

## PEMBENTUKAN WATAK TOKOH MELALUI REPRESENTASI EKSPRESI WAJAH DALAM ANIMASI *ISLE OF DOGS* (2018)

**Karlina Khairunnisaa<sup>1\*</sup>, Irfansyah<sup>2</sup>, Dianing Ratri<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa & Desain, Institut Teknologi Bandung

\*corresponding author email: karlina.nisaa@gmail.com<sup>1</sup>

### Abstrak

Ekspresi wajah merupakan elemen yang berperan besar dalam menghidupkan karakter animasi. Dengan ekspresi wajah, animasi mampu menyampaikan perasaan dan pemikiran dari karakternya sehingga menghadirkan watak yang lebih kuat. Adanya dualitas pada tokoh manusia dan tokoh anjing di film animasi "Isle of Dogs" (2018) menarik untuk dikaji karena ekspresi wajah pada anjing dan perwatakannya yang lebih humanis membuatnya terkesan lebih hidup dibandingkan dengan tokoh manusia. Analisis dilakukan untuk mengetahui penggunaan ekspresi wajah terhadap pembentukan watak tokoh anjing dan manusia dalam film animasi "Isle of Dogs" (2018). Tokoh yang dikaji yaitu tokoh Chief dan tokoh Mayor Kobayashi. Data diambil melalui observasi lalu dianalisis dengan metode analisis visual menggunakan teori ekspresi wajah dan teori *Believability*. Ditemukan bahwa meskipun memiliki fitur wajah yang menonjol, penggunaan ekspresi wajah yang minim oleh tokoh Mayor Kobayashi menyebabkan keterbatasan untuk memahami emosi dan pola pikirnya. Watak yang dapat dibentuk menjadi terbatas, mengakibatkan kesan karakter yang kaku dan dangkal. Tokoh Chief lebih ekspresif dengan emosi yang beragam, sehingga karakterisasinya pun lebih humanis dan terbentuk perkembangan watak yang dinamis. Penggunaan ekspresi wajah yang menonjol juga memudahkan penonton untuk menerima pesan emosi dari tokoh, menjadikan tokoh *believable*.

**Kata Kunci:** animasi *stop-motion*, ekspresi wajah, emosi, karakter, tokoh animasi

### Abstract

*Facial expressions are a significant role element in bringing animated characters to life. With facial expressions, the animation can convey the feelings and thoughts of the characters to present a stronger characteristic. The existence of duality in human and dog characters in the animated film "Isle of Dogs" (2018) is interesting to study since the facial expressions of dogs and their more humane demeanor make them seem livelier than human characters. The analysis was carried out to discover the use of facial expressions in shaping dog and human characters in the animated film "Isle of Dogs" (2018). The figures studied are the Chief and Major Kobayashi figures. The data was taken through observation and then analyzed by visual analysis using the facial expressions and Believability theory. It was discovered that even though he has prominent facial features, the use of minimal facial expressions by the character Major Kobayashi causes limitations in understanding his emotions and thought patterns. The available formed characters are limited, making an impression of a rigid and shallow character. Chief's character is more expressive and has various emotions so his characterization is more humane and creates a dynamic character development. The use of prominent facial expressions also makes it easier for the audience to receive emotional messages from the characters, making the characters believable.*

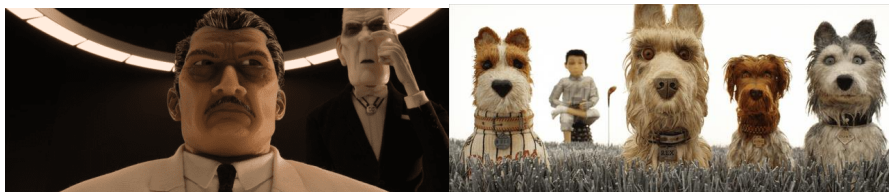
**Keywords:** animation character, character, emotion, facial expression, stop-motion animation

## 1. PENDAHULUAN

Animasi merupakan media komunikasi visual yang sangat efektif dalam mengkomunikasikan pesan atau cerita kepada penontonnya (Selby, 2013). Selain plot cerita, peran tokoh juga berperan besar dalam menjadi agen cerita pada animasi (Zong et al., 2020). Terdapat banyak bahasa visual yang digunakan tokoh ketika mengkomunikasikan pesan. Komunikasi terbagi menjadi dua jenis; komunikasi verbal berupa dialog/monolog dan komunikasi non-verbal berupa bahasa tubuh dan ekspresi wajah (Windayanti & Suwono, 2014).

Ekspresi wajah menjadi teknik komunikasi yang banyak digunakan dalam animasi karena dapat membentuk karakteristik tokoh dan menggambarkan emosi yang dirasakannya (Zong et al., 2020). Menurut Pikkov (2010), manusia adalah satu-satunya mamalia yang mampu berfantasi dan berpikir simbolik. Oleh karena itu, ekspresi wajah menjadi salah satu aspek yang sering diterapkan pada tokoh animasi, termasuk tokoh non-manusia seperti hewan, tanaman, dan benda (Zong et al., 2020). Struktur ekspresi wajah yang menyerupai manusia mampu memberi ilusi hidup dan berkesan lebih familiar, sehingga mampu memberi kesan lebih kuat bagi penonton dan meningkatkan *Believability* tokoh tersebut (Bates, 1994; Zong et al., 2020). Animasi menjadi media yang memungkinkan adanya penggunaan ekspresi wajah manusia pada tokoh non-manusia karena kebebasannya dari segi teknik untuk menggunakan berbagai trik visual dibandingkan pada film *live action* (Selby, 2013; Zong et al., 2020). Contoh penerapan ekspresi wajah manusia pada tokoh non-manusia di dalam animasi dapat dilihat pada film animasi *Isle of Dogs* (2018) karya Wes Anderson.

*Isle of Dogs* (2018) menceritakan tentang kaum anjing di Jepang yang diasingkan ke satu pulau untuk mencegah tersebarnya wabah flu anjing (Wilford & Stevenson, 2018). Dirilis pada tahun 2018, animasi *stop-motion* ini berhasil menarik perhatian serta mendapat beberapa penghargaan, di antaranya adalah Satellite Award for Best Motion Picture pada tahun 2019. Selain teknik dan konsep ceritanya, aspek menarik lainnya dari *Isle of Dogs* adalah dualitas yang terbentuk di antara tokoh manusia dan tokoh anjing pada film. Selain tokoh protagonisnya yaitu Atari dan Tracy, tokoh manusia lainnya tidak memberi kesan kuat. Di sisi lain, tokoh-tokoh anjing memiliki kesan yang lebih dominan dan bahkan terkesan lebih "humanis". Hal ini menarik untuk dianalisis karena adanya kemungkinan faktor penggunaan ekspresi wajah yang berbeda pada tokoh manusia dan tokoh anjing sehingga mempengaruhi kesan dan karakterisasi yang didapat.



Gambar 1. *Isle of Dogs* (2018)  
[Sumber: cuplikan *Isle of Dogs* (2018)]

Telah dilakukan studi pendahuluan terhadap penelitian yang berfokus pada ekspresi wajah dan penokohan tokoh animasi/film (Windayanti & Suwono, 2014; Zenit, 2017;

Zong et al., 2020) dan masih belum ditemukan penelitian yang fokus membahas ekspresi wajah pada tokoh film animasi *Isle of Dogs* (2018), terutama perannya terhadap pembentukan watak.

Tulisan ini menganalisis representasi ekspresi wajah terhadap karakterisasi tokoh pada film dengan studi kasus film animasi *Isle of Dogs* (2018). Analisis dilakukan untuk mengetahui penggunaan ekspresi wajah oleh tokoh anjing dan tokoh manusia dalam berperilaku dan pengaruh penggunaan ekspresi wajah terhadap perwatakan tokoh. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, analisis ini dilakukan untuk memahami lebih dalam keterikatan penggunaan ekspresi wajah pada tokoh dan tingkat *Believability* tokoh satu dengan tokoh lainnya. Diharapkan hasil analisis ini dapat dijadikan sebagai referensi pustaka terkait penggunaan ekspresi wajah pada tokoh animasi bagi peneliti maupun praktisi di bidang film dan animasi.

## 2. METODE PENELITIAN

Analisis menggunakan metode analisis visual dengan teori ekspresi wajah dan *Believability* sebagai landasan teori utama untuk menganalisis. Data diambil melalui observasi pada adegan-adegan penting dalam film animasi *Isle of Dogs* (2018) sebagai objek kajian. Fokus utama yang dianalisis adalah tokoh Chief dan tokoh Mayor Kobayashi. Analisis dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama yaitu mengidentifikasi dan membedah ragam ekspresi pada tokoh di dalam film lalu mengkategorikannya, tahap ini akan menggunakan teori ekspresi wajah. Dilampirkan juga detail adegan dan dialog yang terjadi dalam film untuk mengetahui maksud dari ekspresi yang ditunjukkan. Tahap kedua yaitu memperdalam hasil analisis sebelumnya menggunakan teori *Believability* dengan mengelaborasikannya ke dalam aspek penampilan, kepribadian, tujuan, emosi dan hubungan sosial. Tahap terakhir yaitu membandingkan hasil analisis kedua tokoh.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Landasan Teori

#### 3.1.1 Animasi *Stop-motion*

Menurut Nassi (2014), animasi *stop motion* adalah animasi dengan teknik yang menciptakan ilusi gerak melalui objek fisik baik itu benda mati atau hidup. Objek animasi digerakkan sedikit demi sedikit lalu difoto ke dalam bingkai(frame) secara individual sehingga saat semuanya disusun dan dimainkan dengan cepat akan memperlihatkan sebuah ilusi gerakan (Maselli, 2018). Teknik *stop motion* pertama kali ditemukan oleh Georges Melies di akhir abad ke-19, sedangkan animasi pertama yang menampilkan benda mati bergerak *frame-by-frame* adalah "The Humpty Dumpty Circus" tahun 1897 oleh James Stuart Balckton dan Albert Edrward Smith. Pada awal abad ke-20, teknik *stop-motion* hanya diproduksi dalam durasi yang pendek atau hanya sebagai *special effect* pada film (Priebe, 2010). Pada tahun 1993, teknik *stop-motion* dipopulerkan menjadi teknik animasi film sendiri, ditandai oleh perilisan film animasi "The Nightmare Before Christmas" karya Tim Burton.

