

**MAKNA PESAN NONVERBAL DALAM ANIMASI  
“HOPE (2020)”**

**SKRIPSI**

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi : *Broadcasting*



Oleh:

**GHINA TSAMARA  
07031281924091**

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

**“MAKNA PESAN NONVERBAL DALAM ANIMASI ‘HOPE  
(2020)’”**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Menempuh  
Derajat Sarjana S-1 Ilmu Komunikasi**

Oleh :

**GHINA TSAMARA**

**07031281924091**

Pembimbing I

1. Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si  
NIP.199208222018031001

Tanda Tangan



-----


Tanggal

16-06-2023

-----

Pembimbing II

2. Harry Yogsunandar, S.IP., M.I.Kom  
NIK.1671073105790009



-----

16-06-2023

-----

Mengetahui,  
Ketua Jurusan,

Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si  
NIP. 196406061992031001



HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

MAKNA PESAN NONVERBAL DALAM ANIMASI “HOPE (2020)”

Skripsi

Oleh :

**GHINA TSAMARA**

**07031281924091**

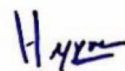
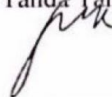
**Telah dipertahankan di depan penguji  
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat  
Pada tanggal 17 Juli 2023**

Pembimbing :

1. Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si  
NIP.199208222018031001

2. Harry Yogsunandar, S.IP., M.I.Kom  
NIK.1671073105790009

Tanda Tangan

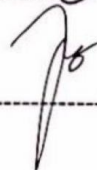
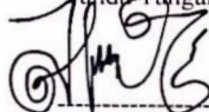


Penguji :

1. Anang Dwi Santoso, S.AP., MPA  
NIP.199310072019031012

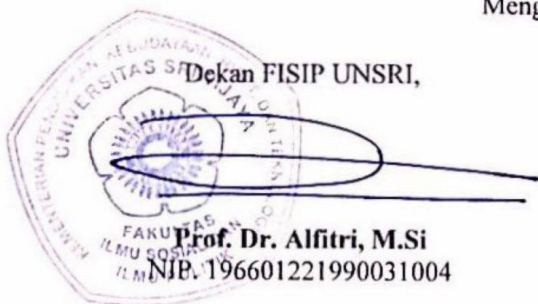
2. Eko Pebryan Jaya, S.I.Kom., M.I.Kom  
NIP.198902202022031006

Tanda Tangan



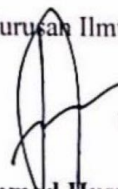
Mengetahui,

Dekan FISIP UNSRI,



**Prof. Dr. Alfitri, M.Si**  
NIP. 196601221990031004

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi



**Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si**  
NIP. 196406061992031001

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ghina Tsamara  
NIM : 07031281924091  
Tempat dan Tanggal Lahir : Curup, 24 Mei 2001  
Program Studi/Jurusan : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : Makna Pesan Nonverbal dalam Animasi “*Hope (2020)*”

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Seluruh data, informasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan serta pemikiran saya dengan pengarahannya dari pembimbing yang ditetapkan.
2. Karya ilmiah yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Sriwijaya maupun di perguruan tinggi lainnya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari ditemukan bukti ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Palembang, 20 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



Ghina Tsamara

NIM. 07031281924091

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*“Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah berbuat baik kepada ibu bapak. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan “Ah” dan janganlah engkau membentak keduanya, serta ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik.”*

*(Q.S. Al-Isra' [17]:23)*

Skripsi ini didedikasikan untuk diri saya sendiri,  
Serta saya persembahkan untuk Papa dan Mama tercinta.

## ABSTRACT

*Environmental damage is a global issue. And the animation "Hope (2020)" is one of the animations that raises the issue of environmental damage and its impacts. This study aims to determine the meaning of nonverbal messages in the animation "Hope (2020)" using a descriptive qualitative research method. Sources of data were obtained through documentation and literature studies on the primary data of the "Hope (2020)" animation scene. This study uses Charles Sanders Peirce's Semiotics theory which focuses on studying signs. The analysis will go through Peirce's Trichotomy, Representamen, Object, and Interpretant processes. And the results of the study show the message of the meaning of environmental damage and its impact on marine biota as well as an overview of the process of human life's journey which is represented through a turtle hatchling named Aqua. This animation is one of the efforts to convey a message to the public to be aware of the use and management of waste.*

**Keywords:** *Semiotics, Representation, Environmental Damage, Marine Debris, Hope Animation.*

**Advisor I**



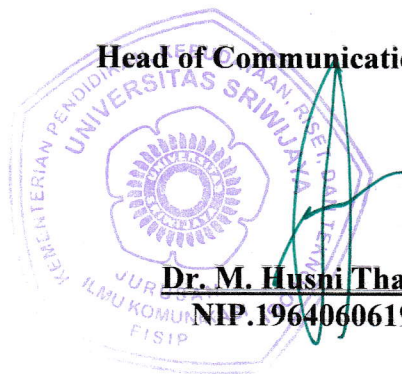
**Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si**  
**NIP.199208222018031001**

**Advisor II**



**Harry Yogsunandar, S.IP., M.I.Kom**  
**NIK.1671073105790009**

**Head of Communication Departement**



**Dr. M. Husni Thamrin, M.Si**  
**NIP.196406061992031001**

## ABSTRAK

Kerusakan Lingkungan merupakan salah satu isu global. Dan animasi “Hope (2020)” merupakan salah satu animasi yang mengangkat isu kerusakan lingkungan dan dampaknya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna pesan nonverbal dalam animasi “Hope (2020)” menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Sumber data diperoleh melalui dokumentasi dan studi literatur pada data primer adegan Animasi “Hope (2020)”. Penelitian ini menggunakan teori Semiotika Charles Sanders Peirce yang berfokus mempelajari tanda. Analisis akan melalui proses Trikotomi Peirce, Representamen, Object, dan Interpretant. Dan Hasil penelitian menunjukkan pesan makna kerusakan lingkungan dan dampaknya terhadap biota laut serta gambaran proses perjalanan hidup manusia yang direpresentasikan melalui tukik penyu bernama Aqua. Animasi ini merupakan salah satu upaya untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat agar sadar akan penggunaan dan pengelolaan sampah.

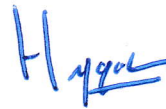
**Kata Kunci : Semiotika, Representasi, Kerusakan Lingkungan, Sampah Laut, Animasi Hope.**

**Pembimbing I**



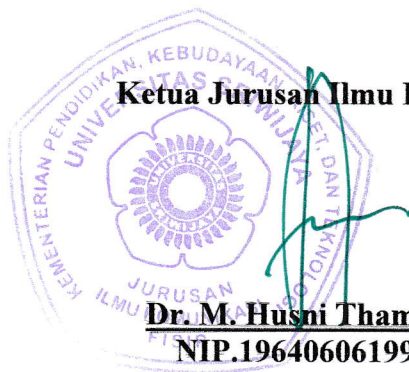
**Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si**  
NIP.199208222018031001

**Pembimbing II**



**Harry Yogsunandar, S.IP., M.I.Kom**  
NIK.1671073105790009

**Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi**



**Dr. M. Husni Thamrin, M.Si**  
NIP.196406061992031001

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirahim,*

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan penulis nikmat dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan baik. Selawat beserta salam penulis haturkan kepada junjungan dan suri tauladan umat Islam, Rasulullah Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabat. Penelitian ini berjudul “Makna Pesan Nonverbal dalam Animasi “*Hope (2020)*”. Penelitian ini merupakan usaha penulis dalam pemenuhan salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada program studi Ilmu Komunikasi Konsentrasi Penyiaran (*Broadcasting*) Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Dalam menyusun penelitian ini, penulis memperoleh bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Dengan itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT. Tuhan semesta alam yang telah memberikan rahmat dan ridanya.
2. Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan petunjuk dan pedoman dalam menjalankan kehidupan.
3. Kedua Orang Tua, Ayah Rinaldi Rivai dan Ibu Juhairiah, yang tidak pernah putus mendoakan saya agar selalu sehat dan tegar juga sabar dalam menjalani ujian hidup yang diberikan Ilahi. Juga doanya agar dilindungi dan diberikan hidayah oleh Tuhan Yang Maha Pengasih, serta telah memberikan semangat dan dukungan baik moril dan materil, sehingga penulis dapat menjalankan pendidikan di Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya dengan baik. Penulis sangat mencintai dan berharap menjadi putri yang dibanggakan.



4. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaiff, M.S.C.E selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
5. Bapak Prof. Dr. Alfitri, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
6. Bapak Dr. M. Husni Thamrin., M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya.
7. Bapak Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom, M.Si selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya. Juga selaku Pembimbing I dan Pembimbing Akademik yang selalu membimbing penulis menyusun proposal skripsi. Serta memberi arahan, memberikan motivasi selama masa perkuliahan, dan membantu dalam berbagai kendala akademik.
8. Bapak Harry Yogsunandar, S.IP., M.I.Kom selaku Pembimbing II yang telah membimbing dan membantu selama menyusun proposal skripsi. Serta nasihat-nasihat yang menyertai selama perkuliahan berlangsung.
9. Adik-adik Aisyah Angelica dan Salwa Nur Azizah yang telah menemani dan mendukung penulis setiap hari. Serta membantu penulis dalam setiap kegiatan pekerjaan rumah.
10. Para guru Ustaz Dr. Adi Hidayat, Lc., M.A, Ustaz Tengku Hanan Attaki, Lc, dan lainnya yang tidak dapat disebut satu-persatu. Penulis sangat berterimakasih atas ilmu dan motivasi yang beliau bagikan secara rutin pada media *online* dan *offline*. Menyajikan ilmu yang sangat bermanfaat dan mudah dipahami sehingga meningkatkan spiritual penulis dalam melakukan setiap kegiatan.
11. Eiichiro Oda selaku pencipta manga “*One Piece*” yang telah menghibur dan memotivasi penulis untuk menjani hidup serta berkarya di ranah ilustrasi dan animasi melalui karyanya yang sangat luar biasa. Memberikan banyak sekali arti menjadi manusia, serta pesan-pesan yang menyentuh hati.
12. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, yang telah memberikan ilmu, pengetahuan, didikan, bimbingan, dan arahan.

13. Segenap pegawai Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah membantu dalam segala proses administrasi maupun akademik.

14. Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyusun laporan akhir.

Semoga Allah Tuhan Yang Maha Kuasa memberikan rida dan rahmat-Nya kepada seluruh pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan penulis mengucapkan permohonan maaf apabila terdapat kesalahan dalam tulisan ini.

Atas segala bantuan dan perhatiannya saya ucapkan terimakasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, para mahasiswa, serta akademisi dalam menambah wawasan dan pengetahuan kita bersama.

Indralaya, 24 Mei 2023

Ghina Tsamara

NIM. 07031281924091

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	15
1.3 Tujuan Penelitian.....	15
1.4 Manfaat Penelitian.....	15
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	16
1.4.2 Manfaat Praktis.....	16
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>17</b>
2.1 Landasan Teori.....	17
2.2 Film.....	17
2.2.1 Manfaat Film.....	18
2.2.2 Jenis-Jenis Film.....	18
2.3 Animasi.....	19
2.3.1 Prinsip Animasi.....	20
2.3.2 Jenis Animasi.....	22
2.3.3 Fungsi Animasi.....	26
2.4 Komunikasi.....	28

2.4.1 Unsur Komunikasi .....	28
2.4.2 Komunikasi Verbal .....	29
2.4.3 Komunikasi Nonverbal .....	30
2.5 Manusia dan Lingkungan .....	34
a. Pengaruh Manusia pada Alam Lingkungan Hidup .....	36
2.6 Kerusakan Lingkungan .....	36
2.7 Representasi .....	39
2.8 Teori Semiotika .....	40
2.8.1 Ferdinand De Saussure .....	43
2.8.2 Charles Sanders Peirce .....	45
2.9 Kerangka Pemikiran .....	48
2.10 Alur Pemikiran .....	49
2.11 Penelitian Terdahulu .....	51
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>57</b>
3.1 Desain Penelitian .....	57
3.2 Definisi Konsep .....	58
3.2.1 Film .....	58
3.2.2 Animasi .....	58
3.2.3 Komunikasi Nonverbal .....	59
3.2.4 Manusia dan Lingkungan .....	59
3.2.5 Kerusakan Lingkungan .....	59
3.2.6 Representasi .....	60
3.2.7 Teori Semiotika .....	60
3.3 Fokus Penelitian .....	61
3.4 Jenis dan Sumber Data .....	61
3.4.1 Jenis Data .....	61
3.4.2 Sumber Data .....	61
3.5 Informan Penelitian .....	62
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	62
3.7 Teknik Keabsahan Data .....	63

3.8 Teknik Analisis Data .....	64
<b>BAB IV GAMBARAN UMUM .....</b>	<b>66</b>
4.1 GreenTree Production .....	66
4.2 Lumine Studio .....	70
4.3 Animasi Hope (2020) .....	73
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>76</b>
5.1 Hasil dan Pembahasan .....	78
5.1.1 Pemilihan Karakter .....	78
5.1.2 Warna dan <i>Mood</i> .....	82
5.1.3 <i>Scene</i> Satu .....	83
5.1.4 <i>Scene</i> Dua .....	87
5.1.5 <i>Scene</i> Tiga .....	89
5.1.6 <i>Scene</i> Empat .....	92
5.1.7 <i>Scene</i> Lima .....	95
5.1.8 <i>Scene</i> Enam .....	98
5.1.9 <i>Scene</i> Tujuh .....	101
5.1.10 <i>Scene</i> Delapan .....	103
5.2 Pembahasan Hasil Penelitian .....	108
5.2.1 Kerusakan Lingkungan .....	112
5.2.2 Representasi Manusia dalam Perjalanan Hidup Aqua .....	115
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>119</b>
6.1 Kesimpulan .....	119
6.2 Saran .....	121
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>123</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>130</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 <i>Timecode</i> dan Makna.....	10
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	51
Tabel 3.1 Fokus Penelitian.....	61
Tabel 5.1 Analisis <i>Scene</i> Satu.....	84
Tabel 5.2 Analisis <i>Scene</i> Dua.....	88
Tabel 5.3 Analisis <i>Scene</i> Tiga.....	90
Tabel 5.4 Analisis <i>Scene</i> Empat.....	93
Tabel 5.5 Analisis <i>Scene</i> Lima.....	96
Tabel 5.6 Analisis <i>Scene</i> Enam.....	99
Tabel 5.7 Analisis <i>Scene</i> Tujuh.....	102
Tabel 5.8 Analisis <i>Scene</i> Delapan.....	104
Tabel 5.9 Klasifikasi Adegan Menggunakan Teori Semiotika Charles S. Peirce.....	109

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh Animasi 2D, 3D, dan <i>Stop-Motion</i> .....	2
Gambar 1.2 Poster Animasi <i>Hope (2020)</i> .....	6
Gambar 1.3 Peraihan Penghargaan Animasi <i>Hope (2020)</i> .....	7
Gambar 2.1 Contoh Animasi Dua Dimensi.....	23
Gambar 2.2 Contoh Animasi Tiga Dimensi.....	24
Gambar 2.3 Contoh Animasi <i>Stop-Motion</i> .....	24
Gambar 2.4 Ruang Lingkup Animasi.....	26
Gambar 2.5 Unsur Semiotika De Saussure.....	44
Gambar 2.6 Teori Trikotomi Peirce.....	45
Gambar 4.1 Foto Profil GreenTree Production.....	66
Gambar 4.2 Foto Profil Abdulaziz Khasabi dan Abdulla Al-Janahi.....	67
Gambar 4.3 Poster Resmi The Unlucky Hamster.....	67
Gambar 4.4 Poster Resmi <i>Hope (2020)</i> .....	68
Gambar 4.5 Poster Resmi <i>Revenge Knows Nothing</i> .....	69
Gambar 4.6 Logo Lumine Studio.....	70
Gambar 4.7 Foto Profil Andi Wijaya dan Fabian Loing.....	71
Gambar 4.8 Animasi Produksi Lumine Studio.....	72
Gambar 4.9 Visual FX Produksi Lumine Studio.....	72
Gambar 4.10 Poster Resmi Animasi <i>Hope (2020)</i> .....	73
Gambar 5.1 Desain Karakter Aqua.....	78
Gambar 5.2 Desain Karakter Aqua Tampak Belakang.....	81
Gambar 5.3 <i>Scene Satu</i> .....	84
Gambar 5.4 <i>Scene Dua</i> .....	87
Gambar 5.5 <i>Scene Tiga</i> .....	90
Gambar 5.6 <i>Scene Empat</i> .....	90
Gambar 5.7 <i>Scene Lima</i> .....	96
Gambar 5.8 <i>Scene Enam</i> .....	98

Gambar 5.9 *Scene* Tujuh..... 101  
Gambar 5.10 *Scene* Delapan..... 104



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1. Dokumentasi Penelitian Animasi Hope (2020).....</b>	<b>130</b>
<b>Lampiran 2. Media Sosial Rumah Produksi Animasi Hope (2020).....</b>	<b>137</b>
2.1 YouTube GreenTree Production.....	137
2.2 Instagram GreenTree Production dan Lumine Studio.....	138
<b>Lampiran 3. Penghargaan Animasi Hope (2020).....</b>	<b>139</b>
<b>Lampiran 4. Hasil Turnitin.....</b>	<b>140</b>
<b>Lampiran 5. Surat Keterangan Pengecekan Similarity.....</b>	<b>141</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Industri hiburan adalah salah satu industri yang akan terus dibutuhkan dan telah menjadi industri yang digemari masyarakat hingga saat ini, dan Animasi merupakan satu produk Sinematografi yang keberadaannya menjadi bagian penting dalam industri perfilman. Masuk dalam produk Desain Komunikasi Visual (DKV), Animasi merupakan salah satu media dalam ruang lingkup Komunikasi Massa. Menyampaikan pesan yang diproduksi dengan sekumpulan gambar yang dijadikan satu sehingga menghasilkan ilusi gambar yang dapat bergerak. Gambar yang dihubungkan dengan gambar lainnya ini disebut dengan *Frame to Frame*. Sebuah animasi diproduksi dalam beberapa tujuan untuk memenuhi kapasitasnya sebagai *Eentertainment* atau hiburan, memperjelas, melebih-lebihkan, menyederhanakan konsep-konsep yang sulit dipahami dalam bentuk karya seni sinematografi. Animasi dapat juga digunakan dalam menggambarkan kondisi manusia dan lingkungannya. Sehingga dalam kapasitasnya, animasi memudahkan manusia untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat dengan segmentasi yang dapat diterima semua kalangan usia dan latar belakang yang berbeda.

Ibiz Fernandes dalam bukunya “*Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide* menjelaskan bahwa “*Animation ia the process of recording and playing back a sequence of stills to achieve the illusion of continues motion*” (Ibiz Fernandez McGraw-Hill/Osborn, California, 2002)

Diterjemahkan dalam Bahasa yaitu “*Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan*” kemudian secara harfiah, animasi berusaha menggerakkan sesuatu atau memberi ilusi hidup sesuatu yang tidak bisa bergerak atau mati.

Animasi memiliki tiga jenis, yaitu Dua Dimensi (2D), Tiga Dimensi (3D), dan animasi *Stop-Motion*. Animasi Dua Dimensi atau sering disebut dengan Kartun berasal dari kata serapan Bahasa Inggris “*Cartoon*”. Pembuatan kartun sebagian besar diproduksi dengan tujuan hiburan sehingga animasi yang dihasilkan terkesan lucu. Contoh animasi Dua Dimensi adalah *Winnie the Pooh* karya A.A. Milne, yang kemudian diadaptasi oleh perusahaan Disney di Britania Raya. Kemudian animasi Tiga Dimensi dibuat dengan bantuan teknologi komputer, sehingga hasil animasi yang disajikan terlihat lebih nyata dan terlihat hidup mendekati wujud dari referensi makhluk hidup aslinya. Ketiga, animasi *Stop-Motion* merupakan animasi realistis menggunakan objek dalam pembuatannya.

Salah satu animasi Tiga Dimensi adalah serial animasi Upin dan Ipin dari Malaysia yang diproduksi oleh *Les’ Copaque Production*. Jenis animasi yang ke-tiga adalah animasi *Stop-Motion* yang pembuatannya menggunakan *Clay* atau tanah liat dalam. Pembentukan karakter dan unsur-unsru pendukungnya menggunakan bahan lentur seperti Plastik sehingga dapat dibentuk dengan mudah. Setelah dibentuk menjadi karakter, adegan-adegan kemudian difoto dan dihubungkan menjadi sebuah animasi. Salah satu animasi *Stop-Motion* yang dibuat dengan *Clay* adalah animasi *Shaun the Sheep* dari Britania Raya yang diproduksi oleh Aardman Animations.

### Gambar 1.1

#### Contoh Animasi 2D, 3D, dan *Stop-Motion*



Sumber: Media Sosial Instagram Disney, Les Copaque, dan Aardman Animations

Pada umumnya, sebuah animasi mengangkat suatu isu atau masalah. Masalah-masalah yang diangkat dalam sebuah film, khususnya Animasi pada umumnya adalah masalah yang sudah menjadi urgensi atau masalah yang besar yang ada di dalam masyarakat. Masalah-masalah tersebut meliputi masalah sosial dan alam seperti hubungan manusia yang kompleks dalam keluarga, lingkungan, dan politik. Masalah yang terjadi di masyarakat ini merupakan salah satu dampak dari adanya interaksi antar individu dan kelompok dalam bentuk komunikasi secara langsung dan tidak langsung. Artinya, masalah-masalah yang ada di masyarakat dan lingkungannya terjadi dikarenakan masyarakat itu sendiri. Seperti yang dijelaskan Daldjoeni dalam Albusyani (1994:187) bahwasanya :

*“Masalah sosial dapat bertalian dengan masalah alami atau pun masalah pribadi.”*

Menurutnya, masalah sosial disebabkan adanya faktor alam (Ekologis-Geografis). Hal ini menyakut perihal menipisnya sumber daya alam yang tersedia karena adanya tindakan eksploitasi oleh manusia. Menggunakan teknologi yang semakin canggih dan penerapan ilmu-ilmu baru secara sadar atau tidak merusak kelestarian lingkungan yang berperan penting dalam menopang hidup manusia. Hal ini menunjukkan bahwa manusia tidak hanya terhubung dengan manusia tapi juga dengan lingkungannya. Kedua, kependudukan atau faktor biologis. Adanya peningkatan jumlah populasi manusia secara pesat berdampak pada taraf hidup manusia. Kualitas kesehatan masyarakat ditentukan oleh gaya hidup dari bertambah padatnya penduduk yang mendiami suatu wilayah. Hal ini pada akhirnya juga akan berdampak pada kerusakan lingkungan.

Ketiga, adanya perkembangan teknologi atau faktor budayawi, menimbulkan banyaknya gangguan pada kejiwaan atau mental dari manusia. Penyebabnya adalah ketidakmampuan masyarakat menghadapi perkembangan teknologi yang sangat cepat dalam komunikasi dan transportasi. Hal ini berdampak pada kehidupan sosial, pendidikan, politik, keagamaan pada masyarakat. Keempat, faktor kebijaksanaan

dalam sosial pada ekonomi dan politik yang dikendalikan untuk masyarakat. Kebijakan atau aturan yang dibuat pemerintahan suatu wilayah terhadap ekonomi, politik, juga kehidupan masyarakat akan memengaruhi satu sama lain sehingga dapat menimbulkan masalah pula.

Keempat faktor penyebab timbulnya masalah di masyarakat yang dijelaskan oleh Daldjoeni ini saling berkaitan satu sama lain. Sehingga satu hal dengan hal lain dapat menimbulkan masalah, baik itu dalam skala kecil, sedang, hingga besar. Dari segi sosial antar manusia, ekonomi yang berjalan, pun politik yang ada sangat memengaruhi taraf hidup manusia. Konflik-konflik yang ada dalam masyarakat yang dipicu oleh manusia itu sendiri, menjadikan manusia tidak peduli dengan hal-hal yang menurutnya tidak penting atau tidak termasuk dari bagian utama kehidupan. Sehingga seringkali manusia seperti tidak memiliki tujuan yang jelas dalam hidupnya dan tidak mengerti esensi dirinya dalam masyarakat dan hal ini disebut dengan jati diri manusia.

Seringkali dalam perjalanan hidupnya menemukan jati diri, seseorang akan dihadapkan pada banyak masalah terkait dirinya dan proses interaksinya dengan sekitar. Sehingga sadar tidak sadar sering terjadi *trial error* dalam realitasnya termasuk merusak dirinya maupun sekitar. Salah satu masalah yang telah menjadi fokus utama dari sisi psikologi adalah *quarter life crisis* yang terjadi ketika proses dalam menemukan jati diri yang tidak hanya akan merugikan pribadi seseorang namun juga lingkungan sekitar. Sebut saja kondisi lingkungan yang semakin rusak seiring dengan bertambah padatnya populasi manusia dari masa ke masa. Limbah adalah salah satu masalah utama yang merusak lingkungan yang diakibatkan oleh manusia, menjadi salah satu masalah yang penting untuk diselesaikan.

Dampak yang dapat dirasakan langsung dengan meningkatnya limbah adalah permasalahan tercemarnya air, tanah, dan udara. Dimana hal ini akan menurunkan tingkat kesehatan masyarakat. Penumpukan sampah yang tidak teratasi dengan baik akan menimbulkan berbagai bencana alam yang disebabkan oleh manusia seperti

banjir, turunnya kualitas udara akibat polusi udara seperti emisi karbon dengan dibakarnya limbah sampah, dan rusaknya ekosistem yang ada di laut.

Sampah laut (*Marine Debris*) merupakan salah satu polusi yang merusak ekosistem laut. Dan hal ini telah menjadi isu dalam skala global. Menurut Badan Kesehatan Dunia (*World Health Organization*) Pencemaran lingkungan terbagi dalam empat tingkatan yaitu:

- a. Tingkatan Pertama merupakan tingkat pencemaran terendah dengan dampak yang tidak terlalu serius atau tidak menyebabkan kerugian.
- b. Tingkatan Kedua dimana pencemaran telah mulai mengganggu komponen ekosistem pada kehidupan manusia.
- c. Tingkatan Ketiga dengan pencemaran yang menimbulkan dampak atau reaksi pada tubuh sehingga kesehatan manusia dan makhluk hidup lainnya terganggu.
- d. Tingkatan Keempat merupakan tingkat pencemaran lingkungan yang paling parah, dimana lingkungan yang tercemar oleh polusi dan limbah telah berdampak pada matinya makhluk hidup disebabkan kadar polutan yang sangat tinggi.

Kerusakan lingkungan nampaknya semakin bertambah parah seiring dengan meningkatnya polusi. Terlebih lagi yang terjadi pada ekosistem laut, dimana telah banyak ditemukannya terumbu karang yang rusak akibat eksploitasi manusia, limbah pabrik dan pembuangan zat kimia yang memengaruhi kadar bersih air, juga limbah dari daratan yang mengakibatkan banyaknya biota laut yang mati. Unesco menjelaskan bahwa ada lebih dari satu juta hewan laut termasuk di dalamnya mamalia, ikan, hiu, penyu dan burung terbunuh setiap tahunnya diakibatkan limbah plastik yang mencemari lautan. Dilansir dalam BBC News sampah plastik yang mencemari laut tidak hanya berukuran besar, namun juga berukuran sangat kecil yakni *Microplastics* yang tak kasat mata.

Melihat dampak yang telah terjadi pada banyaknya kematian biota laut dan telah mengganggu kesehatan manusia, dapat dikatakan saat ini tingkat pencemaran lingkungan telah masuk pada tingkatan keempat. Dimana jika hal ini dibiarkan saja

tanpa adanya upaya manusia untuk mengatasinya, kehidupan manusia pun juga akan terancam. Pelestarian ekosistem tidak dapat dilakukan jika hanya beberapa pihak saja yang bergerak, adanya pergerakan di setiap lapisan masyarakat sangat diperlukan. Karena perubahan terjadi sebab adanya langkah-langkah kecil yang dilakukan dengan kerja sama manusia. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan teknologi.

Melalui teknologi yang semakin canggih, upaya pelestarian lingkungan dapat dilakukan masif dengan menggunakan media massa. Diantaranya dengan melalui penyebaran informasi terkait keadaan lingkungan saat ini dan solusi yang dapat diupayakan masyarakat secara individu dan kelompok. Dalam hal ini dapat dilakukannya penyuluhan langsung oleh lembaga pemerintah, organisasi atau pun komunitas ke setiap lapisan masyarakat. Atau dapat diproduksi film, video pendek, atau pun penyiaran melalui radio. Salah satu rumah produksi film yang mengangkat isu lingkungan khususnya ekosistem laut adalah GreenTree Production dan Lumine Studio. Di kanal Youtube-nya, pada tahun 2020 GreenTree Production bersama Lumine Studio memproduksi film pendek dalam sajian animasi dengan judul “*Hope*”.

### **Gambar 1.2**

#### **Poster Animasi *Hope* (2020)**



*Sumber: Media Sosial Instagram GreenTree Production*

Diproduseri dan ditulis oleh Abdulla Al-Janahi dan Fabian Loing. Animasi hasil kerjasama Qatar dan Indonesia ini telah diputar lebih dari dua belas juta kali dan

disukai lebih dari tujuh puluh tujuh ribu akun. Dan telah meraih lebih dari empat puluh penghargaan, diantaranya adalah pemenang “*Fear No Film 2021 Best Kids! Short*”, “*Black Cat Film Festival 2021*”, “*Best Animation Top Shorts Film Festival 2021*”, “*34 Girona Film Festival 2021*”, “*Indie Short Fest Los Angeles International Film Festival*”, “*Asia South East-Short Film Festival Animation Short*”, “*Oniros Film Awards New York Best Director Award Winner*”, “*Best Animation Winner Los Angeles Film Awards 2021*”, dan “*Winner Ajyal Film Festival 2020*”.

### Gambar 1.3

#### Peraihan Penghargaan Animasi *Hope* (2020)



*Sumber: Media Sosial Instagram GreenTree Production*

Animasi ini mengangkan isu masalah kerusakan lingkungan dengan mengisahkan tentang petualangan tukik penyu berwarna biru yang baru lahir bernama Aqua. Dalam perjalanannya ia menghadapi banyak peristiwa mulai dari menetas kemudian mengenali jati diri, merasakan rasa penasaran atau keingintahuan yang tinggi, sosialisasi antar hewan, bertahan hidup dari predator alaminya, serta polusi yang disebabkan manusia hingga sikap empati terhadap makhluk lain. Animasi ini menampilkan kenyataan pahit dengan dramatis, representasi sebuah perjalanan hidup manusia melalui tokoh hewan.

Animasi dimulai dengan kembalinya induk penyu ke dalam laut setelah bertelur di pantai. Beberapa waktu berselang, telur-telur mulai menetas di malam hari. Tukik-tukik mulai bergerak ke arah laut yang indah. Aqua, tukik penyu terakhir



yang menetas melihat tubuh mencoba mengenali dirinya sendiri. Ketika ia akhirnya berhasil keluar dari lubang pasir, ia melihat indahnya pemandangan laut namun terheran ketika melihat api unggun yang masih menyala, dan banyak sisa makanan dan sampah yang bertebaran. Aqua ditentukan pilihan untuk mengikuti tukik lain yang bergerak ke arah laut atau mengikuti rasa penasarannya terhadap api unggun tersebut.

Ia mencoba mengetahui bagaimana rasa api tersebut hingga akhirnya lidahnya terbakar akibat mencicipi bara api. Tidak hanya itu ia mulai mempelajari benda-benda di sekitarnya seperti mencicipi keripik kentang namun ia tidak menyukai rasanya dan mempelajari ia tidak bisa makan makanan tersebut. Setelah itu ia menghampiri botol kaca dan bercermin melihat bagaimana bentuk tubuhnya. Di sisi lain botol kaca nampak pantulan hewan lain yaitu kepiting. Aqua mencoba berinteraksi dengan kepiting tersebut dengan melambaikan tangannya. Namun ia terkejut Aqua ketika kepiting tersebut hilang disambar oleh predator seekor burung. Kepiting tersebut melambaikan capitnya seakan berkomunikasi dengan Aqua memberi salam perpisahan. Tak lama ada burung lain yang mengincar dirinya, dengan takut dan insting bertahan hidup Aqua melarikan diri dan bersembunyi di balik kerang dengan ukuran lebih besar darinya.

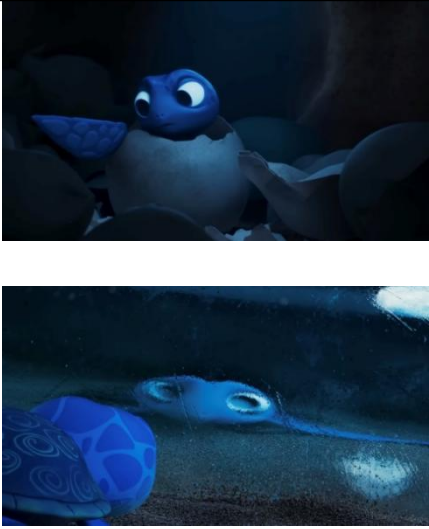


Aqua memastikan predator pergi dan tak lama ia terkejut dengan kerang tersebut bergerak, ternyata kerang tersebut adalah kumpulan kelomang. Aqua berinteraksi dengan mereka namun kelomang-kelomang menggali pasir untuk bersembunyi. Aqua kaget di depannya telah berdiri predator besar. Aqua berusaha menggali pasir seperti yang dilakukan kelomang, namun burung tersebut menangkapnya. Aqua yang telah berada dalam paruh burung tersebut akhirnya pasrah dengan nasibnya yang akan sama seperti kepiting. Burung tersebut melempar Aqua ke atas sebelum masuk ke dalam kerongkongannya. Di ketinggian, Aqua melihat keindahan alam bukit dan termotivasi dengan ekspresi takjub. Setelah masuk ke dalam kerongkongan burung tersebut ia berusaha untuk keluar. Dengan sekuat tenaga ia bergerak sehingga burung tersebut melemparkan kembali Aqua ke pantai.





Aqua melihat keindahan laut di bawah bulan, sebelum ia masuk ke laut ia melihat penyu lain yang terdampar. Ia dengan semangat menghampiri penyu tersebut dan mencoba berinteraksi, namun ia heran penyu tersebut hanya diam. Aqua melihat benda yang menjerat leher penyu dan mencoba membantu dengan melepaskan plastik. Setelah plastik terlepas, aqua melihat terdapat bekas jeratan. Ia mencoba membangunkan penyu tersebut dengan menyundul kepalanya ke tubuh penyu tersebut beberapa kali. Namun penyu itu tetap tidak bergerak hingga ia menyadari penyu tersebut telah mati. Eskpresinya menampakkan kesedihan dengan mengalirnya air mata Aqua. Ia menyeret penyu yang sudah mati itu dan membawanya ke rerumputan dengan bunga sebagai tempat peristirahatan terakhir. Sebelum akhirnya kembali ke laut, Aqua memastikan kembali penyu mati tersebut dan akhirnya mendekati laut. Ia melihat siripnya dan mencoba berenang dan kembali ke laut dengan banyaknya sampah yang mengapung.






