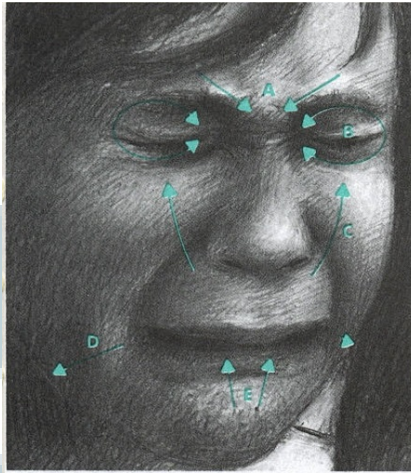
Menangis, merupakan salah satu bentuk ekspresi dari kesedihan luar biasa. Tekanan emosional memicu kontraksi otot mata dan mulut, disertai dengan munculnya kerutan-kerutan dalam pada wajah. Alis menurun terutama pada bagian ujung dalam yang menyebabkan kerutan vertikal, lipatan dalam pada sudut mata bagian dalam dan kerutan di sudut luar yang disebabkan oleh otot *corrugator* dan otot *orbicularis oculi*. Pada tangisan dengan mulut terbuka, mulut akan sedikit terbuka dan membalut erat sekitar gigi dan rahang, yang merupakan gerakan dari otot *levator labii superioris*. Bibir yang meregang didorong ke atas oleh otot *mentalis* dan ujung mulut yang tertarik melebar karena otot *risorius* (hlm. 137). Mulut yang terbuka pada saat menangis lebih lebar ketimbang saat rileks karena tarikan dari otot *risorius/platysma* (hlm. 139).



Gambar 2. 15. Bentuk ekspresi sedih, menangis dengan mulut terbuka
(The Artist's Complete Guide To Facial Expression, Faigin, 1990, hlm. 137)

Menangis dengan mulut tertutup melibatkan hampir 9 otot pada wajah, memberikan gerakan yang rumit pada alis. Pertama-tama alis akan turun lalu ujung alis naik, terjebak diantara tarikan otot yang berlawanan (hlm. 140).

Ciri utama pada wajah ketika menangis dengan mulut tertutup antara lain: alis yang menurun dan berkerut, menciptakan lipatan seperti bukit di atas mata, yang merupakan gerakan dari otot *corrugator*. Otot *mentalis* meratakan dan membuat kasar permukaan dagu, mendorong bibir atas dan membuat kerutan di bawah bibir, lalu menarik bagian luar bibir atas. Selain itu ditandai juga dengan adanya lipatan bukit sepanjang hidung hingga pipi, kerutan di mata dan helaian otot *platysma* di leher menonjol keluar.

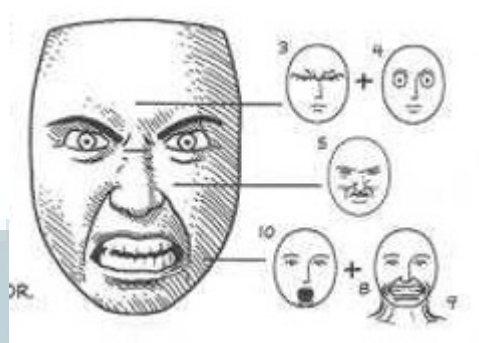


Gambar 2.16. Otot wajah ketika wajah bersedih dan menangis dengan mulut tertutup

(The Artist's Complete Guide to Facial Expression, Faigin, 1990, hlm. 145)

2.3.1.2. **Marah**

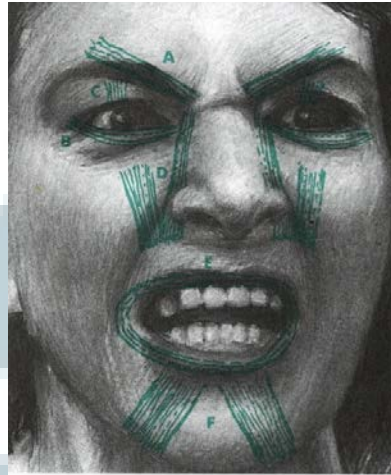
Marah, adalah emosi sekejap yang dapat muncul dan hilang dengan cepat (Faigin, 1990) . Bahkan kadang diperlukan tindakan fisik sebagai penyaluran energi, walau hanya membiarkannya lepas secara verbal. Ketika marah, tanda pertama yang muncul adalah perubahan nada suara, tindakan mulai kasar, dan postur mulai tegang. Tanda yang jelas pada wajah hanya muncul ketika seseorang benar-benar marah (hlm. 160).