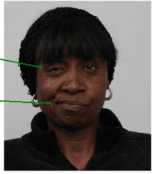
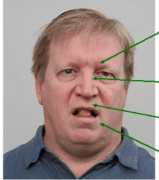
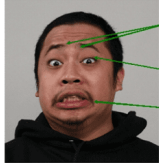
### 3.1.2 Stop-motion Puppet



Karakter dalam teknik animasi *stop-motion* dinamakan *puppet*. *Puppet* adalah objek yang digerakkan melalui perubahan pergerakan kecil untuk menciptakan ilusi kehidupan, dan menghadirkan penampilan fisik yang nyata dan dikenal oleh penontonnya (Maselli, 2018). Umumnya terbuat dari plastisin, namun kini material pembuatan *puppet* telah bervariasi mulai dari tanah liat, busa lateks hingga silikon. *Puppet* berperan sebagai pengantar cerita utama sehingga harus mampu memberi kesan yang hidup. Tidak hanya dari penampilan fisik, *puppet* dapat digambarkan secara implisit melalui tingkah lakunya. Dari situlah penonton akan menggali makna pembicaraannya, reaksi maupun lingkungan sekitar tokoh untuk mengetahui wataknya (Zenit, 2017). Di sisi lain, *puppet* juga berguna sebagai media ekspresi atas gaya identitas senimannya. Contohnya adalah model *puppet* dari Studio Laika yang memiliki gaya tersendiri agar mudah dikenal.

### 3.1.3 Teori Ekspresi Wajah

Menurut Robert (2011), ekspresi merupakan tanda pada wajah manusia yang dapat memberikan informasi tentang apa yang sedang dipikirkan oleh si pemilik wajah. Terdapat tujuh macam ekspresi emosi universal (Matsumoto & Ekman, 2008), meliputi marah, muak, jijik, takut, senang, sedih dan terkejut.

Tabel 1. Tujuh macam ekspresi emosi wajah  
[Sumber: Matsumoto & Ekman, 2008]

No	Ekspresi Wajah	Deskripsi	Ciri Visual
1	<i>Anger</i> (Marah)	Menunjukkan rasa tidak senang yang muncul secara spontan karena hal yang menentang atau mengganggu.	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eyebrows pulled down</li> <li>• Upper lids pulled up</li> <li>• Lower lids pulled up</li> <li>• Margins of lips rolled in</li> <li>• Lips may be tightened</li> </ul>
2	<i>Contempt</i> (Muak)	Rasa ketika menemukan hal yang berkesan rendah, repetitif maupun tidak nyaman sehingga tumbuh rasa jemu.	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eyes neutral</li> <li>• Lip corner pulled up and back on one side only (contempt is the only unilateral expression)</li> </ul>
3	<i>Disgust</i> (Jijik)	Menunjukkan rasa spontan ketika melihat hal menjijikkan atau tidak disukai.	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eyebrows pulled down</li> <li>• Nose wrinkled</li> <li>• Upper lip pulled up</li> <li>• Lips loose</li> </ul>
4	<i>Fear</i> (Takut)	Perasaan waspada, cemas maupun defensif terhadap hal yang dianggap berbahaya. Terdapat reaksi susulan yang melibatkan bagian tubuh lain seperti menutup mata, menunduk, dan sebagainya.	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eyebrows pulled up and together</li> <li>• Upper eyelids pulled up</li> <li>• Mouth stretched</li> </ul>

No	Ekspresi Wajah	Deskripsi	Ciri Visual
5	<i>Happiness/Joy</i> (Bahagia)	Perasaan riang saat melihat hal yang disukai, sesuai dengan ekspektasi, dan sebagainya.	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Muscle around the eyes tightened</li> <li>• "Crows Feet" wrinkles around eyes</li> <li>• Cheeks raised</li> <li>• Lip corners raised diagonally</li> </ul>
6	<i>Sadness</i> (Sedih)	Perasaan duka cita, ditunjukkan saat menemukan hal yang dianggap musibah, mengecewakan, atau untuk menunjukkan empati secara emosional. Ekspresi sedih biasa diiringi dengan reaksi fisik seperti air mata atau mata/hidung merah.	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inner corners of eyebrows raised</li> <li>• Eyelids loose</li> <li>• Lip corners pulled down</li> </ul>
7	<i>Surprise</i> (Terkejut)	Perasaan spontan saat menemukan hal yang tidak terduga. Memiliki spektrum reaksi yang sama dengan heran. Dapat ditunjukkan dengan mata terbelalak hingga reaksi meneteskan air mata (terharu).	 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entire eyebrow pulled up</li> <li>• Eyelids pulled up</li> <li>• Mouth hangs open</li> </ul>

Sumber gambar: [www.humintell.com/2010/06/the-seven-basic-emotions-do-you-know-them/](http://www.humintell.com/2010/06/the-seven-basic-emotions-do-you-know-them/)

Dalam teori ekspresi oleh Osipa dijelaskan konsep *landmarking*. *Landmarking* adalah teknik untuk melihat efek pada fitur wajah sekitarnya agar dapat memperkuat fitur utama. *Landmarking* dapat dilakukan dengan menentukan fitur wajah utama yang menunjukkan emosi, kemudian memperhatikan area sekitarnya; adanya kerutan atau jarak antara satu fitur ke fitur lain (Osipa, 2008). Teori ini menekankan bahwa kerutan pada fitur wajah dan jarak sangat berpengaruh terhadap informasi ekspresi yang ditunjukkan. Beberapa fitur wajah yang penting meliputi:

- Alis Mata. Alis memiliki dua gerakan dasar; ke atas dan ke bawah. Apabila sedang berteriak atau panik, alis akan naik ke atas, begitu juga apabila sedang rileks, alis akan turun. Kerutan pada area alis yang berbeda serta arah kerutan juga akan memberi impresi emosi yang berbeda-beda.
- Kelopak Mata. Kelopak mata terbagi menjadi dua: atas dan bawah, kelopak mata atas sangat berkaitan dalam tingkat kewaspadaan atau kesadaran seseorang. Semakin waspada kita, semakin terlihat mata kita dan makin terbuka kelopak mata atas. Semakin kita kurang waspada, semakin menutup kelopak mata dan mata kita lebih tertutup.



