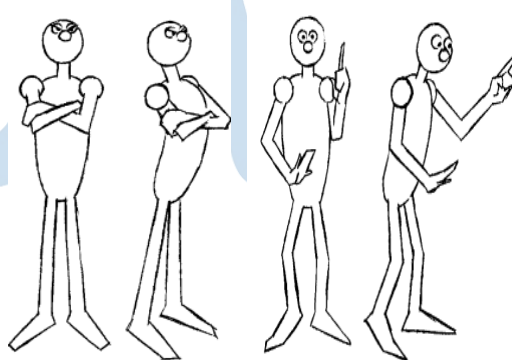


2. STUDI LITERATUR

2.1 POSE, GESTURE, DAN BAHASA TUBUH

Ketika berbicara mengenai pergerakan animasi, tentunya pembahasan mengenai pose, gestur, dan bahasa tubuh tidak akan terlewatkan. Sering kali, beberapa orang masih keliru dengan perbedaan pose dengan gestur. Mudahnya pose atau postur merupakan sebuah bentuk komunikasi melalui keseluruhan bentuk tubuh dalam suatu posisi, sedangkan gestur merupakan proses gerakan dari suatu anggota tubuh untuk menyampaikan pesan (Sharma, 2011). Pose dan gestur merupakan bentuk komunikasi melalui pergerakan tubuh, sehingga timbul konsep mengenai *body language* atau bahasa tubuh. Bahasa tubuh sering kali terjadi secara sadar maupun tidak sadar pada setiap orang, seperti contoh ketika seseorang merasa tidak nyaman bentuk postur akan lebih tertutup yang menandakan ketidak nyamanannya.

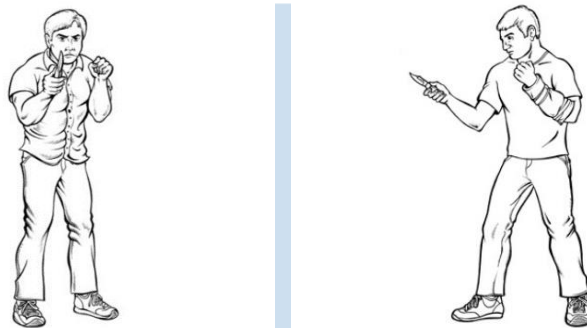
Menurut Steve Roberts (2004), umumnya bentuk pose tubuh manusia dapat digolongkan dalam 4 jenis yaitu: *combative pose*, *responsive pose*, *reflective pose*, dan *fugitive pose*. Keempat bentuk pose ini akan terbentuk sesuai dengan kondisi yang dialami oleh seseorang. Seperti contoh ketika seseorang merasa kesal atau marah, bentuk pose akan cenderung berbentuk *combative* yang mengartikan emosi pada dirinya. Hal ini akan didukung lebih lanjut melalui gestur pada pergerakan anggota tubuh lainnya yang membahasakan tentang kondisi senangnya.



Gambar 2.1 Bentuk *combative pose*

(Robert, 2004)

Jika melihat penjelasan diatas, dapat ditemukan bahwasannya bentuk pose selalu dapat diikuti oleh gerakan gestur. Bentuk gestur sangat beragam, namun umumnya bentuk gestur dapat terbagi menjadi beberapa bagian seperti: kepala, lengan, tangan, jari, kaki, dan ekspresi wajah (Pease, 1984). Gerakan gestur menjadi elemen penting dalam sebuah postur, dikarenakan melalui gerakan gestur seseorang dapat menyampaikan pesan melalui bahasa tubuh. Tentunya setiap gestur akan berbeda-beda sesuai dengan kebudayaan masyarakat. Namun umumnya, seseorang dapat menerima informasi melalui pose dan gestur terhadap kondisi seseorang.



Gambar 2.2 Gestur menodong
(Reinhardt, 2012)

Seperti contoh gerakan menodong, menandakan bentuk aksi mengancam seseorang atau juga dapat menandakan seseorang dalam kondisi serius dan defensif sehingga menggunakan senjata tajam (Reinhardt, 2012). Tentunya pemaknaan bahasa tubuh dapat terlihat secara mudah dan sulit, sangat bergantung dengan bentuk pose dan gestur yang dilakukan. Oleh karena itu dalam memaknai bahasa tubuh, perlu adanya analisis dengan berbagai bentuk gerakan yang terjadi.

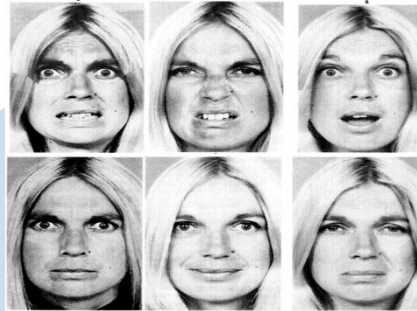
Kemudian terkait dengan gerakan mengancam, maka salah satu bentuk gerakan yang dapat dikatakan sebagai mengancam adalah penggunaan senjata tajam. Menurut Hank Reinhardt (2012), penggunaan senjata tajam dalam suatu gerakan tertentu dapat dibaca sebagai gerakan yang mengancam. Salah satu bentuk gerakan mengancam adalah menodongkan pisau kepada seseorang dalam jarak dekat. Bentuk gerakan seperti itu dianggap telah melewati jarak privasi individu.

