

Komunikasi Nonverbal Henry H Calero Pada Animasi Shaun The Sheep Movie 2015

Nadia Larissa^{1)*}, Sonya Ayu Kumala²⁾

¹⁾²⁾Universitas Buddhi Dharma

Jl. Imam Bonjol No. 41 Karawaci Ilir, Tangerang, Indonesia

¹⁾nadialarissakw@gmail.com

²⁾sonyaa.ayuu@gmail.com

Article history:

Received 13 September 2024;
Revised 10 December 2024;
Accepted 27 February 2025;
Available online 03 March 2025

Keywords:

Komunikasi Nonverbal
Animasi Anak-anak
Shaun the Sheep Movie
Ekspresi Wajah
Gestur dan Postur

Abstract

Penelitian ini membahas aspek komunikasi nonverbal dalam kehidupan sehari-hari yang tercermin melalui film animasi hiburan anak-anak, *Shaun the Sheep Movie*. Film stop-motion komedi ini menceritakan petualangan Shaun, Bitzer, dan domba-domba lainnya yang berusaha mengembalikan Petani setelah mereka secara tidak sengaja terjebak dalam rencana licik yang memperburuk masalah. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi, memahami, dan mengobservasi bentuk-bentuk komunikasi nonverbal yang terdapat dalam film ini serta mengeksplorasi pesan tersembunyi yang terkandung dalam keseluruhan cerita. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan merujuk pada teori komunikasi nonverbal yang dikemukakan oleh Henry H. Calero dalam bukunya *The Power of Nonverbal Communication (How You Act is More Important Than What You Say)*. Penelitian ini mengacu pada enam aspek komunikasi nonverbal, yaitu: (1) Sentuhan, (2) Indra Penciuman dan Perasa, (3) Ekspresi Wajah, (4) Gestur dan Postur, (5) Di Tempat Publik, dan (6) Sesuatu yang Dikenakan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ekspresi wajah, gerakan tubuh, kontak mata, jarak fisik, dan elemen-elemen komunikasi nonverbal lainnya menyampaikan pesan dan emosi yang lebih kuat dibandingkan dengan kata-kata. Temuan ini memberikan wawasan penting tentang bagaimana komunikasi nonverbal memainkan peran krusial dalam interaksi sosial sehari-hari, di mana ekspresi nonverbal dapat memperkaya makna, memperdalam pemahaman, dan bahkan mempengaruhi perasaan atau emosi individu. Oleh karena itu, komunikasi nonverbal memiliki dampak besar dalam membangun hubungan interpersonal yang lebih efektif dan lebih dalam.

I. INTRODUCTION

Komunikasi atau communication memiliki akar kata dari Bahasa Latin “*Communication*” atau “*Communicare*” yang berarti membuat sama (make to common). Dalam pengertian sederhana, komunikasi terjadi saat ada kesamaan antara penyampaian pesan dan penerima pesan. Komunikasi merupakan komponen penting dalam kehidupan sehari-hari untuk berbagai aktivitas manusia, komunikasi butuh pemahaman yang baik tanpa adanya gangguan yang muncul di pertengahan proses komunikasi. “Komunikasi menjadi sesuatu hal yang penting bagi manusia. Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat berinteraksi dengan orang lain tanpa menggunakan komunikasi. Apabila komunikasi dilakukan dengan tidak benar maka hubungan manusia juga

* Corresponding author

tidak baik.” (Dyatmika, 2021: 1) [1]. Penting untuk memahami komunikasi guna untuk meningkatkan keterampilan agar dapat menghindari masalah dalam berbagai suasana, bahkan dampak kecil akan merugikan sebagian besar makna yang dapat diterima oleh berbagai perspektif manusia.

Komunikasi yang dilakukan oleh manusia itu dapat dipahami dan dapat dimengerti sebagai sebuah interaksi antarpribadi melalui suatu pertukaran simbol linguistik, misalnya simbol verbal dan nonverbal.

Menurut Mehrabian (1972) lima puluh lima persen dari aktivitas komunikasi dinyatakan yang paling efektif dalam simbol nonverbal, tiga puluh delapan persen melalui nada suara, dan tujuh persen komunikasi yang efektif dinyatakan melalui kata-kata. Pesan verbal atau nonverbal baik disengaja maupun tidak disengaja akan menghasilkan hasil yang berbeda. Terlebih utama dengan proses komunikasi yang dapat memberikan 3 (tiga) efek yaitu; (1) pesan tidak diterima; (2) pesan diterima secara tidak sengaja; dan (3) pesan diterima dan diperhatikan. Ketiga efek ini dapat menstimulasikan makna pesan tersebut sesuai dengan situasi, tempat, dan waktu tertentu.

Penelitian tentang analisis bentuk nonverbal dalam komunikasi sudah banyak dikemukakan, salah satunya seperti penelitian yang ditulis oleh Sonya Ayu Kumala (2021) berjudul “Material Culture in Cina Benteng Marriage Tradition: An Ethnography Studies” [2], Agus Dharma (2016) berjudul “Semiotika Dalam Arsitektur” [3], dan Iis Kurnia Nurhayati (2017) berjudul “Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Ritual Otonan Bali” [4]. Ketiga penelitian ini membuktikan bahwa komunikasi nonverbal tergolong dari pandangan, perayaan, dan peristiwa yang sering kali tidak disadari oleh manusia. Penelitian ini akan mengeksplorasi komunikasi nonverbal pada film tontonan anak-anak yang secara tidak langsung disadari memahami makna yang disampaikan, hal ini berlangsung pada penggunaan media komunikasi yang tepat.

Film adalah salah satu media komunikasi massa yang sangat digemari masyarakat, hal ini karena film dapat dinikmati secara audio maupun visual. Film, secara umum dibagi atas dua unsur utama pembentuknya yaitu unsur naratif dan unsur sinematik, keduanya memiliki aspek-aspek yang berhubungan dengan elemen teknis pembentuk film (Himawan, 2008: 1). Film mempunyai segmentasi usia yang berlaku sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 18 Tahun 2014 tentang Lembaga Sensor Film, ada empat klasifikasi usia penonton untuk film. Keempatnya adalah semua umur (SU), 13+ (di atas 13 tahun), 17+ (dewasa di atas 17 tahun), dan 21+ (dewasa di atas 21 tahun) [5]. Film memiliki banyak jenis termasuk film pendek yang berdurasi di bawah 60 menit, film cerita pendek banyak dijadikan batu loncatan untuk kemudian memproduksi cerita panjang. Sedangkan film cerita panjang memiliki durasi 60 menit lazimnya berdurasi 90-100 menit (Effendy, 2009: 2-3).

Shaun the Sheep Movie, sebuah animasi stop motion berasal dari Britania Raya yang rilis pada tahun 2015. Film serial komedi anak-anak berdurasi 85 menit ini hadir setelah 130 episode tayangan tontonan anak-anak di layar televisi. Film yang berisi sembilan puluh sembilan persen menggunakan komunikasi nonverbal ini berhasil mengambil perhatian publik. Rotten Tomatoes mencatat sembilan puluh sembilan persen ulasan positif berdasarkan 170 kritik dengan nilai rata-rata 8,1/10, pada Oktober 2021 menjadikannya film animasi dengan nilai tertinggi ke-21 sepanjang masa. Film Shaun the Sheep Movie meraup \$19,4 juta di Amerika Utara dan \$86,8 juta di wilayah lain (termasuk \$22 juta di Inggris) dengan pendapatan kotor di seluruh dunia sebesar \$106,2 juta dibandingkan dengan anggaran sebesar \$25 juta [6].

Shaun the Sheep Movie 2015, menceritakan seekor domba cerdas sekaligus peran utama yang tinggal di peternakan Mossy Bottom, bosan dengan rutinitas sehingga hewan-hewan akan melakukan apa saja agar mendapatkan hari libur dari pekerjaan mereka. Shaun memutuskan

untuk menyusun rencana untuk menidurkan tuan mereka dengan cara melompat beruntun agar petani mereka tertidur saat menghitung domba berulang kali dan menempatkannya di caravan. Namun, kenyataan berbalik demikian ketika kayu penahan caravan tersebut patah sehingga memindahkan petani ke arah kota besar dan mendapatkan kecelakaan kecil yang mengakibatkan petani tersebut kehilangan ingatannya. Tidak merasa senang akan hari liburinya dan merasa hampa tanpa bantuan petani, Shaun dan anggota gengnya melakukan perjalanan mereka ke arah kota untuk membawa petani kembali dan tanpa sadar masalah mereka menjadi lebih banyak. Penulis menyadari bahwa pesan komunikasi nonverbal dalam film *Shaun the Sheep Movie* 2015 sangat mencerminkan kehidupan sehari-hari pada manusia. Meskipun mayoritas film ini menggunakan simbol, tanda, warna, gerak tubuh, ekspresi wajah, dan suara yang tidak terdeteksi dari bahasa manapun, tetapi peneliti terus menerima pesan nonverbal dari awal hingga akhir film. Apabila makna komunikasi nonverbal ini tersalurkan dengan baik ke seluruh penonton, maka amanat dari film tersebut memberikan dampak positif kepada banyak penonton.

II. METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan teori Henry H. Calero dalam buku *The Power of Nonverbal Communication (How You Act is More Important Than What You Say)* dan melakukan analisis yang berfokus pada komunikasi nonverbal dengan menggunakan logika dalam menyampaikan cerita adegan- adegan visual yang mengidentifikasi studi kasus serta analisis mandiri untuk memahami hubungan antara perspektif pengalaman kehidupan sehari-hari dari tontonan hiburan anak-anak. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk memberi kesempatan untuk memahami konteks spesifik dari komunikasi nonverbal dalam film. Metode penelitian kualitatif mengumpulkan data berdasarkan observasi pandangan penulis dan mengemukakan data tersebut berdasarkan fenomena yang kompleks secara mendalam.

Penelitian memutuhkan pengumpulan data atau sumber yang memadai, teknik pengumpulan data dari penelitian menggunakan 2 (dua) data berikut; (1) Data primer memperoleh data secara langsung dari sumber informasi yang dikumpulkan yang dibuat oleh penulis melalui observasi alur cerita melalui situs platform Bstation dengan menjelaskan setiap adegan yang di ambil, dan (2) Data sekunder memperoleh data tidak langsung dari sumber informasi untuk menguji deduksi penulis serta data berasal dari sumber relevan yang telah ada, seperti website, jurnal, buku, dll.

III. RESULTS

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana komunikasi nonverbal dalam film *Shaun the Sheep Movie* (2015) dapat diinterpretasikan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Film ini memiliki pendekatan yang unik karena tidak menggunakan dialog verbal sama sekali, melainkan mengandalkan ekspresi wajah, gerakan tubuh, serta musik sebagai alat utama dalam menyampaikan cerita dan emosi para karakter. Pendekatan ini memungkinkan penonton untuk memahami alur cerita tanpa kata-kata, hanya melalui isyarat visual yang kuat.

Penulis melakukan pengumpulan data dengan observasi mendalam terhadap film ini melalui platform Bstation, yang memungkinkan akses langsung ke berbagai adegan film. Dari proses observasi tersebut, penulis memilih 34 (tiga puluh empat) gambar yang mewakili keseluruhan adegan yang dinilai paling relevan dan mendalam dalam menggambarkan komunikasi nonverbal. Setelah gambar-gambar tersebut dikumpulkan, penulis mengelompokkan data ke dalam enam kategori utama yang sesuai dengan teori komunikasi nonverbal yang dikemukakan oleh Henry H. Calero.

Keenam kategori tersebut meliputi: (1) ekspresi wajah, (2) gerakan tubuh (gestur), (3) kontak mata, (4) penggunaan ruang (proksimiti), (5) sentuhan, dan (6) penampilan fisik. Dengan menganalisis gambar-gambar tersebut berdasarkan kategori-kategori ini, penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan bagaimana komunikasi nonverbal dalam film ini mampu menyampaikan makna yang mendalam, serta bagaimana elemen-elemen tersebut dapat dihubungkan dengan perilaku komunikasi nonverbal dalam kehidupan sehari-hari. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih lanjut mengenai pentingnya komunikasi nonverbal dalam membentuk pemahaman dan interaksi antar individu dalam konteks sosial yang lebih luas.:

Tabel 1 Sentuhan (*Touch*)

 <p>Gambar 1 Sentuhan yang Mengancam</p>	 <p>Gambar 2 Sentuhan yang Aman</p>
 <p>Gambar 3 Sentuhan Menenangkan Diri</p>	 <p>Gambar 4 Sentuhan Menenangkan</p>

Manusia melakukan kontak fisik melalui sensasi sentuhan mereka, sentuhan menjadi bagian primitif dari indra kita yang menjadi esensial. Jumlah sentuhan yang dilakukan manusia semakin menurun secara signifikan setelah masa bayi dan anak-anak. Banyaknya sentuhan pada kehidupan biasanya mulai berhenti semenjak balita, mereka akan mempelajari cara menyentuh barang yang ingin dijelajah terutama pada elemen dingin, panas, hangat, lembut, kasar, dan lain-lain. Sentuhan juga merupakan pesan nonverbal yang menandakan hubungan seperti cinta, perhatian, empati, simpati, kepedulian, pemahaman, dan lain-lain. Orang ingin memiliki kontak fisik dengan dunia, mereka hanya tidak ingin merasa diserang atau diintimidasi. Selain sentuhan dapat dipelajari secara non-formal dari lahir, tempat dan waktu kapan menyentuh seseorang menjadi hal yang paling diingat tentang pertemuan antar lain, jika sentuhan tersebut menyenangkan dan tidak mengancam maka pertemuan tersebut dinyatakan hangat dan terbuka.

Sentuhan pada gambar 1 merupakan sentuhan yang mengancam, terlihat bahwa seleb merasa tidak aman akan sentuhan dari Petani yang otodidak memangkas rambut seleb yang berantakkan, gestur tangan dan kaki serta ekspresi wajah yang menggambarkan perasaan ketidaknyamanan, ketakutan, dan keancaman pada seleb tersebut. Gambar 2 merupakan keterbalikan dari gambar sebelumnya, sentuhan Petani yang tulus membuat Shaun merasa tenang, terlihat akan mata yang tertutup saat merasakan pelukan dari Petani ketika ia hampir saja jatuh ke jurang dari lemparan ancaman dari Trumper. Gambar 3 terlihat bahwa Shaun sedang menenangkan diri, tidak semua sentuhan yang diterima selalu berpihak kepada orang lain, sentuhan untuk diri sendiri biasanya

melalui gestur tangan yang merangkul diri sendiri. Gambar 4 menunjukkan sentuhan menangkan seseorang, terlihat bahwa Bitzer dan Shaun menyentuh tangan mereka satu sama lain, konteks dari gambar di atas adalah bahwa mereka telah menemukan maksud reaksi liar dari Petani yang mengusir mereka dengan menemukan kertas diagnosa rumah sakit yang hampir terbakar bahwa Petani telah kehilangan ingatannya.

Tabel 2 Indra Penciuman dan Perasa (*Smell and Taste*)

 <p>1 Petani Memakai Deodoran</p>	 <p>2 Nuts Menyikat Gigi</p>
 <p>3 Timmy Memakan Kue</p>	 <p>4 Shirley Memakan Cabai</p>

Indra penciuman dan perasa saling bekerja sama dengan erat, manusia sangat bergantung pada indra penciuman dan perasa. Salah satu bukti kedua indra tersebut saling melengkapi adalah ketika kita makan, aroma dari makanan tersebut dilepaskan di mulut dalam proses mengunyah, aroma tersebut bisa terhirup bergerak langsung ke hidung. Pesan nonverbal ke otak langsung adalah “saya suka ini”, atau “saya tidak suka ini.” 30 Manusia biasanya tidak terlalu memperhatikan detail bau karena sebagian besar orang hanya menerima aroma sedap atau busuk tanpa memperhatikan lebih lanjut, namun bila kurang perhatiannya terhadap aroma dapat meninggalkan kesan batas steril sesuatu, hal ini lebih dari sekedar menyemprotkan parfum atau menyikat gigi yang menunjukkan pentingnya batas kebersihan diri sendiri. Di lingkungan yang ramai, aroma badan seseorang dapat memberikan banyak informasi tentang mereka.

Indra penciuman dan perasa pada gambar 1 merupakan contoh dari kebersihan diri, indra penciuman masing-masing secara tidak sadar tidak menyadari aroma tubuhnya sendiri melainkan orang lain yang menilai seberapa baik atau buruknya dalam menjaga kebersihan diri kita, oleh sebab itu banyak sekali produk wewangian dipasaran. Gambar 2 menunjukkan kegiatan kebersihan lainnya yang diperagakan semua manusia yaitu menjaga kebersihan mulut mereka, meskipun gambar di atas merupakan bentuk humor, namun kita dapat memahami bentuk aktivitas tersebut karena sudah terbiasa, adegan di atas menunjukkan bahwa Nuts sedang menuangkan pasta gigi pada sikat giginya sebelum memulai aktivitasnya. Gambar 3 merupakan contoh dari indra perasa bahwa Timmy 31 menyukai rasa dari kue yang dimakannya, cara makan yang berantakan menunjukkan sifat Timmy yang wajar dilakukan seusianya serta sikap jujurnya dalam mengacungkan kedua jempolnya sebagai tanda bahwa ia menikmati makanan