Gambar 2. Tatapan marah tanpa kerutan dan tatapan marah dengan kerutan  
[Sumber: Osipa, 2008]

Kelopak mata bawah sangat berguna untuk meningkatkan intensitas ekspresi. Kelopak mata bawah yang mengernyit saat tersenyum akan memberi kesan senyuman yang lebih lebar, begitu juga kernyitan yang ada saat menatap dengan marah, kesannya pun akan lebih kuat. Pada animasi, tatapan mata ke atas tanpa ada pantulan cahaya menandakan karakter

tersebut mengantuk, namun tatapan mata ke bawah menandakan lirikan mata waspada/terkejut. Iris dan pupil juga berguna untuk menunjukkan arah tatapan karakter dan tingkat kewaspadaannya.

- c) Mulut. Pada bagian mulut terdapat area yang sering berkerut ketika tersenyum, kerutan ini sangat berpengaruh untuk menentukan apakah ekspresi itu tulus atau tidak. Kerutan pada mulut dapat beragam untuk memberi impresi emosi yang berbeda pula, tergantung arah kerutan tersebut. Namun, lebar kerutan itu juga dapat berpengaruh.

### 3.1.4 Teori *Believability*

Menurut Bates (1994), karakter yang *believable* bukan berarti karakter yang jujur dan bisa diandalkan, namun karakter yang mampu menghadirkan ilusi kehidupan sehingga dapat “menunda” rasa ketidakpercayaan penonton. Terdapat lima kategori dalam menentukan tingkat *believability* menurut (Lee & Heeter, 2010). Kelima aspek *believability* pada karakter akan sangat berkaitan dengan pandangan umum terhadap karakter tersebut.

- 1) Penampilan. Merupakan segala aspek dari karakter yang dapat terlihat dan diterima oleh sensorik penonton, termasuk aspek visual seperti gender, umur, ras, dan status. Untuk bisa *believable*, penampilan harus lebih dari sekadar informasi demografis. Penampilan harus menampilkan aspek *Believability* lainnya seperti emosi dan kepribadian.
- 2) Kepribadian. Merupakan aspek yang membedakan karakter satu dengan lainnya. Beberapa kepribadian terkait erat dengan ciri psikologis.
- 3) Tujuan/keinginan. Tujuan adalah salah satu aspek terpenting untuk membangun *Believability* karena tujuan secara langsung mempengaruhi semua kualitas kepercayaan lainnya. Misalnya, atribut sebuah karakter harus dirancang dengan mempertimbangkan perannya.
- 4) Emosi. Emosi adalah salah satu aspek terpenting dalam menumbuhkan *Believability* (Bates, 1994). Pada kategori ini tidak ada emosi tertentu yang harus dimiliki karakter namun penting untuk menunjukkan emosi tersebut dengan jelas. Emosi tersebut perlu diungkapkan oleh karakter setelah adanya proses internal pada diri karakter. Emosi sangat berperan untuk mengetahui reaksi sehingga menjadi *believable* dan engaging. Karakter tidak akan hidup apabila tidak menunjukkan reaksi emosional terhadap suatu peristiwa (Bates, 1994).
- 5) Hubungan sosial. Karakter yang memiliki hubungan sosial dengan karakter lain mendorong penonton untuk menganggap karakter sebagai tokoh nyata. Hubungan antara karakter dengan penonton juga mempengaruhi persepsi kepercayaan. Semakin banyak penonton merasakan hubungan sosial dengan karakter, maka akan lebih *believable* (Bates, 1994).

### 3.2 Analisis Data

Dalam tahap ini akan dilakukan analisis terhadap data-data yang telah diambil pada beberapa adegan penting dalam film *Isle of Dogs* (2018). Analisis dilakukan dalam dua tahap; tahap identifikasi dan kategorisasi ekspresi wajah, dan tahap analisis karakter menggunakan teori *Believability*.




### 3.2.1 Identifikasi dan Kategorisasi Ekspresi Wajah

Ekspresi akan diidentifikasi menggunakan teori *landmarking* oleh Osipa (Osipa, 2008) dengan memperhatikan adanya penekanan pada fitur wajah tertentu, lalu dikategorisasikan berdasarkan teori macam ekspresi wajah oleh Ekman (Matsumoto & Ekman, 2008) yang terbagi menjadi ekspresi marah, muak, jijik, takut/cemas, senang, sedih, dan terkejut. Hasil identifikasi dijabarkan pada Tabel 2 dan Tabel 3.



Tabel 2. Identifikasi dan Kategorisasi Ekspresi Wajah pada Tokoh Mayor Kobayashi  
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

No	Ekspresi Wajah	Ciri Ekspresi	Macam Ekspresi	Detail Adegan & Kutipan Dialog
1		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alis naik sebelah</li> <li>- Tatapan mata datar</li> <li>- Kelopak mata atas dan bawah naik</li> </ul>	Muak	Mayor Kobayashi hendak memberikan pidato di hadapan warga Megasaki.
2		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alis mata naik</li> <li>- Dahi mengkerut</li> <li>- Kelopak mata atas naik</li> <li>- Kelopak mata bawah turun</li> <li>- Mata terbuka lebar, pupil ke bawah</li> <li>- Area bibir mengkerut ke bawah</li> </ul>	Takut/ cemas	Mayor Kobayashi mengetahui berita Atari telah melarikan diri.
3		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dahi turun</li> <li>- Alis mata turun (mengerucut ke bawah)</li> <li>- Tatapan tajam</li> <li>- Kelopak mata bawah mengkerut</li> <li>- Area bibir mengkerut ke bawah.</li> </ul>	Marah	<i>“My ward, Atari, has been kidnapped against his will by a pack of disobedience, contagious, infected animals...”</i> ucap Mayor Kobayashi dalam wawancara.
4		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alis mata turun (mengerucut ke arah bawah)</li> <li>- Kelopak mata bawah mengkerut (mengernyit)</li> <li>- Tatapan tajam</li> <li>- Area bibir turun ke bawah.</li> </ul>	Marah	<i>“This small minority of dog lovers have been sent by overseas special interest groups to agitate disorder and incite anarchy..”</i> ucap Mayor Kobayashi kepada grup pendukung anjing.








