



# BAB V

---

---

## I. KESIMPULAN

Implementasi *body language* merupakan upaya untuk memperkuat kontras penokohan karakter dalam animasi. Kontras tersebut terlihat melalui perbedaan gestur fisik, di mana tokoh protagonis yang bersifat pendiam, muram, dan individualis digambarkan dengan karakter Argha dengan postur tertutup, defensif, serta memiliki *white space* yang minimal. Sebaliknya, karakter yang bersifat cerewet, ceria, dan kekeluargaan digambarkan melalui tokoh Andin dengan postur terbuka, aktif, serta memiliki banyak *white space* yang dapat langsung diidentifikasi secara visual.

Dengan contoh gerakan Argha melambaikan tangan, tangan tokoh Argha cenderung dekat dengan badan, postur tubuh yang kaku dan sedikit membungkuk, dengan gerakan tubuh yang minimal sedangkan karakter Andin tangan ketika melambaikan tangan tertarik jauh dari badan, kaki yang terbuka lebar dengan dada yang sedikit membusung keluar dan gerakan meloncat untuk menggambarkan karakternya yang aktif.

Penerapan *body language* yang bertolak belakang ini memperkuat kontras pada kedua penokohan karakter tersebut.

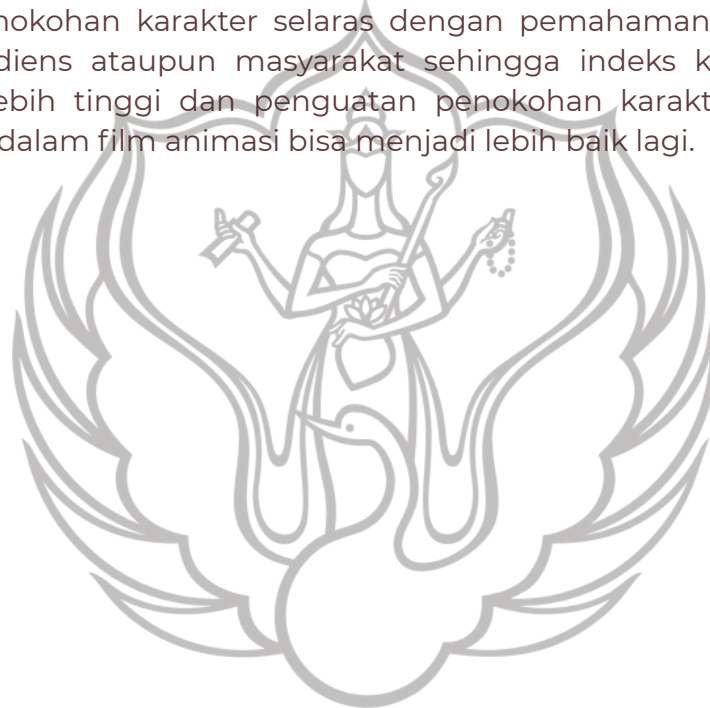
---

---

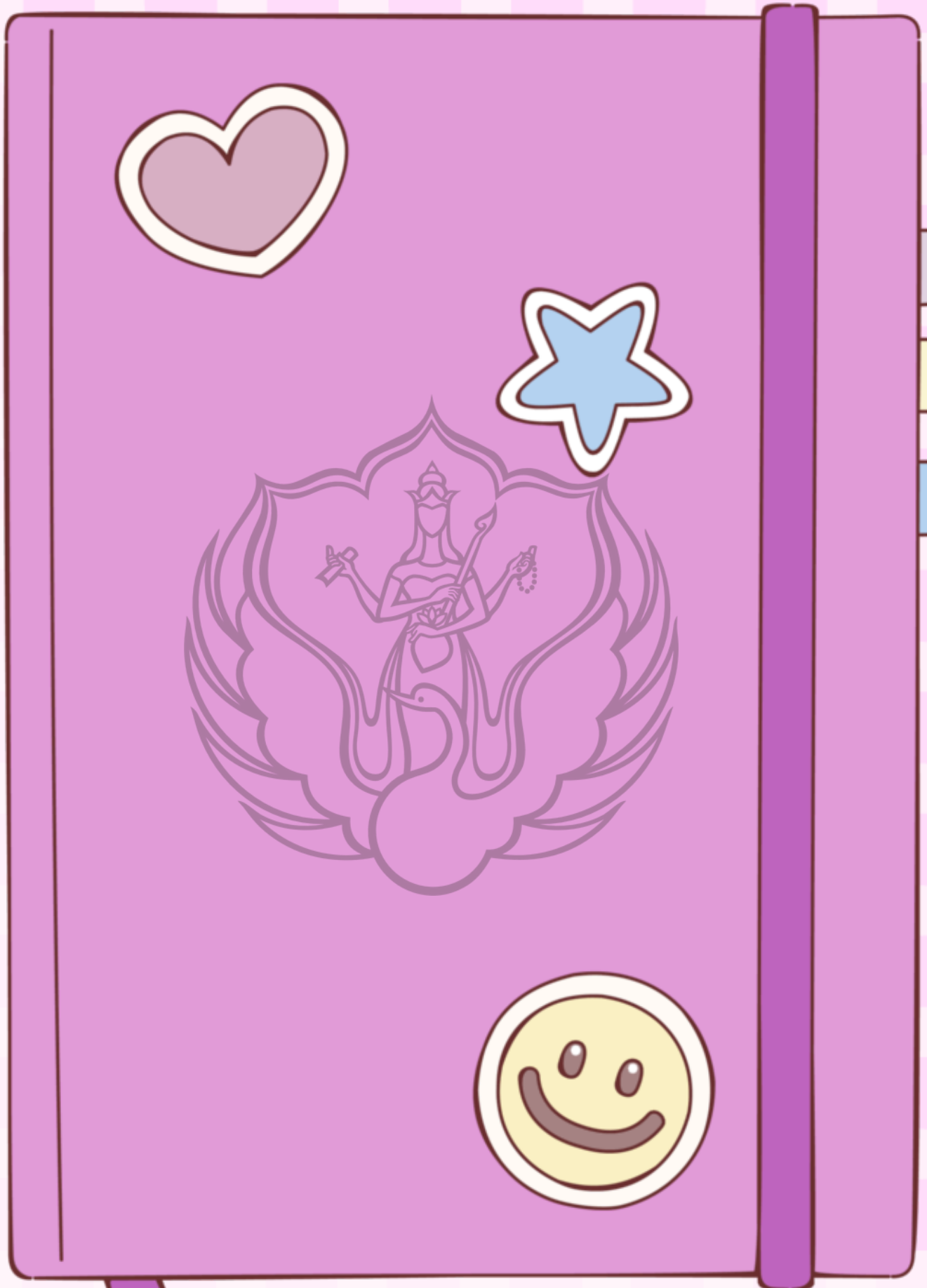
## II. SARAN

Untuk penerapan selanjutnya hal-hal yang harus diperhatikan kembali adalah penguatan analisis kembali akan *body language* yang ada dalam suatu masyarakat, karena sejatinya media berkomunikasi secara nonverbal seperti *body language* terbentuk atas pemaknaan yang sama dalam audiens ataupun masyarakat.

Diharapkan dalam penelitian selanjutnya, implementasi *body language* dalam penokohan karakter selaras dengan pemahaman *body language* dalam audiens ataupun masyarakat sehingga indeks keberhasilan bisa menjadi lebih tinggi dan penguatan penokohan karakter melalui *body language* dalam film animasi bisa menjadi lebih baik lagi.







---



## DAFTAR PUSTAKA

### Artikel Jurnal

Damayanti, N. W. "Profil Gesture Mahasiswa dalam Representasi Diagonal Sisi dan Diagonal Ruang Pada Kubus." *EDU-MAT:Jurnal Pendidikan Matematika* 2018.