2.2 EKSPRESI

Ekspresi wajah merupakan salah satu bagian dari bentuk gestur, namun terdapat beberapa hal yang membuat ekspresi wajah menjadi elemen yang cukup penting untuk dibahas. Kata kunci pada ekspresi wajah adalah emosi. Salah satu hal yang membuat ekspresi wajah berbeda dengan gerakan gestur lainnya adalah pergerakan ekspresi wajah terjadi karena adanya pesan emosi yang ingin disampaikan secara sadar maupun tidak sadar (Ekman, 2003). Melalui bentuk ekspresi, seseorang dapat membaca kondisi dan personalitas seseorang dalam suatu momen tersebut. Seperti halnya ketika seseorang dalam kondisi senang, bentuk ekspresi mulai dari pergerakan mata, mulut, alis, dan otot wajah, akan mudah terlihat bahwa seseorang sedang menyampaikan pesan emosi dan kondisinya.

Menurut Ekman (2003), terdapat 3 jenis sinyal yang dapat disampaikan melalui ekspresi yaitu: *static*, *slow*, dan *rapid*. Sinyal *static* diartikan sebagai bentuk pesan yang terjadi karena adanya aspek permanen yang terlihat dalam wajah seperti warna kulit. Kemudian sinyal *slow* diartikan sebagai bentuk pesan yang terjadi karena adanya aspek wajah yang mengalami perubahan seiring berjalannya waktu, seperti lipatan wajah, keriput, dan otot wajah. Terakhir adalah sinyal *rapid* yang diartikan sebagai bentuk pesan yang terjadi karena adanya perubahan temporal pada wajah seperti pergerakan otot wajah, alis, mata, dan mulut. Ketiga jenis sinyal ini yang menjadi dasar acuan ekspresi wajah menyampaikan pesannya.

Melalui sinyal tersebut juga, manusia mampu membentuk beragam ekspresi wajah. Umumnya terdapat 6 dasar bentuk ekspresi wajah pada manusia yaitu: *joy*, *sad*, *anger*, *fear*, *disgust*, dan *surprise* (Ekman, 2003). Keenam bentuk dasar ekspresi wajah ini menjadi alat bantu bagi animator dalam membentuk ekspresi karakter 3D dan 2D. Hal ini dikarenakan sebuah ekspresi wajah dominan terlihat pada bentuk mata dan mulut, sehingga kombinasi antara mata dan mulut mampu menghasilkan berbagai macam bentuk ekspresi. Oleh karena itu 6 bentuk dasar ekspresi menjadi dasar dalam pembentuk ekspresi lainnya.



Gambar 2.3 Bentuk 6 ekspresi universal
(Ekman, 2003)

Walau secara universal bentuk ekspresi yang dipahami terdapat 6 jenis, ekspresi wajah manusia sangat beragam dan bermacam-macam. Tentunya untuk mengkategorisasikan segala bentuk ekspresi adalah hal yang tidak mudah, oleh karena itu terdapat beberapa teori penelitian yang berusaha untuk mengkategorikan ekspresi berdasarkan bentuk pergerakan wajah. Salah satu teori yang membahas mengenai kategorisasi wajah adalah *Facial Action Coding Systems (FACS)* atau *Facial Expressions Analysis* (Li, 2005).

Upper Face Action Units					
AU 1	AU 2	AU 4	AU 5	AU 6	AU 7
Inner Brow Raiser	Outer Brow Raiser	Brow Lowerer	Upper Lid Raiser	Check Raiser	Lid Tightener
*AU 41	*AU 42	*AU 43	AU 44	AU 45	AU 46
Lid Droop	Slit	Eyes Closed	Squint	Blink	Wink
Lower Face Action Units					
AU 9	AU 10	AU 11	AU 12	AU 13	AU 14
Nose Wrinkler	Upper Lip Raiser	Nasolabial Deepener	Lip Corner Puller	Check Puffer	Dimpler
AU 15	AU 16	AU 17	AU 18	AU 20	AU 22
Lip Corner Depressor	Lower Lip Depressor	Chin Raiser	Lip Pucker	Lip Stretcher	Lip Funneler
AU 23	AU 24	*AU 25	*AU 26	*AU 27	AU 28
Lip Tightener	Lip Pressor	Lips Part	Jaw Drop	Mouth Stretch	Lip Suck

Gambar 2.4 Beberapa contoh *Action Unit* pada *FACS*
(Tian Y. Li, 2005)

Secara umum, analisis *FACS* adalah metode analisis yang mengkategorisasikan bentuk wajah dalam bentuk kode atau *Action Unit (AU)*. Setiap *Action Unit (AU)* merepresentasikan satu bentuk pergerakan wajah seperti alis, mata, bibir, otot pipi, dan lainnya. Sehingga dari kombinasi antar action units, mampu menghasilkan sebuah bentuk ekspresi diluar dari bentuk ekspresi universal (Li, 2005).