No	Ekspresi Wajah	Ciri Ekspresi	Macam Ekspresi	Detail Adegan & Kutipan Dialog
5		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alis mata naik</li> <li>- Kelopak mata atas naik</li> <li>- Mata terbuka lebar, pupil mata ke bawah</li> <li>- Kelopak mata bawah naik</li> <li>- Mulut terbuka</li> </ul>	Terkejut	Mayor Kobayashi berhadapan dengan Atari yang ia kira sudah tewas.
6		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dahi mengerut turun</li> <li>- Alis mata turun (mengerucut ke arah bawah)</li> <li>- Kelopak mata atas dan kelopak mata bawah naik (mengerut)</li> <li>- Tatapan tajam</li> <li>- Area bibir tertarik, mengertakkan gigi</li> </ul>	Marah	Mayor Kobayashi membalikkan badan dan mendengus setelah mendengar pidato Atari yang memintanya untuk membatalkan operasi pembasmian anjing.
7		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Area antara alis mengerut</li> <li>- Alis mata naik (mengerucut ke arah atas)</li> <li>- Kelopak mata turun</li> <li>- Pupil membesar</li> <li>- Mata berair</li> <li>- Ujung mulut turun</li> </ul>	Sedih	<i>"Not fair to Atari, not fair to the dog. I have no honor,"</i> ucap Mayor Kobayashi setelah mengingat perbuatannya yang telah menyiksa anjing sebagai sahabat manusia.

Tabel 3. Identifikasi dan Kategorisasi Ekspresi Wajah pada Tokoh Chief  
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

No	Ekspresi Wajah	Ciri Ekspresi	Macam Ekspresi	Detail Adegan & Kutipan Dialog
1		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alis mata datar</li> <li>- Tatapan mata datar</li> <li>- Kelopak mata atas dan kelopak mata bawah datar</li> <li>- Area mulut tidak tertarik</li> </ul>	Netral/datar	Chief ketika berhadapan dengan kawanan anjing lawan.
2		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alis turun</li> <li>- Kelopak mata atas turun, kelopak mata bawah naik (mengernyit)</li> <li>- Hidung mengerut</li> <li>- Tatapan datar</li> <li>- Mulut naik sebelah</li> </ul>	Muak	<i>"Good, say it. I'm a stray, yeah"</i> ucap Chief setelah temannya mengatakan ia tidak bisa memahami perasaan peliharaan.




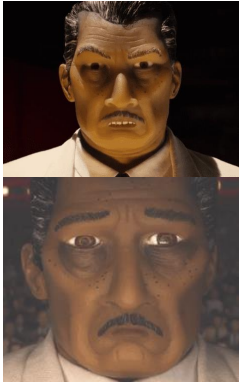
No	Ekspresi Wajah	Ciri Ekspresi	Macam Ekspresi	Detail Adegan & Kutipan Dialog
3		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alis turun (mengerucut ke bawah)</li> <li>- Kelopak mata atas &amp; bawah naik</li> <li>- Tatapan tajam</li> <li>- Hidung mengkerut</li> <li>- Area mulut tertarik</li> <li>- Menggertakkan gigi</li> </ul>	Marah	Chief menggeram ketika akan disentuh Atari.
4		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dahi turun</li> <li>- Alis mengkerut</li> <li>- Kelopak mata atas dan bawah turun</li> <li>- Pupil mata turun</li> <li>- Area mulut turun</li> </ul>	Sedih/kecewa	<i>"What happened? Why did I do that?"</i> ucap Chief ketika mengingat masa dirinya pernah menggigit mantan pemiliknya.
5		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alis naik</li> <li>- Mata membelalak (terbuka lebar)</li> <li>- Kelopak mata naik</li> </ul>	Terkejut	<i>"I'm not a pet, I never like you, I don't care about you, I won't wait for you. I bite,"</i>
6		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dahi naik</li> <li>- Alis mata naik (mengerucut ke atas)</li> <li>- Mata terbuka lebar, berkaca-kaca</li> <li>- Mulut turun</li> </ul>	Terkejut / terharu	<i>"Thank you."</i> ucap Chief kepada Atari setelah merasakan makanan peliharaan untuk pertama kalinya.
7		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alis turun</li> <li>- Kelopak mata atas turun, kelopak atas bawah naik (mengernyit)</li> <li>- Hidung mengkerut</li> <li>- Tatapan tajam</li> <li>- Area mulut tertarik</li> </ul>	Marah	<i>"..I can't smell him"</i> ucap Chief ketika menyadari sosok anjing di kejauhan bukan seekor anjing asli.
8		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dahi dan alis naik</li> <li>- Kelopak mata atas naik, kelopak mata bawah turun</li> <li>- Mata terbuka lebar, mata berkaca-kaca</li> <li>- Mulut terbuka sedikit, area mulut turun</li> </ul>	Terkejut	<i>"...was, was I the runt?"</i> tanya Chief ketika menyadari Spots adalah saudaranya.