Gambar 2.17. Detail otot ekspresi sedih
(Making Comics, McCloud, 2006, hlm. 93)

Ekspresi kemarahan bergantung pada sekitar mata. Mata akan melebar jika manusia merasa marah. Semakin lebar mata manusia makin terlihat sangat marah. Yang membuat mata terlihat marah adalah gerakan otot *corrugator* yang membuat alis bergerak mendekat dan menurun, serta mata yang melebar (hlm.161).

Mengamuk adalah salah satu bentuk kemarahan paling besar, ketika rasa marah sudah mencapai puncaknya. Karakteristik paling jelas ketika mengamuk ialah alis yang menurun, kelopak mata atas terbuka lebar sementara bagian bawah mata kaku, dan mulut yang terbuka disertai teriakan dengan bibir yang menegang, gigi terlihat dan rahang yang turun. Otot wajah yang berpengaruh pada ekspresi tersebut antara lain otot *corrugator*, *orbicularis oculi* bagian kelopak mata, *levator palpebrae superioris*, *levator labii superioris*, *orbicularis oris* (bagian bibir), dan *depressor labii inferioris* (hlm. 163-164).



Gambar 2.18. Wajah mengamuk dan penanda otot yang bergerak
(Artist's Complete Guide to Facial Expression, Faigin, 1990, hlm. 164)

Mearah dengan mulut tertutup kadang tidak menunjukkan bahwa seseorang begitu marah, atau hanya menunjukkan bahwa seseorang sedikit kesal dan tidak terlalu marah. Mengkatupkan mulut saat marah menjadi usaha untuk menahan atau mencegah seseorang berteriak atau membentak. Bibir akan menyempit menjadi sebuah garis lurus dengan bibir bawah terangkat ke atas, timbul tonjolan pada atas dan bawah bibir, lipatan yang berbentuk seperti gantungan terbentuk karena otot *triangularis*, garis mulut melebar di setiap ujung bibir, berbentuk seperti senyum yang dibalik, dan terakhir dagu yang kasar karena otot *mentalis* (hlm. 176-177).

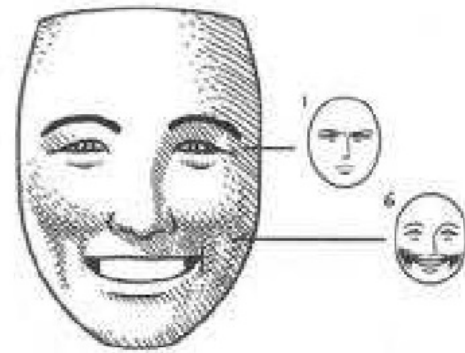


Gambar 2. 19. Bagan ekspresi marah dengan mulut tertutup
(Artist's Complete Guide for Facial Expression, Faigin, 1990, hlm. 177)

2.3.1.3. *Senang*

Ekspresi senang atau bahagia juga merupakan ekspresi bawaan sejak lahir, hingga manusia menjadi tua. Ekspresi bahagia juga menjadi ekspresi yang sangat diapresiasi secara universal dan dihargai oleh seluruh umat manusia (Faigin, 1990).

Tersenyum dan tertawa merupakan bentuk dari rasa bahagia. Senyum sendiri mengandung sedikit unsur dari ekspresi-ekspresi lain, misalnya kesedihan atau marah yang mampu menciptakan ekspresi wajah yang kompleks dan ambigu. Senyum juga dapat dikategorikan sebagai ekspresi yang kuat walau hanya terlihat samar.



