

PERANCANGAN GESTUR TUBUH DAN EKSPRESI WAJAH TOKOH PRITA DALAM FILM ANIMASI RUMAH

Jonathan Febrianto, Levinthius Herlyanto^{*}.

Program Studi Film, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara,
Jalan Scientia Boulevard Gading, Curug Sangereng, Serpong, Kabupaten Tangerang, Banten 15810

^{*}Penulis korespondensi: Levinthius Herlyanto, levinthius.herlyanto@student.umn.ac.id, Banten, Indonesia

Abstrak: Animasi adalah medium visual yang mampu menyampaikan pesan melalui gerakan, ekspresi wajah, dan gestur tubuh. Dalam proses pembuatannya, seorang animator perlu menghadirkan karakter yang hidup dan ekspresif, terutama saat tidak menggunakan dialog. Film pendek 2D *Rumah* mengangkat tema relasi antara seorang anak dan orangtuanya dalam bentuk animasi tanpa dialog (*silent cartoon*) dengan nuansa drama. Fokus penciptaan ini adalah pada tokoh Prita, khususnya dalam adegan penolakan yang menjadi momen emosional penting dalam cerita. Untuk itu, penulis melakukan observasi terhadap referensi media berupa ekspresi, gestur, dan perilaku yang relevan, serta menganalisis aspek psikologis dari ekspresi penolakan. Metode yang digunakan adalah kualitatif, dengan pendekatan studi visual dan analisis naratif. Hasil dari observasi ini akan diaplikasikan secara langsung dalam perancangan animasi tokoh Prita, guna menciptakan representasi gerak dan ekspresi yang kuat, komunikatif, dan sesuai dengan karakter serta konteks cerita. Dengan demikian, visualisasi dalam animasi *Rumah* diharapkan mampu menyampaikan makna emosional tanpa bergantung pada dialog.

Kata Kunci: Animasi, gestur tubuh, ekspresi wajah, *silent cartoon*

Abstract: Animation is a visual medium capable of conveying messages through movement, facial expressions, and body gestures. In its creation, an animator must bring characters to life and make them expressive, especially in the absence of dialogue. *Rumah* is a 2D short animation that explores the relationship between a child and her parents, presented as a silent cartoon with a dramatic tone. This creation focuses on the character Prita, particularly in a rejection scene that serves as an emotional turning point in the narrative. To support this, the author observes various reference materials related to facial expressions, gestures, and behaviors, as well as analyzes the psychological aspects of rejection. A qualitative method is employed through visual studies and narrative analysis. The findings from these observations will be directly applied to the design of Prita's animation, aiming to create a strong and communicative visual representation that aligns with the character and context. Through this approach, the animation *Rumah* aspires to deliver emotional meaning effectively without relying on dialogue.

Keywords: Animation, body gesture, facial expressions, *silent cartoon*.

Pendahuluan

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). Emosi dalam animasi sebaiknya ditampilkan lewat kombinasi ekspresi wajah, gerakan, postur, dan ritme tubuh agar karakter terasa lebih hidup dan meyakinkan (Beck, 2011), karena jika emosi hanya diekspresikan lewat wajah tanpa melibatkan gerakan tubuh, penonton kemungkinan besar akan merasakannya sebagai sesuatu yang kurang alami atau terasa janggal (Beck, 2011).

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).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan proses penerapan gestur pada tokoh Prita dalam animasi pendek 2D *Rumah*, berdasarkan hasil analisis ekspresi dan gestur penolakan dari media rujukan. Fokus utama terletak pada perancangan gestur tubuh dan ekspresi wajah Prita yang merepresentasikan sikap penolakan dalam konteks cerita. 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.

Konsep Media

Rumah merupakan sebuah film animasi pendek 2D. Animasi dua dimensi (2D) merupakan salah satu bentuk animasi klasik yang dikerjakan dengan menggambar setiap adegannya secara manual (Suwasono, 2016). Dalam proses pembuatannya film ini menggunakan dengan metode *frame by frame* menggunakan *software* Toon Boom Harmony. *Frame by frame* merupakan metode dalam membuat film animasi dengan memotret atau menggambar setiap gambar satu per satu untuk menciptakan ilusi Gerak (Gasek, 2013).

Film animasi ini menyajikan perspektif emosional seorang anak yang mengalami kehilangan ibunya di usia yang masih belia—sebuah pengalaman batin yang sulit diungkapkan melalui kata-kata. Sebagai animasi tanpa dialog atau *silent cartoon*, karya ini menggunakan gerakan tubuh dan ekspresi wajah tokoh sebagai cara utama untuk menyampaikan cerita dan perasaan. Jenis *silent cartoon* dianggap cocok untuk diaplikasikan pada film ini dikarenakan, cerita dapat disampaikan melalui urutan gerakan, perubahan ekspresi, dan perpindahan antar adegan yang tersusun dengan jelas (Dewi, Purwaningsih, & Lindawati, 2022). Dengan cara ini, makna dan emosi dalam cerita dapat dipahami secara visual, tanpa memerlukan kata-kata, sehingga dapat dinikmati oleh penonton dari berbagai latar belakang.

Dalam proses pembuatannya, animasi ini menerapkan prinsip *staging* untuk memastikan setiap adegan disusun secara visual dengan komposisi dan ritme yang jelas, sehingga alur cerita dapat dipahami dengan mudah oleh penonton. Fokus utama cerita adalah pada dinamika

hubungan antara seorang anak dan ayahnya setelah kepergian sang ibu, yang divisualisasikan melalui bahasa visual yang puitis dan penuh makna.

Konsep Perancangan

Ide atau Gagasan

Ide cerita dalam film ini berangkat dari tema kekeluargaan, dengan fokus pada dinamika hubungan antara seorang ayah dan anak perempuannya pasca kehilangan. Tokoh utama, Prita anak berusia tujuh tahun yang mengalami perubahan relasi dengan ayahnya yang signifikan setelah kematian ibunya. Ketidakhadiran sosok ibu menciptakan jarak emosional yang kuat, menjadikan relasi antara Prita dan ayahnya dipenuhi kecanggungan dan kesunyian emosional. Sikap Prita menunjukkan penolakan terhadap berbagai bentuk pendekatan ayahnya, yang tercermin melalui bahasa tubuh dan respons yang tertahan. Situasi ini membentuk landasan emosional yang menjadi pijakan utama dalam gagasan perancangan film.

Gagasan utama dari proyek ini adalah untuk mengeksplorasi elemen komunikasi nonverbal yakni gerak tubuh, gestur, dan ekspresi wajah sebagai medium utama dalam menyampaikan konflik dan kedekatan emosional antartokoh. Pendekatan yang tidak menggunakan dialog verbal menjadi keputusan artistik yang signifikan, karena mendorong penggunaan bahasa visual secara maksimal. Pendekatan ini memberi ruang bagi perancang untuk membangun nuansa emosional secara halus melalui elemen nonverbal. Dalam konteks ini, gestur dan ekspresi wajah tokoh tidak lagi berfungsi sebagai pelengkap, melainkan menjadi bagian penting dari narasi yang menyampaikan emosi dan makna cerita secara langsung kepada penonton.

Untuk mewujudkan gagasan tersebut secara visual, pendekatan perancangan diarahkan pada pengembangan karakter tiga dimensi (*3D character*) yang mampu menyampaikan emosi secara kuat dan meyakinkan. Desain karakter Prita, sebagai pusat emosi dalam film, dirancang dengan mempertimbangkan fleksibilitas ekspresi wajah dan artikulasi gerak tubuh yang halus, agar mampu mencerminkan dinamika emosional yang kompleks. Proses perancangan karakter tidak hanya mempertimbangkan aspek teknis seperti rigging dan deformasi, tetapi juga ekspresi estetika yang mampu mendukung narasi emosional secara menyeluruh. Dengan merancang karakter secara tiga dimensi, penulis berupaya menciptakan representasi yang hidup dan mampu menjembatani gagasan abstrak menjadi bentuk visual yang komunikatif dan empatik.

Tridimensional Tokoh

Dalam proses pengembangan desain karakter, penting untuk dipahami bahwa karakter memiliki peran utama dalam mendukung narasi cerita, bukan sebaliknya. Karakter dirancang untuk melayani kebutuhan cerita, memperkuat tema, dan menggerakkan alur, sehingga seluruh unsur desainnya harus disesuaikan dengan konteks dan tujuan naratif yang ingin dicapai (Tillman, 2007). Proses pengembangan desain karakter ini, dapat menggunakan salah satu metode yang disebut sebagai Tridimensional Tokoh (*Three Dimensional Character*).

Tridimensional Tokoh digunakan sebagai acuan dalam merancang latar belakang tokoh dalam desain karakter. Pendekatan ini mengacu pada tiga aspek utama yang membentuk kedalaman karakter, yaitu aspek fisik, psikologis, dan sosiologis (Corbett, 2013, dalam Diva & Anggreani, 2018). Penulis juga melakukan observasi terhadap karakter Prita sebagai dasar dalam menentukan gestur, gerak tubuh, dan ekspresi wajah yang tepat. Observasi ini bertujuan untuk

memastikan bahwa representasi nonverbal yang ditampilkan mampu mendukung penyampaian emosi dan karakterisasi tokoh secara efektif.

Tabel 1. Tridimensional tokoh Prita

Psikologi	Fisiologi	Sosiologi
<p>Sikap: Ceria, aktif</p> <p>Ambisi: Menjalani hidup sambil tetap terikat akan kenangan bersama Hanna</p> <p>Kesukaan: Bermain, berlarian, cerita</p> <p>Yang tidak disukai: Sesuatu yang menyeramkan, petir</p> <p>IQ: 120</p>	<p>Jenis kelamin: Perempuan</p> <p>Usia: 7 tahun</p> <p>Tinggi: 80 cm</p> <p>Berat Badan: 34 Kg</p> <p>Keturunan: Malayan Mongoloid</p>	<p>Kelas: Menengah atas</p> <p>Suku: Jawa Tengah</p> <p>Pendidikan: Belum bekerja</p> <p>Peran di lingkungan: Membantu pekerjaan rumah</p>

Berdasarkan Tabel 1, karakter Prita dibangun melalui pendekatan tridimensional—psikologi, fisiologi, dan sosiologi—untuk menciptakan tokoh yang utuh dan dapat dipercaya secara emosional maupun visual. Dari sisi **psikologis**, Prita adalah anak yang ceria dan aktif. Meskipun masih kecil, ia menyimpan ambisi yang bersifat emosional: menjalani hidup sembari tetap terikat pada kenangan bersama sosok Hanna. Kesukaannya pada aktivitas seperti bermain, berlari, dan bercerita memperkuat citranya sebagai anak yang ekspresif dan terbuka. Namun, di balik itu, ia memiliki ketakutan terhadap hal-hal menyeramkan, termasuk petir, yang memberi warna pada sisi rentannya. Dengan IQ 120, Prita digambarkan memiliki tingkat kecerdasan di atas rata-rata untuk anak seusianya.

Secara **fisiologis**, Prita merupakan anak perempuan berusia 7 tahun, dengan tinggi 80 cm dan berat badan 34 kg. Ia berasal dari keturunan Malayan Mongoloid. Data ini penting sebagai acuan dalam merancang proporsi tubuh dan detail visual tokoh.

Sementara itu, dari segi **sosiologis**, Prita berasal dari keluarga kelas menengah atas dan berdarah Jawa Tengah. Ia belum menempuh pendidikan formal, namun terbiasa membantu pekerjaan rumah. Peran ini memberi gambaran bahwa Prita tumbuh dalam lingkungan yang membentuk rasa tanggung jawab sejak dini.

Ketiga dimensi ini menjadi fondasi dalam merancang gestur dan ekspresi Prita secara lebih hidup dan relevan dalam animasi.

Observasi Gestur dan Ekspresi Wajah

Gestur dalam animasi memiliki peran penting dalam memperkuat penyampaian emosi karakter, terutama ketika tidak terdapat dialog yang menjelaskan situasi atau perasaan tokoh. Dalam praktik animasi tradisional, dianjurkan agar ekspresi emosional tidak hanya bergantung pada mimik wajah, tetapi juga didukung oleh gerak tubuh secara menyeluruh (Beck, 2011). Emosi seperti takut, marah, bahagia, atau stres secara alami melibatkan seluruh tubuh dalam ekspresinya. Misalnya, rasa takut tidak hanya tampak dari mata yang melebar, tetapi juga dari

postur tubuh yang kaku atau sikap yang cenderung defensif. Sebaliknya, kebahagiaan sering kali ditunjukkan melalui gerakan tubuh yang terbuka, rileks, dan dinamis.

Selain gestur, ekspresi wajah juga menjadi elemen penting dalam memahami bagaimana penonton merespons karakter animasi dalam konteks interaksi. Ekspresi wajah berfungsi sebagai kunci dalam menyampaikan perasaan dan membangun koneksi emosional dengan penonton (Beck, 2011). Dalam konteks komunikasi visual, wajah menjadi penanda emosional yang dapat memperjelas maksud serta menggambarkan suasana hati karakter. Ketika ekspresi wajah tidak ditampilkan secara tepat pada waktu yang sesuai, hal tersebut dapat menimbulkan kesalahpahaman dan mengakibatkan pesan yang disampaikan menjadi salah arti (Cassell, Sullivan, Prevost, & Churchill, 2000). Oleh karena itu, sinkronisasi antara gestur tubuh dan ekspresi wajah sangat diperlukan untuk menciptakan karakter yang dapat diterima secara emosional oleh audiens.

Pentingnya ekspresi emosional yang menyeluruh dalam animasi tidak bisa dilepaskan dari kebutuhan untuk menyampaikan pesan yang mudah dikenali dan dipahami oleh penonton. Oleh sebab itu, emosi dalam animasi perlu ditampilkan melalui perpaduan antara wajah, gerakan, postur, dan ritme tubuh. Ketika seluruh elemen ini bekerja secara selaras, karakter animasi akan terasa lebih hidup dan meyakinkan. Penonton pun lebih mudah merasakan kedalaman emosi yang ditampilkan (Beck, 2011). Pendekatan ini memungkinkan terbentuknya hubungan emosional yang kuat antara karakter dan audiens, meskipun tanpa bantuan dialog.

Sebagai bagian dari upaya memahami bagaimana emosi divisualisasikan dalam animasi, penulis melakukan observasi terhadap sejumlah film dan potongan gambar yang menampilkan gestur dan ekspresi tokoh dalam konteks situasi penolakan. Tubuh menjadi medium penting dalam menyampaikan intensitas, arah, dan nuansa dari emosi yang dialami karakter. Misalnya, emosi seperti penolakan atau ketakutan sering kali diwakili melalui gerakan tubuh seperti mundur, menghindari, mengangkat bahu, atau menghalau dengan tangan. Pendekatan yang melibatkan tubuh secara utuh dianggap lebih efektif karena tubuh mampu menyampaikan pesan emosional secara lebih luas, kompleks, dan jelas, sehingga membantu penonton memahami keadaan emosional karakter dengan lebih mendalam dan terasa natural (Beck, 2011).

Observasi ini dilakukan untuk memahami bagaimana emosi, khususnya penolakan, dapat divisualisasikan tanpa bergantung pada dialog. Jika sebuah karakter animasi hanya menampilkan ekspresi emosional melalui wajah tanpa melibatkan gerakan tubuh, penonton kemungkinan besar akan merasakannya sebagai sesuatu yang kurang alami atau terasa janggal (Beck, 2011). Karena itu, dalam animasi—terutama film tanpa dialog—pengamatan terhadap gestur, gerak tubuh, dan ekspresi wajah harus dipandang sebagai satu kesatuan. Ketiganya saling melengkapi dalam menyampaikan emosi secara utuh dan meyakinkan kepada penonton.

Temuan dari observasi ini kemudian diterapkan dalam proses animasi tokoh Prita. Fokus utamanya adalah bagaimana menghadirkan sikap penolakan secara kuat melalui kombinasi ekspresi wajah dan bahasa tubuh. Pendekatan ini bertujuan agar emosi karakter tetap terasa hidup dan natural, meskipun tidak diiringi dialog verbal. Dengan demikian, kedalaman komunikasi visual dalam animasi dapat diperkuat, sekaligus membantu penonton merasakan keterhubungan emosional dengan karakter yang ditampilkan.



Gambar 1.
Adegan penolakan anak terhadap orang tua
(Sumber: *The Silent Child*. 2020)

Penulis menggunakan referensi film yang menampilkan tokoh anak-anak untuk menyesuaikan sikap dan kondisi psikologis tokoh Prita, yang juga merupakan seorang anak. Referensi ini digunakan untuk mengamati bagaimana anak-anak mengekspresikan sikap penolakan melalui kombinasi gerakan tubuh dan ekspresi wajah. Pengamatan ini penting, karena gestur anak-anak cenderung lebih dinamis, spontan, dan ekspresif dibandingkan dengan orang dewasa.

Dalam salah satu adegan referensi Gambar 1, film *The Silent Child*, dalam adegan tersebut, Libby sedang menggambar ketika Joanne, ibunya, berpamitan dan ingin mengecup pipinya. Namun, respon Libby menunjukkan penolakan yang jelas: ia menepis Joanne dengan tangan kirinya secara spontan, karena tangan kanannya masih digunakan untuk menggambar. Gestur ini dilakukan dengan memalingkan wajahnya dan juga ekspresi yang ditunjukkan menyampaikan ketidaknyamanan yang kuat secara halus dan kontekstual.

Secara gestural, penolakan Libby bersifat defensif dan fungsional. Gerakannya tidak agresif, tetapi cukup tegas untuk membatasi kontak fisik yang tidak diinginkan. Ekspresi wajahnya datar, mengindikasikan adanya jarak emosional antara anak dan orang tua. Penolakan ini bukan hanya terhadap tindakan fisik (ciuman), tetapi juga terhadap hubungan yang terasa asing dan tidak hangat, akibat kurangnya keterhubungan emosional dan komunikasi selama ini.

Dalam konteks pembangunan karakter animasi seperti Prita, gestur ini dapat dianalisis sebagai bentuk penolakan pasif yang dilandasi oleh konflik emosional—bukan kemarahan eksplisit. Hal ini membuka kemungkinan eksplorasi gerakan halus namun bermakna: seperti mendorong pelan, menghindari tatapan, atau mempertahankan posisi tubuh yang tetap fokus pada aktivitas, untuk menggambarkan penolakan yang tenang namun penuh beban batin.



Gambar 2.
Adegan penolakan anak
(Sumber: Float. 2019)

Dalam salah satu adegan emosional di film *Float*, Alex memperlihatkan bentuk penolakan yang sangat eksplosif ketika ia dipaksa turun dan ditarik pulang oleh ayahnya. Dengan ekspresi wajah yang menggambarkan jeritan keras, tubuh yang meronta, dan kaki yang terangkat ke udara seolah menendang, Alex menunjukkan perlawanan total—bukan hanya secara fisik, tapi juga emosional. Tangisannya bukan sekadar karena marah, tapi karena rasa kecewa, frustrasi, dan tidak dimengerti.

Gestur ini menggambarkan bentuk penolakan yang cukup ekstrim. Tidak ada upaya untuk menahan atau menyembunyikan perasaan. Sebaliknya, seluruh tubuh Alex—dari wajah yang mengerut, mulut yang terbuka lebar, hingga gerakan ekstrem tangan dan kakinya—menjadi saluran bagi ekspresi penolakan yang tulus. Ini menunjukkan bahwa bagi anak-anak, penolakan sering kali merupakan wujud dari keinginan untuk dipahami, bukan hanya untuk melawan atau defensif.



Gambar 3.
Adegan penolakan akibat rasa kesal
(Sumber: Youtube. 2015)

Dalam Gambar 3, terlihat seorang anak yang sedang mengalami emosi. Ia tampak berteriak dengan mulut terbuka lebar, mata menyipit, dan dahi berkerut—menandakan ekspresi kemarahan atau frustrasi yang sangat kuat. Wajahnya menegang, memperlihatkan tekanan emosional yang tidak lagi bisa ditahan. Kedua tangannya mengepal dengan erat di pangkuan, sebuah gestur khas dari kondisi psikologis yang menolak atau melawan.

Melalui adegan referensi di atas, dapat dilihat bahwa anak-anak yang mengalami situasi penolakan cenderung menunjukkan pola ekspresi dan gestur yang serupa. Umumnya, mereka mengerutkan alis, menutup atau menghindari tatapan mata, serta membuka mulut sebagai bentuk respons terhadap tekanan emosional. Dalam *The Silent Child*, Libby menepis pelan ciuman ibunya sambil tetap fokus menggambar, menunjukkan bentuk penolakan yang halus namun jelas. Di film *Float*, Alex memperlihatkan perlawanan yang lebih eksplosif—menangis keras, meronta, dan menendang saat dipaksa oleh ayahnya. Sementara itu, pada gambar anak di mobil, terlihat bentuk penolakan yang sangat emosional, ditunjukkan melalui teriakan, ekspresi tegang, dan kepalan tangan.

Meski disampaikan dengan cara yang berbeda-beda, ketiganya menunjukkan bahwa tubuh anak mampu menyampaikan ketidaknyamanan dengan sangat kuat, bahkan tanpa kata-kata. Gerakan seperti menepis, menarik diri, atau meronta menjadi cara alami anak untuk

menyatakan bahwa mereka tidak setuju atau tidak nyaman. Observasi terhadap pola ekspresi dan gestur ini menjadi dasar penting dalam merancang karakter Prita, khususnya dalam menggambarkan emosi penolakan. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat penyampaian cerita secara visual, tetapi juga membantu penonton terhubung secara emosional dengan tokoh, meski tanpa dialog.

Eksperimen dan Eksplorasi dari Bahasa Tubuh dan Ekspresi Wajah

Berdasarkan gambar di atas, terlihat bahwa penulis melakukan eksperimen visual dengan mengadaptasi gestur dan ekspresi dari salah satu adegan dalam film *Float* ke dalam karakter Prita. Pada referensi visual dari *Float* (kiri), Alex menunjukkan gestur penolakan secara eksplosif: wajah menegang, mulut terbuka lebar, dan tubuh meronta sambil menendang, saat ia ditarik oleh ayahnya. Ekspresi ini menggambarkan perlawanan emosional yang sangat kuat, yang tidak hanya muncul dari wajah, tetapi juga dari gerakan ekstrem seluruh tubuh.



Gambar 4.
Referensi gestur serta ekspresi dan penerapannya pada Prita
(Sumber: (Sumber: *Float*, 2019 dan dokumentasi pribadi, 2024)

Eksperimen yang dilakukan penulis pada tokoh Prita (kanan) berusaha menangkap esensi emosi tersebut dalam versi yang lebih tertahan namun tetap kuat secara ekspresif. Dalam adegan *scene 7 shot 37*, Prita menolak pelukan sang ayah dengan wajah yang menampakkan tekanan emosional: alis mengerut, mata tertutup, dan mulut terbuka menahan tangis. Gestur tangannya terangkat dan mengarah menjauh dari tubuh ayahnya, menjadi sinyal visual dari usaha penolakan meski secara fisik ia tidak bisa melepaskan diri.

Eksperimen ini menunjukkan bagaimana gestur dan ekspresi penolakan dari referensi dapat disesuaikan dengan karakter dan konteks cerita yang berbeda. Dengan mengamati pola gerak dan ekspresi dalam film *Float*, penulis mampu menginterpretasikannya kembali dalam bentuk visual yang lebih relevan dengan karakter Prita—seorang anak yang tidak melawan secara frontal, tetapi tetap menunjukkan ketidakterimaan secara emosional.



Gambar 5.
Referensi gestur serta ekspresi dan penerapannya pada Prita
(Sumber: *The Silent Child*, 2020 dan dokumentasi pribadi, 2024)

Gambar di atas menunjukkan eksperimen yang dilakukan penulis dalam mengadaptasi gestur penolakan dari film *The Silent Child* ke dalam karakter Prita. Dalam adegan referensi (kiri), Libby menundukkan kepala dan memejamkan mata sambil menepis sentuhan ibunya. Meskipun tidak ada gerakan yang agresif, gestur ini menyampaikan penolakan secara halus namun kuat. Penolakan tersebut muncul bukan dalam bentuk kemarahan, tetapi lebih sebagai ekspresi tidak nyaman dan enggan untuk menerima kedekatan fisik yang tidak diinginkan.

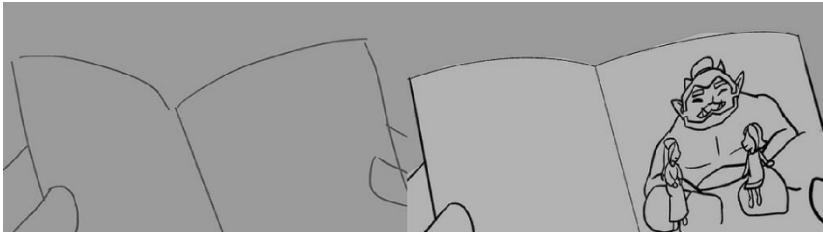
Eksperimen pada karakter Prita (kanan) mencoba menangkap nuansa emosi yang sama. Wajah Prita tampak tegang dengan mata terpejam dan alis mengerut, sementara satu tangannya diarahkan ke depan untuk menolak pelukan sang ayah. Kombinasi gerakan kepala dan tangan menjadi kunci dalam menyampaikan bahwa Prita merasa tidak nyaman, namun tidak mampu sepenuhnya melepaskan diri.

Melalui pendekatan ini, penulis berusaha menghadirkan ekspresi penolakan yang lebih tenang namun tetap jelas terbaca. Implementasi gestur dan ekspresi yang tepat diharapkan dapat menyampaikan perasaan tokoh secara visual, terutama dalam adegan yang tidak menggunakan dialog, sehingga penonton tetap dapat merasakan emosi yang terjadi secara alami dan menyentuh.

Proses Produksi

Proses produksi merupakan tahap penting dalam mewujudkan ide cerita menjadi karya visual yang utuh. Tahap ini mencakup serangkaian langkah, dimulai dari penyusunan naskah hingga perencanaan visual awal. Produksi dimulai dengan pembuatan naskah film, yang dalam prosesnya mengalami beberapa kali revisi cerita dan perubahan konsep. Penulis bersama tim melakukan sejumlah pertemuan untuk melakukan *brainstorming* guna mengembangkan alur cerita yang lebih matang.

Setelah naskah ditetapkan, proses dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* sebagai panduan untuk *layout* kamera dan penempatan karakter. Tahap ini juga mengalami beberapa kali penyesuaian berdasarkan masukan dari dosen pembimbing. Pembuatan *storyboard* dikerjakan oleh penulis bersama satu anggota tim, di mana penulis berperan dalam melakukan *clean up* dari *rough sketch* yang telah dibuat, sekaligus memperbaiki ekspresi dan gestur karakter yang dirasa belum sesuai dengan naskah.



Gambar 6.
Perubahan gambar pada *storyboard*. Sketsa *storyboard* (kiri) dan *animatic storyboard* (kanan)
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Gambar 6, merupakan perbandingan antara sketsa *storyboard* awal (kiri) dan *animatic storyboard* (kanan) yang dikembangkan dalam tahap produksi. Pada sketsa awal, elemen visual masih sangat sederhana dan fungsional, hanya menampilkan bentuk dasar objek dan komposisi adegan tanpa detail ekspresi atau gestur yang spesifik. Gambar ini berfungsi sebagai panduan awal untuk menyusun alur visual dan *framing*.

Sementara itu, pada versi *animatic storyboard* (kanan), terjadi peningkatan detail visual yang signifikan. Selain memperjelas komposisi, *animatic* ini mulai memperlihatkan ekspresi wajah dan posisi tubuh tokoh secara lebih utuh. Misalnya, ekspresi tokoh dalam gambar buku yang sedang dibaca kini tampak lebih jelas dan komunikatif, memungkinkan tim untuk mulai menangkap intensi emosional dari adegan tersebut. Perubahan ini mencerminkan transisi dari sketsa konseptual ke bentuk visual yang lebih representatif, yang tidak hanya mengatur ritme dan durasi, tetapi juga mengarahkan nuansa emosi dalam gerakan dan ekspresi.

Penambahan elemen ekspresif pada tahap *animatic* ini menjadi bagian penting dalam proses produksi, terutama karena film tidak menggunakan dialog. Dengan pendekatan ini, setiap keputusan visual menjadi kunci dalam membangun komunikasi emosional antara karakter dan penonton secara efektif.

Setelah proses pembuatan animasi selesai, *director* akan melakukan pengecekan menyeluruh terhadap setiap adegan untuk memastikan gerakan yang ditampilkan sudah sesuai dengan ekspresi dan emosi yang diinginkan. Jika ditemukan gerakan yang kurang tepat atau tidak mendukung alur cerita, maka akan dilakukan revisi sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.



Gambar 7.
Perubahan gestur dan ekspresi wajah Prita
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Tahap selanjutnya adalah proses *clean up*. *Clean-up* dalam konteks animasi dapat didefinisikan sebagai proses pasca-produksi yang bertujuan untuk menyempurnakan hasil animasi kasar dengan menghilangkan ketidakteraturan visual, merapikan garis, serta memastikan konsistensi gerakan dan ekspresi karakter, sehingga siap untuk diberi warna (Berson, Soladié, & Stoiber, 2020). Gambar 7, merupakan contoh proses *clean up* pada tokoh Prita. Terlihat perbandingan antara versi *rough* (kanan), di mana garis-garis masih bebas dan

ekspresi dieksplorasi secara spontan, dengan versi *clean-up* (kiri) yang sudah mengalami perapian bentuk, penguatan ekspresi wajah, dan penyederhanaan garis agar lebih konsisten secara visual.

Gestur tangan yang semula tampak lebih kasar kini menjadi lebih jelas dan terarah, tanpa kehilangan intensi emosional dari adegan. Setelah proses *clean up* selesai, animasi masuk ke tahap *coloring* untuk mewarnai karakter dan elemen lainnya sesuai dengan desain visual yang telah ditentukan. Setelah semua adegan selesai diwarnai, produksi dilanjutkan dengan penambahan *background* pada setiap *scene* untuk memperkuat suasana dan ruang visual cerita. Tahap ini menjadi penghubung menuju proses *post-production*, yang mencakup penggabungan seluruh elemen visual, penyempurnaan ritme adegan, serta penambahan elemen audio seperti musik, efek suara, dan *sound design* secara keseluruhan.

Hasil Perancangan

Film animasi pendek *Rumah* merupakan karya animasi 2D berdurasi sekitar lima menit yang disajikan tanpa dialog. Karena tidak mengandalkan percakapan verbal, film ini sepenuhnya bertumpu pada gestur dan ekspresi karakter untuk membangun komunikasi non-verbal dengan penonton. Pendekatan ini dipilih untuk memperkuat penyampaian emosi secara visual dan menjangkau penonton secara lebih universal. *Rumah* mengangkat tema tentang merelakan dengan genre drama, dan berfokus pada kisah seorang anak perempuan bernama Prita yang menolak untuk pindah rumah. Penolakan ini lahir dari pergolakan emosional akibat kepergian ibunya, yang membuat Prita merasa belum siap meninggalkan kenangan yang melekat pada rumah lamanya.

Dari sisi teknis, film ini dikerjakan dengan metode *frame-by-frame* menggunakan perangkat lunak *Toon Boom Harmony* untuk menciptakan animasi 2D yang halus dan ekspresif. Setiap gerakan dan ekspresi karakter dianimasikan secara manual untuk memastikan ketepatan emosional dalam penyampaian cerita. Setelah proses animasi selesai, seluruh adegan akan dikompilasi dan disunting menggunakan *Adobe Premiere* untuk menghasilkan narasi visual yang utuh dan kohesif. Proses produksi ini dirancang sedemikian rupa agar mampu mendukung kekuatan cerita dan memperdalam pengalaman emosional penonton, meski tanpa satu kata pun diucapkan.



Gambar 8.
Ekspresi kaget Prita saat dipeluk oleh ayahnya
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Penulis memilih *scene 7 shot 37* sebagai fokus kajian, karena adegan ini memuat momen emosional yang kuat sekaligus menampilkan kombinasi ekspresi wajah dan gestur tubuh yang kompleks. Adegan ini memperlihatkan reaksi penolakan yang dilakukan oleh Prita terhadap sang ayah yang secara tiba-tiba memeluknya dari belakang dengan maksud menenangkannya. Pada *frame* awal, Prita terlihat terkejut dan tidak siap menerima pelukan tersebut. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 8, ekspresi wajah Prita mencerminkan rasa resah, canggung, dan kaget yang muncul secara spontan. Respon tubuhnya yang tegang memperkuat kesan bahwa ia tidak nyaman dengan situasi tersebut.

Memasuki Gambar 9, reaksi emosional Prita mulai berkembang menjadi bentuk penolakan yang lebih tegas. Ia menunjukkan ekspresi kesal dan marah yang divisualisasikan melalui mata yang terpejam, tubuh yang berusaha menjauh, serta tangan yang secara aktif mendorong tubuh ayahnya. Mulut Prita yang terbuka juga menjadi elemen penting dalam memperkuat visualisasi emosinya—memberikan kesan bahwa ia sedang berteriak atau mengekspresikan amarah secara non-verbal. Dalam konteks animasi tanpa dialog, ekspresi wajah dan gestur tubuh ini menjadi kunci utama untuk menyampaikan intensitas perasaan karakter kepada penonton secara efektif.



Gambar 9.
Gestur penolakan Prita terhadap ayahnya
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Gerakan dan ekspresi yang ditampilkan dalam adegan ini disusun berdasarkan referensi animasi yang telah dikumpulkan sebelumnya, serta didukung oleh teori dari Lindberg (2020), yang menyatakan bahwa individu yang tidak ingin melanjutkan komunikasi cenderung menunjukkan gestur negatif. Dalam hal ini, Prita memperlihatkan gestur seperti mendorong, menjauhkan diri, dan menutup mata sebagai bentuk penolakan terhadap interaksi fisik maupun emosional. Implementasi gestur-gestur ini dalam animasi bertujuan untuk menciptakan representasi emosional yang otentik dan dapat dirasakan secara jelas oleh penonton, meskipun tanpa adanya dialog verbal.

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh penulis dan teori yang telah disampaikan, komunikasi non-verbal akan mencakup gestur tubuh dan ekspresi wajah. Pada *scene 7 shot 37* gestur tubuh yang digunakan Prita adalah gestur negatif karena ia melakukan penolakan terhadap ayahnya.

Tabel 2. Gestur negatif dan ekspresi wajah Prita pada Scene 7 shot 37

Frame	Keterangan	Gestur Negatif	Ekspresi Wajah
18	Prita merasa tidak suka dengan perlakuan ayahnya.	Prita mengangkat tangannya untuk mendorong wajah sang ayah.	Prita mengerutkan dahi dan mengerutkan bibirnya serta memasang serta menyipitkan matanya.
26	Prita berusaha menolak pelukan ayahnya dengan mendorong wajah ayahnya.	Mendorong wajah ayahnya menggunakan tangan, arah kepala condong kedepan untuk menjauh.	Menutup mata, mengerutkan alis dan membuka mulut.
58	Prita berusaha melepaskan diri dari pelukan ayahnya.	Prita tetap memalingkan wajahnya dan tangannya berusaha mendorong tangan sang ayah yang tengah memeluknya.	Menutup mata, mengerutkan alis dan membuka mulut.

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa gestur negatif dan ekspresi wajah yang ditunjukkan Prita pada *Scene 7 shot 37* berkembang secara bertahap dari *frame* ke *frame*. Pada *frame 18*, Prita mulai menunjukkan ketidaksukaan dengan mengangkat tangannya untuk mendorong wajah sang ayah, disertai ekspresi wajah berupa dahi yang mengerut, bibir yang menyempit, serta tatapan yang menghindar. Reaksi ini semakin kuat pada *frame 26*, di mana Prita secara aktif menolak pelukan ayahnya dengan mendorong wajahnya menggunakan tangan, sambil memalingkan kepala. Ekspresi wajahnya juga memperkuat perasaan tidak nyaman—mata tertutup, alis mengerut, dan mulut terbuka. Puncak penolakan terjadi pada *frame 58* ketika Prita tetap berusaha menjauh meskipun sedang berada dalam pelukan. Gestur tangannya yang terus mendorong dan wajah yang tetap berpaling memperlihatkan perlawanan emosional yang konsisten dan intens.

Dengan memalingkan wajah dan mendorong wajah ayahnya, Prita menunjukkan ekspresi fisik dari konflik batin yang sedang dialaminya. Ekspresi seperti dahi mengerut, mata tertutup, dan mulut terbuka mencerminkan gabungan emosi antara marah (*anger*) dan sedih (*sadness*). Secara psikologis, reaksi ini berkaitan dengan usia Prita yang berada pada masa akhir kanak-kanak (sekitar 7 tahun), di mana anak mulai membangun batas emosional dan lebih peka terhadap situasi relasional yang tidak nyaman. Dalam konteks cerita, penolakan ini lahir dari konflik relasi antara Prita dan sang ayah, yang membuat Prita merasa tidak aman secara emosional. Gestur dan ekspresi tersebut menjadi wujud konkret dari gejala batin yang sulit ia ungkapkan lewat kata-kata, dan sekaligus menjadi titik penting dalam membangun empati penonton terhadap karakternya.

Sejalan dengan kebutuhan untuk merepresentasikan emosi secara tepat dan masuk akal secara visual, proses pembuatan gestur penolakan Prita pun mengalami penyesuaian. Pada proses pembuatan storyboard, Prita awalnya dirancang melakukan gestur penolakan dengan memutar badan dan mendorong tubuh sang ayah. Namun, melihat ketidaksesuaian proporsi tubuh serta adanya ruang gerak Prita yang terbatas, penulis memutuskan untuk mengubah pose

tersebut menjadi lebih relevan, dengan rotasi tubuh yang lebih ringan dan sesuai anatomi karakter. Penulis menerapkan teori milik Lindberg (2020) pada gestur tubuh Prita (Gambar 10), yang menyatakan bahwa seseorang yang menolak untuk menjalin komunikasi akan menunjukkan gestur penolakan yang bersifat negatif, ditandai dengan mengalihkan pandangan dan menghindari kontak fisik secara langsung.



Gambar 10.
Perubahan gestur serta pose Prita pada adegan penolakan
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Maka pose yang digambarkan adalah tubuh Prita tetap menghadap depan namun tangannya berusaha mendorong wajah sang ayah agar menjauh dari dirinya dan tangan lainnya berusaha melepaskan pelukan ayahnya. Gestur ini menerapkan referensi film *The Silent Child* (2021), di mana sang anak yang menolak ciuman sang ibu berusaha mengalihkan wajah dan mendorong wajah ibunya agar tidak menyentuh dirinya.




Gambar 11.
Perbandingan penggunaan referensi dan penerapannya pada tokoh Prita
(Sumber: *The Silent Child*, 2020 dan dokumentasi pribadi, 2024)

Gestur Negatif

Pada bagian ini gestur tubuh yang Prita gunakan adalah tangan dan kepala yang menunjukkan penolakan terhadap ayahnya. Pada tahap ini, pengimplementasian prinsip *staging* berada pada pemfokusan adegan yang lebih di *zoom in* ke arah dimana Prita melakukan penolakan. Hal ini ditunjukkan untuk membuat audiens lebih fokus pada bagian terjadinya gerakan.

Tabel 3. Gestur tubuh Prita saat melakukan penolakan

Frame	Gambar	Keterangan
18		Prita mulai mengangkat tangannya untuk menahan wajah ayahnya yang mendekat.
26		Tangan Prita bergerak untuk menahan wajah ayahnya yang berusaha mendekat.
58		Prita berusaha mendorong tangan ayahnya yang berusaha mendekapnya. Selain itu, Prita juga memberikan gestur memalingkan wajahnya untuk meniahi ayahnya.

Tabel 3 menunjukkan perkembangan gestur tubuh Prita saat melakukan penolakan terhadap kedekatan fisik sang ayah dalam *scene* yang penuh ketegangan emosional. Pada *frame 18*, Prita mulai mengangkat tangannya sebagai bentuk reaksi awal atas pendekatan ayahnya. Gerakan ini belum bersifat agresif, namun cukup untuk mengisyaratkan bahwa ia merasa tidak nyaman. Posisi tangan yang terangkat dan terbuka mengarah ke wajah ayahnya menunjukkan niat untuk menjaga jarak, meskipun tubuhnya sendiri belum sepenuhnya menjauh.

Memasuki *frame 26*, gestur tersebut berkembang menjadi lebih aktif. Tangan Prita mulai bergerak untuk menahan wajah ayahnya yang semakin mendekat. Di tahap ini, gestur penolakan tidak lagi bersifat pasif tapi mulai menunjukkan keinginan untuk menghentikan interaksi fisik ayahnya. Intensitas emosi tampak meningkat melalui posisi tangan yang kini menyentuh langsung wajah ayahnya, seolah berusaha menghentikan secara tegas.

Pada *frame 58*, penolakan Prita mencapai puncaknya. Ia tidak hanya mendorong tangan ayahnya yang berusaha mendekat, tetapi juga memalingkan wajahnya menjauh. Kombinasi antara dorongan fisik dan penghindaran visual ini menciptakan respons yang kuat secara emosional. Gestur memalingkan wajah menjadi bentuk komunikasi non-verbal yang menyiratkan penolakan mendalam, baik secara fisik maupun emosional.

Secara keseluruhan, runtutan gestur dari *frame 18* hingga 58 menunjukkan perkembangan penolakan Prita dari reaksi awal yang bersifat defensif, menuju ekspresi aktif dan penuh intensi.

Ekspresi Wajah

Selain dari gestur tubuh, Prita menunjukkan penolakan melalui ekspresi wajahnya yang menutup mata, mengerutkan alis dan membuka mulut. Ekspresi ini digambarkan dengan menggunakan referensi animasi *Float* (2020), animasi pendek *Siblings* (2023) dan video rekaman yang menunjukkan seorang anak yang Tengah kesal. Ketiga referensi menggambarkan keadaan seorang anak saat Tengah mengamuk dan melakukan penolakan, ketiganya pun menggambarkan ekspresi yang sama dimana sang anak akan menutup mata dan membuka mulut yang mengindikasikan adanya penolakan. Ekspresi yang Prita alami dibuat berdasarkan

observasi yang telah dilakukan penulis melalui referensi yang tertera, maka hasil observasi tersebut berupa list ekspresi dari Prita pada gambar 12.



Gambar 12.
List Ekspresi Prita
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2024)

Pada adegan ini, Prita menunjukkan ekspresi marah dan sedih, maka ekspresi wajah Prita pun digambarkan dengan mencampurkan ekspresi marah dan sedih. Menurut Ekman dan Friesen (2003) perasaan sedih bisa bercampur dengan emosi apapun dalam satu waktu namun perasaan ini akan secara dominan bercampur dengan perasaan marah.

Tabel 4. Ekspresi wajah Prita saat melakukan penolakan

Frame	Gambar	Keterangan
18		Prita merasa tidak nyaman dengan perilaku ayahnya dan mulai mengerutkan dahi, alis bagian terluar naik serta menyipitkan matanya. Prita berusaha menutupi rasa sedih yang tengah ia rasakan dengan rasa marah.
26		Prita menutup matanya, mengerutkan alisnya dan membuka mulutnya untuk memberikan tanda penolakan akan tindakan ayahnya yang tengah memeluknya.
58		Prita masih menutup matanya, dan mengerutkan alisnya dengan mulut yang terbuka. Bagian alis terluar naik keatas mengindikasikan perasaan marah, air mata pada ujung mata mengindikasikan perasaan sedih.

Hal ini dikarenakan perasaan marah digunakan untuk menutupi rasa sedih yang tengah dialami seseorang. Untuk seorang yang tengah marah bagian terluar alis akan lebih naik, matanya melebar dan mulutnya akan mengkerut. Sedangkan untuk perasaan sedih alis seseorang akan naik pada bagian dalam, matanya akan lebih menyipit dan bagian terluar mulutnya akan lebih turun. Ekspresi marah yang Prita tunjukkan timbul karena adanya kekesalan Prita akan sang ayah yang terus menghalanginya untuk bermain bersama sang ibu.

Psikologi Anak

Kedaaan Prita yang melakukan penolakan dikarenakan adanya pengaruh dari psikologisnya. Menurut Permono (2013) perkembangan seorang anak dipengaruhi peran kedua orangtua. Dalam hal ini, Prita yang sehari-harinya menjalani aktivitas bersama ibunya memiliki hubungan yang lebih dekat dengan sang ibu dibanding sang ayah yang sibuk bekerja. Adanya ketimpangan pada pola asuh Prita menyebabkan perkembangan psikologinya menjadi tidak maksimal. Sehingga, dengan kepergian sang ibu membuat hubungannya dengan ayah menjadi lebih canggung dan tidak nyaman.

Tabel 5. Keadaan psikologi Prita yang menyebabkan penolakan

Frame	Gambar	Keterangan
18		Prita menunjukkan rasa tidak suka dengan perlakuan sang ayah menandakan bahwa tindakan yang dilakukan ayahnya merupakan hal yang tidak menyenangkan untuknya. Perasaan sedih yang ia sebelumnya alami kemudian bercampur dengan rasa marah.
26		Prita menutup matanya untuk menghindari kontak mata sebagai bentuk penolakan komunikasi dengan ayahnya.
58		Prita memalingkan wajah dari ayahnya. Hal ini mengindikasikan penolakan dan hubungan yang tidak dekat antara ayah dan anak. Selain itu, terdapat air mata disekitar mata Prita menandakan bahwa kehendak yang ia inginkan tidak dipenuhi oleh sang ayah

Tabel 5 memperlihatkan bagaimana gestur dan ekspresi wajah Prita merupakan cerminan langsung dari kondisi psikologis yang ia alami dalam menghadapi perlakuan sang ayah. Pada frame 18, Prita menunjukkan ekspresi tidak suka dengan wajah murung dan alis mengerut, yang menandakan bahwa ia merasa terganggu dan tidak nyaman dengan tindakan ayahnya. Perasaan sedih yang ia rasakan sebelumnya mulai bercampur dengan kemarahan, menandakan munculnya konflik batin. Pada frame 26, Prita menutup matanya, sebuah bentuk gestur defensif untuk menghindari kontak visual. Ini mencerminkan bahwa ia tidak hanya menolak secara fisik, tetapi juga menolak untuk terhubung secara emosional. Di frame 58, ekspresi Prita semakin jelas

menunjukkan tekanan batin: ia memalingkan wajah, menangis, dan menutupi mulutnya—menandakan bahwa keinginannya tidak dipenuhi dan ia tidak sanggup lagi menghadapi situasi yang ada.

Kondisi ini dapat dipahami lebih dalam jika dilihat dari fase perkembangan usia anak. Menurut Hurlock (dalam Gainau, 2014), usia tujuh tahun merupakan masa yang cukup sulit bagi orangtua, karena anak mulai lebih sadar terhadap lingkungan sekitar dan situasi emosional yang dialaminya. Dalam konteks cerita, Prita sadar bahwa ia sedang mengalami kehilangan—sang ibu tidak lagi ada di sisinya, dan sang ayah memintanya untuk meninggalkan rumah yang penuh kenangan bersama ibunya. Situasi ini menciptakan tekanan emosional yang besar bagi Prita. Ia merasa tidak siap dan tidak nyaman, sehingga muncullah reaksi berupa penolakan. Penolakan ini bukan sekadar reaksi impulsif, melainkan respons terhadap rangsangan emosional yang kompleks: kehilangan, keterpaksaan, dan perasaan tidak dipahami.

Dengan demikian, respons fisik Prita seperti mendorong, memalingkan wajah, serta menghindari kontak visual merupakan bentuk nyata dari konflik batin dan proses adaptasi psikologis yang sedang ia alami. Hal ini memperlihatkan pentingnya pendekatan sensitif dalam visualisasi karakter, terutama dalam menggambarkan dinamika emosi anak-anak yang belum mampu mengungkapkan isi hatinya melalui kata-kata.

Simpulan

Proses perancangan gestur tubuh dan ekspresi wajah tokoh Prita dalam film animasi 2D *Rumah* menunjukkan bahwa pemahaman tokoh secara menyeluruh sangat penting dalam menciptakan animasi yang kuat secara emosional. Tokoh Prita dirancang melalui pendekatan tridimensional tokoh, mencakup aspek psikologis, fisiologis, dan sosiologis. Ia digambarkan sebagai anak perempuan berusia tujuh tahun yang tengah mengalami masa transisi emosional akibat kehilangan ibunya dan perubahan hubungan dengan sang ayah. Sesuai teori perkembangan dari Hurlock (dalam Gainau, 2014), anak usia tujuh tahun mulai lebih sadar terhadap situasi emosional di sekitarnya, sehingga rentan mengalami tekanan saat menghadapi perubahan besar. Pemahaman atas latar belakang ini menjadi pijakan utama dalam merancang bagaimana tubuh dan wajah Prita merespons situasi penolakan secara realistis.

Dalam proses perancangan, penulis menemukan bahwa gestur tubuh dan ekspresi wajah bukan hanya interpretasi saja, melainkan cerminan dari kondisi psikologis yang sedang dialami oleh tokoh. Berdasarkan teori Lindberg (2020), individu yang menolak menjalin interaksi cenderung menunjukkan gestur negatif seperti menghindari kontak fisik dan memalingkan wajah. Temuan ini dikaitkan dengan pengamatan terhadap film *The Silent Child* dan *Float*, serta dokumentasi anak-anak dalam situasi serupa. Selain itu, teori ekspresi wajah dari Ekman dan Friesen (2003) digunakan untuk memahami bagaimana kombinasi emosi marah dan sedih muncul secara bersamaan dalam raut wajah Prita. Observasi ini membantu penulis dalam memilih referensi visual dan pola gerak tubuh yang sesuai dengan usia dan kondisi emosi tokoh.

Aspek teknis juga menjadi bagian penting dalam mendukung perancangan gestur dan ekspresi. Prinsip *staging* digunakan untuk memperkuat fokus adegan, khususnya pada saat momen penolakan. Penyesuaian terus dilakukan dalam tahap *storyboard* dan *clean-up* agar gestur yang dihasilkan tidak hanya konsisten secara visual, tetapi juga menyampaikan intensi emosional secara utuh. Gerakan seperti menepis, memalingkan wajah, hingga membuka mulut secara spontan, dipilih dan disusun dengan mempertimbangkan anatomi, proporsi tubuh anak, serta ruang gerak tokoh dalam adegan.

Keseluruhan proses ini memperlihatkan bahwa animasi tanpa dialog tetap memiliki kemampuan untuk menyampaikan emosi yang mendalam dan kompleks. Adegan penolakan Prita dirancang sebagai momen emosional yang menyentuh, yang sepenuhnya disampaikan melalui komunikasi non-verbal. Seluruh aspek perancangan, mulai dari latar belakang tokoh, pengaruh psikologis, hingga teori dan prinsip visual diterapkan guna saling mendukung dalam menciptakan representasi tokoh yang hidup dan dapat dipercaya. Prita menjadi sosok yang mampu berbicara lewat gerak dan ekspresi, sehingga emosi cerita tetap dapat dirasakan secara utuh oleh penonton.

Daftar Pustaka

- Amda, K., & Fitriyani, R. (2018). *Membaca ekspresi wajah: Trik mendeteksi perubahan emosi lawan bicara* (Cetakan ke-1, viii + 144 hlm.). Yogyakarta, Indonesia: Huta Publisher.
- Beck, A. (2011). *Perception of emotional body language displayed by animated characters* (PhD thesis). School of Creative Technologies, University of Portsmouth.
- Berson, E., Soladié, C., & Stoiber, N. (2020). Real-time cleaning and refinement of facial animation signals. In *Proceedings of the 4th International Conference on Graphics and Signal Processing. Association for Computing Machinery*. <https://doi.org/10.1145/3406971.3406985>
- Bradley, S. (2014). *CSS Animation and transitions for the modern web*. United States of America: Pearson Educations. Tersedia di Google Books.
- Cassell, J., Sullivan, J., Prevost, S., & Churchill, E. (Eds.). (2000). *Embodied conversational agents*. The MIT Press.
- Dewi, S. P. A. P., Purwaningsih, N. K., & Lindawati, N. P. (2022). Improving student ability in writing narrative text by using silent cartoon animation. *NUSA: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 17(4), 306–315.
- Disney+ Hotstar. *Float*. Disney+ Hotstar Video, 06:00. 12 November 2019. Dari <https://www.hotstar.com/id/movies/float/1260022853>
- Diva, S., & Anggraeni, D. (2018). Character designing with visual approach for puppet animation in a hybrid short animation “Ihan”. *International Journal of Asia Digital Art and Design*, 22(1), 32–37. https://doi.org/10.20668/adada.22.1_32
- Ekman, P., & Friesen, W. V. (2003). *Unmasking the face: A guide to recognizing emotions from facial clues* (212 hal.). Malor Books.
- Gainau, M. B. (2014). *Psikologi anak* (162 hlm.). Yogyakarta, Indonesia: PT Kanisius.
- Gasek, T. (2013). *Frame-by-frame stop motion: The guide to non-traditional animation techniques* (2nd ed.). Focal Press.
- Gunarsa, S. D., & Gunarsa, Y. S. D. (1991). *Psikologi praktis: Anak, remaja dan keluarga* (cet. ke-1; x, 280 hlm.). Jakarta, Indonesia: PT BPK Gunung Mulia.
- KenetBear. (2022, June 26). *Siblings | Animated short film (ACCD Thesis)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=TseT4C38UAg>



- Lasseter, J. (1987). Principles of traditional animation applied to 3D computer animation. *ACM SIGGRAPH Computer Graphics*, 21(4), 35–44.
- Lestari, N. (2017). Minimnya peran ayah dalam membentuk karakter anak dalam keluarga. *E-Societas*, 6(1).
- Lindberg, T. (2020). *Expert secrets – body language: the ultimate guide to learn how to analyze people through speed reading body language and improve your communication, influence, negotiation, and persuasion skills* (46 hlm.). Terry Lindberg.
- Matsumoto, D., & Ekman, P. (2008). *Facial expression analysis*. *Scholarpedia*, 3(5), 4237.
- Mike Buchter. *EPIC TANTRUM! 7 year old does not like the song*. Youtube Video, 0:40. 16 April 2015. Dari <https://www.youtube.com/shorts/HAgFLzoAko>
- NITVShorts. *The silent child | oscar winning short film*. Youtube Video, 20:04. 20 November 2020. Dari <https://www.youtube.com/watch?v=2GbxFIVQv8c&t=4s>
- Permono, H. (2013). Peran orangtua dalam optimalisasi tumbuh kembang anak untuk membangun karakter anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Psikologi UMS 2013*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Pohan, N. A., et al. (2023). Bahasa, logika dan komunikasi verbal dan non-verbal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3). Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta, Indonesia: PT Elex Media Komputindo.
- Susanto, E. (2018). *Pintar mengenal bahasa wajah dan tubuh orang* (176 hlm.). Jakarta, Indonesia: Laksana.
- Suwasono, A. A. (2016). *Pengantar animasi 2D: Metode dasar perancangan animasi tradisional*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *Disney animation: The illusion of life* (575 hlm.). New York, NY: Abbeville Press.
- Tillman, B. (2007). *Creative character design*. Focal Press.
- Wells, P. (2006). *The fundamentals of animation* (196 hlm.). Lausanne, Switzerland: AVA Publishing SA.
- Zong, M., Liu, Y., & Liu, W. (2020). Research on character expression shaping in animation movies. *Proceedings of the 5th International Conference on Arts, Design and Contemporary Education (ICADCE 2019), Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 398, 158–161. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200316.035>