

BAB IV

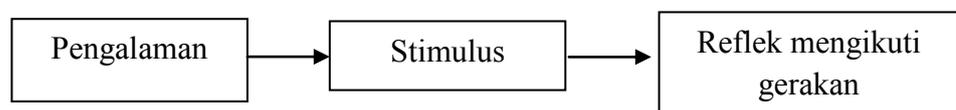
ANALISIS DATA

A. Temuan Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan kurang lebih dalam sebulan setengah, peneliti menemukan temuan dari data-data mengenai proses dan bentuk-bentuk bahasa non verbal yang dalam film timmy time yang diimitasi oleh anak Paud pelangi Surabaya. Dimana imitasi dilakukan oleh anak sesuai kualitas dari apa yang diamati dan anak. Sehingga penulis menemukan 3 tahap proses saat imitasi dilakukan oleh anak PAUD pada Film Timmy Time, diantaranya yaitu :

1) Proses imitasi yang dilakukan secara spontan saat menonton

Proses imitasi ini terjadi lantaran banyaknya pengalaman yang didapat anak pada apa yang mereka amati tayangan. Sehingga daya ingat pada otak mereka tajam dan dengan spontan akan mempraktekan gerakan yang di tangkap oleh indera anak PAUD. Seperti yang di gambar pada bagan berikut oleh penulis,



Bagan 4.1 Proses Imitasi Secara Spontan

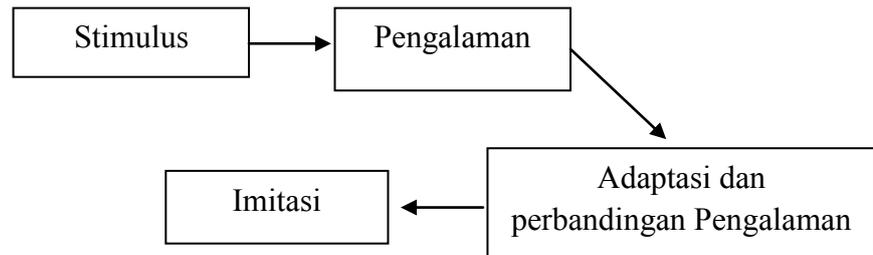
Bagan tersebut tergambar alur proses imitasi yang dilakukan spontan yang di tangkap dari media, yang menepati posisi di kolom stimulus. Semakin banyak anak mendapat pengalaman terlebih dahulu

sebelum menonton, maka anak itu akan mudah mengimitasi apa yang akan dia tangkap lewat inderanya. Seperti yang tertuang pada penyajian data meliputi : kegiatan menari dan melompat yang di mana hal tersebut merupakan hal yang sering mereka leat di setiap akan meliat tayangan Film Timmy Time di TV, Imitasi melambaikan tangan merupakan gerakan yang sering seorang anak lakukan dalam kegiatan setiap hari seperti mau bepergian berpamitan pada orang-orang disekitarnya, melakukan kegiatan-kegiatan kerja bakti seperti menyapu, mengepel merupakan kegiatan yang sering mereka jumpai di rumah. Dari pengalaman yang di dapat oleh seorang anak itulah yang membuat anak menjadi mudah melakukan imitasi ketika ada stimulus yang mereka tangkap.

2) Proses imitasi yang dilakukan secara langsung namun tertunda sesaat.

Proses imitasi ini terjadi lantaran stimulus yang mereka dapat merupakan gerakan yang membuat mereka harus menunda lantaran bukan merupakan pengalaman yang pernah mereka dapat sebelumnya, sehingga seorang akan melakukan adaptasi terhadap apa yang dilihat inderanya dan melakukan perbandingan antara pengalaman yang mereka dapat dengan apa yang di rasakan inderanya. Seperti pada bagan yang di buat oleh penulis berikut ini.

Pada proses ini, penulis menempatkan posisi stimulus di depan. Alasannya karena anak baru mengenal pengalaman dengan wujud baru dari pengalaman sebelumnya yang di terima dari media yang dia lihat.