Peneliti tertarik untuk menganalisis Animasi pendek *Hope* ini disebabkan dengan diangkatnya isu lingkungan yang saat ini telah menjadi masalah global. Selain itu animasi ini juga merepresentasikan kehidupan manusia ke dalam bentuk hewan yakni tukik penyu Aqua. Peneliti juga tertarik sebab animasi ini diduga mengandung banyak sekali makna pesan dari tanda-tanda yang dimunculkan. Seperti misalnya pemaknaan proses menemukan jati diri. Dimana didalamnya akan terdapat pesan-pesan motivasi terkait kegigihan, interaksi sosial, insting bertahan hidup, motivasi, empati, dan sebagainya.


Selain dengan makna pesan yang terkandung, peneliti tertarik dengan animasi dengan kualitas yang bagus dan apik ini ternyata diproduksi oleh studio film di Indonesia, animasi ini menggunakan teknik-teknik sinematografi sehingga banyaknya tanda-tanda atau simbol-simbol yang dimunculkan menghasilkan makna tertentu. Bagaimana penonton dibuat meluapkan emosi dengan adegan atau *scene-scene* pendek yang memberikan banyak makna di dalamnya. Beberapa *scene* yang merepresentasikan kehidupan manusia melalui Aqua si tukik penyu dapat dilihat melalui tabel berikut:

**Tabel 1.1**  
**Timecode dan Makna**

<i>Scene</i>	<i>Shot</i>	<i>Timecode</i>
1		Scene-1 dimulai dari menit 00:28 - 00:55. Menit ke 1:31 dan 2:49 Adegan Aqua melihat dan mengamati bentuk sirip dan wajahnya.
2		Scene-2 dimulai dari menit 01:56-03:24. Menit ke 2:16 dan 2:31 Adegan Aqua menyicipi bara api dan kentang goreng.
3		Scene-3 dimulai dari menit 03:25-04:20. Menit ke 3:36 dan 3:52 Adegan Aqua melarikan diri dan bersembunyi di balik benda yang lebih besar dari tubuhnya.

		
4	 	<p><i>Scene-4</i> dimulai dari menit 04:21-04:29. Menit ke 4:19 Adegan Aqua berusaha menyelamatkan diri dengan menggali pasir, hasil melihat kelomang bersembunyi ke dalam pasir. Menit ke 4:23 Kemudian tertangkap, ia menunjukkan ketidak terimaan dengan wajah lesu, menggeleng, sirip jatuh.</p>
5		<p><i>Scene-5</i> dimulai dari menit 04:30-05:08. Menit ke 4:28 Adegan Aqua terlempar ke atas dan takjub melihat keindahan alam sesaat sebelum masuk ke mulut predator.</p>

		
6	 	<p>Scene-6 dimulai dari menit 05: 09-05:45. Adegan Aqua setelah terbebas dari maut menemukan penyu yang terdampar dan berusaha menolong dengan melepaskan plastik yang menjerat.</p>
7	 	<p>Scene-7 dimulai dari menit 05:46-06:16. Menit ke 5:54 dan 6:05 Adegan Aqua menangis menyadari penyu yang telah mati dan menyeret penyu mati ke tempat rerumputan bunga.</p>

8		<p>Scene-8 dimulai dari menit 06:17-06:27. Menit ke 5:06 dan 5:24 Adegan Aqua takjub dengan keindahan alam dan berenang ke dalam laut yang penuh sampah. Kemudian pada menit ke 8:25 menampilkan <i>Artwork</i> terakhir pada animasi dengan Aqua yang menemukan penyu dewasa yang diduga adalah induknya, mati terdampar di pantai yang penuh dengan sampah dan layunya pohon-pohon. Di sisi lain pantai terdapat pulau dengan gedung pabrik industri penuh dengan asap. Dan jam pasir dengan posisi alam di atas yang tergerus dan perkotaan gedung-gedung di bawah.</p>
---	--	--

*Sumber: Tangkapan Layar Animasi Hope dan Keterangan Hasil Olahan Peneliti*

Melalui penjelasan makna dalam *scene* pada tabel di atas, peneliti ingin mengetahui sejauh mana pesan yang ingin disampaikan animasi ini melalui *scene-scene* yang ada, apakah penonton dapat memahami pesan yang dibawa jika sebuah film disajikan hanya melalui *silent film* tanpa adanya komunikasi verbal. Penggunaan komunikasi dalam animasi ini berusaha memberi informasi akan isu lingkungan serta proses perjalanan hidup tanpa melalui komunikasi secara verbal. Komunikasi nonverbal juga akan mempertebal dan berfokus pada kandungan pesan pentingnya empati dan interaksi sosial dalam animasi. Melalui tanda-tanda yang merupakan bagian dari komunikasi nonverbal, animasi ini juga menjelaskan keadaan bumi yang rusak dengan menceritakannya melalui sisi perjuangan hidup dari tukik penyu bernama Aqua.

Tidak hanya itu animasi ini juga menampilkan sisi manusia dalam berinteraksi, belajar melalui pengalaman dan lingkungan. Peneliti juga tertarik dengan pemilihan karakter, tempat, waktu, juga plot yang ditampilkan animasi ini secara spesifik sehingga pesan atau makna dapat terepresentasikan dengan baik. Serta alur cerita yang pendek ini dapat mencakup hal-hal penting kehidupan manusia yang kompleks dengan baik sehingga animasi ini mendapat penghargaan yang sangat banyak. Sehingga dalam hal ini akan menjelaskan seberapa efektifnya komunikasi nonverbal dalam komunikasi manusia sehari-hari atukah hanya pelengkap saja.

Selain dengan menariknya animasi yang disajikan, peneliti juga mengambil tema ini disebabkan pemilihan tanda, objek, dan alur yang baik dalam menggambarkan isu sosial dan alam, dimana sebagian animasi dinilai kurang dalam pemilihan dan penentuan simbol atau tanda yang lebih mendekati atau merepresentasikan pesan dengan tepat. Sehingga nantinya melalui tanda dan simbol yang ditampilkan dengan baik dapat menyampaikan maksud pesan nonverbal dengan baik pula . Yang nantinya, akan dapat mencapai tingkat kualitas film yang tinggi ketika penonton tidak hanya merasa simpati namun juga mengambil aksi. Sehingga animasi yang dibuat dapat dikatakan baik sebagai produk media massa yang dapat memengaruhi masyarakat.

Kemudian peneliti memilih animasi *Hope* (2020) disebabkan komponen-komponen yang terdapat dalam animasi seperti pemilihan karakter penyu, tempat, waktu juga cerita yang dirunutkan membuat peneliti sangat terkesan. Terutama dikarenakan animasi yang ditulis oleh Abdulla Al-Janahi dari Qatar ini dipercayakan untuk digarap oleh salah satu studio film animasi di Indonesia yaitu Lumine Studio yang diproduseri oleh Fabian Loing bersama animator Amanda Subroto, Charvia Liesera dan Benny Irawan juga tim lainnya.

Hal ini merupakan adanya pembuktian bahwa anak-anak bangsa khususnya para pekerja seni dunia animasi di Indonesia tidak kalah bagusnyanya dengan karya-karya animasi negara-negara adidaya seperti Amerika. Terbukti dengan adanya

Lumine Studio yang telah banyak menggarap animasi dan film yang berkualitas seperti Sri Asih dan Gatot Kaca yang baru-baru ini ramai diperbincangkan karena kualitas film yang sangat baik hampir mendekati produksi animasi dan film dari negara luar. Kedepannya jika semakin banyaknya produk-produk animasi dan film yang diproduksi anak bangsa yang mendapatkan penghargaan di kancah internasional, tidak hanya akan meningkatnya ekonomi Indonesia, namun juga meningkatkan kualitas SDM anak bangsa secara signifikan. Dengan adanya kualitas yang baik juga penyampaian pesan dengan cara yang tidak biasa atau menggunakan komunikasi nonverbal, peneliti memfokuskan penelitian dari segi penyampaian pesan dari simbol atau representasi makna non verbal dari animasi *Hope (2020)* dengan Acuan tanda-tanda sebagai objek kajian semiotika Charles Sanders Peirce.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah “Bagaimana penyampaian makna pesan nonverbal yang terkandung dalam animasi *Hope (2020)* dengan menggunakan analisis Semiotika Charles Sanders Peirce.”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “Makna pesan nonverbal yang terkandung dalam Animasi *Hope (2020)* dengan menggunakan analisis Semiotika Charles Sanders Peirce.”

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis bagi perkembangan keilmuan khususnya di jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sriwijaya.



#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tinjauan bacaan atau referensi untuk penelitian sejenis, khususnya penelitian dengan model analitis Semiotika pada komunikasi nonverbal animasi atau film. Serta dapat menjadi referensi dalam membuat karya-karya film khususnya dalam pembuatan animasi.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada masyarakat terkait penelitian tentang makna pesan nonverbal yang terkandung di dalam animasi pendek. Juga memberikan gambaran untuk memotivasi dan meningkatkan kualitas produksi film khususnya animasi di Indonesia. Selain itu dengan adanya penyuluhan terkait rusaknya ekosistem laut dapat menggerakkan masyarakat untuk memulihkan ekosistem yang akan memengaruhi kehidupan sosial.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad Zuchri. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV. Syakir Media Press.
- Agung A. Agung Gede, Oka Arya. (2014). *Manajemen Teknik Modular Animasi Pembelajaran 2 Dimensi*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ainaki. (2020). *Indonesia Animation Report 2020*. Jakarta : Asosiasi Industri Animasi Indonesia.
- Alamsyah, Femi Fauziah. (2020). Representasi, Ideologi dan Rekonstruksi Media. *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 3(2), 92-99.
- Alda, Rizki Eka Putri. (2020). Dr. Jekyll dan Mr. Hyde: Sebuah Penggambaran Dualisme Naluri Kehidupan dan Kematian. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 4(1), 1-22.
- Ardiyanti Handrini.(2017). Perfilman Indonesia: Perkembangan dan Kebijakan, Sebuah Telaah dari Perspektif Industri Budaya. *Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI : Jakarta*. 22(2), 79-95.
- Arifin, Miftachul. Dyah Arum Retnowati. Endang Mulyaningsih. (2022). Penggunaan *Curiosity* Untuk Menunjukkan Perkembangan Karakter Tokoh Utama dalam Skenario Film Fiksi *Tanda Merah*. *Jurnal Sense*, 5(1), 9-22.
- Athoillah, A. B. (2021). *Perspektif Al-Qur'an dalam Menyikapi Kegagalan (Studi Tafsir Tematik dari Lafazh Fasyila, Khaba dan Khasara)*. (UIN Raden Fatah Palembang) Diakses dari <http://repository.radenfatah.ac.id/20167/2/2.pdf>
- Bayuningrum, Wardah Arum. (2021). *Curiosity* dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Psychological Journal Science and Practice*, 1(1), 32-36.
- Binus University. (2017). *Curiosity*. Diakses pada 13 Maret 2023, dari <https://accounting.binus.ac.id/2017/06/05/curiosity/>

- Cobb Sean. (2014). *Introduction to Film Studies History, Production, Genre & Theory*. United States of America: Kendall Hunt Publishing Company.
- Desiningrum, Dinie Ratri. (2016). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Psikosain.
- Detikedu. (2022). *Pengertian Solidaritas, Prinsip, dan Bentuknya*. Diakses pada 15 Maret 2023, dari <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6167971/pengertian-solidaritas-prinsip-dan-bentuknya#:~:text=Solidaritas%20merupakan%20konsep%20kesetiakawanan%20yang,diperkuat%20oleh%20pengalaman%20emosional%20bersama>.
- Dewi Saras. (2018). *Ekofenomenologi: Mengurai Disekuilibrium Relasi Manusia dengan Alam*. Tangerang Selatan: Marjin Kiri.
- Dinas Lingkungan Hidup Kota Semarang. (2020). *Jenis dan Tingkatan Pencemaran yang Merusak Lingkungan*. Diakses pada 16 Maret 2023, dari <https://dlh.semarangkota.go.id/jenis-dan-tingkatan-pencemaran-yang-merusak-lingkungan/>
- Djkn Kemenkeu. (2021). *Film Bukan Hanya Sekedar Hiburan*. Diakses pada 16 Februari 2023, dari <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-tarakan/baca-artikel/13676/Film-Bukan-Hanya-Sekedar-Hiburan.html>
- Fahmi, Khoiri. (2017). *Analisis Isi Pesan Motivasi dalam Film “Cek Toko Sebelah Karya Ernest Prakasa”*. (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan) Diakses dari <http://repository.umsu.ac.id/bitstream/handle/123456789/12448/SKRIPSI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Fatimah. (2020). *Semiotika dalam Kajian Iklam Layanan Masyarakat (ILM)*. Sulawesi Selatan: Tallasa Media.
- Fauziyyah, Atika. (2019). *Analisis Semiotika Foto Jurnalistik Karya Rama Surya “Yang Kuat Yang Kalah”*. (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta) Diakses dari <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/47006>

- Fitriyana, Anisa Nur. (2017). *Pesan Menjaga Lingkungan Hidup pada Film “Karbon dalam Ransel” Kajian Analisis Semiotik*. (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta) Diakses dari [http://digilib.uin-suka.ac.id/27989/1/12210142\\_BAB-I\\_IV-atau-V\\_DAFTAR-PUSTAKA.pdf](http://digilib.uin-suka.ac.id/27989/1/12210142_BAB-I_IV-atau-V_DAFTAR-PUSTAKA.pdf)
- Gramedia. (2022). 11 Arti Warna dalam Psikologi dan Filosofinya. Diakses pada 21 Juli 2023, dari [https://www.gramedia.com/best-seller/arti-warna-dalam-psikologi-dan-filosofinya/#5\\_Arti\\_Warna\\_Biru](https://www.gramedia.com/best-seller/arti-warna-dalam-psikologi-dan-filosofinya/#5_Arti_Warna_Biru)
- Gramedia. (2021). Teori Motivasi: *Pengertian, Sejarah, dan Cara Membangun Motivasi Diri*. Diakses pada 14 Maret 2023, dari <https://www.gramedia.com/literasi/teori-motivasi/>
- Haquq, Rizca. Twin Agus Pramonojati. (2022). Representasi Terorisme dalam Dua Adegan Film *Dilan 1990* dengan Analisis Semiotika. *Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 18(1), 67-80.
- Haripradipta, Hizkia Nihand. Luik, Jandy Edipson. Wijayanti, Chory Angela. (2021) Representasi Perjuangan Hidup Anak Jalanan dalam Film *Extraction*. *Jurnal E-Komunikasi*, 9(2), 1-12.
- Hariyanto Didik. (2021). *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Hello Sehat. (2021). *Memahami Rasa Sakitnya Kegagalan: Yang Terjadi pada Otak Saat Anda Mengalami Kegagalan*. Diakses pada 14 Maret 2023, dari <https://hellosehat.com/mental/stres/kondisi-otak-saat-mengalami-kegagalan/>
- Hoed Benny H.. (2014). *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya (Edisi 3)*. Depok: Komunitas Bambu.
- Hutasuhut, A. R. S. Yaswinda. (2020). Analisis Pengaruh Film *Nussa dan Rara* terhadap Empati Anak Usia Dini di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1237-1246.

- Ilmi, Nur. (2018). *Semiotika Warna*. (Universitas Hasanuddin) Diakses dari [https://www.researchgate.net/publication/325391781\\_Semiotika\\_Warna](https://www.researchgate.net/publication/325391781_Semiotika_Warna)
- Imron, Ilmawati Fahmi., Puspitarini, Ikke Yuliani. (2018). *Hubungan Interelasi Man usia dan Lingkungannya*. Mojokerto: Lembaga Pendidikan dan Pelatihan: International English Institute of Indonesia.
- Khairunnisa. (2021). Analisis Framing Film Dokumenter “Sexy Killers” Tentang Oli garki dan Lingkungan. (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara) Diakses dari <http://repository.uinsu.ac.id/14717/>
- Kharisma, Mutia. (2021). *Pesan Moral dalam Film Sabtu Bersama Bapak (Pendekatan Analisis Semiotika)*. (Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin) Diakses dari <http://repository.uinjambi.ac.id/6897/1/304171372%20Pesan%20Moral%20Dalam%20Film%20Sabtu%20Bersama%20Bapak%20%28Pendekatan%20Analisis%20Semiotika%29%20-%20Lampiran%20fulltext.pdf>
- Kurniati Desak Putu Y. (2016). *Modul Komunikasi Verbal dan Non Verbal*. Denpasar: Universitas Udayana.
- Lvy Diana K. & Wahl Shawn T. (2014). *Nonverbal Communication for a Lifetime*. U SA: Kendall Hunt Publishing Company.
- Manesah, Dani. (2016). Representasi Perjuangan Hidup dalam Film “Anak Sasada” Sutradara Ponty Gea. *Jurnal Proporsi*, 1(2), 179-189.
- Mokhtari Mehdi. (2013). *The Puzzle of Non Verbal Communication: Towards A New Aspect Of Leadership*. Vaxjo : Linnaeus University.
- Mulyani, Alya Putri. Adi Firmansyah. (2020). Etika Lingkungan Hidup dalam Program Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Pertanian Ramah Lingkungan (Kasus Kelompok Tani Patra Rangga, Kabupaten Subang). *Jurnal Care Jurnal Resolusi Konflik, CSR, dan Pemberdayaan*, 5(1), 22-29.

- Mylius Ben. (2018). Three Types of Anthropocentrism. *Environmetal Philosophy*, 15 (2), 159-194.
- Ningtyas, Fatma Shofia. (2021). *Representasi Pencemaran Laut dalam Film Aquaman (Analisis Semiotika Charles Peirce)*. (Universitas Muhammadiyah Surakarta). Diakses dari <http://eprints.ums.ac.id/91046/6/Naskah%20Publikasi-27ok.pdf>
- Nuraflah Cut Alma, dkk. (2019). *Komunikasi Verbal dan Nonverbal Strategi dalam menghindari konflik*. Medan: Enam Media.
- R. Otong Sulaeman, Widya Setiabudi Sumadinata, Dina Yulianti. (2021). Polemik Antara Antroposentrisme dan Ekosentrisme dalam Perspektif Filsafat Mulla Sadra. *Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 19(2), 161-179.
- Raco J. R. . (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Retizen. (2021). *Mengenal Psikologi Bnetuk dalam Desain*. Diakses pada 21 Juli 2023, dari <https://retizen.republika.co.id/posts/21401/mengenal-psikologi-bentuk-dalam-desain>
- Rochman Faizal, dkk. (2015). *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019*. Jakarta Selatan: PT. Republik Solusi.
- Rosyida, Afif Husniyatur. Efektivitas Terapi Film Dalam Meningkatkan Empati. *Jurnal Psikoborneo*, 8(2), 2477-2674.
- Saputra Dedi, Saifuddin Agus. (2022). *Analisis Semiotika pada Film*. Penerbit Haura Utama.
- Sari, Ayu Arum. (2020). *Analisis Pesan Motivasi dalam Film Merry Riana: Mimpi Sejuta Dollar*. (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan). Diakses dari <http://repository.uinsu.ac.id/12459/1/ayu%20arum%20sari.Ilmukomunikasi.bebas%20pustaka.pdf>

- Sea Turtle Conservansy. (2022). *Information About Sea Turtles: Threats from Marine Debris*. Diakses pada 16 Maret 2023, dari <https://conserveturtles.org/information-sea-turtles-threats-marine-debris/>
- Setiawan, Arif Puji dan M. Maulana Zia Ulhaq. (2016). *Animation*. Diunduh dari <http://www.academia.edu> pada tanggal 17 Februari 2023.
- Suka I. Ginting. (2017). *Buku Bahan Ajar Teori Etika Lingkungan: Antroposentrisme dan Ekosentrisme*. Bali : Universitas Udayana.
- Tiyas, Eva Ning. (2017) Pengaruh Empati Terhadap Kepedulian Sosial Pada Remaja. (Universitas Muhammadiyah Malang) Diakses dari <https://eprints.umm.ac.id/43528/>
- Prasetya Arif Budi. (2019). *Analisis Semiotika Film dan Komunikasi*. Malang. Penerbit Intrans Publishing.
- Pusat Pelayanan Tes dan Konsultasi Psikologi. (2020). *Cara Sederhana Tingkatkan Well-Being*. Diakses pada 13 Maret 2023, dari <https://usd.ac.id/pusat/p2tkp/cara-sederhana-tingkatkan-well-being/>
- Wibowo Indiwana Seto Wahyu. (2013). *Semiotika Komunikasi Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi (Edisi 2)*. Jakarta: Penerbit Mitra Wacana Media.
- Widiarti, Pratiwi Wahyu. (2017). Konsep Diri (*Self Concept*) dan Komunikasi Interpersonal dalam Pendampingan pada Siswa SMP Se Kota Yogyakarta. *Jurnal Informasi Kajian Ilmu Komunikasi*, 47(1), 135-148.
- Wiguna, Kheren Stevie. (2022). *Konsep Diri Karakter Mirabel pada Film "Encanto" dalam Perspektif Semiotika Roland Barthes*. (Universitas Buddhi Dharma) Diakses dari <http://repositori.buddhidharma.ac.id/1411/>
- Wood Julia T. (2009). *Communication in Our Lives Fifth Edition*. Boston, USA: Wadsworth Cengage Learning.

Zubaedah, Maulida Try. (2021). *Pesan Lingkungan dalam Film (Analisi Semiotika Representasi Isu Lingkungan pada Film Avatar 2019 dan Aquaman 2018)*. (Universitas Islam Indonesia). Diakses dari <https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/30314>