

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Pustaka

1. Film Animasi Bisu

a. Pengertian Film Animasi Bisu

Film bisu (*silent film*) adalah film yang dibuat tanpa menggunakan perekaman suara terutama dalam dialog. Penonton “dipaksa” untuk memahami alur cerita itu melalui gerakan tubuh dari pemain film dan tulisan yang muncul disela-sela gambar seperti layaknya baca komik yang isinya beberapa dialog dari film tersebut.¹

Film disebut juga gambar hidup, yaitu serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film, dalam konteks ini disebut sebagai produk. Kata film akan merujuk kepada istilah yang dikenal dengan sinema. Film bisu adalah perkembangan media yang dianggap murni sebagai seni visual (tanpa audio). Film bisu sangat membangun imajinasi penonton.²

Film animasi berasal dari dua disiplin, yaitu film yang berakar pada dunia fotografi dan animasi yang berakar pada dunia gambar yaitu ilustrasi disain grafis (desain komunikasi visual).

¹ Lubis, Nisrina. *Kamus Istilah Film Populer*, (Yogyakarta: Medpress, 2009) hlm 40

² Oetama, Jacob. *Sejarah Sosial Media*. (Jakarta : Yayasan Obor Indonesia ,2006). hlm 230

Secara mendasar film mengandung pengertian sebagai gambar hidup atau rangkaian gambar – gambar yang bergerak menjadi suatu alur cerita yang ditonton orang, bentuk film yang mengandung unsur dasar cahaya, suara dan waktu. Secara umum film animasi merupakan film yang diciptakan dengan menganalisis gambar per gambar atau kerangka demi kerangka oleh animator, lalu direkam gambar demi gambar atau gerak demi gerak dengan menggunakan kamera stop-frame, kamera yang memakai alat mesin penggerak frame by frame, yaitu alat penggerak seluloit bingkai per bingkai, dengan perhitungan waktu untuk tiap satu detik dibutuhkan 24 bukan bingkai kamera untuk merekam gambar, gerak ke pita seluloid.³ Dari kedua pengertian diatas, bahwa film animasi bisu adalah film yang berawal dari dunia gambar yang dihidupkan menjadi sebuah cerita dengan seni Visual (Tanpa Audio / dialog) sehingga penonton harus dituntut untuk memahami melalaui gerakan tubuh para pemain aktor dalam Cerita di Dunia gambar.

b. Timmy Time termasuk Film Animasi Bisu

Menonton serial kartun seperti Doraemon, Shinchon atau Penguin of Madagascar mungkin sudah biasa. Serial-serial tersebut dilengkapi dengan dialog, kalau tidak ada dialognya jelas tidak ada

³ Nisful Laila, Pengaruh film animasi upin dan ipin terhadap gaya berbicara anak-anak di dusun menyanggong RT 21 Rw 09 desa kletek kecamatan taman kabupaten sidoarjo, Skripsi ilmu komunikasi IAIN Sunan ampel 2011. Hlm 21-22

jalan cerita yang bisa dinikmati. Tapi, ternyata ada serial kartun tanpa dialog alias bisu. Benar-benar tidak ada dialog antar pemain sama sekali, namun serial ini sangat digemari dan bahkan ada yang pernah berprestasi di tingkat internasional. Berikut 7 serial kartun bisu terpopuler di dunia⁴

1) Bernard Bear



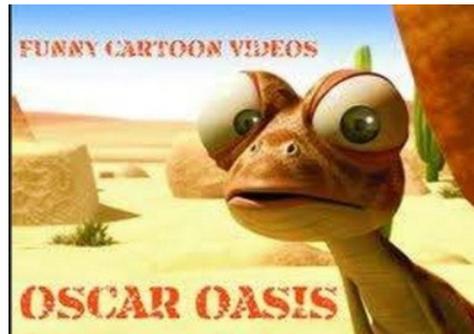
Gambar 2.1 Film Animasi Bisu Bernard Bear

Gambar 2.1 menerangkan film animasi pendek berdurasi kira 2-3 menit ini diproduksi oleh RG Animation Studios asal Korea dengan kerjasama BRB Internacional SA dari Spanyol dan M6 Metropole Television dari Prancis. Style animasi ini adalah kombinasi antara computer-generated and cel animation. Serial animasi bisu ini pernah dinominasikan untuk beberapa international awards, termasuk Best Animation Series di Stuttgart Festival of Animated Film (2006), Mipcom Jr. Licensing Challenge Award (2004), Prize in Children and

⁴ <http://www.lihat.co.id/2012/12/7-film-kartun-bisu-ter-populer-di-dunia.html> akses tanggal 24 mei 2013

Education di Dong A International Festival of Cartoon and Animation (2004) dan menjadi finalis dalam Annecy International Animation Festival (2003).

2) Oscar's Oasis



Gambar 2.2 Film Animasi Bisu Oscar's Oasis

Gambar 2.2 menerangkan serial ini telah tayang sejak 2008. Disney Channel Asia resmi menayangkan sejak akhir Februari. Animasi bisu ini di Eropa dikenal dengan judul Oscar Oasis, dan telah tayang di Italia, Inggris, Canada, Amerika Selatan, Korea dan Hong Kong.

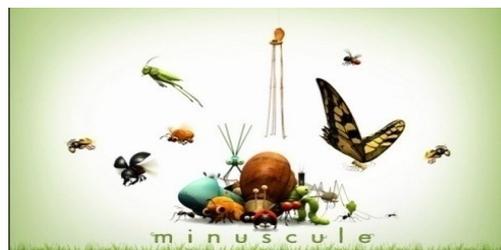
3) Shaun the Sheep



Gambar 2.3 Film Animasi Bisu Shaun The Shepp

Gambar 2.3 menerangkan animasi yang tayang perdana di TV Inggris pada Maret 2007 ini diproduksi CBBC Ardman Production, Inggris. Shaun The Sheep memotret domba atau biri-biri yang cerdas, kreatif dan bisa melakukan kegiatan layaknya manusia dengan seting sebuah peternakan. Setiap episodnya berisi kelucuan. Tak ada dialog dalam animasi berjumlah 80 episode ini. Bahkan kalau pun muncul karakter manusia, tak ada dialog yang terucap. Kadang hanya terdengar suara tokoh menghela nafas atau melengos, untuk mengekspresikan emosi karakter. Di Indonesia, rating acara ini bahkan pernah mengalahkan beberapa sinetron yang menjamur di channel TV lain. Terdapat sekelompok keluarga domba dalam acara ini, seperti tokoh lucu dan menggemaskan si bayi domba timmy yang merupakan sepupu shaun. Sehingga CBBC Ardman Production menfilmkan sendiri karakter Timmy pada setting Pra sekolah dengan sekelompok hewan lainnya.

4) Minuscule



Gambar 2.4 Film Animasi Bisu Minuscule

Gambar 2.4 menerangkan serial ini menggabungkan pemandangan nyata dengan karakter2 animasi. Serangga menjadi tokoh utama disini, dimana kehidupan sehari-hari mereka yang diangkat menjadi tema cerita. Ekspresinya bisa dibilang paling minim jika dibandingkan dengan 6 serial lain dalam daftar ini, namun audio yang ditampilkan dijamin bisa menambah hidup jalan ceritanya. Audio adalah kombinasi dari serangga asli dan efek suara seperti mobil, helikopter, mesin pesawat, disentis buzzing.

5) Larva



Gambar 2.5 Film Animasi Bisu Larva

Gambar 2.5 menerangkan, Negera Korea yang memproduksi serial Larva, seri pendek yang hanya berdurasi 2 menit ini menghadirkan dua ekor larva/ulat dengan segala kekonyolan yang mereka lakukan tiap hari. Setting tempat hampir tidak pernah berganti, yakni selalu ada di dalam sebuah selokan. Ulah konyol Si Merah dan Si Kuning beserta

penghuni selokan lainnya, seperti Kumbang, Kodok, Siput dan serangga pembawa kotoran menghidupkan alur cerita film ini.

6) Ooglies



Gambar 2.6 Film Animasi Bisu Ooglies

Gambar 2.6 menerangkan, film ini pertama tayang pada tanggal 10 Agustus 2009 di dua stasiun TV Skotlandia, CBBC dan BBC HD. Ooglies mempertontonkan sketsa humor pendek dengan barang2 peralatan rumah tangga yang memiliki sepasang mata. The commission was for 2 series of 13 shows yang masing-masing berdurasi 15 menit.

7) Pingu



Gambar 2.7 Film Animasi Bisu Pingu

Gambar 2.7 menerangkan, film seri yang diciptakan oleh Otmar Gutmann ini diproduksi oleh Grup Pygos dan Trickfilmstudio di Swiss. Keluarga penguin di kutub Selatan dimana karakter utamanya adalah salah satu anak dalam keluarga itu yang bernama Pingu. Acara ini hanya berlangsung selama 4 musim. dan sekarang masih di putar di stasiun televise indonesia di MNTV.

Jajaran Film Bisu di atas membuktikan bahwa animasi bisu tidak hanya bisa mengundang tawa tapi juga mendulang prestasi. terbukti dari jajaran animasi bisu yang menjadi favorit diatas. Dari ketujuh film bisu di atas terdapat film shoun the sheep yang ada aktor timmy sebagai sepupu shoun, yang melahirkan Film Timmy time. Karena kelucuannya pada film shoun the sheep, sehingga lahir dari cerita yang sama namun beda setting dan tema yang diangkat. Sekelompok beberapa hewan yang tanpa dialog, hanya dengan menggunakan bahasa murni hewan sehingga penonton dituntut untuk memahami alur cerita pada gambar tersebut.

c. Perkembangan Film Animasi Timmy Time

Proyek fitur-panjang muncul dari Inggris Animasi Aardman studio, yang berkolaborasi pertama dengan distribusi baru mitra Sony inggris untuk kembali ke Pixar. Asal-usul layar kecil untuk

seri terbaru mereka yaitu Waktunya Timmy (Timmy Time), sehingga Aardman memproduksi pertunjukan khusus untuk penonton pra-sekolah, perdana di Disney Channel blok pemrograman Disney Playhouse.

Studio Bristol berbasis terkenal sangat inventif Nick Park duo Wallace & Gromit, dalam serangkaian filmnya tanpa henti menghibur film pendek yang secara rutin mengambil nominasi Oscar dengan studio yang banyak menikmatinya, akhirnya lebih singkat dari Pixar sukses dengan Disney Dream Works. Apakah Disney menunjukkan kemitraan yang dapat terus dengan cara lain masih harus dilihat, tetapi dapat dikatakan bahwa, sama seperti sebelumnya Aardman film animasi telah mengimbu orang dewasa seperti halnya anak-anak, Waktu Timmy mungkin berakhir bermain sama baik untuk orang tua. Karena hampir sama dengan apa yang akan lakukan untuk anak-anak mereka.

Timmy domba kecil akan menjadi familiar bagi siapa pun yang melihat karena adanya satu film yang sangat lucu tampil di film Shaun the Sheep, yang berperan sebagai sepupu shaun. Dirinya berputar pergi ke acara sendiri setelah debutnya lucu bisu di featurette Wallace & Gromit Tutup A Shave teraih. Karakter yang sering bekerja dengan baik ketika mereka tidak ada untuk mengatakan secara lisan dan wajah mereka mengungkapkan seribu

kata, dan Shaun melanjutkan tradisi sempurna dengan seri serinya se-set petualangan.⁵

Shaun The shep adalah kartun yang paling digemari baik oleh anak-anak maupun dewasa. tercatat kenaikan ratingnya yang kian melonjak setiap hari.⁶

Banyak yang menjadi penggemar komedi "diam", dan dengan Timmy sekarang di kedepankan, panggung diatur untuk putaran lain dari petualangan yang menyenangkan sebagai domba kecil memasuki pra-sekolah untuk belajar lebih banyak tentang dunia di sekelilingnya, disertai oleh sejumlah anak - dan orang tua mereka - hanya sebagai penonton telah menikmati Timmy.

Merek dagang karakter animasi dalam film Aardman adalah jelas bahkan dari judul lagu pembuka Catchy, jika latar belakang secara alami (dan benar-benar sangat cocok) disederhanakan dengan detil yang sama seperti di garap oleh orang-orang seperti Wallace & Gromit yang ada dalam film Shaun the Sheep.

Urutan pembukaan jelas menetapkan niat dari program dengan cara singkat, mengarah Timmy jauh dari peternakan dan ke sekolah, bersama dengan visual memperkenalkan teman barunya hewan bersama musik, yang akan memiliki anak-anak muda berteriak "Timmy, itu Timmy ! Dia adalah anak domba kecil yang

⁵ Ben Simon, 13 September 2010, <http://animatedviews.com/2010/timmy-time/>, diakses tanggal 25 mei 2013

⁶ <http://kabar-facebook.blogspot.com/2012/05/fakta-menarik-seputar-shaun-sheep.html> diakses tanggal 23 mei 2013

sedang banyak belajar " Pencipta / Produser Jackie Cackle (pemenang penghargaan British anak-anak TV veteran tarif sama usia diarahkan sebagai Bob The Builder dan The Wind In The Willows) menyiapkan Timmy sebagai cerita yang langsung ditunjukkan dalam pelajaran yang langsung dihargai oleh pemirsa. Bahkan penonton tidak menyadari bahwa mereka sedang belajar sambil menikmati kesenangan.

Bukti proses produksi Aardman bahwa sifat diam pada program acara, seperti serangkaian vokal hewan dan efek komedi suara - masih berhasil menyampaikan "dialog" dan pesan, semua sambil memberikan petunjuk bawah sadar anak-anak akan mengidentifikasikannya, kita pertama kali melihat tayangan film timmy time, Timmy menyelesaikan pelajaran melukis di sekolah, sesuatu adegan yang setiap anak akan mengalami dalam pra sekolah. Ini merangsang visual dan juga warna cerah yang terdapat dalam acara tersebut. Itu salah satu alasan yang membuat orang-orang penggemar animasi penasaran dalam tayangan film bisu ini. Dan selain dari nilai pendidikan yang melekat dalam dongeng, orang dewasa juga akan menghargai karakter guru, yang tegas, tidak menakutkan dan juga sangat lucu. Karena vokal bangau guru dalam film Timmy time akan menimbulkan tertawa. Kecepatan bahkan sebuah episode sepuluh menit rata-rata dikemas sesuai dengan set-up yang baik. Urutan tindakan sebelum pusat pelajaran

yang telah dipelajari, dengan cahaya dan iringan musik santai yang membuat suasana cerah. Karakter domba timmy yang punya sifat yang antusias dan ambisius untuk tidak mengalami kegagalan sehingga timmy akhirnya harus bisa mencapai tujuannya dan yang belum teraih. Cerita seperti ini, rangkaian film sederhana untuk pra-sekolah. Timmy sudah terlihat menjadi karakter hit dalam pembuatan, setelah acara berjalan di televisi, Lionsgate akan mengeluarkan kompilasi DVD pada tahun 2011. Timmy Time disini sifatnya didorong oleh batas-batas dalam acara pra-sekolah yang sifatnya tidak dilakukan seperti di film *shound the sheep*. Tapi dari itu membuktikan bahwa Aardman tetap menjadi merek yang kuat di Amerika Serikat, dan pemutar serius dengan proyek kualitas yang luar biasa mencapai semua bidang pasar keluarga. Sehingga penonton akan memiliki waktu yang menyenangkan dengan Timmy⁷. karena timmy merupakan serial animasi diam yang lucu dan mendidik. Karena alur cerita tentang kegiatan seputar pra sekolah yang di angkat dalam film ini.

d. Timmy Time Termasuk Animasi Tanah Liat

Film Timmy Time dan Shaun the sheep adalah film yang di produksi sama oleh Aardman Studio namun setting tempat dan cerita berbeda. Sehingga proses pembuatannya sama dengan film

⁷ [Ben Simon](#), *Ibid*

Shoun the Sheep. Dalam dunia Animasi dikenal banyak cara dalam pembuatannya. Salah satunya adalah teknik *Stop Motion* yang menggunakan *Clay*, semacam tepung atau tanah liat. Teknik inilah yang digunakan dalam Proses pembuatan film Shaun The Sheep, film yang produksinya sama dengan film timmy time. Walaupun teknik ini termasuk teknik klasik dan primitif, namun jika di kerjakan secara profesional dan dengan ide-ide cerita yang menarik dan penyajian yang bagus, ternyata dapat menghasilkan film Animasi yang luar biasa. Film animasi dari clay ini banyak yang suka, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Ide cerita yang menarik dan karakter yang lucu-lucu, seakan membuat yang nonton selalu terhibur dan tertawa. Inilah Beberapa *proses pembuatan film animasi shaun the sheep*:⁸

1) Pembuatan Story Board dan Story line

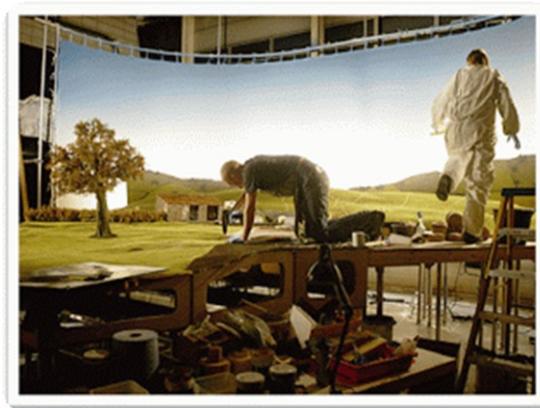


Gambar 2.8 Pembuatan Story Board

⁸ <http://boytrik.blogspot.com/2012/02/proses-pembuatan-shaun-sheep.html> diakses tanggal 23 mei 2013

Gambar 2.8 menerangkan ide cerita yang sudah di buat oleh *scriptwriter*, selanjutnya Story Boardmaker membuat Story Board dan Story Line. Walaupun teknologi IT sudah semakin canggih, tetapi para Story BoardMaker membuatnya secara maual dengan tangan.