Gambar 2.20. Otot wajah yang membentuk ekspresi senang
(Making Comics, McCloud, 2006, hlm. 93)

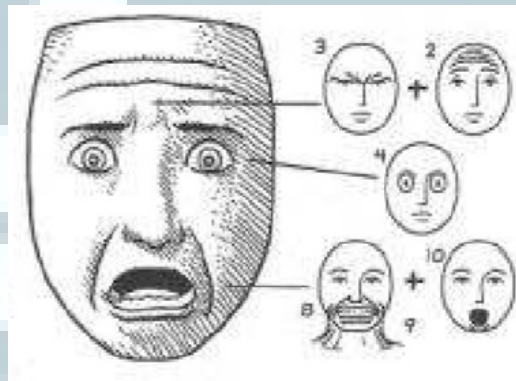
Otot *zygomatic major* dan *orbicularis oculi* menjadi otot yang berperan penting dalam membentuk ekspresi senyum dan tertawa. *Zygomatic major* yang membuat daerah mulut terbuka lebar terutama saat tertawa, dan *orbicularis oculi* yang menyebabkan mata menyipit atau kadang menutup (hlm. 188).



Gambar 2.21. Ekspresi senang (tertawa) dengan penanda otot yang bergerak
(Artist's Complete Guide for Facial Expression, Faigin, 1990, hlm. 177)

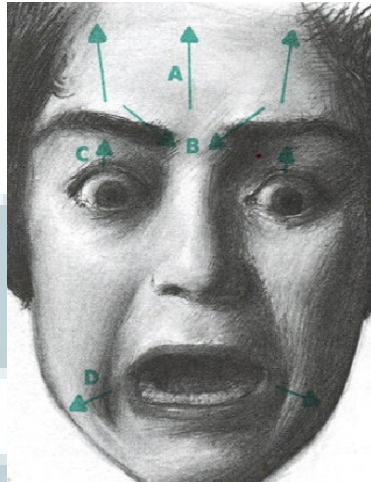
2.3.1.4. *Takut*

Takut merupakan ekspresi yang sangat familiar, cadangan emosi manusia ketika menghadapi situasi yang mengancam hidup. Seperti respon ketika menghadapi pasukan bersenjata, ketika kapal tenggelam atau rumah terbakar (hlm. 238). Pola dasar ekspresi takut memiliki 3 elemen, yakni alis yang terangkat, mata melebar dan mulut yang terbuka.



Gambar 2.22. Otot wajah yang membentuk ekspresi takut
(Making Comics, McCloud, 2006, hlm. 93)

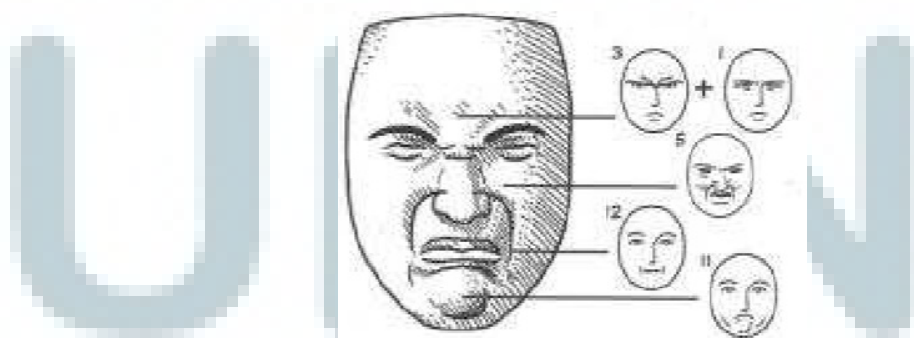
Khawatir dan gelisah merupakan bentuk dari rasa takut yang tidak terlalu besar, karena takut memiliki beberapa fase atau level seperti ekspresi marah dan kaget. Namun pada ekspresi wajah ketika khawatir atau gelisah tidak sekompleks ekspresi takut yang besar. Seperti mata yang tidak terlalu lebar atau mulut tidak terbuka (hlm. 291).



Gambar 2.23. Ekspresi takut dengan penanda otot yang bergerak
(Artist's Complete Guide for Facial Expression, Faigin, 1990, hlm. 177)

2.3.1.5. *Jijik*

Perasaan jijik muncul ketika melakukan kontak dengan sesuatu yang ditolak manusia, entah hewan, serangga, makanan busuk bahkan mungkin mantan kekasih. Ekspresi jijik ditandai dengan naiknya bagian tengah bibir atas dan bagian hidung, walau sedikit. Perasaan jijik paling ekstrim ditandai dengan tindakan fisik: muntah (hlm. 254).



Gambar 2.24. Otot wajah yang membentuk ekspresi jijik
(Making Comics, McCloud, 2006, hlm. 93)

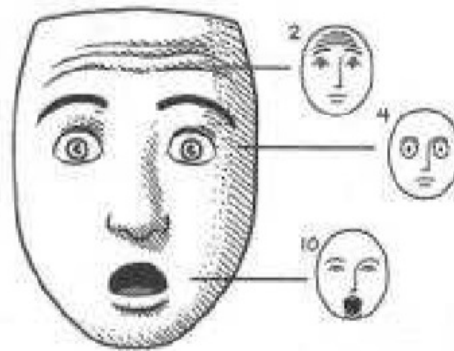
Otot yang berperan pada ekspresi jijik yakni *levator labii superioris* yang menarik tepi hidung dan pipi naik ke atas, yang biasanya dirasakan ketika bereaksi pada bau tidak sedap atau rasa makanan yang tidak enak. Tanda lain pada ekspresi jijik juga bisa dilihat pada hidung, yang akan membentuk lipatan di tepi *nose wings*.



Gambar 2.25. Ekspresi jijik dengan penanda otot yang bergerak
(Artist's Complete Guide for Facial Expression, Faigin, 1990, hlm. 177)

2.3.1.6. *Kaget*

Rasa kaget atau terkejut merupakan emosi paling spontan dari semua jenis emosi dasar manusia. Durasi ekspresi tersebut hanya beberapa detik, dan kemunculan serta menghilangnya ekspresi tersebut terlalu singkat untuk diobservasi. Bisa juga dianggap sebagai ekspresi yang tidak mungkin dibuat-buat oleh aktor. Namun ekspresi terkejut merupakan ekspresi paling mudah untuk ditiru dalam pantomim karena pergerakan otot wajah yang diperlukan sangat mudah untuk dibuat (hlm. 262).



Gambar 2.26. Otot wajah yang membentuk ekspresi terkejut
(Making Comics, McCloud, 2006, hlm. 93)

2.3.2. Elemen Ekspresi Wajah

Menurut Bancroft (2012) ekspresi wajah merupakan bagian terpenting dalam proses komunikasi. Elemen pada wajah yang bergerak memiliki fungsi untuk memunculkan emosi dari karakter (hlm. 29).

2.3.2.1. Mata

Mata adalah jendela jiwa. Manusia diajarkan untuk menatap mata lawan bicara ketika berkomunikasi. Ketika seorang aktor berada pada *close up shot*, penonton pertama-tama akan menatap mata sang aktor, lalu baru melihat ke sekitar bibir untuk mengetahui lebih jelas emosi yang tersirat (hlm. 29).



Gambar 2.27. Berbagai bentuk mata dalam ekspresi yang berbeda
(Character Mentor, Bancroft, 2012, hlm. 31)

