

Makna Pesan Nonverbal dalam Tayangan Kartun Larva *Season 3 Episode Garlic 1 dan 2*

Revi Tria Meidyastuti, Jupriono, Dewi Sri Andika Rusmana

dewirusmana@untag-sby.ac.id

Abstract

Silent animation is an animation that was created without using sound recording, especially in dialogue. The greatest strength of silent animation is nonverbal communication which is all forms of gestures that are not words. This research attempts to examine Larva season 3 episode Garlic 1 and 2 by using the theory of nonverbal systems of kinesics and proxemics categories as a reference unit of analysis. This research aims to interpret the meanings of nonverbal messages by using the Gillian Rose visual methodology from site of self and site of production to find the meanings of nonverbal messages in Larva season 3 episode Garlic 1 and 2. The research uses a critical paradigm with a qualitative approach that focuses on scenes that are describing nonverbal messages in Larva visualization. The results had found that the meanings of nonverbal messages displayed in Larva season 3 episode Garlic 1 and 2 also reflected in recent life issues such as struggling, respecting others, earnest, and being patient.

Keywords: *Nonverbal Messages, Kinesics, Proxemics, Visual Methodology*

ABSTRAK

Animasi bisu adalah animasi yang dibuat tanpa menggunakan perekaman suara terutama dalam dialog. Kekuatan terbesar dari animasi bisu adalah pada komunikasi nonverbal yang merupakan semua bentuk isyarat yang bukan kata-kata. Penelitian ini berusaha untuk mengkaji tayangan kartun Larva *season 3 episode Garlic 1 dan 2* dengan menggunakan teori sistem nonverbal kategori kinesik dan proxemics sebagai acuan unit analisisnya. Penelitian ini bertujuan untuk menginterpretasikan makna pesan nonverbal dengan menggunakan metodologi visual Gillian Rose dari sisi *site of self* dan *site of production* untuk menemukan makna pesan nonverbal dalam tayangan kartun Larva *season 3 episode Garlic 1 dan 2*. Penelitian ini menggunakan paradigma kritis dengan pendekatan kualitatif yang memfokuskan pada adegan-adegan yang menggambarkan pesan nonverbal dalam visualisasi kartun Larva. Hasil penelitian ini menemukan jika makna pesan nonverbal yang ditunjukkan dalam kartun Larva *season 3 episode Garlic 1 dan Garlic 2* juga tercermin dari masalah yang ada di kehidupan saat ini seperti berjuang, menghormati, bersungguh-sungguh, dan bersabar.

Kata Kunci: *Pesan Nonverbal, Kinesik, Proxemics, Metodologi Visual*

PENDAHULUAN

Animasi bisu merupakan salah satu hiburan yang dapat ditonton melalui media televisi. Animasi bisu diproduksi tanpa menggunakan perekaman suara terutama dalam dialog. Menurut Lubis (2009:40), penonton diharuskan memahami alur ceritanya melalui gerakan tubuh dari karakter animasi dan tulisan yang muncul di sela-sela tayangan seperti membaca komik yang berisi beberapa dialog dari tayangan tersebut. Animasi ini 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 ditambah jenis animasi ini yang terus mengalami perkembangan. Pengemasan cerita yang menarik hingga pemilihan tokoh pada cerita yang disampaikan juga menjadi faktor utama animasi bisu banyak disukai oleh semua kalangan (Zaynina Afifa, 2018:14).

Berdasarkan hasil observasi penulis, animasi bisu masih tayang di Indonesia, salah satunya adalah Larva. Larva mengisahkan dua karakter utama larva yakni *Yellow* dan *Red*. Mereka hidup di dalam saluran air. Larva mulai dirilis tahun 2011 dan diproduksi oleh TUBA Entertainment, Korea Selatan (tubaani.com, 2019). Selama penayangannya di stasiun televisi Larva mendapat prestasi yang cukup memuaskan. Berdasarkan data IMDb Larva mendapat rating 7,4/10. Larva memiliki beberapa episode di setiap *season*nya. Di *season* 3 Larva memiliki sebanyak 264 episode dengan judul yang berbeda di tiap-tiap *episodenya*.

Uniknya, pada *episode* 15 dan 16 di *season* ini merupakan satu rangkaian cerita. Berbeda dengan *episode* lainnya jika satu episode sudah selesai maka cerita tidak akan disambung di *episode* berikutnya. *Episode* ini masing-masing berjudul *Garlic* 1 dan *Garlic* 2. Berdasarkan hasil observasi penulis setelah melihat tayangan *episode Garlic* 1 dan *Garlic* 2 di akun *official Youtube Larva TUBA*, episode *Garlic* 1 telah dilihat sejumlah 110.132 kali, sedangkan episode *Garlic* 2 telah dilihat sejumlah 83.377 kali.

Animasi merupakan salah satu elemen komunikasi kategori pesan. Pesan dapat dijabarkan sebagai setiap pemberitahuan, kata, atau komunikasi baik lisan maupun tertulis, yang disampaikan dari satu orang ke orang yang lain atau bahkan kelompok. Dalam proses pengirimannya, pesan sebaiknya dikemas sebaik mungkin untuk mengatasi gangguan dan hambatan yang muncul dalam proses pertukaran pesan, sehingga tidak menyebabkan perbedaan makna pesan yang diterima oleh penerima. Isi dari suatu cerita dalam animasi pasti berkaitan dengan materi atau bahan yang dipilih pembuat animasi agar dapat mengungkapkan maksud dan tujuannya. Sehingga dalam cerita tersebut akan tampak pesan apa yang ingin disampaikan oleh si pengirim pesan.

Proses komunikasi tidak hanya menggunakan pesan verbal, melainkan juga ada pesan nonverbal. Animasi terdiri dari musik, jalan cerita, verbal, nonverbal dan lain-lain. 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 yang bukan kata-kata. Pesan ini dihasilkan oleh komunikator yang mempunyai nilai pesan bagi penerima pesan. Tanpa memiliki pengetahuan dan pemahaman yang memadai, ada kemungkinan pesan nonverbal disalah-artikan atau disalah-tafsirkan. Maka pesan nonverbal merupakan pesan yang disengaja maupun tidak disengaja yang dihasilkan dari si pengirim pesan dengan tanpa mengetahui jika pesan-pesan tersebut mengandung nilai atau makna bagi orang lain. Dalam animasi bisu ditunjukkan bahwa karakter tidak berkomunikasi secara verbal melainkan secara nonverbal, di mana 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.

Penulis merasa analisis visual tepat digunakan karena dalam animasi bisu penonton diharuskan memahami alur cerita melalui gerakan tubuh karakternya dalam hal ini visualnya. Dalam hal ini penulis juga berpedoman pada teori sistem nonverbal dalam menganalisis lebih lanjut karena teori ini memperdalam mengenai nonverbal dimana termasuk dalam kekuatan dari animasi bisu. Penulis curiga terdapat pesan tersembunyi dibalik tayangan dan penciptaan karakter seperti warna, bentuk, isyarat, gerakan dan lain-lain, serta adakah hubungan antara budaya dengan penciptaan Larva, dimana diketahui jika Larva diciptakan oleh negara Korea Selatan yang mana

merupakan negara yang berbatasan langsung dengan negara komunis.

Pokok permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana makna pesan nonverbal dalam tayangan kartun Larva *season 3 episode Garlic 1 dan 2*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menginterpretasikan makna pesan nonverbal dalam tayangan kartun Larva *season 3 episode Garlic 1 dan 2*.

Pesan Nonverbal

Pesan adalah seperangkat lambang yang 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). Secara singkat pesan nonverbal merupakan semua bentuk isyarat yang bukan disampaikan melalui kata-kata. Menurut Larry A. Samovar dan Richard E. Porter, komunikasi nonverbal mencakup semua rangsangan (kecuali verbal) dalam suatu proses komunikasi dan penggunaan lingkungan oleh individu yang pesannya mempunyai nilai bagi pengirim atau penerima. Jadi konsep ini mencakup perilaku yang disengaja maupun tidak disengaja yang merupakan bagian dari proses komunikasi. Individu mengirim pesan nonverbal tanpa menyadari bahwa pesan-pesan tersebut bermakna bagi orang lain (Mulyana, 2017:343).

Terdapat berbagai macam klasifikasi dalam pesan nonverbal, namun para ahli komunikasi nonverbal belum menemukan kesepakatan mengenai

klasifikasi tersebut. Klasifikasi pesan nonverbal milik Duncan, Schefflen, dan Leathers digabungkan oleh Rahmat dalam Dewi Sartina (2017) menjadi tiga jenis:

- (1) pesan nonverbal visual, meliputi artifaktual, kinesik, dan proksemik
- (2) pesan nonverbal auditif, meliputi pesan paralinguistik
- (3) pesan nonverbal nonvisual nonauditif, meliputi penciuman (*olfactory*) dan sentuhan (*tactile*).

Ciri Komunikasi Nonverbal

Joseph A. Devito (2011) dalam Nurudin (2017:138) mengungkapkan ada enam ciri dari komunikasi nonverbal sebagai berikut:

1. Pesan Nonverbal Bersifat Komunikatif

Pada kenyataannya manusia tidak mungkin tidak berkomunikasi, meskipun tidak bersuara. Apa yang seseorang lakukan dan tidak lakukan, apakah sengaja atau tidak disengaja, perilaku nonverbal memberikan pesan atau bersifat komunikatif. Oleh karena itu, sekecil apapun perilaku nonverbal sudah menyiratkan adanya pesan nonverbal. Seperti menguap, tatapan mata, posisi duduk, sering memandang keluar jendela saat di ruangan semuanya adalah pesan. Maka pesan-pesan nonverbal tersebut bersifat komunikatif atau telah mengkomunikasikan sesuatu.

2. Pesan Nonverbal Itu 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 baik gerakan tangan, mulut, mata bersifat paket. Semua bagian tubuh berkerja sama 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 yang mengepal.

4. Pesan Nonverbal Dapat Dipercaya (*Believable*)

Beberapa penelitian para ahli menunjukkan hampir selalu terdapat relasi antara bahasa verbal dan nonverbal yang menggambarkan berdusta. Hasil penelitian juga menemukan, biasanya orang berdusta menggunakan kata-kata lebih sedikit. Orang yang berdusta sebelum menjawab pertanyaan cenderung akan menggunakan jeda yang lebih lama. Ciri lainnya adalah biasanya menggunakan istilah-istilah yang umum seperti, "Yah, begitulah". Ciri lain adalah jarang menyebutkan nama tempat atau nama orang dengan spesifik dan yang terakhir mereka cenderung sering menutup mulutnya saat berbicara.

5. Pesan Nonverbal Dikendalikan oleh Aturan

Terdapat beberapa aturan yang berlaku dalam proses nonverbal. Seperti yang memiliki kedudukan lebih tinggi boleh menyentuh pundak.

Misal seorang atasan menyentuh pundak bawahannya, bukan bawahannya yang menyentuh pundak atasannya. Contoh lain, sang atasan ingin berdiri di dekat bawahannya, maka posisinya cenderung lebih dekat dibanding bila sang bawahan yang memiliki keinginan tersebut, jarak bawahan pasti lebih jauh.

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 diikuti komunikasi nonverbal. Tutur katanya, penampilan, cara berpakaian, semua mengkomunikasikan dirinya serta produknya (Nurudin, 2017:138).

Fungsi Komunikasi Nonverbal

Menurut Paul Ekman (1965) dan Mark L. (1972) dalam Mulyana (2017:349) menyebutkan 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" atau menunjukkan kemana seseorang harus pergi. 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. Tetapi komplemen berbeda dengan substitusi. Kode verbal dan kode nonverbal saling menambahkan makna satu sama lain. Nada suara, dan gerakan tubuh dapat mengindikasikan perasaan seseorang. Contohnya tersenyum saat ada yang bercerita lucu, atau geleng-geleng kepala saat membicarakan keburukan seseorang.

4) Kontradiksi

Kontradiksi terjadi saat pesan verbal dan nonverbal saling bertentangan. Fungsi ini seringkali terjadi secara tidak sengaja. Kontradiksi ini biasanya digunakan saat seseorang menyindir atau melakukan humor. Pesan verbalnya menggambarkan satu makna, tetapi pesan nonverbalnya menggambarkan perasaan sebenarnya. Misalnya, mengedipkan mata untuk menyatakan yang dikatakan merupakan tidak benar.

5) Substitusi

Komunikasi nonverbal berfungsi menyampaikan pesan saat seseorang

tidak menggunakan bahasa verbal. Pesan nonverbal yang dimaksudkan dalam fungsi sangat jelas. Misalnya, mengatakan “sip” dengan tangan tanpa berbicara. Contoh lain, ketika memuji hanya dengan mengacungkan ibu jari.

6) Regulasi

Komunikasi nonverbal berfungsi untuk mengontrol ketika sedang berinteraksi. Gerakan nonverbal dapat mengisyaratkan mengatur pesan verbal. Misalnya mencondongkan badan ke depan menunjukkan ingin berkata sesuatu atau mengisyaratkan jeda saat berbicara (misalnya, dengan bergumam “umm”). Contoh lain seperti pada ketika memberikan kontak mata saat sedang berbicara dengan lawan bicara (Mulyana, 2017:349).

Teori Sistem Nonverbal

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”. Menyiratkan makna yang universal, misalnya ibu jari terangkat dan telunjuk mengarah ke

pelipis dengan jari lainnya menutup, yang umumnya dapat dipahami sebagai gerakan mengarahkan pistol, sebagai bentuk ancaman. Kode nonverbal kerap 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).

Kode nonverbal memiliki dimensi-dimensi sebagai berikut:

- a. Semantik: mempelajari makna dari sebuah tanda.
- b. Sintaksis: bagaimana tanda-tanda disusun ke dalam sistem dengan tanda lainnya.
- c. Pragmatik: pengaruh atau perilaku yang dimunculkan tanda. Berperan untuk memahami maksud dari peristiwa komunikasi berdasarkan konteks (Littlejohn, & Foss, 2014:159).

Bahasa maupun bentuk nonverbal mengizinkan pelaku komunikasi menggabungkan beberapa tanda yang berhubungan kedalam sebuah variasi kompleks yang hamper tidak terbatas dari pengungkapan makna. Sistem kode nonverbal digolongkan menurut jenis aktivitas yang digunakan dalam kode. Burgoon mengusulkan tujuh jenis: kinesis (aktivitas tubuh), vokalis atau *paralanguage* (suara), penampilan fisik, *haptics* (touch), *proxemics* (ruang), *chronemics* (waktu), artefak (objek). Tetapi yang lebih dikaji secara luas adalah kinesis dan *proxemics*. Tujuh asumsi Ray Birdwhistell sebagai dasar teorinya dalam bahasa tubuh:

1. Semua gerakan tubuh memiliki makna yang penting dalam konteks komunikasi.
2. Perilaku bisa dianalisis karena diatur sehingga dapat dikupas dengan analisis secara sistematis.
3. Meskipun aktivitas tubuh memiliki keterbatasan biologis, fungsi gerakan tubuh dalam berinteraksi menjadi bagian dari sistem sosial. Kelompok yang berbeda akan menggunakan gestur dan gerakan tubuh yang berbeda pula.
4. Setiap aktivitas tubuh orang lain akan mempengaruhi aktivitas tubuh seseorang.
5. Aktivitas tubuh yang ikut andil dalam peristiwa komunikasi dapat diselidiki.
6. Makna yang berhasil terungkap dalam penelitian kinesik berasal dari perilaku yang telah dikaji sebagaimana dengan metode untuk penelitian.
7. Seseorang yang menggunakan aktivitas tubuh akan memiliki ciri-ciri *idiosyncratic*, tetapi juga akan menjadi bagian sistem sosial yang besar (Littlejohn, & Foss, 2014:158).