2) Persiapan Media dan Space



Gambar 2.9 Persiapan Media Space Buat Film Animasi

Gambar 2.9 menerangkan, rumput tiruan dilekatkan pada plat baja dan semua *property* termasuk rumah-rumahan, pohon-pohonan, meja, rerimbunan tanaman, dll dipasang magnet pada bagian dasarnya sehingga bisa melekat kuat pada rumput supaya posisi tetap terjaga. Latar belakang berupa layar dengan gambar sesuai dengan situasi *scene* dan didukung tata cahaya sedemikian rupa. Perlengkapan perbengkelan sepertinya sudah menjadi keharusan pada tahap ini.

3) Pembuatan Property dan Kostum



Gambar 2.10 Pembuatan Properti dan Kostum Actor Animasi

Gambar 2.10 menerangkan, Dalam proses film ini semuanya dibuat manual menggunakan tangan oleh seorang *Property Maker* untuk menghasilkan bentuk yang seperti seharusnya. Inilah komentar dari *Property Maker* Helen Javes : “Semuanya dibuat manual, sehingga sangat rumit. “Bahkan kaki meja dibuat manual untuk mendapatkan bentuk yang tepat.” Pekerjaan *Property maker* bukan tanpa risiko. Jari teriris pisau tajam, dan terbakar akibat panas dari lem adalah resiko pekerjaan sehari-hari

4) Pembuatan Model dan Tokoh



Gambar 2.11 Pembuatan Tokoh Animasi

Gambar 2.11 menerangkan, model cikal-bakal animasi stop motion (primitif) dibuat menggunakan lempung (tanah liat), maka disini Model dibuat menggunakan bahan semacam *plasticine* atau silikon yang beberapa didalamnya telah dipasang kawat. Sebenarnya untuk bahan bisa digunakan apa saja yang penting mudah dibentuk dan tidak mudah patah saat dilakukan perubahan-perubahan gerakan (*stop motion*). Setiap bagian anggota tubuh dapat dilepas dan dipasang dan setiap tokoh bisa memiliki beberapa buah untuk bagian tubuh yang sama (mata, kepala, kaki, telinga, rambut, bibir/mulut, dll) untuk memudahkan perubahan ekspresi karakter.

5) Pengaturan Ekspresi



Gambar 2.12 Pengaturan Ekspresi

Gambar 2.12 menerangkan, Ekspresi Wajah merupakan bagian yang penting untuk menggambarkan kondisi hati tokoh/karakter dalam hal ini Domba-domba kelompok dari shaun the sheep dan tokoh pendukung lainnya. Selain itu

dengan adanya perubahan ekspresi diharapkan karakter akan terkesan lebih hidup. Perubahan Ekspresi dilakukan dengan mengubah bentuk kelopak mata, posisi titik hitam pada mata, bentuk mulut, tampilan gigi, telinga, rambut, dll. Sepertinya pada tahap inilah dibutuhkan ketelitian dan kesabaran paling ekstra karena kesalahan akan dapat mempengaruhi konsistensi karakter.

6) Suku Cadang dan Penyimpanan



Gambar 2.13 Tempat Penyimpanan Aktor Animasi

Gambar 2.13 menerangkan, melihat sekilas seperti kotak penyimpanan mainan anak-anak. Ditempat seperti inilah Boneka-boneka cadangan actor pada film ini.

7) Pengaturan Posisi Karakter/Obyek (Stop Motion)



Gambar 2.14 Pengaturan Stop Motion

Gambar 2.14 menerangkan, bahwa melakukan pengaturan Stop Motion sangatlah rumit. karena setiap pengatur posisi begitu detail dan tepat menjadi kru dalam film ini harus teliti dan sangat detail dalam penggarapannya. Dari penggarapan yang begitu rumit, tapi di balik semua itu hasilnya sangat bagus dan banyak di terima dan di gemari oleh para penonton.

2. Bahasa Non-Verbal sebagai Bahasa Animasi

1. Pengertian Komunikasi Non-Verbal

Bahasa adalah tanda yang jelas dari kepribadian, yang baik maupun buruk, tanda yang jelas dari keluarga dan bangsa, tanda yang jelas dari budi kemanusiaan.⁹

Bahasa non Verbal sebagai “Bahasa Diam “ (silent language) dan Dimensi tersembunyi” (hidden dimention) sebagai suatu budaya. Disebut diam dan tersembunyi, karena pesan – pesan Non-Verbal tertanam dalam kontek.¹⁰ Tidaklah terlalu dibesar-besarkan bila dikatakan bahwa kita juga melakukan komunikasi nonverbal sama banyaknya dengan komunikasi verbal. Cara kita berdiri, cara kita berjalan, gaya yang kita tampilkan saat kita mengangkat bahu kita, mengernyitkan dahi kita, menggoyangkan kepala kita; pokoknya semuanya menyampaikan sesuatu ke orang lain, dan itu tentu saja adalah komunikasi. Kita tidak perlu untuk melakukan suatu tindakan yang khusus untuk melakukan semua

⁹ Samsuri, *Analisis Bahasa* (Malang : Pt. Erlangga, 1987), hlm 04

¹⁰ Dedy, Mulyana, *Ilmu Komunikasi suatu pengantar* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya,2005). Hlm 309

itu. Kita juga dapat dikatakan melakukan komunikasi nonverbal melalui pakaian yang kita gunakan, mobil yang kita kendarai, atau kantor yang kita tempati. Memang benar, bahwa yang dikomunikasikan mungkin kurang akurat, namun demikian mau tidak mau tetap saja ada yang dikomunikasikan melalui cara itu.

Secara sederhana komunikasi nonverbal dapat didefinisikan sebagai berikut: *non* berarti tidak, *verbal* bermakna kata-kata (*words*), sehingga komunikasi nonverbal dimaknai sebagai komunikasi tanpa kata-kata.¹¹ Dengan demikian definisi kerja dari komunikasi nonverbal adalah pesan lisan dan bukan lisan yang dinyatakan melalui alat lain di luar alat kebahasaan (*oral and nonoral messages expressed by other than linguistic means*).¹²

2. Animasi Timmy Time menggunakan bahasa non verbal

Karakter dalam film animasi Timmy time disemua adegannya, menggunakan bahasa murni hewan yang dikemas sangat natural layaknya aktifitas nyata di pra sekolah. Di setiap adegan karakter yang sering bekerja adalah gerakan tubuh / gesture tubuh, penekanan intonasi suara dan wajah mereka mengungkapkan seribu kata.¹³ menurut Malandro dan Barker yang dikutip dari Ilya Sunawardi bahwa Komunikasi nonverbal adalah studi mengenai ekspresi wajah, sentuhan waktu, gerak isyarat, bau,

¹¹ Sendjaja, Sasa Djuarsa. *Teori Komunikasi*. (Jakarta : Universitas Terbuka, 2002.) hlm 6.4.

¹² *Ibid*, hlm 6.5

¹³ [Ben Simon](#), *Ibid*

prilaku mata, dan lain-lain.¹⁴ Dalam Film timmy time yang di produksi Ardman Memilih menggunakan animasi bisu yang lebih menonjolkan gerakan tubuh, intonasi, dan ekspresi wajah yang merupakan komunikasi Non-Verbal, karena mempunyai daya tarik tersendiri pada penonton.

3. Pemilihan Bahasa Non-Verbal Terhadap Animasi Timmy Time.

Dalam proses film produksi Aardman, bahwa sifat diam pada program acaranya, seperti serangkaian vokal hewan dan efek komedi suara - masih berhasil menyampaikan "dialog" dan pesan. Karena semua memberikan petunjuk bawah sadar anak-anak akan mengidentifikasikannya. Contohnya adegan film timmy time, Timmy menyelesaikan pelajaran melukis di sekolah, sesuatu adegan yang setiap anak akan mengalami dalam pra sekolah.

Film ini akan merangsang visual pada anak pra sekolah, dengan warna cerah yang dikemas dalam film ini. Film yang dikemas tanpa dialog ini akan membuat orang-orang penggemar animasi penasaran dalam tayangan dalam film. Karena menggunakan dialog hewan dan bahasa isyarat. Selain dari nilai pendidikan yang melekat dalam cerita, penonton akan menghargai karakter guru, yang tegas dan sangat lucu. Vokal bangau guru dalam film Timmy time tidak akan menimbulkan tertawa, karena kesan itulah yang diinginkan ardman terhadap penontonnya.

¹⁴ *Ibid*, hlm 6.5i

Dengan cahaya dan iringan musik santai yang membuat suasana cerah, membuat cerita sederhana dan menghibur serta merangsang anak dalam dunia pelajaran pra sekolah sebenarnya sangatlah menyenangkan. Karena film timmy time keluar sebagai rangkaian film untuk pra-sekolah, Timmy sudah terlihat menjadi karakter hit dalam pembuatan, Sehingga penonton akan memiliki waktu yang menyenangkan dengan Timmy¹⁵. Karena timmy merupakan serial animasi diam yang lucu dan mendidik. Karena alur cerita tentang kegiatan seputar pra sekolah yang di angkat dalam film ini.

3. Film Animasi Dalam Pertumbuhan Psikologi Anak

a. Psikologi komunikasi anak

1) Bicara adalah Alat Komunikasi

Banyak orang yang mempertukarkan penggunaan istilah “bicara” (speech) dengan “ bahasa” (language), meskipun kedua istilah tersebut sebenarnya tidak sama. bahasa mencakup setiap sarana komunikasi dengan menyimbolkan perasaan dan pikiran untuk menyampaikan makna, seperti bicara, tulisan, bahasa symbol, ekspresi muka, isyarat, pantonim, dan seni. sedangkan bicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud.¹⁶

¹⁵ [Ben Simon](#), *Ibid*

¹⁶ Elizabert B. Hurlock. *Perkembangan anak Jilid 1*. (Jakarta : Erlangga, 1978) hlm 176

Bahasa adalah sarana komunikasi dengan menyimbolkan perasaan dan pikiran untuk disampaikan maknanya, sedangkan bicara adalah alat untuk berkomunikasi. Karena komunikasi adalah pertukaran pikiran dan perasaan, pertukaran tersebut dapat dilaksanakan dengan setiap bentuk bahasa : isyarat, ungkapan emosional, bicara , atau bahasa tulisan, tetapi komunikasi yang paling umum dan efektif dilakukan dengan bicara.¹⁷

2) Pentingnya Bicara Pada Komunikasi Anak

Dalam bukunya Elizabeth B . Hurlock tentang perkembangan anak, yang mengemukakan bahwa “ pentingnya kemampuan komunikasi dengan orang lain, Karena pada waktu mereka menemukan bahwa upaya awal mereka untuk berkomunikasi dengan menangis atau dengan menggunakan isyarat tidak selalu dipahami orang lain sehingga mereka termotivasi untuk belajar berbicara. Mereka berusaha belajar berbicara karena mereka mengetahui bahwa bicara merupakan alat komunikasi yang lebih baik ketimbang tangisan, isyarat, dan bentuk prabicara.”¹⁸ Dari banyak cara yang menunjukkan bahwa bicara memainkan peran penting dalam kehidupan anak, yang paling penting diantaranya:¹⁹

¹⁷ *Op. Ciit.* Hlm 176-177

¹⁸ *Op. Ciit.* Hlm 177

¹⁹ *Op. Ciit* hlm 178

(1) Pemuasan Kebutuhan Dan Keinginan

Kebutuhan dan keinginan pada orang lain mampu menjelaskan daripada sekedar menunggu mereka memahami arti tangis, isyarat, atau ekspresi wajahnya, maka kemampuan berbicara dapat meniadakan keputusasaan yang dialami anak karena tidak dapat dipahami.