2.3.2.2. *Alis*

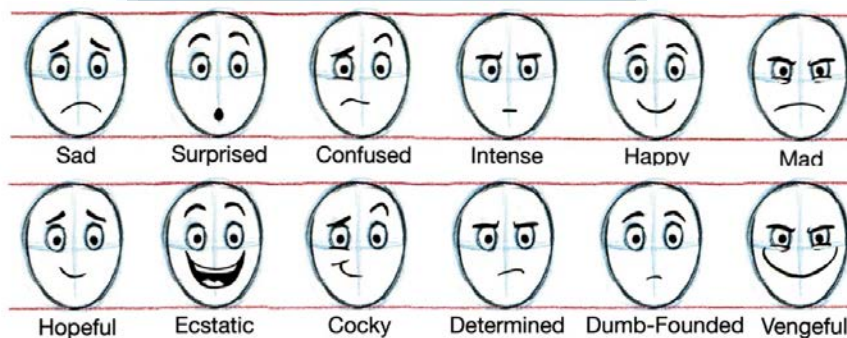
Bancroft (2012) dalam buku *Character Mentor* menyebutkan, alis sama pentingnya dengan mata, karena menjadi media untuk mempertegas apa yang hendak disampaikan lewat mata. Jika mata adalah jendela maka alis adalah tirainya (hlm.29). Mata bereaksi pada perubahan atau gerakan alis saat wajah berekspresi (hlm.34).



Gambar 2.28. Alis disesuaikan dengan mata
(Character Mentor, Bancroft, 2012, hlm. 34)

2.3.2.3. *Mulut*

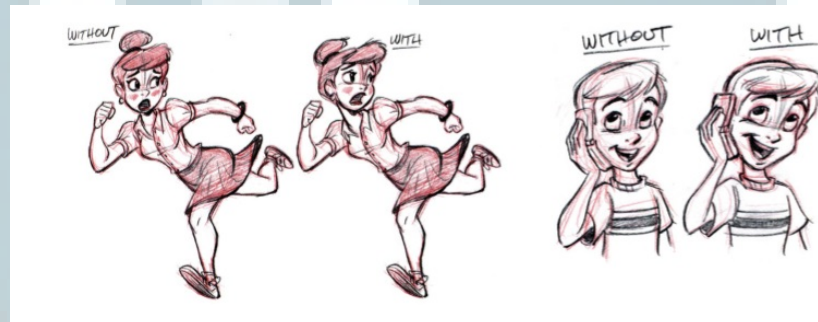
Mulut penting sebagai media untuk menyampaikan ekspresi dan emosi yang sedang dirasakan, sama pentingnya dengan mata dan alis (hlm.29). Mulut membantu untuk mempertegas ekspresi dari perasaan manusia (hlm. 35).



Gambar 2.29. Bentuk mulut menjelaskan ekspresi yang ada
(Character Mentor, Bancroft, 2012, hlm. 35-36)

2.3.2.4. *Leher*

Leher juga termasuk elemen penting, karena arah goyangan atau cara memutar kepala kadang bisa langsung menyampaikan semuanya yang ingin disampaikan (hlm.29). Walaupun leher bukanlah elemen dari wajah, namun leher membantu pose kepala terlihat lebih dinamis dengan memiringkan/memutar kepala. Pose dinamis mengkomunikasikan maksud gerakan karakter dengan lebih baik (hlm. 37-38).



Gambar 2.30. Memutar kepala membuat pose lebih dinamis
(Character Mentor, Bancroft, 2012, hlm. 38)

