COMS: Journal of Communication
E-ISSN: -
Vol. 1 No. 1 (2025), 58-73

Analisis Komunikasi Nonverbal dalam Serial Animasi Anak-Anak *Timmy Time* Episode *Timmy the Artist*

Mustika Syahdilla Putri[1], Maielayuskha, M.I. Kom[2]
Mustikasyahdilla82@gmail.com, yuskhamaiela@gmail.com
[1]Ilmu Komunikasi, Universitas Nurdin Hamzah
[2]Ilmu Komunikasi, Universitas Nurdin Hamzah

ABSTRACT

Nonverbal communication is a form of communication that uses elements such as body movements, voice intonation, and facial expressions to convey messages without using words. One example of the application of nonverbal communication is the animated series Timmy Time, a series without dialogue aimed at children. In this series, the audience is required to understand the storyline through observing the body movements, facial expressions and voices of the characters shown. This research aims to analyze the nonverbal communication process that occurs in the episode "Timmy the Artist", which tells the story of Timmy and his friends taking a painting class at school. This research uses qualitative methods with a nonverbal communication theory approach to reveal the types of nonverbal communication used in the series. Data was collected through observation methods on selected episodes and related documentation. The research results show that nonverbal communication in the Timmy Time series is dominated by the use of kinesics, especially affect displays in the form of gestures and facial expressions which help convey emotions and interactions between characters. Apart from that, sound elements such as inflection are also often used to strengthen the meaning and message to be conveyed to the audience. This variation in voice intonation plays an important role in creating story dynamics that are easy to understand, especially by children who are the main target audience. This research confirms that nonverbal communication plays a significant role in conveying messages in media without dialogue, such as in the animated series Timmy Time.
Keywords*: Massage Analysis, Nonverbal Communication, Silent Animation*

Article History
Published date:
15 Juni 2025

ABSTRAK

Komunikasi nonverbal merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan elemen-elemen seperti gerakan tubuh, intonasi suara, dan ekspresi wajah untuk menyampaikan pesan tanpa menggunakan kata-kata. Salah satu contoh penerapan komunikasi nonverbal adalah pada serial animasi Timmy Time, sebuah serial tanpa dialog yang ditujukan untuk anak-anak. Dalam serial ini, penonton diharuskan memahami alur cerita melalui pengamatan terhadap gerakan tubuh, ekspresi wajah, dan suara para tokoh yang ditampilkan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses komunikasi nonverbal yang terjadi dalam episode "Timmy the Artist", yang menceritakan Timmy dan teman-temannya saat mengikuti kelas melukis di sekolah.

Koresponden
Mustika Syahdilla Putri
Mustikasyahdilla82@gmail.com

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan teori komunikasi nonverbal untuk mengungkap jenis-jenis komunikasi nonverbal yang digunakan dalam serial tersebut. Data dikumpulkan melalui metode observasi terhadap episode yang dipilih serta dokumentasi terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi nonverbal dalam serial Timmy Time didominasi oleh penggunaan kinesik, khususnya *affect display* berupa gestur dan mimik muka yang membantu menyampaikan emosi dan interaksi antar karakter. Selain itu, elemen suara seperti *inflection* juga sering digunakan untuk memperkuat makna dan pesan yang ingin disampaikan kepada penonton. Variasi intonasi suara ini berperan penting dalam menciptakan dinamika cerita yang mudah dipahami, terutama oleh anak-anak yang menjadi target audiens utama. Penelitian ini menegaskan bahwa komunikasi nonverbal berperan signifikan dalam menyampaikan pesan di media tanpa dialog, seperti pada serial animasi Timmy Time.
Kata Kunci: Animasi Bisu, Analisis Pesan, Komunikasi Nonverbal

PENDAHULUAN

Komunikasi adalah bagian penting di kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Dengan berkomunikasi, terjadi pertukaran pikiran, emosi, ataupun informasi. Kehidupan kita sehari-hari sangat dipengaruhi oleh komunikasi kita dengan orang lain dan pesan yang kita terima dari orang asing, baik yang dekat maupun yang jauh (Syaroh and Lubis 2020). Oleh karena itu, komunikasi sangat penting dalam kehidupan kita sehingga masuk akal jika kita memberikan perhatian serius padanya.

Jika dilihat dari bentuk pesan yang disampaikan, komunikasi terbagi menjadi dua, yaitu komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal. Menurut Parianto dan Marisa (2022), komunikasi verbal merupakan suatu bentuk komunikasi di mana komunikator menyampaikan sesuatu kepada penerima secara tertulis atau lisan. Sedangkan komunikasi nonverbal merupakan bentuk komunikasi yang biasanya menggunakan bahasa tubuh, ekspresi muka, sandi, simbol, warna, ataupun intonasi suara.

Komunikasi nonverbal sendiri memiliki aspek-aspeknya masing-masing yang terdiri dari penampilan, pakaian dan aksesoris, nada dan volume suara, keterbukaan, dan lain-lain. Biasanya komunikasi nonverbal sering digunakan dalam berbagai konteks, seperti untuk berkomunikasi dengan penyandang tunawicara, menunjukkan identitas tertentu, ataupun menjadi sarana hiburan dalam media seperti animasi.

Secara umum, animasi merupakan tampilan gambar bergerak yang sering digunakan sebagai hiburan di berbagai media seperti televisi, iklan, *video game*, dan lain-lain. Animasi secara harfiah berasal dari kata bahasa Inggris "*animate*" yang berarti "memberi kehidupan, menghidupkan, atau menggerakkan". Animasi pada dasarnya terdiri dari objek untuk membuatnya terlihat lebih dinamis (Rosalina, Azro, and Tompunu 2021).

Biasanya tontonan beranimasi sangat berpengaruh terhadap pola pikir para penontonnya, terutama anak-anak. Agar anak-anak kita dapat menjadi generasi penerus bangsa yang baik dan

berkualitas, perlu adanya bimbingan dan persiapan yang matang sehingga dapat menjadi aset bangsa yang menguntungkan (Aini, Wahab, and Kiromi 2023). Menurut Olliem, G.F (2024) film animasi memiliki beberapa manfaat, seperti meningkatkan imajinasi anak-anak dan secara tidak langsung memberikan pendidikan. Melalui film animasi anak-anak akan belajar berbagai macam hal, seperti cara berkomunikasi dari tokoh yang tayangkan baik itu dalam bentuk komunikasi verbal maupun nonverbal.

Film animasi yang memiliki komunikasi verbal seperti dialog di dalamnya membantu anak-anak untuk belajar tentang bahasa yang diucapkan pada animasi yang ditonton. Sedangkan, film animasi yang memiliki komunikasi nonverbal di dalamnya dan biasanya disebut animasi bisu dapat membantu meningkatkan daya imajinasi anak. Menurut Fazriah, L.F, dkk (2021) film animasi bisu dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menarik perhatian anak-anak dan meningkatkan perkembangan mereka.

Animasi bisu adalah animasi yang diproduksi tanpa menggunakan rekaman audio, terutama pada bagian dialog (Meidyastuti, Jupriono, and Rusmana 2020). Dalam menonton animasi bisu, penonton harus menerka arti yang dimaksud melalui bahasa tubuh ataupun intonasi suara yang dihasilkan oleh tokoh dalam film animasi tersebut. Dan film animasi bisu cukup populer di Indonesia, seperti Larva, Bernard Bear, dan Shaun the Sheep. Menurut Permatasari A.F, dkk (2021) alasan industri film animasi bisu cukup populer karena jenis animasi ini terus berkembang dengan mereka merangkum cerita dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga membuat penonton tertawa. Oleh karena itu, pemilihan karakter dalam cerita yang disampaikan juga merupakan elemen penting dalam film animasi bisu.

Pada penelitian ini, peneliti akan memfokuskan pada komunikasi nonverbal yang ada di serial animasi Timmy Time pada episode "Timmy the Artist". Serial animasi Timmy Time adalah serial kartun asal Inggris yang menayangkan animasi bisu tentang seekor anak domba bernama Timmy yang juga merupakan salah satu tokoh di serial animasi Shaun the Sheep dan sudah memasuki usia pra-sekolah. Serial ini pertama kali ditayangkan di CBeebies pada tanggal 6 April 2009, dan di Indonesia sempat ditayangkan di MNCTV dan RTV.

Peneliti memilih serial animasi bisu Timmy Time untuk diteliti karena tayangan ini memiliki popularitasnya sendiri di benak penontonnya dan memiliki rating yang dinilai cukup baik. Selain itu, hal lain yang mendorong peneliti melakukan penelitian pada serial ini karena tayangan ini memiliki keunikan dalam tayangan animasinya. Animasi yang ditayangkan diproduksi dengan melalui *stopmotion*. Berdasarkan pendapat Maryanti Sri, Kurniawan D.T (2018) *stopmotion* merupakan teknik animasi yang membuat objek tampak lebih menarik dengan cara mengambil beberapa frame objek tersebut dan menggabungkannya menjadi satu untuk menghasilkan video yang tampak alami. Objek yang dibuat pun terbuat dari mainan tanah liat yang difoto sebanyak beribu-ribu frame dalam proses pembuatannya. Dengan animasi yang sangat sulit dalam pembuatannya menambah daya tarik peneliti untuk membahas serial ini.

Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui cara penyampaian pesan nonverbal yang dilakukan di serial animasi Timmy Time episode "Timmy the artist" dapat tersampaikan dengan baik walau hanya melalui tiap gerakan para tokoh yang berbeda-beda tanpa adanya dialog.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana proses komunikasi nonverbal yang ditayangkan pada episode serial tersebut terjadi sehingga penonton bisa langsung dapat mengerti maksud yang disampaikan tanpa ada kesalahpahaman arti di tayangan tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah metode atau teknik ilmiah untuk mengumpulkan data dalam mencapai tujuan dan penggunaan tertentu (Tabrani 2023). Pada penelitian kali ini, peneliti akan menggunakan metode penelitian kualitatif yang merupakan metode penelitian pada fokus pendalaman pemahaman terkait fenomena secara alami dengan menggunakan pendekatan teori komunikasi nonverbal. Karena analisis nonverbal adalah analisis makna yang tidak melekat pada setiap gerakan non-tekstual dalam sebuah film atau adegan teater.

Pada penelitian ini subjek yang diteliti adalah Timmy sebagai tokoh utama beserta guru dan teman-temannya, dengan objek yang diteliti adalah komunikasi nonverbal yang terjadi di episode "Timmy the Artist" ini. Dalam memperoleh data yang sesuai pada objek penelitian ini, terdapat dua jenis sumber yang digunakan yang terdiri dari data primer dan data sekunder. Pada penelitian ini, data primer yang digunakan berasal dari rekaman video kartun Timmy Time episode Timmy the Artist yang diperoleh dengan mengunduh dari aplikasi Youtube. Pada data sekunder, peneliti mendapatkan informasi melalui internet.

Terdapat dua cara pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu dokumentasi dan observasi. Pada dokumentasi data diambil dari rekaman video kartun Timmy Time, lalu dipilih visual dari adegan-adegan tokoh yang diperlukan dalam penelitian. Pada observasi, peneliti melakukan pengamatan dengan menonton dan mengamati visual tiap *scene* pada kartun Timmy Time. Peneliti akan mencatat, memilah, dan menganalisis hasil pengamatan yang kemudian disesuaikan dengan model penelitian yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis komunikasi nonverbal yang dilakukan pada episode "Timmy the Artist" dalam serial animasi Timmy Time, ditemukan bahwa tayangan ini mampu menyampaikan pesan yang jelas dan bermakna tanpa menggunakan dialog antar tokoh. Animasi ini menggunakan berbagai elemen komunikasi nonverbal, seperti bahasa tubuh, ekspresi wajah, gerakan tokoh, dan interaksi antar objek. Elemen-elemen ini secara efektif membangun narasi cerita, menghadirkan elemen humor, dan menyampaikan pesan moral yang relevan bagi penonton, khususnya anak-anak.

Salah satu poin penting yang ditemukan adalah bagaimana humor yang disampaikan melalui adegan-adegan tertentu mampu menciptakan pengalaman menonton yang menyenangkan. Elemen humor ini dihasilkan dari situasi yang ditampilkan melalui gestur tokoh, ekspresi wajah yang berlebihan, atau reaksi spontan antar karakter yang mendorong penonton untuk tertawa. Humor semacam ini juga berfungsi sebagai medium untuk menyampaikan pesan moral atau pembelajaran sosial, seperti pentingnya kerja sama,

kreativitas, dan menghargai karya orang lain. Hal ini sesuai dengan pandangan Fazriah, dkk (2021), yang menyatakan bahwa animasi bisu dapat menjadi media pembelajaran kreatif yang efektif dalam menarik perhatian anak-anak.

Dalam konteks teori komunikasi nonverbal, penelitian ini menggunakan kerangka teori kode sistem nonverbal yang menjelaskan bahwa kode nonverbal adalah seperangkat perilaku yang digunakan untuk menyampaikan makna secara analog. Tidak seperti sinyal digital yang bersifat diskret, sinyal analog bersifat kontinu dan memiliki spektrum makna yang lebih luas. Misalnya, perubahan ekspresi wajah Timmy ketika ia bangga terhadap hasil lukisannya atau gestur teman-temannya yang menunjukkan kekesalan karena konflik saat melukis menjadi bentuk komunikasi yang tidak bisa diwakilkan oleh kata-kata, tetapi mampu menyampaikan pesan secara efektif. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi nonverbal memiliki karakteristik yang unik, yaitu dapat menciptakan interpretasi yang kaya meskipun hanya melalui isyarat visual.