dihadapannya. Gambar 4 merupakan contoh lain dari indra perasa bahwa Shirley memakan cabai tanpa sepengetahuan rasa kuat dari cabai disebabkan oleh warna merah kontras dari cabai yang menggoda Shirley, karakter Shirley sudah dikenal sebagai pemakan segalanya meskipun gambar di atas menunjukkan bahwa ia menikmati setiap gigitan, namun ia merasakan reaksi rasa panas setelahnya yang mengunci pada pikirannya untuk segera minum untuk memulihkan indra perasanya.

Tabel 3 Ekspresi Wajah (*Facial Expressions*)

 <p>1 Shaun yang Kesal</p>	 <p>2 Para Domba yang Ketakutan</p>
 <p>3 Trumper Sedang Menggoda</p>	 <p>4 Bitzer Mencemaskan Sesuatu</p>
 <p>5 Bitzer yang Gugup</p>	 <p>6 Ekspresi Jijik</p>
 <p>7 Trumper yang Marah</p>	 <p>8 Bitzer dan Para Domba yang Terkejut</p>

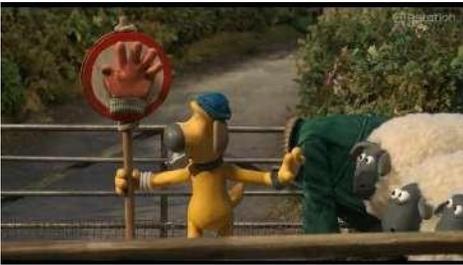


Ekspresi wajah dan tanda-tanda lainnya memang memberikan petunjuk tentang orang yang membuat ekspresi tersebut. Singkatnya, ekspresi wajah yang ditunjukkan saat berbicara atau mendengarkan dapat mengungkapkan bagaimana cara seseorang membawa diri dalam memengaruhi pesan yang mereka sampaikan kepada orang lain. Namun, kita tetap harus mempertimbangkan bahwa ekspresi wajah adalah indikator emosi, sikap dan perasaan masing-masing.

Ekspresi wajah 1 menampilkan ekspresi kesal, ekspresi tersebut sangat terlihat terhadap kelopak mata Shaun dan gestur tangan mengarah arah belakangnya yang menjadi sebab akibat ia merasa kesal. Gambar 2 menunjukkan objek utama yaitu jaket berwarna hijau serta para domba yang hendak bersembunyi dibelakangnya, biasanya ketika merasa takut manusia mencari barang atau seseorang yang merasakan keamanan dan kenyamanannya, pada gambar di atas menunjukkan ekspresi dan objek yang kuat karena para domba membutuhkan figur Petani yang selalu melindungi dombanya dari peristiwa yang kacau. Gambar 3 terlihat bahwa Trumper sedang mengedipkan matanya, kedipan mata tersebut dapat mengartikan sebagai bentuk penggodaan yang menandakan adanya ketertarikan seseorang. Gambar 4 menggambarkan kecemasan terutama pada arah pandang Bitzer menghadang kebawah, ekspresi kecemasan biasanya telah mengetahui atau belum mengetahui kabar atau peristiwa yang tidak menyenangkan, gambar di atas merupakan ekspresi dari Bitzer bahwa ia mencemaskan Petani di rumah sakit karena keterbatasan dirinya sebagai hewan yang tidak diperbolehkan masuk. Gambar 5 memperlihatkan kegugupan dari Bitzer, salah satu pertanda dari kegugupan biasanya dari keringat karena kurangnya kepercayaan diri, gambar di atas menunjukkan satu bulir keringat yang keluar dari Bitzer disebabkan salah waktu saat Bitzer mengenakan busana dokter bedah untuk mengkamufase namun terjebak di ruang operasi dan harus melakukan tindakan yang besar. Gambar 6 merupakan gambaran ekspresi jijik karena melihat peristiwa yang tidak menyenangkan, ekspresi jijik dilakukan semua otot dari wajah, mulai dari pergerakan alis, pipi, mata, hidung dan mulut yang berpengaruh setelah melihat kejadian yang tidak menyenangkan. Gambar 7 menunjukkan bahwa Trumper yang marah, meskipun pandangan dan genggam tangan pada jeruji besi yang kuat dalam mengekspresikan marah, alur cerita pada gambar di atas bahwa Trumper tidak sengaja menjebak dirinya sendiri karena tipuan dari Shaun. Gambar 8 menunjukkan bahwa Bitzer dan Para Domba terkejut, ekspresi pada alur cerita di atas terjadi saat mereka menemukan Petani di kota besar dan terkejut saat Petani takut dan mengusir Shaun, menjadi jawaban dari ekspresi terkejut mereka karena tidak mengenal sifat tolak belakang dari Petani. Gambar 9 memperlihatkan bahwa Shaun meneteskan air mata, sebuah tangisan bisa berkonotasi menjadi kebahagiaan atau kesedihan yang melampaui batasnya, gambar di atas menunjukkan bahwa Shaun sangat sedih karena ia diusir oleh Petani. Gambar 10 memperlihatkan bahagia dengan senyuman yang lebar, disini Para Domba sangat senang di tempat mereka untuk beristirahat ketika melihat Bitzer dan Petani yang menyambutnya di akhir

