1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Film *hybrid* pada dasarnya memiliki dua elemen utama yang saling melengkapi, yakni *live action* dan animasi, elemen ini dipadukan untuk menciptakan pengalaman visual dan naratif yang lebih kompleks. Dalam perkembangan teknologi, kini animasi dapat dibuat berinteraksi secara langsung dengan aktor dalam *live action* dalam satu ruang sinematik. Pemanfaatan teknologi digital dalam film, khususnya animasi, memungkinkan dalam penciptaan karakter, latar, *environment* serta berbagai visual imajinatif lainnya yang sulit diwujudkan apabila hanya mengandalkan perekaman kamera dalam proses *live action* (Li, 2022).

Animasi merupakan teknik visual yang menciptakan ilusi gerak melalui potongan gambar atau *frame* yang disusun secara berurutan, sehingga dapat menciptakan ilusi yang seakan gambar tersebut bergerak secara halus. Film animasi pada saat ini menjadi salah satu bentuk media hiburan yang tidak hanya menyajikan visual menarik, akan tetapi juga menghadirkan alur cerita yang dapat mempengaruhi hati penonton secara emosional. Selain itu, animasi seringkali menyajikan pengetahuan yang dapat mengedukasi, sehingga memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap dunia pendidikan, hiburan ataupun informasi (Anggara & Yusa, 2024).

Dalam proses pembuatan animasi, animator tidak hanya sekedar menciptakan ilusi gambar yang seolah-olah bergerak, tetapi berperan juga dalam membuat tokoh yang tampak hidup dan memiliki nyawa dengan memperhatikan beberapa aspek penting, seperti ekspresi, gestur, dan pergerakan tokoh, sehingga setiap gerakan dan aksi mampu membangun karakterisasi dan mendukung penyampaian cerita secara efektif dan dapat menarik minat penonton. Untuk membantu mencapai tujuan itu, maka diperlukannya prinsip-prinsip animasi yang dibawakan oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston sebagai acuan dalam mengerjakan animasi sebuah tokoh maupun objek (S. Zega & Hidayah, 2023).

Penulis berperan sebagai animator dalam sebuah film fiksi *hybrid* yang berjudul *Cretya*. Film ini menggabungkan animasi yang berformat 3D dan *live action*

menjadi satu kesatuan dengan menceritakan sebuah teknologi mutakhir yang diklaim dapat mempertahankan hubungan hampir 90%. Teknologi ini sendiri bernama Cretya. Cara bekerja teknologi ini dengan memprediksi terjadinya permasalahan suatu hubungan sekaligus menampilkan alasan perpisahan tersebut. Walaupun hadirnya teknologi ini, konflik tetap pasti ada, seperti yang dialami oleh kedua pasangan, yakni Merlin dan Bara, alih alih membantu hubungan mereka, Cretya justru menampilkan prediksi bahwa mereka akan berpisah dengan memperlihatkan penyebab yang ambigu. Bingung dengan prediksi tersebut, Bara pun menekan tombol pada mesin Cretya dan memunculkan hologram bernama Winda sebagai asisten AI untuk menjawab pertanyaan mereka. Melalui pembahasan rancangan animasi pada penciptaan ini, diharapkan dapat memberikan gambaran pergerakan animasi pada tokoh hologram AI Winda dalam film pendek *hybrid* yang bertajuk *Cretya*.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Berdasarkan pendahuluan yang sudah dijelaskan, rumusan masalah dalam penciptaan ini adalah bagaimana perancangan animasi pada tokoh asisten hologram AI dalam film *hybrid Cretya*?

Agar pembahasan dalam penciptaan ini lebih terarah dan mendalam, maka penciptaan difokuskan pada hal-hal sebagai berikut:

1. Penciptaan ini difokuskan pada perancangan pergerakan animasi tokoh hologram AI yang bernama Winda, terutama pada gestur dan ekspresi wajah sebagai bentuk representasi emosi dan respons tokoh terhadap situasi cerita.
2. Penciptaan ini difokuskan pada pergerakan Winda di *Scene 3 Shot 11* yang memperkenalkan diri, lalu pada *Scene 3 Shot 17* yang menunjukkan Winda akan mengecek mesin Cretya dengan cara menghilang dan layar hologram menunjukkan "memindai ulang".
3. Penciptaan ini dibatasi pada perancangan *open gesture*, *greeting gesture*, *self-introduction gesture*, *offering help gesture*, dan *convincing gesture*, serta

ekspresi wajah senang dan ekspresi netral yang disesuaikan dengan karakteristik Winda sebagai asisten AI.

4. Penciptaan ini dibatasi pada penerapan empat prinsip animasi, yakni *exaggeration*, *arcs*, *timing* dan *secondary action* yang berperan dalam mendukung pergerakan dari animasi sehingga dapat membantu penyampaian narasi cerita pada film.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penciptaan ini bertujuan untuk merancang animasi dalam film *hybrid* yang berjudul *Cretya* menggunakan teori prinsip-prinsip animasi yang difokuskan pada *exaggeration*, *arcs*, *timing* dan *secondary action*. Melalui penerapan prinsip-prinsip animasi tersebut, penciptaan ini diarahkan untuk menggambarkan tokoh Winda sebagai bentuk hologram AI humanoid yang memiliki pergerakan sistematis, presisi dan minim improvisasi layaknya tokoh *artificial intelligence*. Menegaskan bahwa tokoh ini bukan sebagai entitas yang bergerak melalui emosi dan perasaan, melainkan bergerak melalui logika sistem dan struktur pemograman. Pergerakan ini ditekankan melalui gestur dan ekspresi dari tokoh, sehingga pergerakan animasi tidak hanya membentuk identitas tokoh, tetapi juga mendukung penyampaian narasi serta konflik utama antar tokoh. Melalui perancangan ini, diharapkan dapat terciptanya pergerakan yang mencerminkan karakteristik AI dalam format film *hybrid*, sehingga dapat menjadi referensi visual dalam pengembangan tokoh hologram AI pada animasi 3D di masa mendatang.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA