

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 Film *Hybrid*

Film *hybrid* merupakan teknik sinema yang menggabungkan animasi dan *live action* yang dikemas dalam satu struktur naratif yang saling terhubung. Penggabungan dua medium ini tidak hanya sekedar berfungsi sebagai unsur visual, tetapi juga sebagai bentuk strategi dalam penceritaan untuk membangun makna melalui perbedaan karakteristik visual maupun estetika antara dua elemen yakni animasi dan *live action*. Dalam film *hybrid*, animasi berperan sebagai medium untuk memvisualisasikan hal-hal yang bersifat imajinatif, atau menciptakan realitas alternatif, hal ini tidak dapat dihasilkan hanya dari tangkapan kamera, sehingga sulit diwujudkan melalui *live action* (Piepiórka, 2021).

2.2 12 Principles of Animation

Prinsip animasi pertama kali dikemukakan oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston, di dalam buku mereka yang berjudul *The Illusion of Life: Disney Animation* pada tahun 1981 (Tri Widadijo, 2021). Prinsip-prinsip tersebut berjumlah 12 yang meliputi: *squash & stretch*, *anticipation*, *staging*, *straight ahead action & pose to pose*, *follow through & overlapping action*, *slow in & slow out*, *arcs*, *secondary action*, *timing*, *exaggeration*, *solid drawing*, dan *appeal*. Semua prinsip animasi tersebut memiliki peran masing-masing yang mendukung animator agar hasil gerakan yang dihasilkan dalam perancangan animasi dapat terasa lebih natural, variatif dan tentunya dapat menarik secara visual.

Dalam penciptaan ini, hanya beberapa prinsip animasi yang akan diterapkan dalam pergerakan tokoh dan ekspresi wajah, diantaranya yakni prinsip animasi *arcs*, prinsip ini pada dasarnya diterapkan dalam pergerakan dari suatu objek atau tokoh yang mengikuti lintasan kurva yang melingkar sehingga gerakan dapat terlihat lebih natural, alih alih bergerak lurus yang cenderung kaku (S. A. Zega & Hidayah, 2023).

Selain memperhatikan lintasan gerakan melalui prinsip *arcs*, animasi juga memerlukan gerakan pendukung yang dapat memperkuat dalam menyampaikan aksi dari gerakan utama. Dalam hal ini digunakan prinsip *secondary action*. Prinsip

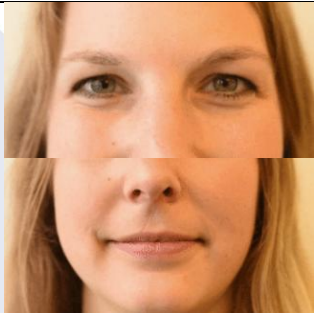



animasi ini berperan dalam menambahkan gerakan tambahan untuk mendukung gerakan utama tanpa menggantikan atau mengambil alih fokus dari gerakan tersebut (Suyadi et al., 2023). Selain itu, yang perlu diperhatikan adalah mengatur kecepatan dan tempo suatu gerakan melalui prinsip *timing*. Prinsip ini diterapkan ketika ingin membuat objek bergerak dengan tempo atau kecepatan tertentu. Dalam pergerakan animasi, setiap objek dapat memiliki kesan bergerak yang berbeda-beda, ada yang lebih cepat atau pula lebih lambat dibandingkan objek lainnya, sehingga hal ini dapat memberikan ritme dan dinamika gerakan yang lebih natural (Tri Widadijo, 2021). Lalu adapun prinsip *exaggeration*. Prinsip ini digunakan untuk menciptakan atau memberikan efek dramatisir dalam animasi dengan melebih-lebihkan suatu pergerakan ataupun ekspresi karakter, sehingga aksi dapat terlihat lebih jelas dan mudah dipahami penonton. Prinsip *exaggeration* pula dapat digunakan untuk menekankan pergerakan sebuah karakter lebih jauh dan menambahkan daya tarik kepada sebuah gerakan, pose, atau ekspresi. (Shubhanggi, sebagaimana dikutip dalam Adiwijaya & Ihwanny, 2023).




2.3 Ekspresi Wajah

Ekspresi wajah merupakan bentuk komunikasi nonverbal yang memiliki peran signifikan dalam interaksi sosial. Menurut Sagliano et al., (2022) ekspresi wajah tidak hanya menyampaikan kondisi emosional individu, tetapi juga memengaruhi afeksi, kognisi, serta perilaku orang lain. Ekspresi berfungsi sebagai sinyal sosial yang dapat membentuk penilaian interpersonal secara cepat, bahkan dalam durasi yang singkat. (Aswari & Diana, 2016) menjelaskan pada tahun 1972 terdapat klasifikasi enam emosi dasar yang diperkenalkan oleh Paul Ekman yaitu senang, sedih, terkejut, marah, takut, dan jijik. Untuk mengukur pergerakan otot wajah yang membentuk ekspresi tersebut, Ekman bersama Wallace Friesen mengembangkan sistem bernama *Facial Action Coding System* (FACS). Sistem ini memetakan pergerakan otot wajah ke dalam satuan yang disebut *Action Unit* (AU). FACS terdiri dari 46 *Action Unit* yang merepresentasikan kontraksi otot tertentu pada wajah. Misalnya, AU1 (*inner brow raiser*) menunjukkan kenaikan alis bagian dalam, AU2 (*outer brow raiser*) menunjukkan kenaikan alis bagian luar, AU5

merepresentasikan kenaikan kelopak mata atas, dan AU27 menunjukkan terbukanya rahang atau mulut. Kombinasi beberapa kombinasi *Action Unit* inilah yang membentuk suatu ekspresi dan kemudian dapat membentuk ekspresi tertentu.

