

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Kekerasan seksual memiliki beragam jenis baik secara fisik maupun verbal, salah satu kekerasan seksual secara verbal yang paling umum dan mudah ditemui adalah *catcalling*. Menurut Gardner (1980) *catcalling* bukan hanya sebuah komentar di ruang publik, namun komentar itu memiliki sindiran dan maksud tersembunyi didalamnya yang merusak norma terhadap kurangnya perhatian kepada orang asing, terutama pada lawan jenis. Di Indonesia sendiri *catcalling* lebih sering terjadi kepada perempuan, namun *catcalling* sendiri masih dianggap sebuah candaan yang tidak berbahaya oleh mayoritas. Padahal *catcalling* merupakan sebuah langkah awal tindakan pelecehan seksual yang lebih berbahaya lagi. Menurut Soto (2019) perempuan bukanlah sebuah benda seksual atau dapat diobjektifkan namun memiliki hak dan nilai yang harus dihargai dan direспек.

Ada banyak cara dalam menyampaikan pesan atau visualisasi sebuah keadaan, salah satunya adalah menggunakan animasi. Animasi merupakan sebuah karya yang banyak dikenaldan dinikmati oleh banyak orang, baik anak-anak maupun kalangan orang dewasa. Dalam animasi sendiri memiliki beragam jenis dan proses pembuatannya, salah satu jenis yang paling umum dan sudah berkembang lama adalah jenis animasi 2 dimensi atau 2D. Dalam animasi 2 dimensi, pergerakan subjek dilakukan dengan penggambaran satu per satu sampai membentuk sebuah gerakan.

Dalam animasi 2 dimensi, animator berperan memberikan ciri khas kepada subjeknya yang bisa dilihat dari setiap gerakan yang ditunjukkan. Gerakan yang ditunjukkan bukan hanya menunjukkan subjek yang bergerak namun bisa juga menceritakan sifat dan sikap subjek tersebut. Animator juga harus membuat gerakan tersebut dalam *timing* yang tepat, tidak terlalu cepat dan tidak terlalu lambat. Subjek yang digerakan pun juga harus memiliki karakteristik masing-masing yang berbeda dari subjek lainnya atau terlihat lebih menonjol jika subjek utama. Dalam menganimasi, ada sebuah prinsip yang dikenal sebagai 12 prinsip animasi yang berisi panduan bagi animator mengenai cara menganimasikan subjek yang terlihat hidup. Dimulai dari *timing* hingga *appeal* bagi para penonton. Penulis meneliti peran animator dalam film “Safer Way Home” sebagai MBKM Projek Independen 2022.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana peran animator dalam merancang pergerakan tokoh korban dan pelaku dalam film animasi “Safer Way Home”?

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang diambil oleh penulis berasal dari film “Safer Way Home”:

1. Korban *catcalling* (scene 4 shot 4 dan scene 14 shot 7), alasan dipilihnya adegan ini adalah bagaimana reaksi dari korban *catcalling*, baik dari segi ekspresi wajah, hingga bahasa tubuh yang dilakukan secara refleks terutama ketika menghadapi pelaku secara langsung.

2. Pelaku *catcalling* (scene 4 shot 3 dan scene 14 shot 5), alasan dipilihnya adegan ini adalah karena adegan *catcalling* ketiga ketika pelaku mulai berani untuk menghadang bahkan berusaha berkontak fisik dengan korban, terjadi peningkatan terhadap perilaku yang dilakukan oleh pelaku.
3. Aspek yang dibahas meliputi bahasa tubuh, ekspresi wajah dan emosi
4. Kemudian batasan masalah dari 12 prinsip animasi adalah *timing* dan *exaggeration*.

#### **1.4 Tujuan Program**

Tujuan dalam penulisan laporan ini adalah untuk memahami bagaimana pergerakan tokoh mencerminkan emosi dan tujuan yang dimiliki oleh karakter dalam film “Safer Way Home”.

#### **1.5 Manfaat Program**

Manfaat pembahasan bagi penulisan adalah sebagai pembelajaran lebih mendalam mengenai visualisasi emosi dan perasaan yang ditunjukkan dengan menganimasikan gerak tubuh dan ekspresi wajah. Manfaat yang bisa diambil oleh pembaca adalah bagaimana perasaan dan gerak tubuh divisualkan dan dapat dimengerti dengan mudah. Dan bagi universitas untuk menjadi tambahan pembelajaran yang lebih dalam membuat animasi yang lebih hidup.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA