

Analisis Komunikasi Nonverbal dalam Serial Animasi *Shaun The Sheep* Episode *Bitzer From The Black Lagoon*

Ajeng Febriyan Permatasari¹, Judhi Hari Wibowo², Irmashani Danadharta³

Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Sosial Dan Politik, Universitas 17 Agustus 1945
ajengfebypermatasari@gmail.com

ABSTRACT

The silent animated film is one of the shows that can be watched through television media or internet media such as youtube and has a channel to watch Shaun The Sheep's animation itself, the silent animated film Shaun The Sheep is produced without using the sound of human dubbing, especially in dialogue, the audience is required to understand the storyline through the body movements of the animated film characters. In this animated show of Shaun the Sheep, the researcher takes an episode entitled Bitzer From The Black Lagoon which tells the story of this shepherd's guard dog playing soccer when the shepherd neglects to pay attention to them, and this Bitzer (dog) kicks the ball very far into the swamp, and finally Shaun (sheep) told Bitzer to be responsible by taking the ball in the swamp until the Bitzer's form turned into a swamp monster and the sheep were afraid and ran here and there. Researchers Using Theory of Nonverbal Communication can also be interpreted as the creation and exchange of messages by not using words, this communication uses body movements, gestures, tone intonation (high-low tone), eye contact, facial expressions, proximity, and touch. touch.

Keywords: Nonverbal, Message Analysis, Silent Animation, Animation

ABSTRAK

Film animasi bisu Shaun the Sheep di produksi tanpa menggunakan suara dari *dubbing* manusia terutama dalam dialog, Penonton diharuskan memahami alur ceritanya melalui gerakan tubuh dari karakter film animasi. Dalam Tayangan animasi shaun the sheep ini peneliti mengambil episode Berjudul Bitzer From The Black Lagoon yang menceritakan anjing penjaga milik pengembala ini sedang bermain sepak bola disaat pengembalanya lalai tidak memperhatikan mereka, dan Bitzer (anjing) ini punmenendang bolanya sangat jauh hingga masuk rawa-rawa, dan akhirnya Shaun (domba) menyuruh bitzer untuk bertanggung jawab dengan mengambil bolanya di rawa-rawa tersebut hingga wujud blitzer berubah menjadi monster rawa dan kawan domba pun takut dan berlarian kesana kemari. Peneliti menggunakan Teori Komunikasi Nonverbal juga dapat diartikan sebagai penciptaan dan pertukaran pesan dengan tidak menggunakan kata- kata, komunikasi ini menggunakan gerakan tubuh, sikap tubuh, intonasi nada (tinggi-rendahnya nada), kontak mata, ekspresi muka, kedekatan jarak, dan sentuhan-sentuhan.

Kata Kunci: Nonverbal, Analisis Pesan, Animasi Bisu, Animasi

PENDAHULUAN

Film animasi bisu ini dapat membantu membangun imajinasi dari penontonnya. Saat ini, animasi bisu banyak diproduksi oleh animator di dunia dan banyak mengalami perkembangan, seperti contohnya Rabid Invasion, Bearnad Bear dan juga Larva. Di industri perfilman animasi bisu masih mampu bertahan ditambah jenis animasi ini yang terus mengalami perkembangan. Pengemasan alur cerita yang menarik dan tidak membuat bosan bangga dapat membuat penontonya tertawa sehingga pemilihan tokoh pada cerita yang disampaikan juga menjadi faktor utama animasi bisu. Dalam hal ini penulis memilih judul animasi bisu Shaun The Sheep sebagai penelitian karena popularitas Shaun the Sheep yang sangat di sukai dan memiliki rating yang cukup baik hingga dibuatkan *Special Movie* untuk ditonton melalui biskop Indonesia.

Popularitas animasi Shaun the Sheep merupakan sebuah fenomena yang menarik untuk dikaji sebab sebagai film animasi bisu memiliki banyak penggemar. Shaun the Sheep mengisahkan tentang domba yang memiliki kecerdasan seperti manusia, kreatif, dan tingkah laku dalam lingkungan peternakan. Popularitas film animasi ini membuat banyak kalangan yang kemudian membuat replika bonekanya dan

banyak dijual di jalanan di kota-kota besar di Indonesia. Faktanya boneka replika Shaun the Sheep sangat digemari oleh masyarakat tanpa melihat kategori umur dan hak ini sebenarnya juga menunjukkan bahwa film animasi bisu juga mendapatkan tempat tersendiri di masyarakat karena tidak hanya menghiburakan tetapi pesan-pesan yang ada di dalamnya sangat menarik dan memiliki makna yang dalam.

Dalam tayangan tersebut sutradara Shaun The Sheep juga pernah menciptakan episode khusus di hari halloween, judul episode tersebut adalah "Little Sheep Of Horror" dalam episode tersebut terlihat lebih jelas nuansa-nuansa halloween, seperti adanya labu di jalan-jalan dan juga shaun dan kawan-kawannya mengenakan kostum halloween, seperti penyihir dan frankenstein, namun dalam episode tersebut yang telah ditayangkan pada 31 Oktober 2013 tidak ditayangkan di televisi ataupun di series youtube Indonesia, karena hal itu episode "Little Sheep Of Horror" mendapatkan Rating yang lumayan sedikit, yakni 123.673 penonton. (Youtube.com/Shاون The Sheep) Dan Episode Halloween di tahun 2015 yang berjudul "Tings That Go Bump" dalam episode ini sekumpulan babi mencoba menakut-nakuti sekumpulan domba dan Bitzer menggunakan labu dan sebagainya namun episode ini hanya berdurasi singkat yaitu 2:28 menit sehingga rating yang

didapat dari episode ini juga tidak banyak hanya 7,2 juta penonton.

Karena budaya Halloween tidak sesuai dengan Negara Indonesia, Alasan budaya Halloween tidak diterima di Indonesia karena budaya halloween karena dapat menakuti anak-anak, mengejarkan ancaman, tidak ada tujuan dalam perayaan tersebut dan juga tidak mendidik logika anak (TheAssienparent:2020). Namun ada juga daerah yang menerima perayaan tersebut dan melakukan budaya tersebut karena dalam halloween para panitia hantu dapat mengenalkan peran-peran hantu yang ada di Indonesia dan dapat membuat anak-anak berani terhadap hantu dan lebih percaya akan tuhan. (Idtames:2018)

Oleh sebab itu peneliti mengambil perayaan halloween di episode Shaun The Sheep yang baru yang berjudul ‘Bitzer from the Black Lagoon’ karena pada episode tersebut tidak menggambarkan dan memberikan hiasan-hiasan halloween seperti labu dan juga kostum-kostum hantu, oleh sebab itu episode kali ini ditayangkan di televisi Indonesia dan juga di program youtube Indonesia. Pada episode tersebut juga peneliti juga mengetahui adanya unsur halloween Karena diciptakannya karakter monster rawa yang ada di episode tersebut. Sedangkan peneliti tertarik mengambil episode Bitzer from the Black Lagoon karena Bitzer from the Black Lagoon memiliki penonton yang cukup besar dibanding episode halloween sebelumnya Things That Go Bump dan Little Sheep Of Horror. Episode Bitzer from the Black

Lagoon ditonton oleh 28 juta penonton ditahun 2016 .Episode ini juga ditayangkan untuk memperingati hari spesial Halloween agar masyarakat tidak bosan melihat episode yang berisikan karakter-karakter tetap. Peneliti juga mengambil episode tersebut karena dianggap aman di tonton dan tidak menyinggung siapapun karena tertera pada berita tribunnews KPI pernah menentang episode adegan ciuman pada episode yang ditayangkan 21 Juli 2017, oleh sebab itu peneliti mengambil episode tersebut karena merasa episode Bitzer from the Black Lagoon sudah terlesensi aman dari penayangan Indonesia. Peneliti juga merasa lebih ingin tahu bagaimana komunikasi mereka bisa tersampaikan dengan satu sama lain melalui tiap-tiap gerakan-gerakan mereka yang berbeda-beda tanpa adanya komunikasi langsung ataupun dialog sama sekali, padahal bisa dibilang masalah yang sedang mereka hadapi bisa disebut cukup sulit jika tidak dilakukan dengan dialog. Bahkan para penonton tayangan Shaun the sheep ini juga mudah menerima komunikasi non-verbal mereka tanpa adanya keluh kesah terhadap tayangan tersebut. Alasan lain peneliti memilih tayangan animasi Shaun the Sheep ini pun karena memiliki banyak penonton, walau pun tayangan animasi Shaun the Sheep bukan sepenuhnya animasi yang dibuat melalui kertas atau pun editing video, menurut penulis animasi Shaun the Sheep ini dibilang sangat unik karena dibuat melalui *stopmotion* dari mainan tanah liat yang di foto dengan beribu-ribu frame untuk pembuatannya, bahkan bukan hanya itu yang

menarik hingga diteliti, seperti salah satunya yang ada pada penelitian dari penulis, dalam tayangan ini terdapat beberapa unsur seperti *slapstick*, nonverbal hingga kisah-kisah yang membuat kita sedih. Jadi dalam animasi yang cukup terbilang sangat sulit membuatnya, pembuat film animasi Shaun the Sheep yang memberikan pengetahuan tentang nonverbal sehingga film ini pasti memiliki sesuatu pesan yang bermanfaat bagi penonton.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan teknik yang disusun secara teratur yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data dalam melakukan penelitian yang disesuaikan dengan objek penelitian. Metodologi juga adalah suatu pendekatan umum untuk mengkaji topik penelitian. yang dipengaruhi berdasarkan perspektif teoritis yang dapat digunakan untuk melakukan penelitian, sedangkan perspektif teoritis itu pun adalah suatu kerangka penjelasan yang memungkinkan peneliti memahami data dan menghubungkan data yang rumit dengan situasi atau peristiwa lain. (Danim Sudarwan. 2012:7-9). Metodologi penelitian yang akan penulis gunakan yakni sebagai berikut:

Metode yang digunakan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis nonverbal yang merupakan suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji pesan untuk dianalisis tanpa adanya dialog sama sekali. Karena analisis nonverbal merupakan makna yang tidak melekat dalam setiap gerakan-gerakan adegan pada film

ataupun teater tanpa adanya teks. Kegiatan penonton berada di pusat perhatian, dimana mereka dianggap tidak mengarah pada makna tetapi memiliki makna. Setiap gerakan menekankan penafsiran pada subjek penonton, dengan membuka lipatan-lipatan dari tiap adegan yang ada di film Shaun the Sheep untuk melihat makna terdalam. Dengan demikian pemaknaan dari adegan tersebut peneliti dapat mengungkap pesan-pesan yang terterap di dalam alur tayangan film tersebut. Analisis Nonverbal memiliki makna dan disampaikan oleh komunikator. Lambang yang dimaksudkan disini adalah bahasa, isyarat, gambar, warna dan sebagainya yang secara langsung menggambarkan pikiran atau perasaan komunikator kepada komunikan (Effendy, 2013:11). Yang merupakan salah satu metodologi yang digunakan untuk mengupas, memaknai, sekaligus mendekonstruksi pemikiran, nilai-nilai atau interest/kepentingan yang ada dibalik dari suatu teks media. Dengan dasar pengetahuan inilah maka, analisis tekstual berangkat dari asumsi bahwa makna tidak tunggal tetapi menyeluruh atau dengan makna bersifat polysemy. Dalam penelitian ini yang dimaksud adegan dalam tayangan tersebut adalah gambar pada tiap gerakan-gerakan dari karakter yang dibuat dari tanah liat yang ada pada area perternakan di film shaun the sheep.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti yang telah disimpulkan dalam analisis komunikasi nonverbal dari scene-scene yang telah peneliti ambil dalam tayangan

animasi Shaun The Sheep episode Bitzer From The Black Lagoon menurut scene-scene yang telah didapatkan peneliti bahwa pada tayangan tersebut memiliki pesan yang mengandung tertawa pada penontonnya. Menurut yang diamati oleh peneliti tayangan tersebut dapat memberikan pesan yang membuat tertawa penontonnya dan dapat menyampaikan pesan dari pembuat tayangan tanpa menampilkan adanya dialog antara pemain dan sesuai dengan teori yang digunakan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa kodesistem teori nonverbal adalah, “kumpulan perilaku yang digunakan untuk menyampaikan arti, atau menggolongkan system seperti halnya memiliki beberapa struktur sifat, kode nonverbal cenderung analog daripada digital. Sinyal digital mempunyai ciri tersendiri seperti huruf dan angka, sedangkan sinyal analog berkesinambungan, membentuk sebuah tingkatan atau spectrum, seperti volume suara dan intensitas cahaya. Oleh karena itu sinyal nonverbal, dapat dilihat seperti ekspresi wajah dan intonasi suara tidak dapat dengan sederhana digolongkan menjadi kategori yang mempunyai ciri-ciri tersebut, tetapi lebih dilihat dengan perbedaan. Kode nonverbal memiliki dimensi yang mengacu kepada dari sebuah tanda, dan sering digolongkan menurut jenis aktivitas yang sering digunakan dalam kode.”

Dapat disimpulkan dalam melakukan pentafsiran dan pemaknaan dalam scene-scene yang ada dalam tayangan Shaun the Sheep episode bitzer from black lagoon yang telah diteliti dan diamati, dengan menganalisis

menggunakan kode nonverbal, peneliti dapat menjabarkan pesan satu persatu dari scene yang telah dipilih dari episode Bitzer From The Black Lagoon yang menunjukkan adanya kategori nonverbal dari setiap adegan-adegannya.

1. Kinesik (Gerakan tubuh dan Ekspresi wajah)

A. Emblem



Gambar 4.1Scene 0.52

Nonverbal : Meletakkan tangan didepan dada

Verbal : “ Berikan bola kepadaku “

Konteks : Jadi , Shaun sedang bermain bola lalu Bitzer pun datang dan ingin ikut bermain bola bersama Shaun , Bitzer menggunakan kode nonverbal emblem dengan meletakkan tangan didepan dadanya dan berusaha berkata “ berikan bola tersesebut kepadaku”.

B. Ilustrator



Gambar 4. 2Scene 1.32

Nonverbal : Menggaruk kepala

Verbal : Menunjukkan kebingungan

Konteks : Bitzer bingung bagaimana cara mengambil bola yang masuk kedalam kolam lumpur . Bitzer menggunakan kode nonverbal Ilustrator untuk menggambarkan kebingungannya.

C. Affect Display



Gambar 4.3 Scene 6.20

Nonverbal : Mengangkat tangan dan menunjukan ekspresi marah

Verbal : “ Gara-gara kalian aku jadi seperti ini “

Konteks : Sekawanan domba memandikan Monster Rawa secara paksa yang menyebabkan Monster rawa sangat marah karena ia tidak mengenakan pakaian apapun.

D. Regulator



Gambar 4.4 Scene 2.08

Nonverbal : Melihat kearah tangan

Verbal : Kenapa Bitzer mengambil bola lama sekali

Konteks : Shaun merasa bosan ketika menunggu bitzer sedang mengambil bola yang melambung jauh hingga memasuki kolam lumpur tersebut. Shaun menggunakan kode nonverbal Regulator untuk menunjukan rasa bosan ketika menunggu bitzer yang tak kunjung datang.

E. Adaptor



Gambar 4.5 Scene 6.07

Nonverbal : Monster Rawa menutupi tubuhnya

Verbal : Monster Rawa malu karna ia tidak mengenakan busana apapun

Konteks: Sekawanan domba berusaha memaksa memandikan Monster Rawa karena mereka mengira bahwa Monster Rawa tersebut adalah Bitzer . Namun, ternyata itu bukan Bitzer melainkan Monster Rawa sungguhan . Monster Rawa menggunakan kode nonverbal Adaptor untuk menunjukan rasa malu karna ia tidak memakai busana sama sekali.

2. Penampilan Tubuh

A. Tipe Tubuh

1. Ectomorph



Gambar 4.6Scene 0.51

Ectomorph : memiliki bentuk badan tinggi kurus dan biasanya orang yang lemah. Shaun termasuk dalam tipe tubuh Ectomorph karna memiliki bentuk bada yang tinggi kurus diantara sekawanan domba lainnya.

2. Mesomorph



Gambar 4.7Scene 0.53

Mesomorph: Memiliki bentuk badan proposional . Bitzer memiliki bentuk badan yang proposional tidak terlalu kurus dan tidak terlalu gemuk.

3. Endomorph



Gambar 4.8Scene 5.15

Endomorph: Memiliki bentuk yang pendek,kalam dan bulat. Timmy termasuk kategori tipe tubuh endomorph karena bentuk tubuhnya yang paling kecil dan bulat diantara domba lainnya

B. Daya Tarik Fisik



Gambar 4.9Scene 0.54

Diatara domba lainnya Shaun menjadi daya tarik di animasi Shaun the sheep karna ia memili kecerdasan serta kekreatifan seperti manusia dalam memecahan masalah yang ada dalam peternakan.

3. Jarak

A. Jarak Intim



Gambar 4.10Scene 3.44

Jarak Intim:Jarak berkisar 18 inch. Dua domba saling verdekatan untuk bersembunyi dari Monster rawa

B. Jarak Personal



Gambar 4.11Scene 5.04

Jarak Personal : Jaraj bekisar 18 inch sampai 4 kaki.Sekawanan domba sedang melihat Monster rawa yang telah mereka mandikan

C. Jarak Sosial



Gambar 4.12Scene 5.06

Jarak sosial : Berkisar antara 4 sampai 12 kaki. Monster rawa dikelilingi Sekawanan domba ketika hendak dimandikan.

D. Jarak Publik



Gambar 4.13Scene 6.24

Jarak Publik : Berkisar 12 kaki. Monster rawa berkomunikasi nonverbal dihadapan Sekawanan domba untuk menunjukkan ekspresi kemarahannya.

4. Kronemik



Gambar 4.14Scene 2.00

Kronemik: Bidang mempelajari penggunaan waktu dalam komunikasi nonverbal. Penggunaan waktu untuk nonverbal ketika Sekawanan domba sedang makan yaitu pagi atau siang hari

5. Sentuhan



Gambar 4.15Scene 2.49

Nonverbal : Menyentuh Monster Rawa

Verbal : Shaun tidak sengaja menyentuh Monster Rawa

Konteks : Shaun dan temannya sedang ketakutan karna adanya Monster Rawa , karena mata Shaun ditutup oleh temannya Shaun jadi tidak sengaja menyentuh tubuh Monster Rawa. Shaun menggunakan kode nonverbal sentuhan ketika tidak sengaja menyentuh Monster Rawa tersebut.

6. Volkalik (Paralanguage)

A. Pitch



Gambar 4.16Scene 2.55

Nonvetbal : Shaun lari

Verbal : Shaun lari dan berteriak karena ada Monster Rawa

Konteks : Shaun lari ketika didekati oleh Monster Rawa , Shaun menggunakan kode nonverbal Pitch ketika hendak terkejut dan berlari karna ketakutan.

B. Rate



Gambar 4.17Scene 2.28

Nonverbal : Shaun lari dan berbicara cepat

Verbal : Shaun berbicara cepat untuk meminta tolong kepada sekawanan domba.

Konteks : Shaun keluar dari lemari dan berbicara cepat untuk meminta tolong pada sekawanan domba lainnya bahwa Monster Rawa sedang mengejarnya. Ia berbicara menggunakan kode nonverbal rate .

C. Inflection



Gambar 4.18Scene 3.51

Nonverbal : Shaun Meangkat tangan dan melihat jendela

Verbal : Shaun terkejut karena munculnya Monster Rawa di kaca mobil

Konteks : Shaun menggunakan kode nonverbal Inflection ketika berteriak ketakutan karna munculnya Monser rawa di mobil tempat Shaun dan kedua temannya bersembunyi.

D. Volume



Gambar 4.19Scene 5.18

Nonverbal : Monster rawa mengagkat kedua tangan dan membuka mulut

Verbal : Monster Rawa berteriak tidak mau dimandikan oleh sekawanan domba

Konteks : Sekawanan domba hendak memandikan Moner Rawa yang terlihat sangat kotor , Monster Rawa menggunakan kode nonverbal volume karna ia berteriak keras tidak mau dimandikan .

E. Quality



Gambar 4.20Scene 6.25

Nonverbal : Monster Rawa mengangkat tangannya dan membuka mulutnya

Verbal : Monster Rawa marah karna sekawanan domba mengira bahwa Monster Rawa adalah Bitzer dan memaksa memandikan Monster Rawa tersebut.

Konteks : Monster Rawa Marah karna dipaksa mandi hingga Monster Rawa terlihat tidak memakai busana , saat

Monster Rawa marah ia menggunakan kode nonverbal Quality.

F. Suara



Gambar 4.21Scene 4.27

Nonverbal : Shirley memakan rumput telinga nya sedikit naik dan mata nya melirik ke kiri

Verbal : Shirley sedang memakan rumput dan ia merasakan bahwa ekornya menyetuh sesuatu

Konteks : Shirley hampir tertabrak oleh mobil yang ditumpangi oleh Shaun tapi Shirley tidak menyadarinya , ia hanya merasakan ada yg menyetuh bagian ekornya sehingga ia mengeluarkan suara “um” yang termasuk dalam kode nonverbal suara.

G. Artikulasi



Gambar 4.22Scene 5.02

Nonverbal : Shaun menunjuk Monster Rawa

Verbal : Karna Monster Rawa mengenakan topi dari Bitzer maka Shaun mengira itu Bitzer

Konteks : Shaun menggunakan kode nonverbal Artikulasi ketika melihat topi yang digunakan oleh Bitzer dikepala Monster Rawa dan Shaun meyakini bahwa Monster Rawa merupakan Bitzer.

H. Diam



Gambar 4.23Scene 2.35

Nonverbal :Sekawanan Domba diam naik diatas kayu atap

Verbal : Sekawanan Domba takut dengan kemunculan Monster Rawa

Konteks: Sekawanan Domba takut dengan kemunculan Monster Rawa , lalu mereka memutuskan bersembunyi diatas akayu didekat atap peternakan, sekawanan domba menggunakan kode nonverbal diam ketika sedang bersembunyi

7. Pakaian



Gambar 4.24scene 5.21

Nonverbal : Ibu timmy dan domba lainnya saling bertatapan dan menggunakan penutup kepala berwarna pink.

Verbal : Mereka saling mengkonfirmasi bahwa sudah siap untuk memandikan Monster Rawa

Konteks: Ibu timmy dan domba lainnya hendak akan memandikan Monster Rawa yang mereka kira Monster Rawa tersebut adalah Bitzer , Ibu Timmy menggunakan pakaian pink untuk mempertegas gender nya yaitu wanita sedangkan domba lainnya hanya mengenakan masker dan celemek saja.

Kesimpulan yang dapat diambil dari setiap scene yang dipilih sebelumnya Shaun the sheep episode Bitzer from the Black Lagoon menggunakan Ekpresi wajah karna ekspresi wajah merupakan perilaku nonverbal utama yang mengpresikan keadaan emosional seseorang(dedddymulyana, 2014:377) sekawanan domba mengepresikan ketakutan nya terhadap Monster rawa menggunakan teori system nonverbal kinesik (gerakan tubuh dan ekspresi wajah) *emblem,illustrator,affect display, regulator ,adaotor* , namun kategori kinesik yang lebih dominan digunakan dalam episode ini merupakan kategori kinesik *affect display* dimana kategori *affect display* menjelaskan gerakan dari wajah dan tubuh Shaun the sheep , Bitzer dan Monster rawa untuk menunjukkan rasa ketakutannya serta marahnya dan untuk kategori volkalik yang sering digunakan disini yaitu kategori volkalik

inflection yakni keberagaman suara , ketika Shaun dan sekawanan domba takut mereka melakukan perubahan nada dalam mengeluarkansuara mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan tentang komunikasi nonverbal dalam animasi Shaun the Sheep episode Bitzer from the Black Lagoon kategori dari teori system nonverbal yang sering digunakan dalam animasi tersebut adalah kinesis affect display . *Affect display* gerakan dari wajah dan tubuh untuk menjelaskan emosi. Untuk menjelaskan ketakutan Shaun akan Monster rawa mereka lebih sering menggunakan affect display missal shaun sedih akan tertipa temannya, shaun tekejut dan lain sebagainya dan untuk kategori volkalik yang lebih sering digunakan yaitu *inflection* . *inflection* merupakan keberagaman keberagaman atau perubahan nada dalam bersuara , seperti saat shaun diam lalu terkejut melihat monster rawa disitu mereka menggunakan volkalik *inflection* sebagai pelengkap gerakan nonverbal yang digunakan untuk mempertegas verbal yang ingin mereka sampaikan kepada penonton animasi Shaun the Sheep.

DAFTAR PUSTAKA

Ari, Sulisyatno (2019). Hermeneutika: Analisis Tekstual Dalam Penelitian Komunikasi. Jurnal Komunikasi. Universitas Bhayangkara Raya Jakarta

- Albi, Johan, 2018. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: CV Jejak
- Andri. 2017. Komunikasi Serba Ada Serba Makna. Jogja: Garudhawaca
- Andri, 2014. Catatan Ringkas Stilistika. Jogja: Garudhawaca
- IMDB (2017). Shaun the Sheep, <https://imdb.com/title/tt2872750/>, Diakses pada tgl 02/16/2021
- Ida Racmah (2018) , Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya .Jakarta Prenamedia Group
- J.Moleong, Lexy. 2016. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Khomsahrial, 2016. Komunikasi Massa. Jakarta : PT Grasindo
- Lianawati, 2019. Menyelami Keindahan Sastra Indonesia. Jakarta : Bhuana Ilmu Populer
- Shaun The Sheep, (2018), Shaun The Sheep, <https://www.shaunthesheep.com/> , Diakses pada 06/04/2021
- Morissan (2013), Komunikasi Massa, Jakarta: Ghalia Indonesia
- Morrison (2015), Teori Komunikasi Massa Individu Hingga Massa. Jakarta: Kencana PremediaGroup
- Mulyana, Deddy,(2017), Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- McQuail, Mark, 2020. McQuail's Media and Mass Communication Theory. New York : Sage Publications
- Nurudin. (2015). Pengantar Ilmu Komunikasi Massa. Jakarta: PT.Remaja Grafindo Persada
- Stephen, Littejohm. (2014), Teori Komunikasi. Jakarta: Salemba Humanika
- Shaun the Sheep (2016) . Bitzer From The Black Lagoon ,Shaun the Sheep Season 2 ,Full Episode, <http://youtu.be/UQ7ZE-mGu6c> , Diakses pada 06/20/2021
- Deddy Mulyana . (2014). Ekspresi wajah dan tatapan mata. 377
- Deddy Mulyana. (2014). Sentuhan . 379
- Deddy Mulyana. (2014). Ekspresi mata'Dan tatapan wajah. 372-375
- Stephen w.little John. (2014). Teori sistem non verbal. 158
- Animasi Menurut ahli . 2020. <http://www.rangumanpustaka.com/2017/04/animasi-menurut-ahli-pengertian-jenis.html?m=1> . Di akses pada 12 Juli 2021 pukul 17.30
- Shaun the sheep. 2018 . <https://m.imdb.com/title/tt0983983/> . Diakses pada 13 Juli 2021 pukul 18.34
- Tradisi semiotika (teori sistem non verbal dan Pondasi klasik bahasa) . 2018 . <http://pengertiandanartikel.blogspot.com/2017/03/tradisi-semiotik-teori-sistem-non.html?m=1> . Diakses pada 12 July 2021 pukul 19.3

