

5. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi emosi secara nonverbal sangat bergantung pada beberapa faktor, terutama kode nonverbal seperti *proxemics*, *kinesics*, *haptics*, dan *oculesics*, yang kemudian diekspresikan dalam bentuk gestur tubuh. Dari pengalaman produksi, ditemukan bahwa pentingnya menetapkan ekspresi dan gestur pada tahap *layout/bloking* karena gestur dan ekspresi tersebut menjadi dasar dari gerakan yang akan dianimasikan. Jika gestur dan ekspresi tidak ditetapkan dengan baik pada tahap awal, akan sulit untuk mengubahnya pada tahap akhir animasi.

Dari perspektif produksi sebagai *lead* animator, penulis menemukan bahwa lebih baik merancang panduan ekspresi sebelum memulai animasi. Meskipun ekspresi tujuan dapat terlihat di *storyboard* dan eksplorasi konsep seni, animasi 3D yang dihasilkan oleh anggota tim berbeda-beda kualitasnya, meskipun emosi yang ditunjukkan sama. Sebuah panduan ekspresi dalam format PDF yang berisi contoh ekspresi dan gestur dalam bentuk 3D dapat membantu menjaga konsistensi karakter dalam pergerakan. Panduan tersebut juga bermanfaat bagi animator karena memudahkan mereka untuk mencapai ekspresi yang diinginkan sejak awal tanpa perlu revisi berlebihan.

Teori tentang kode nonverbal, jika dipelajari dengan baik, dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana menganimasikan gerakan karakter dan bagaimana karakter tersebut dapat berkomunikasi tanpa kata-kata. Meskipun kode nonverbal sangat membantu, penulis merasa bahwa teori tersebut sangat luas dan memerlukan penelusuran lebih mendalam untuk mengungkapkannya sepenuhnya.

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