Selain itu, setiap adegan dalam episode ini menunjukkan kategori komunikasi nonverbal yang beragam, seperti kinesik (gerakan tubuh), proksemik (pengaturan ruang antar tokoh), dan artefaktual (penggunaan objek seperti kuas dan kanvas dalam menyampaikan pesan). Misalnya, saat Timmy dan teman-temannya bekerja sama untuk menyelesaikan lukisan kelompok, penggunaan ruang dan objek menjadi penanda penting dalam menunjukkan kolaborasi yang sedang terjadi. Sebaliknya, ketika terjadi konflik, gerakan tubuh seperti menunjuk atau menjauhkan diri dari kelompok menunjukkan dinamika emosional yang kompleks.

Observasi ini mendukung teori yang menyatakan bahwa komunikasi nonverbal dalam media visual memiliki kemampuan untuk membangun narasi yang kohesif tanpa bergantung pada dialog verbal. Hal ini relevan dengan penelitian Rosalina, dkk (2021), yang menegaskan bahwa komunikasi nonverbal dalam animasi dapat merangsang imajinasi penonton dan membantu mereka memahami cerita melalui interpretasi visual. Dalam hal ini, episode "Timmy the Artist" menjadi contoh yang kuat tentang bagaimana animasi bisu dapat memberikan pengalaman menonton yang edukatif dan menghibur secara bersamaan.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa animasi bisu seperti Timmy Time dapat menjadi media pembelajaran yang efektif. Melalui adegan-adegan dalam episode Timmy the Artist, anak-anak diajak untuk belajar mengenai nilai-nilai sosial, seperti kerja sama dan toleransi, tanpa merasa digurui. Elemen stopmotion yang digunakan dalam produksi animasi ini menambah daya tarik visual, menciptakan estetika yang berbeda dan memberikan pengalaman menonton yang lebih kaya. Menurut Maryanti dan Kurniawan (2018), *stopmotion* memiliki keunikan dalam menyampaikan cerita melalui penggabungan frame yang membutuhkan perhatian detail, sehingga memberikan dampak visual yang kuat bagi penonton.

Melalui analisis kode nonverbal pada adegan-adegan yang diamati, penelitian ini berhasil menjelaskan bagaimana pesan yang terkandung dalam animasi bisu dapat diterima dengan baik oleh penonton. Kombinasi elemen visual yang kuat, humor yang relevan, dan penggunaan isyarat nonverbal menjadikan Timmy Time episode "Timmy the Artist" sebagai contoh ideal

dari bagaimana animasi dapat berfungsi sebagai alat komunikasi dan media edukasi yang efektif. Temuan ini mendukung pentingnya studi lebih lanjut tentang komunikasi nonverbal dalam media hiburan.

A. Kinesik (Gerakan tubuh dan Ekspresi wajah)

- **Affect Display**

Gambar 1. Adegan 0.19

Sumber: Dokumentasi peneliti pada rekaman serial Timmy Time

Nonverbal: Kedua tangan tiba-tiba direntangkan serta ekspresi wajah terkejut dengan mata terbuka lebar dan mulut membentuk huruf "O".

Verbal: "Oh tidak, kenapa bisa begini?"

Konteks: Timmy dan Yabba sedang membangun balok bersama-sama dan tiba-tiba sebuah bola terlempar mengarah ke bangunan balok yang telah disusun dan menghancurkannya.

- **Emblem**

Gambar 2. Adegan 0.31

Sumber: Dokumentasi peneliti pada rekaman serial Timmy Time

Nonverbal: Harriet si guru burung bangau memegang sekotak kumpulan alat lukis dan Osbourne si guru burung hantu menunjuk ke alat-alat lukis tersebut

Verbal: "Anak-anak waktunya kelas melukis"

Konteks: Jam sekolah berdering, Harriet si guru burung bangau langsung mengeluarkan sekotak kumpulan alat lukis dan Osbourne si guru burung hantu menginstruksikan para murid bahwa kelas melukis telah dimulai.

- **Ilustrator**

Gambar 3. Adegan 1.01

Sumber: Dokumentasi peneliti pada rekaman serial Timmy Time

Nonverbal: Timmy dan Mittens menarik-narik kuas dengan ekspresi wajah sebal dan cemberut.
Verbal: "Jangan ambil! Aku yang duluan"
Konteks: Harriet si guru burung bangau meletakkan kotak kumpulan alat lukis itu, sehingga Timmy dan teman-temannya kegirangan mau merebut alat lukis tujuan mereka masing-masing hingga hanya tersisa satu buah kuas dan tersisa Timmy dan Mittens yang berusaha merebutnya.

- **Regulator**

Gambar 4. Adegan 4.09

Sumber: Dokumentasi peneliti pada rekaman serial Timmy Time

Nonverbal: Harriet si guru burung bangau membuka tangannya dan menatap Timmy dan Mittens, sebaliknya Timmy dan Mitten's pun sama-sama melihat tatapan gurunya.
Verbal: "Anak-anak tenang, jangan bertengkar"
Konteks: Timmy tidak sengaja membuat lukisan Mittens rusak, Mittens pun marah dengan Timmy. Harriet si guru burung bangau yang melihat langsung menenangkan kedua muridnya itu. Timmy dan Mittens tidak jadi bertengkar dan menghormati tindakan gurunya.

- **Adaptor**

Gambar 5. Adegan 7.48

Sumber: Dokumentasi peneliti pada rekaman serial Timmy Time

Nonverbal: Timmy dan Mittens menunduk dan menghindari kontak mata ke gurunya,
Verbal: Timmy dan Mittens malu karena sudah merusak lukisan yang ada di kelas.
Konteks: Timmy dan Mittens bertengkar dan saling melempar cat ke satu sama lain dan merusak lukisan yang ada di sekitarnya, lalu mereka berdua di beri nasihat oleh guru mereka.

B. Penampilan Tubuh

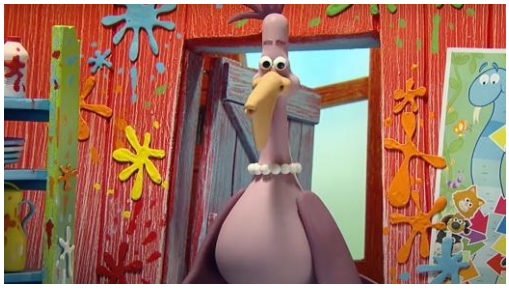
- **Mesomorph**

Gambar 6. Adegan 3.19

Sumber: Dokumentasi peneliti pada rekaman serial Timmy Time

Mesomorph: Mesomorph mengarah pada ciri-ciri tubuh yang seimbang dan proporsional. Timmy memiliki tubuh yang tidak terlalu ramping atau berotot dan sedikit berisi. Walaupun "berisi" Timmy dikategorikan mesomorph yang proporsional untuk karakter domba kecil yang aktif dan ceria pada cerita animasi Timmy Time.

- **Ectomorph**



Gambar 7. Adegan 7.11

Sumber: Dokumentasi peneliti pada rekaman serial Timmy Time

Ectomorph: Memiliki ciri tubuh yang tinggi, ramping, dan kurus dengan sedikit lemak. Harriet si guru burung bangau memiliki tubuh yang sesuai dengan yang diterangkan sebelumnya, diantara semua tokoh di Timmy Time ia adalah tokoh paling ramping dan paling tinggi.

C. Jarak

- **Jarak Intim**

Gambar 8. Adegan 0.44

Sumber: Dokumentasi peneliti pada rekaman serial Timmy Time

Jarak Intim: Jarak sekitar 18-inch kebawah. Timmy dan teman-temannya berdekatan dan berebut alat lukis di kotak lukis.

- **Jarak Personal**

Gambar 9. Adegan 0.39

Sumber: Dokumentasi peneliti pada rekaman serial Timmy Time

Jarak personal: jarak sekitar rentang 18-inch sampai 4 kaki. Timmy dan teman-temannya sedang mendengar instruksi guru mereka.

- **Jarak Sosial**

Gambar 10. Adegan 3.05

Sumber: Dokumentasi peneliti pada rekaman serial Timmy Time

Jarak sosial: Jarak sekitar rentang 4 sampai 12 kaki. Osbourne si guru burung hantu sedang mengajarkan kepada murid-muridnya cara melukis menggunakan bagian tubuh.

D. Kronemik

Gambar 11. Adegan 5.43

Sumber: Dokumentasi peneliti pada rekaman serial Timmy Time

Kronemik: Bidang yang membahas penggunaan waktu dalam komunikasi nonverbal. Penggunaan waktu dalam komunikasi nonverbal meliputi durasi suatu aktivitas yang dianggap tepat, aktivitas yang dianggap tepat untuk dilakukan dalam kurun waktu tertentu, dan batasan waktu. Pada tayangan ini penggunaan waktu nonverbal disaat Timmy dan teman-temannya sedang tidur di siang hari.

E. Sentuhan

Gambar 12. Adegan 7.35

Sumber: Dokumentasi peneliti pada rekaman serial Timmy Time

Nonverbal: Menyentuh Timmy

Verbal: Harriet si guru burung bangau menyentuh Timmy untuk memandikannya.

Konteks: Karena Timmy "perang cat" dengan Mittens, tubuh Timmy penuh dengan cat dan dia pun dimandikan oleh Harriet.

F. Volkalik (*Paralanguange*)

- **Pitch**

Gambar 13. Adegan 7.10

Sumber: Dokumentasi peneliti pada rekaman serial Timmy Time

Nonverbal: Harriet terkejut
Verbal: Harriet terkejut dan berteriak karena kelas yang tiba-tiba berantakan penuh dengan cat.
Konteks: Harriet terkejut saat mengecek kegaduhan di kelas yang disebabkan oleh Timmy dan Mittens yang saling "perang" cat. Harriet menggunakan kode nonverbal Pitch disaat terkejut dengan keadaan.

- **Rate**

Gambar 14. Adegan 7.45
Sumber: Dokumentasi peneliti pada rekaman serial Timmy Time

Nonverbal: Harriet si guru burung bangau menunjuk kearash lukisan lalu berbicara lambat dan perlahan.
Verbal: Harriet si guru burung bangau menasihati Timmy dan Mittens dengan nada yang menunjukkan keseriusan atas kekacauan yang disebabkan mereka berdua.
Konteks: Harriet si guru burung bangau habis memandikan Timmy dan Mittens dan berbicara lambat untuk menasihati mereka bahwa yang mereka lakukan salah. Ia berbicara dengan menggunakan kode nonverbal rate.

- **Inflection**

Gambar 15. Adegan 3.36
Sumber: Dokumentasi peneliti pada rekaman serial Timmy Time

Nonverbal: Mittens menajamkan matanya, melihat kearah Timmy, dan "berbicara" dengan nada rendah
Verbal: Mittens marah karena Timmy merusak lukisannya.
Konteks: Mittens memakai kode nonverbal Inflection disaat marah keran Timmy merusak lukisannya.

- **Volume**

Gambar 16. Adegan 5.49

Sumber: Dokumentasi peneliti pada rekaman serial Timmy Time

Nonverbal: Harriet si guru burung bangau menari dan membangunkan murid-muridnya.

Verbal: Harriet si guru burung bangau bernyanyi dengan suara tinggi seperti berteriak membangunkan murid-muridnya.

Konteks: Timmy dan teman-temannya sedang di jam tidur siang, lalu Harriet si guru burung bangau membangunkan mereka, Harriet si guru burung bangau menggunakan kode nonverbal volume keras karena ia bernyanyi seperti berteriak untuk membangunkan muridnya tidur siang.

- **Quality**

Gambar 17. Adegan 2.25

Sumber: Dokumentasi peneliti pada rekaman serial Timmy Time

Nonverbal: Harriet si guru burung bangau memegang punggung Timmy dan membuka mulutnya.

Verbal: Harriet si guru burung bangau menenangkan Timmy dengan suara lembut untuk mengajari Timmy cara memadukan warna.

Konteks: Timmy sedih tidak memiliki cat warna orange untuk melukis Mittens jadi Harriet si guru burung bangau menenangkannya dengan menggunakan kode Nonverbal Quality.

- **Artikulasi**

Gambar 18. Adegan 6.09

Sumber: Dokumentasi peneliti pada rekaman serial Timmy Time

Nonverbal: Timmy berteriak, matanya terbelalak, telinganya naik dan mulutnya terbuka.
Verbal: Timmy berteriak terkejut dengan lukisannya yang tiba-tiba berubah.
Konteks: Mittens diam-diam merusak lukisan Timmy dan Timmy terkejut akan hal itu, Timmy menggunakan kode nonverbal Artikulasi disaat melihat lukisannya yang rusak.

- **Diam**

Gambar 19. Adegan 5.15

Sumber: Dokumentasi peneliti pada rekaman serial Timmy Time

Nonverbal: Mittens berjalan menjinjit, diam tidak bersuara, tangannya terbuka seperti waspada dan matanya lirik kiri dan kanan.
Verbal: Mittens berusaha kabur ke ruang kelas dari jam tidur siang.
Konteks: Mittens berusaha membalas perbuatan Timmy dengan diam-diam merusak lukisan timmy disaat teman-teman yang lain tidur siang, Mittens menggunkan kode nonverbal diam ketika diam-diam kabur.

- **Pakaian**

Gambar 20 foto pada adegan 1.42

Sumber: Dokumentasi peneliti pada rekaman serial Timmy Time

Nonverbal: Timmy dan Mittens melihat lukisan Mittens dan menggunakan celemek Lukis berwarna kuning dan merah muda.
Verbal: Mittens ragu dengan Timmy yang membersihkan cat kotor di lukisan Mittens.
Konteks: Timmy tidak sengaja merusak lukisan Mittens dengan cipratan cat, Timmy pun membersihkannya dengan semangat ke lukisan Mittens. Timmy menggunakan celemek lukis berwarna kuning denga nada pola gambar kepala anak domba yang mempertegas celemek itu miliknya dan Mittens menggunakan celemek lukis berwarna merah muda dengan pola gambar tapak kaki kucing yang mempertegas gender dan kepemilikan Mittens.

