

Pustaka Publisher

Pustaka_JITIE_Nilam+Cahya.docx

 Check - No Repository 33

 Indeks A

 Australian University Kuwait

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3375547131

Submission Date

Oct 16, 2025, 9:51 PM GMT+4

Download Date

Oct 16, 2025, 9:57 PM GMT+4

File Name

Pustaka_JITIE_Nilam_Cahya.docx

File Size

9.8 MB

8 Pages

3,253 Words

21,461 Characters

19% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 16%  Internet sources
 - 10%  Publications
 - 11%  Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

- 16% Internet sources
- 10% Publications
- 11% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	jurnal.untag-sby.ac.id	5%
2	Internet	www.detik.com	2%
3	Publication	Hedelius, Jacob K.. "What Can we Infer About the Atmospheric Composition Withi...	1%
4	Internet	eprints.iainu-kebumen.ac.id	<1%
5	Internet	www.researchgate.net	<1%
6	Internet	jurnal.uinsu.ac.id	<1%
7	Student papers	State Islamic University of Alauddin Makassar	<1%
8	Student papers	Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya	<1%
9	Publication	Melyan Priska Kastanya, Calvin Karuna, Henderika Serpara. "Perbandingan Gestu...	<1%
10	Student papers	University of Technology, Sydney	<1%
11	Internet	e-journal.nalanda.ac.id	<1%

12	Student papers	Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta I 2023	<1%
13	Internet	jerkin.org	<1%
14	Internet	jurnal.buddhidharma.ac.id	<1%
15	Publication	Fatma Helmalia Saimima, Yuniar Sakinah Waliulu. "Representasi Diskriminasi Ras...	<1%
16	Student papers	University of Westminster	<1%
17	Internet	eprint.stieww.ac.id	<1%
18	Internet	geograf.id	<1%
19	Internet	repository.fe.unj.ac.id	<1%
20	Publication	Abd Rozak Muzaki, Fifi Hasmawati, Muhammad Randicha Hamandia. "Analisis Ko...	<1%
21	Publication	Dani Fadillah. "Analisis Semiotika Logo Milad ke-112 dan Tanwir Muhammadiyah:...	<1%
22	Internet	documents.mx	<1%
23	Internet	jubi.co.id	<1%
24	Internet	pt.scribd.com	<1%
25	Internet	public.pensoft.net	<1%

26

Publication

Rasma, Irna Fitriana, Andi Srimularahmah. "Analisis Simbol Abjad pada Anak Tu... <1%

27

Publication

Herson Kadir. "Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce dalam Drama Panggoba... <1%

Analisis Komunikasi Nonverbal dalam Serial Kartun Animasi *Shaun The Sheep* sebagai Bentuk Penyampaian Pesan Tanpa Dialog Episode *Everything Must Go*

Nilam Cahya^{1*}, M.Fikri Akbar², Sandy Allifiansyah³

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Universitas Negeri Jakarta

Email: ^{1*}nilam_130404@mhs.unj.id, ²m.fikri@unj.ac.id, ³sandyallifiansyah@unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk komunikasi nonverbal dalam serial kartun animasi *Shaun the Sheep* episode *Everything Must Go* sebagai media penyampaian pesan tanpa dialog verbal. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce yang membagi tanda ke dalam kategori ikon, indeks, dan simbol. Data diperoleh melalui observasi langsung terhadap adegan-adegan dalam episode tersebut, kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi ekspresi wajah, gestur tubuh, simbol visual, warna, serta latar yang berfungsi menyampaikan makna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi nonverbal dalam animasi ini menjadi sarana utama dalam membangun narasi dan alur cerita. Ekspresi wajah karakter mampu mengekspresikan emosi, gestur dan gerak tubuh menggambarkan interaksi dan perintah, sedangkan simbol visual seperti topi biru Bitzer, papan harga, dan mobil kuning petani memperkuat identitas serta status sosial karakter. Selain itu, penggunaan warna cerah, suasana latar, dan objek visual lain turut mendukung suasana cerita. Perpaduan ikon, indeks, dan simbol dalam episode ini membuktikan bahwa komunikasi nonverbal dapat sepenuhnya menggantikan komunikasi verbal. Penelitian ini menegaskan bahwa animasi tanpa dialog mampu menyampaikan pesan moral, emosi, dan humor secara efektif serta dapat dipahami lintas usia dan budaya.

Kata Kunci: Animasi, Komunikasi Nonverbal, Semiotika Peirce, *Shaun The Sheep*

PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia, meliputi komunikasi verbal dan nonverbal yang melibatkan ekspresi wajah, gerak tubuh, serta simbol visual. Komunikasi nonverbal menjadi penting karena tidak semua orang menguasainya, meskipun sering digunakan dalam berbagai interaksi (Gantiano, 2020). Aktivitas komunikasi manusia adalah pertukaran simbol linguistik, baik verbal maupun nonverbal. Menurut Mehrabian (1972), 55% komunikasi efektif terjadi melalui simbol nonverbal, 38% melalui nada suara, dan hanya 7% melalui kata-kata. Wahlstrom (1992) menambahkan bahwa bahasa tubuh dan simbol yang mengelilingi kita memperjelas makna komunikasi. Hasil komunikasi dapat memberikan efek berbeda, mulai dari pesan tidak diterima hingga pesan yang mendapat perhatian sesuai konteks waktu dan tempat.

Film sebagai media komunikasi massa sangat digemari karena menggabungkan unsur audio dan visual, terdiri atas unsur naratif dan sinematik yang berkontribusi pada cerita (Pratista, 2008). Film memiliki segmentasi usia yang diatur regulasi (Larissa & Kumala, 2025), dan animasi menjadi salah satu bentuk media yang mampu menyampaikan cerita dengan visual kuat tanpa dialog verbal.

Serial animasi *Shaun the Sheep* karya Aardman Animations menjadi contoh nyata bagaimana komunikasi nonverbal menjadi inti karya visual. Serial ini mengandalkan ekspresi wajah, gerakan tubuh, dan situasi visual, tanpa dialog verbal, yang membuatnya dapat dinikmati lintas usia dan budaya. Bahasa diam atau "silent language" di sini mengungkapkan nilai, norma, dan emosi secara universal.

Dalam animasi, komunikasi nonverbal berbeda dengan film live-action yang masih mengandalkan dialog aktor. Animasi membutuhkan karakter komunikatif melalui visual detail seperti ekspresi wajah, gerak tubuh, dan simbol visual agar pesan tersampaikan efektif. *Shaun the Sheep* menarik sebagai studi kasus yang juga berfungsi sebagai media pembelajaran komunikasi nonverbal universal.

Serial ini bukan sekadar hiburan, tapi media pembelajaran bagaimana makna dibangun melalui simbol visual dan perilaku, termasuk pesan sosial dan emosi yang disampaikan tanpa kata-kata (Burgoon et al., 2010). Episode "Everything Must Go" menggambarkan berbagai aktivitas penjualan yang disampaikan melalui tindakan visual,

membuktikan efektivitas komunikasi nonverbal, sesuai argumen Argyle (1975) bahwa komunikasi nonverbal bisa menggantikan verbal dalam konteks tertentu.

Komunikasi nonverbal dalam animasi mencakup ekspresi wajah, gestur, warna, latar belakang, dan simbol yang memperkuat pesan. Penggunaan warna cerah menandakan suasana hati riang, sedangkan warna gelap menandakan kesedihan atau ketegangan. Simbol seperti tanda panah atau tanda tanya memperkuat makna komunikasi. Dalam teori semiotika Peirce, tanda dibagi menjadi ikon (kemiripan fisik), indeks (hubungan sebab-akibat), dan simbol (kesepakatan sosial), yang digunakan dalam episode ini untuk membangun makna jelas dan universal.

Ekspresi wajah yang berbeda-beda menjadi ikon emosi yang mudah dikenali, gerakan tubuh menjadi indeks yang menunjukkan maksud, dan simbol seperti papan harga menjadi bentuk kesepakatan sosial yang memperkuat cerita. Contoh adegan dalam episode menunjukkan bagaimana komunikasi nonverbal berfungsi efektif menyampaikan makna, bahkan tanpa dialog sekalipun.

Dengan pendekatan semiotika Peirce, komunikasi nonverbal pada episode ini tidak hanya membangun narasi, tapi juga pesan moral dan humor yang dapat dinikmati semua kalangan. Shaun the Sheep menjadi bukti bahwa animasi tanpa dialog mampu menjadi media komunikasi efektif lintas budaya dan usia. Studi ini memberikan kontribusi penting pada bidang komunikasi visual dan media animasi.



Gambar 1. Scene 1.21

Dalam gambar diatas terlihat karakter seekor anjing yang bernama Bitzer menggunakan topi biru dan memakai kalung sedang berdiri di depan rak roti. Seorang karakter manusia yang hanya terlihat tangannya menunjuk menggunakan jari telunjuk ke arah roti yang di belakang Bitzer. Ekspresi Bitzer menggambarkan ia mengetahui maksud dari manusia itu inginkan.

Tabel 1. Tanda Visual dan Makna Nonverbal

Jenis Tanda	Contoh Visual	Makna Nonverbal
Ikon	ekspresi wajah tersenyum, melirik pada tangan yang menunjuk	menyerupai emosi senang dan memahami perintah
Indeks	ada rak yang berisi: keranjang makanan, 1 buah roti, jar berisi selai, buah-buahan tergantung, sayuran pada keranjang, tangan yang menunjuk	menunjukkan keberlangsungan kegiatan jual beli barang
Simbol	topi biru, menggunakan kalung	menunjukkan peran si Bitzer sebagai hewan peliharaan si pemilik kegiatan jual beli barang tersebut

Pada gambar terlihat karakter Bitzer, seekor anjing yang merupakan penjaga peternakan, berdiri di depan garasi dengan ekspresi wajah lelah dan murung. Ia mengenakan topi biru khasnya dan memegang kaleng logam kosong. Di belakangnya terdapat mobil kuning dengan petani yang duduk di dalamnya sambil menatap dan menunjuk sesuatu barang yang di belakang Bitzer, dan di sekelilingnya tampak berbagai barang bekas dan kardus yang menandakan aktivitas bersih-bersih atau pengemasan barang untuk dijual.

Tabel 2. Tanda Visual dan Makna Nonverbal

Jenis Tanda	Contoh Visual	Makna Nonverbal
Ikon	ekspresi wajah murung dan lelah, melirik dan menengok, langit biru cerah, pepohonan	-menyerupai emosi sedih serta kelelahan terus-terusan beraktifitas penjualan -menyerupai kondisi siang hari -representasi pepohonan di dunia nyata
Indeks	kaleng kosong, barang-barang bekas	hubungan sebab akibat yang berlangsung

Simbol	topi biru, mobil kuning menggunakan kalung, menggunakan jam tangan, gelang	-menunjukkan peran si Bitzer sebagai hewan peliharaan si pemilik kegiatan penjualan barang -mobil sebagai otoritas kendaraan
--------	--	---

Melalui pendekatan semiotika Peirce, dapat disimpulkan bahwa komunikasi nonverbal dalam gambar ini efektif menyampaikan pesan interaksional tanpa kata. Penonton dapat memahami konteks emosi, status sosial antar karakter, dan situasi naratif hanya melalui tanda-tanda visual yang bersifat indeksikal dan ikonik.

Shaun the Sheep, sebagai animasi tanpa dialog, mengandalkan sistem tanda visual ini untuk menjalin komunikasi lintas budaya dan usia. Ini menunjukkan bagaimana kekuatan komunikasi nonverbal dan semiotika visual berperan penting dalam menyampaikan pesan dalam media hiburan (Permatasari et al., 2021).

Untuk menganalisis komunikasi nonverbal dalam episode ini, saya ingin melakukan pendekatan Semiotika Charles Sanders Peirce. Peirce membagi tanda menjadi tiga kategori: ikon, indeks, dan simbol. Dengan menggunakan pendekatan ini, saya dapat memahami bagaimana elemen-elemen visual dalam episode tersebut berfungsi sebagai tanda yang menyampaikan makna kepada penonton.

METODE

Jenis penelitian deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif memungkinkan pendalaman tanda-tanda nonverbal yang tidak dapat diukur secara kuantitatif namun diinterpretasikan sesuai konteks naratif dan budaya (Creswell & Poth, 2018). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengkaji makna mendalam serta nuansa komunikasi yang bersifat kompleks dan kontekstual (Denzin & Lincoln, 2018).

Subjek penelitian berupa episode "Everything Must Go" dari serial animasi Shaun the Sheep yang berdurasi 7:14 menit menggunakan teknik stop motion dan komedi, fokus pada kehidupan sehari-hari karakter hewan. Penggunaan media animasi sebagai objek penelitian dipandang efektif dalam menyampaikan pesan nonverbal melalui visual dan gerak, sebagaimana dijelaskan dalam studi media visual dan animasi (Paget, 2019; Furniss, 2016).

Pengumpulan data melibatkan data primer berupa observasi langsung melalui platform seperti YouTube, yang memungkinkan pengamatan mendetail adegan dan narasi visual (Patton, 2015). Data sekunder dari sumber relevan seperti jurnal, buku, dan website digunakan sebagai triangulasi untuk memperkuat deduksi peneliti dan validitas temuan (Yin, 2018).

Analisis kualitatif yang bersifat naratif dan deskriptif berguna dalam menguraikan aspek komunikasi nonverbal yang esensial, memberikan pemahaman dalam konteks sosial dan budaya yang mempengaruhi interpretasi tanda (Miles, Huberman, & Saldaña, 2019). Pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce yang membagi tanda menjadi representamen, objek, dan interpretant sangat sesuai untuk mengklasifikasikan dan menafsirkan berbagai elemen visual dalam animasi sebagai sistem tanda yang bermakna (Chandler, 2007; Eco, 1976).

Tahapan analisis meliputi identifikasi tanda nonverbal sebagai manifestasi komunikasi visual serta pengklasifikasian ekspresi wajah, gerak tubuh, simbol visual, warna, dan latar belakang menurut kategori tanda Peirce, yang secara sistematis membantu menyusun interpretasi dan menyampaikan pemahaman yang utuh mengenai komunikasi nonverbal dalam konteks animasi (Cobley & Jansz, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Penelitian

Menurut Intan Putri dalam Komunikasi Non Verbal (Makna Kinesik) Pesulap dalam Pertunjukan Sulap Klasik, komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang menggunakan pesan non verbal. Istilah "nonverbal" mengacu pada komunikasi yang tidak melibatkan kata-kata yang terucap atau tertulis. Pesan komunikasi nonverbal dapat berupa penegasan, pelengkap, atau pengganti dari komunikasi verbal. Pesan ini bisa berupa gerakan tubuh, bahasa tubuh, ataupun isyarat yang telah disepakati antara komunikator dan komunikan. Komunikasi nonverbal berperan penting karena dapat mengungkapkan keadaan internal, seperti sikap, perasaan, dan emosi.

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

nonverbal memiliki dimensi yang mengacu kepada dari sebuah tanda, dan sering digolongkan menurut jenis aktivitas yang sering digunakan dalam kode.”

Bentuk Komunikasi Nonverbal

1. Ekspresi wajah

Ekspresi wajah adalah perubahan atau gerakan pada bagian wajah, terutama mata, alis, mulut, dan otot wajah lainnya, yang digunakan manusia untuk menyampaikan perasaan, sikap, atau reaksi tertentu tanpa menggunakan kata-kata.



Gambar 2. Scene 5.47

Dalam scene tersebut terlihat seorang karakter pria (petani) dengan wajah yang menampilkan ekspresi gembira dan puas karena mendapatkan uang yang banyak didalam ember yang di berikan oleh Bitzer seekor anjing peliharaannya.

Tabel 3. Tanda Visual dan Makna Nonverbal

Jenis Tanda	Contoh Visual	Makna Nonverbal
Ikon	ekspresi wajah tersenyum lebar dengan mata menyipit dan mulut terbuka	Menggambarkan perasaan gembira dan puas
Indeks	Gerak tangan mengepal ke atas dan posisi tubuh condong ke depan	Pertanda kemenangan atau keberhasilan sehingga mengekspresikan emosi gerakan spontan
Simbol	topi biru, kacamata bulat, ember ber isi uang, bendera warna warni	-simbol status karakter sebagai petani dan peliharaan -bendera warna warni melambangkan suasana perayaan -ember ber isi uang simbol hasil yang di peroleh

2. Gestur dan gerak tubuh

Gestur dan gerak tubuh merupakan bagian penting dari komunikasi nonverbal yang digunakan untuk menyampaikan pesan tanpa kata-kata. Gestur adalah gerakan tubuh yang biasanya melibatkan tangan, lengan, atau kepala yang dilakukan secara sadar maupun tidak sadar untuk mengekspresikan perasaan, memberi penekanan, atau memperjelas makna komunikasi. Misalnya, menganggukkan kepala untuk menyatakan setuju atau melambaikan tangan sebagai tanda sapaan. Sementara itu, gerak tubuh mencakup keseluruhan pergerakan fisik, termasuk postur, posisi badan, serta cara seseorang bergerak yang dapat menunjukkan sikap, emosi, atau keadaan psikologis.



Gambar 3. Scene 2.07

Dalam scene tersebut terlihat seorang karakter pria (petani) dengan wajah yang menampilkan ekspresi serius dan menunjuk tangannya kebawah menandakan ia memberi perintah kepada anjing peliharaannya untuk melakukan perintah tersebut, Bitzer sebagai peliharaannya mengangkat tangan seperti hormat yang menandakan ia siap mematuhi perintah tersebut.

Tabel 4. Tanda Visual dan Makna Nonverbal

Jenis Tanda	Contoh Visual	Makna Nonverbal
Ikon	ekspresi wajah diam dan serius dengan tatapan mata yang tajam	Menggambarkan perasaan serius petani untuk memberikan perintah kepada peliharaannya
Indeks	-Gerak tangan menunjuk kebawah -Gerak tangan hormat	-Pertanda memberi perintah agar melakukannya di tempat yang di tunjuk -menunjukan siap mematuhi perintah
Simbol	-topi biru, kalung, kacamata dan jaket hijau -background perabotan	-sebagai simbol penanda suatu karkter -menggambarkan perabotan yang akan di perjual belikan



Gambar 4. Scene 4.07

Dalam scene tersebut terlihat karakter kambing dengan memakai pakaian yang tertutup seolah-olah menjad seorang manusia yang membantu petaninya menjualkan barang barang miliknya.

Tabel 5. Tanda Visual dan Makna Nonverbal

Jenis Tanda	Contoh Visual	Makna Nonverbal
Ikon	ekspresi wajah diam dan mata yang terbuka lebar	Menggambarkan sesuatu yang sedang di perhatikan
Indeks	-Gerak tangan mengangkat ibujari ke atas	-pertanda memahami atau baik
Simbol	-topi coklat, baju knit menutup leher setengah muka serta sarung tangan dan kaleng yang di pegang	Sebagai bentuk simbol menutupi diri indentitas aslinya menandakan ia sebagai seorang penjual

3. Simbol visual

24 Dalam teori semiotika Charles Sanders Peirce, simbol visual adalah tanda yang memiliki hubungan dengan objek atau makna bukan karena kemiripan fisik (seperti ikon) atau hubungan sebab-akibat (seperti indeks), melainkan karena adanya konvensi sosial, kesepakatan budaya, atau aturan yang disepakati bersama. Simbol visual tidak dapat dipahami secara universal tanpa adanya pengetahuan atau latar belakang budaya tertentu, sehingga maknanya bersifat kontekstual. 23 Misalnya, bendera merah-putih digunakan sebagai simbol negara Indonesia, tanda hati melambangkan kasih sayang, atau kalung pada anjing dalam serial *Shaun the Sheep* yang melambangkan statusnya sebagai hewan peliharaan. Dengan demikian, simbol visual berfungsi sebagai representasi makna yang telah disepakati masyarakat dan dipelajari melalui proses budaya. Dalam konteks animasi, simbol visual sangat penting karena membantu memperkuat pesan nonverbal, memperjelas identitas karakter, serta memberikan makna tambahan yang dapat dipahami oleh 18 penonton dari berbagai latar belakang sosial dan budaya.



Gambar 5. Scene 2.17

Dalam scene tersebut terlihat seorang karakter anjing peliharaan tersenyum dan menyodorkan kaleng yang ia pegang kepada karakter yang hanya terlihat tangannya saja kemudian karakter tersebut memberikan uang koin dan memasukannya kedalam kaleng yang anjing itu pegang.

Tabel 6. Tanda Visual dan Makna Nonverbal

Jenis Tanda	Contoh Visual	Makna Nonverbal
Ikon	Ekspresi bitzer yang tersenyum lebar gigi terlihat, mata melihat kearah tangan, ekor anjing yang ke atas	Menandakan perasaan bahagia dan senang
Indeks	-Gerak tangan menyodorkan kaleng kosong -Gerak tangan keluar dari kaca mobil dan menggenggam uang koin	-pertanda ingin meminta suatu imbalan -pertanda ingin memberikan suatu imbalan
Simbol	-topi biru, kalung -baju lengan panjang sampai tangan -kendaraan mobil warna hitam	-sebagai penanda seekor peliharaan -pertanya seorang manusia yang mengendarakan mobil sebagai pembeli

Pembahasan

3 Hasil penelitian menunjukkan bahwa episode *Shaun the Sheep: Everything Must Go* menjadi bukti nyata bagaimana komunikasi nonverbal dapat sepenuhnya menggantikan peran komunikasi verbal dalam membangun narasi. Sepanjang episode, tidak ada satu pun kata atau dialog yang terucap, namun penonton tetap mampu memahami alur cerita dengan baik. Hal ini dimungkinkan karena animasi ini mengoptimalkan berbagai bentuk komunikasi nonverbal seperti ekspresi wajah, gestur tubuh, penggunaan objek visual, simbol sosial, serta pengaturan latar. Kombinasi semua elemen tersebut membuat cerita dapat berjalan secara utuh, bahkan mampu menimbulkan respons emosional berupa tawa, simpati, maupun rasa penasaran dari audiens.

Komunikasi nonverbal yang paling dominan terlihat dalam ekspresi wajah para karakter. Shaun sebagai tokoh utama sering diperlihatkan dengan ekspresi cerdik, tersenyum, atau melirik penuh makna yang menandakan kecerdikan dan ide-ide spontan yang ia miliki. Sementara itu, Bitzer sebagai anjing penjaga lebih sering ditampilkan dengan wajah murung, mata sayu, atau raut lelah yang menggambarkan kesulitannya dalam mengatur situasi. Ekspresi ini menjadi ikon yang langsung dapat dikenali penonton tanpa memerlukan kata-kata. Dalam teori Peirce, ikon bekerja karena adanya kemiripan fisik dengan realitas; misalnya wajah murung Bitzer menyerupai manusia yang sedang lelah, sehingga mudah diinterpretasikan secara universal.

Selain ekspresi, gestur tubuh juga berperan penting sebagai alat komunikasi. Adegan ketika seorang manusia menunjuk roti di rak menjadi indeks yang jelas, karena menunjuk merupakan tindakan yang memiliki hubungan sebab-akibat dengan respons yang diharapkan, yaitu mengambil roti tersebut. Bitzer yang menggelengkan kepala atau mengangkat bahu juga menandakan kebingungan maupun penolakan. Gerakan sederhana ini mengarahkan penonton untuk memahami maksud komunikasi yang terjadi antar karakter. Gestur tubuh tersebut berfungsi sebagai pengganti dialog, dan dalam konteks animasi ini, gerakan justru menjadi bahasa utama yang mengatur jalannya interaksi.

Penggunaan simbol visual semakin memperkuat narasi. Topi biru yang dikenakan Bitzer, misalnya, tidak sekadar aksesoris tetapi menjadi simbol identitasnya sebagai pengawas. Papan harga yang muncul dalam adegan penjualan juga menjadi simbol sosial yang secara konvensional dimaknai sebagai tanda transaksi ekonomi. Demikian pula dengan mobil kuning petani yang berfungsi sebagai simbol otoritas, menegaskan hierarki sosial antara pemilik dan pekerja. Semua simbol ini dipahami bukan karena kemiripan fisik, tetapi karena adanya kesepakatan budaya yang berlaku secara luas.