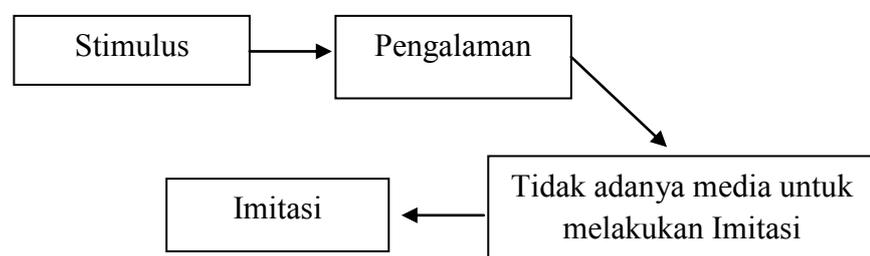


Bagan 1.3 Proses Imitasi Secara langsung namun tertunda sesaat

Sehingga seorang anak akan melakukan adaptasi dan perbandingan dengan kondisi disekitarnya untuk mencari moment yang tepat untuk mendorong anak melakukan imitasi. Semisal salah satu contoh di penyajian data, syita yang sedang asyik bermain dengan nisa dan diwaktu yang tidak disengaja hampir menyerupai wujud gerakan yang dia tangkap, sehingga dalam permainannya masuklah imitasi yang dikirim oleh stimulus.

3) Proses imitasi yang dilakukan secara tidak langsung

Pada proses imitasi ini merupakan hal yang mengharuskan anak harus menunda. Lantaran tidak ada media yang di dapatkan untuk melakukan imitasi yang dikirim oleh stimulus. Seperti pada alur bagan yang di buat oleh penulis berikut ini.



Bagan 1.2 Proses Imitasi Secara tidak langsung

Pada proses ini alurnya hampir sama dengan proses secara langsung namun tertunda, namun bedanya pada proses ini, seorang

anak merasa dirinya tidak mempunyai media yang sama dengan stimulus yang mereka dapat sehingga menundanya di lain hari ketika media itu tersedia seperti halnya yang disajikan pada bab penyajian data, bahwa seorang anak itu setelah menonton tayangan film, keesokan harinya ketika ada gunting dan kertas anak tersebut melakukan imitasi sama persis dengan kegiatan pada tayangan tersebut. Sehingga dari ketiga proses temuan tersebut, penulis menemukan bahwa adanya pengalaman dari sebuah tayangan Film terhadap pengalaman seorang anak, maka seorang anak akan mudah mengingatnya untuk melakukan imitasi secara langsung maupun tertunda. Dengan adanya pengalaman dan dorongan dari stimulus, anak menjadi termotivasi untuk melakukan imitasi yang di dapat dari tayangan tersebut.

Pemutaran gambar “Timmy Time” yang berdurasi 30 menit, merupakan imitasi dari kehidupan hewan yang aslinya dijadikan boneka yang bisa digerakkan dan dinikmati menjadi alur cerita yang menarik, mampu menempatkan posisinya dalam menghipnotis anak-anak. Sehingga tanpa mereka sadari ayunan tangan dan mimik wajah mengikuti gerakan yang dilakukan dalam adegan film.

Sifat diam pada program acara, seperti serangkaian vokal hewan dan efek komedi suara, ternyata berhasil menyampaikan dialog dan pesan. Terbukti dari ketiga subyek penelitian, dengan memberikan petunjuk bawah sadar mereka yang mengidentifikasikannya, dengan

ekspresi tertawa dan kejengkelan. Pilihan cerita dalam film timmy time, dalam pemutarannya mampu menstimulus para anak, Timmy menyelesaikan tugasnya seperti kerja bakti di sekolah, sesuatu adegan yang setiap anak akan mengalami dalam pra sekolah. Ini merangsang visual mereka dan juga warna cerah yang terdapat dalam acara tersebut. Itu yang menjadi salah satu alasan yang membuat subyek peneliti menggemari animasi ini, karena rasa penasaran dalam tayangan film yang dengan bahasa isyarat. Sehingga membuat mereka mempraktekkan, guna untuk membayar rasa penasaran mereka. Pemilihan alur cerita dan actor-aktor dalam pemainnya digarap dengan secantik mungkin dengan cahaya dan iringan musik santai yang membuat suasana cerah, memanjakan mata anak yang tidak bosan memandang per episodenya yang di putar di salah satu stasiun swasta indonesia di MNTV.

