

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anime berasal dari kata 'to *animate*' yang berarti menggerakkan, menghidupkan. Misalkan sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan hidup. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi adalah suatu hasil proses dimana obyek – obyek yang digambarkan atau divisualisasikan tampak hidup. Kehidupan tersebut dapat dinyatakan dari suatu proses pergerakan. Meskipun demikian animasi tidak secara eksplisit dinyatakan pada obyek – obyek mati yang kemudian digerakkan. Benda – benda mati, gambaran – gambaran, deformasi bentuk yang digerakkan memang dapat dikatakan sebagai suatu bentuk animasi, akan tetapi esensi dari animasi tidak sebatas pada unsur menggerakkan itu sendiri, jika kehidupan memang diidentikkan dengan pergerakan, maka kehidupan itu sendiri juga mempunyai karakter kehidupan. Dengan demikian animasi tidak semata – mata hanyalah menggerakkan, tetapi juga memberikan suatu karakter pada obyek – obyek yang akan dianimasikan. (Albardon.2010)

Ada berbagai macam tayangan animasi yang disajikan di media massa seperti televisi dan internet. Tayangan animasi merupakan salah satu tayangan favorit

anak – anak dari dulu. Anak – anak biasanya akan rela menghabiskan waktunya untuk duduk diam didepan televisi. Berbagai saluran televisi swasta telah menyediakan tayangan animasi dari yang bersifat pengetahuan, imajinasi, *superhero*, bahkan tayangan animasi nonverbal. Di zaman modern seperti ini, didunia maya seperti internet telah menyediakan berbagai situs – situs yang berupa *link* untuk dapat menonton tayangan animasi maupun komik animasi.

Tetapi kita juga harus dapat berwaspada dengan kecenderungan penggunaan media massa ini. Televisi memiliki tiga dampak, yaitu dampak kognitif, dampak peniruan dan dampak perilaku. Dimana dampak kognitif adalah kemampuan seseorang untuk menyerap dan memahami acara yang ditayangkan televisi yang melahirkan pengetahuan bagi pemirsa. Dampak peniruan yaitu pemirsa dihadapkan pada trendi akurat yang ditayangkan di televisi. Sedangkan dampak perilaku, yakni proses tertanamnya nilai – nilai sosial budaya yang telah ditayangkan acara televisi yang diterapkan dalam kehidupan pemirsa sehari – hari. (Kuswandi:1996)

Tayangan animasi yang kerap kali ditonton oleh anak – anak adalah berupa animasi verbal. Namun saat ini telah muncul beberapa animasi nonverbal. Animasi nonverbal merupakan sebuah benda atau sesuatu yang digerakkan dan tidak menggunakan kata – kata dalam menceritakan jalan cerita. Jadi dengan gerakan – gerakan yang telah dibuat sedemikian rupa, animasi nonverbal ini dibuat bergerak – gerak agar penonton dapat memahami apa isi jalan ceritanya. Studi tentang pesan nonverbal kebanyakan bersumber dari zoosemiotics (telah memainkan peranan penting dalam pengembangan ethologi). Banyak temuan

menunjukkan bahwa ternyata perilaku simbolis binatang mempunyai efek terhadap perubahan perilaku binatang lain bahkan terhadap perubahan perilaku manusia. Ada banyak gerakan yang sama pada binatang tetapi memiliki makna yang berbeda. Kebanyakan binatang menggunakan bahasa telepati yaitu bahasa jiwa universal yang digunakan oleh semua spesies (Liliweri : 2012)

Tayangan animasi nonverbal yang dimaksud seperti : *Shaun The Sheep, The Owl, Bernard Bear, Chaplin, Oscar dan Larva*. Tayangan animasi ini tidak menggunakan kata – kata atau dialog didalamnya. Tayangan animasi itu hanya bergerak – gerak dan memiliki makna tertentu yang dipahami oleh anak. Namun walaupun tayangan animasi ini tidak menggunakan kata – kata, anak – anak pun masih dapat mengerti isi cerita. Kita dapat melihatnya dari respon anak – anak saat menonton tayangan animasi tersebut.

Shaun The Sheep contohnya. Tayangan animasi nonverbal ini, menceritakan tentang domba yang memiliki kecerdasan seperti manusia, kreativitas dan tingkah laku dalam lingkungan peternakan. Didalam episode *Shaun the Sheep* selalu saja ada masalah, baik dari kawanan domba sendiri ataupun dari peternak yang membuat Shaun menyelesaikan masalah tersebut. Berbagai adegan lucu juga dihadirkan dalam serial animasi ini. Animasi ini sama sekali tidak ada dialog atau percakapan dengan manusia. Tetapi ada ekspresi yang ditambahkan untuk memperjelas makna dari tayangan tersebut.

Skinner (1904) salah satu psikolog yang memberikan contoh bagaimana psikologi komunikasi yang ditunjukkan melalui beberapa penelitiannya yang

menyimpulkan tentang teori SOR. Dimana S sebagai Stimulus dan O sebagai objek serta R adalah Respon. Teori ini mengajarkan bahwa bagaimana objek merespon sebuah stimulus yang telah diberikan untuk memberikan penilaian selanjutnya. (Morissan.2009) Perilaku dapat terbentuk dengan adanya kebiasaan yang dilakukan oleh objek yang mendapatkan stimulus secara berturut – turut. Perubahan perilaku inilah yang merupakan respon dari anak setelah mendapatkan stimulus yang diberikan.

Tayangan film memiliki efek yaitu (Kuswandi.1996) :

1. Acara televisi dapat mengancam nilai – nilai sosial yang ada dalam masyarakat.
2. Acara televisi dapat menguatkan nilai – nilai sosial yang ada didalam masyarakat.
3. Acara televisi dapat membentuk nilai – nilai sosial yang baru didalam kehidupan masyarakat.

Dari tayangan animasi nonverbal ini nantinya akan ada hubungannya dengan pemberian tanda yang berpengaruh pada kecerdasan anak. Dimana pemberian tanda sintaktik yang berarti pemahaman tanda yang sesuai dengan artinya. Dalam konteks ini anak diharapkan untuk bisa memahami pesan melalui komunikasi nonverbal. Misalnya seseorang menaruh jari telunjuk didepan bibirnya, dengan otomatis si anak mengerti bahwa itu adalah sebuah gerakan nonverbal yang mengartikan untuk diam. Apabila kelima jari tangan dihadapkan secara lurus kedepan, sang anak telah memahami gerakan nonverbal tersebut untuk berhenti.

Sebuah tayangan film biasanya berupa bahasa verbal yang menggunakan dialog atau kata – kata, namun yang menjadi permasalahan komunikasi disini adalah tayangan animasi *Shaun The Sheep* ini merupakan tayangan animasi nonverbal, dimana cara penyampaian isi cerita danalur cerita yang ditampilkan hanya berupa gerakan dan mimik wajah. Komunikasi yang efektif seharusnya menggunakan kata – kata verbal yang dilengkapi oleh nonverbal. Dengan seperti ini apakanak dapat memahami tentang alur cerita dan menangkap isi pesan dari tayangan animasi tersebut ?

Ada 8 kecerdasan menurut Howard dalam buku *Multiple Intellegence*, yaitu :

1. Kecerdasan matematika dan logika atau cerdas angka

Anak mampu berpikir secara induktif dan deduktif, kemampuan berpikirnya menurut aturan logika dan menganalisis pola angka serta memecahkan masalah melalui kemampuan berpikir.

2. Kecerdasan bahasa

Kemampuan anak menggunakan bahasa dan kata secara lisan maupun tulisan dalam berbagai bentuk seperti tulisan maupun tanda yang ada. Kecerdasan bahasa juga berkaitan dengan warna suara, tulisan dan kekuatan dari simbol.

3. Kecerdasan musikal

Memuat kemampuan seseorang anak untuk peka terhadap suara – suara nonverbal yang berada di sekelilingnya, dalam hal ini adalah nada dan irama. Anak – anak ini senang sekali mendengar nada – nada dan irama yang indah, mulai dari senandung yang mereka lakukan sendiri dari radio, kaset, menonton

orquestra, atau memainkan alat musik sendiri. Mereka lebih mudah mengingat sesuatu dengan musik.

4. Kecerdasan Gambar

Memuat kemampuan seorang anak untuk memahami secara lebih mendalam mengenai hubungan antara objek dan ruang. Anak – anak ini memiliki kemampuan imajinasi bentuk dalam pikirannya, atau menciptakan bentuk – bentuk tiga dimensi.

5. Kecerdasan kinestetik atau cerdas gerak

Kemampuan seorang anak untuk secara aktif menggunakan bagian atau seluruh tubuhnya untuk berkomunikasi dan memecahkan berbagai masalah. Kecerdasan kinestetik melibatkan kegiatan utama, yakni membuat gerak, mengendalikan gerak dan memodifikasi gerak. Contohnya anak yang cerdas gerak memiliki keunggulan di bidang olahraga atau unggul dalam menari, dan kemampuan yang melibatkan ketrampilan gerak tubuh.

6. Kecerdasan Interpersonal

Kemampuan seorang anak untuk peka terhadap perasaan orang lain. Mereka cenderung memahami dan berinteraksi dengan orang lain sehingga mudah dalam bersosialisasi dengan lingkungan di sekitarnya. Kecerdasan ini disebut juga dengan kecerdasan sosial dimana seorang anak mampu menjalin persahabatan yang akrab dengan teman – temannya, termasuk berkemampuan memimpin, menangani perselisihan antar teman, menganalisis.

7. Kecerdasan Intrapersonal

Kemampuan seorang anak untuk peka terhadap perasaan dirinya sendiri. Mereka mampu mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya sendiri. Beberapa diantaranya suka kesunyian dan merenung.

8. Kecerdasan Naturalis

Kemampuan seorang anak untuk peka terhadap lingkungan alam misalnya senang berada dilingkungan alam terbuka seperti gunung, pantai dan hutan. Mereka cenderung mengobservasi alam seperti aneka flora dan fauna.

Dari kedelapan kecerdasan anak tersebut, kecerdasan yang akan dibahas disini berkaitan dengan kecerdasan bahasa yang memiliki pengaruh terhadap pemahaman anak dalam memahami pesan nonverbal. Anak diharapkan mampu untuk memahami bahasa nonverbal yang hanya berupa gerakan dan ekspresi wajah tanpa dialog didalam tayangan animasi tersebut. Adapun batasan penelitian yang dibuat agar lebih fokus yaitu seberapa besar pengaruh tayangan animasi terhadap kecerdasan bahasa anak dengan permasalahan komunikasi yang ada yaitu tentang pemahaman anak terhadap isi cerita tayangan animasi nonverbal tanpa dialog dan hanya berupa gerakan dan ekspresi wajah.

Penulis tertarik dengan tayangan animasi *Shaun The Sheep* yang merupakan tayangan animasi nonverbal yang apakah akan memiliki pengaruh yang besar terhadap anak. Selain itu, popularitas tayangan animasi ini juga besar dikalangan anak – anak. Terbukti dari para penjual boneka dipinggir jalan yang menjual replika boneka *Shaun The Sheep*, anak – anak yang menggunakan baju, tas dan segala sesuatu yang bergambar domba – domba. Oleh karena itu, penulis akan

mencoba untuk meneliti bagaimanakah pengaruh tayangan animasi nonverbal terhadap kecerdasan bahasa anak. Kiranya penelitian ini berguna untuk penelitian selanjutnya ataupun dapat sebagai informasi baru bagi para pembaca.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dalam penelitian ini terumuskan rumusan masalah yaitu :

“Berapa besar pengaruh tayangan animasi nonverbal terhadap kecerdasan bahasa anak ?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui berapa besar pengaruh tayangan animasi nonverbal terhadap kecerdasan bahasa anak.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dalam penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis: Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu komunikasi dan diharapkan juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya khususnya yang berkaitan dengan pengaruh tayangan animasi nonverbal terhadap kecerdasan bahasa anak.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran penulis dalam memberikan informasi mengenai pengaruh tayangan animasi komunikasi nonverbal terhadap kecerdasan bahasa anak sehingga dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian berikutnya yang sejenis.

E. Batasan Penelitian

Untuk membuat penelitian ini tidak terlalu luas, maka peneliti akan membatasi penelitian ini sebagai berikut :

1. Peneliti hanya akan meneliti hasil yang berkaitan dengan karakteristik sampel. Sampel yang beragam atau berbeda dapat menghasilkan data yang berbeda.
2. Peneliti hanya berfokus pada satu aspek kecerdasan, yaitu kecerdasan bahasa.
3. Peneliti hanya akan meneliti anak berusia 10 – 11 tahun di Sekolah Dasar Fransiskus 2 Bandar Lampung yaitu kelas 5.
4. Peneliti hanya akan meneliti dengan beberapa tayangan *Shaun The Sheep*.