(2) Perhatian Dari Orang Lain

Semua anak senang menjadi pusat perhatian. Karena segera menemukan bahwa hal itu dapat mereka capai dengan mengajukan pertanyaan, menggunakan pertanyaan, menggunakan kata-kata pantangan, menggunakan kata-kata yang tidak lazim, atau dengan kata-kata yang tidak mendominasi percakapan

(3) Hubungan Social

Kemampuan berkomunikasi dengan orang lain dalam cara yang dapat dipahami penting artinya untuk menjadi anggota kelompok. Anak yang mampu berkomunikasi dengan baik akan diterima lebih baik oleh kelompok sosial dan mempunyai kesempatan yang loebih baik untuk memerankan kepemimpinannya ketimbang anak yang kurang mampu berkomunikasi atau yang takut menggunakannya.

(4) Penilaian Sosial

Seperti halnya orang dewasa, anak dinilai oleh anggota kelompok sosialnya dalam kaitannya dengan yang mereka katakan dan bagaimana mereka mengatakannya. Latar belakang sosial, asal-usul ras, kelayakan kelamin, dan banyak karakteristik pribadi lainnya diisyaratkan kepada orang lain melalui bicara.

(5) Penilaian Diri

Anak dapat bercerita dari komentar pendengar bagaimana perasaan mereka tentang apa yang mereka katakan dan apakah kesan orang lain menyenangkan atau tidak. Ini membentuk dasar dari penelitian diri.

(6) Prestasi Akademik

Anak yang prestasi bicaranya, yakni pengucapan dan tata bahasanya, berada di bawah teman sekelasnya, biasanya kecerdasan dinilai rendah dan cenderung memperoleh nilai di bawah kemampuan intelektualnya. Ukuran kosakata juga mempengaruhi kemampuan anak untuk mengungkapkan diri dalam berbicara dan menulis yang sangat penting bagi keberhasilan sekolah.

(7) Pengaruhnya Terhadap Pikiran Dan Perasaan Orang Lain

Anak-anak yang memberikan komentar menghina atau mengatakan hal-hal yang tidak menyenangkan tentang orang

lain membuatnya tidak populer bagi temannya bermain dan bagi orang dewasa. Sebaliknya, mengatakan hal-hal yang menyenangkan, mempertinggi kesempatan anak-anak untuk diterima orang lain.

(8) Pengaruhnya Terhadap Perilaku orang lain

Anak yang berbicara cukup baik dan dengan keyakinan dapat mempengaruhi teman sebayanya untuk berbuat seperti yang dikehendaknya, lebih baik ketimbang anak yang berbicara ragu-ragu dan dengan perbendaharaan kata terbatas atau tata bahasanya jelek. Salah satu karakteristik anak yang akan menjadi pemimpin adalah kemampuan bicaranya lebih baik ketimbang anggota kelompok lainnya.

b. Daya Tarik Film Animasi Bisu Pada Anak

Animasi merupakan salah satu tontonan visual yang paling menarik. Karena itu, tak heran jika industri perfileman animasi kini berkembang makin pesat. Dengan melihat besarnya promosi dan pembuatan beragam alat permainan berdasarkan tokoh-tokoh animasi, jelas bahwa para produser film animasi tidak hanya menarget anak-anak sekedar untuk menonton film, tetapi juga menarget pikiran dan imajinasi mereka hingga menjadi bagian dari gaya hidup si anak.

Menurut Ardman yang memproduksi film animasi timmy time mengatakan “ Bahwa sifat diam pada program acara, seperti

serangkaian vokal hewan dan efek komedi suara - masih berhasil menyampaikan "dialog" dan pesan. Karena semua memberikan petunjuk bawah sadar anak-anak akan mengidentifikasinya. dengan warna yang cerah dan cahaya yang di buat natural mampu merangsang visual anak”.

Dunia animasi adalah dunia impian dan imajinasi tanpa batas. Dunia ini memberikan ruang untuk menciptakan ide apapun dan merealisasikan segala bentuk harapan. Daya tarik dalam animasi bisu merupakan gaya pembuatan konsep yang baru dalam dunia animasi karena banyak yang menggemari terlihat reteng yang semakin melonjak naik akhir – akhir ini. Salah satu penyebab animasi bisu banyak yang mengganderungi yaitu, Penonton “dipaksa” untuk memahami alur cerita itu melalui gerakan tubuh dari pemain film dan tulisan yang muncul disela-sela gambar, sehingga rasa keingintahuannya semakin bertambah dan tak ingin melewatkan ceritanya.²⁰

c. Pengaruh Animasi Pada Komunikasi Anak

Plato, filosof Yunani kuno dalam buku *The Republic* menyatakan²¹, "Tugas pertama kita adalah mengawasi para pencipta dongeng (animator). Jika mereka menciptakan dongeng

²⁰ Andi, Yasir Amsal. *Film bisu sebagai salah satu media pembelajaran*, diposkan Senin, 14 Mei 2012. di Website: <File:///F:/Referensi/Film/Film Bisu Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Media Pembelajaran.htm>. akses tanggal 23 mei 2013

²¹ Plato. *The Republic*. PDF : <http://www.idph.net>, 2002. hlm 75. Akses tanggal 25 mei 2013

yang bagus, maka kita pun menerimanya. Namun jika buruk, kita pun harus menolaknya. Selanjutnya adalah memaksa para ibu dan pengasuh anak supaya hanya menceritakan kisah-kisah yang baik bagi anak-anak mereka dan mendapatkan kisah-kisah tersebut dari para arif yang bijaksana. Kita harus menyadari bahwa pengaruh cerita terhadap pendidikan kejiwaan anak jauh lebih berpengaruh ketimbang pengaruh olahraga terhadap fisik mereka". Dengan demikian, animasi sebagai bentuk modern dongeng bisa memainkan peran yang jauh lebih signifikan terhadap psikologi anak. Karena daya tarik animasi yang membuat anak menjadi tertarik untuk mengikutinya.

Menurut Elizabert B. Hurlock dalam bukunya tentang perkembangan anak, ada enam hal penting dalam belajar berbicara, salah satunya yaitu,²² Agar anak tau pengucapan kata dengan betul, dalam menggabungkannya menjadi kalimat, maka mereka harus memiliki model bicara yang baik untuk ditiru. Model tersebut mungkin orang dilingkungan mereka, penyiar radio atau televise, dan actor filem. Jika mereka kekurangan model yang baik, maka mereka akan sulit belajar berbicara dan hasil yang dicapai berada dibawah kemampuan mereka. Film Animasi bisu yang digemari oleh anak memungkinkan akan langsung diimitasi olehnya. Karena animasi lucu itu, selalu dikonsumsi setiap hari oleh seorang anak.

²² Elizabeth B. Hurluck. *Op. Cit* hlm 185

Animasi Timmy Time merupakan film seri yang ditayangkan dalam salah stasiun televisi Indonesia. Sehingga ada beberapa alasan film mempengaruhi anak dalam bukunya Elizabert, yaitu diantaranya²³:

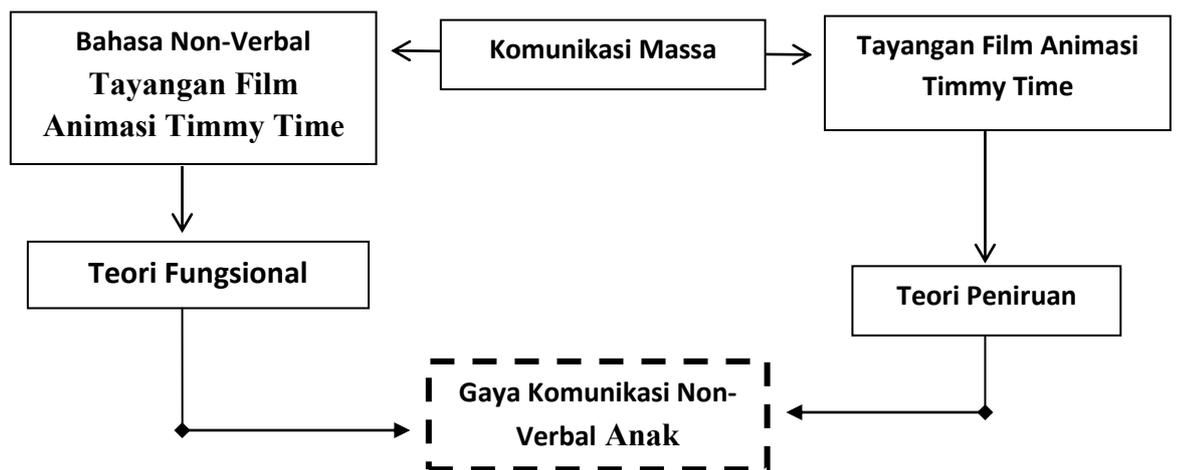
- (1) Film mampu menyenangkan anak dengan membawa mereka ke dunia manusia dan hewan yang baru yang melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukannya.
- (2) Dalam film, anak menemukan kegembiraan yang tidak diperolehnya dari kehidupan sehari-hari, suatu kegembiraan yang lebih hidup ketimbang yang diperolehnya dari membaca, bahkan dari komik.
- (3) Gagasan yang dapat digunakan dalam kegiatan bermain lainnya diperoleh dari film tentang koboi, makhluk luar angkasa, orang Indian dan sebagainya.
- (4) Film menyediakan informasi tentang bagaimana bersikap dalam situasi sosial, dan anak menggunakan ini untuk meningkatkan penerimaan sosial.
- (5) Informasi lebih lama diingat bila dilihat dari layar yang disertai dengan suara ketimbang bila dengan di cetak dengan sedikit ilustrasi seperti dalam buku, surat kabar, dan majalah.
- (6) Film menyediakan informasi tentang berbagai jenis orang yang tidak mempunyai hubungan pribadi yang dekat dengan

²³ *Ibid.* Hlm 340

mereka. apakah hal ini akan mempertinggi toleransi, prasangka, atau rasa suka sebagian besar akan bergantung pada cara penggambaran orang di layar.

- (7) Gambar yang bergerak menimbulkan pengaruh emosional yang nyata pada anak. anak kecil mungkin mengekspresikannya dengan impian buruk, atau sikap gelisah. pada anak yang besar pengaruhnya lebih sedikit dan jarang karena mereka menyadari yang mereka lihat di layar hanya adegan yang di buat seolah-olah benar.
- (8) Menonton film terlalu lama secara terus menerus dapat menyebabkan kelelahan mata dan kelelahan umum. film horror trauma melehlakan secara fisik dan emosional.

B. Kajian Teori



Bagan 1.2 : Skema Kerangka Teori

Komunikasi massa diadopsi dari istilah bahasa Inggris, *mass communication*, sebagai kependekan dari *mass media communication* (Komunikasi media masa) artinya komunikasi yang menggunakan media massa atau komunikasi yang *mass mediated*.²⁴ Sedangkan menurut Tan & Wright Komunikasi massa adalah komunikasi yang menggunakan saluran (media) dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, berjumlah banyak, terpecah, heterogen dan menimbulkan efek tertentu.²⁵ Sebagaimana terlihat dibagian atas, peneliti menggunakan teori pendukung dalam penelitian ini yaitu, Teori Peniruan dan teori tambahan yaitu Teori Fungsional komunikatif.

