

**ANIMASI KOMUNIKASI NONVERBAL TOKOH D10 DAN
GUNAWAN DALAM FILM PENDEK *STATE OF THE ART***



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

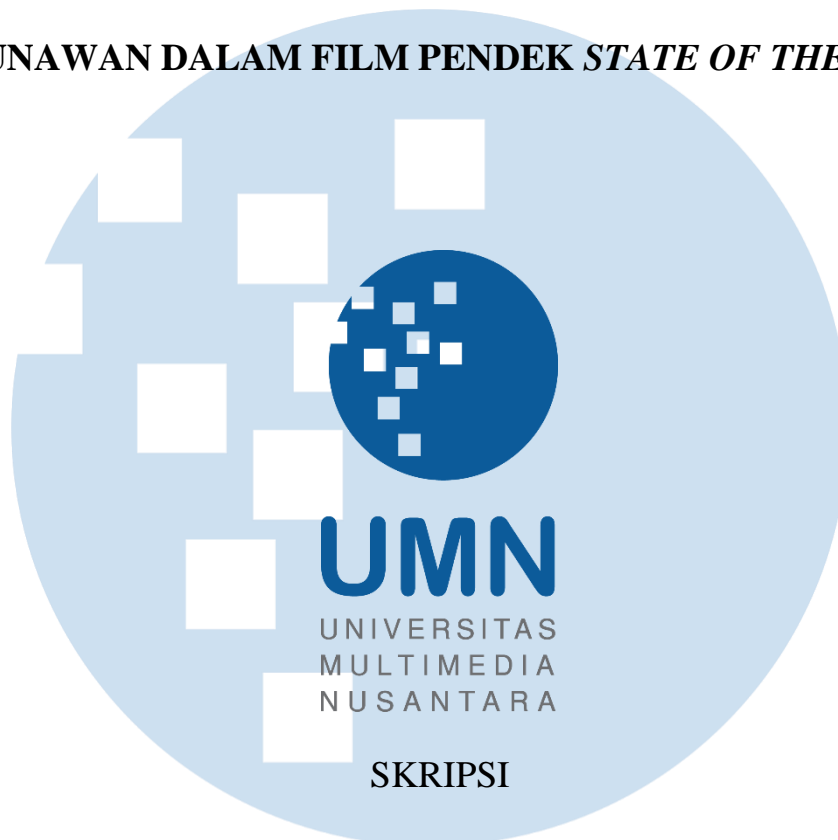
Athallah Satya

00000044174

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

**ANIMASI KOMUNIKASI NONVERBAL TOKOH D10 DAN
GUNAWAN DALAM FILM PENDEK *STATE OF THE ART***



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Athallah Satya

0000044174

UMN

PROGRAM STUDI FILM
UNIVERSITAS
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
NUSANTARA
2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Athallah Satya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044174

Program studi : Film

Skripsi Penciptaan dengan judul:

ANIMASI KOMUNIKASI NONVERBAL TOKOH D10 DAN GUNAWAN
DALAM FILM PENDEK *STATE OF THE ART*

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 24 April 2024



(Athallah Satya)

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A


HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
ANIMASI KOMUNIKASI NONVERBAL TOKOH D10 DAN GUNAWAN
DALAM FILM PENDEK *STATE OF THE ART*

Oleh
Nama : Athallah Satya
NIM : 00000044174
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 10 Mei 2024
Pukul 15.30 s/d 17.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang
Andrew Willis
Digitally signed
by Andrew Willis
Date: 2024.05.21
19:02:37 +07'00'
Andrew Willis, B.A., M.M.
039159

Pengujian

Digitally signed
by Fachrul Fadly
Date: 2024.05.21
16:40:57 +07'00'
Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
031273

Pembimbing

Digitally signed by
Levinthius Herlyanto,
M.Sn
Date: 2024.05.21
13:19:59 +07'00'
Adobe Acrobat Reader
version: 2024.002.20759
Levinthius Herlyanto, M.Sn.
083678

Ketua Program Studi Film

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
025245

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Athallah Satya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044174

Program Studi : Film

Jenjang : S2 / S1 / D3

Judul Karya Ilmiah :

**ANIMASI KOMUNIKASI NONVERBAL TOKOH D10 DAN GUNAWAN
DALAM FILM PENDEK STATE OF THE ART**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)*.

Tangerang, 10 Mei 2024



(Athallah Satya)

* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan penciptaan ini dengan judul: “ANIMASI KOMUNIKASI NONVERBAL TOKOH D10 DAN GUNAWAN DALAM FILM PENDEK *STATE OF THE ART*” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Jurusan Film Pada Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Levinthius Herlyanto, M.Sn., sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua, dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 24 Mei 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Athallah Satya)

ANIMASI KOMUNIKASI NONVERBAL TOKOH D10 DAN GUNAWAN DALAM FILM PENDEK *STATE OF THE ART*

Athallah Satya

ABSTRAK

Animasi merupakan medium cerita yang terbuat dari kumpulan gambar yang memberi ilusi gerak. Salah satu peran utama animator merupakan membuat para penonton percaya bahwa gambar yang mereka lihat merupakan hal yang benar-benar hidup. Komunikasi nonverbal merupakan sistem penyebaran informasi yang berbasis gestur, ekspresi, dan aksi tanpa menggunakan kata verbal. Ekspresi dan gestur merupakan salah satu cara utama manusia mengomunikasikan ide-ide abstrak seperti emosi. Ketidakhadiran ekspresi di wajah sebuah karakter akan mempersulit penonton berkoneksi dengan tokoh tersebut. Untuk mempermudah koneksi antara karakter dan penonton, penulis menggunakan konsep kode komunikasi nonverbal. Komunikasi nonverbal dapat di bagi menjadi beberapa kategori yang dinamakan kode nonverbal yaitu *attire, proxemics, chronemics, kinesics, haptics, oculesics, vocalics, dan olfactics*. Penelitian ini berbicara tentang ekspresi, gestur dan penerapannya di animasi saat memberi hidup kepada tokoh robot dan manusia. Penulis menemukan bahwa kode nonverbal memiliki potensi untuk membantu animator menghasilkan ekspresi dan gestur yang lebih efektif menunjukkan emosi. Hasil artikel ini digunakan untuk menganimasikan D10 dan Gunawan di film pendek *State of The Art*.

Kata kunci: nonverbal, komunikasi, emosi, ekspresi, gestur, animasi

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

**NONVERBAL COMMUNICATION ANIMATION FOR D10 AND
GUNAWAN IN THE SHORT FILM STATE OF THE ART**

Athallah Satya

ABSTRACT

Animation is a storytelling medium comprised of a series of images that create the illusion of motion. One of the primary roles of an animator is to convincingly portray characters as living entities. Nonverbal communication involves conveying information through gestures, expressions, and actions without using verbal language. Expressions and gestures are essential tools humans use to communicate abstract concepts such as emotions. The absence of facial expressions can hinder the audience's ability to connect with a character. To facilitate this connection, the author aims to utilize the concept of nonverbal communication. Nonverbal communication can be categorized into various codes, including attire, proxemics, chronemics, kinesics, haptics, oculusics, vocalics, and olfactics. This research explores expressions, gestures, and their application in animating characters, particularly robots and humans, in the film State of The Art. The author has found that nonverbal codes has the potential to assist animators in producing more effective expressions and gestures to convey emotions. The insights from this article are applied in animating D10 and Gunawan in the short film.

Keywords: *nonverbal, communication, emotion, expression, gestures, animation*

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

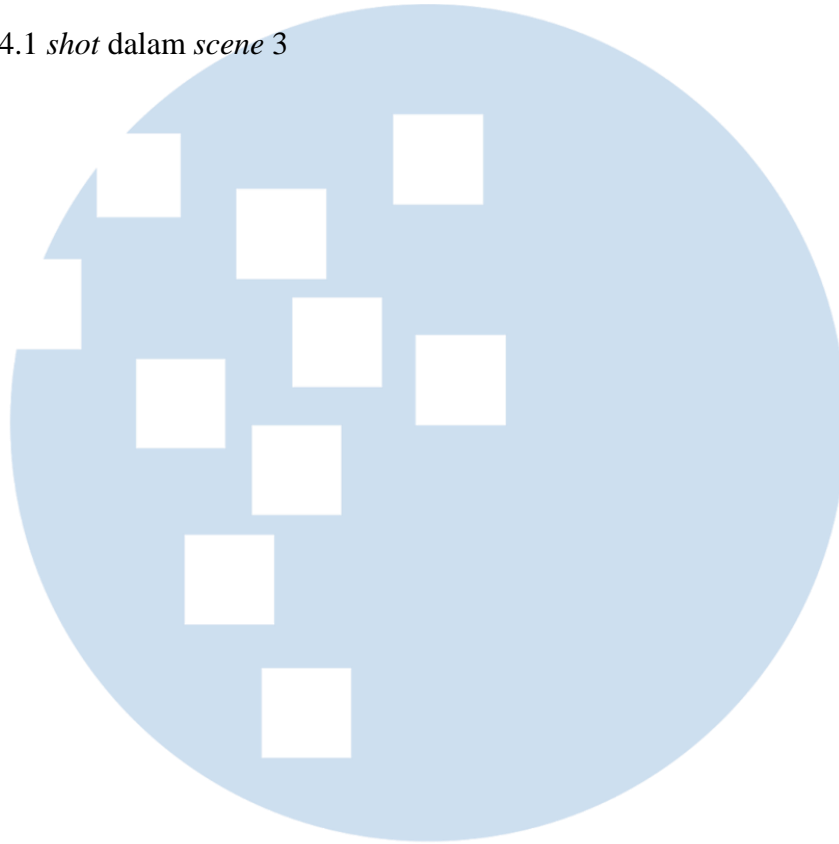
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH	2
1.2. BATASAN MASALAH	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR.....	2
2.1. LANDASAN TEORI PENCIPTAAN	3
2.2. TEORI KODE NONVERBAL	3
2.3. TEORI GESTUR	4
2.4. TEORI AKTING DALAM ANIMASI.....	6
2.5. 12 PRINSIP ANIMASI.....	7
3. METODE PENCIPTAAN.....	9
Deskripsi Karya	9
Konsep Karya	9
Tahapan Kerja.....	10
4. ANALISIS	25
4.1. HASIL KARYA.....	25
4.2. ANALISIS KARYA	26
5. KESIMPULAN.....	31
DAFTAR PUSTAKA	33

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 *shot* dalam *scene* 3

25



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram teori <i>proxemics</i>	4
Gambar 2.2 Contoh gestur terbuka (kiri) dan tertutup (kanan)	5
Gambar 2.3 Contoh akting dalam animasi	6
Gambar 3.1 Scene 3 shot 9, 10, 13, 22, 23	11
Gambar 3.2 Ekspresi kejutan, jijik, dan marah	12
Gambar 3.3 Ekspresi amarah, takut, dan sedih	12
Gambar 3.4 Contoh Gestur terbuka (kiri) dan tertutup (kanan)	13
Gambar 3.5 Kumpulan referensi ekspresi marah	14
Gambar 3.6 Kumpulan referensi ekspresi takut	14
Gambar 3.7 Kumpulan referensi ekspresi robot	15
Gambar 3.8 Pertemuan pertama antara Hiccup dengan naga Toothless	16
Gambar 3.9 Hiccup di tegur oleh Gobber	17
Gambar 3.10 Hiccup di tegur oleh Stoic	18
Gambar 3.11 Wall-E setelah mendengar EVE menyebut namanya	19
Gambar 3.11 Wall-E di ancam oleh EVE	19
Gambar 3.12 Sketsa Ekspresi Gunawan dan D10	20
Gambar 3.13 Eksperimen dan bentuk teknis ekspresi d10	21
Gambar 3.14 Eksperimen dan bentuk marah Gunawan	22
Gambar 3.15 Layout untuk scene 3 shot 13	22
Gambar 3.14 storyboard scene 3 shot 9	23
Gambar 3.15 bloking keyframe scene 3 shot 9	24
Gambar 4.1 <i>Scene 3 shot 09</i>	27
Gambar 4.2 Referensi emosi takut (kanan) dan <i>scene 3 shot 09</i> (kiri)	28
Gambar 4.3 <i>Scene 3 shot 10</i>	28
Gambar 4.4 <i>Scene 3 shot 13</i>	29
Gambar 4.5 <i>Scene 3 shot 22</i>	30
Gambar 4.6 <i>Scene 3 shot 23</i>	30
Gambar 4.6 <i>Scene 3 shot 24</i>	31

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR LAMPIRAN

KS 1: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN	35
KS 2: FORMULIR PERJANJIAN	36
KS 3: BIMBINGAN SKRIPSI PENCIPTAAN	37
KS 4: TURNITIN	38



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA