

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan tentang Pengaruh**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi ke-3, pengaruh adalah data yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.

Menurut De Fleur dalam Hafied Cangara, pengaruh adalah perbedaan antara yang dipikirkan, dirasakan dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh biasanya terjadi pada pengetahuan, sikap dan tingkah laku seseorang.

Dari definisi – definisi diatas maka yang dimaksud dengan pengaruh dalam penelitian ini adalah daya yang timbul dari perbedaan dan apa yang telah dirasakan setelah mendapatkan suatu stimulus.

#### **B. Tinjauan Tentang Animasi**

Definisi animasi sendiri berasal dari kata '*to animate*' yang berarti menggerakkan, menghidupkan. Seperti sebuah benda yang mati, lalu digerakkan melalui perubahan sedikit demi sedikit dan teratur sehingga memberikan kesan yang hidup. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan suatu teknik

menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton dapat merasakan adanya ilustrasi gerakan pada gambar yang ditampilkan. Definisi tersebut mengartikan bahwa benda – benda mati dapat hidup. Animasi dipandang sebagai suatu hasil proses dimana obyek – obyek yang digambarkan atau divisualisasikan tampak hidup. Kehidupan tersebut dapat dinyatakan dari suatu proses pergerakan. Meskipun demikian, animasi tidak dinyatakan pada obyek – obyek mati yang kemudian digerakkan. Benda – benda mati, gambaran – gambaran, 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. Esensi inilah yang kemudian dikembangkan oleh beberapa animator – animator sehingga obyek animasinya tidak bersifat perubahan gerak, tetapi lebih daripada itu, mood, emosi, watak tak jarang dimasukkan sebagai suatu pengembangan karakterisasi. Jadi animasi dapat kita simpulkan secara sederhana ialah menghidupkan benda diam diproyeksikan menjadi bergerak yang dimaksud di proyeksikan ialah dengan menggunakan tool proyeksi atau software aplikasi. (Albardon : 2010)

Animasi berasal dari bahasa latin, anima, yang artinya jiwa, hidup, nyawa dan semangat. Animasi adalah gambar dua dimensi yang seolah – olah bergerak. Animasi ialah suatu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah – olah hidup dan bergerak, yang terdiri dari animasi 2 dimensi maupun 3 dimensi. Animasi 2D membuat benda seolah hidup dengan menggunakan kertas atau komputer.

Animasi 3D merupakan animasi yang dibuat dengan menggunakan model seperti yang berasal dari lilin, clay, boneka dan menggunakan kamera animasi yang dapat merekam frame demi frame. Ketika gambar – gambar tersebut diproyeksikan secara berurutan dan cepat, lilin atau clay boneka tersebut akan terlihat seperti hidup dan bergerak. Animasi 3D dapat juga dibuat dengan menggunakan komputer.

#### 1) Penggunaan animasi film

Penggunaan animasi film tidak terbatas hanya untuk film – film bagi anak – anak atau film hiburan, tetapi juga dipergunakan diberbagai bidang, karena disisi lain animasi dapat menerangkan dengan rinci sesuatu hal atau informasi yang ingin disampaikan kepada masyarakat. Berikut ini adalah contoh penggunaan animasi film :

- a) Animasi Forensik: Animasi dibuat untuk menerangkan terjadinya kecelakaan, berdasarkan saksi mata, data – data hasil testing kendaraan.
- b) Animasi Simulasi: Animasi ini digunakan untuk membantu menggambarkan proses terjadinya suatu kejadian atau apa yang akan dihadapi, atau bagaimana sesuatu hal akan terjadi biasa dikenal juga dengan *Infographic Animation*.
- c) Animasi untuk Arsitektur: Penggunaan animasi untuk bidang arsitektur akan membantu, misalnya untuk menggambarkan struktur suatu gedung baik gedung bertingkat sejak awal perencanaan, proses pembangunan hingga selesai, dan tidak hanya pada gedung bertingkat saja, tetapi juga untuk memperlihatkan interior dengan berbagai kemungkinan perubahan

warna dinding serta tata perlengkapannya, juga dapat memperlihatkan bentuk irisan dan potongan melintang yang diperlukan.

