

1.2.TUJUAN PENELITIAN

Penulis memiliki tujuan agar ingin mengetahui cara membuat animasi sebagai bentuk representatif seorang pengidap tuna rungu. Penulis juga ingin mengangkat masyarakat tuna rungu dan juga masyarakat di Afghanistan agar ter-representasikan lebih lagi di film dan animasi. Dengan ini juga diharapkan untuk *animator* lainnya dapat berkembang dan menggunakan ilmu yang ada di dalam penulisan ini.

2. STUDI LITERATUR

Penulisan skripsi ini didasari dari beberapa teori yang mendukung dan menjadi acuan untuk mengarahkan serta mempengaruhi hasil pembuatan animasi dalam film animasi “52Hz”. Teori-teori di bawah ini juga terdapat dalam daftar pustaka di akhir skripsi ini.

2.1.LANDASAN TEORI PENCIPTAAN

1. Teori utama yang akan penulis angkat adalah teori tentang *expression* (ekspresi) dengan teori dari Carroll E. Izard (1989) yang berjudul “Human Emotions”. Animasi yang baik akan selalu dipadukan dengan ekspresi yang sesuai, sehingga ekspresi sendiri merupakan kunci dari bagaimana penonton akan menanggapi sebuah adegan. Penulis juga akan membahas *body language* dengan teori dari buku milik Geoffrey Beattie yang berjudul “Visible Thought, The New Psychology of Body Language”.
2. Teori pendamping yang akan membantu dalam analisis dalam skripsi ini adalah pengetahuan mengenai sifat keseharian dari masyarakat tuna rungu yang didasari oleh dokumenter dari Universitas Gallaudet Press berjudul “Through Deaf Eyes” serta Jurnal “Seeing Voices, A Journey Into the World of the Deaf” karya Oliver Sacks (1990).

2.2.EXPRESSION

Seperti yang penulis telah tetapkan pada landasan teori, ekspresi akan menjadi landasan teori utama dari skripsi penciptaan ini. Manusia telah memanfaatkan wajah untuk mengekspresikan perasaan karena memang ekspresi terjadi karena

reaksi terhadap lingkungan dan tidak dijadikan sebagai sinyal komunikasi sosial (Anderson, 2014). Seperti reaksi kaget, kaget merupakan reaksi dari suatu kejadian yang tiba-tiba. Secara otomatis mata akan terbuka lebar, alis akan naik, dan mungkin badan akan menghentak mundur. Terdapat ekspresi lain yang juga merupakan reaksi, seperti ekspresi senang. Secara tidak langsung, otot-otot sudut mulut akan tertarik ke arah atas, kelopak mata bawah akan terpengaruh dari pipi yang juga ikut tertarik (Agung, 2015).

Expression terikat dengan *emotion* dari suatu tokoh. Menurut Izard (1989), perasaan merupakan kumpulan dari pengalaman dari perasaan sadar, proses yang telah terjadi di sistem saraf dan otak, pola emosi dan ekspresi yang dilihat oleh orang lain. Perasaan selalu berkaitan dan berhubungan dengan ekspresi, ketika seseorang merasa marah, raut wajahnya akan menegang, mata akan lebih tajam, alis akan mengerut.

Teori Izard telah membagi *emotion* menjadi 10, diantaranya adalah *joy, fear, anger, disgust, surprised, interest, guilt, distress, contempt, dan shame*. Terdapat beberapa cara untuk membedakan ke-10 *emotion* tersebut, dengan pola pada wajah, dasar dari sistem saraf seseorang, atau mungkin dari pengalaman yang memotivasi seseorang untuk berperilaku demikian.

Menurut buku milik Charles Darwin (1998) yang berjudul “The Expression of the Emotions in Man and Animals” terdapat tiga prinsip dalam ekspresi, yaitu:

1. *The principle of serviceable associated Habits*, artinya gerakan yang terjadi secara naluriah, yang tidak kita sadari. Contohnya, menutup mata secara otomatis ketika melihat sesuatu yang menyeramkan, orang yang penasaran akan memajukan badan ke arah sumber suara dan mendekatkan telinga.
2. *The principle of Antithesis*, yang gerakan yang berlawanan dari naluri aslinya. seperti bahwa seseorang akan mengangkat bahunya untuk menandakan seseorang yang tidak tahu jika ditanyakan sesuatu.
3. *The principle of the direct action of the nervous system*, yaitu gerakan yang terjadi karena terpengaruh oleh sistem saraf. Contoh yang paling mudah

adalah ketika seseorang gemetar dengan alasan apapun, karena cuaca yang dingin, ketakutan, atau mungkin terlalu bersemangat.

2.3.BODY LANGUAGE

Dalam animasi, pose adalah salah satu bagian dari pembuatan animasi. Animator harus menentukan pose-pose yang sesuai sehingga menghasilkan pergerakan yang memiliki *impact*. Pose juga akan bercerita secara visual dan menjadi titik dasar pembuatan animasi, karena animasi merupakan kumpulan gambar dengan *key pose* dan *inbetween*. *Key pose* dibuat untuk menentukan pose penting dan mempermudah animator dalam pembuatan pergerakan sehingga pergerakan teratur dan rapi. Jikalau pose ditempatkan dengan benar, pose tersebut akan memperlihatkan emosi dan aksi dari tokoh dengan benar (Steemit, 2019).

Dalam komunikasi terdapat perbedaan yang secara mendasar dan signifikan, komunikasi secara verbal maupun non-verbal. Komunikasi verbal merupakan cara kita berkomunikasi sehari-hari, menggunakan suara dan bahasa. Komunikasi verbal juga merupakan hal yang membedakan kita dengan binatang (Beattie, 2003). Sedangkan komunikasi nonverbal merupakan komunikasi yang tidak menggunakan suara dan hanya bergantung dengan gerak tubuh.

Komunikasi non-verbal biasa dilakukan untuk memperlihatkan emosi dan sikap manusia dengan manusia lain. Seperti yang telah penulis jelaskan, komunikasi verbal dilakukan dengan suara sehingga biasanya lebih dikaitkan dengan teori-teori dan logika. Sedangkan komunikasi non-verbal adalah aksi (*action*) dan sulit dikontrol karena bentuk pergerakan spontan, sehingga menghasilkan jawaban yang lebih jujur. Namun kekurangan komunikasi non-verbal yaitu tidak begitu jelas dan membuat orang lain tidak sepenuhnya mengerti apa yang disampaikan. Sikap tubuh atau *body language* merupakan salah satu komunikasi nonverbal.

Setiap bagian dari tubuh kita dapat “berbicara” dengan fasih sama seperti berbicara. Cara seseorang berdiri, memegang kepala, bagaimana seseorang menempatkan tangan, kaki, cara mereka berbicara, itu semua dapat mengartikan sesuatu. Komunikasi nonverbal sangat bergantung pada bagian tubuh, Menurut

Kuhnke (2015), terdapat beberapa tipe utama dari pergerakan tubuh atau gestur, yaitu pergerakan yang tidak disengaja, Gerakan yang menggambarkan dirimu, gerakan untuk menipu, gerakan kecil yang sangat berarti, gerakan universal, dan gerakan untuk berpindah. Disini penulis hanya akan berfokus dengan gerakan kecil dan gerakan yang menggambarkan diri seseorang. Gerakan kecil berupa hal yang terlihat tidak signifikan tetapi ternyata memiliki dampak yang cukup besar. Sebutan untuk gerakan yang menggambarkan diri seseorang adalah *signature*. Gerakan *signature* bertujuan untuk membuat orang sekitar langsung tahu orang yang dimaksud.

2.4. DEAFNESS

Terdapat beberapa jenis penyandang disabilitas, seperti disabilitas fisik, mental, dan disabilitas ganda (di mana seseorang mengidap disabilitas fisik dan mental). Suatu hal dapat disebut sebagai disabilitas fisik jika memiliki kelainan fisik, seperti kelainan tubuh (tuna daksa), kelainan indera penglihatan (tuna netra), kelainan indera pendengaran (tuna rungu), dan kelainan berbicara (tuna wicara) (World Health Organization, 2023). Penulis hanya akan berfokus pada disabilitas fisik yang memiliki kelainan pada indera pendengaran.

Menurut riset, terdapat dua tipe kesulitan pendengaran. Dimulai dengan “*severely deaf*” yang merupakan orang-orang yang mengalami kesulitan pendengaran dan dapat dibantu dengan alat bantu dengar, contohnya seperti orang tua yang sudah berumur sehingga mengalami penurunan indera pendengaran. “*severely deaf*” juga dapat terjadi dikarenakan penyakit pada telinga atau karena terkena kecelakaan. Walau begitu, mereka masih dapat mendengar suara dengan bantuan alat (Sacks, 2009). Terakhir, terdapat “*profoundly deaf*” atau dapat disebut dengan “*stone deaf*” adalah orang-orang yang sepenuhnya tidak dapat mendengar. Di mana “*severely deaf*” masih dapat berbicara dan mendengar walau sedikit, “*stone deaf*” tidak dapat mendengar sama sekali dan bergantung pada komunikasi lain seperti bahasa isyarat atau *lipreading* yang artinya membaca mulut.

Seorang tuna rungu akan menangkap pergerakan *body language* lebih cepat daripada seorang individu yang memiliki pendengaran normal (University of California - Davis, 2012). Alasan dibalik lebih sensitifnya seorang tuna rungu adalah penggunaan bahasa isyarat atau gestur tubuh, sehingga mereka sudah terbiasa berkomunikasi secara visual dan lebih cekatan dalam memperhatikan pergerakan tubuh seseorang (Corina & Grosvald, 2012). Ketika manusia biasa sangat bergantung dengan suara, seorang tuna rungu yang sudah biasa berkomunikasi secara visual akan jauh lebih sensitif.

2.5.BAHASA ISYARAT

Bahasa isyarat merupakan bentuk komunikasi visual dan gestur yang menggunakan kombinasi bentuk tangan, ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan ruang untuk menyampaikan makna. Bahasa isyarat terutama digunakan oleh individu yang tunarungu atau sulit mendengar, tetapi juga dapat dipelajari dan digunakan oleh orang yang mendengar untuk membantu berinteraksi dengan komunitas tuli. Setiap negara memiliki bahasa isyaratnya masing-masing, semua bervariasi dari negara ke negara dan bahkan regional di dalam negara. Bahasa isyarat dapat dianggap sebagai bahasa lengkap dan kompleks karena memiliki kosakata dan susunan kalimatnya tersendiri.

Penulis akan berfokus pada bahasa isyarat yang digunakan di Indonesia. Terdapat dua bahasa tanda yang digunakan secara umum, yaitu BISINDO (Bahasa Isyarat Indonesia) dan SIBI. (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia). BISINDO adalah bahasa isyarat nasional Indonesia dan digunakan oleh sebagian besar masyarakat tunarungu di Indonesia. Munculnya BISINDO berakar dari Indonesian Sign Language (ISL) dan telah berkembang dari waktu ke waktu untuk menggabungkan variasi lokal dan dialek regional. Penggunaan BISINDO telah diakui dan didukung oleh pemerintah dan digunakan dalam media-media, pendidikan, serta interaksi resmi.

Menurut Lembaga Penelitian dan Pengembangan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (2023), SIBI adalah bahasa tanda yang dikembangkan untuk lebih

menghasilkan bahasa komunikasi yang lebih santai atau kasual di Indonesia. SIBI dirancang untuk bahasa dan pembicaraan sehari-hari, sehingga bentuk pergerakan lebih mudah dipelajari dan digunakan oleh siswa, guru, keluarga, dan orang-orang yang mungkin harus berbicara dengan seseorang dengan tunarungu. SIBI dan BISINDO digunakan dalam dua situasi yang berbeda, ketika BISINDO digunakan untuk acara resmi, SIBI digunakan dalam percakapan antar teman. SIBI memiliki pergerakan sederhana dan menggunakan simbol-simbol yang menyerupai bentuk atau sifat suatu hal yang dibicarakan.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Penulis dan tim membuat fiksi animasi pendek yang berjudul “52 Hz”, film animasi “52 Hz” bertemakan pertemanan yang tulus dengan genre drama. “52 Hz” merupakan film animasi *frame by frame* yang dikerjakan di aplikasi Toon Boom Harmony, dengan bantuan *motion graphic* menggunakan aplikasi Adobe After Effect. Dengan durasi empat menit dengan resolusi 1920 x 1080 pixel penonton akan mengikuti cerita tentang persahabatan Aina dan Farah yang berasal dari belahan dunia yang berbeda, terhubung hanya karena sebuah buku.

Konsep Karya

Konsep Penciptaan: film fiksi animasi pendek mengenai pertemanan dua anak tuna rungu yang datang dari dua latar belakang yang berbeda, bertemu di dunia imajinasi, berharap suatu hari mereka dapat bertemu tatap muka. Kedua anak bertemu beberapa kali secara transendental di dalam ruang imajinasi mereka yang berada di dalam air. Mereka dibatasi oleh bahasa tetapi berhasil menemukan cara berkomunikasi yang efektif, yaitu dengan menggunakan gelombang frekuensi dan gambar. Konsep Bentuk: *2D Short Animation (frame by frame)* dan *motion graphic* dengan *style animasi cartoon saloon*

Konsep Penyajian Karya: plot alur cerita yang penulis terapkan dalam penyajian karya "52 Hz" adalah plot maju, karena menggambarkan cerita yang selalu berjalan