

## 1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan sebuah kumpulan gambar yang disusun dalam komposisi tertentu sehingga membentuk sebuah gerakan. Pada dasarnya animasi adalah sebuah ilmu yang memadukan unsur seni dan teknologi (Soenyoto, 2017). Dengan adanya perkembangan teknologi yang signifikan, maka animasi pun semakin berkembang juga. Animasi bisa dijadikan sebagai media untuk menyampaikan sebuah pesan dalam ceritanya tanpa harus menggunakan dialog, sehingga pergerakan tokoh harus bisa menyampaikan bahwa tokoh tersebut hidup dan bukan hanya sekedar objek (Soenyoto, 2017). Hal ini dikarenakan gestur, gerakan dan simbol yang ditunjukkan oleh tokoh animasi menciptakan sebuah komunikasi non-verbal yang bisa dimengerti oleh audiens (Febriany & Lukmanto, 2019). Maka, sebuah animasi akan terlihat *believable* di mata penonton dan bisa menjalin sebuah komunikasi yang bisa dimengerti audiens melalui gestur tubuh dan ekspresi wajah yang merepresentasikan emosi didalamnya (Lukmanto, 2018).

Komunikasi non verbal adalah sebuah komunikasi yang berhubungan dengan gestur tubuh dan ekspresi wajah seseorang. Penggunaan komunikasi non-verbal akan secara spontan seseorang lakukan ketika tengah berkomunikasi dan akan menunjukkan respon yang lebih jujur dibanding komunikasi verbal (Khotimah, 2017). Selain gerakan, ekspresi juga memiliki peranan yang penting dalam tokoh animasi. Perubahan ekspresi atau tampilan ekspresi yang ditunjukkan oleh tokoh bisa menunjukkan perasaan apa yang tengah dialami oleh tokoh tersebut (Amda & Fitriyani, 2018). Melalui ekspresi dan gerak tubuh sebuah komunikasi non-verbal bisa terjalin antar tokoh, karena gerakan tubuh dan ekspresi inilah yang bertugas menggantikan suatu kata dalam berkomunikasi (Susanto, 2018).

Rumah merupakan sebuah film animasi pendek 2D yang dibuat dengan metode *frame by frame*. Dalam cerita ini, tim mahasiswa ingin menyampaikan perspektif serta perasaan yang sulit di deskripsikan dengan kata-kata bagi seorang anak setelah ditinggal ibunya diusianya yang masih belia. Animasi ini merupakan *silent cartoon* atau animasi tanpa dialog yang akan berfokus pada gerakan serta ekspresi tokoh dalam penyampaian ceritanya. Selain itu, dalam pembuatannya

animasi akan menerapkan prinsip *staging* untuk mengatur adegan animasi berjalan dengan alur yang bisa dimengerti oleh penonton. Animasi ini akan menceritakan relasi seorang anak dengan ayahnya setelah ibunya meninggal.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka diperoleh rumusan masalah berikut: Bagaimana merancang gestur tubuh dan ekspresi penolakan tokoh Prita pada animasi pendek 2D Rumah?

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Untuk membatasi pembahasan agar tidak meluas, maka penulis membatasi pembahasan masalah sebagai berikut:

1. Topik pembahasan berfokus pada peran gestur tubuh dan ekspresi wajah sebagai media komunikasi non-verbal terhadap tokoh utama pada animasi pendek 2D Rumah.
2. Pembahasan hanya akan menganalisis *scene 7 shot 37*, yang menunjukkan adegan penolakan tokoh Prita terhadap ayahnya.
3. Pembahasan akan berfokus pada gestur dan ekspresi yang bersifat penolakan.

### **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk menganalisis rancangan gestur tubuh dan ekspresi wajah Prita yang bersifat menolak pada animasi pendek 2D Rumah. Diharapkan penelitian bisa memberikan pemahaman bagi pembaca maupun mahasiswa lain mengenai konsep yang digunakan untuk proses perancangan gestur dan ekspresi wajah pada tokoh film animasi 2D. Penelitian ini juga ditujukan sebagai salah satu syarat kelulusan S1 program studi film.