Dari analisis tiap adegan yang peneliti pilih pada serial Timmy Time episode "Timmy the Artist", ditemukan bahwa Timmy dan teman-temannya secara konsisten mengekspresikan semangat mereka saat mengikuti kelas melukis. Semangat tersebut ditampilkan melalui berbagai bentuk komunikasi nonverbal, terutama menggunakan teori sistem nonverbal kinesik. Kinesik, yang berfokus pada gerakan tubuh dan mimik muka, merupakan salah satu komponen utama dalam komunikasi nonverbal yang digunakan oleh karakter di serial ini untuk menyampaikan emosi, pemikiran, dan interaksi mereka dengan tokoh lain tanpa dialog verbal. Teori kinesik ini terdiri atas lima kategori utama, yaitu *emblem*, *illustrator*, *affect display*, *regulator*, dan *adaptor*.

Dalam episode ini, peneliti menemukan bahwa kategori komunikasi nonverbal yang paling sering digunakan adalah *affect display* atau yang lebih dikenal dengan istilah gestur dan ekspresi wajah. *Affect display* merujuk pada sinyal yang dihasilkan oleh impuls emosional dan memengaruhi ekspresi wajah. Parianto dan Marisa (2022) menjelaskan bahwa *affect display* merupakan salah satu bentuk komunikasi nonverbal yang sangat penting karena mampu mencerminkan kondisi emosional seseorang secara langsung. Ekspresi wajah adalah salah satu media utama dalam menyampaikan perasaan, seperti kebahagiaan, kekecewaan, kekesalan, atau kebanggaan, yang dapat dipahami oleh pengamat bahkan tanpa adanya kata-kata. Hal ini juga didukung oleh penelitian Mustakim, Santoso, dan Zahra (2017), yang menyatakan bahwa ekspresi wajah memiliki peran signifikan dalam menyampaikan emosi seseorang, sehingga menjadi sarana utama untuk memahami konteks komunikasi yang terjadi.

Dalam konteks episode ini, Timmy sering menggunakan ekspresi wajah untuk menunjukkan rasa antusias dan kebanggaan ketika menyelesaikan lukisannya. Misalnya, terdapat adegan di mana Timmy tersenyum lebar dengan mata yang bersinar saat ia melihat hasil karyanya, menandakan rasa puas dan bangga. Sebaliknya, ada juga adegan yang menunjukkan gestur tubuh, seperti menunduk atau mengalihkan pandangan, yang menandakan rasa malu atau kecewa saat hasil karyanya dibandingkan dengan milik temannya. Selain itu, teman-teman Timmy juga menggunakan gestur tubuh, seperti melambaikan tangan atau menunjuk kanvas, untuk berkomunikasi satu sama lain tentang karya seni mereka. Semua ini merupakan bagian dari *affect display* yang menjadi elemen penting dalam membangun narasi visual di animasi ini.

Selain kinesik, penelitian ini juga menemukan bahwa pada kategori vokalik (*vocalics*),

elemen yang sering digunakan dalam berkomunikasi adalah *inflection*, yaitu keragaman suara yang dihasilkan oleh para tokoh. Meskipun animasi ini merupakan animasi bisu tanpa dialog verbal, suara yang dihasilkan oleh para tokoh tetap memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman penonton. *Inflection* merujuk pada perubahan nada atau variasi suara yang sesuai dengan situasi emosional atau konteks tertentu. Dalam episode ini, misalnya, ketika Timmy dan teman-temannya merasa senang, suara mereka terdengar ceria dengan nada tinggi, sementara ketika mereka menghadapi masalah atau konflik, suara yang dihasilkan lebih rendah dan terkesan datar. Variasi ini membantu penonton untuk merasakan emosi yang sedang dirasakan oleh para karakter, meskipun tidak ada kata-kata yang diucapkan.

Kombinasi antara kinesik dan vokalik ini menciptakan komunikasi yang kaya dan efektif dalam serial ini. Dengan menggunakan kinesik seperti gestur tubuh dan ekspresi wajah, serta vokalik seperti variasi nada suara, serial ini berhasil menyampaikan emosi dan pesan-pesan penting tanpa dialog verbal. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi nonverbal memiliki kemampuan luar biasa untuk membangun narasi dan menyampaikan makna yang mendalam. Peneliti juga menemukan bahwa komunikasi nonverbal dalam episode ini dirancang dengan sangat hati-hati agar dapat dipahami oleh audiens dari berbagai latar belakang usia walaupun target pasar utamanya adalah anak-anak sehingga memperkuat daya tarik dan nilai edukasi dari serial animasi ini.

Secara keseluruhan, analisis ini menunjukkan bahwa komunikasi nonverbal, khususnya melalui *affect display* dan *inflection*, memainkan peran yang sangat penting dalam membangun cerita dan menyampaikan pesan dalam episode *Timmy the Artist*. Ekspresi wajah, gestur tubuh, dan variasi nada suara yang digunakan oleh para karakter mampu menciptakan pengalaman menonton yang mendalam, menghibur, dan penuh makna, sekaligus memberikan pembelajaran sosial yang relevan bagi anak-anak. Hal ini mendukung pandangan bahwa komunikasi nonverbal adalah elemen yang sangat esensial dalam media animasi, terutama animasi bisu, yang mengandalkan visual dan suara untuk menyampaikan cerita kepada penonton.

KESIMPULAN

Dari pembahasan diatas, bisa disimpulkan bahwa komunikasi nonverbal pada serial animasi Timmy Time episode Timmy the Artist pada kategori teori *system* nonverbal yang sering digunakan adalah kinesis *affect display*. *Affect display* merupakan penggambaran emosi melalui gerakan tubuh dan ekspresi wajah. Dalam menjelaskan sisi antusias Timmy dan teman-temannya mengikuti kelas melukis banyak digunakan *affect display*. Contohnya, saat Timmy dan teman-temannya berlari dengan wajah girang merebut alat lukis di kotak lukis dan lain-lain. Pada kategori volkalik yang paling sering dipakai adalah *inflection*. *Inflection* ialah keragaman ataupun suara yang nadanya berubah, seperti disaat Timmy yang awalnya diam kemudian terkejut saat melihat lukisannya rusak. *Inflection* dipakai sebagai pendukung gerakan nonverbal yang dilakukan oleh para tokoh untuk memperkuat verbal yang ingin disampaikan kepada penonton serial animasi Timmy Time ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, Hidayatul, Abdul Aziz Wahab, and Ivonne Hafidlatil Kiromi. 2023. "Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan Analysis of Nonverbal Communication in the Cartoon Series Shaun the Sheep Episode We Wish a Merry Christmas." *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan* 13(6): 1059–69.

Fazriah, Sarah, Tamara Hafshah, Jojor Renta. 2021. "Penggunaan Media Film Animasi Bisu Untuk Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini TK Kemala Bhayangkari 10 Purwakarta." *Jurnal UPI: Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education* 1(1): 22–27.

Maryanti, Sri, and Dede Trie Kurniawan. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stopmotion* Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi Picpac." *Jurnal BIOEDUIN : Program Studi Pendidikan Biologi* 8(1): 26–33. doi:10.15575/bioeduin.v8i1.2922.

Meidyastuti, Revi Tria, Jupriono Jupriono, and Dewi Sri Andika Rusmana. 2020. "Makna Pesan Nonverbal Dalam Tayangan Kartun Larva Season 3 Episode Garlic 1 Dan 2." *Representamen* 6(01): 90–105. doi:10.30996/representamen.v6i01.3520.

Olliem, Gabriella Faustine. 2024. "Efektivitas Penggunaan Media Animasi Kartun Edukasi Terhadap Minat Belajar Anak SD." 14(2): 219–36.

Parianto, Parianto, and Siti Marisa. 2022. "Komunikasi Verbal Dan Non Berbal Dalam Pembelajaran." *Journal Analytica Islamica* 11(2): 402. doi:10.30829/jai.v11i2.14123.

Permatasari, Ajeng Febriyan, Judhi Hari Wibowo, and Irmashanti Danadharta. 2021. "Analisis Komunikasi Nonverbal Dalam Serial Animasi Shaun The Sheep Episode Bitzer From The Black Lagoon." *Representamen* 7(02). doi:10.30996/representamen.v7i02.5721.

Rosalina, Alisa, Isnainy Azro, and Alan Novi Tompunu. 2010. "Pembuatan Animasi Motion Graphic Dalam Pembelajaran Akuntansi Bagan Akun Standar Untuk Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Sriwijaya." *Jurnal JUPITER* 13(2): 1–63.

Syaroh, Muya, and Iwanda Lubis. 2020. "Komunikasi Antarpribadi Guru Dan Siswa Dalam Mencegah Kenakalan Remaja." *Jurnal Network Media* Vol: 3 No.(1): 95–101.

Tabrani. 2023. "Perbedaan Antara Penelitian Kualitatif (Naturalistik) Dan Penelitian Kuantitatif (Ilmiah) Dalam Barbagai Aspek Tabrani." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5: 318–27.