



**KOMUNIKASI NONVERBAL HENRY H CALERO PADA ANIMASI
SHAUN THE SHEEP MOVIE 2015**

SKRIPSI

NADIA LARISSA

20200400046

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA
TANGERANG
2024**



**KOMUNIKASI NONVERBAL HENRY H CALERO PADA ANIMASI
SHAUN THE SHEEP MOVIE 2015**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

NADIA LARISSA

20200400046

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA
TANGERANG
2024**



LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul Tugas Akhir : Komunikasi Nonverbal Henry H Calero Pada Animasi
Shaun The Sheep Movie 2015

Nama : Nadia Larissa

NIM : 20200400046

Fakultas : Sosial dan Humaniora

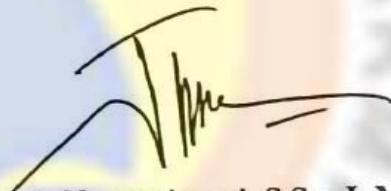
Skripsi ini disetujui pada tanggal 24 Juli 2024

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Kaprodi


Dr. Sonya Ayu Kumala, S.Hum, M.Hum
NIDN: 0418128601


Tia Nuraprianti, S.Sos.I, M.I.Kom
NIDN: 0310048205



SURAT REKOMENDASI KELAYAKAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tia Nurapriyanti, S.Sos.I, M.I.Kom

Jabatan : Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Menerangkan bahwa:

Nama : Nadia Larissa

NIM : 20200400046

Fakultas : Sosial dan Humaniora

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Komunikasi Nonverbal Henry H Calero Pada Animasi
Shaun The Sheep Movie 2015

Dinyatakan layak untuk mengikuti Sidang Skripsi.

Tangerang, 24 Juli 2024

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Dosen Pembimbing

Tia Nurapriyanti, S.Sos.I, M.I.Kom
NIDN: 0310048205

Dr. Sonya Ayu Kumala, S.Hum, M.Hum
NIDN: 0418128601



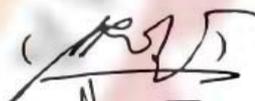
LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Nadia Larissa
NIM : 20200400046
Fakultas : Sosial dan Humaniora
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Komunikasi Nonverbal Henry H Calero Pada Animasi Shaun The Sheep Movie 2015

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan di terima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar strata satu (S-1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Buddhi Dharma.

Dewan Penguji

1. Ketua Penguji : **Dr. FX. Rahyono, S.S., M.Hum** ()
NIDN: 8918350022
2. Penguji 1 : **Galuh Kusuma Hapsari, S.Si., M.I.Kom** ()
NIDN: 0401018307
3. Penguji 2 : **Tia Nurapriyanti, S.Sos.I., M.I.Kom** ()
NIDN: 0310048205

Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora
Universitas Buddhi Dharma



Dr. Sonya Ayu Kumala, S.Hum, M.Hum
NIDN: 0418128601

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir dalam bentuk skripsi berjudul "Komunikasi Nonverbal Henry H Calero Pada Animasi Shaun The Sheep Movie 2015" merupakan asli karya saya sendiri;
2. Karya tulis ini murni ide, rumusan, dan penelitian saya pribadi, dengan tidak diperbantukan oleh pihak lainnya, kecuali oleh pembimbing;
3. Di dalam karya tulis ini, tidak ada karya ataupun opini yang sudah dituliskan ataupun disebarkan kepada orang lain, terkecuali dengan terang saya cantumkan sebagai referensi penulisan naskahnya melalui pencantuman penulisannya di daftar pustaka;
4. Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan jika ada hal yang menyimpang di dalamnya, saya bersedia mendapat konsekuensi akademik berupa dicabutnya gelar yang sudah saya peroleh melalui karya tulis ini, serta konsekuensi lain sebagaimana norma dan ketentuan hukum yang ada.

Tangerang, 24 Juli 2024

Yang Membuat Pernyataan,



Nadia Larissa

NIM: 20200400046

KATA PENGANTAR

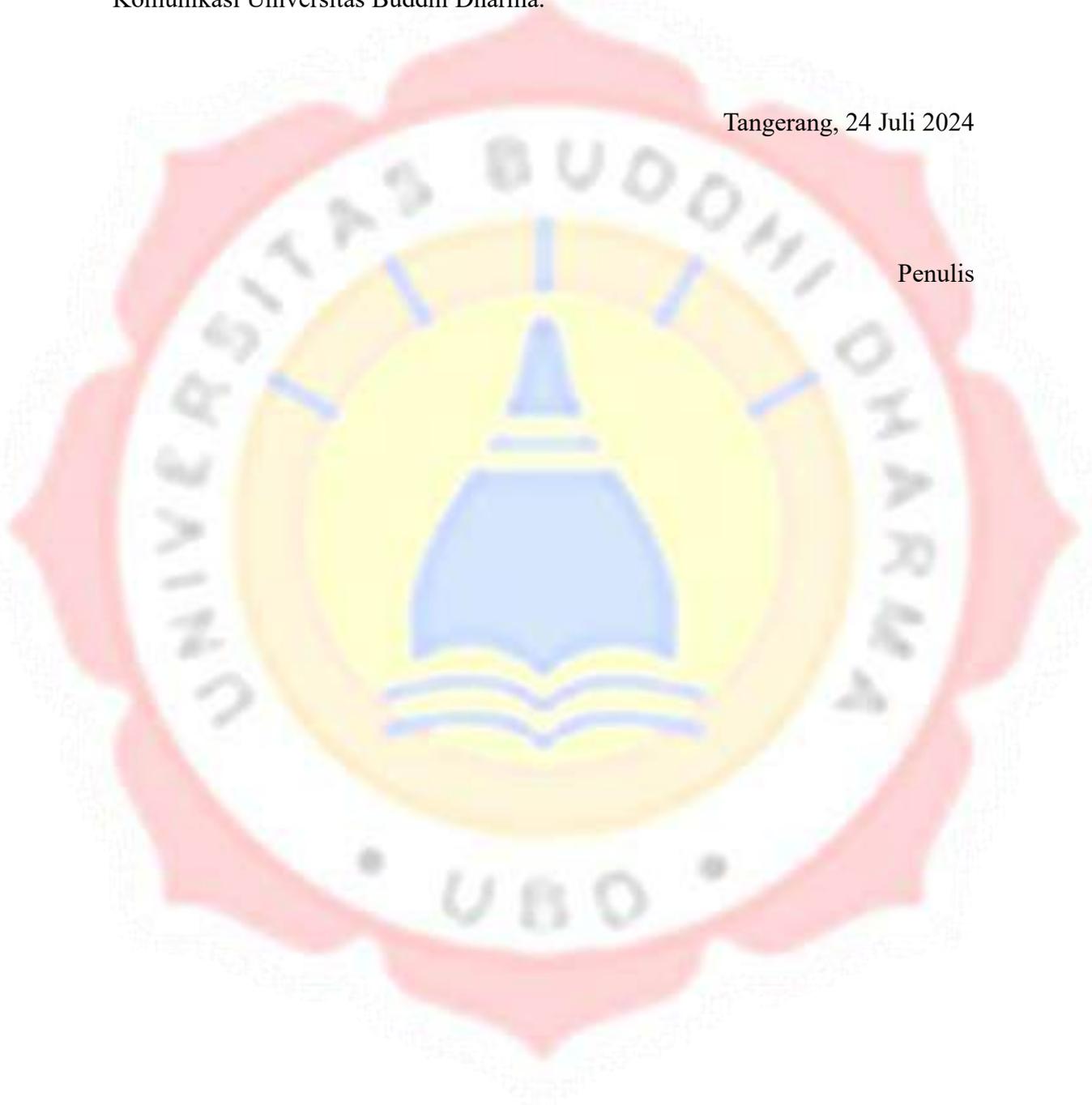
Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan sesuai dengan arahan prosedur yang telah diberikan. Skripsi yang berjudul **“Komunikasi Nonverbal Henry H Calero Pada Animasi Shaun The Sheep Movie 2015”** dibuat dan diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Sosial dan Humaniora Universitas Buddhi Dharma. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan skripsi, yaitu:

1. Dr. Limajatini, S.E., M.M., B.K.P, selaku Rektor Universitas Buddhi Dharma.
2. Dr. Sonya Ayu Kumala, S.Hum, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora serta Dosen Pembimbing sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Tia Nurapriyanti, S.Sos.I, M.I.Kom, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Para Dosen Ilmu Komunikasi Universitas Buddhi Dharma yang telah memberikan ilmu secara teoritis dan praktis selama perkuliahan.
5. Ka. TU dan Para Staf Fakultas Sosial dan Humaniora, serta Ka. Perpustakaan yang membantu kelancaran administrasi penulis.
6. Orang tua dan keluarga yang turut mendukung segalanya baik moral maupun materil.
7. Dhea Anatta Budianty, Ferdy Hermawan, Frisca Antonia Dwitami, Leonardi Dwiputra, Muhammad Fajar Sidik, dan Zien Puspita selaku teman dekat program studi Ilmu Komunikasi Angkatan 2020 dan teman-teman Ilmu Komunikasi Angkatan 2020 lainnya yang selalu memberikan dukungan satu sama lain.
8. Agnes Marchella, Cecilia Dhea Odhilia, dan Chrysandra Halim selaku teman seperjuangan skripsi di bawah bimbingan oleh Dr. Sonya Ayu Kumala, S.Hum, M.Hum

Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi penyusunan, isinya serta tata bahasa yang digunakan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi para pembaca, khususnya mahasiswa/i Program Studi Komunikasi Universitas Buddhi Dharma.

Tangerang, 24 Juli 2024

Penulis



ABSTRAK

Penelitian ini menjelaskan aspek komunikasi nonverbal pada kehidupan sehari-hari berdasarkan animasi hiburan anak-anak. Film yang berjudul Shaun the Sheep Movie ini merupakan film animasi stop motion komedi, menceritakan petualangan Shaun, Bitzer dan para domba lainnya untuk mengembalikan Petani dari hasil rencana licik mereka yang secara tidak sadar menambahkan permasalahan besar. Tujuan dalam melakukan penelitian ini adalah untuk memandangi, memahami, dan mengobservasi bentuk komunikasi nonverbal yang tercermin mewakili kehidupan sehari-hari serta mengeksplorasi pesan tersembunyi yang tersirat dari keseluruhan film. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif merujuk terhadap analisa teori komunikasi nonverbal Henry H. Calero dalam buku *The Power of Nonverbal Communication (How You Act is More Important Than What You Say)* yang mengambil 6 (enam) poin bab tulisan yaitu; (1) Sentuhan; (2) Inda Penciuman dan Perasa; (3) Ekspresi Wajah; (4) Gestur dan Postur; (5) Di Tempat Publik; dan (6) Sesuatu yang Dikenakan. Penelitian ini memberikan wawasan terhadap media komunikasi nonverbal bahwa ekspresi wajah, gestur, kontak mata, jarak fisik, dll memberikan informasi tambahan yang dapat menguasai emosi dan perasaan secara lebih kuat daripada kata-kata sehingga memberikan pemahaman lebih dalam sebagai komponen penting untuk berinteraksi.

Kata Kunci : *Komunikasi Nonverbal, Shaun the Sheep, Henry H Calero.*

ABSTRACT

This study explores aspects of nonverbal communication in daily life based on children's entertainment animation. The film titled *Shaun the Sheep Movie* is a stop-motion comedy animation that tells the adventure of Shaun, Bitzer, and the other sheep as they attempt to bring Farmer back from a predicament caused by their cunning plan, which inadvertently creates a significant problem. The aim of this research is to view, understand, and observe the forms of nonverbal communication that reflect daily life, and to explore the hidden messages implied throughout the film. This study employs a qualitative research method referencing the nonverbal communication theory analysis by Henry H. Calero in his book *The Power of Nonverbal Communication (How You Act is More Important Than What You Say)*, focusing on six chapters: (1) Touch; (2) Smell and Taste; (3) Facial Expressions; (4) Gestures and Posture; (5) In Public Places; and (6) The Things We Wear. This research provides insights into nonverbal communication media, demonstrating that facial expressions, gestures, eye contact, physical distance, etc., offer additional information that can influence emotions and feelings more strongly than words, thereby enhancing understanding of these as crucial components for interaction.

Keywords: *Nonverbal Communication, Shaun the Sheep, Henry H Calero.*

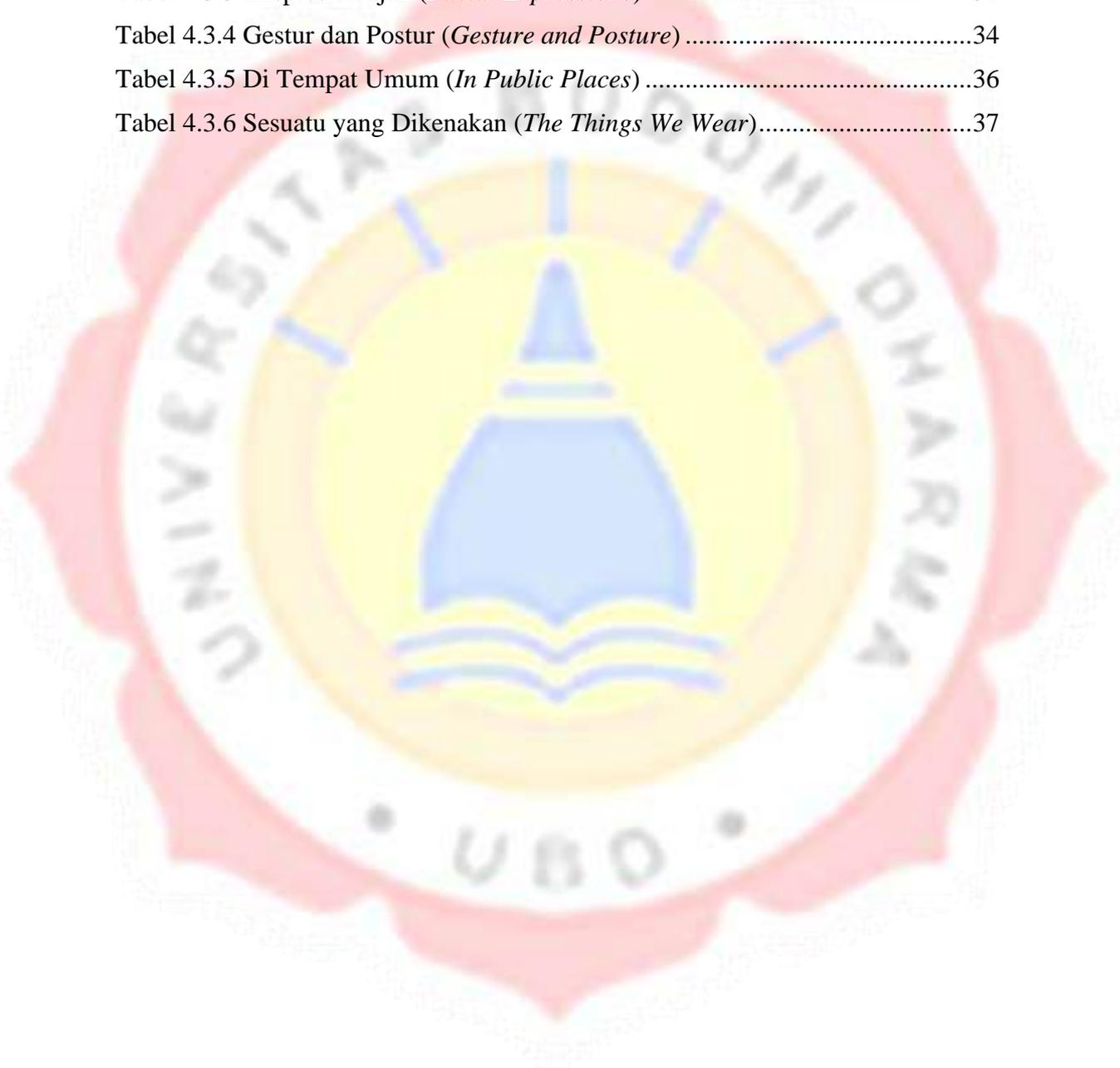
DAFTAR ISI

COVER	
COVER DALAM	
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	i
SURAT REKOMENDASI KELAYAKAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR KERANGKA	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Akademis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	5
1.5 Kerangka Konseptual	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kajian Penelitian Terdahulu	7
2.2 Kerangka Teoritis	9
2.2.1 Komunikasi.....	9
2.2.2 Komunikasi Interpersonal.....	11
2.2.3 Film.....	11
2.2.3.1 Unsur-unsur Film	12
2.2.3.2 Film Animasi.....	13
2.2.3.3 Film <i>Shaun the Sheep Movie</i> 2015.....	14
2.2.4 Komunikasi Nonverbal.....	15

2.2.4.1 Teori Komunikasi Nonverbal Henry H. Calero.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Pendekatan Penelitian.....	18
3.2 Metode Penelitian	18
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	18
3.4 Teknik Pengumpulan Data	19
3.5 Teknik Analisis Data	19
3.6 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	19
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	20
4.1 Gambaran Umum Penelitian	20
4.2 Hasil Penelitian.....	27
4.3 Pembahasan Teori Henry H. Calero	27
4.3.1 Sentuhan (<i>Touch</i>)	28
4.3.2 Indra Penciuman dan Perasa (<i>Smell and Taste</i>).....	29
4.3.3 Ekspresi Wajah (<i>Facial Expressions</i>)	31
4.3.4 Gestur dan Postur (<i>Gesture and Posture</i>)	33
4.3.5 Di Tempat Umum (<i>In Public Places</i>)	36
4.3.6 Sesuatu yang Dikenakan (<i>The Things We Wear</i>)	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	40
5.1 Kesimpulan.....	40
5.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	41
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	43
LAMPIRAN.....

DAFTAR TABEL

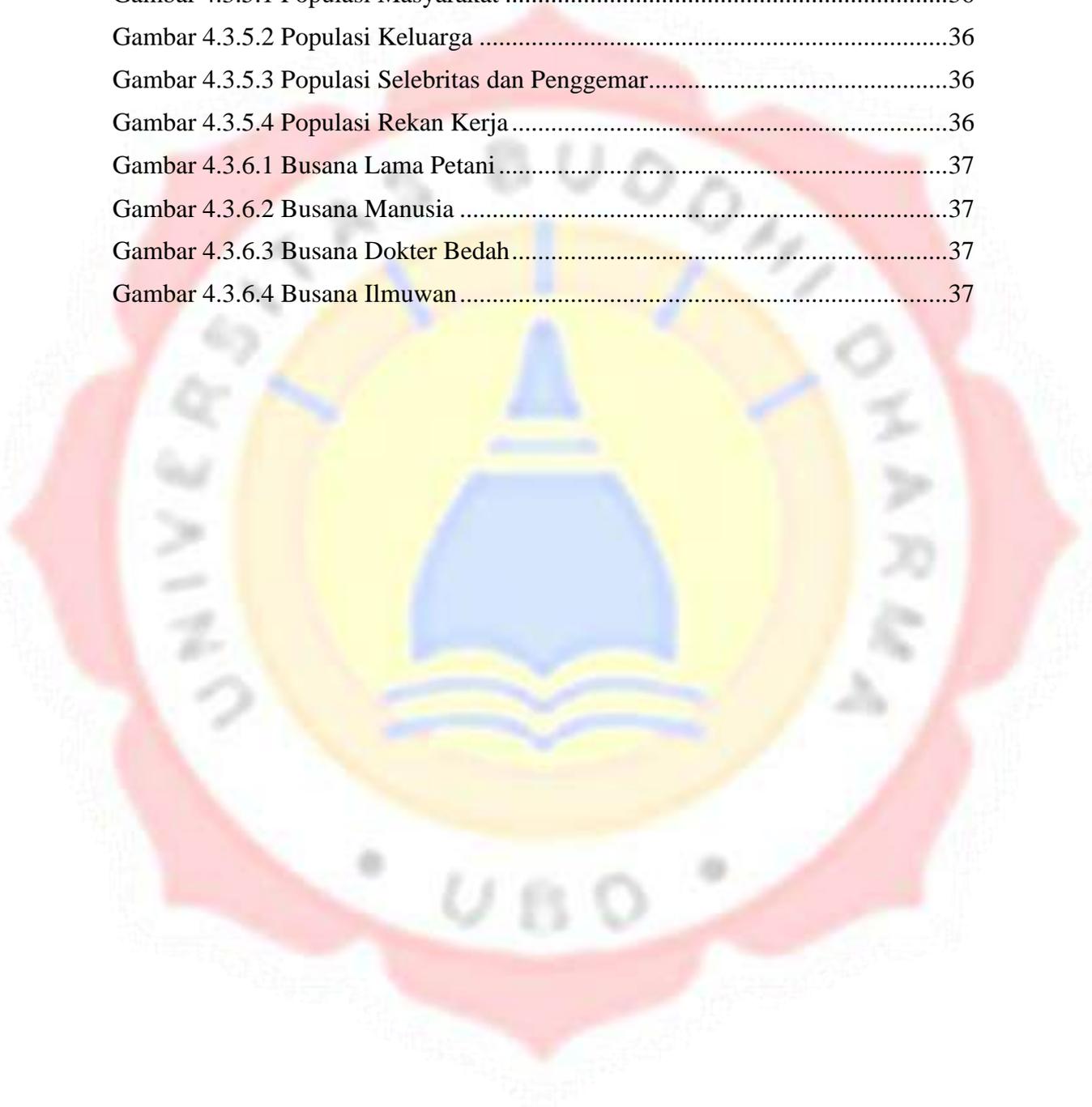
Tabel 4.1 Daftar Musik <i>Shaun the Sheep Movie</i> 2015.....	27
Tabel 4.3.1 Sentuhan (<i>Touch</i>)	29
Tabel 4.3.2 Indra Penciuman dan Perasa (<i>Smell and Taste</i>).....	30
Tabel 4.3.3 Ekspresi Wajah (<i>Facial Expressions</i>).....	32
Tabel 4.3.4 Gestur dan Postur (<i>Gesture and Posture</i>)	34
Tabel 4.3.5 Di Tempat Umum (<i>In Public Places</i>)	36
Tabel 4.3.6 Sesuatu yang Dikenakan (<i>The Things We Wear</i>).....	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.1 Model Komunikasi Laswell	10
Gambar 2.3.1 Unsur Naratif dan Unsur Sinematik	13
Gambar 4.1.1 Naskah Pra-Produksi	23
Gambar 4.1.2 Sketsa Gambar.....	23
Gambar 4.1.3 Busana Shaun dan Si Kembar	24
Gambar 4.1.4 Busana Nuts, Shirley, Hazel, Ibu Timmy dan Timmy	24
Gambar 4.1.5 Latar Belakang Penempatan Film	25
Gambar 4.1.6 Pengelola Pergerakan Karakter	25
Gambar 4.1.7 Pengisi Suara Shaun	26
Gambar 4.1.8 Pameran Musik.....	26
Gambar 4.3.1.1 Sentuhan yang Mengancam	28
Gambar 4.3.1.2 Sentuhan yang Aman	28
Gambar 4.3.1.2 Sentuhan Menenangkan Diri.....	29
Gambar 4.3.1.2 Sentuhan Menenangkan Seseorang.....	29
Gambar 4.3.2.1 Petani Memakai Deodoran	30
Gambar 4.3.2.2 Nuts Menyikat Gigi.....	30
Gambar 4.3.2.3 Timmy Memakan Kue	30
Gambar 4.3.2.4 Shirley Memakan Cabai	30
Gambar 4.3.3.1 Shaun yang Kesal	31
Gambar 4.3.3.2 Para Domba yang Ketakutan.....	31
Gambar 4.3.3.3 Trumper Sedang Menggoda.....	31
Gambar 4.3.3.4 Bitzer Mencemaskan Sesuatu.....	31
Gambar 4.3.3.5 Bitzer yang Gugup	32
Gambar 4.3.3.6 Ekspresi Jijik	32
Gambar 4.3.3.7 Trumper yang Marah.....	32
Gambar 4.3.3.8 Bitzer dan Para Domba yang Terkejut	32
Gambar 4.3.3.9 Shaun yang Menangis	32
Gambar 4.3.3.10 Para Domba yang Berbahagia	32
Gambar 4.3.4.1 Bitzer Menghentikan Domba	34
Gambar 4.3.4.2 Timmy Mengacungkan Jempol.....	34
Gambar 4.3.4.3 Petani yang Geram	34
Gambar 4.3.4.4 Petani yang Menguap.....	34

Gambar 4.3.4.5 Merekam Video.....	34
Gambar 4.3.4.6 Shaun yang Malu.....	34
Gambar 4.3.4.7 Trumper Menendang Papan Tanda	34
Gambar 4.3.4.8 Petani Sedang Bersalaman	34
Gambar 4.3.5.1 Populasi Masyarakat	36
Gambar 4.3.5.2 Populasi Keluarga	36
Gambar 4.3.5.3 Populasi Selebritas dan Penggemar.....	36
Gambar 4.3.5.4 Populasi Rekan Kerja	36
Gambar 4.3.6.1 Busana Lama Petani	37
Gambar 4.3.6.2 Busana Manusia	37
Gambar 4.3.6.3 Busana Dokter Bedah.....	37
Gambar 4.3.6.4 Busana Ilmuwan.....	37



DAFTAR KERANGKA

Gambar 1.5 Kerangka Konseptual	6
Gambar 2.4.1 Kerangka Teori Henry H. Calero	17



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

“Komunikasi menjadi sesuatu hal yang penting bagi manusia. Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat berinteraksi dengan orang lain tanpa menggunakan komunikasi. Apabila komunikasi dilakukan dengan tidak benar maka hubungan manusia juga tidak baik.” (Dyatmika, 2021: 1). Penting untuk memahami komunikasi guna untuk meningkatkan keterampilan agar dapat menghindari masalah dalam berbagai suasana, bahkan dampak kecil akan merugikan sebagian besar makna yang dapat diterima oleh berbagai perspektif manusia.

Komunikasi yang dilakukan oleh manusia itu dapat dipahami dan dapat dimengerti sebagai sebuah interaksi antarpribadi melalui suatu pertukaran simbol linguistik, misalnya simbol verbal dan nonverbal. Menurut Mehrabian (1972) lima puluh lima persen dari aktivitas komunikasi dinyatakan yang paling efektif dalam simbol nonverbal, tiga puluh delapan persen melalui nada suara, dan tujuh persen komunikasi yang efektif dinyatakan melalui kata-kata.¹ “... pemberian informasi, gagasan dan perasaan yang tidak saja dilakukan secara lisan dan tertulis melainkan melalui bahasa tubuh, atau gaya atau tampilan pribadi, atau hal lain yang di sekelilingnya yang memperjelas sebuah makna ...” (Wahlstrom, 1992).² Pesan verbal atau nonverbal baik disengaja maupun tidak disengaja akan menghasilkan hasil yang berbeda. Terlebih utama dengan proses komunikasi yang dapat memberikan 3 (tiga) efek yaitu; (1) pesan tidak diterima; (2) pesan diterima secara tidak sengaja; dan (3) pesan diterima dan diperhatikan. Ketiga efek ini dapat menstimulasikan makna pesan tersebut sesuai dengan situasi, tempat, dan waktu tertentu.

Dalam konteks kehidupan sehari-hari, bentuk komunikasi bisa termasuk sinyal untuk memberi kabar tentang situasi, sumber, dan perasaan agar dapat hidup di lingkungan yang keras. Secara umum komunikasi verbal merupakan kombinasi

¹ Teddy Dyatmika, *Ilmu Komunikasi*, (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2021), Hlm 1.

² *Ibid*, Hlm 3.

dengan komunikasi nonverbal untuk memberikan kesadaran pada proses interaksi untuk mendukung atau memperkuat konteks dari makna yang disampaikan. Hal ini dapat meningkatkan kualitas untuk membantu kita memahami, bersimpati, dan menebak emosi dimulai dari berjalannya komunikasi itu sendiri.

Semakin majunya teknologi, kini masyarakat sering melihat tren agar dapat beradaptasi fenomena yang terjadi, hal ini bertujuan untuk saling berinteraksi upaya cerminan kepentingan dalam perbincangan masyarakat saat situasi tertentu. Termasuk penyampaian komunikasi nonverbal yang semakin kuat pada tren hingga saat ini seperti papan reklame calon presiden 2024 dalam membangun citra dan pesan yang ingin disampaikan pada masyarakat sebelum hari pemilihan, tren estetika “*coquette*” dalam membangkitkan inspirasi dari periode sejarah masa lalu di bidang model pakaian, hingga penggunaan emotikon pada ponsel guna mengekspresikan setiap pesan yang ingin disampaikan. Tanda nonverbal tersebut sering dijumpai dalam beragam pesan tersembunyi dari pandangan, perilaku, hingga pemaknaan.

Penelitian tentang analisis bentuk nonverbal dalam komunikasi sudah banyak dikemukakan, salah satunya seperti penelitian yang ditulis oleh Sonya Ayu Kumala tahun 2021 dari Universitas Indonesia berjudul “*Material Culture in Cina Benteng Marriage Tradition: An Ethnography Studies*” mengenai makna tradisi pernikahan terhadap cina benteng yang melambangkan sejarah dan kebudayaan turun temurun dengan menjaga tradisi tersebut yang masih menjadi relevan sampai sekarang, selain itu penelitian yang ditulis oleh Agus Dharma tahun 2016 dari Universitas Gunadarma berjudul “*Semiotika Dalam Arsitektur*” mengenai bentuk arsitektur dan susunan tata ruang mewakili ciri-ciri objek berkonteks geografis budaya setempat, serta penelitian yang ditulis oleh Putu Krisdiana Nara Kusuma dan Iis Kurnia Nurhayati tahun 2017 dari Universitas Telkom berjudul “*Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Ritual Otonan Bali*” mengenai pegangan teguh agama Hindu dari ritual Otonan dalam perayaan hari kelahiran dalam adat Bali ungkapan sistem budaya dan religius. Ketiga penelitian ini membuktikan bahwa komunikasi nonverbal tergolong dari pandangan, perayaan, dan peristiwa yang sering kali tidak disadari oleh manusia.

Stratton (2017) mengemukakan “... *four nonverbal channels-environment, physical characteristic, gestures, and touch-how they can be found in films, and if effectively using a combination of these nonverbal cues has an influence on the critical and/or commercial success of films ...*”.³ Keempat elemen ini akan mendukung pengaruh di balik suksesnya film pada segmentasi yang terpacu dalam kombinasi isyarat nonverbal, dengan kehadiran film tersebut membuktikan dampak emosional yang mampu mengundang proses berinteraksi.

Film adalah salah satu media komunikasi massa yang sangat digemari masyarakat, hal ini karena film dapat dinikmati secara audio maupun visual. Film, secara umum dibagi atas dua unsur utama pembentuknya yaitu unsur naratif dan unsur sinematik, keduanya memiliki aspek-aspek yang berhubungan dengan elemen teknis pembentuk film (Himawan, 2008: 1). Film mempunyai segmentasi usia yang berlaku sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 18 Tahun 2014 tentang Lembaga Sensor Film, ada empat klasifikasi usia penonton untuk film. Keempatnya adalah semua umur (SU), 13+ (di atas 13 tahun), 17+ (dewasa di atas 17 tahun), dan 21+ (dewasa di atas 21 tahun).⁴ Film memiliki banyak jenis termasuk film pendek yang berdurasi di bawah 60 menit, film cerita pendek banyak dijadikan batu loncatan untuk kemudian memproduksi cerita panjang. Sedangkan film cerita panjang memiliki durasi 60 menit lazimnya berdurasi 90-100 menit (Effendy, 2009: 2-3).

Shaun the Sheep Movie, sebuah animasi *stop motion* berasal dari Britania Raya yang rilis pada tahun 2015. Film serial komedi anak-anak berdurasi 85 menit ini hadir setelah 130 episode tayangan tontonan anak-anak di layar televisi. Film yang berisi sembilan puluh sembilan persen menggunakan komunikasi nonverbal ini berhasil mengambil perhatian publik. *Rotten Tomatoes* mencatat sembilan puluh sembilan persen ulasan positif berdasarkan 170 kritik dengan nilai rata-rata 8,1/10,

³ Celina Stratton, “Nonverbal Communication and the Influence of Film Success: A Literature Review”, *Concordia Journal of Communication Research*, 4(1), (Juni, 2017), Hlm 2.

⁴ Sakina. “Lembaga sensor akan ubah batas usia penonton film dewasa, bukan 17 tahun lagi”. Antara Kantor Berita Indonesia. 18 Desember 2023.