No	Ekspresi Wajah	Ciri Ekspresi	Macam Ekspresi	Detail Adegan & Kutipan Dialog
9		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alis datar</li> <li>- Kelopak mata atas naik, kelopak mata bawah turun</li> <li>- Mata terbuka lebar, berkaca-kaca</li> </ul>	Terkejut / terharu	"I can do that." ucap Chief menerima janji untuk melindungi Atari.
10		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dahi naik</li> <li>- Alis mata naik</li> <li>- Kelopak mata atas naik</li> <li>- Kelopak mata bawah turun</li> <li>- Mulut terbuka</li> </ul>	Terkejut	"Wow! That's a great serum" ucapnya setelah mendapatkan serum penyembuh flu anjing.

### 3.2.2 Analisis Tokoh Berdasarkan Teori *Believability*

Dilakukan dianalisis lagi berdasarkan aspek-aspek dalam teori *Believability* oleh (Lee & Heeter, 2010) yaitu penampilan, kepribadian, tujuan, emosi dan hubungan sosial tokoh. Hasil analisis dapat dilihat pada Tabel 4 dan Tabel 5.

Tabel 4. Analisis Tokoh Mayor Kobayashi Berdasarkan Teori *Believability*  
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Aspek	Hasil Analisis	Visualisasi
Penampilan	Laki-laki bertubuh besar dan berpundak lebar, berumur sekitar 50 tahun ke atas, merupakan warga Jepang dengan status elit (seorang walikota). Memiliki wajah berbentuk kotak yang terlihat selalu marah, dengan alis dan kumis tebal serta kerutan di wajah yang terlihat galak. Potongan rambut rapi (terlihat beberapa helai uban) dengan pakaian umumnya jas putih dan dasi hitam.	
Kepribadian	Tegas, kaku dan sangat ambisius, ia tidak ragu untuk menggunakan cara kotor agar bisa mencapai tujuannya. Pada awal film, Mayor Kobayashi digambarkan sebagai sosok yang keras dan tidak menunjukkan belas kasihan, namun pada akhir cerita ia tersadar dengan kesalahannya dan mulai menunjukkan sisi lembutnya. Perubahan ini terlihat mencolok dari ekspresi wajahnya yang selalu terlihat marah pada sebagian film kemudian menjadi lebih lembut setelah Mayor Kobayashi mengakui kesalahannya.	

Aspek	Hasil Analisis	Visualisasi
<p>Tujuan</p>	<p>Sebagai penerus dari generasi Kobayashi yang sejak dulu terkenal dengan konfliknya dengan anjing, Mayor Kobayashi yang tengah menjadi walikota Megasaki menyusun propaganda untuk menghilangkan keberadaan anjing di Kota Megasaki, Prefektur Uni. Dimulai dengan menyebarkan virus flu anjing, Mayor Kobayashi pun memanfaatkan ketakutan publik untuk mendukung pembasmian anjing hingga pada akhirnya dimusnahkan secara total. Tetapi, setelah ia diingatkan kembali oleh Atari bahwa anjing telah menjadi sahabat, pembantu dan pelindung manusia sejak dulu, dan kini diperlakukan sedemikian rupa, Mayor Kobayashi langsung merenungkan segala perbuatannya dan merasa bersalah sehingga pada akhirnya ia membatalkan tujuan itu.</p>	
<p>Emosi</p>	<p>Mayor Kobayashi jarang menunjukkan emosi dan cenderung menunjukkan ekspresi wajah yang sama, sehingga sulit untuk mengetahui emosi yang dirasakannya. Mayor Kobayashi juga tidak diketahui perasaannya ketika Atari dinyatakan tewas karena wajahnya tidak ditampilkan. Tetapi sosoknya mulai terlihat berubah sesaat mendengar pidato Atari, dapat dilihat dari ekspresi wajahnya yang langsung menunjukkan kemarahan, kemudian rasa sedih dan rasa bersalah.</p>	
<p>Hubungan Sosial</p>	<p>Tidak banyak ditunjukkan hubungan antara Mayor Kobayashi dengan tokoh lainnya, mayoritas hanya muncul sebagai rekan kerja dengan interaksi dan dialog yang formal tanpa adanya ikatan emosional. Mayor Kobayashi juga ditunjukkan memiliki hubungan yang kurang baik dengan Atari meskipun Atari adalah anak asuhnya. Mayoritas pada interaksi-interaksi yang dilakukannya, ekspresi wajah Mayor Kobayashi selalu terlihat datar tanpa adanya perubahan yang mencolok.</p>	

