

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Penulis telah melakukan proses perancangan ekspresi wajah sedih, bahagia, dan terkejut pada film “Bekal” untuk tokoh Gugun berdasarkan teori *micro expressions* Paul Ekman (1972). Dalam pembuatan ekspresi-ekspresi wajah tersebut, terdapat beberapa detail penting yang harus diperhatikan dikarenakan setiap ekspresi memiliki detail yang tidak muncul pada ekspresi lain. Meskipun detail yang muncul hanya dalam waktu singkat, namun hal ini akan membuat orang yang melihat untuk lebih sadar akan ekspresi yang muncul dan mengetahui apakah ekspresi yang diperlihatkan merupakan ekspresi yang sungguh berasal dari dalam hati atau hanya buatan. Dengan adanya *micro expressions* inilah orang yang melihat akan tahu apa saja detail-detail yang muncul. Maka dari itu, penulis menarik beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Pada perancangan ekspresi wajah sedih *scene 13 shot 3* akibat diolok-olok oleh teman-teman, yang perlu diperhatikan saat pembuatan *micro expressions* pada tokoh 2D adalah bagaimana pergerakan alis mata bergerak ke atas, dengan sudut alis bagian dalam yang melengkung ke atas. Untuk semakin menunjukkan perasaan sedih, dapat ditambahkan *exaggeration* dengan sedikit garis kerutan pada alis. Pada bagian mata, kelopak mata bagian bawah akan sedikit menegang dikarenakan mata yang meneduh. Pada bagian mulut akan terlihat sudut mulut yang tertarik ke arah bawah

dan membentuk cemberut. Turunnya sudut mulut ini mempengaruhi pergerakan otot pipi untuk ikut turun.

2. Selanjutnya, yang perlu diperhatikan pada perancangan ekspresi wajah bahagia *scene 22 shot 4* dikarenakan mencicipi makanan yang lezat adalah bahwa bentuk alis yang berbentuk melengkung dan pergerakannya mengikuti pergerakan kelopak mata. Jika kelopak mata atas terbuka semakin lebar, alis pun akan di *exaggerate* dengan ikut bergerak ke atas. Ketika sungguh bahagia, kelopak mata bawah akan menegang dikarenakan mata yang semakin menyipit. Selain itu, sudut mulut akan tertarik ke arah atas dan membentuk senyuman, dan dapat juga terbuka lebar memperlihatkan gigi. Akibat dari tertariknya sudut mulut ke arah atas, otot pipi pun akan ikut terangkat ke atas. Pergerakan pada pipi ini dapat semakin terlihat jelas apabila menggunakan prinsip animasi *squash and stretch*.
3. Terakhir, pada pembuatan ekspresi wajah terkejut *scene 12 shot 3* dikarenakan isi bekal tidak sesuai dengan ekspektasi, detail yang perlu diperhatikan yaitu alis mata yang terangkat ke atas dengan bentuknya yang melengkung. Sebelum mata terbuka lebar karena terkejut, mata cenderung menutup terlebih dahulu karena berkedip. Barulah selanjutnya kelopak mata terbuka lebar menyebabkan pupil akan terlihat mengecil. Sementara itu pada bagian mulut akan terbuka dan memperlihatkan dalam mulut, namun mulut tidak tegang sehingga tidak akan begitu terlihatnya pergerakan pada pipi.

4. Untuk menambah detail-detail *micro expressions* pada gerakan, maka pergerakan lebih fokus terlihat pada bagian alis mata, mata, mulut, dan otot wajah pipi.
5. Agar animasi tidak terlihat kaku, digunakannya prinsip animasi *anticipation* yang dirancang sebelum *action*. Selain itu agar emosi tokoh dalam menunjukkan perasaannya melalui ekspresi wajah dapat lebih terasa pada penonton, adanya gerakan-gerakan yang di *exaggerate*, seperti ukuran bagian wajah (pupil mata, mulut) atau pergerakan bagian wajah (pipi, alis mata).

## 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pada pergerakan ekspresi wajah tokoh Gugun yang telah dilakukan oleh penulis dengan menggunakan referensi tokoh-tokoh dari film dan video untuk mengobservasi detail *micro expressions* yang muncul pada wajah ketika berekspresi sedih, bahagia, dan terkejut, terdapat beberapa saran yang ingin disampaikan oleh penulis, yaitu:

1. Ketika mencari referensi animasi untuk pembuatan ekspresi wajah dengan detail yang memadai dan terlihat jelas, alangkah lebih baik jika menggunakan animasi yang memiliki pergerakan detail dalam tiap *frame* animasinya, seperti animasi dari Studio Ghibli.
2. Selain hanya membuat pergerakan bagian wajah, juga dapat menambah sedikit gerakan tambahan pada bagian tubuh seperti pergerakan kepala agar pergerakan animasi dapat terasa lebih natural.

3. Apabila ingin membuat gerakan yang memperlihatkan detail *micro expressions* lebih jelas, gerakan dapat dibuat dengan lebih di *exaggerate*, seperti memanfaatkan prinsip animasi *squash and stretch* untuk pergerakan pipi agar lebih terlihat.
4. Agar dapat membedakan ketiga ekspresi wajah tersebut, dapat ditunjukkan melalui perbedaan pergerakan dan bentuk pada bagian alis mata, mata, mulut, dan otot wajah pipi.
5. Dapat menggunakan video anak kecil sebagai referensi untuk video akting agar perancangan animasi pergerakan wajah tokoh Gugun dapat terasa lebih pas dikarenakan menggunakan referensi anak kecil sungguhan.