4) Bentuk-bentuk imitasi bahasa Non-Verbal

Setelah temuan yang di dapat dari proses imitasi, penulis akan menjabarkan bentuk-bentuk bahasa non-verbal apa saja yang sering di imitasi oleh anak PAUD dalam film animasi Timmy Time, yaitu sebagai berikut:

- a. Mengayunkan / Melambaikan tangan.
- b. Ekspresi wajah (mata dan mulut) Timmy dan kawand-kawand
- c. Keceriaan dan tawa Timmy
- d. Lompatan-lompatan keceriaan timmy.

- e. Ekspresi sedih Timmy
- f. Intonasi/ nada kambing dan bebek yang serig diduplikasi.

B. Konfirmasi temuan dengan teori

Setelah mencari data-data yang sesuai dengan fakta-fakta dilapangan, maka dalam bab ini akan melakukan konfirmasi temuan data penelitian dengan teori yang sudah ada dan berlaku dalam ilmu pengetahuan. Dari temuan ini peneliti akan mendeskripsikan secara singkat kemudian dipadu dengan teori yang menjadi landasan.

- a. Proses Imitasi bahasa Non- Verbal dalam Film Timmy Time yang dilakukan oleh anak PAUD Pelangi.

Berdasar dari data analisis data terdapat 3 proses saat imitasi bahasa Non – Verbal dilakukan oleh anak PAUD pada Film Timmy Time, diantaranya yaitu :

- 1) Proses imitasi yang dilakukan secara spontan saat menonton

Proses imitasi ini terjadi lantaran banyaknya pengalaman yang didapat anak pada apa yang mereka amati tayangan. Sehingga daya ingat pada otak mereka tajam dan dengan spontan akan mempraktekan gerakan yang di tangkap oleh indera anak PAUD. Karena semakin banyak anak mendapat pengalaman terlebih dahulu sebelum menonton, maka anak itu akan mudah melakukan imitasi apa yang akan dia tangkap lewat inderanya. Hal tersebut mengacu pada pemaparan Hurlock dalam bukunya yaitu “ semakin

erat kaitan film dengan pengalaman yang dimiliki anak, semakin besar kemungkinan bagi anak untuk memahami dan mengingat film itu”¹. Dari pemaparan Hurlock ter bukti bahwa pengalaman yang di dapat oleh seorang anak itulah yang membuat anak menjadi mudah melakukan imitasi ketika ada stimulus yang mereka tangkap.

- 2) Proses imitasi yang dilakukan secara langsung di tempat yang sama namun beda waktu.

Proses imitasi ini terjadi lantaran stimulus yang mereka dapat merupakan gerakan yang membuat mereka harus menunda lantaran bukan merupakan pengalaman yang pernah mereka dapat sebelumnya, sehingga seorang akan melakukan adaptasi terhadap apa yang dilihat inderanya dan melakukan perbandingan antara pengalaman yang mereka dapat dengan apa yang di rasakan inderanya.

Pada proses ini, penempatan posisi stimulus di depan. Alasannya karena anak baru mengenal pengalaman dengan wujud baru dari pengalaman sebelumnya yang di terima dari media yang dia lihat. Sehingga seorang anak akan melakukan adaptasi dan perbandingan dengan kondisi disekitarnya untuk mencari moment yang tepat untuk mendorong anak melakukan imitasi. Semisal

¹ Elizbert B. Hurlock. *Op. Cit.* hlm 380

salah satu contoh di penyajian data, syita yang sedang asyik bermain dengan nisa dan diwaktu yang tidak disengaja hampir menyerupai wujud gerakan yang dia tangkap, sehingga dalam permainannya masuklah imitasi yang dikirim oleh stimulus.

Hal tersebut mengaca pada teori stimulasi dalam buku Jalaludin Rahmat, dalam teori ini memandang manusia sebagai makhluk yang lapar stimuli, yang senantiasa mencari pengalaman-pengalaman baru, yang selalu berusaha memperoleh hal-hal yang memperkaya pemikirannya, hasrat ingin tahu, kebutuhan untuk mendapat rangsangan emosional, dan keinginan untuk menghindari kebosanan merupakan kebutuhan dasar manusia. Komunikasi massa menyajikan hal-hal yang baru, yang aneh, yang spektakuler, yang menjangkau pengalaman-pengalaman yang tidak terdapat pada pengalaman individu sehari-hari.²

Dari teori itulah yang mendorong seorang anak ingin membandingkan dan menciptakan pengalaman yang sama dengan wujud yang berbeda dan baru.

3) Proses imitasi yang dilakukan secara tidak langsung

Pada proses imitasi ini merupakan hal yang mengharuskan anak harus menunda. Lantaran tidak ada media yang di dapatkan untuk melakukan imitasi yang dikirim oleh stimulus. Pada proses

² Jalaudin Rakhmat. *Psikologi Komunikasi*. (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2008). Hlm 212

ini alurnya hampir sama dengan proses secara langsung namun tertunda, namun bedanya pada proses ini, seorang anak merasa dirinya tidak mempunyai media yang sama dengan stimulus yang mereka dapat sehingga menundanya di lain hari ketika media itu tersedia seperti halnya yang disajikan pada bab penyajian data, bahwa seorang anak itu setelah menonton tayangan film, keesokan harinya ketika ada gunting dan kertas anak tersebut melakukan imitasi sama persis dengan kegiatan pada tayangan tersebut.

Hal tersebut mengacu pada pemaparan Dr. A.M.J. Chorus, ada syarat yang harus dipenuhi dalam mengimitasi, yaitu adanya minat atau perhatian terhadap obyek atau subyek yang akan ditiru.³ Seorang anak mempunyai dorongan atau motivasi untuk melakukan kegiatan yang menyerupai tayangan yang dilihatnya. Karena rangsang visual pada anak untuk melakukan tindakan yang sama persis pada aktor animasi. Itu salah satu alasan yang membuat orang-orang penggemar animasi penasaran dalam tayangan film bisu ini. anak akan mudah memahami pesan pada film animasi bisu karena konsentrasinya pada setiap gerakan gambar yang unik-unik dan menghibur

Prilaku tersebut Mengacu pada fungsi kognitif media pembelajaran yang dikemukakan Levie & Lentz dalam Azhar Arsyad, yaitu: Fungsi kognitif dari hasil penelitian yang

³ Elizbert B. Hurlock. *Op. Cit.* hlm 320

mengungkap bahwa lambang visual seperti gambar-gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Sedangkan fungsi kompensatoris media visual dapat membantu memahami anak akan materi atau pelajaran. Anak belum dapat memahami pelajaran secara teks atau tulisan ataupun secara verbal dan dengan gambar anak akan lebih mudah memahami pelajaran.⁴

Informasi lebih lama di ingat, bila dilihat dari layar yang disertai dengan suara ketimbang bila dengan di cetak dengan sedikit ilustrasi seperti dalam buku, surat kabar, dan majalah. seperti animasi, yang menyajikan suatu gambar-gambar yang menarik dan suatu terobosan bahasa yang unik dan sulit dipahami namun menghibur penonton. Seperti penelitian yang dilakukan peneliti ketika melihat atmosfer keceriaan anak ketika melihat televisi animasi bisu. Karena gambar yang bergerak menimbulkan pengaruh emosional yang nyata pada anak.

- b. Bentuk-bentuk bahasa verbal yang sering di imitasi oleh anak PAUD dalam film “Timmy Time”

Pemutaran gambar “Timmy Time” yang berdurasi 30 menit, merupakan imitasi dari kehidupan hewan yang aslinya dijadikan boneka yang bisa digerakkan dan dinikmati menjadi alur cerita yang menarik, mampu menempatkan posisinya dalam menghipnotis anak-

⁴ Azhar Arsyad, media pembelajaran, (Jakarta : Rajawali Pers, 2008). Hlm 16

anak. Sehingga tanpa mereka sadari ayunan tangan dan mimik wajah mengikuti gerakan yang dilakukan dalam adegan film.

Sifat diam pada program acara, seperti serangkaian vokal hewan dan efek komedi suara, ternyata berhasil menyampaikan dialog dan pesan. Terbukti dari ketiga subyek penelitian, dengan memberikan petunjuk bawah sadar mereka yang mengidentifikasinya, dengan ekspresi tertawa dan kejengkelan. Pilihan cerita dalam film timmy time, dalam pemutarannya mampu menstimulus para anak, Timmy menyelesaikan tugasnya seperti kerja bakti di sekolah, sesuatu adegan yang setiap anak akan mengalami dalam pra sekolah. Ini merangsang visual mereka dan juga warna cerah yang terdapat dalam acara tersebut. Itu yang menjadi salah satu alasan yang membuat subyek peneliti menggemari animasi ini, karena rasa penasaran dalam tayangan film yang dengan bahasa isyarat. Sehingga membuat mereka mempraktekkan, guna untuk membayar rasa penasaran mereka. Pemilihan alur cerita dan actor-aktor dalam pemainnya digarap dengan secantik mungkin dengan cahaya dan iringan musik santai yang membuat suasana cerah, memanjakan mata anak yang tidak bosan memandang per episodanya yang di putar di salah satu stasiun swasta indonesia di MNTV.

Setelah temuan yang di dapat dari proses imitasi, penulis akan menjabarkan bentuk-bentuk bahasa non-verbal apa saja yang sering di

imitasi oleh anak PAUD dalam film animasi Timmy Time, yaitu sebagai berikut:

- (1) Mengayunkan / Melambaikan tangan.
- (2) Ekspresi wajah (mata dan mulut) Timmy dan kawand-kawand
- (3) Keceriaan dan tawa Timmy
- (4) Lompatan-lompatan keceriaan timmy.
- (5) Ekspresi sedih Timmy
- (6) Intonasi/ nada kambing dan bebek yang serig diduplikasi.

Bahasa tubuh termasuk pesan komunikasi non verbal. Dimana bahasa ini sudah dimiliki semua orang sejak lahir. Bahasa tubuh yang merupakan bahasa global, dimana seluruh anak dunia memiliki bahasa tubuh yang hampir sama. Semakin erat kaitannya film ini, dengan pengalaman yang dimiliki anak, seperti penggunaan bahasa tubuh yang digunakan dalam keseharian. Maka semakin besar kemungkinan anak untuk mengingat dan memahami film itu. Kembali lagi pada pemaparan Hurlock diatas. Timmy yang menceritakan keseluruhan aktifitas anak Paud, bermain dan belajar. Sebuah pengalaman yang sama dilakukan oleh anak – anak pada umumnya.

Kegiatan bermain yang diperoleh dari filem – filem yang memilih menggunakan lipsick, mereka dipaksa langsung untuk tertawa karena ulah konyol dalam adegan tersebut. Adegan yang hanya menggunakan gerakan-gerakan bahasa isyarat.

Fakta penelitian yang dilakukan penulis, ternyata film mampu menyenangkan anak dengan membawa mereka ke dunia manusia dan hewan yang baru. Animasi yang bersifat diam, mampu mengelabui anak-anak dalam proses penggunaan inderanya yang digunakan ketika mengikuti proses pemutaran film. Karena dalam bahasa non-verbal menjadi daya tarik para penonton untuk terus mengikuti setiap pola gerakan, agar bisa mengartikan maksud dari gerakan tersebut. Sehingga anak-anak mudah melakukan hal-hal yang terkadang sama dengan yang dilakukannya dalam kehidupan sehari-hari seperti penggunaan bahasa tubuh yang dilakukan oleh seorang anak, seperti bermain, menangis, tertawa, karena fokus mengikuti alur film membuat para penonton tidak merasa bosan. Karena keunikan dan kelucuan dari gerakan tubuh yang tersajikan, mengajak penonton berinteraksi mengikuti. Hal tersebut mengacu pada teori 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).⁵ Seperti halnya pengelabuan gerakan yang digunakan dalam menarik perhatian penonton, untuk menghibur dan membuat para penonton tertawa.

⁵ Sendjaja, Sasa Djuarsa. *Teori Komunikasi*. (Jakarta : Universitas Terbuka, 2002.).hlm 6.23

Contoh nyata dari kategori komunikasi nonverbal pada film ini adalah seperti desah (*sighing*) yang dilakukan oleh timmy ketika dia sedang kecewa, menjerit (*screaming*) ketika herriat geram dengan tingkah timmy, merintih (*groaning*) ketika timmy merasa iri pada temanya, menelan (*swallowing*) ketika guru osbourne mersa putus asa. Disamping itu bentuk-bentuk seperti jeda, intonasi, dan penekanan dalam pembicaraan lisan yang sering dilakukan oleh para pemain actor, merupakan keseharian yang dilakukan oleh anak-anak dalam aktivitasnya berinteraksi.