Tabel 5. Analisis Tokoh Chief Berdasarkan Teori *Believability*  
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Aspek	Hasil Analisis	Visualisasi
Penampilan	Anjing jenis campuran antara Oceanic dengan Sport Hound. Seekor anjing jantan berumur enam tahun. Menggunakan kalung nama bertuliskan "Chief". Berbulu pendek berantakan dengan warna aslinya putih dan totol hitam, namun kian lama menjadi hitam semua karena debu dan kotoran. Matanya berwarna biru dengan hidung berwarna hitam. Memiliki postur tubuh yang tinggi dan kurus.	
Kepribadian	Tumbuh besar sebagai anjing liar, Chief memiliki kepribadian yang keras, dominan, dan selalu waspada. Ia sangat optimis dan tidak mentoleransi segala bentuk kelemahan, berani menunjukkan sisi agresifnya, dan vokal dalam mengekspresikan pendapatnya. Meski begitu, Chief tetap setia dengan kawanannya dan mengutamakan kesepakatan bersama, walau terkadang ia tidak menyetujuinya. Chief juga menunjukkan sikap yang tenang dan canggung ketika bersama anjing yang dia sukai. Di sisi lain, Chief cukup waspada terhadap manusia dan membenci konsep majikan dan peliharaan, tetapi Chief memiliki sisi lembut terhadap manusia yang memperlakukannya dengan baik, meski pada awalnya menunjukkan sikap yang skeptis.	
Tujuan	Tumbuh dan besar di lingkungan yang keras, Chief telah terbiasa untuk berjuang demi bertahan hidup. Oleh karena itu juga pada awalnya Chief menolak keras untuk membantu Atari karena dianggap akan beresiko terhadap keselamatannya dan kawanannya. Tetapi, pemikirannya perlahan berubah setelah Atari memandikannya dan memberikannya makanan anjing, terlihat dari ekspresi wajah Chief yang sebelumnya selalu agresif dan tidak ramah langsung berubah menjadi wajah terkejut dan terharu, menunjukkan apresiasi dan pandangan barunya terhadap Atari. Dari situlah Chief berkeputusan untuk ikut membantu Atari menemukan anjingnya, Spots. Setelah itu, tujuan utama Chief akhirnya berubah ketika Spots memintanya untuk menggantikan posisinya	



Aspek	Hasil Analisis	Visualisasi
	<p>sebagai pelindung Atari, kini ia tidak lagi hidup untuk bertahan hidup, melainkan untuk melindungi Atari.</p>	
<p>Emosi</p>	<p>Chief digambarkan sebagai sosok dominan yang berani mengekspresikan pikiran dan perasaannya. Pada awalnya ekspresi wajahnya sering terlihat mengintimidasi dan ia cenderung menunjukkan ketidaksukaannya terhadap sesuatu. Chief juga tidak ragu untuk menunjukkan sisi lainnya, seperti saat bertemu Nutmeg, ekspresi wajah Chief terlihat santai dan ia sering terlihat gugup. Chief juga menunjukkan perasaannya ketika sedih, kecewa, dan terkejut, terlihat pada ekspresi wajahnya saat ia membicarakan masa lalu, ketika ia bahkan meneteskan air mata karena terharu, hingga dirinya yang melotot kagum karena serum.</p>	
<p>Hubungan Sosial</p>	<p>Chief memiliki hubungan dengan ikatan emosi yang beragam. Apabila bersama kawanannya, ia bersikap tegas dan pemarah, tetapi ia juga selalu menghargai keputusan mereka dan peduli terhadap keselamatannya. Berbeda dengan hubungannya dengan Nutmeg, dapat dilihat ekspresi dan tingkah lakunya yang lebih tenang, ia juga menyatakan ketertarikannya untuk mengenal Nutmeg lebih dekat. Chief juga memiliki hubungan yang cukup spesial dengan Atari, diawali dengan dirinya yang bersikap agresif dan tidak patuh terhadap Atari, kemudian lama-kelamaan Chief mulai menaruh simpati dan pada akhirnya ia berdedikasi untuk selalu melindungi Atari.</p>	

### 3.3 Hasil Analisis Perbandingan

Dalam menghasilkan karakter, penampilan fisik dan tingkah laku menjadi penting untuk menyampaikan pesan dan karakteristik karakter kepada penonton (Zenit, 2017). Perbedaan dalam menggunakan kedua aspek ini terlihat dari hasil perbandingan antara tokoh Mayor Kobayashi dan tokoh Chief.

Dari segi penampilan fisik, Mayor Kobayashi memiliki fitur wajah yang telah menonjol sehingga penonton langsung mengetahui wataknya yang keras. Akan tetapi, mayoritas ekspresi wajah yang tampak pada Mayor Kobayashi merupakan ekspresi marah, menyebabkan penonton untuk sulit mengetahui emosi yang dirasakan. Hal ini pun berdampak pada karakter Mayor Kobayashi yang menjadi kurang *believable* karena

minimnya reaksi emosional pada banyak adegan (Bates, 1994). Selain itu, minimnya reaksi yang diekspresikan juga membuat Mayor Kobayashi terlihat tidak memiliki ikatan emosional dengan interaksi dan peristiwa di sekitarnya sehingga perwatakannya pun menjadi tidak humanis (Bates, 1994).

Zong et al. (2020) juga menganggap watak dari sebuah karakter tidak akan terlihat apabila hanya menampilkan *image*-nya saja, melainkan bahasa tubuh, aksi, dan ekspresinya juga. Di sisi lain, terjadinya perubahan watak pada Mayor Kobayashi juga dianggap terlalu mendadak, membuat penonton tidak sempat untuk mengantisipasi. Pada akhirnya, tokoh Mayor Kobayashi menjadi sulit untuk diterima oleh penonton karena tidak ada keterikatan emosional yang terbentuk di antaranya. Dari sini dapat diketahui bahwa fitur fisik yang menonjol tidak akan berperan maksimal dalam membentuk karakter tokoh Mayor Kobayashi apabila tidak didukung dengan aspek *Believability* lainnya seperti emosi dan kepribadian (Lee & Heeter, 2010), karena minimnya penggunaan ekspresi wajah yang dinamis.

Berbeda dengan Chief, meski terdapat keterbatasan fleksibilitas fitur pada wajah dalam berekspresi, karakternya masih berdampak lebih kuat karena spektrum ekspresi yang tokoh Chief tunjukkan jauh lebih beragam. Ekspresi wajah yang bermacam-macam berhasil menciptakan respon emosional yang dinamis, sehingga pemahaman penonton terhadap Chief menjadi lebih luas. Selain itu, Chief selalu menunjukkan ekspresi wajah dan reaksi yang menonjol, baik terhadap interaksi antar tokoh, maupun suatu kejadian, memungkinkan penonton untuk memahami emosi yang dirasakannya saat itu.