Proxemics mengacu pada penggunaan jarak dalam komunikasi. Menurut Hall, metode jarak digunakan dalam interaksi, sangat bermasalah dengan kebudayaan. Pada umumnya pengertian yang menonjol dari kebudayaan biasanya dapat menentukan karak yang digunakan dalam kebudayaan tersebut. Hall mendefinisikan tiga jenis jarak. Ruang karakteristik terbatas (*Fixed-feature space*), ruang karakteristik semi terbatas (*Semi-fixed feature-space*), dan ruang informal (*Informal space*). Delapan

faktor menurut Hall yang mungkin memberi pengaruh bagaimana ruang digunakan saat berinteraksi:

- 1) Postur (*posture*), faktor seks (*sex factors*), mencakup jenis kelamin dan posisi dasar tubuh (berdiri, berbaring, duduk)
- 2) Poros sosial ke luar ke dalam (*sociofugal-sociopetal axis*), *sosiofugal* memiliki makna berinteraksi dengan keputusasaan dan *sosioptal* memiliki makna dorongan. *Axis* adalah poros yang relatif dengan orang lain. Orang yang berbicara mungkin saling berhadapan, saling membelakangi, atau mungkin diposisikan pada radius sudut tertentu. Dengan demikian, beberapa sudut seperti bertatapan muka, mendorong interaksi, sementara yang lainnya seperti membelakangi mematikan interaksi.
- 3) Faktor kinestetik (*kinesthetic factors*) Kedekatan antara individu yang berhubungan dengan sentuhan. Setiap individu mungkin saja melakukan kontak fisik atau pada jarak yang dekat, mungkin saja mereka diluar dari kontak tubuh atau mungkin mereka berposisi dimana saja di antara kedekatan ini.
- 4) Perilaku Sentuhan (*touching behavior*) Manusia mungkin terlibat dalam elusan dan pelukan, merasakan, pelukan erat, saling menekan, sedikit bersentuhan, bersentuhan secara kebetulan, atau tidak ada kontak.
- 5) Sandi Visual (*visual code*), mencakup kontak mata secara langsung (dari mata ke mata).
- 6) Sandi Termis (*thermal code*),

melibatkan factor panas yang diterima dari pelaku komunikasi lainnya.

- 7) Sandi Penciuman (*olfactory code*), meliputi tingkatan dan jenis baru yang diterima panca indera dalam suatu percakapan.
- 8) Kebisingan Suara (*voice loudness*). Kerasnya suara dapat mempengaruhi jarak antar pribadi.

Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin “anima” yang memiliki arti jiwa, hidup, semangat. Karakter atau tokoh animasi adalah manusia, binatang, tumbuhan atau objek nyata lainnya yang divisualisasikan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. Jadi animasi dapat diartikan sebagai gambar yang seolah-olah hidup karena kumpulan gambar itu berubah dan bergantian ditampilkan. Objek yang terkandung dapat berupa tulisan, warna, bentuk benda, dan spesial efek.

Umumnya animasi komputer dibagi menjadi dua jenis, yaitu: a. *Computer Assisted Animation*, animasi menunjuk pada animasi 2 dimensi, yaitu proses animasi tradisional yang dikomputerisasi dengan gambaran tangan. Komputer ini digunakan untuk pewarnaan, penerapan *angle* dan penataan data, b. *Computer Generated Animation*, animasi menunjuk pada animasi 3 dimensi dengan program atau *software* 3D seperti *3DS Max*, *Maya*, *Autocad* dan lain sebagainya.

Budaya Korea Selatan

Beberapa tahun belakangan Korea Selatan telah berhasil mempopulerkan budayanya ke dunia internasional seperti drama, film, lagu, *fashion*, dan gaya

hidupnya yang mulai mempengaruhi kehidupan di berbagai belahan dunia. Budaya Korea berkembang dengan pesat dan meluas serta diterima oleh masyarakat berbagai belahan dunia yang biasa disebut sebagai demam *Korean Wave*. Untuk menggambarkan rasa hormat, umumnya seseorang akan berjabat tangan tetapi masyarakat Korea Selatan menilai hal ini dirasa kurang begitu bagus. Seperti pada saat Bill Gates yang mengunjungi negara Korea Selatan beberapa tahun lalu yang menuai kontra karena Bill Gates berjabat tangan dengan sang presiden dengan satu tangannya berada di saku. Di negara tersebut, peristiwa ini di rasa seperti tidak peduli atau terkesan mengacuhkan lawan bicara (Rully, 2017).

Masyatakaa Korea terobsesi dengan usia seseorang, tak terkecuali saat bertemu orang baru. Karena di Korea Selatan peraturan saat berberbicara dengan orang lain, apakah harus menggunakan *banmal* (gaya berbicara dengan yang lebih muda atau sebaya) atukah menggunakan *jondaenmal* yang cenderung pada gaya berbicara yang merujuk kesopanan (biasanya digunakan saat berbicara dengan orang yang lebih tua). Dalam kebudayaan negara lain, jika melihat dua orang sesama jenis berpegangan tangan dan berpelukan atau melakukan *skinship* mungkin dianggap aneh. Tetapi fenomena ini tidak berlaku di Korea Selatan karena hal tersebut dianggap sangatlah wajar. Dialek di tiap daerah tentulah berbeda yang paling menonjol adalah pada aksent. Akan tetapi dialek tersebut tidak jauh berbeda sehingga pendengar masih bisa menangkap maksud ucapan orang yang

berbicara Dalam dialek, perbedaan utama juga terkait dengan status sosial.

Cara tradisional untuk menyapa di Korea Selatan adalah membungkuk. Untuk pria saat berjabat tangan kanan harus ditopang tangan kiri, sedangkan untuk wanita cara tradisional untuk menyapa adalah sering membungkuk dan tidak selalu berjabat tangan. Sentuhan dari orang yang tidak dikenal merupakan bentuk penghinaan di Korea Selatan, seperti memeluk atau menepuk punggung. Kontak mata secara langsung dan berkepanjangan dapat dinilai sebagai suatu tindakan yang tidak sopan, terutama saat berhadapan dengan orang dengan status sosial yang lebih tinggi. Menurut Kim Geung Seob (2013), tindakan keakraban merupakan tindakan menyiratkan kehangatan, kedekatan, dan kesiapan untuk berkomunikasi. Tindakan ini menandai pendekatan daripada penghindaran dan kedekatan daripada jarak. Misalnya tindakan keakraban seperti senyuman, sentuhan, kontak mata, jarak yang dekat, dan animasi suara. Budaya yang menunjukkan kedekatan atau spontanitas antarpersonal yang besar dinamakan budaya kontak karena orang-orang dalam negara-negara ini biasa berdiri berdekatan dan sering bersentuhan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan format deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan atau melukiskan yang menjadi objek berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya dalam tayangan Larva dengan realitas yang ada di masyarakat

Dalam penelitian ini menggunakan dua sumber yang dapat mendukung penyusunan penelitian ini, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh dari rekaman *video* kartun Larva *season 3 episode Garlic 1* dan *Garlic 2* yang diambil dengan cara mengunduh dari *youtube*. Peneliti mendapatkan informasi sebagai data sekunder melalui internet.

Teknik pengumpulan data dari penelitian ini menggunakan dua cara yaitu:

a. Dokumentasi

Data dalam penelitian ini diperoleh dari rekaman tayangan kartun Larva kemudian memilih visual dari *scene- scene* Larva yang diperlukan untuk penelitian.

b. Observasi

Observasi yang penulis lakukan adalah melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian dengan cara menonton dan mengamati visual tiap-tiap adegan dalam tayangan Larva. Penulis juga mencatat, memilih dan kemudian menganalisa sesuai dengan model penelitian yang digunakan penulis sehingga didapatkan interpretasi pesan nonverbal dari objek visual.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif yang bermaksud untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang hal-hal yang terkait dalam permasalahan yang ditemukan saat pengambilan data. Tahapan analisis data yang akan penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Pertama, mengamati sumber data dengan menggunakan metodologi

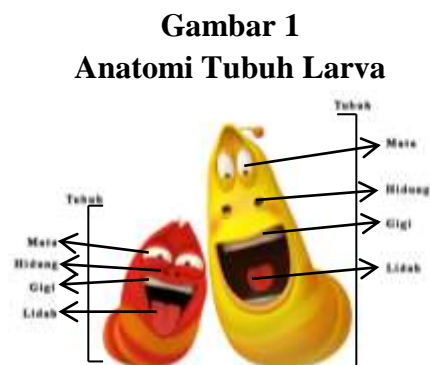
visual Rose. Penelitian akan berfokus pada kartun Larva *season 3 episode Garlic 1* dan *Garlic 2*. Dalam penelitian ini penulis mengambil posisi *site of self*, yang bertindak sendiri melakukan interpretasi dan pemaknaan terhadap objek penelitian yang diamati, dan *site of the production*, dengan mengurai area produksi atau pembuatan gambar visual. Seperti melihat jenis atau bentuk-bentuk gambar berdasarkan kategori tertentu.

2. Kedua, melakukan interpretasi makna nonverbal. Penulis melakukan pemaknaan terhadap pesan nonverbal yang muncul dalam tayangan dengan dipengaruhi oleh kebudayaan dan aspek dari realitas yang ada berdasarkan pada teori sistem nonverbal dengan kriteria:

- a. Dari segi kinesis: *illustrator* (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).
- b. Dari segi *proxemics*: *visual code* (gaya kontak mata langsung), *voice loudness* (kerasnya suara dapat mempengaruhi jarak antarpribadi), *posture* (faktor seks, seperti posisi dasar tubuh), dan *touching behavior* (perilaku sentuhan seperti pelukan, saling menekan, bersentuhan secara kebetulan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

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, proses pertukaran ide, pikiran dan gagasan di mana pesan yang disampaikan dari komunikator kepada komunikan: *illustrator* (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 antarpribadi), *posture* (faktor seks, seperti posisi dasar tubuh), dan *touching behavior* (perilaku sentuhan seperti pelukan, saling menekan, bersentuhan secara kebetulan). Berikut anatomi tubuh Larva dan beberapa gambar visual dari tayangan Larva *episode Garlic 1* dan *Garlic 2* yang menjadi unit analisis penelitian ini:



Sumber: Olahan Penulis, 2019

Keterangan:

- Mata digunakan untuk melihat dan sebagai pendukung ekspresi, misalnya menangis.
- Lidah cenderung digunakan sebagai pengganti tangan, misalnya memanjat, membawa barang atau makanan.
- Hidung digunakan sebagai pendukung ekspresi, misalnya jika lubang hidung terbuka menandakan larva sedang bahagia.
- Gigi digunakan untuk mengunyah makanan.
- Bagian tubuh paling bawah digunakan sebagai pengganti kaki, misalnya saat larva berjalan, ia akan sedikit menekuk bagian bawah tubuhnya untuk maju kedepan.

Tabel 1 Screenshot Episode Garlic 1 dan 2

Menit	Visual	Kinesis	Proxemics
00:00:14	 Gambar 2 <i>Red</i> dan <i>Yellow</i> menganggukkan kepala dan sepakat menuju toples berisi bawang.	<i>Regulator</i>	<i>Posture, Visual Code</i>
00:00:15	 Gambar 3 <i>Red</i> dan <i>Yellow</i> berjalan mendekati toples berisi	<i>Adaptor</i>	<i>Posture</i>

	 bawang.		
00:00:17	 Gambar 4 <i>Red</i> berhasil berada di puncak toples terlebih dahulu dan <i>Yellow</i> mengikuti di bawahnya.	<i>Adaptor</i>	Tidak mengandung kategori <i>proxemics</i>
00:00:19	 Gambar 5 <i>Red</i> membantu <i>Yellow</i> untuk naik ke puncak toples bawang.	<i>Adaptor, Affect Display</i>	<i>Touching Behavior</i>
00:01:20	 Gambar 6 <i>Yellow</i> menangis sambil memakan bawang demi menyelamatkan <i>Red</i> .	<i>Illustrator, Affect Display</i>	Tidak mengandung kategori <i>proxemics</i>
00:01:24	 Gambar 7 <i>Yellow</i> menangis karena sudah menemukan <i>Red</i> .	<i>Affect Display</i>	Tidak mengandung kategori <i>proxemics</i>

Sumber: Akun Youtube @Larva TUBA, 2019

Site of Self, atau Wilayah Peneliti Sendiri

Di sini peneliti bertindak sendiri dalam melakukan interpretasi dan pemaknaan terhadap objek penelitian yang diamati. Dengan kemampuan analisis kritisnya peneliti membaca dan mengurai makna satu per satu dari komposisi-komposisi yang terbentuk dan melekat pada objek visual yang ada.

Pada gambar 2 mengandung makna saat mengganggu kepala terjadi adanya repetisi. Dalam Mulyana (2017), repetisi merupakan pesan nonverbal yang mengulangi perilaku verbal. Jadi anggukan di sini bermakna, "ya". Ketika seseorang akan membuat perjanjian atau kesepakatan pastilah membutuhkan kehadiran orang lain agar terciptanya sebuah kesepakatan karena kesepakatan sendiri bersifat interpersonal. Makna lain yang ditemukan adalah tatakrama yang harus dijaga ketika seseorang sedang berbicara haruslah menatap lawan bicaranya yang berarti mendengarkan. Maka dapat ditarik makna pesan, "dengan menatap lawan bicara, kita sudah menjadi pendengar yang baik".

Pada gambar 3 visual yang tampak, kedua larva sedang dalam posisi berdiri untuk menyokong tubuhnya dan bergerak menuju tempat tujuan yang diinginkan. Di sini posisi Yellow berada di belakang Red, yang memiliki makna jika Yellow menghormati Red dengan berjalan di belakangnya. Hal ini mirip dengan budaya masyarakat Korea Selatan meski sebagai salah satu negara maju, namun Korea Selatan tetap mempertahankan budaya leluhur, terutama menghormati orang yang berusia lebih tua atau juga dapat dilihat

dari kebiasaan mereka menanamkan budaya mengantri dan menghormati aturan (SH, 2018). Maka dapat ditarik makna pesan, "dengan mendahulukan orang lain, kita sudah bisa disebut menghormati orang tersebut".

Pada gambar 4 yang menampilkan perjuangan Larva naik ke atas toples memiliki makna bahwa sebenarnya ia sadar akan dirinya seekor larva yang tidak memiliki tangan dan kaki, tetapi karena kegigihannya untuk sampai menuju puncak toples, ia memanfaatkan bagian tubuhnya yaitu lidah dan bagian bawah tubuhnya untuk menggantikan tangan dan kaki seolah-olah sedang memanjat sebuah toples. Visual ini memiliki makna bahwa *Red* melakukan penekanan pada area tubuhnya untuk bergerak. Hal ini memiliki makna bahwa sebenarnya ia sadar akan dirinya seekor larva yang tidak memiliki tangan dan kaki, tetapi karena kegigihannya untuk sampai menuju puncak toples, ia memanfaatkan bagian tubuhnya yaitu lidah dan bagian bawah tubuhnya untuk menggantikan tangan dan kaki seolah-olah sedang memanjat sebuah toples.

Dalam Nurudin (2017), tubuh kedua larva yang sedikit condong kedepan dan mata yang melotot saat menaiki toples ini menunjukkan bahwa pesan nonverbal adalah sebuah paket yang berarti semua bagian tubuh bekerja sama untuk mengkomunikasikan makna tertentu. Jadi visual ini bermakna kedua larva sedang bersungguh-sungguh atau berjuang. Dalam kehidupan nyata, visual ini berarti berusaha dengan cara apapun untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Tentunya dalam berusaha ini diperlukan adanya berfikir kreatif demi mendukung

tercapainya apa yang diharapkan. Sama halnya dengan *Red* walaupun ada permasalahan yang menghadang, ia tetap cerdas dengan menggunakan lidah dan bagian bawah tubuhnya untuk menggantikan tangan dan kaki. Makna ini dapat dihubungkan dengan masyarakat Korea Selatan yang memiliki sikap kerja keras dan etos kerja yang tinggi. Tidak hanya pegawai, bahkan pelajar disana dituntut usaha mereka dalam bidang akademik. Maka dapat ditarik makna pesan, "dengan berjuang dan bersabar, apa yang kita diinginkan akan tercapai".

Pada gambar 5 penulis menilai jika lidah kedua larva ini menggambarkan layaknya berpegangan atau berjabat tangan. Hal ini memiliki makna bahwa *Red* menggunakan lidahnya sebagai pengganti tangan untuk menarik *Yellow*. Dalam Mulyana (2017), sentuhan yang dilakukan kedua larva ini termasuk dalam kategori sentuhan yang menunjukkan hubungan yang akrab atau persahabatan-kehangatan. Dalam kehidupan nyata hal ini memiliki makna bahwa sebagai sesama makhluk hidup kita dianjurkan untuk selalu berbuat kebajikan dan mengajarkan untuk saling tolong-menolong. Di Korea Selatan sendiri terdapat budaya yang dinamakan, "*saemaul undong*", yang berarti pergerakan masyarakat pedesaan saling bahu membahu untuk bisa bangun mengejar ketertinggalan untuk lebih maju (Aji, 2016) *Scene* ini mengandung makna, "sesama teman, kita harus saling tolong-menolong".

Pada gambar 6 visual yang ditampilkan adalah pandangan *Yellow* terhadap bawang sangat dalam yang

bermakna kesedihan yang amat sangat. *Yellow* juga mengambil bawang dengan lidahnya yang mengisyaratkan jika ia akan memakan bawang itu. Mengingat ia tidak punya tangan jadi menggantinya dengan lidahnya. *Scene* ini mengandung makna bahwa seseorang akan merasakan kesedihan yang mendalam jika kehilangan orang terdekatnya seperti *Yellow* yang kehilangan *Red* yang merupakan teman terdekatnya. *Scene* ini mengandung makna, "dengan berjuang dan bersabar, apa yang kita diinginkan akan tercapai".

Pada gambar 7 penulis menilai jika ekspresi *Yellow* ini memiliki makna jika ia terharu dapat bertemu lagi dengan *Red*. Emosional ini sesuai dengan fungsi pesan nonverbal dalam Mulyana (2017), yaitu sebagai substitusi atau menggantikan pesan verbal. *Yellow* yang berlinang air mata menunjukkan jika sedang mengalami kesedihan. Dalam *scene* ini pentingnya arti persahabatan sangat ditunjukkan. Meskipun *Yellow* sering dijahili *Red*, ia tetap bahagia dapat menyelamatkannya dan bertemu lagi dengannya. *Scene* ini memiliki makna, "dengan bersabar, kita akan mendapatkan hasil yang kita inginkan".

Site of Production, atau Wilayah Produksi (Visual)

Setelah menganalisis dari area peneliti, visual akan dianalisis dari wilayah produksi. Area penelitian yang kedua ini, lebih cenderung untuk mengurai area produksi atau pembuatan gambar visual. Jawaban yang dicari adalah siapa yang membuat? Untuk siapa gambar visual tersebut dibuat? Mengapa dibuat? Kapan dibuat?

Peristiwa apa yang menjadi konteks gambar tadi dibuat?

- a. Kartun Larva diproduksi oleh TUBA Entertainment pada dan di akun *official Youtube* Larva TUBA pada 3 Februari 2016 dengan *episode Garlic 1* telah dilihat sejumlah 110.132 kali, sedangkan *episode Garlic 2* telah dilihat sejumlah 83.377 kali.
- b. Larva dibuat dengan konsep dapat dinikmati berbagai kalangan usia. Tujuannya bukan untuk bersaing dengan kartun lain, melainkan sebagai bentuk persaingan dengan karakter pada *game android "Angry Birds"*. (Ah-Young, 2019). Maka tidak heran jika warna karakter pada Larva mirip dengan karakter *Angry Birds*.
- c. Beberapa visual menggambarkan budaya yang memang ada di Korea Selatan, akan tetapi tidak semua berkaitan. Meskipun pada dasarnya masyarakat Korea Selatan sangat memperhatikan gestur seperti saat berjabat tangan, tetapi pada gambar 4.3 saat *Red* dan *Yellow* berkomunikasi dengan bertatap muka, hal ini sedikit bertentangan karena masyarakat Korea Selatan cenderung lebih suka untuk tidak melakukan kontak mata secara langsung dan lebih memilih untuk fokus pada pembicaraan (Rully, 2017).

Dari analisis diatas beberapa temuan data menunjukkan jika kategori dari teori sistem nonverbal yang dominan muncul dalam tayangan kartun ini adalah kategori kinesis *affect display*, sedangkan dari kategori *proxemics* adalah *posture*. Maka dalam animasi ini cenderung mencakup posisi dasar tubuh

(berdiri, duduk, berbaring), dan isyarat yang Nampak pada ekspresi muka, seperti tertawa, dan menangis. Dapat dikatakan gestur menggantikan pesan verbal yang ingin disampaikan tokoh. Pada visual yang ditampilkan, sutradara animasi bisu menyampaikan makna pesan melalui gestur dan ekspresi wajah dan memang berpengaruh dalam pemahaman alur. Kinesis dan *proxemics* memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya dalam bidang kesenian, penghayatan seorang artis dalam bermain film, berteater, atau membaca puisi dapat dijadikan tolak ukur dalam memahami bahasa tubuh. Di bidang pendidikan, kejelasan materi yang disampaikan dapat dilihat dari bahasa tubuh yang digunakan seorang guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan tentang makna pesan nonverbal dalam tayangan kartun Larva *season 3 episode Garlic 1* dan *Garlic 2*. Kategori dari teori sistem nonverbal yang dominan muncul dalam tayangan kartun ini adalah kategori kinesis *affect display* yang berarti isyarat yang berpengaruh pada ekspresi muka, sedangkan dari kategori *proxemics posture* yang berarti posisi dasar tubuh (Cangara, 2014). Penulis menemukan makna pesan nonverbal yang ditunjukkan dalam kartun Larva *season 3 episode Garlic 1* dan *Garlic 2* juga tercermin dari masalah yang ada di kehidupan saat ini seperti berjuang, menghormati, bersungguh-sungguh, dan bersabar. Berikut beberapa temuan makna yang berhasil ditemukan penulis:

- a. Dengan menatap lawan bicara, kita sudah menjadi pendengar yang baik. Pendengar yang baik direpresentasikan dengan komunikasi nonverbal kategori *visual code* atau kontak mata langsung yang divisualisasikan adanya kedua Larva yang saling menatap saat berkomunikasi.
- b. Dengan mendahulukan orang lain, kita sudah bisa disebut menghormati orang tersebut. Menghormati direpresentasikan dengan komunikasi nonverbal kategori *proxemics* atau jarak antar Larva yang divisualisasikan dengan *Yellow* yang berada di belakang *Red*.
- c. Dengan berjuang, apa yang kita diinginkan akan tercapai. Berjuang direpresentasikan dengan komunikasi nonverbal kategori *adaptor* atau gerakan yang divisualisasikan dengan Larva yang menggunakan lidahnya sebagai pengganti tangan dan bagian bawah tubuhnya sebagai kaki sehingga dapat memanjat.
- d. Jika menolong seseorang, kita harus menolongnya dengan bersungguh-sungguh. Bersungguh-sungguh direpresentasikan dengan komunikasi nonverbal kategori *touching behavior* atau sentuhan yang divisualisasikan dengan lidah kedua Larva yang berpegangan.
- e. Bersabar direpresentasikan dengan komunikasi nonverbal kategori *affect display* atau perubahan ekspresi yang divisualisasikan menjadi dua yaitu:
 - Dengan bersabar, kita akan segera menemukan jalan. Bersabar disini divisualisasikan dengan kedua mata *Yellow* yang berair dan

membiru karena memakan hampir semua bawang putih.

- Dengan bersabar, kita akan mendapatkan hasil yang kita inginkan. Bersabar disini divisualisasikan dengan kedua mata *Yellow* yang berair dan mengernyitkan dahinya karena sudah menemukan *Red*.

Hal lain yang ditemukan penulis adalah beberapa makna pesan yang disampaikan pada kartun Larva dipengaruhi oleh budaya asli Korea Selatan yang mana adalah negara pembuat Larva, dan warna dari karakter secara terang-terangan ditunjukkan oleh pencipta Larva sebagai bentuk persaingan dengan karakter pada *game android* “*Angry Birds*”.

DAFTAR PUSTAKA

- Ah-Young, Chung. (2013). *'Larva' embraces all ages*
http://www.koreatimes.co.kr/www/news/culture/2013/03/386_131676.html Diakses pada 5 Desember 2019
- Aji, M. Surya (2016). Antara Gotong Royong dan Saemaul Undong
<https://news.detik.com/berita/d-3167469/antara-gotong-royong-dan-saemaul-undong> Diakses pada 11 Desember 2019
- Bunga, Rully. (2017). 17 Fakta Korea Selatan yang Bikin Kamu Geleng-geleng Kepala
<https://www.idntimes.com/hype/fun-fact/rully-bunga/17-fakta-korea-selatan-yang-bikin-kamu-geleng-geleng-kepala/full> Diakses pada 6 Desember 2019

- Cangara, Hafied. (2014). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Dewi Sartina. (2017). Efektivitas Komunikasi Nonverbal Terhadap Kepatuhan Anak Kepada Orang Tua (Studi Di Desa Seuneulop, Manggeng Abya). Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam: Banda Aceh
- 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.
- IMDb. (2015). Larva Episode List Season 3
https://www.imdb.com/title/tt6966158/episodes?season=3&ref_=tt_eps_sn_3 Diakses pada 5 Juli 2019
- Kim Geung Seob. (2013). Komunikasi Antara Budaya Korea Dan Indonesia: Kajian tentang Perilaku Masyarakat Korea dan Jawa. Artikel. Pusat Studi Korea Universitas Gajah Mada: Yogyakarta
- Littlejohn, Stephen W and Karen A. Foss. (2014). *Theories of Human Communication*, Edisi 9, Jakarta Selatan: Salemba Humanika.
- Mulyana, Deddy. (2017). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurudin. (2017). *Ilmu Komunikasi: Ilmiah dan Populer*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- SH. (2018). Pentingnya Faktor Usia dalam Kultur Budaya Korea
<https://bahasa-korea.com/pentingnya-faktor-usia-dalam-kultur-budaya-korea.html>
Diakses pada 11 Desember 2019
- Zaynina Afifa. (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