

ARTCHIVE

Indonesia
Journal of
Visual Art
and Design

ARTCHIVE

Indonesia Journal of Visual Art and Design

Volume 02, No.02 November 2021 Hal. 65-138 E-ISSN : 2723-536X

Jurnal *Artchive* merupakan Jurnal Ilmiah Berkala tentang Seni Rupa dan Desain maupun ilmu pengetahuan yang memiliki keterkaitan dengan ranah kajian tersebut, terbit dalam dua kali setahun. Pengelolaan Jurnal *Artchive* berada di dalam lingkup Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Pengarah

Novesar Jamarun

Penanggung Jawab

Yandri

Editor In-Chief

Roza Muliati

Editor

Rosta Minawati, ISI Padangpanjang

Yuniarti Munaf, ISI Padangpanjang

Rustim, ISI Padangpanjang

Muksin, Institut Teknologi Bandung

Mitra Bebestari

Novesar Jamarun, ISI Padangpanjang

Wahyu Tri Atmojo, Universitas Negeri Medan

Budiwirman, Universitas Negeri Padang

I Komang Arba Wirawan, ISI Denpasar

Mikke Susanto, ISI Yogyakarta

Irwandi, ISI Yogyakarta

Heriani, Universitas Terbuka Jakarta

Nuning Damayanti, Institut Teknologi Bandung

Gerzon R Ayawaila, Institut Kesenian Jakarta

Penerjemah

Fadhulul Rahman

Manajer Jurnal

Eva Y.

Saaduddin

Denny Lamona Samra

Desain Grafis

Izan Qomarats

Gambar Sampul

Didung Putra Pamungkas, *Refreshing*

DAFTAR ISI

Penulis	Judul	Hlm
Zakiyah Khoiriyah Siregar, Adek Cerah Kurnia Azis	<i>Design Principles In Hadi Andrean's T-Shirt Image Design</i>	65 - 81
Hasya Hanani Putri, Harissman, Ferry Fernando	Perancangan Grafis Lingkungan Pasar Pusat Kota Padangpanjang	82 - 97
Oktri Permata Lani, Andri Maijar, Miftahurrahmi Fitri	<i>Non-Verbal Communication And Meaning In Jungle Beat-Munki And Trunk Season 4 Episode 3</i>	98 - 106
Didung Putra Pamungkas	Titik Dan Garis Sebagai Simbol Ekspresi Dalam Berkarya Seni Lukis	107 - 115
Sintia Nurmiza	Merekam Asa Dalam Fotografi Seni	116 - 125
Tegar Andito, Sultan Arif Rahmadianto	Perancangan Kartu Pos Fotografis "Malang at Night" Sebagai Alternatif Cinderamata Kota Malang	126 - 138

KOMUNIKASI NONVERBAL DAN MAKNA PADA TAYANGAN KARTUN JUNGLE BEAT-MUNKI AND TRUNK SEASON 4 EPISODE 3

Oktri Permata Lani,¹ Andri Maijar,² Miftahurrahmi Fitri³

^{1,2}Institut Agama Islam Negeri Batusangkar,

³Politeknik Aisyah Sumatera Barat Indonesia

e-mail : oktripermatalani@iainbatusangkar.ac.id ,

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tayangan kartun *Jungle Beat-Munki and Trunk* Season 4 Episode 3 menggunakan teori Komunikasi Nonverbal kategori *kinesis* dan *proxemics* sebagai acuan analisisnya. Tayangan kartun *Jungle Beat-Munki and Trunk* yang dikaji dalam penelitian ini bertujuan untuk menginterpretasikan dan menemukan makna pesan nonverbal dengan menggunakan metodologi visual Gillian Rose dari sisi *site of self* dan *site of production*. Penelitian ini menggunakan paradigm kritis dengan pendekatan kualitatif yang memfokuskan pada adegan-adegan yang menggambarkan pesan nonverbal dalam visualisasi kartun *Jungle Beat-Munki and Trunk*. Hasil penelitian menemukan bahwa makna pesan nonverbal dalam tayangan kartun *Jungle Beat-Munki and Trunk* tercermin dari masalah yang ada di kehidupan saat ini seperti berjuang, menghormati, bersungguh-sungguh dan bersabar.

Kata Kunci: Komunikasi Nonverbal, makna, kartun *Jungle Beat-Munki and Trunk*

ABSTRACT

This study seeks to examine the cartoon show Jungle Beat-Munki and Trunk season 4 episode 3 by using nonverbal systems theory kinesis and proxemics categories as a reference unit of analysis. This study aims to interpret the meaning of nonverbal messages using Gillian Rose's visual methodology from the site of self and site of production side to find the meaning of nonverbal messages in the cartoon show Jungle Beat-Munki and Trunk season 4 episode 3. This study uses a critical paradigm with a qualitative approach. which focuses on scenes that depict nonverbal messages in the cartoon visualization Jungle Beat-Munki and Trunk. The results of this study found that the meaning of nonverbal messages shown in the cartoon Jungle Beat-Munki and Trunk season 4 episode 3 is also reflected in the problems that exist in life today such as struggling, respecting, being serious, and being patient.

Keywords: Nonverbal Communication, Meaning, cartun *Jungle Beat-Munki and Trunk*

PENDAHULUAN

Animasi merupakan sebuah tontonan yang sangat disukai oleh anak-anak, selain untuk hiburan animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk pembentukan tingkah laku anak. Animasi bisu merupakan salah satu hiburan yang dapat ditonton melalui media televisi. Animasi dapat diproduksi tanpa menggunakan perekaman suara terutama dalam dialog. Menurut Lubis (2009:40) bahwa animasi dapat membangun imajinasi yang menontonnya. Saat ini, animasi bisu banyak diproduksi oleh animator di dunia dan banyak mengalami perkembangan. Di industri perfilman animasi bisu masih mampu bertahan dan jenis animasi ini terus mengalami perkembangan. Pengemasan cerita yang menarik hingga pemilihan tokoh pada cerita yang disampaikan menjadi faktor utama animasi bisu banyak disukai oleh semua kalangan (Zaynina Afifa, 2018:14).

Dalam animasi bisu ditunjukkan bahwa karakter tidak berkomunikasi secara verbal melainkan secara nonverbal, dimana penonton "dipaksa" memahami alur cerita dari gerakan tubuh pemain serta ekspresi wajah untuk memahami kondisi emosional tokoh. Dalam hal ini perilaku nonverbal dianggap menggantikan perilaku verbal.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, animasi bisu ini masih tayang pada beberapa stasiun televisi di Indonesia antara lain; *Jungle Beat-Munki and Trunk*. Alur ceritanya mengenai dua karakter utama yakni *Munki dan Trunk*, mereka hidup di dalam hutan. *Jungle*

Beat-Munki and Trunk mulai dirilis tahun 2003 dan diproduksi oleh Sunrise Productions, Afrika Selatan (Sunrise Productions.com, 2018). Selama penayangannya di stasiun televisi *Munki and Trunk* mendapat prestasi yang cukup memuaskan. Berdasarkan data IMDb *Munki and Trunk* mendapat rating 9,1/10. *Munki and Trunk* memiliki beberapa episode di setiap seasonnya. Season 4 ini memiliki keunikan dalam rangkaian ceritanya. Tayangan *Jungle Beat-Munki and Trunk* season 4 episode 3 di akun official *Youtube* telah ditonton sejumlah 2.000.000 kali.

Mencermati tayangan animasi bahwa animasi merupakan salah satu elemen komunikasi kategori pesan. Pesan dapat dijabarkan sebagai pemberitahuan, kata, atau komunikasi baik lisan maupun tertulis yang disampaikan dari satu orang ke orang yang lain atau bahkan kelompok. Proses pengiriman pesan dikemas sebaik mungkin untuk mengatasi gangguan dan hambatan dalam proses pengiriman pesan, sehingga tidak menimbulkan perbedaan makna pesan yang diterima oleh si penerima.

Proses komunikasi tidak hanya menggunakan pesan verbal, tetapi ada pesan nonverbal. Oleh karena itu dalam penelitian ini yang akan diteliti adalah pesan nonverbal, karena kekuatan terbesar dari animasi bisu adalah pada nonverbal yang merupakan semua bentuk isyarat dan bukan katakata. Pesan ini dihasilkan oleh komunikator yang mempunyai nilai pesan bagi penerima pesan.

Penelitian ini menggunakan analisis

visual karena dalam animasi bisu penonton diharuskan memahami alur cerita melalui gerakan tubuh sebagai karakternya. Kemudian memakai teori Komunikasi Nonverbal dalam menganalisis lebih lanjut untuk memperdalam kekuatan dari animasi bisu. Dengan adanya berbagai fenomena yang ada maka peneliti memfokuskan pada “Komunikasi Nonverbal dan Makna pada Tayangan Kartun *Jungle Beat-Munki and Trunk* Season 4 Episode 3”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Ciri Komunikasi Nonverbal

Joseph A. Devito dalam Nurudin (2017:138) mengungkapkan ciri-ciri komunikasi nonverbal sebagai berikut:

1. Pesan Nonverbal bersifat Komunikatif;
Faktanya manusia tidak mungkin tidak berkomunikasi, meskipun tidak bersuara, apa yang dilakukan seseorang atau tidak dilakukan, sengaja atau tidak disengaja, perilaku nonverbal memberikan pesan bersifat komunikatif. Oleh karena itu, sekecil apapun perilaku nonverbal sudah menyiratkan adanya pesan nonverbal, seperti menguap, tatapan mata dan posisi duduk, semuanya adalah pesan.
2. Pesan Nonverbal bersifat Kontekstual; artinya konteks mempengaruhi pesan yang terkandung dalam isyarat nonverbal. Mengedipkan mata pada wanita di meja poker dan di angkutan umum maknanya berbeda. Kedipan di angkutan umum bersifat menggoda sedangkan kedipan di meja poker akan mendapat uang banyak.
3. Pesan Nonverbal itu sebuah Paket; Perilaku nonverbal seperti gerakan tangan, mulut, mata bersifat paket. Semua bagian tubuh bekerjasama untuk mengkomunikasikan makna tertentu. Misalnya, seseorang ingin mengetahui orang lain sedang marah atau tidak, maka isyarat yang dilihat adalah apakah kata-kata verbalnya diikuti isyarat nonverbal, seperti sikap yang sedang siap untuk berkelahi dan dahi berkerut serta tangan digepal.
4. Pesan Nonverbal dapat Dipercaya (*Believable*); para ahli menemukan terdapat relasi antara bahasa verbal dan nonverbal yang menggambarkan tentang orang berdusta, biasanya orang berdusta menggunakan kata-kata lebih sedikit. Orang yang berdusta sebelum menjawab pertanyaan cenderung menggunakan jeda yang lebih lama dengan menggunakan istilah yang umum seperti, “Yah, begitulah” dan cenderung sering menutup mulutnya saat berbicara.
5. Pesan Nonverbal dikendalikan oleh aturan; terdapat beberapa aturan yang berlaku dalam proses nonverbal. Seperti orang yang memiliki kedudukan lebih tinggi boleh menyentuh pundak

bawahannya dan bawahan tidak boleh menyentuh pundak atasannya.

6. Pesan Nonverbal bersifat Metakomunikasi; antara pesan yang satu dengan pesan lainnya baik verbal dan nonverbal saling mengkomunikasikan dan saling menguatkan. Misalnya, seorang pedagang sedang menawarkan dagangannya kepada pelanggannya, tidak hanya berkomunikasi secara verbal, tetapi juga berkomunikasi secara nonverbal. T tutur katanya, penampilan, cara berpakaian, semua mengkomunikasikan dirinya.

B. Fungsi Komunikasi Nonverbal

Menurut Paul Ekman dan Mark L. dalam Mulyana (2017:349) komunikasi nonverbal memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Repetisi
Pesan nonverbal dapat mengulangi perilaku verbal yaitu mengulangi kembali maksud yang disampaikan dari komunikasi verbal. Menggelengkan kepala saat berkata "Tidak" dan mengangguk saat berkata "Ya". Misalnya, untuk menggambarkan pesan verbal, "Ayo pergi" dengan menggerakkan tangan atau kepala.
2. Aksentuasi
Aksentuasi adalah memperkuat makna verbal dengan menggunakan isyarat nonverbal, misalnya, gerakan tangan, nada

suara melambat. Komunikator menggunakan komunikasi nonverbal untuk menekankan beberapa bagian dari pesan verbal, misalnya melebarkan mata untuk menekankan kata atau kalimat.

3. Komplemen
Komunikasi nonverbal berfungsi untuk melengkapi pesan verbal. Kode verbal dan kode nonverbal saling menambahkan makna satu sama lain. Pesan verbal menggambarkan satu makna, tetapi pesan nonverbal menggambarkan perasaan sebenarnya. Misalnya, mengedipkan mata untuk menyatakan yang dikatakan merupakan tidak benar.
4. Substitusi
Komunikasi nonverbal berfungsi menyampaikan pesan saat seseorang tidak menggunakan bahasa verbal. Pesan nonverbal yang dimaksudkan sangat jelas. Misalnya, mengatakan "sip" dengan tangan tanpa berbicara. Contoh lain, ketika memuji hanya dengan mengacungkan ibu jari.
5. Regulasi
Komunikasi nonverbal berfungsi untuk mengontrol ketika sedang berinteraksi. Gerakan nonverbal dapat mengisyaratkan untuk mengatur pesan verbal. Misalnya, mencondongkan badan ke depan menunjukkan ingin berkata sesuatu "umm". Contoh lain, ketika memberikan kontak mata saat sedang berbicara

dengan lawan bicara (Mulyana, 2017:349).

C. TEORI NON VERBAL

Kode nonverbal adalah kumpulan isyarat yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu atau pesan. Sistem kode nonverbal digolongkan Judee Burgoon menjadi beberapa struktur sifat. Kode nonverbal cenderung analog (pemberian makna seperti dari ekspresi wajah atau intonasi suara) ketimbang digital (yang jelas terukur dalam angka atau huruf yang memiliki rentang seperti volume atau gradasi). Kode atau lambang yang disimbolkan dengan tangan misalnya, ibu jari didekatkan ke telinga dan kelingking di dekat mulut dengan jari lainnya menutup, sebagai lambang nonverbal untuk “menelpon”. Hal ini menyiratkan makna yang universal. Kode nonverbal sering menimbulkan respon yang muncul secara otomatis. Contohnya saat tiba-tiba tercium bau yang menyengat, secara otomatis akan menutup hidung dengan tisu atau tangan untuk menyatakan jika tidak menyukai bau tersebut (Littlejohn & Foss, 2014:158).

D. MAKNA

Gillian Rose (dalam Ida, 2018) melihat imaji sebagai kumpulan situs. Imaji diperkenalkan dengan bentuk yang lebih luas, tidak hanya sebatas karya seni saja. Kriteria yang penulis pilih berdasarkan teori sistem nonverbal, yaitu dari segi kinesis yang merupakan proses pertukaran ide, pikiran dan gagasan dimana pesan yang disampaikan dari komunikator kepada

komunikasikan. Ilustrator (menggambarkan yang dikatakan secara verbal), adaptor (gerakan badan dilakukan sebagai pelepasan tekanan fisik), regulator (gerakan tubuh yang terjadi pada daerah kepala), dan *affect display* (isyarat yang berpengaruh pada ekspresi muka). Dari segi *proxemics* mengacu pada penggunaan jarak dalam komunikasi: visual code (gaya kontak mata langsung), *voice loudness* (kerasnya suara dapat mempengaruhi jarak antar pribadi), *posture* (faktor seks, seperti posisi dasar tubuh), dan *touching behavior* (perilaku sentuhan seperti pelukan, saling menekan, bersentuhan secara kebetulan). Berikut anatomi tubuh *Munki and Trunk* dan beberapa gambar visual dari tayangan *Jungle Beat-Munki and Trunk* Season 4 Episode 3 yang menjadi unit analisis penelitian ini: *Beat-Munki and Trunk* Season 4 Episode 3 yang menjadi unit analisis penelitian ini:



Gambar 1

Anatomi Tubuh Munki dan Trunk

Keterangan:

1. Munki

- a) Mata digunakan untuk melihat sebagai pendukung ekspresi, misalnya menangis.
- b) Tangan digunakan sebagai pembantu untuk memanjat pohon, dll.
- c) Kaki digunakan untuk berjalan dan memanjat, dll.
- d) Gigi digunakan untuk mengunyah makanan.
- e) Ekor digunakan untuk bergelayutan di pohon.

2. Trunk

- a) Mata digunakan untuk melihat sebagai pendukung ekspresi, misalnya menangis.
- b) Gigi digunakan untuk mengunyah makanan.
- c) Kaki digunakan untuk berjalan.
- d) Belalai digunakan untuk minum, mengambil/menyedot air dan makanan.
- e) Gading berfungsi untuk pertahanan diri.
- f) Telinga yang besar, berfungsi untuk mendengar dan peringatan akan bahaya.

Tabel 1 Screenshot season 4 episode 3

Menit	Visual	Kinesis	Proxe mics
00:00:40	 <p style="text-align: center;">Gambar 2</p> <p>Munki melipat kedua tangannya didada, menunjukkan dengan ekspresinya bahwa ia sedang sakit/demam</p> <p>Pada gambar 2 di atas mengandung makna bahwa untuk mengungkapkan yang dirasa melalui ekspresi akan memperkuat yang dirasakan dan akan membuat orang bersimpati pada kita.</p>		Posture,

Menit	Visual	Kinesis	Proxemics
00:05:45	 <p style="text-align: center;">Gambar 3</p> <p>Trunk dapat menyelamatkan sarang lebah, namun ia nampak sedih dan ekspresi memohon pada sang lebah karena harus menyerahkan sarang tersebut, padahal ia ingin mengambil madu untuk obat Munki.</p> <p>Pada gambar 3 di atas mengandung makna, kita harus memberikan sesuatu yang bukan milik kita, walaupun kita sangat membutuhkan dalam keadaan genting.</p>	<p><i>Illustrator, affect display</i></p>	<p>Tidak mengandung kategori proxemics</p>
00:06:17	 <p style="text-align: center;">Gambar 4</p> <p>Trunk diberikan madu oleh Munki untuk obat, ia menerima madu dengan belalainya dan ia menunjukkan ekspresi senang.</p> <p>Pada gambar 4 di atas mengandung makna, saat kita ikhlas melepaskan sesuatu, maka ada hal baik yang akan menghampiri dan kebahagiaan yang dirasakan pada saat kita diberikan apa yang kita butuhkan.</p>	<p><i>Affect display, visual code</i></p>	<p>Tidak mengandung kategori proxemics</p>

<p>00:06:22</p>	 <p>Gambar 5 Trunk memberikan madu kepada Munki, Munki menunjukkan ekspresi senang</p> <p>Pada gambar 5 di atas mengandung makna persahabatan yang setia, menolong sahabat pada saat ia kesulitan. Terlihat pada gambar Munki sangat senang diberikan obat oleh Trunk.</p>	<p><i>Affect display</i></p>	<p>Tidak mengandung kategori proxemics</p>
-----------------	--	------------------------------	--

Makna yang terdapat pada tayangan *Jungle Beat-Munki and Trunk* diurai satu per satu dari komposisi-komposisi yang terbentuk dan melekat pada objek visual yang ada seperti pada masing-masing gambar di atas.

SIMPULAN

Secara singkat pesan nonverbal merupakan semua bentuk isyarat yang bukan disampaikan melalui kata-kata. Komunikasi nonverbal mencakup semua rangsangan (kecuali verbal) dalam suatu proses komunikasi dan penggunaan lingkungan oleh individu yang pesannya mempunyai nilai bagi pengirim atau penerima.

Pesan adalah seperangkat lambang yang memiliki makna dan disampaikan oleh komunikator. Lambang yang dimaksudkan adalah bahasa, isyarat, gambar, warna dan sebagainya yang secara langsung menggambarkan pikiran atau perasaan komunikator kepada komunikan.

Proxemics mengacu pada penggunaan jarak dalam komunikasi. Metode jarak digunakan dalam interaksi, Ada tiga jenis metode jarak antara lain; Ruang karakteristik terbatas (*Fixed-feature space*), ruang karakteristik semi terbatas (*Semi-fixed feature-space*), dan ruang informal (*Informal space*). Fungsi Komunikasi Nonverbal antara lain; sebagai repetisi yaitu pesan non verbal dapat mengulangi perilaku verbal; Aksentuasi yang memperkuat makna verbal dengan menggunakan isyarat nonverbal; Komplemen yaitu komunikasi nonverbal berfungsi untuk melengkapi pesan verbal; Substitusi yaitu komunikasi nonverbal berfungsi menyampaikan pesan saat seseorang tidak menggunakan bahasa verbal serta Regulasi yaitu komunikasi nonverbal berfungsi untuk mengontrol ketika sedang berinteraksi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa konsep ini mencakup perilaku yang disengaja maupun tidak disengaja.

Konsep yang merupakan bagian dari proses komunikasi.

Darussalam: Banda Aceh.

DAFTAR RUJUKAN

Aji, M. Surya (2016). Antara Gotong Royong dan Saemaul Undong <https://news.detik.com/berita/d3167469/antara-gotong-royong-dan-saemaul-undong> Diakses pada 06 September 2021.

Afifa, Zaynina (2018). Karakteristik Slapstick Dalam Serial Film Animasi Bisu (Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Serial Animasi Bernard Bear, Larva dan Shaun the Sheep). *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel: Surabaya

Cangara, Hafied. (2014). Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.

Effendy, Onong Uchjana. 2013. Ilmu Komunikasi, Teori & Praktik. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Ida, Rachmah. 2018. Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya, Edisi 3, Jakarta: Prenadamedia Group.

Mulyana, Deddy. (2017). Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nurudin. (2017). Ilmu Komunikasi: Ilmiah dan Populer. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sartina, Dewi (2017). Efektivitas Komunikasi Nonverbal Terhadap Kepatuhan Anak Kepada Orang Tua (Studi Di Desa Seuneulop, Manggeng Abye). *Skripsi*. Universitas Islam Negeri ArRaniry

Sumber Internet

Ah-Young, Chung. (2013). 'Larva' embraces all ages

http://www.koreatimes.co.kr/www/news/culture/2013/03/386_131676.html Diakses pada 10 September 2021.

IMDb. (2016). <https://www.imdb.com/title/tt6044598/> Diakses pada 4 Juni 2021