1. Teori Peniruan

Teori peniruan atau disebut dengan *modeling theories*, teori ini memandang manusia sebagai makhluk yang selalu mengembangkan kemampuan afektifnya. Berbeda dengan teori identifikasi, teori peniruan menekankan orientasi eksternal dalam pencarian gratifikasi. Disini, individu dipandang secara otomatis cenderung berempati dengan perasaan orang-orang yang diamatinya dan meniru perilakunya. Secara tidak langsung kita membandingkan perilaku kita dengan orang lain yang kita amati. Komunikasi massa menampilkan berbagai model untuk ditiru khalayaknya. Contoh media piktoral seperti televisi, film, dan komik secara dramatis mempertontonkan perilaku fisik yang mudah dicontoh.

²⁴ Wiryanto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, (Jakarta : PT.Gramedia Widiasarana Indonesia,2004), hlm 69

²⁵ Elvinaro Ardianto, *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, (Jakarta : Simbiosis, 2005), hlm 3

Melalui televisilah, orang meniru perilaku idola mereka. Teori peniruanlah yang dapat menjelaskan mengapa media massa begitu berperan dalam menyebarkan mode berpakaian, berbicara, atau berperilaku tertentu lainnya.²⁶

Secara substansial tayangan televisi memiliki peran penting bagi perkembangan sosial khalayak terutama anak-anak. Melalui televisi orang-orang dapat menirukan berbagai macam gaya seperti apa yang dilakukan oleh tokoh idola mereka. Secara interpretatif yang dimaksud dengan tokoh idola disini ialah pameran film animasi yang ada di timmy time. Secara tidak langsung anak-anak telah mengembangkan kemampuan afektifnya dengan menirukan gaya bahasa seperti yang dilakukan oleh tokoh yang ada di film timmy time.

2. Teori Fungsional

Teori ini tidak menaruh perhatian pada apakah penandaan nonverbal merupakan pembawaan yang bersifat universal dan alamiah, atau diperoleh melalui belajar dan dipengaruhi oleh spesifikasi cultural. Teori-teori fungsional lebih menekankan pada fungsi, peran dan hasil yang diperoleh dari penggunaan perilaku nonverbal dalam situasi komunikasi. Berikut beberapa teori Fungsional, yaitu :

Teori Metaforis dari Mehrabian, Teori Mehrabian menempatkan perilaku nonverbal ke dalam pengelompokan fungsi dalam tiga kontinum: (1) dominan submisif (2) menyenangkan tidak menyenangkan

²⁶ Jalaudin Rakhmat, *Op.Cit.*, hlm 216

(3) menggairahkan tidak menggairahkan. Tiap kontinum dianalisis melalui tiga metafora: (1) kekuasaan dan status (2) kesukaan (3) tingkat responsif. Teori Mehrabian dapat diterapkan pada semua komunikasi nonverbal, meskipun paling sesuai untuk diterapkan pada penandaan kinesic paralanguage, sentuhan dan jarak/ruang. Teori Equilibrium Michael Argyle dan Lanet Dean mengemukakan suatu teori komunikasi nonverbal yang didasarkan pada suatu metafora keintiman-equilibrium, bahwa setiap kita berinteraksi, kita mengalami atau menggunakan seluruh saluran komunikasi yang ada, dan suatu perubahan dalam suatu saluran nonverbal akan menghasilkan perubahan pada saluran lainnya sebagai kompensasi, misalnya pendekatan dan penghindaran.

Teori Fungsional dari Patterson, Patterson mengemukakan bahwa komunikasi nonverbal memiliki lima fungsi: (1) memberikan informasi, (2) mengekspresikan keintiman, (3) mengatur interaksi/giliran berbicara, (4) melaksanakan control social-digunakan ketika kita mengekspresikan pandangan dan (5) membantu pencapaian tujuan ,misalnya sentuhan.

Teori Fungsional Komunikatif, Teori yang dikemukakan oleh Burgoon ini memfokuskan kepada ‘kegunaan, motif, atau hasil dari komunikasi’. Teori ini menjelaskan peran yang dimiliki komunikasi nonverbal terhadap hasil komunikasi seperti persuasi dan desepsi (pengelabuan). Dengan demikian teori ini telah mengalihkan perhatian dari suatu pemahaman mengenai *bagaimana cara kerja komunikasi nonverbal*, kepada *apa yang dilakukan komunikasi nonverbal*. Burgoon

mengemukakan sedikitnya terdapat sembilan fungsi dari komunikasi emosional sampai pemrosesan informasi dan pemahaman. Teori ini memandang suatu inisiatif untuk berinteraksi sebagai sifat multifungsional dan sebagai suatu bagian penting dari proses komunikasi. Jadi, fokusnya bukan sekedar pada apa yang ditampilkan oleh perilaku nonverbal tetapi juga pada hubungan antara perilaku tersebut dengan tujuan-tujuan yang ada dibaliknya.²⁷ Dari teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam teori peniruan yang dijelaskan di atas bahwa anak akan menirukan macam gaya yang dilakukan oleh tokoh idola mereka dalam film timmy time dan teori fungsional, lebih menekankan pada fungsi, peran dan hasil yang diperoleh dari penggunaan perilaku nonverbal dalam situasi komunikasi. Sesuatu hal yang diduplikasi oleh anak, seperti bahasa para tokoh timmi time, kepada apa yang dilakukan disetiap tayangan adegan yang terdapat komunikasi yang bersifat non- verbal untuk disampaikan pada penonton yaitu anak Paud.

²⁷ Sasa Djuarsa. *Ibid*, hlm 623