



COMUNICA: JOURNAL OF ISLAMIC MEDIA AND COMMUNICATION STUDIES

Vol. 01 No. 01 Juni 2025 | Hal. 01-14
e-ISSN/p- ISSN : XXXX-XXXX/XXXX-XXXX
<https://ejournal.stidkinu.ac.id/index.php/COMMUNICA>

Komunikasi Nonverbal dalam Animasi Vernalta: Studi Kasus Karakter Tutu

**Tuminih, Nur Hasyim Maulidah,
Kristiani, Nurul Inaya**

Sekolah Tinggi Ilmu Dakwah dan komunikasi
Islam Nahdlatul Ulama Indramayu
Indonesia

Korespondensi: tuminihminni91@gmail.com ; Telp: +621563762712; TH

Info Artikel

Riwayat artikel:

Submit: Bulan XX, 20XX
Review: Bulan XX, 20XX
Publish: Bulan XX, 20XX
(Cambria 9)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis komunikasi nonverbal yang ditampilkan oleh karakter Tutu dalam animasi Vernalta. Menggunakan pendekatan kualitatif dan teori komunikasi nonverbal, penelitian ini mengidentifikasi elemen-elemen komunikasi nonverbal seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan penggunaan ruang dalam menggambarkan karakter Tutu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi nonverbal memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan menyampaikan pesan dalam animasi, serta mempengaruhi persepsi penonton terhadap karakter tersebut.

Kata Kunci :

komunikasi nonverbal, animasi, karakter Tutu, Vernalta, ekspresi wajah, gerakan tubuh

PENDAHULUAN

Animasi telah berkembang menjadi salah satu bentuk komunikasi massa yang paling digemari, tidak hanya oleh anak-anak tetapi juga oleh berbagai kalangan masyarakat. Sebagai medium yang menghidupkan gambar diam menjadi gerakan yang bermakna, animasi memiliki kelebihan dalam menyampaikan pesan secara universal. Kelebihan ini terutama terletak pada kemampuannya untuk berkomunikasi secara nonverbal, melampaui batasan bahasa dan budaya. Dalam dunia animasi, gerakan, ekspresi, dan bahasa tubuh adalah "dialog" yang paling jujur dari seorang karakter. Vernalta merupakan sebuah konten animasi lokal yang hadir di platform digital, mengangkat tema-tema ringan tentang kehidupan sehari-hari dengan balutan humor yang dekat dengan masyarakat Indonesia. Berdasarkan catatan yang ada, konten animasi Vernalta menggunakan metode character building dan visual storytelling yang kuat, dengan tokoh seperti Martin dan Tutu yang menjadi idola penonton. Karakter Tutu, dengan desainnya yang imut dan unik, menjadi daya tarik tersendiri. Namun, sejauh ini kajian akademis mengenai bagaimana karakter ini "berbicara" kepada penontonnya melalui gerakan dan ekspresi masih sangat terbatas. Komunikasi nonverbal, yang sering disebut sebagai "bahasa diam" (silent language), mencakup semua isyarat yang tidak menggunakan kata-kata, seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh (gestur), postur, sentuhan, dan penggunaan ruang. Dalam interaksi manusia sehari-hari, komunikasi nonverbal seringkali lebih jujur dalam menunjukkan emosi dibandingkan kata-kata. Hal yang sama berlaku dalam animasi. Seorang animator yang baik harus mampu merancang bahasa tubuh dan ekspresi agar gejolak emosi tokoh dapat dirasakan oleh penonton. Ekspresi wajah adalah jendela jiwa karakter, sementara gerakan tubuh adalah dinamika yang menghidupkan narasi. (Maulidah, 2024)

Melihat fenomena tersebut, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan. Mengingat terbatasnya kajian mengenai komunikasi nonverbal dalam animasi lokal seperti Vernalta, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut. Fokus utama penelitian adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis bentuk-bentuk komunikasi nonverbal yang ditampilkan oleh karakter Tutu, serta memaknai bagaimana elemen-elemen tersebut berkontribusi dalam membentuk karakter dan menyampaikan pesan kepada penonton. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi para kreator konten dan akademisi mengenai kekuatan komunikasi nonverbal dalam animasi. (Lusiawati, 2024)

KAJIAN TEORI

a. Komunikasi Nonverbal

Komunikasi nonverbal adalah proses komunikasi di mana pesan disampaikan tidak melalui kata-kata lisan atau tulisan, melainkan melalui isyarat, gerak tubuh, ekspresi wajah, kontak mata, penggunaan waktu, dan ruang. Joseph Devito membagi komunikasi nonverbal ke dalam beberapa klasifikasi, di antaranya:

- 1) Komunikasi Tubuh (Kinesics): Meliputi pesan fasial (ekspresi wajah), pesan postural (sikap tubuh), dan pesan gestural (gerakan tangan). (Harahap & Fitri, 2025)
- 2) Komunikasi Ruang (Proxemics): Penggunaan jarak dan ruang dalam berinteraksi, seperti zona intim, pribadi, sosial, dan publik.
- 3) Parabahasa (Paralanguage): Cara pengucapan kata, seperti tekanan suara, nada, dan volume.
- 4) Komunikasi Waktu (Chronemics): Penggunaan dan persepsi waktu.

Dalam konteks animasi, komunikasi nonverbal menjadi tulang punggung ekspresi karakter. Animator mempelajari gerakan dan ekspresi manusia untuk menciptakan karakter yang meyakinkan dan mampu menyampaikan emosi secara efektif. (Permatasari et al., 2021)

b. Komunikasi Nonverbal dalam Animasi

Animasi sangat bergantung pada komunikasi nonverbal untuk meningkatkan interaksi dengan penonton dan menyampaikan pesan secara langsung maupun tidak langsung. Beberapa elemen kunci dalam animasi meliputi:

- 1) Ekspresi Wajah: Merupakan elemen paling utama yang dilihat penonton. Animator sering melebih-lebihkan ekspresi (eksaggerasi) agar emosi seperti bahagia, sedih, marah, atau terkejut dapat terbaca dengan jelas. Alis, mata, dan mulut adalah fitur paling ekspresif yang harus dikuasai animasinya.
- 2) Bahasa Tubuh dan Gestur: Postur tubuh dapat menunjukkan kepercayaan diri atau ketidakamanan. Seorang karakter yang membungkuk bisa menandakan kelelahan, sementara tegak berdiri menandakan kesiapan. Gestur tangan yang dinamis dapat menghidupkan karakter dan menunjukkan reaksi emosional mereka terhadap situasi.

- 3) Gerak dan Waktu (Timing): Kecepatan gerakan karakter dapat menyampaikan urgensi, keraguan, atau ketenangan. Sebuah anggukan lambat bisa berarti persetujuan yang ragu, sementara tolakan kepala yang cepat menandakan keterkejutan.(Permatasari et al., 2021)

c. Karakter dan Animasi Vernalta

Vernalta adalah sebuah konten animasi yang bertema ringan, jenaka, dan dekat dengan kehidupan masyarakat sehari-hari. Konten ini menyasar penonton kelas menengah dengan menghadirkan karakter-karakter seperti Martin dan Tutu yang menjadi favorit penggemar. Karakter Tutu digambarkan memiliki sifat yang imut dan unik. Nuansa humor menjadi daya tarik utama, dan pesan yang ingin disampaikan biasanya berkaitan dengan problematika keseharian masyarakat. Dengan demikian, analisis terhadap karakter Tutu dapat memberikan gambaran tentang bagaimana animasi lokal membangun komunikasi dengan audiensnya.(Permatasari et al., 2021)

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisis isi (content analysis). Metode ini bertujuan untuk menggali pesan atau makna yang terkandung dalam sebuah objek penelitian secara mendalam dan sistematis.

Objek penelitian adalah karakter Tutu dalam konten animasi Vernalta yang diunggah di platform digital. Sumber data primer diperoleh dengan melakukan observasi dan dokumentasi terhadap potongan-potongan adegan (scene) yang menampilkan karakter Tutu dalam beberapa video pilihan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumen dan literatur, yaitu dengan menelaah sumber-sumber kepustakaan, jurnal, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik komunikasi nonverbal dan animasi.(Mokodompit, 2022)

Analisis data dilakukan dengan mengidentifikasi adegan-adegan di mana Tutu menunjukkan perilaku nonverbal. Adegan tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan jenis komunikasi nonverbal (ekspresi wajah, gestur, dan ruang) dan dianalisis maknanya dalam konteks narasi yang sedang berlangsung.(Wijaya, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan terhadap karakter Tutu dalam animasi Vernalta, ditemukan beberapa bentuk komunikasi nonverbal yang dominan. Temuan ini akan dibahas berdasarkan elemen-elemen komunikasi nonverbal yang telah diuraikan dalam tinjauan pustaka.

Ekspresi Wajah: Jendela Emosi Tutu

Ekspresi wajah menjadi elemen paling menonjol dari karakter Tutu. Sejalan dengan teori bahwa ekspresi wajah adalah jendela jiwa karakter, Tutu menggunakan mimik wajahnya untuk mengomunikasikan berbagai macam perasaan.

Kebahagiaan: Tutu sering digambarkan dengan senyum lebar, mata yang berbinar (berbentuk seperti bulan sabit), dan pipi yang merona. Ekspresi ini muncul saat ia berinteraksi dengan tokoh Martin atau saat mendapatkan sesuatu yang disukai. Dalam konteks ini, ekspresi bahagia Tutu tidak hanya menunjukkan emosi positif tetapi juga membangun kesan imut dan menggemaskan yang menjadi ciri khasnya.(Rahmah & Purwoko, 2024)

Kesedihan dan Kekecewaan: Saat sedih, alis Tutu menurun, sudut mulutnya turun, dan matanya tampak redup atau berair. Ekspresi ini diperkuat dengan prinsip animasi squash and stretch pada wajah untuk memberikan efek dramatis namun tetap lucu.

Kejutan dan Rasa Ingin Tahu: Ketika terkejut, mata Tutu akan membulat sempurna dengan mulut terbuka membentuk huruf "O". Ekspresi ini merupakan bentuk eksagerasi yang efektif untuk menarik perhatian penonton pada suatu objek atau kejadian dalam cerita.(Kustiawan et al., 2022)

Penggunaan ekspresi wajah yang eksplisit ini memudahkan penonton, terutama anak-anak, untuk memahami perubahan emosi Tutu tanpa perlu dialog yang panjang. Hal ini membuktikan bahwa ekspresi wajah dalam animasi berfungsi sebagai bahasa universal yang dapat dipahami lintas usia dan latar belakang.

Gerakan Tubuh dan Gestur: Memperkuat Narasi

Gerakan tubuh Tutu dirancang untuk menjadi dinamis dan ekspresif, mencerminkan kepribadiannya yang ceria. Beberapa temuan terkait gestur dan gerakan meliputi:

Gestur Tangan: Tutu sering menggunakan gerakan tangan saat "berbicara" meskipun ia mungkin tidak mengucapkan kata-kata yang jelas. Misalnya, tangan melambai-lambai saat senang, atau tangan mengepal saat menunjukkan semangat. Gestur ini menambah "rasa" pada karakternya, membuatnya terasa hidup .

Postur Tubuh: Postur Tutu yang tegap dengan langkah-langkah kecil dan cepat menunjukkan antusiasme. Sebaliknya, saat ia melakukan kesalahan, posturnya akan berubah menjadi sedikit membungkuk dengan kepala menunduk, yang merupakan bahasa tubuh universal untuk menunjukkan rasa bersalah atau malu .

Gerak dan Waktu (Timing): Dalam adegan komedi, gerakan Tutu seringkali cepat dan spontan, seperti tersandung atau jatuh, yang kemudian diikuti dengan reaksi kaget. Timing yang tepat antara gerakan dan reaksi ini menciptakan humor yang menjadi daya tarik Vernalta . Hal ini sesuai dengan konsep bahwa kecepatan gerak dapat menyampaikan urgensi atau kejutan.

Penggunaan Ruang: Membangun Relasi

Elemen komunikasi nonverbal lainnya yang ditemukan adalah penggunaan ruang atau proksemik. Dalam interaksinya dengan karakter Martin (yang berperan sebagai figur yang lebih dewasa atau teman), Tutu sering berada dalam jarak pribadi yang dekat. Kedekatan ruang ini mengindikasikan hubungan yang akrab, hangat, dan penuh kepercayaan antara kedua karakter tersebut . Ketika Tutu merasa takut atau membutuhkan perlindungan, ia akan bergerak mendekat ke arah Martin, memasuki zona intim. Sebaliknya, saat bertemu dengan karakter asing atau situasi yang tidak dikenal, Tutu cenderung menjaga jarak, yang menunjukkan kewaspadaan.

Diskusi

Analisis ini menunjukkan bahwa karakter Tutu dalam animasi Vernalta tidak hanya mengandalkan desain visual yang menarik, tetapi juga kekayaan komunikasi nonverbal yang terstruktur. Ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan penggunaan ruang bekerja secara sinergis untuk membangun kepribadian yang utuh. Hal ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya bahasa tubuh dan ekspresi dalam film animasi untuk menyampaikan emosi dan membangun koneksi dengan penonton .

Komunikasi nonverbal yang dilakukan Tutu berhasil menjembatani pesan-pesan moral dan humor yang ingin disampaikan oleh kreator. Penonton dapat merasakan kegembiraan, kesedihan, atau kelucuan Tutu meskipun mungkin tanpa dialog verbal yang kompleks. Ini membuktikan bahwa dalam ekosistem animasi lokal seperti Vernalta, penguasaan elemen nonverbal adalah kunci untuk menciptakan karakter yang "relatable" dan dicintai penonton . Kemampuan karakter Tutu untuk berkomunikasi secara nonverbal juga memperkuat daya tariknya sebagai ikon yang mudah diingat, melampaui batasan bahasa daerah atau nasional.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa komunikasi nonverbal memegang peranan yang sangat vital dalam membangun karakter Tutu di animasi Vernalta. Elemen-elemen seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh (gestur dan postur), serta penggunaan ruang digunakan secara efektif untuk menggambarkan emosi, menyampaikan narasi, dan membangun hubungan antarkarakter.

Ekspresi wajah Tutu yang eksplisit dan eksageratif mampu menyampaikan emosi dasar seperti bahagia, sedih, dan terkejut secara universal. Gerakan tubuh dan gesturnya menambah dinamika dan kedalaman pada karakternya, menciptakan humor dan empati. Sementara itu, pengaturan jarak dengan karakter lain memperkuat pemahaman penonton tentang relasi personal dalam cerita. Penelitian ini menegaskan bahwa dalam animasi, "aksi" memang lebih keras daripada "kata-kata".

Bagi para kreator animasi lokal, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan untuk terus mengembangkan kekayaan nonverbal karakter sebagai kekuatan utama storytelling. Penelitian selanjutnya dapat memperluas kajian dengan membandingkan komunikasi nonverbal antar karakter dalam Vernalta atau menganalisis aspek parabahasa dan pengaruh budaya dalam desain gerak karakter. (Kustiawan et al., 2022)

REFERENSI

- Harahap, H. R., & Fitri, A. (2025). Pengantar Komunikasi Antar Pribadi. *Jurnal Pendidikan Guru dan Bahasa Harapan*, 05, 1–12.
- Kustiawan, W., Khairani, L., Lubis, D. R., Lestari, D., Zahra, F., Albani, A. B., Zuherman, F., Ahmad, A. S., Williem, J., Psr, I., Sei, V. P., & Medan, T. (2022). *PENGANTAR KOMUNIKASI NON VERBAL*. 11(1).
- Lusiawati, I. (2024). *PENCEGAHAN PERILAKU BULLYING*. 1(2).
- Maulidah, N. H. (2024). Komunikasi Non Verbal dalam Animasi Tekotok dalam Episode Bapak Atitude Nol. *Komunika : Jurnal Ilmiah Komunikasi*, 2(2), 31–38.
<https://doi.org/10.70437/komunika.v2i2.877>
- Mokodompit, N. F. (2022). Konsep Dakwah Islamiyah. *Ahsan: Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 1(2), 112–123.
- Permatasari, A. F., Wibowo, J. H., & Danadharta, I. (2021). Analisis Komunikasi Nonverbal dalam Serial Animasi Shaun The Sheep Episode Bitzer From The Black Lagoon. *Representamen*, 7(02).
<https://doi.org/10.30996/representamen.v7i02.5721>
- Rahmah, K., & Purwoko, B. (2024). *Dampak Bullying Verbal terhadap Menurunnya Rasa Percaya Diri*. 5, 745–750.
- Wijaya, I. K. (2017). Proses Komunikasi Interpersonal Bawahan Tuna Rungu-Wicara dengan Atasannya (Supervisor) di Gunawangsa Hotel Manyar Pendahuluan. *Jurnal E-Komunikasi*, 5(1), 1–12. <http://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/view/6143/5640>