



No. 5285/KOM-D/SD-S1/2022

# ANALISIS ISI KOMUNIKASI NONVERBAL DALAM FILM ANIMASI NUSSA: THE MOVIE



## SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah Dan Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

**NAUFAL ZIDDAN PRATAMA**  
**NIM. 11840313911**

**UIN SUSKA RIAU**  
**PRODI ILMU KOMUNIKASI**  
**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM**  
**RIAU**  
**2022**

- Hak Cipta Diindungi Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak cipta milik

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## ANALISIS ISI KOMUNIKASI NONVERBAL DALAM FILM ANIMASI NUSSA:THE MOVIE

Disusun Oleh:

**NAUFAL ZIDDAN PRATAMA**

**11840313911**

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal 18 Juli 2022

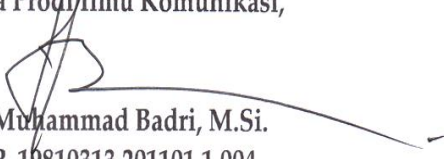
Pembimbing,



**Tika Mutia M.I.Kom**  
**NIP.198610062019032010**

Mengetahui :

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,



**Dr. Muhammad Badri, M.Si.**  
**NIP. 19810313 201101 1 004**



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
كلية الدعوة و الاتصال  
FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051  
Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Naufal Ziddan Pratama  
NIM : 11840313911  
Judul : Analisis Isi Komunikasi Nonverbal Dalam Film Animasi Nussa: The Movie

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 28 Juli 2022

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.Ikom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 1 Agustus 2022



Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A  
NIP.198111182009011006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Dr. Kodarni, S.ST., M.Pd  
NIK. 130 311 014

Penguji III,

Firdaus El Hadi, S.Sos., M.Sos.SC  
NIP. 19761212 200312 1 004

Sekretaris/ Penguji II,

Artis, S.Ag., M. I. Kom  
NIP.19680607 200701 1 047

Penguji IV,

Rafdeadi, M.A  
NIP. 19821225 201101 1 011

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Naufal Ziddan Pratama  
 NIM : 11840313911  
 Judul : Komunikasi Nonverbal Sebagai Bentuk Pesan Keislaman Dalam Film Animasi Nussa Dan Rara Di Youtube

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Jumat  
 Tanggal : 17 September 2021

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru 17 September 2021

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

RUSYDA FAUZANAM M. Si  
 NIP. 197903022007012023

Penguji II,

MARDHIAH RUBANI M. Si  
 NIP. 198405042019032011

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran Surat:  
 Nomor : Nomor 25/2021  
 Tanggal : 10 September 2021

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Nufal Ziddan Pratama  
 NIM : 11720523065  
 Tempat/ Tgl. Lahir : Alur Merbau, 05 April 2000  
 Fakultas/Pascasarjana : Dakwah dan Komunikasi/S1  
 Prodi : Ilmu Komunikasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\* :

### **Analisis Isi Komunikasi Nonverbal Dalam Film Animasi Nussa: The Movie**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya:

1. Penulisan ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\*~~ dengan judul sebagaimana disebutkan diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya\*~~ saya ini, saya sampaikan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya\*)~~ saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 04 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



**NAUFAL ZIDDAN PRATAMA**  
 NIM. 11840313911

*\*pilih salah satu sesuai jenis karya tulis*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru, Juli 2022

No. : Nota Dinas  
Lampiran : 1 (satu) Eksemplar  
Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,  
**Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi**

di-  
Tempat.

*Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.*

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : Naufal Ziddan Pratama  
NIM : 11840313911  
Judul Skripsi : Analisis Isi Komunikasi Nonverbal Dalam Film Animasi Nussa: The Movie.

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

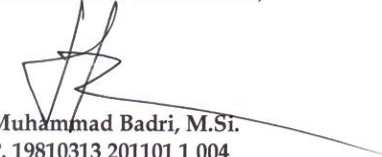
*Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.*

Pembimbing,



Tika Mutia M.I.Kom  
NIP. 198610062019032010

Mengetahui :  
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,



Dr. Muhammad Badri, M.Si.  
NIP. 19810313 201101 1 004



**ABSTRAK**

**Nama :** Naufal Ziddan Pratama

**Prodi :** Ilmu Komunikasi

**Judul :** Analisis Isi Komunikasi Nonverbal Dalam Film Animasi: The Movie

Media film merupakan media yang masih sangat digemari oleh masyarakat sampai saat ini karena dapat dijadikan sebagai sarana media hiburan. Pesan yang ditunjukkan dalam film bisa berupa pesan verbal maupun nonverbal. Komunikasi nonverbal merupakan komunikasi yang menggambarkan pesan diluar kata-kata terucap dan tertulis walaupun tidak ada kesepakatan tentang proses nonverbal ini Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Komunikasi Nonverbal dalam Film Animasi Nussa:The Movie Penelitian ini menggunakan metode analisis isi atau *content analysis* dengan tujuan untuk menggali pesan atau makna nonverbal dalam film tersebut. Penulis menggunakan teori nonverbal milik Jospeh Devito. Yang mana objek penelitian ini adalah Film animasi Nussa:The Movie dengan durasi 1 jam 45 menit. Hasil penelitain menunjukan adanya komunikasi nonverbal berupa komunikasi tubuh fasial yang menunjukkan ekspresi bahagia, kesedihan, marah, takjub dan ketakutan. Pesan postural yang menunjukan semangat yang membara serta postur tubuh yang mengartikan kesedihan dan putus asa. Pesan gestural berupa gerakan tangan yang mengartikan kata “siap” dan perintah. Lalu komunikasi ruang yang terdapat dalam film ini berupa zona intim dan jona pribadi. Komunikasi *paralanguage* berupa penekanan suara dan volume dalam komunikasi verbal yang mengartikan adanya suatu bentuk kemarahan serta kekecewaaan. Komunikasi waktu yang terbagi menjadi dua yaitu waktu monokronik pada karakter orang tua Jonni serta waktu polikronik yang terdapat dalam karakter Abah. Serta komunikasi diam yang ditunjukkan oleh tokoh Nussa sebagai suatu ungkapan kemarahan.

**Kata Kunci :** Komunikasi Nonverbal, Film Animasi, Nussa:The Movie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## ABSTRACT

**Name :** Naufal Ziddan Pratama

**Study :** Communication Studies

**Title :** *Content Analysis of Nonverbal Communication in Animated Film: The Movie*

Film media is a medium that is still very popular with the public today because it can be used as an entertainment media suggestion. The message shown in the film can be a verbal or nonverbal message. Nonverbal communication is communication that describes messages beyond spoken and written words even though there is no agreement about this nonverbal process. The purpose of this study was to find out how Nonverbal Communication in the animated film *Nussa: The Movie*. to explore nonverbal messages or meanings in the film. The author uses the nonverbal theory of Joseph Devito. The object of this research is the animated film *Nussa: The Movie* with a duration of 1 hour 45 minutes. The results of the study show that there is nonverbal communication in the form of facial body communication that shows expressions of happiness, sadness, anger, amazement and fear. Postural messages that show a burning spirit and posture that means sadness and despair. Gesture messages in the form of hand movements that mean the word "ready" and commands. Then the communication space contained in this film is in the form of an intimate zone and a personal zone. Paralanguage communication in the form of suppression of voice and volume in verbal communication which means there is a form of anger and disappointment. Time communication is divided into two, namely monochronic time in Jonni's parental character and polychronic time in Abah's character. And the silent communication shown by *Nussa's* character as an expression of anger.

**Keywords:** *Nonverbal Communication, Animated Film, Nussa: The Movie*

- Hak cipta dilindungi undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## KATA PENGHANTAR



Alhamdulillahirobbil alamin, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, segala rahmat dan hidayahnya serta Kesehatan pada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Shalawat beserta salam penulis ucapkan kepada junjungan alam yakni Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah kepada zaman yang penuh cahaya serta ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat ini.

Skripsi dengan judul “**Komunikasi Nonverbal Dalam Animasi Nussa :The Movie**” yang merupakan pemenuhan sebagai syarat dalam meraih gelar sarjana Ilmu Komunikaasi (S.I.Kom) di Fakultas Dakwaah dan Komunikasi jurusan Komunikasi Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna , karena itu penulis tak luput dari kesalahan. Kekurangan tersebut masih terlihat dalam segi penerapan metode penelitian, penyajian data, penulisan dan pengemasan kata-kata. Maka dari itu penulis mohon saran dan kritiknya agar bisa menjadikannya tolak ukur yang akan datang. Dalam penulisan ini juga tidak luput support atau dukungan dari kedua orang tua penulis, yaitu ayah Ibnu Nizar S.T dan Ibu Sukmawati S.Si yang selalu memberi doa , dorongan dalam penelitian yang dilakukan penulis, serta tempat penulis menyampaikan keluh kesah serta membantu dan mensupport penulis, terimakasih kepada seseorang yang tidak ingin saya sebutkan Namanya Atas semangat yang telah diberikan dalam membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Walaupun demikian, penulis dapat merasakan bantuan dari semua pihak yang telah membantu penulis dalam merampungkan skripsi ini. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

- Bapak Prof. Dr. Khairunnas. M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Bapak Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A selaku Dekan Fakultaas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Bapak Dr. Masduki, M.Ag Selaku Wakil Dekan I, Bapak Dr. Toni Hartono, M.Si Selaku Wakil Dekan II, Bapak Dr. H. Arwan, M.Ag

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

selaku Wakil Dekan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Bapak Dr. Muhammad Badri, SP, M.Si selaku ketua prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Bapak Artis, S.Ag, M.I.Kom selaku Sekretaris Jurusan Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Bapak Usman , M.I.Kom Selaku Penasehat (PA) yang selalu Memberi nasehat kepada penulis serta mengawasi perkuliahan penulis dari awal sampai akhir perkuliahan.

Ibu Tika Mutia, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu begitu banyak dan membantu dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan.

8. Untuk dosen serta pegawai Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
9. Seluruh Karyawan Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah membantu dalam mempermudah penulis untuk mendapatkan buku hingga menyelesaikan penelitian ini.
10. Untuk sahabat seperjuangan Nindya, Nurhaafizah, Wahyu yang saling mendukung dan berjuang Bersama-sama dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Buat teman-teman Kelas Broadcasting D tahun 2018 yang telah berjuang Bersama-sama.
12. Dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan maka dari itu diharapkan kritik dan saran yang membangun dari perbaikan dimasa mendatang

Pekanbaru, Juli 2022

Penulis

**NAUFAL ZIDDAN PRATAMA**  
**NIM. 11840313911**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Daftar Isi

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGHANTAR .....	iii
Daftar Isi .....	v
Daftar Gambar .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Penegasan Istilah .....	4
1.3. Rumusan Masalah .....	5
1.4. Tujuan Penelitian.....	5
1.5. Kegunaan Penelitian.....	5
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II TINJUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1. Kajian Terdahulu.....	7
2.2. Landasan Teori.....	13
2.3. Komunikasi Nonverbal .....	17
2.4. Film Animasi.....	23
2.5. Katagori Film .....	27
2.6. Kerangka Pemikiran.....	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
3.1. Desain Penelitian .....	32
3.2. Lokasi Waktu Penelitian.....	32
3.3. Sumber Data Penelitian .....	33
3.4. Teknik Pengumpulan Data .....	33
3.5. Teknik Analisis Data .....	34
<b>BAB IV DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
4.1. Deskripsi Film Animasi Nussa: The Movie.....	36





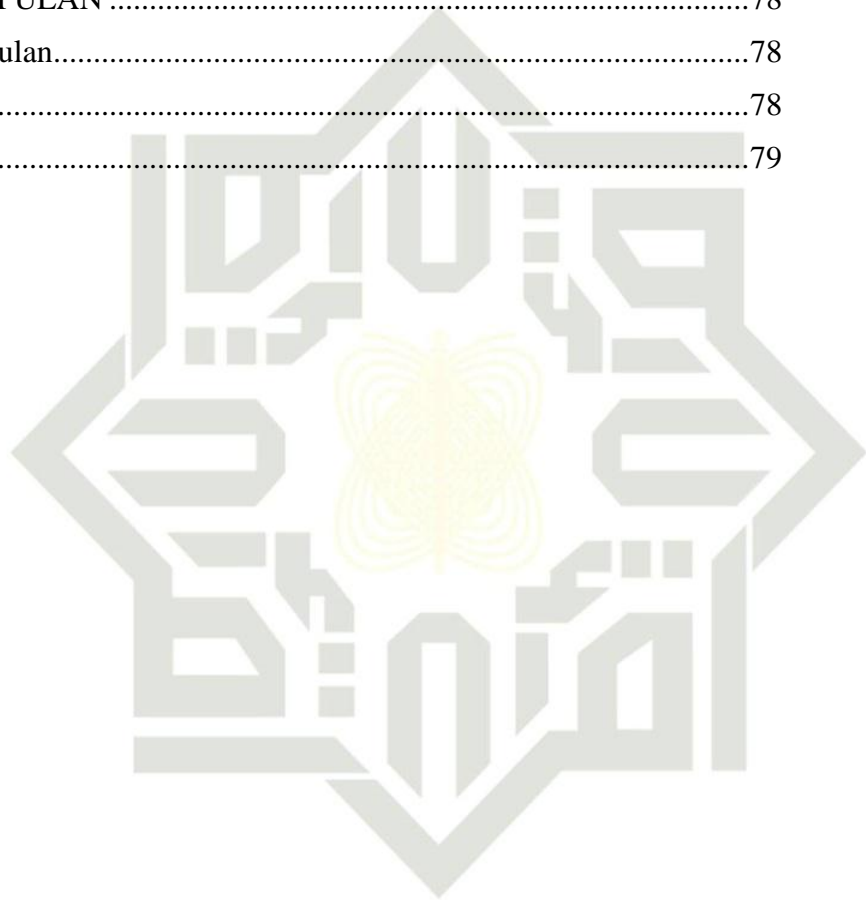
UIN SUSKA RIAU

4.2	Karakter dan pengisi suara .....	37
4.3	Kerabat Kerja .....	43
<b>AB V HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>45</b>
5.1	Hasil Penelitian Dalam Film Animasi Nussa: The Movie .....	45
5.2	Pembahasan Komunikasi Nonverbal Dalam Film Animasi Nussa: The Movie .....	72
<b>AB VI KESIMPULAN .....</b>		<b>78</b>
6.1	Kesimpulan.....	78
6.2	Saran.....	78
<b>Daftar Pustaka.....</b>		<b>79</b>

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

## Daftar Gambar

<p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:</p> <p>a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.</p> <p>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.</p> <p>2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p>	<p>© Hak Cipta ini milik UIN Suska Riau          Open Access          UIN Suska Riau</p> <p>Sara Idris          University of Sultan Syarif Kasim Riau</p>	<p>Gambar 1. Tokoh Nussa .....37</p> <p>Gambar 2. tokoh Rara .....38</p> <p>Gambar 3. Tokoh Umma .....38</p> <p>Gambar 4. Tokol Abdul .....39</p> <p>Gambar 5. Tokoh Syifa.....39</p> <p>Gambar 6. Tokoh Jonni.....40</p> <p>Gambar 7. Tokoh Mama dan Papa .....40</p> <p>Gambar 8. Ibu Anggi .....41</p> <p>Gambar 9. Bibi Mur .....41</p> <p>Gambar 10. Tokoh Babe Jaelani.....42</p> <p>Gambar 11. Tokoh Pak Ucok.....42</p> <p>Gambar 12.....43</p> <p>Gambar 13.....46</p> <p>Gambar 14.....47</p> <p>Gambar 15.....48</p> <p>Gambar 16.....49</p> <p>Gambar 17.....51</p> <p>Gambar 18.....52</p> <p>Gambar 19.....53</p> <p>Gambar 20.....57</p> <p>Gambar 21.....58</p> <p>Gambar 22.....59</p> <p>Gambar 23.....60</p> <p>Gambar 24.....63</p> <p>Gambar 25.....64</p> <p>Gambar 26.....66</p> <p>Gambar 27.....67</p> <p>Gambar 28.....70</p> <p>Gambar 29.....71</p> <p>Gambar 30.....76</p>
---	--	---

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan lingkungan di sekitar kita, dengan berubahnya budaya di masyarakat. Perkembangan yang terjadi terkadang menggerus budaya yang ada. Perkembangan lingkungan juga sejalan dengan perkembangan manusia menuju zaman modern. Zaman modern dimana teknologi mengalami perkembangan yang begitu pesat. Begitu juga dengan pemikiran seseorang yang semakin berkembang seiring dengan perkembangan tersebut media menjadi dasar awal dari perubahan manusia.

Manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan manusia lain untuk menjalani kehidupan sehari-harinya. Untuk berinteraksi antara manusia dengan manusia lain membutuhkan komunikasi sebagai peranan penting dalam beraktivitas setiap harinya. Karena setiap aktivitas dalam kehidupan manusia dilakukan dengan komunikasi. Komunikasi yang terjalin tentunya berbagai macam, bisa berupa komunikasi verbal, maupun nonverbal.

Komunikasi nonverbal mempunyai keunikannya tersendiri, dimana komunikasi nonverbal digunakan sebagai pelengkap dalam komunikasi verbal. Komunikasi nonverbal merupakan komunikasi yang menggambarkan pesan diluar kata-kata terucap dan tertulis walaupun tidak ada kesepakatan tentang proses nonverbal ini. Hal-hal berikut yang mesti dimasukkan isyarat, ekspresi wajah, pandangan mata, postur, dan gerakan tubuh, sentuhan, pakaian, waktu dan suara.<sup>1</sup>

Komunikasi nonverbal mencakup semua rangsangan (kecuali verbal) dalam suatu proses terjadinya komunikasi dan penggunaan lingkungan oleh seseorang yang pesannya memiliki nilai bagi pengirim atau penerima. Konsep ini mencakup perilaku yang disengaja maupun tidak disengaja yang dimana bagian dari proses

---

<sup>1</sup> Alfred Schutz, *The Phenomenology Of The Social Worlds* (German: *Der Sinnhafte Aufbau Der Sozialen*, 1967).





UIN SUSKA RIAU

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

komunikasi. Individu mengirim pesan nonverbal tanpa disadari bahwa pesan tersebut bermakna bagi orang lain.<sup>2</sup>

Semakin berkembangnya teknologi yang canggih memudahkan kita dalam mengakses informasi. Begitu juga halnya dalam menyampaikan pesan atau informasi, perkembangan teknologi sangat membantu dalam kelangsungan komunikasi. konten religi tidak cukup lagi dengan menggunakan media-media tradisional, seperti ceramah-ceramah, pengajian-pengajian yang menggunakan bahasa tutur sebagai media komunikasi untuk menyampaikan konten gelisi. Untuk itu perlu ada perubahan dalam penggunaan media komunikasi. Dengan kemajuan teknologi menawarkan banyak pilihan kepada kita untuk memilih media apa yang cocok mereka gunakan untuk menyampaikan pesan moralj. Media merupakan unsur terpenting dari proses komunikasi, media komunikasi disejajarkan dengan subjek komunikasi, objek komunikasi, dan pesan/materi komunikasi. Artinya media disini memiliki arti yang sangat penting karena suatu sistem komunikasi tidak akan sempurna jika tidak ada media komunikasi.

Film sebagai salah satu bentuk komunikasi massa adalah salah satu bentuk dari gambaran relitas dari dunia nyata yang ada di masyarakat. Film merupakan media komunikasi yang berisi audio visual yang dibuat dengan tujuan untuk memberikan pesan pada sekelompok manusia sebagai target pasarnya<sup>3</sup>. Film sebagai sarana komunikasi menyampaikan pesan kepada *audience* yang diinginkan. Pesan tersebut bisa berupa kebudayaan, nilai-nilai sosial, adat istiadat, teknologi maupun bahasa yang disampaikan sebaca holistik<sup>4</sup>. Kegiatan penyampaian pesan ini disanggap sangat efisien dan efektif dari pada membaca buku karena pesan di sampaikan dan di serap oleh semua pancaindra baik melalui audio maupun visual dan tentunya membutuhkan waktu yang lebih singkat.

Media film merupakan media yang masih sangat digemari oleh masyarakat sampai saat ini karena dapat dijadikan sebagai saran media hiburan. Film dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah ide, gagasan maupun konsep yang nantinya diharapkan

<sup>2</sup> Paul Doyle Johnson, *Teori Sosiologi Klasik Dan Modern* (Jakarta: Gramedia Pusaka Utama, 1986).

<sup>3</sup> Efendy, *Dimensi- Dimensi Komunikasi* (Bandung: Remadja Karya, 1986).

<sup>4</sup> Sri Wahyuni, "Persepsi Mahasiswa Uin Suska Riau Tentang Nilai Moral Dalam Film 5CM," *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*, 2017.



UIN SUSKA RIAU

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

mampu memberikan dampak terhadap khalayak yang menontonnya. Dampak tersebut akan menimbulkan persepsi maupun makna yang ada di film tersebut, maka bila kita sudah sampai pada tahap tersebut, artinya pesan yang dimaksud sudah tersampaikan kepada khalayaknya<sup>5</sup>

Film terdapat beberapa fungsi yaitu fungsi informatif, fungsi edukatif serta fungsi edukatif. Yang mana bila kita bandingkan dengan media massa yang lain, film memiliki karakteristik yang berbeda dengan media lainnya karena memiliki tiga fungsi tersebut sekaligus. Karakteristik tersebut yang membedakan film dengan media massa lainnya yaitu pada pengambilan gambar, layar lebar, kontras penuh dan identifikasi psikologis.<sup>6</sup>

Salah satu film animasi dalam negeri adalah film animasi Nussa, film animasi dakwah yang dikemas dengan tujuan mengajarkan nilai-nilai Islam dan tidak membuat jenuh anak-anak. Karena anak-anak biasanya lebih menyukai film animasi atau kartun. Pada film Nussa tidak hanya untuk hiburan namun banyak hal positif untuk ditiru oleh anak-anak khususnya yang memang masih cenderung meniru apa yang di lihat dan di dengarnya. Selain itu, khusus di Indonesia banyak permintaan orang tua tentang film animasi dengan konten pendidikan terutama pendidikan moral Islami.

Film animasi nussa: the movie yang sedang naik daun yang bercerita tentang seorang anak laki-laki yang bernama nussa yang menaruh minat tinggi di bidang sains. Dia dikenal sebagai anak yang pintar dan jadi andalan sekolahnya terkait dengan sains. Namun keadaan berubah Ketika seorang anak baru datang ke sekolah nussa yang bernama jonni. Dia memiliki beberapa keunggulan dan memiliki beberapa peralatan yang lebih canggih dibanding nussa. Sehingga di suatu waktu nussa yang menggunakan barang barang bekas untuk membuat sebuah roket dalam mengikuti lomba sains. Nussa mulai merasa terancam ketika roket buatanya gagal terbang dan kalah secara kemampuan dibanding milik jonni. Sehingga secara perlahan teman-teman nussa yang dulunya mengandalkan nussa sekarang beralih ke jonni. Dengan situasi yang berat itu di

<sup>5</sup> Siti Nurhaalieza, Oji Kurniadi, and Alfiani Koesnadi, "Makna Komunikasi Nonverbal Dalam Pembentukan Makna Di Film Dua Garis Biru," *Prosiding Hubungan Masyarakat* 7 (2021).

<sup>6</sup> Teguh Trianton, *Film Sebagai Media Belajr*, Pertama (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013).



UIN SUSKA RIAU

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultra

jumlah Ketika ayahnya yang lama tak jumpa membatalkan untuk pulang, nussa berpikir dan merasa bahwa tidak ada lagi yang peduli dan memerhatikannya mulai dari temannya, hingga ayahnya. Sehingga nussa kehilangan jati dirinya, ia yang dikenal dengan anak yang saleh dan kalem ditengah lomba sains yang semakin dekat.<sup>7</sup>

Film animasi nussa: the movie tersebut berhasil mendapatkan lebih dari 100 ribu penonton dalam 11 hari dan tayang selama 2 bulan dan di tonton sebanyak 443.498 orang yang menjadikan film ini peringkat pertama film animasi Indonesia terlaris dan terbaik 2021. Dengan begitu film animasi ini masuk ke beberapa nominasi penghargaan dan mendapatkan penghargaan sebagai film animasi terbaik festival film Indonesia dan piala maya sebagai film animasi Panjang terpilih.<sup>8</sup> Dinamika kisah persaingan di atas di tambah dengan nuansa yang diberikan film nussa: the movie yang mana menggambarkan realitas kehidupan, dimana Ketika terjadi kegagalan atau putus asa dalam menghadapi masalah di kehidupan nyata yang membuat peneliti tertarik untuk menjadikan film ini sebagai objek penelitian. Peneliti mencoba mengkaji film ini dari sudut pandang komunikasi nonverbal yang terdapat dalam film tersebut.

Berdasarkan keunikan film diatas maka peneliti memilih untuk mengkaji film animasi nussa: the movie yang berfokus pada komunikasi nonverbal. Untuk itu penelliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Analisis isi Komunikasi Nonverbal Dalam Film Animasi Nussa: The Movie”

## 1.2 Penegasan Istilah

Untuk menghindari adanya makna ganda maupun kekeliruan serta memberikan pengertian dalam memahami istilah pada judul, maka penulis akan memberikan penegasa-penegasan istilah yaitu:

### 1. Komunikasi Non Verbal

Komunikasi nonverbal merupakan komunikasi yang menggambarkan pesan diluar kata-kata terucap dan tertulis walaupun tidak ada kesepakatan tentang proses nonverbal ini.

<sup>7</sup> Tim CNN Indonesia, “Sinopsis Nussa Yang Tayang Hari Ini Di Bioskop,” October 14, 2021, <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/202111014004209-220-707523/sinopsis-nussa-yang-tayang-hari-ini-di-bioskop/amp>.

<sup>8</sup> Firda Janati, “Raih Penghargaan FFI 2021, Film Nussa Bakal Tayang Di Bioskop Online,” *Kompas.Com* (blog), December 1, 2021, <https://www.kompas.com/hype/read/2021/12/01/211223366/raih-penghargaan-ffi-2021-film-nussa-bakal-tayang-di-bioskop-online?page=all>.





UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hal-hal berikut yang mesti dimasukkan isyarat, ekspresi wajah, pandangan mata, postur, dan gerakan tubuh, sentuhan, pakaian, waktu dan suara.<sup>9</sup>

## 2. Film Animasi

Animasi merupakan suatu kumpulan gambar atau objek yang beraturan mengikuti sebuah gerakan pada setiap pertambahan waktu. Definisi dari gambar atau objek ini adalah gambar manusia, hewan dan tulisan yang dimana proses membuatnya menggunakan logika berpikir untuk membuat dan menentukan arah gerak objek dengan posisi awal hingga ke posisi akhir. Animasi memiliki daya Tarik yang tinggi sehingga tampilan dapat terlihat lebih bagus. Animasi adalah suatu rangkaian foto, gambar, objek, tulisan, warna, spesial efek yang disusun berurutan dan dikenali dengan istilah *frame*<sup>10</sup>

### 1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana Komunikasi Nonverbal Dalam Film Animasi Nussa: The Movie ?

### 1.4. Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan penelitian ini untuk mengetahui Bagaimana Komunikasi Nonverbal Dalam Film Animasi Nussa: The Movie.

### 1.5. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada bidang ilmu komunikasi terkait bidang broadcasting. Penulis juga mengharapkan penelitian ini nantinya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau referensi dan sumbangan bagi pihak yang membutuhkan tambahan informasi.

### 1.6. Sistematika Penulisan

<sup>9</sup> Deddy Mulyana, *Komunikasi Antar Budaya* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003).

<sup>10</sup> Firmansyah Kurniawan, "Pembuatan Film Animasi 2d Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul "Kancil Dan Siput," *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 2013, 10-13.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Sistematika penulisan adalah bentuk rangkaian hal pokok permasalahan dalam skripsi ini yang akan penulis bahas di setiap bab yang telah disusun menjadi :

- BAB I : PENDAHULUAN**  
 Pada bab ini berisi latar belakang masalah, penegasan istilah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan.
- BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**  
 Bagian ini akan membahas mengenai kajian terdahulu, kajian pustaka, dan kerangka pemikiran.
- BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**  
 Bab ini akan membahas mengenai jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data penelitian, dan teknik pengumpulan data serta teknik analisis data.
- BAB IV : DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN**  
 Pada bab ini penulis akan menguraikan tentang objek dalam penelitian ini. Uraian tersebut antara lain adalah deskripsi dan informasi mengenai objek, karakter dan pengisi suara serta kerabat kerja dalam pembuatan film animasi tersebut. Objek dalam penelitian ini adalah Film animasi Nussa : The Movie
- BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**  
 Pada bab ini penulis akan menyajikan hasil penelitian mengenai Komunikasi Nonverbal Dalam Film Animasi Nussa: The Movie
- BAB VI : PENUTUP**  
 Bagian ini merupakan bagian akhir dari penelitian yang isinya adalah kesimpulan dari seluruh pembahasan pada bab sebelumnya.

**DAFTAR PUSTAKA**  
**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

UIN SUSKA RIAU

## BAB II TINJUAN PUSTAKA

### 2.1. Kajian Terdahulu

1. Cut Mutiara Ayu Sekar Arum dalam Skripsi yang berjudul Komunikasi Verbal Dan NonVerbal Film Animasi Upin & Ipin Di MNC TV Dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa-Siswi SD Angkasa Medan pada tahun 2018. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunikasi Verbal dan NonVerbal film Animasi Upin Dan Ipin Di MNC TV Dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa-Siswi SD Angkasa Medan. Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini dilakukan pada 8 orang narasumber yang mana terdiri dari 4 orang wali kelas 1 dan 2, orang tua siswa sebanyak 4 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran komunikasi verbal dan nonverbal mempengaruhi beberapa siswa-siswi kelas 1 dan 2 SD Angkasa Medan terhadap tayangan animasi Upin dan Ipin di MNC TV.<sup>11</sup> Kajian ini hampir sama dengan penelitian yang akan penulis lakukan, persamaan terletak pada pembahasan mengenai komunikasi nonverbal pada film animasi. Namun perbedaan terletak pada penelitian ini juga membahas tentang komunikasi nonverbal, dan objek pada penelitian ini dilakukan pada film animasi Nussa The Movie
2. Penelitian selanjutnya oleh Rahman Asri, dengan Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis isi Film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI)” pada tahun 2020. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pesan yang disampaikan atau ditampilkan pada sebuah film yang menganalisis isi dalam paparan cerita film nanti kitaa cerita tentang hari ini. Dalam penelitian ini menggunakan metodologi analisis isi yang merupakan metode untuk mempelajari serta menganalisis dengan cara sistematis, objektif dan kuantitatif dengan pesan yang tampak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film ini sebagai sebuah medium yang digunakan untuk menyampaikan pesan

<sup>11</sup> Ayu Sekar Arum and Cut Mutiara, “Komunikasi Verbal Dan Non Verbal Film Animasi Upin & Ipin Di MNC TV Dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa – Siswa SD Angkasa Medan,” 2018.





UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- tentang peran seorang ayah sebagai laki-laki dalam sebuah keluarga. Sebagai seorang suami dan ayah dari anak-anaknya, sangat memegang penuh kendali atau otoritas seperti pemahaman patriarki dalam masyarakat tradisional dimana seorang laki-laki “*king of the rule*” yang dapat menentukan boleh atau tidaknya anggota keluarga dalam menghadapi masalah.<sup>12</sup> Penelitian ini hampir sama dengan penelitian yang akan penulis lakukan, namun perbedaannya terletak pada penelitian ini menganalisis isi film, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan menganalisis komunikasi nonverbal dalam film animasi nussa: The Movie
3. Iftakhul Kamalia pada tahun 2019 dengan judul “Pesan Akhlak Dalam Film Animasi “nussa dan rara” Di Youtube” penelitian ini bertujuan dengan mendeskripsikan bentuk-bentuk pesan akhlak yang terdapat di film animasi “Nussa dan Rara” di Youtube. Penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan Teknik yang digunakan dalam penelitian ini analisis isi. Hasil dari penelitian ini terdapat 16 pesan akhlak yang sudah sesuai dengan indikator akhlak yang terdapat di dalam animasi “Nussa dan Rara” di Youtube. Beberapa pesan akhlak yang terdapat di dalam diri sendiri mencakup sabar, ikhlas, selalu semangat dan tidak putus asa. Akhlak terhadap masyarakat ramah tamah, tolong menolong, memberi maaf, dan meminta maaf. Akhlak terhadap keluarga memberi pengajaran dan Pendidikan kepada anak, memberi dan menjawab salam, kasih sayang. Akhlak terhadap Allah menunaikan sholat, berdoa, dan percaya pada ciptaan Allah.<sup>13</sup> Kajian ini berfokus melakukan analisis isi terhadap akhlak yang terdapat di dalam animasi “Nussa dan Rara”. Perbedaan terhadap penelitian yang ingin penulis lakukan adalah berfokus pada komunikasi nonverbal pada film animasi Nussa : The Movie
  4. Revi Tria Meidyasturi, Jupriono, dan Dewi Sri Andika Rusmana pada tahun 2020. Yang berjudul “Makna Pesan Nonverbal Tayangan Kartun Larva *Season 3 Episode Garlic 1 dan 2*”. Penelitian ini bertujuan menemukan atau menginterpretasikan

<sup>12</sup> Rahman Asri, “Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film ‘Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI),’” *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial* 1, no. 2 (August 29, 2020): 74, <https://doi.org/10.36722/jaiss.v1i2.462>.

<sup>13</sup> Iftakhul Kamalia, “Pesan Akhlak Dalam Film Animasi ‘Nussa Dan Rara’ Di Youtube,” *Universitas Islam Negeri Walisongo*, 2019.

UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saifuddin Syarif, Pekanbaru, Riau

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

suatu makna dan pesan nonverbal dengan memakai metodologi visual Gillian Rose dengan sisi *sisi site of self dan site of episode Garlic 1 dan 2*. Penelitian ini menggunakan paradigma kritis dengan pendekatan kualitatif yang berfokus pada adegan yang menggambarkan pesan nonverbal yang ditunjukkan dalam kartun. Hasil yang di peroleh jika makna pesan nonverbal yang di tunjukan tercemin dari masalah yang ada di kehidupan seperti berjuang, menghormati, bersungguh-sungguh, dan bersabar.<sup>14</sup> Kajian ini berfokus pada makna atau pesan visual nonverbal yang terdapat di dalam animasi Larva *season 3 episode Garlic 1 dan 2*. Sedangkan perbedaan penelitian yang ingin penulis lakukan adalah komunikasi nonverbal dalam film animasi nussa: the movie

5. Penelitian dengan judul *Microexpresive Komunikasi Nonverbal pada Film Lie To Me* oleh Moch Johan Febriansyah pada tahun 2014. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *Microexpresive Komunikasi Nonverbal pada Film Lie To Me*. Juudl ini berfokus pada bagaimana penggambaran ekspresi manusia tertekan saat diwawancarai oleh pihak-pihak tertentu khususnya dalam film ini pihak detektif terkait suatu pemecahan masalah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif deskriptif yaitu penjabaran analisis menggunakan kajian teori komunikasi non verbal. Teori komunikasi nonverbal yang digunakan dalam penelitian ini adalah milik Paul Ekman yang ditulis oleh Deddy Mulayan dalam buku yang berjudul “*Ilmu Komunikasi Suatu Penghantar*”. Hasil penelitian ini menunjukkan komunikasi nonverbal manusia disaat tertekan sering keluar tanpa disadari terlihat dari perubahan ekspresi wajah, gerkan Bahasa tubuh dan juga perubahan intonasi suara.<sup>15</sup> Penelitian ini mempunyai persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan, namun selain komunikasi nonverbal, penelitian ini juga membahas mengenai *microexpresif* dalam film *Lie To Me*. Perbedaan juga terletak pada tokoh pencetus komunikasi nonverbal, dalam

<sup>14</sup> Revi Tria Meidyastuti, Jupriono Jupriono, and Dewi Sri Andika Rusmana, “Makna Pesan Nonverbal dalam Tayangan Kartun Larva Season 3 Episode Garlic 1 dan 2,” *representamen* 6, no. 01 (April 26, 2020), <https://doi.org/10.30996/representamen.v6i01.3520>.

<sup>15</sup> Moch. Johan Febriansyah, “*Microexpresive, Komunikasi Nonverbal Pada Film Lie To Me*,” *Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Almamater Wartawan Surabaya*, 2014.



UIN SUSKA RIAU

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Katim Riau

penelitian di atas menggunakan komunikasi nonverbal milik Paul Ekman sedangkan penulis menggunakan milik Joseph D'Vito.

6. Penelitian dengan judul Komunikasi Verbal dan NonVerbal pada Film Kartun Shaun The Sheep oleh Oktri Permata Lani, Refika Mastanora, Benni Handayani, Romi Maimori pada tahun 2021. Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pemaknaan lebih mendalam mengenai gambaran penggunaan komunikasi verbal dan komunikasi non verbal dalam film kartun "Shaun The Sheep". Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan menggunakan analisis semiotika oleh Charles Sanders Peirce, penelitian ini juga merupakan penelitian non partisipatif yang menggunakan analisis dokumen dan observasi tidak langsung. Penelitian ini menghasilkan data bahwa dalam film "Shaun The Sheep" komunikasi nonverbal terdapat dalam fungsi di antaranya repetisi, eksentulasi, komplemen, kontradiksi, substitusi dan regulasi. Didalam komunikasi nonverbal juga ada yang namanya klarifikasi yaitu adanya Gerakan tubuh sentuhan, vokalik dan lain sebagainya. Film ini ternyata sebanyak 99% nya mengandung komunikasi non verbal. Kebanyakan dalam film ini hewan domba dan seekor anjing yang menjaga domba-domba tersebut serta hewan babi yang saling berkomunikasi antar sesamanya dengan menggunakan Bahasa non verbal. Walaupun film ini tidak memiliki suara namun kebanyakan anak-anak bahkan orang dewasa sangat terhibur menonton film ini.<sup>16</sup> Penelitian ini membahas mengenai komunikasi verbal maupun non verbal dalam film animasi "Shaun The Sheep" sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan adalah penelitian komunikasi non verbal dalam film animasi Nussa: The Movie
7. Penelitian oleh Nisrina dan Ferry Dermawan dengan judul Makna Komunikasi NonVerbal Simbol Ketakutan dalam Film "Pengabdian Setan" pada tahun 2018. Penelitian ini bertujuan untuk melihat bagaimana film pengabdian setan mengkomunikasikan secara nonverbal simbol ketakutan sebagai simbol emosi takut, dilihat dari makna denotatif dan konotatif, sekaligus juga melihat mitos

<sup>16</sup> Oktri Permata Lani et al., "KOMUNIKASI VERBAL DAN NONVERBAL PADA FILM KARTUN SHAUN THE SHEEP," *Jurnal Ilmu Komunikasi* 10, no. 2 (n.d.): 9.





- mitos apa saja yang ikut teridentifikasi dalam proses pemaknaan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika yang diambil dari model analisis Roland Barthes dengan menggunakan teori dari Ekman dan Friesen yaitu teori struktur kumulatif yang membahas mengenai makna yang berkaitan dengan gerak tubuh dan ekspresi wajah ketimbang struktur perilaku. Hasil dari penelitian ini adalah simbol ketakutan di representasikan oleh lonceng, lagu kelam, menutup jendela dan pintu rumah menjelang magrib dan juga kepercayaan bahwa arwah meninggal masih ada dirumah selama 40 hari.<sup>17</sup> Kajian ini hampir sama dengan penelitian yang akan penulis lakukan, persamaan terletak pada pembahasan mengenai komunikasi nonverbal simbol ketakutan dalam film. Namun perbedaan terletak pada penelitian ini juga membahas tentang komunikasi nonverbal oleh Joseph D’Vito sehingga memungkinkan adanya perbedaan hasil penelitian
8. Penelitian oleh Siti Nurhalieza Alfiani Koesnadi dan Oji kurniadi yang berjudul Makna Komunikasi Nonverbal dalam Pembentukan Makna di Film Dua Garis Biru pada tahun 2021. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis makna komunikasi nonverbal dalam pembentukan makna di film dua garis biru. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif pendekatan semiotika dengan teori dari John Fiske. Sumber data yang diperoleh didapatkan melalui di perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dalam film “Dua Garis Biru” terdapat makna komunikasi nonverbal yang terkandung dalam teori John Fiske tersebut, seperti: pada level realitas film, terlihat dalam perilaku, ekspresi, dan dialog yang digunakan dalam adegan sangat mewakili pemeran utama yang masih duduk di bangku sekolah, lalu pada level representasi dilihat dari penggunaan makna dan simbol yang tersirat yang memperkuat adegan yang terkandung di dalamnya, selanjutnya level ideologi dalam film dua garis biru yaitu dimana khususnya seorang pelajar harus mengetahui resiko apa yang di dapat sebelum melakukan suatu hal. Baik dan

<sup>17</sup> Ferry Darmawan and Nursini, “Makna Komunikasi Non Verbal Simbol Ketakutan Dalam Film Pengabdian Setan” 04 (2018).

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Saifudin Zulkarnain Riau

- buruknya resiko tersebut harus bisa dipertanggung jawabkan.<sup>18</sup> Kajian ini hampir sama dengan penelitian yang akan penulis lakukan, persamaan terletak pada pembahasan mengenai komunikasi nonverbal pada film Namun perbedaan terletak pada penelitian ini peneliti menggunakan komunikasi nonverbal oleh Joseph D'vito
9. Penelitian oleh Ajeng Febriyan Permatasari, Judhi Hari Wibowo, Irmashani Danadharta yang berjudul Analisis Komunikasi Nonverbal dalam Serial Animasi Shaun The Sheep Episode Bitzer From The Black lagoon pada tahun 2021. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui komunikasi nonverbal dalam serial animasi shaun the sheep. Metode penelitian yang digunakan kualitatif dengan pendekatan analisis nonverbal. Hasil penelitian yang di dapat dalam serial shaun the sheep ini menggunakan ekspresi wajah dan menggunakan system nonverbal kinesik ( Gerakan tubuh dan ekspresi wajah) dalam mengexpresikan keadaan ketakutannya terhadap monster rawa. Namun dalam serial ini lebih dominan menggunakan kategori kinesik karena merupakan kinesim *afferct dispay* dimana menjelaskan mengenai Gerakan wajah dan tubuh Shaun The Sheep, Bitzer dan Monster rawa dalam menunjukan ekspresi ketakutannya serta marah, sedangkan untuk kategori volkalik yang sering digunkana yaitu kategori volkalik.<sup>19</sup> Kajian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan, namun dalam penelitian penulis menggunakan analisa komunikasi non verbal milik Joseph d'vito yang mana memungkikan akan adanya perbedaan hasil dalam penelitian ini.
  10. Penelitian oleh Lydia Karvina denegan judul Pesan Komunikasi Non-Verbal Aktor Dalam Film (Studi Analisa Semiotika Terhadap Peran Didi Petet Pada Film “Lost In Papua”) pada tahun 2011. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pesan komunikasi nonverbal yang terkandung secara denotative,

<sup>18</sup> Nurhaalieza, Kurniadi, and Koesnadi, “Makna Komunikasi Nonverbal Dalam Pembentukan Makna Di Film Dua Garis Biru.”

<sup>19</sup> Ajeng Febriyan Permatasari, Judhi Hari Wibowo, and Irmashanti Danadharta, “Analisis Komunikasi Nonverbal dalam Serial Animasi Shaun The Sheep Episode Bitzer From The Black Lagoon,” *representamen* 7, no. 02 (October 29, 2021), <https://doi.org/10.30996/representamen.v7i02.5721>.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Hamid Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

konotatif, serta mitos dalam film “Lost In Papua”. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif metodologi yaitu ingin mempelajari data dari wawancara dan pengamatan serta studi kepustakaan yang relevan dengan komunikasi nonverbal actor dalam film. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan kualitatif kemudian data data yang ada akan dianalisis dan di interpretasikan berdasarkan Analisa semiology Roland Barthes. Penelitian ini menghasilkan data bahwa dapat 15 frame potongan gambar film yang terkait dengan komunikasi nonverbal, dalam hal ini didi petet. Penulis dengan 3 narasumber yakni praktisi komunikasi, praktisi perfilman dan produser film sebagai penyumbang pemikiran melalui Teknik wawancara mendalam yang dilakukan peneliti, dalam rangka memperoleh data yang validitasnya tinggi atau minimal realibilitasnya cukup untuk penelitian ini. Makna denotasi dari peran didi petet dapat diartikan multitafsir tergantung dari sudut pandang dari latar belakang frame of reference atau field of experience apa ? latar belakang referensi dapat menimbulkan kesimpulan yang berbeda beda pula. Makna konotasi dari pesan nonverbal aktor dalam film tersebut tidak dipungkiri terjadi, sebaik apapun sebuah karya film pasti ada makna konotatif yang menyertainya. Mitos dalam pesan nonverbal actor dalam film tersebut tidak dapat dihindari, sebagaimana yang dijelaskan Barthes bahwa perkembangan konotatif terus menerus akan melahirkan mitos dalam masyarakat.<sup>20</sup> Kajian ini berfokus pada komunikasi nonverbal aktor dalam film sedangkan penelitian yang penulis ingin lakukan berfokus pada komunikasi nonverbal yang ada didalam film animasi Nussa : The Movie

## 2. Landasan Teori

### 1. Komunikasi

#### a. Pengertian Komunikasi

Komunikasi merupakan kegiatan memberikan atau menyampaikan suatu berita atau informasi yang mengandung

<sup>20</sup> Lydia karvina, “Pesan Komunikasi Non-Verbal Aktor Dalam Film (Studi Analisa Semiotika Terhadap Peran Didi Petet Pada Film ‘Lost In Papua’),” *Universitas Bina Nusantara*, 2011.





UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pesan dan arti dari satu pihak kepada pihak yang lain dalam usaha mendapatkan saling pengertian.<sup>21</sup> Komunikasi sebagai suatu keadaan yang penuh dengan keberhasilan jika penerima pesan mempunyai makna terhadap pesan tersebut yang dimana makna yang di dapat tersebut sama dengan apa yang dimaksudkan oleh sumber.<sup>22</sup>

Komunikasi merupakan suatu usaha seseorang (komunikator) menyampaikan stimulus atau pesan (biasanya dalam bentuk kata-kata) dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku orang lain.<sup>23</sup> komunikasi berfungsi untuk memberikan atau menyampaikan informasi (*toinform*), mendidik (*toeducate*), menghibur (*toentertain*), dan mempengaruhi (*toinfluence*). Agar komunikasi dapat berjalan dengan efektif komunikator harus tampil dan kreatif dalam membuat pesan agar komunikasi dapat menangkap pesan yang disampaikan komunikator dan untuk komunikasi yang efektif adalah yang berhasil menumbuhkan respon komunikasi yang dituju.<sup>24</sup>

Istilah komunikasi dalam Bahasa Inggris *communication* yang berasal dari Bahasa Latin *communication* dan *communis* yang memiliki arti sama makna. Dengan arti sebuah komunikasi antara 2 orang terjadi karena mempunyai kesamaan makna mengenai apa yang di bicarakan.<sup>25</sup>

Definisi komunikasi merupakan kata yang mencakup segala bentuk interaksi dengan orang lain yang berupa percakapan biasa, membujuk, mengajar, dan negosiasi.<sup>26</sup>

Komunikasi adalah suatu Tindakan yang dilakukan satu orang atau lebih yang mengirim dan menerima suatu pesan atau informasi yang terkena gangguan (*noise*), terjadi dalam konteks tertentu dan ada kesempatan untuk melakukan umpan balik. Komponen dari komunikasi ialah komunikator, pesan, komunikasi, media atau efek.

<sup>21</sup> Ig Wursanto, *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek* (Yogyakarta: Kanisius, 2001).

<sup>22</sup> Erliana Hasan, *Komunikasi Pemerintahan* (Bandung: PT. Rafika Aditama, 2005).

<sup>23</sup> S. Djuarsa Sendjaja, *Teori Komunikasi* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004).

<sup>24</sup> Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2003).

<sup>25</sup> Onong Uchjana Effendy, *Ilmu komunikasi: teori dan praktek* (Bandung: Rosda Karya, 2011).

<sup>26</sup> Khaerul Umam and Kadar Nurjaman, *Komunikasi Dan Public Relations* (Bandung: Pustaka Setia, 2012).



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## b. Proses Komunikasi

Proses komunikasi terjadi dimana manusia berinteraksi dalam aktivitas komunikasi yang menyampaikan pesan bertujuan mewujudkan motif komunikasi. Proses adalah urutan kejadian. Proses komunikasi dapat diartikan sebagai urutan peristiwa yang terjadi saat manusia menyampaikan pesan kepada yang lain. proses komunikasi terdapat tujuh tahap, antara lain:<sup>27</sup>

1. Penginterpretasian  
Yang di interpretasikan adalah motif komunikasi. Yang artinya proses tahap 1 dimulai sejak motif komunikasi muncul hingga akal budi komunikator yang berhasil menginterpretasikan apa yang dia pikirkan ke dalam pesan disebut *interpreting*. Akal budi manusia termasuk kedalam alat penginterpretasi (*interpreter*).
2. Penyandian  
Di tahap ini terjadi di dalam komunikator. Pesan yang bersifat abstrak dapat berhasil diwujudkan akal budi manusia ke dalam lambang komunikasi yang berfungsi sebagai *encoder*. Alat penyandi yang merubah pesan yang abstrak menjadi konkret.
3. Pengiriman  
Saat komunikator melakukan suatu komunikasi yang mengirimkan lambing komunikasi dengan peralatan jasmiah yang berfungsi sebagai *transmitter* alat pengirim pesan.
4. Perjalanan  
Pada tahap ini proses komunikasi antara komunikator dan komunikan dari pesan dikirim sampai pesan di terima. Terdapat dua jalan yang dilalui untuk pesan sampai kepada komunikan dengan media dan tanpa media disebut saluran komunikasi.
5. Penerimaan  
Ditandai dengan penerimaan lambing komunikasi melalui peralatan komunikan bertindak sebagai *receiver*, alat penerima.
6. Penyandian balik

<sup>27</sup> Dani Vardiansyah, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2004).



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada tahap ini terjadi pada komunikan yang menerima pesan komunikasi melalui peralatan jasmaniah yang berfungsi sebagai *receiver* hingga pikiran manusia dapat mengurainya. Proses tersebut dinamakan *decoding*, penyandian balik.

#### 7. Penginterpretasian

Ditahap terakhir dalam diri komunikan, sejak pesan di terima dan diurai oleh pikiran. Tahap ini sama dengan tahap pertama sehingga sama dimaknai sebagai proses penginterpretasian.

#### c. Unsur-Unsur Komunikasi

Agar terbentuknya proses komunikasi efektif, dibutuhkan unsur-unsur dasar sebagai persyaratan terjadinya komunikasi. Terdapat 3 unsur mutlak yang harus di penuhi antara lain:<sup>28</sup>

1. Komunikator adalah orang yang menyatakan pesan kepada komunikan yang dapat berupa perseorangan atau kelompok.
2. Komunikan orang yang menerima pesan dari komunikator.
3. Saluran atau media merupakan jalan yang dilalui oleh pesan kepada komunikan yang digunakan oleh pengirim pesan.

Bahwa setiap unsur mempunyai suatu hubungan yang sangat erat dan saling bergantung satu sama lainnya yang bisa menentukan keberhasilan dari sebuah komunikasi.

Terdapat Sembilan unsur lain yang menjadi factor kunci antara lain:<sup>29</sup>

1. *Sender* atau komunikator adalah unsur yang menyampaikan pesan kepada seseorang.
2. *Encoding* atau penyandian sebuah proses mengubah atau pengalihan pikiran ke dalam bentuk lambing.
3. *Message* atau pesan merupakan lambing atau pesan yang mempunyai makna yang disampaikan oleh komunikator.
4. *Media* adalah sebuah saluran komunikasi dimana tempat berjalannya pesan dari komunikator kepada komunikan.
5. *Decoding* merupakan proses komunikator menyampaikan pesan atau makna pada lambing yang di tetapkan komunikan.

<sup>28</sup> Umam and Nurjaman, *Komunikasi Dan Public Relations*.

<sup>29</sup> Effendy, *Ilmu komunikasi*.





UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. *Receiver* adalah komunikan yang menerima pesan dari komunikator.
7. *Response* merupakan sebuah tanggapan atau reaksi dari komunikan setelah menerima pesan.
8. *Feedback* merupakan sebuah umpan balik yang diterima komunikator dari komunikan.
9. *Noise* proses atau gangguan yang terjadi dan tidak di rencanakan yang menyebabkan komunikan menerima pesan yang berbeda dari komunikator.

#### d. Fungsi Komunikasi

Komunikasi memiliki fungsi tersendiri, sebuah kelompok atau organisasi, terdapat 4 fungsi utama yaitu:<sup>30</sup>

1. Kontrol  
Fungsi ini menjelaskan untuk mengontrol perilaku anggota atau organisasi harus mempunyai cara-cara dalam bertindak.
2. Motivasi  
Komunikasi menjaga motivasi dilakukan dengan cara menjelaskan mengenai yang harus dilakukan kepada anggotanya.
3. Ekspresi Emosional  
Fungsi ini bertujuan sebagai jalan keluar dari perasaan anggotanya dalam memenuhi kebutuhan sosial.
4. Informasi  
Dalam komunikasi pesan atau informasi yang dibutuhkan baik oleh individu maupun kelompok yang digunakan untuk mengambil keputusan dengan cara menyampaikan, mengidentifikasi dan mengevaluasi pilihan yang ada.

## 2.2. Komunikasi Nonverbal

### a. Komunikasi Nonverbal

Komunikasi nonverbal merupakan komunikasi yang menggambarkan pesan diluar kata-kata terucap dan tertulis walaupun tidak ada kesepakatan tentang proses nonverbal ini. Hal-hal berikut yang mesti dimasukkan isyarat, ekspresi wajah,

<sup>30</sup> Judge Robbins, *Perilaku Organisasi* (Jakarta: Salemba Empat, 2011).



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pandangan mata, postur, dan gerakan tubuh, sentuhan, pakaian, waktu dan suara.<sup>31</sup>

Komunikasi nonverbal mencakup semua rangsangan (kecuali verbal) dalam suatu proses terjadinya komunikasi dan penggunaan lingkungan oleh seseorang yang pesannya memiliki nilai bagi pengirim atau penerima. Konsep ini mencakup perilaku yang disengaja maupun tidak disengaja yang dimana bagian dari proses komunikasi. Individu mengirim pesan nonverbal tanpa disadari bahwa pesan tersebut bermakna bagi orang lain.<sup>32</sup>

Komunikasi Nonverbal adalah proses dimana menyampaikan pesan tidak menggunakan kata-kata dan bersifat symbol, yang dimaksud adalah ambigu, abstrak, dan sewenang-wenang.<sup>33</sup> Contoh komunikasi nonverbal adalah memakai gerakan isyarat, Bahasa tubuh, kontak mata, ekspresi wajah, penggunaan objek seperti pakaian, potongan rambut, serta cara berbicara intonasi, gaya emosi, dan gaya berbicara.

Dalam berkomunikasi manusia menggunakan kode verbal dan nonverbal yang biasa juga disebut dengan Bahasa isyarat. Kode nonverbal yang digunakan dalam berkomunikasi sudah lama menarik perhatian para ahli antropologi, Bahasa bahkan dari bidang kedokteran. Perhatian yang di tujukan untuk mempelajari Bahasa nonverbal diperkirakan dimulai sejak 1873, dengan ditemukannya tulisan Charles Darwin tentang Bahasa ekspresi wajah manusia.<sup>34</sup>

#### b. Ciri Komunikasi Nonverbal

Terdapat enam ciri komunikasi nonverbal antara lain:<sup>35</sup>

##### 1. Pesan Nonverbal Bersifat Komunikatif

Manusia tidak akan mungkin tidak berkomunikasi, Tindakan atau apa yang dilakukan seseorang baik disengaja maupun tidak disengaja akan memberikan pesan atau

<sup>31</sup> Deddy Mulyana, *Komunikasi Antar Budaya* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2003).

<sup>32</sup> Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017).

<sup>33</sup> Julia T. Wood, *Komunikasi Teoridan Praktik* (Jakarta: Salemba Humanika, 2013).

<sup>34</sup> Hafid Cangara M.Sc, *Penghantar Ilmu Komunikasi* (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2019).

<sup>35</sup> Nurudin, *Ilmu Komunikasi: Ilmiah Dan Populer* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017).



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bersifat komunikatif. Sekecil apapun yang di lakukan nonverbal sudah mengisyaratkan adanya pesan nonverbal.

1. Pesan Nonverbal Itu Kontekstual  
Yang dimaksud adalah konteks dapat mempengaruhi pesan yang ada di dalam isyarat nonverbal. Misalnya mengedipkan mata di angkutan umum dan di tempat hiburan mempunyai makna yang berbeda.
2. Pesan Nonverbal Itu Sebuah Paket  
Perilaku nonverbal bersifat paket baik dari tangan, gerakan tubuh, dan semua bagian yang bekerja sama mengkomunikasikan makna tertentu.
3. Pesan Nonverbal Dapat Dipercaya (*Believable*)  
Penelitian menunjukkan selalu terdapat relasi antara Bahasa verbal dan nonverbal yang menggambarkan berdusta. Orang yang berdusta akan menggunakan kata-kata lebih sedikit dan cenderung menutup mulutnya saat berbicara.
4. Pesan Nonverbal Dikendalikan oleh Aturan  
Nonverbal mempunyai beberapa aturan yang berlaku selama dalam proses tersebut. misalnya seseorang mempunyai kedudukan yang lebih tinggi yang boleh menyentuh Pundak, seperti seorang bawahan tidak boleh menyentuh Pundak atasan, namun atasan yang boleh menyentuh pundak bawahan.
5. Pesan Nonverbal Bersifat Metakomunikasi  
Pesan nonverbal dan verbal saling mengkomunikasikan dan saling menguatkan, seperti seorang pedagang yang menawarkan dagangannya, tidak hanya melalui komunikasi verbal, diikuti oleh gerakan tangan, intonasi, dan komunikasi nonverbal lainnya yang mengkomunikasikan dirinya serta dagangannya.

#### c. Fungsi Komunikasi Nonverbal

Fungsi komunikasi nonverbal antara lain.<sup>36</sup>

1. Repitisi  
Pesan nonverbal dapat mengulangi perilaku atau Tindakan verbal yaitu dapat mengulangi maksud yang disampaikan

<sup>36</sup> Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*.





UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dari komunikasi verbal. Misalnya menggelengkan kepala saat berkata “Iya” dan mengangguk saat berkata “Tidak”

2. **Aksentuasi**  
Fungsi ini untuk memperkuat makna verbal dengan menggunakan isyarat nonverbal, misalnya, gerakan tangan atau intonasi suara. Misalnya menekankan Sebagian dari pesan verbal, saat melebarkan mata untuk menekankan kata atau kalimat yang diucapkan.
3. **Komplemen**  
Komunikasi nonverbal berfungsi untuk saling melengkapi dengan verbal. Kode verbal dan nonverbal saling menambahkan makna satu sama lain. contohnya saat tersenyum ada yang bercerita lucu atau menggelengkan kepala saat ada yang berbicara keburukan seseorang
4. **Kontradiksi**  
Fungsi ini seringkali terjadi tidak disengaja. Kontradiksi terjadi saat verbal dan nonverbal saling bertentangan, pesan verbalnya mencerminkan satu makna, akan tetapi pesan nonverbalnya menggambarkan perasaan yang sebenarnya.
5. **Subtitusi**  
Fungsi ini berguna untuk menyampaikan pesan saat seseorang tidak memakai pesan verbal. Misalnya saat memuji hanya mengacungkan ibu jari.
6. **Regulasi**  
Fungsi ini untuk mengontrol ketika sedang berinteraksi. Gerakan nonverbal dapat mengatur pesan nonverbal misalnya, dengan bergumam “umm” saat jeda berbicara.

d. **Jenis-Jenis Komunikasi Nonverbal**

Terdapat lima jenis komunikasi nonverbal antara lain:<sup>37</sup>

1. **Komunikasi Tubuh**  
Komunikasi yang menggunakan gerakan tubuh. Yang terdapat:
  - a) **Pesan Fasial** merupakan pesan yang menggunakan wajah, bahwa wajah dapat menyampaikan sepuluh makna.

<sup>37</sup> Joseph Devito, *Komunikasi Antar Manusia*, 5th ed. (Jakarta: Professional Books, 2004).



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b) Pesan Gestural merupakan gerakan yang memperlihatkan sebagian anggota badan seperti mata dan tangan.
- c) Pesan Postural merupakan komunikasi yang menunjukn semua anggota badan.

## 2. Komunikasi Ruang

Pesan ini disampaikan melalui pengaturan jarak dan ruang. Dengan ini keakraban kita dengan orang lain dapat di ukur dan dilihat dari jarak. Pesan ini bisa mengungkap status sosial, keterbukaan, dan keakraban.

3. *Paralanguage*

Pesan ini sangat berhubungan dengan pesan verbal. Jika satu pesan verbal yang sama dapat mempunyai arti yang berbeda bila diucapkan dengan cara yang berbeda. Yang membedakan antara lain: nada, kualitas suara, volume, kecepatan, dan ritme.

## 4. Diam

Diam merupakan suatu komunikasi nonverbal yang memiliki arti. Sangat sulit untuk melakukan sikap diam, sulit diterka dan dapat menimbulkan keraguan. Diam mengandung sikap positif dan negative.

## 5. Komunikasi Waktu

Dalam jenis ini bagaimana komunikasi nonverbal yang dilakukan ketika menggunakan waktu di dalam konteks tertentu.

## e. Gerakan Tubuh Dalam Komunikasi Nonverbal

Salah satu bagian yang penting dalam komunikasi nonverbal adalah gerakan tubuh. Ada lima kelas gerakan tubuh dalam komunikasi nonverbal antara lain:<sup>38</sup>

## 1. Emblim

Emblim adalah tingkah laku nonverbal yang secara langsung menerjemahkan atau mengartikan suatu kata atau ungkapan.

## 2. Ilustrator

Ilustratir adalah perilaku nonverbal yang menyertai atau mengilustrasikan pesan verbal.

3. *Affect Display*

<sup>38</sup> Jalaludin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: Rosda, 1998).



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Affect Display* adalah gerakan wajah yang mengandung makna emosional yang memperlihatkan rasa marah maupun rasa takut.

4. *Regulator*

Regulator merupakan tingkah laku yang mengatur, memantau, mengendalikan pembicaraan orang lain.

5. *Adaptor*

Adaptor merupakan tingkah laku yang berfungsi untuk memnuhi kebutuhan tertentu dan dilakukan hingga selesai

## f. Enam alasan mengapa komunikasi nonverbal sangat penting menurut Dale G Leathers:

1. Factor – factor nonverbal tentunya sangat menentukan suatu makna dalam berkomunikasi interpersonal. Saat berkomunikasi kita cenderung lebih banyak mengeluarkan gagasan dan pikiran kita melalui pesan-pesan nonverbal. Sedangkan orang yang menerima pesan lenih mampu membaca pikiran kita melalui petunjuk-petunjuk nonverbal.
2. Peraasaan serta emosi lebih mudah disampaikan lewat pesan nonverbal ketimbang pesan verbal.
3. Pesan nonverbal dapat menyampaikan makna dan artian yang dalam artian bebas dari kebohongan, distorasi serta kerancuan karena pesan nonverbal diatur oleh komunikator secara sadar.
4. Pesan nonverbal mempunyai peran metakomunikatif yang tentunya sangat di butuhkan dalam mencapai komunikasi dengan kualitas yang tinggi. Metakomunikasi artinya adalah memberikan informasi tambahan yang akan membantu memperjelas maksud dan makna dari pesan yang disampaikan.
5. Komunikasi yang dianggap lebih efisien adalah komunikasi nonverbal. Dari segi waktu, pesan komunikasi verbal dianggap sangat tidak efisien, karena diperlukan banyak waktu untuk mengungkapkan pikiran kita secara verbal.
6. Situasi komunikasi yang menuntut kita untuk dengan cermat mengungkapkkan gagasan dan emosi secara tidak langsung, maka pesan nonverbal merupakan sara sugesti yang paling





UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tepat. Sugesti yang dimaksud adalah menyarankan sesuatu kepada orang lain secara tersirat.<sup>39</sup>

Salah satu bagian yang penting dalam komunikasi nonverbal adalah gerakan tubuh. Ada lima kelas gerakan tubuh dalam komunikasi nonverbal antara lain:<sup>40</sup>

1. *Emblim*  
Emblim adalah tingkah laku nonverbal yang secara langsung menerjemahkan atau mengartikan suatu kata atau ungkapan.
2. *Ilustrator*  
Ilustrator adalah perilaku nonverbal yang menyertai atau mengilustrasikan pesan verbal.
3. *Affect Display*  
*Affect Display* adalah gerakan wajah yang mengandung makna emosional yang memperlihatkan rasa marah maupun rasa takut.
4. *Regulator*  
Regulator merupakan tingkah laku yang mengatur, memantau, mengendalikan pembicaraan orang lain.
5. *Adaptor*  
Adaptor merupakan tingkah laku yang berfungsi untuk memnuhi kebutuhan tertentu dan dilakukan hingga selesai.

## 2.4 Film Animasi

### a. Pengertian Animasi

Animasi merupakan suatu kumpulan gambar atau objek yang beraturan mengikuti sebuah gerakan pada setiap pertambahan waktu. Definisi dari gambar atau objek ini adalah gambar manusia, hewan dan tulisan yang dimana proses membuatnya menggunakan logika berpikir untuk membuat dan menentukan arah gerak objek dengan posisi awal hingga ke posisi akhir. Animasi memiliki daya Tarik yang tinggi sehingga tampilan dapat terlihat lebih bagus. Animasi adalah suatu rangkaian foto, gambar,

<sup>39</sup> Jalaludin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1992).

<sup>40</sup> Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, 1998.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

objek, tulisan, warna, spesial efek yang disusun berurutan dan dikenai dengan istilah *frame*.<sup>41</sup>

Animasi adalah suatu rangkaian gambar yang disusun secara beraturan mengikuti arah atau alur pergerakan yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu terjadi.<sup>42</sup>

Dalam pengertian animasi adalah gambar-gambar yang berbeda di tampilkan dengan bergantian, sehingga dapat terjadi pergerakan dan perubahan. Dapat di simpulkan animasi harus memiliki 2 atau lebih gambar yang di gabungkan sehingga memberikan sebuah pergerakan gambar, artinya satu atau lebih gambar yang samatidak dapat di artikan animasi.<sup>43</sup>

#### b. Jenis-jenis Animasi

Karakter animasi sangat beragam dan begitu juga dengan jenis film animasi yang beredar sekarang. Animasi terbagi menjadi 6 jenis antara lain:<sup>44</sup>

##### 1. *Animation Cel*

Animasi ini dibuat dengan menggunakan alat tulis. Dan begitu juga dengan proses pewarnaan dengan manual. Sehingga pada setiap proses tidak selalu sama baik atau kurang maksimal. *Animation cel* juga membutuhkan cetakan gambar untuk di ambil beberapa potongan bagian gambar, setelah itu di gabungkan pada plastik seperti menjadi satu.

##### 2. *Animasi Flipbook*

Berbeda dengan *animation cel* animasi ini menggunakan bahan dasar kertas yang di tempelkan seperti layer/lapisan kertas transparan. Pergerakan animasi *flipbook* membutuhkan banyak kertas (tergantung jumlah durasi animasi), karena pergerakan ini digambarkan satu persatu di setiap kertas yang ada.

##### 3. *Animasi Stop-Motion*

Animasi ini merupakan subjek baik gambar, orang, patung atau benda *frame by frame* atau satu satu diambil gambarnya dengan cara direkam dan akhirnya digabungkan menjadi

<sup>41</sup> Kurniawan, "Pembuatan Film Animasi 2d Menggunakan Metode Frame By Frame" Berjudul "Kancil Dan Siput."

<sup>42</sup> Susy Rosyida and Markus Kristop Silitonga, "Animasi Interaktif Sebagai Media Sosialisasi Indonesia Tsunami Early Warning System (Inatews)," *Jurnal Sistem Informasi Stmik Antar Bangsa*, 2015, 200–207.

<sup>43</sup> Arief Ruslan, *Animasi Perkembangan Dan Konsepnya* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016).

<sup>44</sup> Ruslan.



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

seakan bergerak, gerakan ini lebih sering disebut dengan sequence. Salah satu contoh animasi *stop-motion*, benda mati yang digerakan adalah animasi Shaun The Sheep yang menggunakan tanah liat yang di gerakan.

#### 4. Animasi 2D (Motion Graphic)

Animasi 2D dibuang menggunakan alat desain digital yang tentunya bermula dari beberapa sketsa yang di lakukan manual di kertas. Pada akhirnya untuk penebalan gambar, warna, suara, gestur, dan aksinya dilakukan pada computer atau gambar yang sudah di sketsa pada kertas di rekam secara utuh dengan media elektronik dan dijadikan satu bentuk sekuen. Maka bisa disebut sebagai animasi 2D.

#### 5. Animasi 3D

Animasi 3D memiliki perspektif yang bisa di sesuaikan dan diolah animator seusai kebutuhan animasinnya sehingga tidak terlalu sulit untuk menyesuaikan tampilan untuk digabungkan dalam realita. Animasi 3D mempunyai lebih banyak fasilitas dibandingkan animasi 2D salah satunya ruang perspektif atau subjek yang dibuat dapat di lihat 360 derajat secara keseluruhan tanpa digambarkan satu persatu.

#### 6. Animasi Multidimensi

Animasi ini merupakan penggabungan berbagai tipe animasi. Animasi ini bisa sebagai penggabungan antara animasi 2D dengan animasi 3D atau animasi *cel* dengan *flipbook*. Konsep animasi multidimensi di pakai dalam sebuah film-film bauk televisi saampai bioskop. Berbagai aspek seperti pembukaan-pembukaan yang ditampilkan pada saat mulai film misalnya logo-logo, teks, gambar, yang dibuat dalam bentuk animasi lain.

#### c. Unsur-Unsur Animasi

Animas mempunyai 12 unsur atau prinsip animasi dalam cara membuatnya. Pertama kali animasi dikenalkan oleh animator Disney, Ollie Johnston dan Frank Thomas. Unsur animasi tersebut berfungsi sebagai factor pendukung dalam pembuatan animasi agar animasi terlihat menarik, terlihat nyata, dan memiliki keindahan dengan gerakan yang alami. 12 unsur animasi yaitu:<sup>45</sup>

##### 1. Squash and Strech (menekan dan melentur)

<sup>45</sup> Thomas Frank and Ollie Johnston, *The Illusion of Life: Disney Animation* (New York: Walt Disney Production, 1981).





UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Unsur ini merupakan gerakan fleksibel, objek yang sedang bergerak mengkerut dan melonggar volumenya akan tetap, dan ukurannya kelihatan berubah. *Squash and stretch* membuat benda-benda mati menjadi tampak hidup, lebih bernyawa, dan ekspresif serta bergerak dengan realitas.

#### 2. *Anticipation*

*Anticipation* merupakan gerakan atau ancang-ancang untuk masuk ke gerakan berikutnya. Hal ini dibuat untuk membangkitkan kelucuan dan ketegangan pada aksi tertentu.

#### 3. *Staging*

*Staging* merupakan animasi meliputi bagaimana lingkungan dibuat untuk mendukung suasana atau mood yang ingin dicapai. Unsur ini biasanya berkaitan dengan posisi pengambilan gambar pada kamera.

#### 4. *Straight Ahead and Pose to Pose*

Unsur ini merupakan dua gerakan dalam menggambarkan animasi. *Straight ahead* dipakai untuk menggambarkan *frame* demi *frame* dari *frame* pertama sampai *frame* akhir dari gerakan yang ingin dihasilkan. Sementara itu animasi yang gerakannya di bentuk lebih terencana bisa dikerjakan dengan berpedoman *pose to pose*. Teknik ini di pakai dengan membuat beberapa gambar di awal atau *key frame* dan diteruskan sampai membuat banyak gambar pengisi (*inbetween*) diantara gambar kunci.

#### 5. *Appeal* (Daya Tarik)

Prinsip ini merupakan yang paling sulit untuk diterapkan karena dituntut untuk pemahaman yang komprehensif atas naskah, *storyboard*, desain karakter, dan animator dalam menghidupkan karakter dalam film animasi. Unsur ini membuat film benar benar hidup sehingga penonton dapat masuk ke dalam plot

#### 6. *Slow In and Slow Out*

Prinsip ini membuat benda atau gambar yang dibuat bergerak cepat dan lambat. Prinsip ini mengadopsi hukum fisika newton agar gambar yang dihasilkan tetap natural. Benda yang bergerak akan mengalami percepatan dan perlambatan.

#### 7. *Arch* (kontruksi Lengkung)

Unsur ini menyatakan hampir semua benda yang bergerak akan membentuk lintasan gerak melengkung. Karena adanya tumpuan dan poros gerak benda.

#### 8. *Secondary Action*



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Prinsip ini dikembangkan berdasarkan asumsi bahwa tidak ada gerakan tunggal Ketika melakukan suatu kegiatan. Bertujuan untuk gerakan yang muncul terkesan lebih hidup.

#### 9. *Timing*

*Timing* merupakan prinsip yang sangat penting. Prinsip ini menjadi acuan untuk mengatur durasi terjadinya suatu gerakan dan durasi percepatan dan perlambatan gerakan.

#### 10. *Exaggeration*

Unsur ini merupakan Teknik melebih-lebihkan suatu gerakan tanpa menghilangkan aspek natural pada suatu gambar atau gerakan. Gerakan tersebut akan tampak seperti karikatural tetapi tetap masuk akal.

#### 11. *Solid Drawing*

Unsur ini harus di kerjakan sangat sungguh-sungguh membuat *frame* dalam animasi. Apapun tekniknya harus ditampilkan dengan kualitas yang bagus.

#### 12. *Follow through and Overlapping Action*

*Follow Through and Overlapping* yaitu reaksi yang terjadi atau gerakan overlap sebuah karakter animasi setelah melakukan animasi utama atau gerakan utama. Hakikatnya prinsip ini diadopsi dari hukum fisika Newton untuk menghasilkan gerakan yang natural. Prinsip ini menyatakan benda bergerak kemudian berhenti secara tiba-tiba akan merusak gerak sebelumnya pada arah yang sama.

## 2.3. Katagori Film

Film adalah sebuah seni yang muncul pada abad ke-20 yang merupakan pengembangan dari fotografi yang ditemukan dan dikembangkan oleh ilmuwan Joseph Nicephore Niepce asal Prancis pada tahun 1826. Penyempurnaan dari seni fotografi tersebut yang akan berlanjut dan mendotong terbentuknya ritsan dari penciptaan film itu sendiri.

Namun sumber lain ada yang mengatakan film lahir di penghujung abad-19 sebagai bentuk penemuan oleh Thomas Alva Edison dan Lumiere bersaudara yang disebut gambar bergerak (*motion picture*). Film juga semakin menambah kekayaan ilmu yang mampu mengekalkan apa yang terjadi dalam kehidupan manusia selama beribu-ribu tahun yaitu bercerita mengenai kisah kehidupan. Eric Sasono mengatakan bahwa ilm memiliki kemampuan untuk



UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

meniru kenyataan semirip mungkin dengan kenyataan dikehidupan sehari-hari dibanding media lain.<sup>46</sup>

Sejak dahulu hingga sekarang banyak bermunculan film-film dengan sineas dan jalan cerita yang semakin unik dan berkembang dalam menyusun dan membuat segala aspek dalam membentuk sebuah film. Dari keragaman jenis dunia perfilman yang muncul tersebut maka film dapat dibagi golongannya yaitu menjadi film cerita dan film non cerita. Film cerita sendiri terbagi lagi menjadi beberapa jenis atau genre dengan waktu durasi yang berbeda-beda pula disetiap filmnya. Genre merupakan jenis film yang digolongkan berdasarkan gaya, bentuk maupun isi dari film itu sendiri.<sup>47</sup>

Tak hanya dalam film cerita yang memiliki jenis, film non cerita juga demikian, namun pada mulanya hanya adadua jenis film non cerita yaitu film dokumenter dan film faktual. Film faktual adalah film yang hanya menampilkan fakta, kamera digunakan hanya sebagai perekam peristiwa, sedangkan yang dimaksud film dokumenter adalah selain berisi fakta juga mengandung subyektifitas yang membuatnya.<sup>48</sup>

Film yang telah berkembang sampai saat ini mempunyai beberapa jenis antara lain:<sup>49</sup>

a. Film Cerita

Film cerita adalah film yang dikemas dengan alur cerita yang akan disajikan kepada publik. Sebagai sebuah film cerita, film ini harus mengandung unsur-unsur yang diharapkan mampu menyentuh rasa kemanusiaan. Film ini biasanya dibuat dan didistribusikan sebagai barang dagangan dan diperuntukkan oleh khalayak dimana saja.

b. Film Berita

Film berita adalah film yang mengandung fakta didalamnya, fakta adalah peristiwa yang benar-benar terjadi. Karena berdigat berita, maka film ini harus mengandung nilai-nilai berita (*news value*). Film berita ini sudah lama hadir bahkan sebelum adanya film cerita. Bahkan film cerita diawali

<sup>46</sup> Ade Irwansyah, *Seandainya Saya Kritikus Film : Pengantar Menulis Kritik Film* (Home and Pustaka, 2009).

<sup>47</sup> Marselli Sumarno, *Dasar-Dasar Apresiasi Film*, 1st ed. (Jakarta: Gramedia Widiasarana, 1966).

<sup>48</sup> "Persepsi Mahasiswa Uin Suska Riau Tentang Nilai Moral Dalam Film 5 Cm."

<sup>49</sup> Lukiyati Komala Erdinaya and Elvinaro Ardinto, *Komunikasi Massa : Suatu Pengantar* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2004).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan berdasarkan film berita. Oleh karena itu lama kelamaan film berita berkembang menjadi kesempurnaannya yaitu menjadi film cerita.

c. Film Dokumenter

Film dokumenter berisi tentang tayangan mengenai kejadian nyata dari kehidupan seseorang, suatu periode dalam kurun waktu yang lama yang berupa sejarah atau sebuah rekaman dari cara makhluk hidup yang berbentuk rangkungan perekaman fotografi berdasarkan kejadian nyata dan akurat. Titik berat dari film ini adalah fakta atau peristiwa yang terjadi. Film ini mempunyai perbedaan dengan film berita. Film berita haruslah memiliki nilai-nilai berita untuk di sajikan kepada penontonnya apa adanya dan dalam waktu yang sangat singkat. Film berita sering dibuat dalam waktu yang cepat dan cenderung tergesa-gesa. Sedangkan film dokumenter dapat dilakukan dengan pemikiran dan perencanaan yang matang

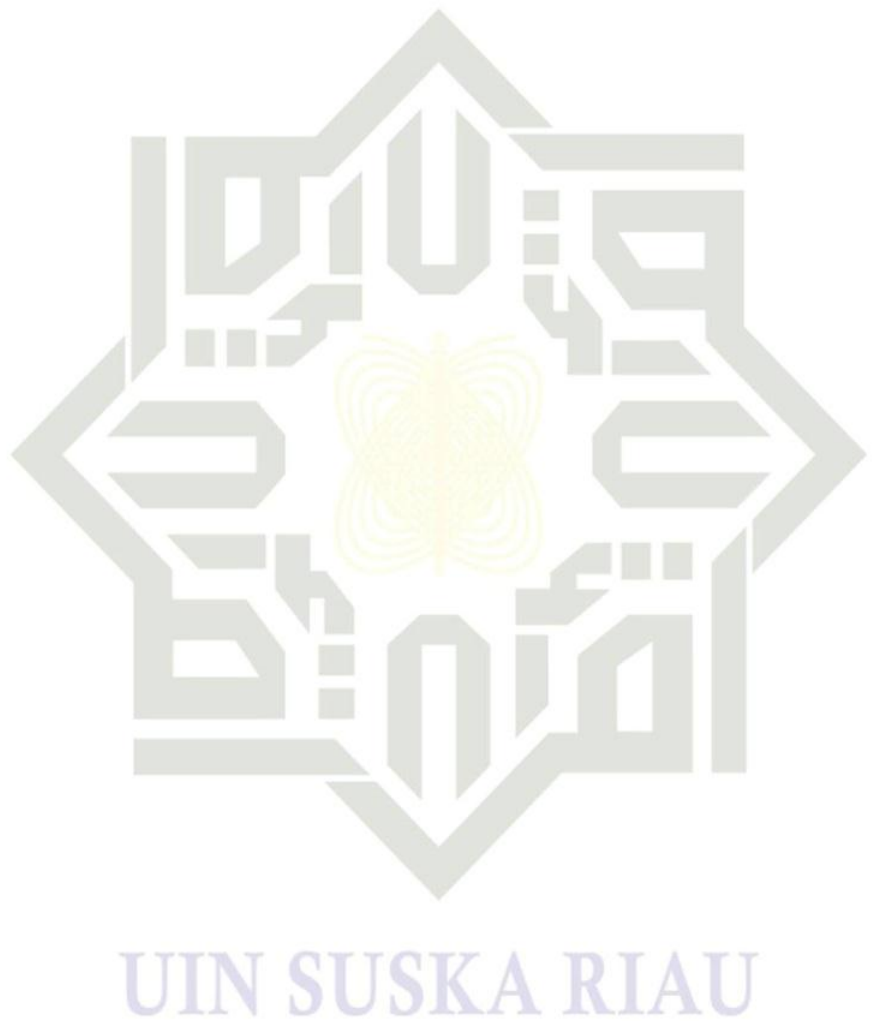
d. Film Kartun

Film kartun merupakan gambaran dari menghidupkan gambar-gambar yang telah dilukis atau di desain menjadi bergerak. Inti dari pembuatan film kartun ini adalah seni lukis. Rangkaian dari lukisan lukisan tersebut diputar dalam suatu proyektor film sehingga lukisan tersebut menjadi hidup.

Jenis jenis film di atas merupakan perkembangan yang sangat maju dalam seni drama yang mulai memasuki dunia perfilman. Film sangat sarat dengan simbol-simbol, tanda-tanda atauoun ikon akan cenderung menjadi film yang penuh arti. Melalui film akan merangkang timbulnya motivasi untuk lebih mengenal hal lain. Film yang memiliki kemajuan secara teknik maupun mekanis, ada jiwa dan nuansa di dalamnya yang mampu dihidupkan melalui cerita dan skenario yang dibuat memikat.

Film menurut genre nya dibagi menjadi dua yaitu genre induk primer dan genre induk sekunder. Genre induk primer merupakan genre-genre pokok berupa aksi, drama, epic sejarah, fantasi, fiksi-ilmiah, horror dan komedi, criminal, gangster, musical, petualangan atau adventure, perang serta wesren. Sedangkan genre induk sekunder merupakan genre besar dan cukup populer yang

merupakan pengembangan dari genre induk meliputi bencana, biografi, detektif, film noir, melodrama, olahraga, perjalanan, roman dan superhero, supernatural, spionase dan thriller.<sup>50</sup>



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

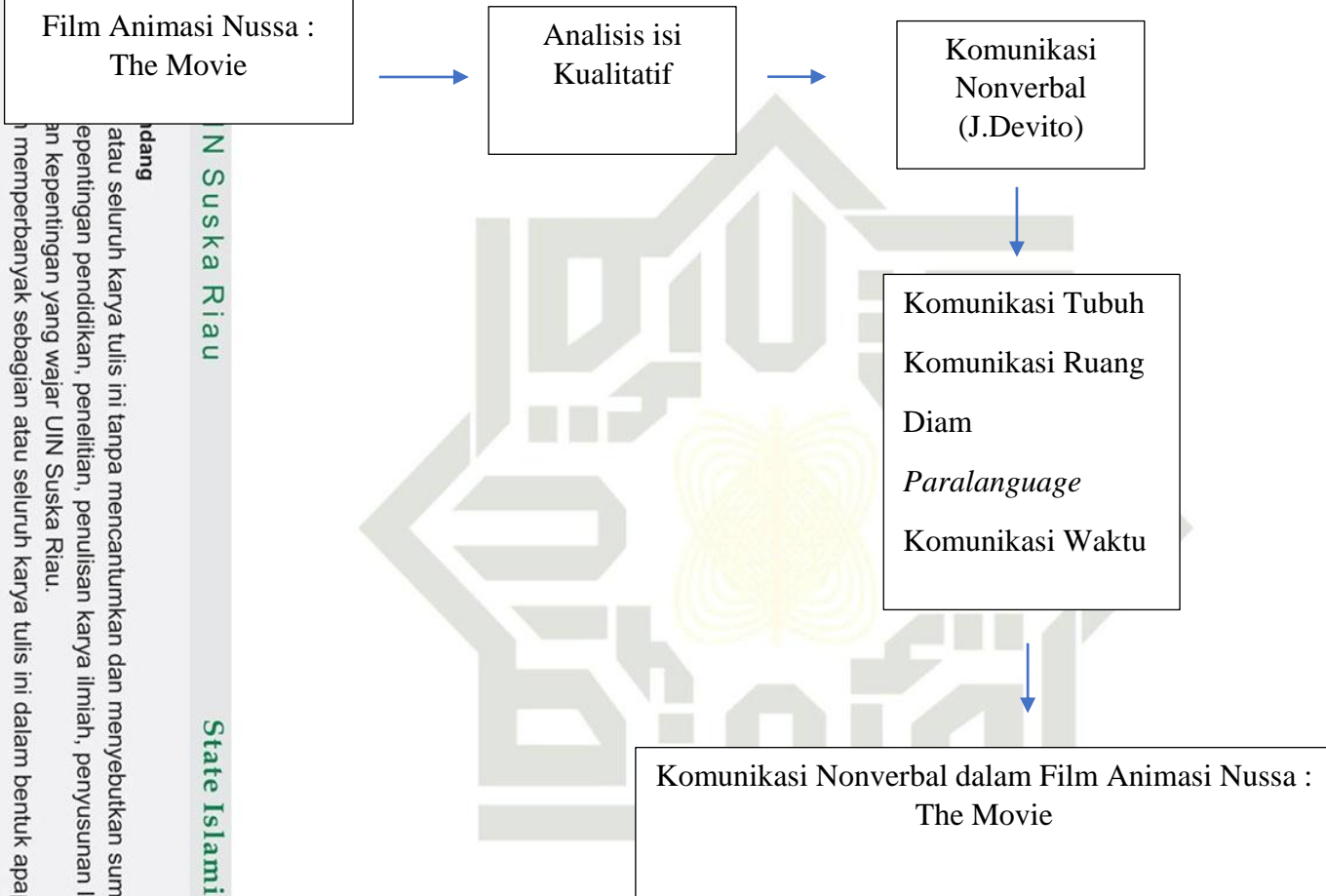


<sup>50</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film* (Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008).



## 2.6. Kerangka Pemikiran

- Hak Cipta Dilindungi
1. Dilarang mengutip
    - a. Pengutipan harus disertai sumber
    - b. Pengutipan tidak diperkenankan untuk dipertanggungjawabkan
  2. Dilarang mengutip



Sumber : Olahan Peneliti, 2022



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metodologi analisis isi (*content analysis*). Metode analisis isi merupakan suatu teknik sistematis untuk menganalisis suatu isis pesan serta pengolahan pesan, atau suatu alat untuk mengobservasi dan menganalisis isis perilaku komunikasi yang terbuka dari komunikat yang dipilih. Analisis juga dapat dilakukan terhadap buku-buku teks baik yang teoritis maupun empiris. Kegiatan analisis ini ditujukan untuk mengetahui makna, kedudukan dan hubungan antara berbagai konsep, atau kebijakan, program serta kegiatan, peristiwa yang ada atau yang terjadi untuk selanjutnya mengetahui manfaat, hasil atau dampak dari fenomena tersebut.

Berdasarkan hal ini penulis akan melakukan analisis isi pesan komunikasi nonverbal dari J. Devito. Penggunaan analisis isi dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian yaitu persepsi dan motivasi dengan cara diskripsi dalam bentuk kata dan Bahasa. Pendekatan analisis nonverbal ini merupakan suatu metode analisis yang digunakan dengan tujuan untuk menganalisis pesan nonverbal untuk dianalisis tanpa melibatkan dialog verbal. Karena analisis nonverbal merupakan makna yang melekat pada setiap Gerakan pada adegan film yang dianalisis.<sup>51</sup>

Dalam penelitian ini tidak menggunakan partisipan karena objek yang dikaji adalah film animasi. Peneliti hanya memusatkan perhatian pada analisis pembacaan Bahasa nonverbal yang berlangsung disetiap adegan di film animasi Nussa: The Movie

### 3.2. Lokasi Waktu Penelitian

Karena penelitian ini merupakan penelitian menggunakan Teknik analisis ini maka penulis tidak memerlukan lokasi penelitian. Sedangkan penelitiannya akan dilakukan selama kurang waktu dua bulan sejak bulan February hingga Maret tahun 2022

<sup>51</sup> Permatasari, Wibowo, and Danadharta, "Analisis Komunikasi Nonverbal dalam Serial Animasi Shaun The Sheep Episode Bitzer From The Black Lagoon."



UIN SUSKA RIAU

### 3.3. Sumber Data Penelitian

Peneliti menggunakan dua sumber data dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder:

#### A. Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data Primer dalam penelitian ini adalah data utama yang diperlukan dalam suatu penelitian. Maka dalam penelitian ini data primernya adalah film animasi “Nussa :The Movie”. Film animasi ini berdurasi 1 jam 46 menit yang menggunakan Bahasa Indonesia.

#### B. Data sekunder

Data sekunder atau data pelengkap merupakan data tambahan yang dianggap perlu dan dapat mencukupi atau melengkapi data utama yaitu data primer. Data sekunder didapatkan tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data melainkan lewat pihak lain atau dokumen pendukung. Data sekunder akan penulis dapatkan melalui studi Pustaka, observasi, buku, majalah dan surat kabar online. Lalu dilanjutkan juga dengan kegiatan dokumentasi berupa foto. Hal ini dilakukan untuk memperkaya informasi dalam penulisan penelitian ini

### 3.4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk memenuhi tujuan penelitian. Dalam penelitian ini posisi peneliti sebagai pelaksana, pengumpul data, penafsir dan penganalisis data. Teknik pengumpulan data adalah salah satu Langkah yang penting dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data.<sup>52</sup>

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi. Observasi merupakan proses yang kompleks yang terusun dari proses biologis dan psikologis yang sangat mementingkan dan mengandalkan pengamatan dan ingatan si peneliti. Observai atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.<sup>53</sup>

<sup>52</sup> Hardani S.Pd, M.Si, dkk, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, 1st ed. (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, n.d.).

<sup>53</sup> Hardani S.Pd, M.Si, dkk.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Hasim Riau



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Dalam mengumpulkan data peneliti dengan cara menonton film animasi nussa: the movie serta menganalisis komunikasi nonverbal yang ada. Setelah itu penulis mencari informasi dan dokumentasi film nussa melalui internet.

### 3. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, data didapatkan dari berbagai sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam. Dengan adanya pengamatan yang dilakukan secara terus menerus maka mengakibatkan variasi data cukup tinggi. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan maupun dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategorim menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat simpulan sehingga mudah dipahami oleh dirisendiri maupun pembaca.<sup>54</sup>

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman. Dalam analisis data kualitatif data yang muncul akan berwujud kata-kata dan bukan berupa rangkaian angka. Data tersebut telah dikumpulkan dalam aneka macam cara berupa pengamatan, wawancara, dan selanjutnya diproses mellalui perekaman, pencatatan, pengetikan, tetapi analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata yang biasanya disusun kedalam teks yang dikembangkan.

Teknik analisis data menurut Miles dan Huberman ini dibagi menjadi tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan :<sup>55</sup>

#### 3.5.1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transfrasi data yang muncul dari catatan-catatan lapangan. Reduksi data ini berlangsung secara terus menerus selama pengumpulan data berlangsung.

<sup>54</sup> Hardani S.Pd, M.Si, dkk.

<sup>55</sup> Hardani S.Pd, M.Si, dkk.





UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Reduksi data merupakan bagian dari analisis yang menajamkan, menggolongkan serta mengarahkan atau membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data dengan carayang sedekemian rupa hinga simpulan-simpulan akhirnya dapat ditarik dan di verifikasi.

### 3.5.2. Penyajian Data

Penyajian data dalam analisis menurut Miles dan Huberman adalah sekumpulan informasi yang telah tersusun dan memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah berbentuk teks naratif.

Dalam penelitian kualitatif penyajian data dapat dilakukan dala bentuk uraian yang singkat, bagan, hubungan antara kategori, dan sejenisnya. Menurut Miles dan Huberman ada 9 teknik penyajian data namun dalam penelitian ini penulis menggunakan model penyajian data kedelapan yang menyusun daftar kejadian. Daftar kejadian dapat disusun kronologis atau diklasterkan.

### 3.5.3. Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir dari teknik analisis data menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan. Simpulan terbagidua yaitu, simpulan awal yang dikemukakan dan bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukannya bukti-bukti yang kuat. Namun apabila simpulan sementara yang dikemukakan pada tahap awal didiukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan dan pengumpulan data maka simpulan yang dikemukakan merupakan simpulan yang kredibel

Simpulan adalah intisari dari temuan penelitian yang menggambarkan pendapat-pendapat terakhir yang berdasarkan pada uraian-uraian sebelumnya atau keputusan yang diperoleh berdasarkan metode berfikir induktif atau deduktif. Simpulan yang dibuat harus relevan dengan fokus penelitian, tujuan enelitian dan temuan penelitian yang sudah dilakuka interpertasi dan pembahasan.



## BAB IV DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

### 4.1 Deskripsi Film Animasi Nussa: The Movie

Film animasi Nussa terkenal dengan kartun milik Indonesia yang selalu menyelipkan ajaran islam dalam setiap adegannya. Film yang rilis pada tahun 2021 ini merupakan adaptasi dari judul yang sama yang sebelumnya merupakan film animasi Indonesia yang tayang di Youtube. Film ini bahkan pernah mendapatkan penghargaan dalam katagori film animasi terbaik dalam festival film 2019.

Film ini bercerita tentang tokoh utama Nussa yang merupakan seorang anak laki laki yang cerdas dan mempunyai semangat tinggi untuk bisa mendapatkan peringkat dikelasnya. Keseharian dari Nuss adalah sosok anak yang rajin belajar agar mampu membahagiakan kedua orang tuanya. Nussa mempunyai adik perempuan yang Bernama Rara yang selalu mensupport kakak laki lakinya tersebut.

Film animasi ini resmi rilis pada hari kamis 14 Oktober 2021. Awal cerita dimulai sejak Nussa yang memiliki gejolak yang tinggi menjelang pertandingan sains yang dilakukan disekolahnya. Nussa yang selama ini dikenal sebagai anak yang sangat meminati terhadap sains, juga dinilai sebagai anak yang pintar serta kebanggaan disekolahnya. Namun hal ini berubah Ketika ada seorang anak baru yang datang kesekolah Nussa menjelang pertandingan sains tersebut. Anak baru itu Bernama Jonni, juga memiliki banyak keunggulan disbanding Nussa. Selain itu Jonni juga unggul karena memiliki peralatan yang canggih di banding Nussa.<sup>56</sup>

Tentunya, kedua anak ini memiliki kecerdasan dan kemampuan dalam mengerjakan proyek ini, mereka pun menjadi wakil sekolah dalam festival sains yang akan datang. Pada suatu hari, Nussa yang mengandalkan barang rongsokan dalam proyek sainsnya gagal menerbangkan roket miliknya, dan tentunya nussa kalah dengan roket milik Jonni. Hal ini juga membuat teman-temannya yang selama ini mengandalkan Nussa, beralih kepada Jonni. Perhatian teman temannya terhadap nussa mulai memudar.

Kegagalan nussa semakin menjadi Ketika ayahnya yang sudah berjanji untuk pulang akhirnya gagal, karena itu nussa merasa dunia telah berubah

<sup>56</sup> Tim CNN Indonesia, “Sinopsis Nussa Yang Tayang Hari Ini Di Bioskop.”



2. Diarangi mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

terhadap dirinya. Nussa merasa bahwa orang disekelilingnya tidak adalagi yang peduli mulai dari sekolah, teman temannya hingga ayahnya sendiri. Karena hal tersebut nussa merasa kehilangan jati dirinya yang selama ini dikenal sebagai anak yang pintar dan saleh Ketika perlombaan sains semakin mendekati.

Film animasi Nussa The movie ini merupakan arahan dari sutradara Bony Wirasmono dengan produset Angga Dwimas Sasanongko dan bekerja sama dengan The Little Giantz serta Visinema Pictures. Mulanya nussa merupakan sebuah serial animasi karya Ricky Manoppo yang di bawah oleh The Little Giantz dan 4stripe Productions. Serial ini awalnya tayang di Youtube sejak November 2018 dan berakhir pada Januari 2020.

Serial Animasi ini yang dianggap memiliki nilai pelajaran dan ajaran islam yang baik semakin dikenal luas. Berdasarkan ke eksisannya tersebut, film animasi ini sempat tayang di Net TV, Indosiar, Trans TV dan salah satu kanal televisi milik Malaysia.

## 2. Karakter dan pengisi suara

Film Animasi Nussa dan Rara The Movie mempunyai beberapa tokoh karakter. Sejak perkemabangan film nya yang semakin pesat, Nussa dan Rara juga menambahkan beberapa karakter baru sebagai penunjang lancarnya jalan cerita. Karakter tersebut antara lain ;<sup>57</sup>

### A. Nussa

Gambar 1. Tokoh Nussa



<sup>57</sup> Iqbal Maulana Prihardianto, "13 Karakter Yang Wajib Dikenal Dalam Film Nussa: The Movie," *Media Jawa Timur* (blog), October 19, 2021, <https://mediajawatimur.pikiran-rakyat.com/entertainment/pr-1692834569/13-karakter-yang-wajib-dikenal-dalam-film-nussa-the-movie?page=4>.





- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Nussa adalah tokoh utama dalam film ini. Nussa adalah karakter anak laki-laki yang sangat terobsesi dengan dunia sains khususnya dalam merancang roket. Pengisi suara dalam tokoh Nussa adalah Muzakki Ramadhan

Rara

Gambar 2. tokoh Rara



Tokoh rara adalah adik perempuan Nussa yang paling nussa sayangi. Rara selalu mensupport Nussa dalam hal apapun. Pengisi suara dalam tokoh Rara adalah Asyha Razana Ocean Fajar.

C. Umma

Gambar 3. Tokoh Umma



Tokoh Umma adalah Ibu Nussa dan Rara. Tokoh Umma menjadi pemandu moral sepanjang serial ini. Pengisi suara dalam tokoh umma adalah Fenita Arie



Abdul

Gambar 4. Tokol Abdul



Abdul adalah kawan sepermainan Nussa dan Rara dalam film ini. Dalam cerita nya, Nussa dan Abdul sedikit mengalami konflik. Pengisi suara Abdul di isi oleh Malka Hayfa Asyari

E. Syifa

Gambar 5. Tokoh Syifa



Selain Abdul, Syifa juga merupakan tokoh yang menjadi teman sepermainan Nussa dan Rara dalam film ini. Karakter ini di isi oleh suara Widuri Sasono.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Di larang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Di larang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sunan Syarif Kasim Riau

Gambar 6. Tokoh Jonni



Karakter Jonni adalah karakter baru yang diperkenalkan dalam film layar lebar Nussa dan Rara The Movie. Jonni menjadi Saingan Nussa dalam berbagai hal yang membuatnya terlibat dalam situasi emosial khususnya dalam olimpiade sains. Pengisi suara dalam tokoh Jonni adalah Ali Fikry yang masih berusia 13 tahun.

Mama dan Papa Jonni

Gambar 7. Tokoh Mama dan Papa



Sama halnya seperti tokoh Jonni, karakter mama dan papa Jonni dihadirkan sebagai pelengkap cerita. Kedua tokoh ini dimunculkan untuk membangun simpati pada tokoh Jonni karena mereka diceritakan sebagai kedua orang tua yang selalu sibuk dengan pekerjaan dan kurang memperhatikan Jonni. Tokoh mama dan papa Jonni diperankan oleh aktris Imam Darto dan Maudy Koesnaedi.





- © Hak cipta milik UIN Suska Riau
- State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar 8. Ibu Anggi



Dalam serialnya, lingkungan sekolah Nussa tidak terlalu dikenalkan kepada penggemarnya. Namun dalam film layar lebar ini, lingkungan sekolah Nussa menjadi hal yang sangat penting dalam jalannya cerita ini. Dengan pengenalan latar baru, penggemar di kenalkan dengan Ibu Anggi yang diisi suaranya oleh Raisa Andriana

Bibi Mur

Gambar 9. Bibi Mur



Tokoh bibi mur dalam film ini sebagai asisten rumah tangga dirumah Jonni. Namun bibi mur memiliki empati yang kuat kepada Jonni. Pengisi suara dalam karakter bibi mur adalah aktris senior yaitu Asri Welas.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Babe jaelani

Gambar 10. Tokoh Babe Jaelani



Sama seperti bibi mur, karakter ini juga baru diperkenalkan dalam film layar lebar Nussa The movie. Tokoh yang memiliki peran jenaka ini diperankan oleh Opie Kumis sebagai pengisi suara.

Pak Ucok

Gambar 11. Tokoh Pak Ucok



Pak Ucok dalam serial maupun film diperankan sebagai tokoh yang mendampingi Nussa dan teman temannya. Tokoh pak Ucok diperankan oleh Hamka Siregar sebagai pengisi suaranya.



## 4.3 Kerabat Kerja

Nussa The: Movie merupakan film layar lebar Indonesia tahun 2021 yang diproduksi oleh The Little Giantz dan Visinema Picture. Film ini diangkat dari serial Animasi yang telah memenangkan festival film animasi terbaik se-Indonesia tahun 2019 dengan judul yang sama. Film ini telah disiarkan di layar lebar bioskop seluruh Indonesia pada tanggal 14 Oktober 2021, dan juga akan tayang di bioskop online pada tanggal 25 Desember 2021.

Gambar 12



Tabel 1

Sutradara	Bony Wirasmono
Produser	Anggia Kharisma Ricky Manoppo
Penulis	Muhammad Nurman Wardi Widya Arifianti
Penulis skenario	Muhammad Nurman Wardi Widya Arifianti
Penulis cerita	Bony Wirasmono Crisnawan Martantio Anggia Kharisma M. Irfan Ramly
Didasarkan dari	<i>Nussa</i> oleh Ricky Manoppo

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Pemeran	Muzakki Ramadhan Aysha Raazana Ocean Fajar Ali Fikry Malka Hayfa Asya'ari Widuri Puteri Fenita Arie Alex Abbad
Penata musik	Ofel Obaja Setiawan
Sinemathografer	Aditya Triantoro
Penyunting	Iman Manoppo Ganda Harta
Perusahaan produksi	The Litte Giantz Visinema picture
Distributor	Bioskop Online
Tanggal Rilis	8 Juli 2021 (Korea Selatan) 14 Oktober 2021 (Indonesia) 25 Desember 2021 (Bioskop Online)
Durasi	107 Menit
Negara	Indonesia
Bahasa	Indonesia

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU

## BAB VI KESIMPULAN

### 6.1 Kesimpulan

Setelah melakukan analisis isi pada film Animasi Nussa: The Movie yang berdurasi 1 jam 45 menit ini maka penulis mendapatkan beberapa bentuk komunikasi nonverbal berdasarkan teori nonverbal milik Joseph Devito. Film animasi ini mengandung banyak sekali pesan moral didalamnya. Komunikasi nonverbal yang penulis dapat dalam film animasi ini yang pertama adalah komunikasi tubuh. Komunikasi tubuh menurut Devito terbagi lagi menjadi 3 yaitu pesan fasial, gestural dan postural. Dalam pesan fasial, terdapat beberapa ekspresi yang ditangkap dalam film ini yaitu kebahagiaan, takjub, kesedihan, ketakutan. Pesan gestural menunjukkan beberapa pesan, Pesan postural berupa tokoh rara yang mengartikan adanya semangat dan postur tubuh yang mengartikan rasa sedih atau putus asa. Lalu komunikasi ruang yang disampaikan dalam film ini adalah zona intim dan zona pribadi. Komunikasi intim yang terjadi dalam film ini terlihat dari beberapa frame atau scene yang memperlihatkan kedekatan antara ibu dan anak. Lalu zona pribadi yang ditunjukkan dalam ini adalah bentuk kedekatan nussa dengan beberapa temannya, jarak yang terbangun di antara mereka merupakan jarak pribadi. Komunikasi *paralanguage* yang terjadi adalah ketika adanya kenaikan volume dan penekanan pada komunikasi verbal. Lalu komunikasi waktu dalam film ini dibagi menjadi dua yaitu waktu monokronik pada tokoh kedua orang tua Jonni dan waktu polikronik pada tokoh Abah. Terakhir komunikasi diam pada Animasi ini juga ditampilkan oleh tokoh Nussa yang diamnya mengartikan kemarahan.

### 6.2 Saran

#### 6.2.1 Saran Bagi Film Nussa: The Movie

Film animasi ini merupakan film yang cukup apik, saran penulis adalah The Little Giantz serta Visinema Pictures dapat lebih banyak mengembangkan film-film animasi anak yang berisi pembelajaran dan pesan akhlak.

#### 6.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan ilmu dan referensi dalam bidang Ilmu Komunikasi dan Komunikasi Nonverbal.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

- karvina Lydia. "Pesan Komunikasi Non-Verbal Aktor Dalam Film (Studi Analisa Semiotika Terhadap Peran Didi Petet Pada Film 'Lost In Papua')." *Universitas Bina Nusantara*, 2011.
- Arniawan, Firmansyah. "Pembuatan Film Animasi 2d Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul "Kancil Dan Siput." *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 2013, 10–13.
- Pratiwi, Oktri Permata, Refika Mastanora, Benni Handayani, and Romi Maimori. "KOMUNIKASI VERBAL DAN NONVERBAL PADA FILM KARTUN SHAUN THE SHEEP." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 10, no. 2 (n.d.): 9.
- Leathers, Dale G. *Nonverbal Communication System*. London: Ally And Baconn Inc., 1976.
- Aliweri, Alo. *Komunikasi Verbal Dan Nonverbal*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1994.
- Maulana Prihardianto, Iqbal. "13 Karakter Yang Wajib Dikenal Dalam Film Nussa: The Movie." *Media Jawa Timur* (blog), October 19, 2021. <https://mediajawatimur.pikiran-rakyat.com/entertainment/pr-1692834569/13-karakter-yang-wajib-dikenal-dalam-film-nussa-the-movie?page=4>.
- Meidyastuti, Revi Tria, Jupriono Jupriono, and Dewi Sri Andika Rusmana. "Makna Pesan Nonverbal dalam Tayangan Kartun Larva Season 3 Episode Garlic 1 dan 2." *representamen* 6, no. 01 (April 26, 2020). <https://doi.org/10.30996/representamen.v6i01.3520>.
- Mulyana, Deddy. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- . *Komunikasi Antar Budaya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003.
- . *Komunikasi Antar Budaya*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2003.
- Nurhaalieza, Siti, Oji Kurniadi, and Alfiani Koesnadi. "Makna Komunikasi Nonverbal Dalam Pembentukan Makna Di Film Dua Garis Biru." *Prosiding Hubungan Masyarakat* 7 (2021).
- Nurudin. *Ilmu Komunikasi: Ilmiah Dan Populer*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017.
- Permatasari, Ajeng Febriyan, Judhi Hari Wibowo, and Irmashanti Danadharta. "Analisis Komunikasi Nonverbal dalam Serial Animasi Shaun The Sheep Episode Bitzer From The Black Lagoon." *representamen* 7, no. 02 (October 29, 2021). <https://doi.org/10.30996/representamen.v7i02.5721>.
- Pratiwi, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Rahmat, Jalaludin. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1992.
- . *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Rosda, 1998.
- Rinawati, Rini. "Konsep Waktu: Perspektif Komunikasi, Islam Dan Anak TK." *MediaTor* 8 (Desember 2007).
- Robbins, Judge. *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Salemba Empat, 2011.
- Rosyida, Susy, and Markus Kristop Silitonga. "Animasi Interaktif Sebagai Media Sosialisasi Indonesia Tsunami Early Warning System (Inatews)." *Jurnal Sistem Informasi Stmik Antar Bangsa*, 2015, 200–207.
- Ruslan Arief. *Animasi Perkembangan Dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2016.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Schutz, Alfred. *The Phenomenology Of The Social Worlds*. German: Der Sinnhavi Aufbau Der Sozialen, 1967.

Sekar Arum, Ayu, and Cut Mutiara. "Komunikasi Verbal Dan Non Verbal Film Animasi Upin & Ipin Di MNC TV Dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa – Siswa SD Angkasa Medan," 2018.

Dendjaja, S. Djuarsa. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2004.

Wahyuni, Sri. "Persepsi Mahasiswa Uin Suska Riau Tentang Nilai Moral Dalam Film 5 Cm." *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*, 2017.

Umama, S. Hardja. *Tips Menakhlukan Orang-Orang Disekitar Dengan Membaca Bahasa Tubuhnya*. Cable Book, 2013.

Sumarno, Marselli. *Dasar- Dasar Apresiasi Film*. 1st ed. Jakarta: Gramedia Widiasarana, 1966.

Tim CNN Indonesia. "Sinopsis Nussa Yang Tayang Hari Ini Di Bioskop," October 14, 2021. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/202111014004209-220-707523/sinopsis-nussa-yang-tayang-hari-ini-di-bioskop/amp>.

Trianton, Teguh. *Film Sebagai Media Belajar*. Pertama. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.

T.Wood, Julia. *Komunikasi Teoridan Praktik*. Jakarta: Salemba Humanika, 2013.

Umam, Khaerul, and Kadar Nurjaman. *Komunikasi Dan Public Relations*. Bandung: Pustaka Setia, 2012.

Vardiansyah, Dani. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2004.

Wahyuni, Sri. "Persepsi Mahasiswa Uin Suska Riau Tentang Nilai Moral Dalam Film 5 CM." *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*, 2017.

Wursanto, Ig. *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek*. Yogyakarta: Kanisius, 2001.