

**JUNAL EKSPRESI WAJAH KARAKTER ANIMASI 3D****“ SI KANCIL YANG TERLALU PERCAYA DIRI”****JOURNAL FACIAL EXPRESSIONS OF 3D ANIMATION CHARACTER****“THE TOO CONFIDENT MOUSE DEER”****Rizki Laksamana Buana**

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

[laksamana.rizki@gmail.com](mailto:laksamana.rizki@gmail.com)**Abstrak**

Indonesia merupakan negara yang kaya akan cerita dongeng salah satunya berbentuk fabel. Fabel sebaiknya dikenalkan kepada anak sejak memasuki usia sekolah karena fabel bersifat menyampaikan nilai kehidupan, seperti yang terdapat dalam Fabel Si Kancil Yang Terlalu Percaya Diri. Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode penelitian studi kasus intrinsik untuk memahami kepribadian Si Kancil. Berdasarkan hasil kajian yang diperoleh penulis menyimpulkan bahwa karakter tokoh utama Si Kancil sendiri memiliki nilai sifat-sifat kepribadian. Sifat-sifat kepribadian Si Kancil sendiri dapat diperlihatkan kepada anak-anak melalui perancangan karakter animasi 3D ekspresi wajah karakter Si Kancil untuk menyampaikan nilai kepribadian dalam karakter Si Kancil sehingga bisa menjadi panutan tentang nilai sosial bagi anak dalam berperilaku di kehidupan sehari-hari.

**Kata Kunci:** fabel, animasi 3d, si kancil, ekspresi wajah**Abstract**

Indonesia is a country which is rich in fairy tales, one of them is fable. Fable should be introduced to children from entering school age because fable is delivering the value of life, as found in fable “The Too Confident Mouse Deer”. In this scheme the author uses the case study method to understand personality intrinsic the mouse deer. Based on the study results obtained by the authors conclude that the main character of the mouse deer itself has a value of personality traits. The personality traits hare itself can be shown to children through the design of 3D character animation the mouse deer characters facial expressions to convey the value of personality in the character of the mouse deer so that could be a model of social value for children in behave in everyday life.

**Keyword:** fable, 3d animation, the mouse deer, facial expressions**1. Pendahuluan**

Indonesia merupakan negara yang kaya akan cerita dongeng. Dongeng berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral (mendidik), dan juga menghibur salah satunya dongeng berbentuk fabel. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia fabel adalah cerita yang tokoh-tokoh pelakunya adalah binatang yang berpikir dan bertindak sebagaimana manusia dan menggambarkan watak serta budi manusia. Kehidupan binatang diceritakan bisa berbicara, berbuat, dan bertingkah laku seperti manusia. Isi fabel pada umumnya bersifat mendidik, karena memberi pelajaran moral dan nilai kesucilaan serta perilaku yang baik kepada manusia. Indonesia juga memiliki fabel seperti Si Kancil Yang Terlalu Percaya Diri. Pada Fabel Si Kancil Yang Terlalu Percaya Diri, karakter Si Kancil merupakan binatang yang memiliki kelebihan berupa sifat cerdik dan ambisius yang tidak dimiliki binatang-binatang lainnya. Sifat yang dimiliki Si Kancil ini seringkali membuat dirinya selamat dari bahaya yang mengancam nyawanya. Namun sifat cerdik dan ambisius yang dimiliki Si Kancil menjadikannya sombong dan merasa bangga pada diri sendiri yang justru kelak mempermalukan dirinya sendiri. Fabel dapat dikenalkan kepada anak sejak memasuki usia sekolah karena fabel dimaksudkan untuk menyampaikan suatu filsafat kehidupan atau suatu pelajaran moral.

