

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Dalam beraktivitas di kehidupan sehari-hari, orang-orang cenderung memiliki kesadaran dengan apa yang ia lakukan, seperti saat makan, menulis, berjalan, menggambar, mengobrol, dan sebagainya. Meskipun begitu, adapula tindakan-tindakan kecil yang tanpa disadari sering dilakukan oleh orang-orang. Tindakan yang tanpa disadari tersebut sesungguhnya bisa memiliki suatu makna yang dapat merepresentasikan perasaan seseorang. Oleh karena itu, tindakan seseorang dapat dibagi ke dalam tindakan sadar dan tidak sadar.

Ketika bertemu dengan orang yang tidak disukai, seseorang mungkin menunjukkan ekspresi kesal sesaat, yang kemudian ditutupi dengan senyum palsu. Secara sadar ataupun tidak, ekspresi wajah yang diperlihatkan kepada orang lain dapat berupa suatu ekspresi palsu yang diciptakan untuk menutupi perasaan yang sesungguhnya. Seiring bertambahnya usia dan pengalaman bersosialisasi di masyarakat, orang dewasa lebih mampu menutupi perasaannya dan memasang 'topeng' di hadapan orang lain sehingga akan lebih sulit untuk memahami apa yang sungguh mereka rasakan. Berbeda dengan orang dewasa, anak-anak cenderung lebih ekspresif dalam menunjukkan perasaannya. Hal ini dapat diperlihatkan melalui ekspresi wajah mereka yang seolah lebih jujur dengan perasaannya.

Dalam film pun, sering kali penonton tidak menyadari betapa pergerakan sederhana yang dilakukan tokoh dalam film sesungguhnya merepresentasikan

emosi tokoh tersebut. Ada gestur yang tanpa disadari sering dilakukan orang-orang dalam kehidupan sehari-hari. Selain gestur, bahasa tubuh yang dapat dimaknai lebih dalam yaitu ekspresi wajah tokoh. Hal ini didukung oleh salah satu teori psikologi, yaitu teori *micro expressions* yang merupakan ekspresi wajah yang muncul dalam waktu singkat.

Iwasaki dan Noguchi (2016) mengatakan dalam buku “*Hiding true emotions: micro-expressions in eyes retrospectively concealed by mouth movements*”, bahwa terdapat beberapa otot wajah, terutama yang berhubungan erat dengan emosi seseorang, tidak bisa dikontrol sesuka hati. Beberapa studi berpendapat bahwa *micro expressions* dapat berfungsi sebagai isyarat atau tanda untuk menilai keaslian sebuah ekspresi, seperti senyum palsu (hlm.1).

Pada tahun 2017, para ilmuwan dari *University of Bradford* berhasil mengembangkan *software* yang dapat mendeteksi senyum palsu. Penelitian yang dipimpin oleh Profesor Hassan Ugail tersebut telah memulai penelitiannya dengan dua data set yang telah ada sebelumnya. Salah satu di antaranya (disebut MUG) terdiri atas video orang-orang yang tersenyum dengan benar dan spontan, sementara video lainnya (disebut CK+) berisi rekaman orang yang berpura-pura tersenyum. Teknologi ini menggunakan algoritma berbasis kecerdasan buatan (*artificial intelligence/AI*) untuk memetakan wajah-wajah orang dalam video, serta mengukur sejauh mana mulut, pipi dan mata bergerak ketika tersenyum. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, perbedaan terbesar terlihat terdapat di bagian mata. Seseorang yang sungguh-sungguh tersenyum akan menggerakkan otot di sekitar matanya setidaknya 10 persen lebih banyak daripada senyum palsu.

Meskipun pada umumnya orang dewasa mampu menutupi perasaannya dengan lebih baik dibanding anak-anak, ada saat dimana pergerakan wajah yang tidak disadari telah memperlihatkan perasaan sesungguhnya, walaupun hanya dalam durasi yang sangat singkat. Berbeda dengan gestur, ekspresi wajah merupakan bentuk universal dalam merepresentasikan perasaan-perasaan manusia. Ekspresi wajah dapat menjadi jendela untuk mengetahui perasaan seseorang, tanpa memandang latar belakang budaya dan bahasa, karena setiap orang memiliki bentuk komunikasi non-verbal tersebut.

Dengan mengaplikasikan teori *micro expressions* dalam pergerakan bahasa tubuh tokoh animasi, maka gerakan wajah dalam animasi yang diciptakan pun sungguh bergerak karena didasari oleh suatu makna, bukan hanya sebuah gerakan tanpa alasan. Selain itu, tokoh animasi yang diciptakan pun tidak akan terasa *flat*. Atas dasar itulah, perancangan ini diciptakan dengan menggunakan teori *micro expressions* pada tokoh Gugun, agar dapat memperlihatkan keterkaitan antara ekspresi wajah yang ditunjukkan seorang anak kecil dengan emosinya.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan perancangan animasi gerakan wajah untuk memvisualkan suasana hati tokoh pada film animasi “Bekal” menggunakan *micro expressions*?

## **1.3. Batasan Masalah**

Agar perancangan ini fokus pada topik pembahasan, maka digunakannya batasan-batasan masalah.

1. Topik pembahasan pergerakan animasi akan dibatasi pada adegan tokoh Gugun yang sedih pada *scene 13 shot 3*.
2. Topik pembahasan pergerakan animasi akan dibatasi pada adegan tokoh Gugun yang bahagia pada *scene 22 shot 4*.
3. Topik pembahasan pergerakan animasi akan dibatasi pada adegan tokoh Gugun yang terkejut pada *scene 12 shot 3*.
4. Parameter yang digunakan untuk menilai ekspresi wajah dinilai berdasarkan pergerakan otot wajah dan perubahan gerakan mata, alis, dan mulut yang terbentuk dalam *micro expressions*.

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan dilakukannya perancangan ini adalah untuk merancang pergerakan animasi gerakan wajah tokoh animasi Gugun yang didasari oleh *micro expressions*.

## **1.5. Manfaat Skripsi**

1. Manfaat perancangan ini bagi penulis adalah diharapkan mampu menggambarkan suasana hati seseorang melalui ekspresi wajah yang ditampilkan, dan semakin peka terhadap perasaan orang lain melalui perubahan ekspresi wajah yang dilakukan.
2. Dengan dilakukannya perancangan ini, diharapkan bisa menjadi sumber referensi untuk mahasiswa yang ingin meneliti topik yang sama di masa depan, sehingga dapat memiliki sumber yang bisa digunakan untuk menambah informasi. Selain itu, pembaca akan mampu mengenal lebih dalam bagaimana suasana hati seseorang dapat terwakilkan oleh ekspresi wajahnya, sehingga penilaian yang diberikan oleh pembaca terhadap orang lain dilakukan berdasarkan ekspresi wajah tersebut. Dengan begitu, diharapkan agar wawasan dan pengetahuan pembaca yang memiliki keterkaitan dengan hubungan antar manusia akan semakin bertambah.
3. Dengan dilakukannya perancangan ini, diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan seputar pergerakan animasi ekspresi wajah untuk digunakan dalam pembelajaran materi kuliah.