

1. LATAR BELAKANG

Animasi sebagai sebuah medium mampu memberi apa yang tampak terlihat seperti kehidupan kepada tokoh yang lahir dari imajinasi. Sejak awal, animator telah berusaha untuk menangkap ilusi kehidupan melalui emosi, ekspresi, dan gerakan tubuh. Film kartun pertama berjudul *Fantasmagorie* (1908) menunjukkan keinginan karakter melalui aksi yang mereka lakukan. Limitasi era film bisu memaksa pembuat film untuk mencari cara menyampaikan inti ide film mereka tanpa suara. Buster Keaton saat di wawancara Studs Terkel untuk WFMT (1960) mengatakan bahwa ia bertujuan untuk menyampaikan cerita sebanyak mungkin melalui aksi dan tidak melalui *subtitle / title cards*.

Sistem penyebaran informasi tersebut yang berbasis gestur, ekspresi, dan aksi tanpa menggunakan kata verbal untuk menyampaikan emosi, niat, kebutuhan, dan pikiran seseorang merupakan komunikasi nonverbal (Hall, 2001). Dari popularitas genre komedi *slapstick* terlihat ide bahwa gestur dan ekspresi tertentu, terutama yang sederhana mampu untuk dimengerti banyak orang dari berbagai tempat dan kultur. Dalam buku *Encyclopedia Of Mental Health (Second Edition)* Ursula Hess memberi ide bahwa walaupun gestur dan ekspresi sederhana dapat di mengerti oleh berbagai orang, setiap orang akan melakukan gestur atau ekspresi tersebut dengan cara yang sedikit berbeda (Hess, 2016).

Hal yang paling penting untuk sebuah animasi adalah bagaimana sebuah cerita dapat menyampaikan emosi kepada penonton, salah satunya melalui gerakan (Aulia & Aditya, 2018). Gestur dan ekspresi merupakan bagian besar dari cara manusia berkomunikasi secara nonverbal. Komunikasi tanpa aspek nonverbal dapat membuat kita terlihat tidak manusiawi dan palsu seperti boneka tanpa sebuah nyawa. Sebab itulah animator memiliki peran berkomunikasi melalui cara gerak sebuah tokoh.

Pemahaman tentang bahasa tubuh tersebut dapat membantu dalam merancang gerakan yang mampu menyampaikan emosi karakter (Lukmanto & Tandiyari, 2020). Dalam animasi, ekspresi dan gestur manusia diadaptasi menjadi tokoh yang

terlihat hidup. Gestur dapat menceritakan status sebuah tokoh baik dari segi kesehatan sampai status sosial. Ekspresi secara langsung menunjukkan emosi yang dirasakan tokoh. Tokoh seperti Tom & Jerry menggunakan gerakan yang berlebihan untuk meningkatkan komedi dan untuk memperjelas aksi yang mereka lakukan. Tokoh seperti WALL-E menggunakan rotasi mata untuk menunjukkan emosi. Penulisan berikut diharapkan dapat memberi pengertian terhadap komunikasi nonverbal dan cara menggunakannya di media animasi.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah pada skripsi ini adalah bagaimana animator dapat menunjukkan emosi menggunakan komunikasi nonverbal?

1.2. BATASAN MASALAH

Penulisan akan dibatasi pada penerapan komunikasi nonverbal emosi takut, bingung, dan sedih terhadap tokoh D10 dan emosi marah, dan kecewa pada tokoh Gunawan di *scene* 03 dalam film pendek *State of The Art*.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Penulisan ini bertujuan untuk merancang gerak komunikasi nonverbal untuk menunjukkan emosi tokoh D10 dan Gunawan dalam film pendek *State of The Art*.

Melalui penulisan ini di harapkan pembaca dapat memahami lebih lengkap proses perancangan komunikasi nonverbal dan bagaimana konsep tersebut di terapkan kepada tokoh 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