Latar visual seperti barang bekas, kardus kosong, serta suasana cerah siang hari turut memberikan konteks. Barang-barang bekas menandakan adanya aktivitas ekonomi rumah tangga, kardus kosong menjadi indeks dari proses penjualan yang telah selesai, sementara suasana cerah memberikan nuansa humoris dan ringan. Dengan kata lain, latar berperan sebagai “ruang makna” yang mendukung interaksi karakter, sekaligus memperkuat pesan moral mengenai kerja sama dan kerja keras.

Melalui perpaduan ikon, indeks, dan simbol, komunikasi nonverbal dalam episode ini tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga membangun hubungan emosional dengan penonton. Hal ini sejalan dengan pandangan Mehrabian (1972) yang menyebutkan bahwa mayoritas makna komunikasi justru disampaikan melalui aspek nonverbal. Lebih jauh, hasil penelitian ini juga menguatkan pendapat Argyle (1975) bahwa komunikasi nonverbal dalam konteks tertentu dapat sepenuhnya menggantikan komunikasi verbal. Episode *Everything Must Go* adalah contoh konkret di mana tanda-tanda visual bekerja secara mandiri untuk menciptakan alur cerita yang utuh, humoris, dan sarat makna tanpa satu kata pun diucapkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, episode *Everything Must Go* dalam serial *Shaun the Sheep* menunjukkan bahwa komunikasi nonverbal menjadi elemen utama yang efektif dalam menyampaikan pesan tanpa dialog. Ekspresi wajah, gestur, postur, simbol visual, warna, dan latar belakang berfungsi saling melengkapi dalam membangun makna dan alur cerita. Dengan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce, tanda-tanda nonverbal dapat dikategorikan ke dalam ikon, indeks, dan simbol yang memperjelas pesan serta memungkinkan narasi visual yang kuat, lintas budaya, dan dapat dipahami oleh berbagai usia. Selain itu, simbol visual seperti topi biru Bitzer, papan harga, dan mobil kuning petani memperkuat identitas karakter serta konteks sosial cerita, sekaligus memberikan makna tambahan yang bersifat universal. Perpaduan ikon, indeks, dan simbol menjadikan episode ini contoh konkret bahwa animasi nonverbal mampu menyampaikan narasi, emosi, humor, dan pesan moral secara efektif. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa komunikasi nonverbal bukan sekadar pelengkap, tetapi mampu menjadi medium utama dalam interaksi yang menghibur, mendidik, dan menjangkau audiens lintas budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Argyle, M. (1975). *Bodily communication*. Methuen.
- Burgoon, J. K., & Guerrero, L. K., & Floyd, K. (2010). *Nonverbal communication*. Allyn and Bacon.
- Chandler, D. (2007). *Semiotics: The basics*. Routledge.
- Charles Sanders Peirce. (n.d.). *Semiotika Peirce: Ikon, indeks dan simbol* [Teori semiotika].
- Cobley, P., & Jansz, L. (2013). *The Routledge companion to semiotics*. Routledge.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches*. SAGE Publications.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE handbook of qualitative research*. SAGE Publications.
- Eco, U. (1976). *A theory of semiotics*. Indiana University Press.
- Furniss, M. (2016). *Animation: Art and industry*. John Libbey Publishing.
- Gantiano, H. E. (2020). Analisis dampak strategi komunikasi nonverbal. *Dharma Duta*, 17(2), 80–95. <https://doi.org/10.33363/dd.v17i2.392>
- Larissa, N., & Kumala, S. A. (2025). Komunikasi nonverbal Henry H. Calero pada animasi *Shaun the Sheep Movie* 2015. *COMPEDIART*, 2(1).
- Mehrabian, A. (1972). *Nonverbal communication*. Aldine-Atherton.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. SAGE Publications.
- Paget, D. (2019). *Visual storytelling in animation*. Bloomsbury Academic.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods*. SAGE Publications.

..

- 5 Permatasari, A. F., Wibowo, J. H., & Danadharta, I. (2021). Analisis komunikasi nonverbal dalam serial animasi *Shaun the Sheep* episode *Bitzer from the Black Lagoon*. *Representamen*, 7(2).
<https://doi.org/10.30996/representamen.v7i02.5721>
- 13 Pratista, H. (2008). *Memahami film*. Montase Press.
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods*. SAGE Publications.