Faradita, R. "Implementasi Teori Akting Stanislavski untuk Membangun Pergerakan Karakter yang Ekspresif dalam Film Animasi "Nosy Box" 2025.

Hidayat, A. "Bahasa Tubuh: Tanda Dalam Sistem Komunikasi." *Komunika*, vol. 4, no. 2, Jul. 2010, pp. 224-234, doi:[10.24090/kom.v4i2.2010.pp224-234](https://doi.org/10.24090/kom.v4i2.2010.pp224-234).

Kumar, V. "*Body Language As A Tool For Communication.*" *Shodh Sarita Quarterly Bilingual Research Journal* Vol. 8, Issue 29, January to March 2021  
Permadi, J. B. "ANALISIS AKTING DALAM ANIMASI KARAKTER AMATIR DENGAN TOLOK UKUR PROFESIONAL." *HUMANIORA* Vol.4 No.2 Oktober 2013: 1199-1202..

Rahmat, et al. "Menurunnya Sikap Nasionalisme Terhadap Meningkatnya Sikap Individualisme Dikalangan Mahasiswa Baru Fakultas Hukum Universitas Andalas." *JURNAL PENELITIAN MULTIDISIPLIN BANGSA* ISSN : 3048-4251 Volume 1, No. 6, Tahun 2024.

Suspendy, D. L. "Implementasi Akting pada Animasi Tokoh dalam Film "De Rode Draad"." *Binus Knowledge Cennter* 2017.

---



## Buku

Darwin, C. (1872). *The Expression of the Emotion*.

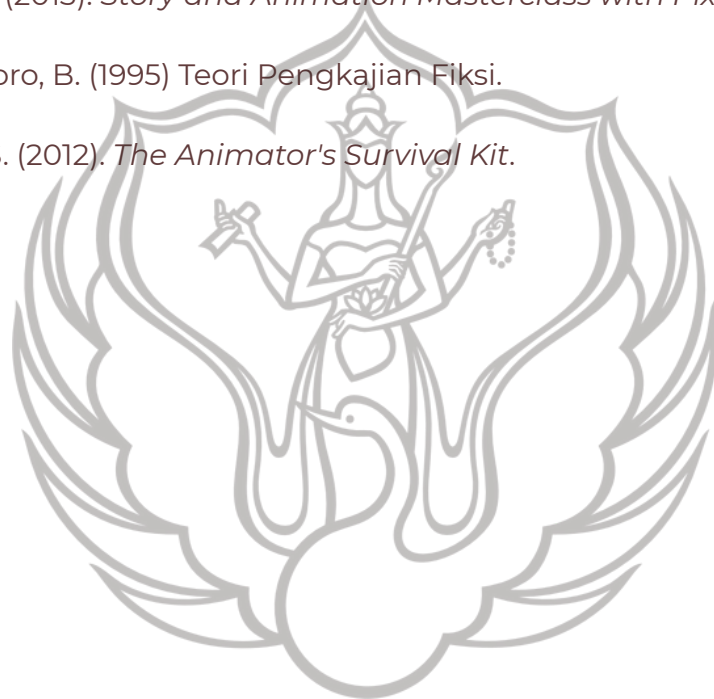
Egri, L. (1946). *The Art of Dramatic Writing*.

Goleman, D. P. (2002). *Emotional Intelligence Why It Matters More Than IQ*.

Gordon, A. (2013). *Story and Animation Masterclass with Pixar Artists*.

Nurgiyantoro, B. (1995) Teori Pengkajian Fiksi.

Williams, S. (2012). *The Animator's Survival Kit*.







---

**Restu Rahajeng Nurcahyani**, akrab dipanggil **Ajeng**, Animator dan *Artist* berbasis di Yogyakarta. Menempuh pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta Prodi Animasi.

Tertarik dengan kepenulisan, membaca, pembuatan *original character* dan *original story*, hal-hal cantik, imut dan menggemaskan.