<https://www.antaraneews.com/berita/3876765/lembaga-sensor-akan-ubah-batas-usia-penonton-film-dewasa-bukan-17-tahun-lagi#:~:text=Hingga%20saat%20ini%2C%20menurut%20Peraturan,dewasa%20di%20atas%2021%20tahun>).

pada Oktober 2021 menjadikannya film animasi dengan nilai tertinggi ke-21 sepanjang masa. Film *Shaun the Sheep Movie* meraup \$19,4 juta di Amerika Utara dan \$86,8 juta di wilayah lain (termasuk \$22 juta di Inggris) dengan pendapatan kotor di seluruh dunia sebesar \$106,2 juta dibandingkan dengan anggaran sebesar \$25 juta.⁵

Shaun the Sheep Movie 2015, menceritakan seekor domba cerdas sekaligus peran utama yang tinggal di peternakan *Mossy Bottom*, bosan dengan rutinitas sehingga hewan-hewan akan melakukan apa saja agar mendapatkan hari libur dari pekerjaan mereka. Shaun memutuskan untuk menyusun rencana untuk menidurkan tuan mereka dengan cara melompat beruntun agar petani mereka tertidur saat menghitung domba berulang kali dan menempatkannya di *caravan*. Namun, kenyataan berbalik demikian ketika kayu penahan *caravan* tersebut patah sehingga memindahkan petani ke arah kota besar dan mendapatkan kecelakaan kecil yang mengakibatkan petani tersebut kehilangan ingatannya. Tidak merasa senang akan hari liburnya dan merasa hampa tanpa bantuan petani, Shaun dan anggota gengnya melakukan perjalanan mereka ke arah kota untuk membawa petani kembali dan tanpa sadar masalah mereka menjadi lebih banyak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, penulis menemukan beberapa isu yang dikemas menjadi dua pertanyaan berikut:

- 1) Bagaimana film *Shaun the Sheep Movie 2015* menggunakan komunikasi nonverbal untuk menyampaikan makna yang dapat dipahami kepada tontonan anak-anak?
- 2) Apa saja jenis-jenis komunikasi nonverbal yang ditemukan dalam film *Shaun the Sheep Movie 2015*?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas terdapat dua tujuan penelitian sebagai berikut:

⁵ Shaun the Sheep Movie – Wikipedia. 2024.
https://en.wikipedia.org/wiki/Shaun_the_Sheep_Movie#External_links

- 1) Mengevaluasikan sejauh mana komunikasi nonverbal dalam film dapat dipahami oleh anak-anak selain memberikan aspek edukasi dan hiburan dalam film animasi.
- 2) Mengklasifikasikan jenis-jenis komunikasi nonverbal yang ditemukan terhadap pemahaman cerita film.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik untuk seluruh pihak terkait yaitu:

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan gambaran baru mengenai ilmu komunikasi khususnya komunikasi nonverbal dalam memahami bentuk media komunikasi terhadap tontonan anak-anak.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat diterapkan untuk membangun kesadaran bentuk komunikasi nonverbal yang terdapat pada film animasi anak-anak, serta mampu meningkatkan pemahaman kualitas tontonan berdasarkan penyesuaian teknik komunikasi yang relevan.

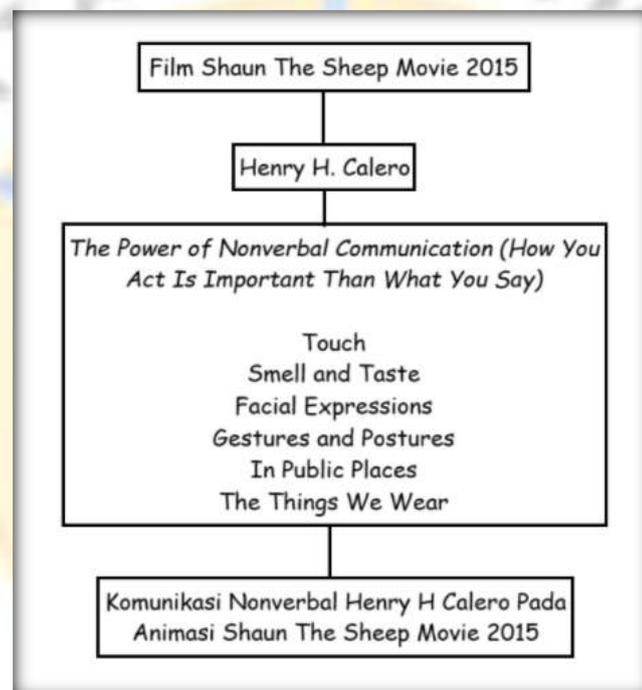
1.5 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual berfungsi untuk menjelaskan pemahaman alur dalam melaksanakan sebuah penelitian dengan menyusun kerangka agar lebih terstruktur. Film pendek *Shaun the Sheep* serial musim pertama yang sudah hadir di Indonesia pada tahun 2007 terdengar asing bila meluncurkan animasi bisu dengan genre komedi/hiburan, lain demikian jika berusaha memberikan pandangan terhadap karakter tersebut dengan merasakan kehidupan emosional seperti yang dirasakan manusia, jika pandangan tersebut dapat kemukakan reaksi terhibur oleh banyak orang maka dapat disebut sebagai kategori genre dan tersegmentasi dengan baik.

Penulis menyadari bahwa pesan komunikasi nonverbal dalam film *Shaun the Sheep Movie* 2015 sangat mencerminkan kehidupan sehari-hari pada manusia. Meskipun mayoritas film ini menggunakan simbol, tanda, warna, gerak tubuh,

ekspresi wajah, dan suara yang tidak terdeteksi dari bahasa manapun, tetapi peneliti terus menerima pesan nonverbal dari awal hingga akhir film. Apabila makna komunikasi nonverbal ini tersalurkan dengan baik ke seluruh penonton, maka amanat dari film tersebut memberikan dampak positif kepada banyak penonton.

Untuk mengetahui struktur kehidupan emosional sehari-hari yang dipaparkan pada film animasi *Shaun the Sheep Movie* 2015 dengan menggunakan teori Henry H. Calero dalam buku *The Power of Nonverbal Communication (How You Act is More Important Than What You Say)*. Berikut struktur kerangka pemikiran yang dijabarkan oleh penulis:



Gambar 1.5 Kerangka Konseptual

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Penelitian Terdahulu

Sebelum menjerumus penelitian lebih lanjut, penting untuk mencari referensi sebagai paduan dan langkah awal peneliti dimulai. Referensi tersebut dapat digunakan menjadi dasar tambahan informasi untuk mengetahui pembaruan informasi. Berikut beberapa referensi di bawah ini tentang penelitian sebelumnya yang meliputi skripsi dan jurnal nasional:

Pertama, penelitian yang ditulis oleh Ni Putu Narista Devi, Ni Luh Sutjiati Beratha, dan I Made Netra tahun 2017 dari Universitas Udayana berjudul "*Verbal and Non-verbal Signs of "Zootopia" Movie Poster*" yang meneliti komunikasi verbal dan nonverbal pada poster-poster film "Zootopia". Penelitian ini menggunakan 3 (tiga) teori yaitu; (1) *Semiotics* dari Saussure (1983); (2) *verbal and non-verbal signs* dari Dyer (1993); dan (3) *Color Terms* dari Wierzbicka (1996). Temuan komunikasi verbal dari poster-poster tersebut dikemukakan dari kata seperti judul film "ZOOTOPIA", perusahaan hiburan Amerika "Disney", kreator berpengalaman "FROM THE CREATORS OF FROZEN AND BIG HERO 6", tanggal rilis film "MARCH 4", serta parodi *brand* besar "JUST ZOO IT" (slogan dari *brand* olahraga Nike "*Just Do It*"), "PREYDA" (dari *brand* Prada serta kata "*prey*" yang berarti mangsa), "BEARBERRY" (dari *brand* Burberry serta kata "*bear*" yang berarti hewan beruang). Komunikasi nonverbal yang ditemukan dari poster tersebut ialah cara berpakaian hewan-hewan yang biasa digunakan pada keseharian manusia hingga pekerjaan yang dianut dalam berbagai kelompok spesies hewan seperti hewan liar menjadi staff toko, karyawan, petani, dan mata pencaharian yang lain, hewan buas yang mempunyai paras kuat dan berani menjadi polisi, sekuriti, dan penjaga khusus hingga hewan kijang dengan paras cantik yang menjadikannya sebagai penyanyi yang digemari banyak hewan. Meskipun poster tersebut merupakan salah satu langkah promosi film, namun dua komunikasi tersebut menjadi bukti bahwa mampu menarik perhatian penonton dalam melihat realita kehidupan sehari-hari (gaya pakaian, keluarga, tempat tinggal, pekerjaan, dll).

Kedua, penelitian yang ditulis oleh Ahmad Fakhur Rozi tahun 2021 dari Universitas Semarang berjudul “Representasi Karakter Bu Tejo Pada Film Pendek Tilik” yang meneliti karakteristik Bu Tejo pada film pendek “Tilik”. Penelitian ini menggunakan 2 (dua) teori yakni Charles Sanders Peirce dan John Fiske. Film pendek lokal asal Indonesia yang meraup 20 juta kali penonton melalui sosial media YouTube Ravacana Films. Peneliti ini merangkum individualisme dari karakter seseorang dengan stereotipe dan prasangka negatif yang membuat pengaruh dalam lingkungan sekitar dan psikologis. Meskipun karakteristik antagonis Bu Tejo sangat menonjol hingga disukai para penonton, namun terdapat komunikasi nonverbal yang ditemukan seperti aksan bahasa, gaya berpakaian, amarah pertengkaran, pendapat liar, transportasi barang menjadi tumpangan massal sampai menghindari razia polisi, yang menjadi gambaran realita kehidupan yang bisa dipandang. Film ini sukses menjadi sarana dalam menghadirkan cerita atau pesan secara padat dengan gaya istimewa dan inovatif.

Ketiga, penelitian yang ditulis oleh Oktri Pertama Lani, Refika Mastanora, Benni Handayani, dan Romi Maimori tahun 2021 dari Universitas Islam Riau berjudul “Komunikasi Verbal dan Nonverbal Pada Film Kartun Shaun The Sheep” yang meneliti salah satu episode film animasi *Shaun the Sheep* berjudul “*Bitzer From The Black Lagoon*” menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Penelitian ini menggunakan teori komunikasi nonverbal yang meneliti kinesik, penampilan tubuh, jarak, kronemik, sentuhan, dan volkalik setiap alur cerita dalam episode tersebut. Sebelum episode ini tayang, ada beberapa episode yang menunjukkan nuansa *Halloween* dengan dekorasi labu dan kostum hantu, namun budaya tersebut tidak dirayakan di Indonesia sehingga kurang minatnya penonton. Episode “*Bitzer From The Black Lagoon*” juga menampilkan kesan *Halloween* ketika ada karakter baru monster rawa yang sempat menakuti domba-domba dan mampu menarik minat 28 juta penonton pada tahun 2016. Kesan nonverbal inilah yang menjadi nilai sudut pandang penonton dalam mengenal karakter tambahan baru agar alur cerita tidak terlihat monoton daripada kesadaran budaya yang tidak pernah dirayakan.

Penelitian pertama memberikan penekanan kajian pada komunikasi nonverbal dalam temuan poster film mencakup penggunaan kata-kata ajakan serta

bentuk promosi yang menjadi daya tarik perhatian penonton dari visual film gambaran realita kehidupan sehari-hari menampilkan sebuah pekerjaan manusia; sementara penelitian kedua yang meneliti aspek nonverbal dari karakteristik individualitas dengan stereotipe negatif yang mempengaruhi lingkungan dan psikologis sekitar yang dapat dipandang dalam realita kehidupan sehari-hari; dan yang ketiga meneliti satu episode tertentu berisi aspek nonverbal yang sukses menarik perhatian penonton tanpa menyelenggarakan satu budaya tertentu sehingga dimensi tambahan semakin meluas. Beberapa film bisa belum banyak dieksplorasi dalam cakupan komunikasi nonverbal sepenuhnya, meskipun komunikasi nonverbal memiliki peran penting dalam menyampaikan emosi, karakterisasi, dan alur cerita tanpa dialog verbal.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai penelitian sebelumnya, diketahui bahwa penelitian ini berlanjut pada penelitian ketiga dengan unsur animasi yang sama namun hanya membedakan antar keduanya ialah meneliti film resmi yang rilis di seluruh dunia dibandingkan hanya satu episode tertentu. Teori yang digunakan untuk menganalisis penelitian ini adalah teori Henry H. Calero dalam buku *The Power of Nonverbal Communication (How You Act is More Important Than What You Say)* yang membuat penelitian ini menjadi lebih kaya dan bervariasi pada penciptaan makna komunikasi nonverbal dalam film *Shaun the Sheep Movie 2015*.

2.2 Kerangka Teoritis

2.2.1 Komunikasi

Komunikasi atau *communication* memiliki akar kata dari Bahasa Latin "*Communication*" atau "*Communicare*" yang berarti membuat sama (*make to common*). Dalam pengertian sederhana, komunikasi terjadi saat ada kesamaan antara penyampaian pesan dan penerima pesan. Komunikasi merupakan komponen penting dalam kehidupan sehari-hari untuk berbagai aktivitas manusia, komunikasi butuh pemahaman yang baik tanpa adanya gangguan yang muncul di pertengahan proses komunikasi.

Elemen komunikasi merupakan suatu hal mendasar yang harus ada dalam proses komunikasi, proses tersebut bergantung seberapa pengaruhnya menerima

pesan tersebut tersampaikan. Pemahaman makna yang tersampaikan dapat dibangun dan dipertukarkan antara individu dan kelompok. Menurut Lasswell (1948), agar komunikasi berjalan dengan baik, lima elemen tersebut harus berhubung satu sama lain. Lima elemen ini termasuk model komunikasi tertua yang masih digunakan hingga saat ini:

1. *Who* (siapa). Awal mula komunikasi terjadi dari sumber yang mengirimkan pesan, siapa yang dibahas di sini berkedudukan sebagai komunikator atau sumber informasi yang bertugas untuk memulai komunikasi baik individu atau kelompok.
2. *Says what* (berbicara apa). Hal yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. Pesan dapat dikemukakan verbal (suara) atau non-verbal (tanda).
3. *In which channel* (dengan media apa). Saluran atau media apa yang akan digunakan untuk menyampaikan pesan, saluran tersebut dapat berlangsung tatap muka ataupun tidak langsung melalui saluran jarak jauh berbasis teknologi.
4. *To whom* (kepada siapa). Komunikator harus menentukan pihak siapa yang akan menerima pesan, sebaliknya komunikan menerima pesan dari komunikator.
5. *With what effect* (dampak yang ditimbulkan). Apabila pesan telah diterima, perlu dilihat dampak yang terjadi dan bagaimana reaksi menjawab pesan tersebut. Dampak bisa selaras dengan komunikator atau sebaliknya, komunikasi akan memperluas wawasan dan pengetahuan pendapat seseorang.⁶



Gambar 2.2.1 Model Komunikasi Lasswell
Sumber : Kompas.com

⁶ Putri. "Model Komunikasi Lasswell: Konsep dan Karakteristiknya". Kompas.com. 10 Desember 2021. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/12/10/143000369/model-komunikasi-lasswell-konsep-dan-karakteristiknya>

2.2.2 Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal (komunikasi antarpribadi) merupakan bentuk komunikasi manusia (*human communication*) yang khas dan bersifat “transaksional” yang melibatkan pengaruh timbal balik (*feedback*) dan bertujuan untuk mengelola hubungan satu sama lain guna menjalin hubungan yang sehat. Komunikasi interpersonal sering terjadi dalam interaksi tatap muka. Interaksi tatap muka memungkinkan dua orang atau lebih untuk berkomunikasi, baik secara verbal maupun nonverbal serta baik dengan kata-kata, dengan gerak tubuh, maupun dengan bahasa tubuh. Komunikasi interpersonal juga bersifat pribadi, namun tidak berarti selalu melibatkan topik pribadi atau hanya terjadi dalam hubungan dekat. Tanpa komunikasi, tidak akan ada eksistensi atau kehidupan, saat manusia melakukan aktivitas dalam kehidupan sehari-harinya, peran komunikasi sangat penting dalam mendukung keefektifitasannya.

Menurut DeVito (2013: 8) komunikasi interpersonal melibatkan pertukaran pesan verbal dan nonverbal. Komunikasi interpersonal melibatkan pesan verbal seperti teks, foto, dan video yang disebarluaskan. Dalam beberapa situasi, sinyal nonverbal memang akan membawa lebih banyak makna daripada kata-kata yang digunakan, pengekspresian sebuah emosi lebih kuat melalui sinyal nonverbal dibandingkan melalui sinyal verbal.

Menurut DeVito (2013: 8) komunikasi interpersonal melibatkan pertukaran pesan verbal dan nonverbal. Komunikasi interpersonal melibatkan pesan verbal seperti teks, foto, dan video yang disebarluaskan. Dalam beberapa situasi, sinyal nonverbal memang akan membawa lebih banyak makna daripada kata-kata yang digunakan, pengekspresian sebuah emosi lebih kuat melalui sinyal nonverbal dibandingkan melalui sinyal verbal. Komunikasi interpersonal membuktikan adanya dua orang yang saling berinteraksi, sifat sosial manusia berlangsung dua arah dalam sebuah hubungan dan bentuk komunikasinya bersifat kumulatif.

2.2.3 Film

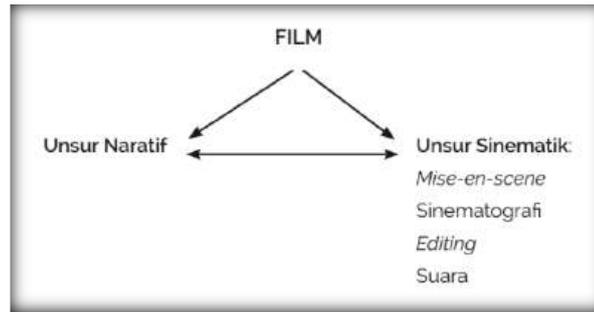
Film adalah kombinasi antara bahasa suara dan bahasa gambar. Penonton yang memiliki latar belakang budaya dan pengetahuan yang beragam akan

menafsirkan simbol dan pesan dalam film dengan cara yang berbeda-beda, sehingga menghasilkan pengalaman menonton yang unik bagi setiap individu. Pengalaman mental dan budaya yang dimiliki penonton juga memengaruhi pemahaman penonton terhadap sebuah film, secara sadar maupun tidak. Hal ini membuktikan bahwa setiap orang memiliki opini atau pendapat yang berbeda tentang sebuah film. Keberhasilan seseorang memahami film secara utuh sangat dipengaruhi oleh pemahaman orang tersebut terhadap aspek naratif dan sinematik sebuah film. Secara keseluruhan, film merupakan media untuk menghibur penonton.

2.2.3.1 Unsur-unsur Film

Secara tidak disadari, setiap kali membahas film, kita selalu berhubungan dengan elemen-elemen yang membentuk film tersebut. Dapat diketahui bahwa pemahaman tentang sebuah film tidak bisa dipisahkan melewati kedua unsur ini, yaitu:

- a. Unsur naratif, berhubungan dengan aspek cerita film. Setiap film (fiksi) tidak mungkin lepas dari unsur naratif karena dalam cerita pasti memiliki unsur-unsur, seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, dan waktu. Elemen-elemen tersebut saling berinteraksi satu sama lain untuk membentuk sebuah jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan.
- b. Unsur sinematik, merupakan aspek teknis dalam produksi sebuah film. *Mise-en-scene* adalah segala hal yang berada di depan kamera, *mise-en-scene* memiliki empat elemen pokok yaitu; (1) setting atau latar; (2) tata cahaya; (3) kostum (*make-up*); dan (4) pemain. Sinematik juga mempererat empat elemen pokok tersebut berkesinambungan membentuk satu kesatuan film yang utuh. Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya, ketika sudah diperlakukan maka selanjutnya adalah editing dengan mengolah, membentuk, menambah transisi sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya sesuai dengan suara untuk memperkuat tingkat verbalitas indra pendengaran dalam film. Beberapa kasus tertentu, sebuah film bisa saja tanpa menggunakan suara sama sekali seperti dalam era film bisu.



Gambar 2.3.1 Unsur Naratif dan Unsur Sinematik
 Sumber : Himawan Pratista (2017: 24)

2.2.3.2 Film Animasi

Animasi diambil dari bahasa latin, “anima” yang artinya jiwa, hidup, nyawa, dan semangat. Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang kontinu atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Mata manusia tidak bisa secara detail menangkap sebuah pergerakan yang sangat cepat, akan tetapi jika gerakan cepat itu dilakukan oleh gambar yang hampir mirip maka mata akan melihat bahwa gambar yang dilihat seolah bergerak.

Bahkan tidak semua film kartun menggunakan jenis animasi yang sama. Berikut ini adalah pembahasan mengenai jenis-jenis animasi:

- a. Animasi 2D, adalah jenis animasi dalam bentuk dua dimensi, artinya animator 2D membuat gambar dan karakter dalam format dua dimensi dan menghidupkannya dengan gerakan. Jenis animasi ini dianggap sebagai bentuk animasi tradisional dengan ciri karakter polos, tidak bervolume, dan hanya bergerak atas, bawah, kiri dan kanan. Contohnya seperti *Tom & Jerry*.
- b. Animasi 3D, adalah seni untuk menciptakan gambar bergerak dalam ruang digital tiga dimensi. Melalui manipulasi objek atau model 3D dalam sebuah software untuk mengolah dan membuat animasi, animator mengurutkan gambar yang akan memberikan ilusi gerakan. Animasi 3D akan terlihat sangat realistis dan semua prosesnya dilakukan di komputer. Contohnya seperti *Toy Story*.
- c. *Motion graphic*, adalah percabangan dari seni desain grafis yang merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi, dan videografi dengan menggunakan teknik animasi. *Motion graphic* secara kreatif menggunakan

elemen seperti teks atau desain bergerak untuk meramaikan sebuah video yang seringkali bertujuan untuk menciptakan konten komersial dan promosi.

- d. *Stop motion*, animasi *stop motion* dibuat dengan cara mengambil foto satu objek, lalu gerakan sedikit objek tersebut dan ambil foto lainnya dengan mengulangi proses lalu putar kembali aliran foto secara berurutan untuk memberikan ilusi gerakan. Saat hasil rekaman diputar ulang dengan cepat, gambar yang tertangkap menciptakan sebuah ilusi bahwa ia seakan sedang bergerak.

2.2.3.3 Film *Shaun the Sheep Movie* 2015

Film pendek *Shaun the Sheep* serial musim pertama yang sudah hadir di Indonesia pada tahun 2007 terdengar asing bila meluncurkan animasi bisu dengan genre komedi/hiburan, lain demikian jika berusaha memberikan pandangan terhadap karakter tersebut dengan merasakan kehidupan emosional seperti yang dirasakan manusia, jika pandangan tersebut dapat kemukakan reaksi terhibur oleh banyak orang maka dapat disebut sebagai kategori genre dan tersegmentasi dengan baik.

Penelitian ini menganalisis film *Shaun the Sheep Movie* 2015. Film animasi berasal dari Britania Raya yang disutradai oleh Mark Burton dan Richard Starzak sebagai film panjang pertama dari sekian film pendek berdurasi 7 menit setiap 130 episode akhirnya di rilis resmi pada tahun 2015. Film dengan genre *stop motion* komedi keluarga dengan 99% menggunakan komunikasi nonverbal menceritakan seekor domba bernama Shaun yang tengah merasa bosan akan rutinitas “pekerjaan” yang sudah menjadi repetitif sehingga mencari jalan keluar untuk mengambil kesempatan berlibur, dengan segala strategi dan kerja sama untuk menidurkan petani agar terjebak untuk tidak melakukan aktivitas repetitifnya dan menempatkan petani yang tertidur tersebut di *caravan* tua. Namun kecelakaan terjadi ketika *caravan* tua terdampar di kota besar sehingga petani kehilangan ingatan dan tak mengenal profesinya yang mengakibatkan para domba dan hewan lainnya tidak terawasi dengan baik, kini Shaun bertanggung jawab atas malapetaka tersebut dan mencari petani hilang di kota besar dengan cara memakai pakaian dan beradaptasi seperti manusia biasa sambil menyembunyikan identitas hewan liar agar menghindar kericuhan lingkungan sekitar.

2.2.4 Komunikasi Nonverbal

Komunikasi nonverbal adalah struktur pergesehan yang disampaikan komunikator menjelang komunikasi lisan tertulis (*written*) atau bunyi (*oral*). Dalam kehidupan nyata, komunikasi nonverbal lebih banyak digunakan daripada komunikasi verbal, dengan demikian komunikasi nonverbal bersifat permanen dan selalu ada. Komunikasi nonverbal lebih jujur dalam mengungkapkan apa yang ingin dikatakan karena bersifat spontan.

Selain itu, sinyal nonverbal juga memperkuat pesan verbal, sehingga menambahkan makna intens dari interaksi interpersonal. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pemahaman tersebut sinyal nonverbal dalam membangun hubungan interaktif. Komunikasi nonverbal memiliki beberapa jenis yaitu:

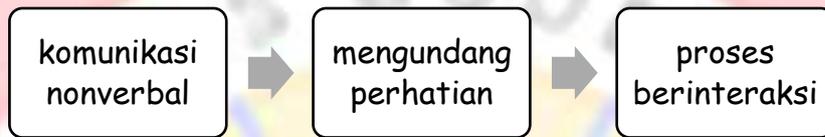
1. Sentuhan (*haptic*), merupakan pesan nonverbal nonvisual dan nonvokal. Alat penerima sentuhan adalah kulit, yang mampu menerima dan membedakan berbagai emosi yang disampaikan orang melalui sentuhan.
2. Komunikasi objek, penggunaan komunikasi objek yang paling sering adalah penggunaan pakaian. Orang sering dinilai dari jenis pakaian yang digunakannya, walaupun ini termasuk bentuk penilaian terhadap seseorang hanya berdasarkan persepsi. Contohnya dapat dilihat pada penggunaan seragam oleh pegawai sebuah perusahaan, yang menyatakan identitas perusahaan tersebut.
3. Kronemik, merupakan bagaimana komunikasi nonverbal yang dilakukan ketika menggunakan waktu, yang berkaitan dengan peranan budaya dalam konteks tertentu. Contohnya mahasiswa menghargai waktu, ada kalanya kita mampu menilai bagaimana mahasiswa/mahasiswi yang memanfaatkan waktunya secara tepat dan efektif.
4. Gerakan tubuh (kinestetik), gerakan tubuh biasanya digunakan untuk menggantikan suatu kata atau frasa. Beberapa bentuk dari kinestetik yaitu:
 - a. *Emblem*, yaitu gerakan tubuh yang secara langsung dapat diterjemahkan ke dalam pesan verbal tertentu, biasanya berfungsi untuk menggantikan sesuatu. Contohnya mengangguk sebagai tanda setuju; telunjuk di depan mulut tanda jangan berisik.

- b. *Illustrator*, yaitu gerakan tubuh yang menyertai pesan verbal untuk menggambarkan pesan sekaligus melengkapi serta memperkuat pesan, biasanya dilakukan secara sengaja. Contohnya memberi tanda menggunakan tangan ketika mengatakan seseorang gemuk/kurus.
 - c. *Affect displays*, yaitu gerakan tubuh khususnya wajah yang memperlihatkan perasaan dan emosi. Contohnya sedih dan gembira, lemah dan kuat, semangat dan kelelahan, marah dan takut.
 - d. *Regulator*, yaitu gerakan nonverbal yang digunakan untuk mengatur, memantau, memelihara atau mengendalikan pembicaraan orang lain, regulator terikat dengan kultur dan tidak bersifat universal. Contohnya, ketika kita mendengar orang berbicara, menganggukan kepala, mengerutkan bibir, dan fokus mata.
 - e. *Adaptor*, yaitu gerakan tubuh yang digunakan untuk memuaskan kebutuhan fisik dan mengendalikan emosi, dilakukan bila seseorang sedang sendirian dan tanpa disengaja. Contohnya menggigit bibir, memainkan pensil di tangan, garuk-garuk kepala saat sedang cemas dan bingung.
5. Pronemik, adalah bahasa ruang, yaitu jarak yang digunakan ketika berkomunikasi dengan orang lain, termasuk juga tempat atau lokasi posisi berada.
 6. Lingkungan, dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu. Diantaranya adalah penggunaan ruang, jarak, temperatur, penerangan, dan warna
 7. Vokalik, atau *paralanguage* adalah unsur nonverbal dalam sebuah ucapan, yaitu cara berbicara. Misalnya adalah nada bicara, nada suara, keras atau lemahnya suara, kecepatan berbicara, kualitas suara, intonasi, dan lain-lain.

2.2.4.1 Teori Komunikasi Nonverbal Henry H. Calero

Menurut Calero, Dalam buku *The Power of Nonverbal Communication (How You Act is More Important Than What You Say)* yang ditulis oleh Henry H. Calero (2005: 4-5) mengemukakan bahwa komunikasi nonverbal berada pada

pakaian yang dikenakan (gaya dan warna), indra perasa ataupun indra penciuman, suara yang kita dengar dan simbol/tanda yang dapat dilihat hingga mimpi yang penuh dengan pesan nonverbal yang jarang di pahami. Kenyataan di balik komunikasi nonverbal bukan dipandang sebagai aspek kehidupan, alam dan lingkungan sekitar, melainkan kegiatan yang sering dilakukan seperti berbicara atau membaca, banyak fakta yang dikemukakan dari dunia ialah nonverbal namun banyak yang kurang memperhatikannya.⁷



Gambar 2.4.1 Kerangka Henry H. Calero
Sumber: Henry H. Calero (2005)

⁷ Henry H. Calero. *The Power of Nonverbal Communication: How You Act Is More Important Than What You Say*. (Los Angeles: Silver Lake Publishing, 2005) Hlm 4.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian yang berjudul “Komunikasi Nonverbal Henry H Calero Pada Animasi Shaun The Sheep Movie 2015” menggunakan pendekatan teori Henry H. Calero dalam buku *The Power of Nonverbal Communication (How You Act is More Important Than What You Say)* dan melakukan analisis yang berfokus pada komunikasi nonverbal dengan menggunakan logika dalam menyampaikan cerita adegan-adegan visual yang mengidentifikasi studi kasus serta analisis mandiri untuk memahami hubungan antara perspektif pengalaman kehidupan sehari-hari dari tontonan hiburan anak-anak.

3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk memberi kesempatan untuk memahami konteks spesifik dari komunikasi nonverbal dalam film. Metode penelitian kualitatif mengumpulkan data berdasarkan observasi pandangan penulis dan mengemukakan data tersebut berdasarkan fenomena yang kompleks secara mendalam.

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini berisi berbagai partisipan aktor yang mencerminkan konteks antara komunikasi nonverbal dan komunikasi visual dalam film animasi *Shaun the Sheep Movie 2015*. Film berdurasi 85 menit animasi *stop motion* dan komedi, penulis memfokuskan terhadap kehidupan sehari-hari yang ditampilkan oleh sekelompok karakter hewan. Pesan yang dikomunikasikan pada objek penelitian ini berisi analisa peneliti dalam merangkum seluruh alur cerita berbentuk naratif serta menjelaskan proses pembuatan film *Shaun the Sheep* sebagaimana menunjukkan komunikasi visual yang sesuai dengan refleksi kehidupan sehari-hari terkait aktivitas manusia yang relevan dan mengelompokkan tiap gambar-gambar objek penelitian dalam berbagai kategori.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian membutuhkan pengumpulan data atau sumber yang memadai, teknik pengumpulan data dari penelitian menggunakan 2 (dua) data berikut:

Data primer memperoleh data secara langsung dari sumber informasi yang dikumpulkan yang dibuat oleh penulis melalui observasi alur cerita melalui situs *platform* Bstation dengan menjelaskan setiap adegan yang di ambil. Data sekunder memperoleh data tidak langsung dari sumber informasi untuk menguji deduksi penulis serta data berasal dari sumber relevan yang telah ada, seperti *website*, jurnal, buku, dll.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif menggiring penelitian bersifat naratif dan deskriptif berdasarkan temuan yang menjelaskan komunikasi nonverbal pada segmen data yang mencerminkan aspek-aspek penting yang dikemukakan untuk memperkaya penelitian. Penulis menggunakan analisis Henry H. Calero untuk memberikan interpretasi komunikasi nonverbal, seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan simbol visual sehingga membantu peneliti menyimpulkan keseluruhan penelitian untuk memudahkan pemahaman pembaca.

3.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di lokasi yang relevan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Penulis melakukannya di rumah melalui situs *platform* Bstation untuk mengobservasi tanda dalam film *Shaun the Sheep Movie* 2015. Waktu yang diluangkan untuk melakukan penelitian ini kurang lebih 4 (empat) bulan lamanya terhitung dari bulan Maret - Juli 2024. Durasi tersebut peneliti gunakan dalam melakukan proses pengumpulan data, pengolahan data, proses bimbingan, serta menyusun struktur penelitian.