Selain itu ada kategori lain komunikasi nonverbal adalah *kinesics* yang juga merupakan bahasa yang ssering di imitasi oleh anak. Karena ketika kita akan berkomunikasi dengan orang lain, ekspresi wajah kita akan selalu berubah tanpa melihat apakah kita sedang berbicara atau mendengarkan. Dan hal itu secara alami terlahir pada diri seorang anak

Pada pemaparan Paul Ekman dan Wallace Friesen telah mengidentifikasi enam emosi dasar bahwa ekspresi wajah mencerminkan keheranan, kesakitan, kemarahan, kebahagiaan, kesedihan, kebencian, dan kejiikan. Bentuk lain dari *kinesics* adalah gerakan tangan, kaki, dan kepala. Orang-orang yang terlibat dalam tindak komunikasi sering menggerakkan kepala dan tangannya selama interaksi berlangsung. Beberapa dari gerakan kepala dan tangan tersebut dilakukan secara sadar dan beberapa lainnya dilaksanakan

secara tidak sengaja, namun semuanya memiliki makna.⁶ Gerakan tangan cenderung digunakan paling banyak oleh anak-anak orang yang sedang memperhatikan adegan film, sedangkan mereka ketika mendengar akan cenderung menggunakan gerakan kepala. Gerakan kepala yang paling umum digunakan oleh mereka adalah anggukan dan gelengan kepala ketika memerhatikan tayangan saat di putar. Gerakan kepala yang lain mereka lakukan adalah dengan mengernyitkan atau mengerutkan dahi. Gerakan ini bermakna bahwa orang yang sedang mendengarkan memberikan umpan balik (*feedback*) kepada rasa keheranan dan penasaran mereka pada adegan timmy. Ternyata Gerakan tangan menyajikan banyak fungsi pesan bagi pembicara selama interaksi berlangsung, seperti yang dilakukan osbourne dan herriet ketika menggunakan bahasa hewan dalam menerangkan sesuatu pada muridnya. Hal itu di kerenakan mampu menegaskan atau menjelsakan apa yang sedang dikatakan, memberikan penekanan pada pembicaraan, dan mengilustrasikan apa yang sedang dikatakan. Selain itu, ada juga gerakan tangan yang tidak memiliki hubungan yang nyata terhadap apa yang sedang dikatakan. Tujuan dari gerakan tangan ini adalah untuk menunjukkan intensitas pesan, misalnya menunjuk sebuah ruangan yang menandakan disana tempat yang akan didatangi

⁶ Sendjaja, Sasa Djuarsa, *Op. Cit*, hlm 6.18

Ada komunikasi non-verbal yang dijadikan imitasi pada anak-anak yaitu mata timmy. Aspek komunikatif yang utama dari perilaku mata adalah siapa dan apa yang sedang kita lihat dan untuk berapa lama. Karena Mata merupakan saluran komunikasi nonverbal yang penting, tidak hanya selama interaksi berlangsung tetapi juga sebelum dan sesudah interaksi berakhir. Dengan memelihara kontak mata timmy yang lentupkan menandakan rasa ketidaksukaan timmy pada sesuatu menjadikan faforit anak seperti yang dilakukan subyek penelitian penulis, karena hal semacam itu menjadi pengalaman yang pernah dia lakukan.

Ekspresi wajah timmy yang menggemaskan juga menjadi duplikasi mereka. Seperti ekspresi wajah ketidak senangan dan rasa keingintahuannya. Karena Berbagai penelitian menunjukkan bahwa wajah dapat menyampaikan paling sedikit sepuluh kelompok makna: kebahagiaan, rasa terkejut, ketakutan, kemarahan, kesedihan, kemuakan, pengecaman, minat, ketakjuban, dan tekad. Hal tersebut mengacu pada pemikiran Leathers (1976) menyimpulkan penelitian-penelitian tentang wajah sebagai berikut: ⁷ Wajah mengkomunikasikan penilaian dengan ekspresi senang dan tak senang, yang menunjukkan apakah komunikator memandang objek penelitiannya baik atau buruk, Wajah mengkomunikasikan berminat atau tak berminat pada orang lain atau lingkungan, Wajah mengkomunikasikan intensitas

⁷ *Ibid.* hlm6.10

keterlibatan dalam situasi situasi, Wajah mengkomunikasikan tingkat pengendalian individu terhadap pernyataan sendiri, dan wajah barangkali mengkomunikasikan adanya atau kurang pengertiannya. Dari situlah daya tarik pada anak dalam adegan timmy, yang dengan ekspresi polosnya membuat mereka kadang tertawa dan secara tidak langsung juga menirukannya.

Komunikasi non-verbal juga tidak kalah penting dalam penggunaannya, sehingga para anak-anak juga tidak familiar dengan pilihan bahasa yang digunakan arman dalam penyajian tayangan timmy time. Seperti yang dikemukakan, Dale G. Leathers (1976) dalam *Nonverbal Communication Systems*, menyebutkan enam alasan mengapa pesan verbal sangat signifikan. Yaitu:⁸ Faktor-faktor nonverbal sangat menentukan makna dalam komunikasi interpersonal, Perasaan dan emosi lebih cermat disampaikan lewat pesan nonverbal ketimbang pesan verbal, Pesan nonverbal menyampaikan makna dan maksud yang relatif bebas dari penipuan, distorsi, dan kerancuan. Pesan nonverbal jarang dapat diatur oleh komunikator secara sadar, Pesan nonverbal mempunyai fungsi metakomunikatif yang sangat diperlukan untuk mencapai komunikasi yang berkualitas tinggi, Fungsi metakomunikatif artinya memberikan informasi tambahan yang memperjelas maksud dan makna pesan, Pesan nonverbal merupakan cara komunikasi yang lebih efisien dibandingkan dengan pesan verbal.

⁸ ibid

Pesan nonverbal merupakan merupakan komunikasi yang efisien dilakukan pada komunikasi anak. Selain itu pesan bahasa non verbal bisa dijadikan sarana sugesti yang paling tepat. Ada situasi komunikasi yang menuntut kita untuk mengungkapkan gagasan dan emosi secara tidak langsung. Sugesti ini dimaksudkan menyarankan sesuatu kepada orang lain secara implisit (tersirat).

Kemudahan mereka dalam mengembangkan gerakan visualnya karena mereka menduplikasi beberapa adegan dalam film animasi yang disajikan. Mengacu pada Teori peniruan atau disebut dengan *modeling theories*, teori ini memandang manusia sebagai makhluk yang selalu mengembangkan kemampuan afektifnya. Melalui televisilah, mereka meniru perilaku idola mereka. Dari Teori peniruanlah yang dapat menjelaskan mengapa media massa begitu berperan dalam menyebarkan mode berpakaian, berbicara, atau berperilaku tertentu lainnya.⁹

Dalam film timmy time terkemas tayangan pengalaman pra sekolah yang di alami oleh anak paud pada umumnya seperti belajar dan bermain mampu menghipnotis dan menstimulus gerakan tubuh mereka. Karena teori peniruan menekankan orientasi eksternal dalam pencarian gratifikasi. Disisni, individu dipandang secara otomatis cenderung berempati dengan persaan timmy / ekspresi yang timmy adengarkan, sehingga anak-anak mengamatinya dengan serius karena

⁹ Rakhmat, Jalaludin.2005. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya 216

ekspresinya yang lucu dan menggemaskan. Secara tidak menyadari keseriusan mereka dalam mengamati membuat mereka merekam dengan daya ingatnya dan diduplikasi dalam kehidupan sehari-hari. Apalagi dengan umur mereka yang merupakan umur dimana mereka masih berkembang dan menirukan, dilihat dari sisi usia perkembangan, umur tiga hingga lima tahun adalah masa golden age bagi perkembangan bahasa mereka. Anak pada rentang waktu tersebut harus mendapat banyak rangsangan berupa bahasa dari lingkungan. Secara tidak langsung mereka membandingkan perilaku dengan para tokoh film animasi bisu ini yang mereka 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. Secara substansial tayangan televisi memiliki peran penting bagi perkembangan sosial pada anak-anak. Melalui televisi mereka dapat menirukan berbagai macam gaya seperti apa yang dilakukan oleh tokoh idola mereka. 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.