Dalam dunia animasi sebuah karakter adalah salah satu unsur terpenting. Karakter dapat memberikan kesan kepada penonton untuk menangkap apa yang sebenarnya ingin disampaikan. Matessi (2008) menambahkan:

Karakter adalah unsur dalam pada film animasi yang benar-benar memberikan kesan pada audiensnya, bukan plot atau alur cerita yang mengendalikannya. Semakin jelas sebuah karakter yang ditangkap penonton, semakin mereka akan terhubung pada nilai-nilai kepribadian yang ditanamkan dalam sebuah karakter.

Nilai kepribadian Si Kancil sendiri dapat diperlihatkan kepada anak-anak melalui ekspresi wajah Si Kancil dalam bertindak atau bereaksi.

Ekspresi wajah dari karakter biasanya paling banyak menggambarkan kepribadian dalam karakter, misalnya ekspresi karakter yang berkepribadian baik pada umumnya mencerminkan ekspresi yang mudah senyum, ceria, riang gembira. “Ekspresi wajah menggambarkan delapan emosi dasar: kebahagiaan, kesedihan, kejutan, rasa takut, marah, jijik/cibiran, tertarik dan lelah” (Isaac Kerlow, 2009: 322).

Oleh karena itu dibutuhkan pengetahuan lebih terperinci mengenai ekspresi wajah dan kepribadian dalam karakter untuk menyampaikan nilai kepribadian dalam karakter Si Kancil dengan menggunakan metode penelitian studi kasus intrinsik untuk mengetahui nilai kepribadian dalam karakter yang dapat disampaikan melalui ekspresi wajah.

## 2. Dasar Teori

### 2.1 Kepribadian Dalam Karakter

Dalam film animasi 3D, karakter merupakan bagian terpenting kedua yang digunakan untuk menarik perhatian penontonnya setelah cerita (Kerlow, 2009: 58). Penciptaan sebuah karakter haruslah dapat merepresentasikan sebuah penokohan dalam cerita animasi dengan baik. Karakter juga harus diberikan pendalaman *personality* agar penonton benar-benar merasakan bahwa karakter tersebut hidup dalam animasi yang disuguhkan. Kepribadian dari karakter dapat dilihat dengan memperhatikan beberapa elemen yang ada pada karakter tersebut. Kerlow (2009:322) menyatakan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu sebagai berikut:

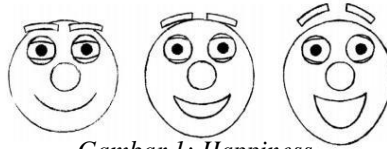
- 1) **Struktur Internal**  
Struktur internal adalah yang paling penting dalam animasi 3D karena struktur internal ini menentukan bagaimana karakter bergerak. Dalam animasi 3D, tulang dan ruas sendi sangat menentukan hasil dari pergerakan. Semakin kompleks tulang dan ruas sendi yang dibuat, maka semakin kompleks pula gerakan yang dapat dihasilkan.
- 2) **Bentuk dan Siluet**  
Siluet dan bentuk dari karakter akan menentukan penilaian audiens terhadap kualitas dari karakter tersebut. Selain itu, siluet dan bentuk karakter ini dapat menimbulkan persepsi berbeda dari audiens mengenai kepribadian karakter.
- 3) **Timing and Rhythm**  
*Timing and Rhythm* merupakan hal dasar yang dapat diperhatikan untuk menentukan keadaan emotional karakter. *Timing* berkaitan dengan cepat dan lambatnya karakter bereaksi terhadap suatu kondisi, sedangkan *rhythm* berkaitan dengan pola pengulangan gerakan yang dilakukan karakter karena kondisi tertentu.
- 4) **Facial Expressions**  
*Facial Expressions* biasanya yang paling banyak menggambarkan kepribadian dari karakter. Untuk mendapatkan *facial expressions* yang tepat, perlu dilakukannya riset dan observasi.
- 5) **Body Pose / Gesture**  
*Body pose / gesture* merupakan penggabungan antara bentuk fisik, berat dan kepribadian karakter. Dalam menganimasikan *gesture* ini, perlu pemahaman mengenai cara kerja tubuh terhadap suatu hal.