2.3.2.5. *Hidung*

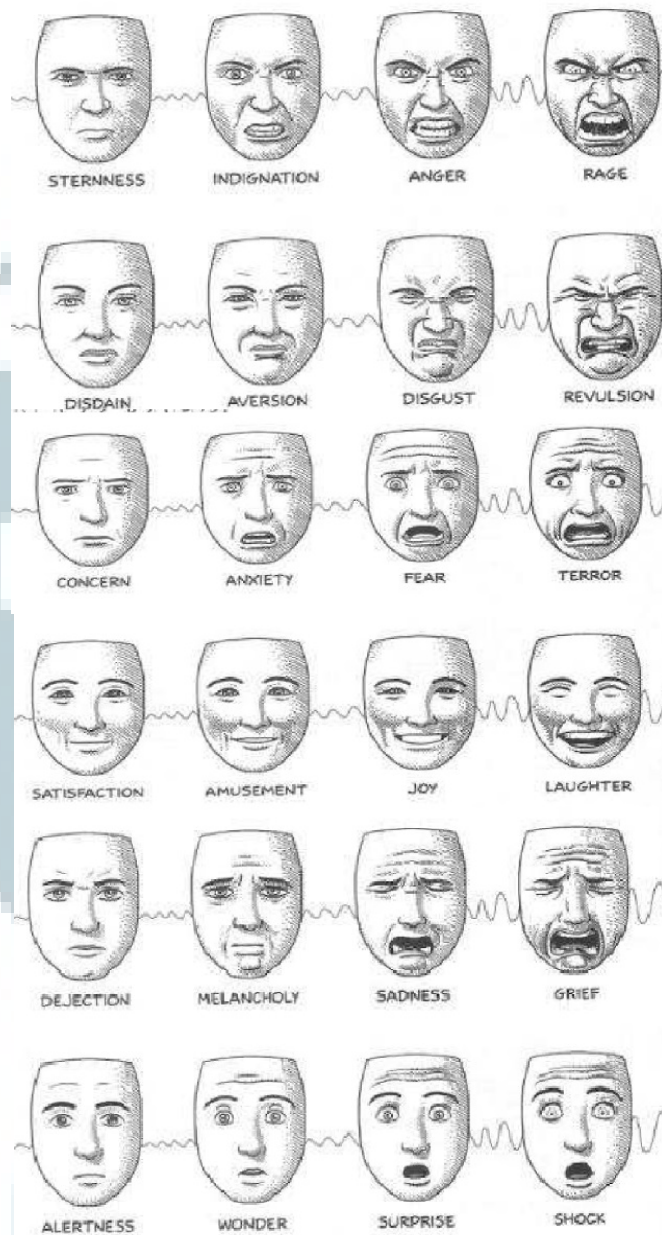
Menurut Bancroft (2012) manusia sangat jarang menggunakan hidung untuk menyampaikan ekspresi dari emosi yang dirasakan. Namun jika melakukan ekspresi yang ekstrim, secara otomatis hidung akan ikut mengerut (hlm. 29). Penggambaran hidung yang bereaksi ketika berekspresi pun menambah kesan natural pada karakter, juga menambah aksen yang kuat pada ekspresi (hlm. 39).



Gambar 2.31. Hidung yang mengerut ketika ekspresi ekstrim dibuat
(Character Mentor, Bancroft, 2012, hlm. 39)

2.3.3. Variasi Ekspresi Wajah

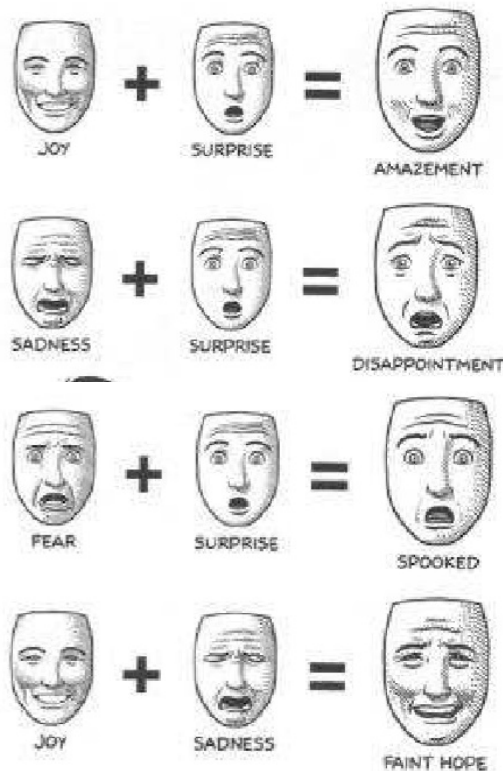
Menurut McCloud (2006) emosi primer/utama memiliki level dari yang paling ringan hingga yang paling ekstrim. Emosi utama (senang, sedih, marah, jijik, takut, terkejut) dapat dimodifikasi dan digabung satu dengan yang lainnya untuk menciptakan jenis emosi yang berbeda. Contoh yang diambil misalnya pada emosi senang, level paling ringan yakni perasaan puas, diikuti dengan perasaan girang, lalu perasaan senang, kemudian gembira sampai tertawa menjadi level paling ekstrim. Contoh yang lain pada emosi marah. Level paling ringan merupakan rasa kaku, selanjutnya diikuti rasa kesal atau jengkel, lalu rasa marah, kemudian rasa gusar yang luar biasa yang biasa dilampiaskan dengan kegiatan fisik (mengamuk) (hlm. 83-84).