Tabel 1.1 Facial Action Coding System (FACS)

Emosi	Nomor AU	Otot Wajah	Contoh
<i>Happiness / Joy</i>	6 dan 12	<i>Cheek Raiser, Lip Corner Puller</i>	
<i>Sadness</i>	4 dan 15	<i>Brow Lowerer, Lip Corner Depressor</i>	
<i>Surprise</i>	5 dan 26	<i>Upper Lid Raiser, Jaw Drop</i>	
<i>Fear</i>	1 dan 20	<i>Inner Brow Raiser, Lip Stretcher</i>	

<i>Anger</i>	4 dan 23	<i>Brow Lowerer, Lip Tightener</i>	
<i>Disgust</i>	9 dan 15	<i>Nose Wrinkler, Lip Corner Depressor,</i>	
<i>Contempt</i>	12 dan 14	<i>Lip Corner Puller, Dimpler</i>	

(Sumber: *imotions.com*)

2.4 Gestur Tubuh

Gestur tubuh merupakan bagian penting dari komunikasi nonverbal yang termasuk dalam konsep *body language*. Noroozi et al., (2021) menjelaskan bahwa bahasa tubuh mencakup ekspresi wajah, postur tubuh, gerakan tangan, posisi kepala, orientasi torso dan sentuhan. Salah satu contoh gestur tubuh yang paling informatif adalah gerakan tangan, gestur ini disebut sebagai salah satu gestur yang paling dominan setelah wajah. misalnya pada posisi telapak tangan yang terbuka, dapat diartikan dengan keterbukaan dan kejujuran, sebaliknya, tangan yang disembunyikan dibelakang tubuh atau dalam saku dapat menimbulkan kesan tertutup atau tidak tulus. Selain itu, posisi dan gerakan kepala juga memiliki makna emosional tertentu, seperti gerakan anggukan kepala sebagai bentuk isyarat untuk lawan bicara tetap melanjutkan percakapan, lalu anggukan yang cepat bisa diartikan

sebagai ketidaksabaran. Posisi dagu yang terangkat sering dikaitkan dengan sikap superior atau percaya diri berlebihan, sedangkan kepala yang sedikit menunduk dapat menunjukkan sikap defensif atau agresif tergantung konteksnya. Selain itu, orientasi dan sudut torso mencerminkan sikap terhadap lawan bicara. Posisi tubuh yang berhadapan langsung dapat mencerminkan dominasi, sementara tubuh yang sedikit menyamping menunjukkan sikap lebih santai atau terbuka. Cara berdiri, duduk, atau berjalan juga dapat menjadi indikator keadaan emosional, postur tegak dapat mencerminkan kepercayaan diri, sedangkan bahu yang menunduk sering dikaitkan dengan kesedihan atau kelelahan.



Gambar 2.1 Gestur Tubuh
(Sumber: teamtravelsource.com)

2.5 The Uncanny Valley

Konsep *uncanny valley* merupakan teori yang menjelaskan hubungan tingkat kemiripan antar suatu objek dengan manusia dan respons emosional pada umumnya. Masahiro Mori (1970) menjelaskan bahwa semakin tinggi tingkat kemiripan suatu objek dengan manusia, maka tingkat kecocokan atau penerimaan manusia terhadap objek tersebut juga akan meningkat. Namun, jika dilain hal ketika

objek tersebut berada pada kondisi yang notabene hampir menyerupai manusia tetapi belum sempurna, akan terjadi penurunan drastis dalam tingkat kenyamanan. Penurunan inilah yang disebut sebagai *uncanny valley*, yaitu kondisi di mana objek tersebut justru menimbulkan rasa aneh, tidak nyaman, atau bahkan menyeramkan. Fenomena ini disebabkan oleh adanya ketidaksesuaian antara berbagai elemen yang membentuk persepsi manusia, seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan tekstur visual, serta *timing* respons. Ketika elemen-elemen tersebut tidak selaras satu sama lain, otak manusia mengalami kesulitan dalam mengkategorikan objek tersebut sebagai manusia atau bukan manusia, sehingga memicu respons negatif. Dalam kajian lebih lanjut, faktor utama yang memengaruhi munculnya *uncanny valley* meliputi aspek visual dan aspek gerak. Dari sisi visual, ketidaksempurnaan pada detail seperti mata, kulit, atau proporsi wajah dapat menimbulkan kesan yang tidak alami. Sementara itu, dari sisi gerakan, animasi yang terlalu kaku, terlalu halus, atau memiliki *timing* yang tidak sesuai dengan ekspektasi gerakan manusia juga dapat memperkuat efek tersebut. Selain itu, *timing* dalam respons juga menjadi faktor penting. Respons yang terlalu cepat atau terlalu lambat dibandingkan dengan ekspektasi interaksi manusia dapat menimbulkan kesan tidak natural. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi manusia terhadap realisme tidak hanya ditentukan oleh tampilan visual, tetapi juga oleh dinamika gerakan dan waktu. Dengan demikian, *uncanny valley* tidak hanya berkaitan dengan tingkat kemiripan visual terhadap manusia, tetapi juga dengan konsistensi antara tampilan, gerakan, dan perilaku. Ketika ketiga aspek tersebut tidak selaras, maka potensi munculnya respons negatif dari penonton akan semakin besar.