**2.1.1 Ekspresi Wajah (Facial Expressions)**

Ekspresi wajah menggambarkan delapan emosi dasar: kebahagiaan, kesedihan, kejutan, rasa takut, marah, jijik/cibiran, tertarik dan sakit/lelah.

1) **Kebahagiaan**

Ada berbagai tingkat kebahagiaan, mulai dari hiburan ringan hingga tawa gembira.



Gambar 1: Happiness  
(Sumber: Steve Roberts, 2011)

2) **Kesedihan**

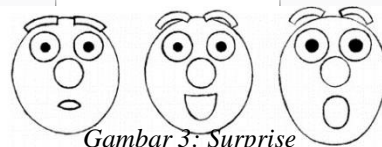
Kesedihan dapat berkisar dari kekecewaan hingga menangis dengan putus asa. Ketika karakter sedih, mata mungkin terlihat ke bawah. Selama menangis, mata akan ditutup atau hampir tertutup. Jika karakter terlihat satu sisi ketika sedih, pupil mata bisa bergerak lebih lambat. Alis juga dapat dibuat melengkung dengan arah lengkungan ke bawah (terbalik dari ekspresi bahagia).



Gambar 2: Sadness  
(Sumber: Steve Roberts, 2011)

3) **Terkejut**

Terkejut dapat berkisar dari kejutan ringan hingga rasa takjub. Jika mulut tersenyum, Anda terlihat gembira. Mata cenderung tetap fokus pada objek yang telah mengejutkan karakter. Pada umumnya terkejut dapat dilihat dari bentuk alis yang naik jauh dari posisi sebenarnya. Lalu mulut biasanya akan terbuka dengan rahang kebawah, dan akan mengambil bentuk oval atau bulat.



Gambar 3: Surprise  
(Sumber: Steve Roberts, 2011)

4) **Ketakutan**

Ketakutan dapat bervariasi dari ketakutan melalui khawatir, shock dan rasa ngeri. Mulut akan terbuka dengan rahang kebawah dan sudut mulut ditarik keluar dan ke bawah. Alis akan berbentuk seperti kurva.



Gambar 4: Fear  
(Sumber: Steve Roberts, 2011)

5) **Kemarahan**

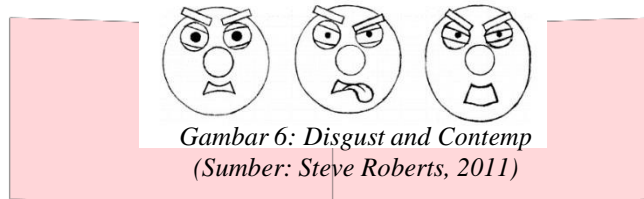
Kemarahan dapat berkisar dari kejengkelan ringan sampai kemarahan membabi buta. Ekspresi marah dapat dilihat dari bentuk alis yang menekuk ke arah tengah di antara dua mata (kebalikan dari bentuk alis ketakutan). Lalu mulut dapat tertutup datar dengan sudut bibir sedikit ditarik ke bawah atau mulut terbuka dengan gigi rapat atau terbuka.



*Gambar 5: Anger*  
(Sumber: Steve Roberts, 2011)