Gambar 2.32. level emosi
(Making Comics, McCloud, 2006, hlm. 84)

Menggabungkan dua emosi primer dapat menghasilkan satu emosi berbeda yang mudah dikenali dan memiliki nama (McCloud, 2012). Contoh ketika menggabungkan emosi kesedihan dengan terkejut, bisa menjadi rasa

kecewa dengan ciri-ciri ekspresi wajah yang merupakan gabungan dari ekspresi sedih dan terkejut.



Gambar 2.33. *Mixing emotions*
(Making Comics, McCloud, 2006, hlm. 85)

Atau jika mengikut sertakan level-level perasaan, contohnya rasa senang dan rasa sedih yang keduanya di level ringan, membuat rasa kasihan dengan ciri ekspresi wajah yang merupakan gabungan dari ekspresi kedua emosi primer (hlm. 85-86).

2.6. *Facial Action Coding System (FACS)*

Facial Action Coding System (FACS) merupakan cara bagaimana mengenali dan menilai *action units* (AUs) untuk mewakili aktifitas otot yang menghasilkan

perubahan sesaat dalam penampilan wajah (Ekman, Friesen, & Hager, 2002, hlm. 1). Perubahan penampilan wajah untuk setiap AU dijelaskan dalam kata-kata dan diilustrasikan dalam gambar ataupun video digital, yang berasal dari foto asli dan rekaman video.

Perubahan penampilan wajah bervariasi pada setiap orang, tergantung pada struktur tulang wajah mereka, variasi otot-otot wajah, lapisan lemak, keriput, bentuk wajah, dan sebagainya. Elemen-elemen tersebut adalah elemen umum yang muncul di masyarakat dalam perubahan yang terjadi pada *action unit*. AUs pada bagian atas wajah (*upper face*) mempengaruhi alis, dahi, dan kelopak mata. Lalu bagian bawah wajah (*lower face*) tempat pergerakan atas/bawah, horizontal, serong, melingkar dan sebagainya terjadi (Ekman, Friesen, & Hager, 2002, hlm. 1).

Setiap *action unit* diidentifikasi dengan nomor dan nama (contohnya AU 4 - *brow lowerer*). Nama-nama seperti "*brow lowerer*" disediakan sebagai pegangan lebih utama daripada angka yang lebih sewenang-wenang, namun dengan angka akan lebih cepat mempelajari AU. Deskripsi setiap AU dimulai dengan menyoroti otot yang mendasari AU, lokasi dan pergerakan umum wajah. Deskripsi ini mengacu pada anatomi otot dan tindakan otot. Mengetahui bagaimana otot wajah bergerak dan cara umum serta arah gerakan adalah langkah pertama dalam memahami bagaimana menilai gerakan (hlm. 6).

Ekman, Friesen, & Hager (2002) menyampaikan bahwa FACS menggunakan aturan untuk mengatur penilaian intensitas *action unit*. Setiap

action unit menggambarkan perubahan dalam penampilan, namun yang membedakan setiap AU adalah adanya penilaian intensitas AU. Ketika perubahan dari AU tidak ada, maka penilaian menjadi wajah netral. Intensitas *action unit* dibuat dalam skala 5 poin, yakni A (*trace*), B (*slight*), C (*marked od pronounced*), D (*severe or extreme*), dan E (*maximum*).

