

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi adalah aspek fundamental dalam relasi antarmanusia, mencakup bentuk verbal dan nonverbal. Komunikasi nonverbal, sering disebut bahasa isyarat, memiliki makna yang beragam dan ditentukan oleh konteks budaya, negara, keyakinan, nilai, dan faktor lainnya. Menurut Birdwhistell dalam (Lani et al., 2021) 65% komunikasi tatap muka adalah nonverbal, komunikasi nonverbal dapat dikatakan sebagai aspek krusial dalam interaksi manusia sehari-hari. Meski tak diungkapkan dengan kata-kata, gerakan tubuh, ekspresi wajah, nada suara, dan bahasa tubuh, sentuhan (*haptics*), gerakan fisik (*kinesics*), mampu menyampaikan informasi sepenting ucapan verbal. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk mengeksplorasi potensi komunikasi nonverbal dalam berinteraksi (Muzaki, 2015)

Penyampaian komunikasi banyak berbagai hal contohnya film, film merupakan media audio visual yang efektif dalam mengubah emosi dan sentimen, serta tingkah laku dan pikiran yang menyaksikannya dibandingkan radio dan media cetak. Sebagai audio visual, selain dapat menyuguhkan suara film dapat menampilkan gambar-gambar hidup, sehingga bisa lebih mempengaruhi audiens. Jutaan manusia di belahan dunia menyaksikan film di bioskop, televisi maupun lewat dvd atau streaming internet yang semakin marak hadir di tengah tengah masyarakat Indonesia. Kehadiran film menjadi makna tersendiri bagi para penikmatnya, karena film mampu menghadirkan hal-hal yang mungkin tidak pernah terjadi di dunia nyata atau bersifat fiksi (Vania Anindya Cahyono Putri et al., 2025)

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.

Pada awal tahun 2025 di Indonesia sendiri memiliki film animasi yang melibatkan lebih dari 400 kreator di Indonesia, Ryan Adriandhy sebagai sutradara yang menggarap film animasi Jumbo sudah memulai proyek ini sejak tahun 2019 silam. Akhirnya selesai setelah 5 tahun, Ryan menjelaskan proses pembuatan animasi memang cukup lama, karena benar-benar dimulai dari nol. "Kenapa sampai membutuhkan waktu 5 tahun? Kalau film *live action* kan sifatnya merekam, ya. Jadi orangnya udah ada, dunianya udah ada. Terus nyalain kamera, sutradara bilang action, adegannya direkam. Sementara animasi itu dari tidak ada sama sekali dan harus dibuat," ungkap Ryan Adriandhy dalam konferensi pers pada Rabu (12/2/2025). Ryan menambahkan, "Di animasi, buat satu detik di film itu *frame*-nya sebanyak 24 harus dibuat. Itu yang membuat lama." Jumbo telah menjadi film Indonesia dengan penonton terbanyak sepanjang masa," tulis akun resmi @jumbofilm_id. Menurut data Cinepoint, Senin (2/6), penonton Jumbo mencapai 10.073.332. Film animasi yang diproduksi Visinema dengan sutradara oleh Ryan Adriandhy ini tayang mulai 31 Maret 2025 (Priwiratu, 2025).

Keberhasilan film Jumbo tidak dapat dilepaskan dari sosok sutradaranya, Ryan Adriandhy, yang dikenal sebagai kreator dengan latar belakang kuat dalam komedi visual dan storytelling berbasis pengalaman audiens. Ryan Adriandhy merupakan figur yang telah lama berkecimpung di industri kreatif Indonesia, khususnya dalam bidang hiburan visual, film, dan konten naratif. Ia dikenal luas melalui kiprahnya sebagai komika, penulis skenario, sekaligus sutradara, yang terbiasa mengolah emosi dan pesan cerita melalui ekspresi visual, gestur, serta timing yang presisi.

Secara latar belakang pendidikan dan profesional, Ryan Adriandhy memiliki pengalaman panjang dalam dunia kreatif yang menuntut kepekaan terhadap bahasa visual dan respons audiens. Sebelum menggarap Jumbo, ia telah terlibat dalam berbagai proyek film dan konten hiburan yang menekankan kekuatan observasi sosial, ekspresi karakter, serta komunikasi nonverbal sebagai elemen penting dalam penyampaian cerita. Pengalaman ini membentuk gaya penyutradaraan Ryan yang cenderung mengandalkan visual storytelling, bukan semata-mata dialog verbal.

Dalam proses kreatif film Jumbo, Ryan Adriandhy membawa pendekatan sinematik yang berorientasi pada pengalaman emosional penonton. Ia tidak hanya berperan sebagai pengarah cerita, tetapi juga sebagai arsitek pengalaman audiens, dengan mengatur bagaimana emosi dibangun melalui ekspresi wajah, gerakan tubuh, serta pengaturan jarak antar karakter. Pendekatan ini terlihat dari banyaknya

adean yang memanfaatkan bahasa tubuh dan ruang visual untuk menyampaikan konflik, kedekatan emosional, maupun ketegangan psikologis tanpa dialog yang berlebihan.

Latar belakang kreatif Ryan Adriandhy juga berpengaruh pada keberanian film Jumbo untuk mengedepankan komunikasi nonverbal sebagai bahasa utama. Hal ini sejalan dengan karakter film animasi yang seluruh ekspresi dan gerakannya merupakan hasil konstruksi artistik yang dirancang secara sadar. Dengan pengalaman Ryan dalam memahami respons audiens, Jumbo berhasil menghadirkan karakter yang terasa hidup, empatik, dan dekat secara emosional dengan penonton lintas usia.

Dengan demikian, profiling sutradara dalam penelitian ini penting untuk menunjukkan bahwa komunikasi nonverbal dalam film Jumbo bukanlah elemen yang hadir secara kebetulan, melainkan bagian dari visi kreatif sutradara yang memiliki pengalaman dan sensitivitas tinggi terhadap bahasa visual. Hal ini memperkuat relevansi film Jumbo sebagai objek kajian komunikasi nonverbal, khususnya melalui pendekatan proxemics dan kinesics.

Dalam ranah film, komunikasi nonverbal menjadi komponen vital karena medium audio-visual ini mengandalkan kekuatan visual untuk membangun makna. Adegan, framing kamera, ekspresi tokoh, hingga gestur dan jarak antar karakter tidak hanya menyampaikan pesan eksplisit, tetapi juga mengonstruksi suasana emosional yang dirasakan penonton. Penelitian mengenai komunikasi nonverbal dalam film asing, seperti *A Quiet Place* (2018) atau animasi *Shaun the Sheep*, telah banyak dilakukan karena minimnya dialog membuat pesan nonverbal lebih dominan. Demikian pula, sejumlah penelitian terhadap animasi lokal seperti *Nussa* atau *Upin Ipin* umumnya menyoroti aspek nilai moral, pesan dakwah, atau pendidikan anak, sementara kajian mendalam mengenai proxemics dan kinesics dalam konteks animasi Indonesia masih sangat terbatas.

Studi mengenai komunikasi nonverbal dalam film animasi Indonesia belum banyak dilakukan, khususnya dengan pendekatan proxemics dan kinesics. Sebagian besar kajian terdahulu lebih fokus pada aspek cerita, nilai moral, atau representasi budaya dalam film, sementara analisis komunikasi nonverbal yang mendalam melalui teori Hall dan Birdwhistell masih jarang disentuh integrasi kedua teori ini dalam analisis sinema animasi masih jarang dilakukan, terutama dalam konteks film Indonesia. Penelitian yang menyoroti film animasi khususnya

animasi Indonesia masih relatif terbatas. Padahal, film animasi memiliki kekhasan karena setiap ekspresi, gerak tubuh, dan pengaturan ruang merupakan hasil rekayasa visual yang secara sadar dirancang untuk menyampaikan pesan tertentu. Selain itu, film Jumbo sendiri belum pernah dikaji dari perspektif komunikasi nonverbal, sehingga penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam ranah studi komunikasi visual di Indonesia.

Film Jumbo merupakan film animasi panjang Indonesia yang memperoleh pengakuan penting dalam industri perfilman nasional melalui Festival Film Indonesia (FFI) 2025. Film ini berhasil meraih Piala Citra untuk Film Animasi Panjang Terbaik, yang menegaskan kualitas artistik dan naratifnya, sekaligus menunjukkan bahwa animasi memiliki posisi yang setara dengan film cerita panjang lainnya dalam ranah penghargaan nasional. Selain itu, Jumbo juga memperoleh Piala Antemas sebagai film Indonesia dengan jumlah penonton terbanyak, menandakan keberhasilan film ini secara komersial dan penerimaan publik yang luas. Pencapaian tersebut menjadikan Jumbo sebagai karya yang relevan dan signifikan untuk dikaji secara akademik

Pemilihan Jumbo sebagai objek penelitian memiliki dasar akademis yang kuat. Karena Jumbo merupakan film animasi Indonesia berstandar internasional yang mengandalkan kekuatan visual nonverbal dalam penyampaian pesan emosional. Tidak seperti animasi lokal sebelumnya seperti *Nussa* atau *Adit Sopo Jarwo* yang lebih menonjolkan dialog dan nilai moral, Jumbo menghadirkan detail visual yang lebih kompleks dan sinematik, termasuk pengaturan jarak antar karakter, framing kamera, serta ekspresi wajah yang dieksekusi secara realistis. Hal ini menjadikan Jumbo relevan sebagai objek untuk menguji teori proxemics dan kinesics dalam konteks animasi lokal yang berorientasi global.

Film ini menarik secara akademis karena menunjukkan bagaimana elemen visual nonverbal tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga komunikatif. Setiap pergerakan, ekspresi, dan jarak visual dalam Jumbo berfungsi menyampaikan emosi dan hubungan antartokoh, bahkan di luar dialog verbal. Dengan demikian, film ini menjadi wadah ideal untuk menganalisis bagaimana makna dibangun melalui bahasa tubuh dan ruang dalam komunikasi visual. Pemilihan Jumbo bukan hanya karena popularitasnya sebagai film animasi baru, melainkan juga karena posisinya yang unik menjadi representasi kemajuan animasi Indonesia sekaligus

wadah eksplorasi ilmiah untuk mengisi kesenjangan kajian komunikasi nonverbal pada film animasi lokal.

Pendekatan ini jarang diterapkan dalam studi animasi Indonesia, sehingga memberikan sudut pandang analitis yang lebih segar. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kontribusi akademis yang jelas mengisi kesenjangan kajian komunikasi nonverbal dalam film animasi Indonesia, serta menghadirkan analisis baru yang memadukan proxemics dan kinesics melalui elemen *mise-en-scene*. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur komunikasi visual nonverbal di Indonesia, sekaligus menunjukkan bagaimana animasi lokal seperti *Jumbo* mampu membangun pesan emosional dengan standar penggarapan internasional.

Dengan adanya penelitian ini menjadi salah satu yang pertama mengaplikasikan teori proxemics dan kinesics pada film animasi Indonesia yang berorientasi global, sehingga memperluas cakupan studi komunikasi nonverbal dalam konteks budaya Indonesia dan penelitian ini juga berkontribusi untuk menunjukkan bahwa komunikasi nonverbal tidak hanya dapat diamati pada interaksi manusia nyata, tetapi juga dapat dikonstruksi secara artistik melalui media animasi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dan konseptual bagi kajian komunikasi visual nonverbal, sekaligus memperkaya literatur akademik tentang penerapan teori proxemics dan kinesics dalam konteks film animasi Indonesia

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang peneliti jabarkan, maka peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan teori proxemics dan kinesics dalam film *Jumbo* memperluas pemahaman tentang komunikasi nonverbal dalam medium animasi Indonesia?
2. Bagaimana makna sosial dan psikologis yang dibangun melalui penggunaan proxemics dan kinesics mencerminkan nilai-nilai kemanusiaan dan dinamika komunikasi dalam film *Jumbo*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap penerapan proxemics dan kinesics dalam film *Jumbo* sebagai bentuk perluasan pemahaman terhadap komunikasi nonverbal dalam medium animasi Indonesia Melalui penelitian ini,

diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana penggunaan elemen ruang proxemics dan gerak tubuh kinesics berperan dalam membangun makna komunikasi yang melampaui aspek verbal, serta bagaimana kedua aspek tersebut mengonstruksi pesan sosial dan psikologis yang terkandung di dalam film.

1. Menganalisis penerapan teori proxemics dan kinesics dalam film Jumbo untuk memperluas pemahaman tentang komunikasi nonverbal dalam medium animasi Indonesia.
2. Menafsirkan makna sosial dan psikologis yang dibangun melalui penggunaan proxemics dan kinesics dalam film Jumbo, serta mengaitkannya dengan representasi nilai-nilai kemanusiaan dan dinamika komunikasi antar karakter.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang komunikasi nonverbal
2. Menambah referensi akademik mengenai analisis proxemics dan kinesics dalam media film.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Menjadi rujukan bagi sineas atau pembuat film dalam memanfaatkan komunikasi nonverbal sebagai strategi penyampaian pesan yang kuat tanpa harus bergantung pada dialog.
2. Memberikan wawasan kepada penonton tentang pentingnya memahami bahasa nonverbal dalam kehidupan sehari-hari.