6) Muak

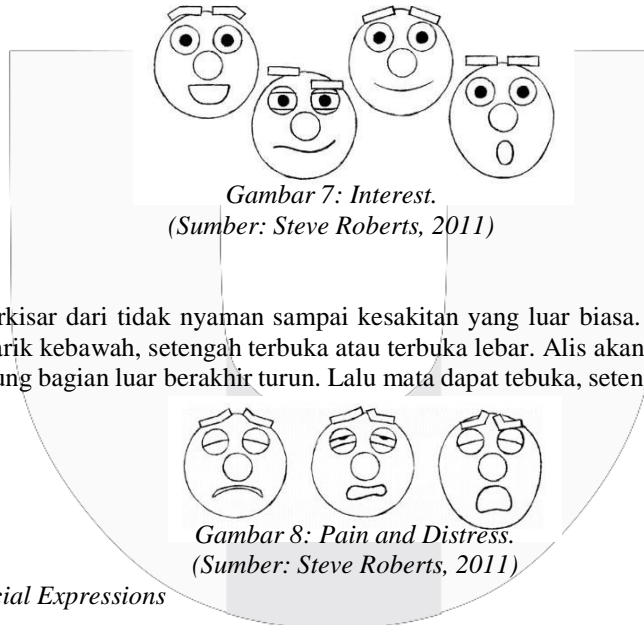
Muak dapat berkisar dari tidak suka sampai rasa jijik/cibiran. Biasanya muka akan ditarik jauh dari objek yang bersangkutan. Mulut biasanya dapat diekspresikan tertutup atau terbuka, bahkan dapat ditambahkan dengan lidah yang menjulur.



*Gambar 6: Disgust and Contemp*  
(Sumber: Steve Roberts, 2011)

7) Tertarik

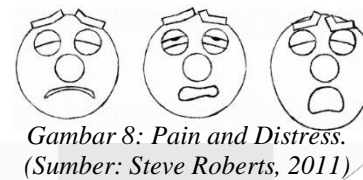
Ekspresi tertarik dapat mengambil dari banyak bentuk: kewaspadaan, perhatian, harapan atau antisipasi. Hal ini benar-benar merupakan penjabaran dari ekspresi lainnya, hal-hal penting dan kegembiraan biasanya disertai dengan ekspresi wajah yang lain, seperti kejutan atau kebahagiaan.



*Gambar 7: Interest.*  
(Sumber: Steve Roberts, 2011)

8) Sakit dan lelah

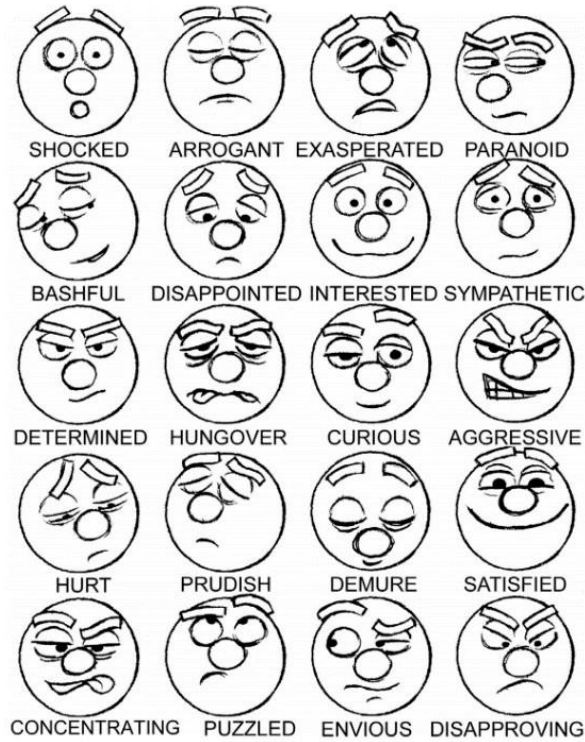
Sakit dapat berkisar dari tidak nyaman sampai kesakitan yang luar biasa. Mulut dapat tertutup dengan sudut bibir ditarik kebawah, setengah terbuka atau terbuka lebar. Alis akan ditarik bersama-sama kearah atas dengan ujung bagian luar berakhir turun. Lalu mata dapat terbuka, setengah terbuka dan tertutup.



*Gambar 8: Pain and Distress.*  
(Sumber: Steve Roberts, 2011)

9) Kombinasi *Facial Expressions*

Sebagaimana disebutkan di atas, ada sejumlah kombinasi dari ekspresi wajah dasar. Ilustrasi (pada gambar) menunjukkan beberapa contoh yang sengaja diambil sesederhana mungkin untuk memungkinkan Anda untuk melihat dasar-dasar ekspresi wajah.









Gambar 9: Kombinasi Facial Expressions  
(Sumber: Steve Roberts, 2011)



**3. Pembahasan**

Ada delapan emosi dasar yang dapat menjelaskan tentang nilai kepribadian pada karakter Si Kancil, berikut tabel ekspresi wajah pada karakter Si Kancil beserta penjelasannya

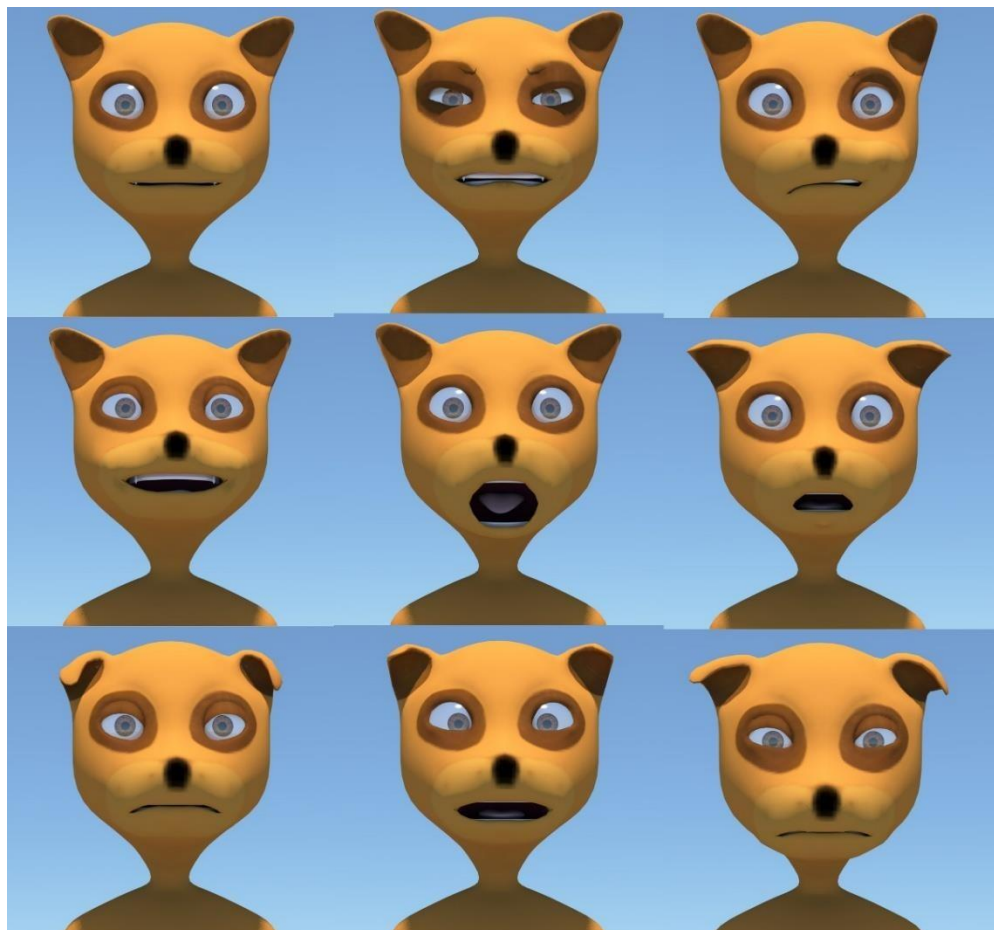
Tabel 1 Konsep Ekspresi Wajah

No.	Ekspresi	Sifat Kepribadian
1.		<p>Kebahagiaan: Kebahagiaan merupakan keadaan atau perasaan senang dan tenteram . Ekspresi bahagia pada karakter kancil dapat menunjukkan sifat kepribadian kancil yang percaya diri dan ambisius</p>