alur cerita, arti senyuman ini menandakan bahwa mereka sangat senang melihat orang yang terkasihi menjumpainya.

Tabel 4 Gestur dan Postur (*Gesture and Posture*)

	
1 Bitzer Menghentikan Domba	2 Timmy Mengacungkan Jempol
	
3 Petani yang Geram	4 Petani yang Menguap
	
5 Merekam Video	6 Shaun yang Malu
	
7 Trumper Menendang Papan Tanda	8 Petani Sedang Bersalaman

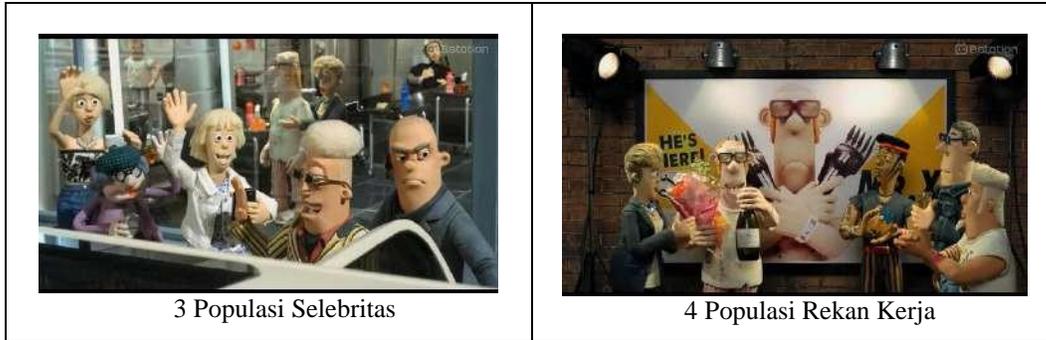
Semua orang melakukan gerakan saat berbicara seperti gerakan tangan digunakan baik untuk menekankan kata-kata yang diucapkan ataupun mengekspresikan perasaan dan emosi. Sebuah teori menarik tentang asal usul bahasa dalam ras manusia mengemukakan bahwa berbicara dapat meniru gerakan 34 yang biasanya dilakukan dengan tangan, lengan, kaki, dan kepala. Sejauh ini, gestur yang sering diperkenalkan oleh orang-orang dibuat oleh tangan. Terhubungnya emosi

tertentu dengan gerakan atau postur tertentu nampaknya sangat jarang diperlihatkan, sangatlah penting untuk membaca gestur dan postur yang dapat memberikan petunjuk pada sikap seseorang yang berbeda.

Gestur dan postur pada gambar 1 menunjukkan bahwa gerakan tangan Bitzer memberi peringatan kepada domba untuk tetap berada ditempatnya dan menunggu aba-aba selanjutnya, meskipun Bitzer juga membawa tanda berhenti, namun tanda tersebut tidak dilihat langsung kepada domba melainkan perspektif lain, oleh karena itu gestur tangan menjadi pesan nonverbal yang diterima oleh domba secara langsung. Gambar 2 menunjukkan bahwa Timmy sependapat atau sudah mengkonfirmasi situasi sesuai dengan ekspektasinya, dengan senyuman yang lebar membantu makna gestur jempol tersebut semakin kuat. Gambar 3 menunjukkan bahwa Petani sedang geram terhadap seseorang, selain ekspresi wajah yang membuat pesan tersebut sudah menjelaskan perasaannya, namun gestur dari kepalan tangan tersebut yang membuat emosional perasaan geramnya tersalurkan dengan baik. Gambar 4 menunjukkan bahwa Petani sudah terbangun dari tidurnya, terlihat bahwa gerakan tangan yang memegang kepala belakangnya mengkomunikasikan kegiatan relevan yang dilakukan manusia saat menguap, hal ini bersifat naluriah terhadap otot-otot manusia saat menguap sebagai tanda bahwa tubuh merasa lelah atau menggerakkan reflek bagian tubuh. Gambar 5 dalam menggunakan gestur dan posturnya dalam merekam video, salah satu remaja tersebut sedang merekam kejadian yang ingin disimpan, adegan sebenarnya pada gambar di atas bahwa ada pergerakan dalam merekam dari perspektif kanan ke kiri, penulis melihat adanya sedikit pergerakan kepala atau badan yang signifikan karena visual mereka yang sudah tetap berada pada objek ponsel sehingga hanya terlihat jelas dalam menggerakkan gestur tangan saja. Gambar 6 ketika Shaun menutupi dirinya menggunakan tangan kirinya, hal ini menjelaskan bahwa ia sudah melihat situasi memalukan dihadapannya, terlihat pada dua orang asing dibelakangnya yang menatap ke arah Shaun dimana merupakan sumber situasi memalukan tersebut. Gambar 7 terlihat bahwa Trumper menendang ke belakang pada papan tanda karena papan tanda tersebut menawarkan adopsi hewan hasil tangkapannya yang bukan tujuan dan maksud dari profesinya, gestur kaki yang digunakan memberikan kesan sifat kasar pada Trumper. Gambar 8 terlihat bahwa Petani sedang bersalaman kepada seseorang, tanda salam ini memberikan pesan nonverbal sebuah kejadian pertemuan, penerimaan, transaksional, hingga perpisahan, adegan sebenarnya pada gambar di atas adalah seorang pelanggan bersalaman dengan Petani karena hasil potongan rambut yang memuaskan.

Tabel 5 Di Tempat Umum (*In Public Places*)

 <p>1 Populasi Masyarakat</p>	 <p>2 Populasi Keluarga</p>
--	---



Salah satu area kehidupan dimana komunikasi nonverbal memainkan peran penting namun sering kali kurang diperhatikan adalah pertemuan sosial dengan keluarga, teman, atau bahkan orang asing. Populasi tertentu dapat mencerminkan suatu tempat, seperti transportasi umum, jalan raya, tempat hiburan, tempat untuk beribadah, penduduk lokal dan sebagainya yang dapat memperkuat ikatan sosial.

Di tempat umum pada gambar 1 menunjukkan bahwa beberapa orang asing yang telah melihat kejadian sesuatu, tidak hanya perbedaan busana yang dikenakan, namun ada beberapa objek yang menyesuaikan situasi mereka, seperti pria sisi kiri yang tengah percakapan melalui telepon. Gambar 2 menunjukkan populasi keluarga, tidak dipungkiri dengan wanita yang telah berinteraksi oleh Shaun dan lainnya yang sedang memegang sebuah foto Petani dengan tulisan “missing” atau orang hilang, biasanya ketika melaporkan atau mencari orang yang hilang sepenuhnya merupakan tanggung jawab keluarga dan teman terdekat seperti gambar di atas. Gambar 3 merupakan populasi selebritas dan penggemarnya, pada tempat umum, selebritas yang dikenal penggemar sudah menjadi hal yang biasa, terlihat pada gambar di atas saat penggemar berbondong-bondong melihat idolanya berada di tempat publik dan bersemangat melihat idola tersebut mengubah gaya rambutnya. Gambar 4 menunjukkan populasi rekan kerja, terlihat pada objek platform iklan, bunga dan minuman sampanye sebagai bentuk selamat dan selebrasi, gambar di atas merupakan perayaan Petani yang hilang ingatan yang memiliki karir sukses menjadi pemangkas rambut.

Tabel 6 Sesuatu yang Dikenakan (*The Things We Wear*)





Sepanjang sejarah, pakaian memiliki makna nonverbal. Pakaian dan gaya rambut juga secara nonverbal mengkomunikasikan periode tertentu, hingga warna pakaian juga dapat menyampaikan pesan nonverbal. Pesan nonverbal lainnya yang diekspresikan melalui pakaian meliputi perbedaan antara kemeja pria dan wanita, jaket, dan mantel.

Sesuatu yang dikenakan pada gambar 1 merupakan pakaian sehari-hari saat usia Petani masih muda, hal ini dibuktikan saat Petani menggendong Shaun saat masih bayi domba dengan objek botol susu yang dipegangnya, pakaian yang dikenakan adalah kaos putih dengan sepasang jaket vest dan celana denim serta kacamata aviator yang merupakan tren awal tahun 2000. Gambar 2 merupakan pakaian para domba yang menyembunyikan identitas hewan liar di kota besar, ada beberapa aksesoris dan jenis pakaian yang melambangkan identitas gender mereka seperti sarung tangan kuning dan tas merah yang menjadikannya aksesoris yang umumnya dipakai wanita agar terlihat anggun, serta topi, jaket, syal dan kumis buatan yang mengidentifikasi mereka sebagai laki-laki. Gambar 3 merupakan busana profesi yaitu dokter bedah, sangat umum bahwa baju dokter bedah memiliki warna biru karena membantu kenyamanan pasien dengan mengurangi kemungkinan terjadinya ilusi optik yang mengganggu, selain itu warna biru yang kontras dapat membantu dokter untuk melihat lebih jelas serta aksesoris detail lainnya seperti sarung tangan dan penutup kepala dalam mengikuti standar sterilasi operasi. Gambar 4 merupakan bentuk humor dari kedua domba yang mengenakan busana ilmuwan amatir, namun ada beberapa objek detail yang sangat penting yaitu kacamata pengaman, hal ini membantu melindungi mereka dari terpapar bahan kimia, benda tajam atau kecelakaan lainnya yang dapat membahayakan organ sensitif seperti mata, adegan tersebut juga dipenuhi berbagai macam barang kimia dan kegiatan pencampuran antar kedua bahan tersebut.

IV. CONCLUSIONS

Penulis mengumpulkan data dengan melakukan observasi dari data primer melewati platform Bstation dan mengambil 34 (tiga puluh empat) gambar total keseluruhan adegan lalu memilah beberapa gambar yang relevan kemudian dikelompokkan hasil data tersebut menjadi 6 (enam) kategori dari teori komunikasi nonverbal Henry H. Calero. Adapun kesulitan dalam mengolah data yaitu menstabilkan eksekusi pergerakan yang bagus untuk diambil serta watermark dari platform Bstation yang menonjol pada pojok kanan atas.

Film *Shaun the Sheep Movie* 2015 menggunakan komunikasi nonverbal secara efektif dalam menyampaikan makna terkait dengan ekspresi pergerakan dan berbagai macam perasaan emosional, karakter-karakter dalam film ini mayoritas menggunakan ekspresi wajah dan gerakan tubuh yang jelas, gestur yang konsisten, penggunaan elemen visual seperti warna dan objek lainnya hingga komedi di situasi yang konyol sehingga pesan mereka tersampaikan dengan baik dalam mengikuti cerita tanpa memerlukan bantuan dialog verbal yang kompleks. Dengan

mengandalkan komunikasi nonverbal, film Shaun the Sheep Movie 2015 berhasil menyampaikan pesan-pesan penting yang memfasilitasi pemahaman anak-anak.

REFERENCES

- Dharma, A. 2016. *Semiotika Dalam Arsitektur*: Universitas Gunadarma. Dyatmika, T. 2021. *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Kumala, A. S. 2021. Material Culture in Cina Benteng Marriage Tradition: An Ethnography Studies. *Jurnal Universitas Negeri Jakarta: ICHELLS: International Conference on Humanities, Education, Law, and Social Sciences*. 1(1). 325-334.
- Kusuma, N. K. P & Nurhayati, K. I. 2017. Analisis Semiotika Roland Barthes Pada Ritual Otonan Bali. *Jurnal Manajemen Komunikasi*. 1(2). 195-217.
- Rotten Tomatoes. 2015, August 5. Retrieved from Shaun the Sheep Movie: https://www.rottentomatoes.com/m/shaun_the_sheep_movie.
- Sakina, P. 2023, December 18. Retrieved from Lembaga sensor akan ubah batas usia penonton film dewasa, bukan 17 tahun lagi: <https://www.antaranews.com/berita/3876765/lembaga-sensor-akan-ubahbatas-usia-penonton-film-dewasa-bukan-17-tahunlagi#:~:text=Hingga%20saat%20ini%2C%20menurut%20Peraturan,dewasa%20di%20atas%2021%20tahun>).