Adanya reaksi emosional dari tokoh membuatnya terlihat terlibat dengan kejadian di sekitarnya sehingga mampu menghidupkan posisinya di dalam cerita. Ekspresi wajah Chief terhadap Atari yang kian lama berubah juga berhasil menggambarkan dinamika di antara kedua tokoh, memungkinkan penonton untuk memahami proses di dalam diri Chief dan perubahan pada pola pikirnya di sepanjang cerita. Dari situlah terbentuk serangkaian tujuan yang mampu berubah karena pengaruh dari luar serta dari dalam, membuatnya menjadi lebih humanis dan *believable* sebagai karakter.

Melalui ekspresi wajah, sisi internal tokoh akan terlihat dan akan lebih mudah untuk dikembangkan kepribadiannya, memudahkan penonton untuk terikat dengan tokoh lebih jauh (Zong et al., 2020). Representasi ekspresi wajah pada tokoh Chief juga mendukung teori di pendahuluan, sebagaimana teknik mengimitasi ekspresi wajah manusia pada tokoh non-manusia dapat memudahkan penyampaian kesan dan informasi karakter terhadap penonton, sehingga meningkatkan *Believability*-nya (Zong et al., 2020). Di sisi lain, perbedaan ekspresi wajah dari tokoh Chief ketika berinteraksi dengan tokoh-tokoh lain menunjukkan adanya ikatan sosial yang berbeda pada setiap tokohnya. Adanya hubungan sosial ini pun dapat menjadikan karakter terlihat lebih organik dan nyata (Lee & Heeter, 2010).



#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan ekspresi wajah dan reaksi fisik secara dinamik akan berperan besar terhadap kuatnya kesan yang ditonjolkan dari tokoh. Penampilan fisik semata tidak akan mampu menggambarkan identitas dan perwatakan karakter secara maksimal apabila tidak diekspresikan dengan baik. Meskipun Mayor Kobayashi unggul dari segi fitur wajah, tetapi masih kalah menonjol dibandingkan dengan Chief yang lebih ekspresif meskipun memiliki keterbatasan fitur wajah sebagai seekor anjing.

Ekspresi wajah, aksi, dan bahasa tubuh yang digunakan secara efektif juga akan dapat memudahkan penonton dalam memahami tokoh sebagai sebuah karakter yang utuh dan posisi mereka di dunia pada cerita. Keterlibatan emosional pada tokoh terhadap tokoh lain maupun lingkungan dalam cerita menjadi salah satu cara yang efektif untuk memperkuat karakter tokoh dan *universe* dalam cerita. Dibuktikan dengan kepribadian, emosi, tujuan hingga hubungan sosial tokoh Chief yang lebih mudah untuk diidentifikasi dan dipahami dibandingkan dengan Mayor Kobayashi. Hal ini dikarenakan tokoh Chief lebih banyak memberikan informasi diri melalui ekspresi emosi, reaksi, dan perilakunya, sedangkan Mayor Kobayashi cenderung monoton dan kurang ekspresif dalam hal tersebut. Dari situ, dapat diketahui bahwa ekspresi wajah tidak hanya berperan dalam pembentukan karakterisasi dan penekanan penampilan tokoh, tetapi juga membangun aspek *Believability* lainnya yaitu kepribadiannya, tujuan dalam cerita, emosi yang dirasakan, serta hubungan sosialnya dengan tokoh lain.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Bates, J. (1994). The Role of Emotion in Believable Agents. *Communications of the ACM*, 37(7).
- Lee, M., & Heeter, C. (2010). What Do You Mean by Believable Characters: The Effect of The Character Newness, Rating and Evilness on The Perception of The Character Believability. In *Igarss 2014* (Issue 1).
- Maselli, V. (2018). The Evolution of Stop-motion Animation Technique Through 120 Years of Technological Innovations. *International Journal of Literature and Arts*, 6(3).
- Matsumoto, D., & Ekman, P. (2008). Facial expression analysis. *Scholarpedia*, 3(5).
- Nässi, A.-K. (2014). *The Production Process of the Stop Motion Animation: Dear Bear* [Bachelor's thesis]. Tampere University of Applied Science.
- Osipa, J. (2008). *Stop Staring: Facial Modeling and Animation Done Right, 2nd Edition* (2nd ed.). Wiley India Pvt.
- Pikkov, Ü. (2010). *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*. Estonian Academy of Arts.
- Priebe, K. a. (2010). *The advanced art of Stop-Motion Animation* (1<sup>st</sup> Ed). Cengage Learning PTR.
- Roberts, S. (2011). *Character Animation Fundamentals: Developing Skills for 2D and 3D Character Animation*. Elsevier Ltd.
- Selby, A. (2013). *Animation*. Laurence King Publishing.
- Wilford, L., & Stevenson, R. (2018). *The Wes Anderson Collection: Isle of Dogs*. Abrams.

- Windayanti, R. R., & Suwono. (2014). Facial Expressions and Gestures of Body Language Analysis of The Male Main Character Jack Mccall in A Thousand Words Film 2012. *English Language and Literature Journal*, 1(1).
- Zenit, A. R. (2017). Penokohan Tokoh Utama Anime Sakurasou No Pet Na Kanojo. *Jurnal Program Studi Sastra Jepang*, 6(1).
- Zong, M., Qi, Z., & Zong, Z. (2020, March 31). *Research on Character Expression Shaping in Animation Movies*.