<p>2.</p>		<p>Sedih: Sifat sedih menunjukkan kepribadian kancil sebagai orang biasa yang juga bisa merasakan perasaan sedih atau berduka. Ketika karakter Si Kancil sedih, pupil mata turun kebawah, sudut-sudut mulut juga ikut turun, dan bagian telinga Si Kancil juga ikut turun kebawah.</p>
<p>3.</p>		<p>Kemarahan: Terjadi karena keadaan yang tidak menyenangkan karena dihina atau tidak diperlakukan dengan sepatasnya. Ekspresi marah dapat dilihat dari bentuk alis yang menekuk kearah tengah (bawah) di antara dua mata lalu mulut dapat tertutup datar dengan sudut bibir sedikit ditarik ke bawah atau mulut terbuka dengan gigi rapat atau terbuka.</p>
<p>4.</p>		<p>Terkejut: Merupakan sesuatu yang terjadi secara tiba-tiba. Sifat keterkejutan menjadikan kancil menjadi pribadi yang lebih berhati-hati apabila merasa terancam. Pada umumnya terkejut dapat dilihat dari bentuk alis yang naik jauh dari posisi sebenarnya.</p>
<p>5.</p>		<p>Ketakutan: Terjadi karena rasa takut atau gentar apabila meghadapi sesuatu yang dianggap akan mendatangkan bencana. Ketakutan dapat bervariasi dari ketakutan melalui khawatir, <i>shock</i> dan rasa ngeri. Sifat ini dapat muncul apabila karakter kancil menghadapi ancaman secara langsung.</p>
<p>6.</p>		<p>Jijik/Muak: Dapat mewakili sifat sombong yang dimiliki kancil. Rasa jijik/muak dapat muncul akan ketidaksukaan atas suatu hal atau menganggap hal tersebut begitu mudah atau sepele.</p>

<p>7.</p>		<p>Sakit: Merupakan ekspresi dari rasa tidak nyaman ditubuh atau bagian tubuh karena menderita sesuatu. Rasa sakit menunjukkan karakter kancil sebagai orang biasa yang juga bisa merasakan sakit.</p>
<p>8.</p>		<p>Tertarik: Ekspresi tertarik dapat mengambil dari banyak bentuk: kewaspadaan, perhatian, harapan atau antisipasi. Ekspresi tertarik dapat melambangkan karakter kancil yang memiliki sifat kepribadian yang selalu ingin tahu.</p>

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 10: Hasil Perancangan Ekspresi Wajah karakter Si Kancil (Sumber: Dokumentasi penulis)

#### 4. Kesimpulan

Fabel Si Kancil merupakan cerita yang mengandung pesan moral, karakter Si Kancil melambangkan sifat manusia yang lemah tetapi harus cerdik terkadang bersifat licik untuk menguntungkan dirinya dan terkadang merasa sombong atas kepintarannya. Karakter Si Kancil dalam fabel Si Kancil yang terlalu percaya diri mewakili sifat dan kepribadian manusia.

Nilai kepribadian karakter Si Kancil dapat disampaikan melalui ekspresi wajah, ekspresi wajah sendiri dapat menjadi pembelajaran mengenai komunikasi non-verbal dalam kehidupan sehari-hari. Ekspresi wajah memiliki delapan emosi dasar yaitu: kebahagiaan, kesedihan, kejutan, rasa takut, marah, jijik/cibiran, tertarik dan sakit/lelah.

#### Daftar Pusaka:

- [1] Badudu, J.S dan Zain, Sultan Muhammad. 1996. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- [2] Kerlow, Isaac. 2009. *The Art of 3D Computer Animation and Effects*. New Jersey: Jhon Willey & Sons, Inc.
- [3] Matessi, Mike. 2008. *Character Design from Life Drawing*. USA: Focal Press
- [4] Roberts, Steve. 2011. *Character Animation Fundamentals*. USA: Elsevier Ltd.