- d) Animasi untuk pendidikan : Berguna untuk memperjelaskan tentang koordinasi gerak, dimana dalam satu gerakan badan diperlihatkan gerakan tulang – tulang serta sendi tertentu serta hubungannya dengan gerak otot, yang mana otot yang meregang serta otot mana yang melakukan gerakan menarik.
- e) Animasi untuk hiburan dan komersial: Saat ini begitu banyak film animasi yang dibuat tidak hanya untuk anak - anak saja, tetapi juga untuk masyarakat luas dimana dapat diciptakan karakter - karakter menarik, yang masing - masing memiliki watak sendiri - sendiri seolah - olah demikianlah hidup ini, juga untuk menciptakan khayalan - khayalan untuk memperkuat visualisasi suatu adegan, dan seringkali digunakan juga untuk keperluan iklan ditelevisi (TVCommercial) ( Kuswara, 2003:3).

## 2) Teknik Menciptakan Animasi

Dalam perkembangan hingga kini, terdapat beberapa teknik untuk membuat animasi, yaitu:

- a) Teknik animasi Hand Drawn: Ini adalah teknik animasi klasik yang mengandalkan kemampuan tangan untuk membuat gambar frame per frame secara manual, baik itu gambar tokoh karakter, maupun gambar background digambar dengan menggunakan tangan. Setelah itu, gambar foreground dan background ditumpuk secara *layering* untuk kemudian

dipotret satu persatu, hingga menghasilkan animasi yang utuh. Teknik ini dipergunakan oleh Walt Disney dan Warner Bros hingga sekarang, seperti yang terlihat dalam film animasi Lion King, Alladin, Beauty and the beast, dan lain - lain, mereka memiliki goresan yang tidak dilakukan dengan komputer.

- b) Teknik animasi Stop Motion Clay Animation: Clay adalah sebutan lain untuk tanah liat. Animasi dibuat dengan menggerakkan objek atau model dari boneka ataupun bahan elastis yang terbuat dari clay atau tanah liat sintetis. Objek digerakkan sedikit demi sedikit dan kemudian diambil gambarnya satu per satu. Setelah diedit dan disusun, dan jika rol film dijalankan, akan memberikan efek seolah - olah boneka atau model tersebut bergerak. Contoh animasi yang menggunakan teknik ini adalah Nightmare Before Christmas, serta tayangan MTV: Celebrity Death Match.
- c) Teknik animasi Hand Drawn dan Computer: Pada teknik ini, gambar sketsa kasar dibuat dengan tangan, lalu discan untuk kemudian diberi warna dan finishing menggunakan komputer.

### 3) Jenis – Jenis Animasi

Diawal tahun 20-an, popularitas kartun animasi mulai menurun dan para animator mulai cenderung mencari alternatif lain sebagai media hiburan. Masyarakat mulai jenuh dengan konsep animasi yang pada saat itu tidak memikirkan story line dan pengembangan si tokoh karakter. Perubahan besar dimulai pada pertengahan tahun 20-an setelah beberapa perusahaan animasi

mengembangkan konsep komersialisasi dimana studio - studio besar mengambil alih studio lokal dan menentukan standard untuk animasi. Sampai saat ini animasi dibagi dalam kategori besar, yaitu:

i. Stop-motion animation

Stop-motion animation sering pula disebut claymation karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik stop-motion animasi pertama kali ditemukan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906, yaitu dengan menggambar ekspresi wajah sebuah tokoh kartun pada papan tulis, diambil gambarnya dengan still camera, kemudian dihapus untuk menggambar ekspresi wajah selanjutnya. Teknik stop-motion animasi ini sering digunakan dalam visual *effect* untuk film – film di era tahun 50-60-an bahkan sampai saat ini.

ii. Animasi Tradisional (Traditional animation)

Animasi tradisional adalah teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena teknik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan.

Tradisional animasi juga sering disebut cel animation karena teknik pengerjaannya dilakukan pada celluloid tranparent yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Dengan berkembangnya teknologi komputer, lahir tehnik animasi baru yang seluruh pengerjaannya menggunakan komputer yang kemudian disebut computer animation (animasi komputer) atau lebih dikenal

3D(imation) animation. Untuk membedakan 3D animation yang seluruhnya dikerjakan dengan komputer, cel animation kemudian juga disebut 2D animation.

iii. Animasi Komputer (Computer Graphics Animation)

Animasi yang dihasilkan melalui proses pembuatan yang menggunakan aplikasi komputer. Ada dua jenis aplikasi yang berbasis pada animasi, satu dengan visualisasi 3D seperti Maya, 3DMax, Lightwave atau berbasis visual 2 dimensi seperti Toon Boom dan sebagainya. Beberapa rumah produksi animasi raksasa seperti Pixar bahkan menggunakan software buatan sendiri yang khusus digunakan didalam rumah produksinya. (Albardon:2010)

### C. Tinjauan tentang Nonverbal

Manusia dalam berkomunikasi selain memakai kode verbal (bahasa) juga memakai kode nonverbal (Cangara : 2010). Nonverbal adalah penegasan pesan verbal berupa gerakan, *body language*, maupun isyarat yang telah disepakati oleh komunikan dan komunikator dalam berkomunikasi. Nonverbal tidak menggunakan dialog atau kata – kata karena ditinjau dari dua kata yaitu non yang berarti tidak dan verbal adalah secara langsung. (DeVito:2010)

Namun tidak keseluruhan tanda – tanda nonverbal memiliki makna yang universal. Hal ini dikarenakan tanda – tanda nonverbal memiliki arti yang berbeda bagi setiap budaya yang lain. Dalam hal pengaplikasian semiotika pada tanda nonverbal, yang perlu diperhatikan adalah pemahaman tentang

bidang nonverbal yang berkaitan dengan benda konkret, nyata dan dapat dibuktikan melalui indera manusia. (Junaedi : 2008)

Selain itu nonverbal memiliki informasi sebagai menggantikan atau juga dapat menguatkan pesan.

a) Fungsi pesan non verbal (Mark :1972) :

1. Repetisi : mengulang kembali gagasan yang sudah disajikan secara verbal.
2. Substitusi : menunjukkan perasaan dan emosi yang tak dapat diungkapkan dengan kata – kata
3. Kontradiksi : menolak pesan nonverbal atau memberikan makna yang lain terhadap pesan verbal.
4. Komplemen : melengkapi dan memperkaya pesan nonverbal
5. Aksentuasi : menegaskan pesan verbal

b) Klasifikasi Pesan Nonverbal

Duncan menyebutkan bahwa ada enam jenis pesan nonverbal yaitu : kinesik, paralinguistik, proksemik, olfaksi, sensitivitas kulit dan faktor artifaktual. Pesan kinesik adalah pesan yang menggunakan gerakan tubuh yang berarti tiga komponen utama: pesan fiasal, pesan gestural dan pesan postural. Pesan fiasal menggunakan air muka untuk menyampaikan beberapa makna seperti: kebahagiaan, ketakutan, kemarahan, rasa terkejut, kesedihan, tekad, ketakjuban. Pesan gestural menunjukkan gerakan sebagian anggota badan seperti mata dan tangan untuk mengkomunikasikan berbagai makna. Pesan gestural digunakan untuk mengungkapkan



mendorong, menyesuaikan, memperhatikan, perasaan positif atau negatif.  
(Rakhmat : 2008)

Pesan nonverbal memiliki kode nonverbal. Kode nonverbal adalah sejumlah perilaku yang digunakan untuk menyampaikan makna. Jude Burgoon menggambarkan sistem kode nonverbal sebagai memiliki sejumlah perangkat struktural. Kode nonverbal cenderung bersifat analog daripada digital. Beberapa kode nonverbal menyampaikan makna universal. Selain itu kode nonverbal juga memungkinkan transmisi sejumlah pesan secara serentak dari ekspresi wajah, tubuh, suara dan tanda lainnya serta beberapa pesan berbeda lainnya dapat ditunjukkan sekaligus. Biasanya tanda nonverbal ditunjukkan secara spontan. (Morissan:2009)

- c) Kode nonverbal memiliki tiga dimensi yaitu :
- i) semantik : dimensi yang mengacu pada makna dari suatu tanda.
  - ii) sintaktik : dimensi yang mengacu pada cara tanda disusun atau diorganisir dengan tanda lainnya didalam sistem
  - iii) pragmatik : dimensi yang mengacu pada efek atau perilaku yang ditunjukkan oleh tanda.

Komunikasi nonverbal adalah semua tanda yang bukan kata – kata dan bahasa verbal. Tanda – tanda digolongkan dalam berbagai cara ( Junaedi : 2008 ) :

- a. Tanda yang ditimbulkan oleh alam yang kemudian diketahui manusia melalui pengalamannya.

- b. Tanda yang ditimbulkan oleh binatang
- c. Tanda yang ditimbulkan oleh manusia, bersifat verbal dan nonverbal.

Interpretasi pesan nonverbal bahwa gerakan tubuh, ekspresi wajah, kualitas vokal, dan isyarat nonverbal lainnya tidak dapat dibuat – buat supaya tampak oleh orang yang bukan ahlinya. Bahkan anak kecil juga dengan cepat merasakan sikap dan ekspresi yang tidak spontan.

### **Gestur**

Ekspresi wajah: wajah tanpa ekspresi adalah suatu teka – teki. Wajah manusia dapat digambarkan dengan berbagai macam ekspresi wajah yang menafsirkan berbagai makna tersendiri.

Gerakan tubuh: ditandai dengan sebuah tindakan yang menandakan sebuah pesan tersendiri tanpa perlu diungkapkan dengan kata – kata.

Isyarat tangan: memiliki berbagai macam gerakan dengan tangan, yang dapat mengartikan sesuatu yang telah diidentifikasi oleh Desmond Morris (1979).

### **Proksemika**

- a. Jarak Intim (Intimate Distance)

Pada jarak intim delapan belas inci atau kurang, kehadiran orang lain tampak begitu jelas dan hal ini kadang – kadang tampak berlebihan karena masukan pengindra yang meningkat pesat.

#### b. Jarak Pribadi

Hall membandingkan jarak pribadi dari satu setengah sampai empat kaki, dengan sebuah bola perlindungan kecil gelembung yang dipertahankan oleh suatu organisasi antara dirinya dan orang lain

#### c. Jarak Sosial

Jarak sosial berkisar dari empat hingga dua belas kaki, digambarkan sebagai jarak psikologis. Suatu jarak yang mulai menggelisahkan hewan bila ia melampaui batas jarak tersebut.

#### d. Jarak publik

Zona terbesar, jarak publik merupakan ruang sepanjang dua belas kaki atau lebih dan hanya muncul dalam hubungan manusia. (Tubbs, Stewart L & Sylvia Moss : 1996 )

### **Sintagmatik**

Menurut Thwaites (2002:77) sintagmatik adalah kesatuan tanda yang dikombinasikan sesuai dengan aturan yang berlaku. Ferdinand de Saussure seorang bapak linguistik menyebutkan bahwa sintagmatik adalah kombinasi unit bahasa dalam level yang sejajar atau sama. Hubungan sintagmatik adalah hubungan antara unsur – unsur yang terdapat dalam suatu susunan, yang tersusun secara berurutan. Menurut Kridalaksana, hubungan sintagmatik ini bersifat linear. Misalnya dalam kalimat "*Saya menulis artikel*", terdapat hubungan sintagmatik antara *saya*, *menulis* dan *artikel* dalam pola kalimat SPO (Subyek - Predikat - Obyek).

#### **D. Tinjauan tentang Kecerdasan**

Ada beberapa pandangan mengenai klasifikasi kecerdasan. Ada kecerdasan Intelektual, Emosional dan Spiritual

##### **1. Kecerdasan Intelektual (IQ)**

Kecerdasan Intelektual atau yang lebih sering disebut sebagai IQ adalah alat pengukur kualitas seseorang pada masanya saat itu (Willian Stern: 1912) Padahal menurut Steve Hallam berpendapat bahwa kecerdasan manusia itu 42% dan sisanya merupakan hasil dari pembelajaran.

##### **2. Kecerdasan Emosional (EQ)**

Kecerdasan emosional digambarkan memiliki kemampuan untuk memahami suatu kondisi perasaan seseorang, bisa terhadap diri sendiri maupun terhadap orang lain.

##### **3. Kecerdasan Spiritual (SQ)**

Kecerdasan ini adalah kecerdasan untuk menghadapi persoalan makna untuk menempatkan perilaku hidup kita dalam makna yang lebih luas. Kecerdasan ini menjawab berbagai macam pertanyaan dasar dalam diri manusia.

Kecerdasan komunikasi adalah kemampuan, seperti kemampuan menalar, merencanakan, berpikir abstrak, menggunakan bahasa yang dimana seseorang dapat lebih cepat memahami apa yang sedang disampaikan dengan baik sehingga pesan dapat diterima secara utuh.

Menurut Thorndike (1949) seorang ahli psikologi yang membagi kecerdasan manusia menjadi tiga yaitu :

1. Kecerdasan abstrak : kemampuan memahami simbol matematis atau bahasa
2. Kecerdasan konkrit : kemampuan memahami objek nyata
3. Kecerdasan sosial : kemampuan untuk memahami dan mengelola hubungan manusia yang dikatakan menjadi akar istilah kecerdasan emosional (Stephen J.C : 1994)

Pakar lain seperti Charles Handy juga menyebutkan bahwa ada kecerdasan logika (menalar dan menghitung), kecerdasan praktek (kemampuan mempraktekkan ide), kecerdasan verbal (bahasa komunikasi), kecerdasan musik, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan spasial (Inside Organization:1990)

Namun, menurut Howard Gardner yang ditulis dalam buku Multiple Intelligences (kecerdasan ganda), kecerdasan dikelompokkan menjadi 8 jenis 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. Bahasa dituturkan dengan alat ucap, tetapi pusat kecerdasan bahasa terletak diotak bagian kiri daerah frontal (depan) dan temporal (samping). Kecerdasan bahasa meliputi cerdas memahami (bagian otak kiri samping) dan cerdas berekspresi

(bagian otak kiri agak depan). Dengan demikian, cerdas berbahasa meliputi memahami dan berekspresi melalui bahasa.

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

### 4. Kecerdasan Visual Spasial atau Cerdas 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. Setelah dewasa biasanya mereka akan menjadi arsitek, pelukis, desainer dan profesi lain yang berkaitan dengan seni visual.

### 5. Kecerdasan kinestetik atau cerdas gerak

Kemampuan seorang anak untuk secara aktif menggunakan bagian atau seluruh tubuhnya untuk berkomunikasi dan memecahkan berbagai masalah. Biasanya 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 disekitarnya. 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. Kecerdasan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah kecerdasan bahasa. Karena kecerdasan yang masuk dalam permasalahan disini yaitu kecerdasan bahasa nonverbal. Dimana bahasa adalah sebuah metode nonverbal yang digunakan untuk mengkomunikasikan ide – ide dalam sistem, tanda dan simbol. Selain itu peneliti juga membatasi penelitian dalam pemahaman anak tentang pesan nonverbal (O’Hair, Dan.Gustav : 2009)

Louis Hjelmslev (1966) seorang semiotik framer menyebutkan bahwa linguistik adalah sebuah contoh metasemiotika (telaah tentang bahasa yang juga adalah bahasa itu sendiri).

### **Kecerdasan Bahasa (Linguistik)**

Menurut Adi W.G. dalam bukunya yang berjudul *Born to be a Genius*, orang dengan kecerdasan linguistik yang berkembang dengan baik mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

1. Mampu mendengar dan memberikan respon pada kata – kata yang diucapkan dalam suatu komunikasi verbal.
2. Mampu menirukan suara, mempelajari bahasa, serta mampu membaca dan menulis karya orang lain.
3. Mampu belajar melalui pendengaran, bahan bacaan, tulisan dan melalui diskusi atau debat.
4. Mampu mendengar dengan efektif, serta mengerti dan mengingat apa yang telah didengar.
5. Mampu membaca dan mengerti apa yang dibaca.
6. Mampu berbicara dan menulis dengan efektif.
7. Mampu mempelajari bahasa asing.
8. Mampu meningkatkan kemampuan bahasa yang digunakan untuk komunikasi sehari-hari.



9. Tertarik pada karya jurnalisme, berdebat, berbicara, menulis atau menyampaikan suatu cerita atau melakukan perbaikan pada karya tulis.

10. Memiliki kemampuan menceritakan dan menikmati humor.

Kecerdasan linguistik tidak hanya meliputi membaca atau menulis. Kecerdasan ini juga mencakup tentang berkomunikasi. Dalam buku *Silent Message* karya Albert Mehrabian dikatakan bahwa kita berkomunikasi dengan menggunakan tiga komponen. Tiga komponen itu adalah kata yang digunakan, suara atau intonasi nada yang digunakan saat menggunakan kata – kata tersebut dan bagaimana cara kita mengekspresikan wajah dan gerakan tubuh saat menegaskan apa yang disampaikan. Dari ketiga komponen itu ternyata pemilihan kata menempati urutan paling kecil dalam hal efektifitas yaitu 7%. Nada suara atau intonasi menempati urutan kedua yaitu 38%, dan yang paling berpengaruh adalah gerak tubuh adalah ekspresi wajah dan bahasa tubuh yaitu sebesar 55%.

Komunikasi yang baik tidak hanya berbicara. Kita juga perlu berlatih keahlian mendengar. Sering kali keahlian ini diabaikan dalam komunikasi. Orang cenderung lebih suka berbicara daripada mendengar. Kesulitan komunikasi biasanya disini. Dimana orang hanya memiliki satu mulut dan dua telinga seharusnya kita lebih banyak mendengar daripada berbicara. Banyak mendengar maka kita akan mengetahui banyak pengetahuan untuk berinteraksi.

### **E. Tinjauan tentang Komunikasi**

Komunikasi adalah proses yang melibatkan seseorang untuk memakai tanda – tanda alamiah yang universal atau symbol – simbol dari hasil konvensi manusia, simbol – simbol itu dalam bentuk verbal dan atau nonverbal yang secara sadar atau tidak sadar digunakan demi tujuan menerangkan makna tertentu terhadap orang lain, juga dapat mempengaruhi orang lain untuk berubah. (Liliweri, Alo ; 2012)

#### **a) Tujuan Komunikasi**

Liliweri juga merumuskan tujuan komunikasi yaitu *make them SMART*, yang artinya komunikasi dapat memenuhi :

1. *Specific*, membuat sasaran merasa diperhatikan secara khusus yang artinya mereka mendengarkan informasi dari sumber khusus, pesan khusus, media khusus, dengan efek khusus dalam konteks khusus pula.
2. *Measurable*, bahwa tujuan komunikasi akan dapat dicapai jika sumber komunikasi merumuskan ukuran – ukuran bagi semua elemen dalam proses komunikasi. Misalnya ada indikator untuk menentukan kelayakan sumber bagi tercapainya tujuan komunikasi, indikator atau alat ukur bagi pesan, media, sasaran, efek dan indikator bagi konteks.
3. *Attainable*, tujuan komunikasi adalah penetapan terhadap apa yang seharusnya dicapai dalam suatu aktivitas komunikasi, tingkat ketercapaian tujuan komunikasi itu.

4. *Result-oriented*, berorientasi pada hasil bahwa tujuan komunikasi harus berorientasi pada hasil yang telah direncanakan.

5. *Time-limited*, komunikasi yang baik adalah komunikasi yang memiliki batasan waktu sebagai faktor untuk menentukan tercapainya tujuan komunikasi (Liliweri : 2012 )

b) Komunikasi juga memiliki beberapa komponen yakni:

- Komunikator
- Komunikan
- Pesan
- Media
- Efek

c) Selain memiliki komponen, komunikasi juga memiliki beberapa fungsi

(DeVito:2011 ) seperti :

- Menginformasikan (*To inform*)
- Mendidik (*To educate*)
- Menghibur (*To entertain*)
- Mempengaruhi (*To influence*)

Berkomunikasi dengan nonverbal merupakan penyampaian pesan dengan menggunakan gerak tubuh (*body language*), menggunakan mimik wajah dalam mengekspresikan suatu hal dalam memberikan feedback ataupun berkomunikasi tanpa menggunakan kata – kata atau dialog. Penyampaian komunikasi nonverbal diharapkan tetap dapat mendapatkan respon atau feedback dari komunikan. (DeVito:2011)

## **F. Tinjauan tentang Anak**

Menurut Suhartin (1986:78) ia mendefinisikan anak sebagai mereka yang ditandai dengan pertumbuhan fisik yang terbagi dalam tahapan-tahapan sebagai berikut :

- d) Umur 0 – 1 tahun yaitu masa bayi
- e) Umur 1 – 3 tahun yaitu masa balita
- f) Umur 3 – 6 tahun yaitu masa pra sekolah
- g) Umur 6 – 12 tahun yaitu masa sekolah

Dari kategori diatas, kategori anak-anak yang penulis teliti adalah yang masuk dalam kategori umur 6 – 12 tahun yaitu masa sekolah.

Pada anak berusia 6 – 12 tahun yang dimana merupakan masa anak-anak sekolah, anak – anak memiliki 3 ciri pokok yaitu :

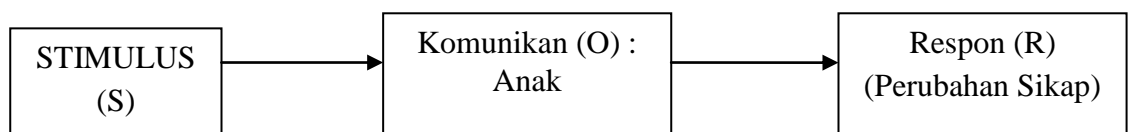
1. Dorongan untuk keluar dari rumahnya dan masuk dalam kelompok anak – anak yang sebaya.
2. Dorongan untuk bersifat kejasmanian untuk memasuki dunia permainan dan dunia kerja yang menuntut ketrampilan
3. Dorongan untuk memasuki dunia orang dewasa, yaitu dunia konsep logika, logika simbol dan komunikasi.

Pergaulan anak sekolah terutama di sekolah dasar sudah memiliki sifat – sifat dan karakter tersebut diatas, mereka lebih cenderung bermain bersama teman – temannya dan mulai menirukan gerakan – gerakan atau simbol – simbol komunikasi yang biasanya dilakukan dalam tayangan animasi kegemarannya.

### G. Teori S-O-R

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori S-O-R. Teori S-O-R adalah Stimulus – Organism – Response. Teori ini berawal dari psikologi yang memiliki kesamaan komponen dengan komunikasi yakni komponen kognitif, afektif, konasi dan sikap serta efek. Stimulus yang disampaikan kepada komunikan memiliki kemungkinan diterima atau mungkin ditolak. Komunikasi akan berlangsung jika ada perhatian dari komunikan. Ketika komunikan mengerti maka akan terjadi proses selanjutnya yaitu memahami stimulus yang ada. Setelah komunikan mengerti stimulus tersebut, maka akan ada kemungkinan untuk mengubah sikap (Effendi.2003). Efek yang ditimbulkan dari sebuah stimulus diharapkan adanya kesesuaian antara stimulus dengan reaksi komunikan. Sehingga bisa disimpulkan bahwa dalam teori stimulus respon ini memiliki 3 unsur yaitu : pesan (stimulus, S) , Komunikan (objek, O) , dan efek (respon, R). Selain itu ada tiga variabel penting yang dikutip dari pendapat Hovlav, Janis dan Kelley tentang sikap yaitu : perhatian, pengertian dan penerimaan.

Berikut adalah kerangka teori S-O-R :



Gambar 2. 1 Teori S-O-R

Dalam gambar diatas ditunjukkan bahwa komunikan yang menaruh perhatian, pengertian dan menerima stimulus dengan baik akan memiliki perubahan sikap. Apabila komunikan mendapatkan stimulus yang tepat,

diharapkan nantinya akan mengalami perubahan sikap yang sesuai dengan harapan maupun juga dapat mendapatkan yang sebaliknya.

## **H. Kerangka Pikir**

Tayangan animasi nonverbal merupakan tayangan yang digemari oleh anak – anak karena memiliki karakteristik unik dan lucu yang menarik perhatian anak. Seperti tayangan animasi yang sering muncul distasiun pertelevisian swasta. Seperti *Shaun The Sheep*, *The Owl*, *Bernard Bear*, *Chaplin*, *Larva*. Tayangan animasi ini tidak kalah popularitasnya dengan tayangan animasi lainnya seperti *Upin – Ipin*, *Doraemon*, *Ultraman*, yang membuat anak berimajinasi dengan tayangan seperti itu. Tentunya sebagai orangtua juga harus dapat mengawasi secara baik tentang kegiatan anak. Karena anak kecil cukup cepat meresapi apa yang telah dilihat. Dengan adanya tayangan animasi nonverbal ini, diharapkan nantinya akan mempengaruhi kecerdasan pola pikir anak, dimana pada saat anak mendapatkan stimulus berupa nonverbal maka anak akan bisa memahami pesan yang dikirimkan dengan feedback yang diberikan berupa respon anak.

Dengan teori S-O-R ini nantinya akan dapat kita lihat bagaimana respon yang diberikan oleh anak terhadap stimulus yang telah diberikan, dimana stimulus yang diberikan adalah berupa tayangan animasi nonverbal. Objeknya adalah anak – anak dan respon yang diharapkan adalah pemahaman anak terhadap tayangan animasi nonverbal tersebut. Berikut bagan kerangka pikirnya :