2.3 PRINSIP ANIMASI

Dalam proses pembuatan gerakan animasi, terdapat prinsip dasar sebagai bentuk panduan. Salah satu teori mengenai prinsip animasi yang menjadi acuan adalah teori 12 prinsip animasi yang dikemukakan oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston dalam buku *The Illusion of Life*. Prinsip-prinsip animasi tersebut meliputi:

1. *Squash and stretch*
2. *Anticipation*
3. *Staging*
4. *Pose to pose*
5. *Follow through*
6. *Slow in/out*
7. *Arcs*
8. *Secondary action*
9. *Timing*
10. *Exaggeration*
11. *Solid drawing*
12. *Appeal*

Beberapa prinsip yang memiliki keterkaitan langsung dengan bentuk pose, gestur, dan bahasa tubuh adalah terkait dengan prinsip *timing*, dan *staging*. Prinsip *timing* dasarnya merupakan pembahasan terkait seberapa banyak gambar yang dibutuhkan dalam pembuatan gerakan dalam rentan waktu tertentu. Sama halnya dengan animasi 3D, prinsip *timing* merupakan seberapa banyak *key* utama dan *key inbetween* pada suatu gerakan. Semakin sedikit gerakan *inbetween*, maka gerakan akan terlihat sangat cepat, dan sebaliknya semakin banyak gerakan *inbetween*, maka gerakan akan semakin halus dan pelan. Pelan atau cepatnya suatu gerakan dapat menunjukkan personalitas suatu tokoh seperti perasaan, energi, dan psikologis. Dalam prinsip *timing*, umumnya juga terdapat prinsip turunan yaitu *spacing*, yaitu bagaimana posisi dan gerakan ditempatkan pada *frame* tertentu (*key*).



Gambar 2.5 Contoh penggunaan prinsip *timing* pada gerakan (Thomas, 1981)



Gambar 2.6 Contoh penerapan prinsip *spacing* pada jarak gerakan (Whitaker, 2009)

Prinsip *staging* juga memiliki peranan dalam pembentukan gerakan agar sesuai, menarik, dan dapat terlihat jelas. *Staging* sendiri merupakan bagaimana gerakan tokoh ditempatkan dan dibentuk agar terlihat gerakan yang dimaksud. *Staging* juga tidak hanya membicarakan mengenai gerakan tokoh, namun juga posisi dan sudut kamera. *Staging* gerakan yang baik adalah ketika gerakan tokoh dapat terlihat sesuai ketika silhuet tokoh dapat terbaca. Hal ini meliputi seperti bentuk silhuet apakah dapat diidentifikasi anggota tubuh maupun tokoh yang dimaksud.



Gambar 2.7 Silhuet pada proses *staging* (Williams, 2001)

2.4 AKSI PERAMPOKAN

Aksi perampokan menurut Badan Pusat Statistik (2021) adalah salah satu bentuk kriminalitas yang dikategorikan sebagai bentuk kejahatan atas hak milik seseorang dengan kekerasan. Sehingga kata perampokan, pencurian, maupun begal yang menggunakan kekerasan, dikategorisasikan sebagai kejahatan hak milik dengan kekerasan. Bentuk perampokan sendiri juga berbagai macam, terdapat aksi perampokan yang bersifat properti rumah (*burglary*), kemudian terdapat aksi perampokan barang yang bersifat kekerasan (*robbery*), dan juga terdapat perampokan yang bersifat kendaraan (*autos stealing*) (Briggs, 2009).

Aksi perampokan dapat terjadi karena adanya faktor psikologis dan perilaku individu. Menurut Matthews, perampokan tidak hanya berupa aksi kriminal, melainkan terdapat elemen psikologis berupa dominasi, kekerasan, dan kontrol (Matthews, 2002). Elemen-elemen tersebut ditemukan, bahwa aksi perampokan tidak semata hanya aksi mencuri, melainkan juga aksi untuk mendominasi lawan melalui kekerasan untuk mengontrol korban. Salah satu cara untuk mendominasi lawan adalah melalui kekerasan.

Kekerasan dalam perampokan dapat melalui aksi verbal maupun fisik. Umumnya, aksi perampokan dapat dikatakan berhasil, jika korban telah merasa takut dan submisif. Dengan demikian, sering kali perampok menggunakan senjata tajam seperti pisau, sebagai alat untuk memperkuat rasa takut, intimidasi, dominasi, dan kontrol (Matthews, 2002). Untuk kasus di Indonesia sendiri, aksi perampokan sering kali menggunakan senjata tajam seperti pisau kecil dan parang. Tak hanya melalui senjata tajam, bentuk gestur dan bahasa tubuh pelaku perampokan juga menjadi elemen utama dalam keberhasilan mereka dalam aksinya. Seperti misalnya pergerakan mengancam menggunakan senjata tajam dan ekspresi yang mengintimidasi.