Berikut adalah daftar AU dan penjelasan aksi yang didasari dengan otot-otot wajah, dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 2.1 Daftar Angka AU dan Penjelasannya
(*Facial Action Coding System*, Ekman, Friesen, & Hager, 2002, hlm. 413-432)

AU	Nama FACS	Dasar otot atau penjelasan
0	<i>Neutral face</i>	
1	<i>Inner Brow Raiser</i>	<i>frontalis (medialis)</i>
2	<i>Outer Brow Raiser</i>	<i>frontalis (lateralis)</i>
4	<i>Brow Lowerer</i>	<i>depressor glabellae, depressor supercilii, corrugator supercilii</i>
5	<i>Upper Lid Raiser</i>	<i>levator palpebrae superioris, superior tarsal muscle</i>
6	<i>Cheek Raiser</i>	<i>orbicularis oculi (orbitalis)</i>
7	<i>Lid Tightener</i>	<i>orbicularis oculi (palpebralis)</i>
8	<i>Lips Toward Each Other</i>	<i>orbicularis oris</i>

9	<i>Nose Wrinkler</i>	<i>levator labii superioris alaeque nasi</i>
10	<i>Upper Lip Raiser</i>	<i>levator labii superioris, caput infraorbitalis</i>
11	<i>Nasolabial Deepener</i>	<i>zygomaticus minor</i>
12	<i>Lip Corner Puller</i>	<i>zygomaticus major</i>
13	<i>Sharp Lip Puller</i>	<i>levator anguli oris (juga dikenal sebagai caninus)</i>
14	<i>Dimpler</i>	<i>buccinator</i>
15	<i>Lip Corner Depressor</i>	<i>depressor anguli oris (juga dikenal sebagai triangularis)</i>
16	<i>Lower Lip Depressor</i>	<i>depressor labii inferioris</i>
17	<i>Chin Raiser</i>	<i>mentalis</i>
18	<i>Lip Pucker</i>	<i>incisivii labii superioris and incisivii labii inferioris</i>
19	<i>Tongue Show</i>	
20	<i>Lip Stretcher</i>	<i>risorius w/ platysma</i>
21	<i>Neck Tightener</i>	<i>platysma</i>
22	<i>Lip Funneler</i>	<i>orbicularis oris</i>
23	<i>Lip Tightener</i>	<i>orbicularis oris</i>
24	<i>Lip Pressor</i>	<i>orbicularis oris</i>
25	<i>Lips Part</i>	<i>depressor labii inferioris, or relaxation</i>

		<i>of mentalis or orbicularis oris</i>
26	<i>Jaw Drop</i>	<i>masseter; relaxed temporalis and internal pterygoid</i>
27	<i>Mouth Stretch</i>	<i>pterygoids, digastric</i>
28	<i>Lip Suck</i>	<i>orbicularis oris</i>
29	<i>Jaw Thrust</i>	
30	<i>Jaw Sideways</i>	
31	<i>Jaw Clencher</i>	<i>masseter</i>
32	<i>[Lip] Bite</i>	
33	<i>[Cheek] Blow</i>	
34	<i>[Cheek] Puff</i>	
35	<i>[Cheek] Suck</i>	
36	<i>[Tongue] Bulge</i>	
37	<i>Lip Wipe</i>	
38	<i>Nostril Dilator</i>	<i>nasalis (pars alaris)</i>
39	<i>Nostril Compressor</i>	<i>nasalis (pars transversa) and depressor septi nasi</i>
41	<i>Glabella Lowerer</i>	<i>Separate Strand of AU 4: depressor glabellae (procerus)</i>
42	<i>Inner Eyebrow Lowerer</i>	<i>Separate Strand of AU 4: depressor supercilii</i>
43	<i>Eyes Closed</i>	<i>Relaxation of levator palpebrae superioris</i>
44	<i>Eyebrow</i>	<i>Separate Strand of AU 4: corrugator supercilii</i>

	<i>Gatherer</i>	
45	<i>Blink</i>	<i>Relaxation of levator palpebrae superioris; contraction of orbicularis oculi (pars palpebralis)</i>
46	<i>Wink</i>	<i>orbicularis oculi</i>

